UNIVERSIDAD PONTIFICIA DE SALAMANCA

Facultad de Ciencias Políticas y Sociología "León XIII"

Tesis Doctoral

LA BÚSQUEDA DE NUEVOS VALORES, REFERENTES Y MODELOS EN UN MUNDO LÍQUIDO:

EL REFUGIO DE LA CULTURA "FRIKI" EN ESPAÑA

Autor: Cristina Martínez García

Director: Dr. Nicolás Bajo Santos

Tutor: Dr. Lorenzo De Santos Martín

Madrid - 2014

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

Dedicatoria y agradecimientos

A mis padres, Jacinto y Marilí, por su cariño, su apoyo y sus ánimos tan cálidos.
A mis amigas y amigos ¡Consejeros y sufridores de mi investigación! Han estado allí cuando los he necesitado y han comprendido mis ausencias cuando he faltado.
Y a Enrique, por ayudarme tanto y prestarme parte de su inspiración y entusiasmo.
Sin vosotros esta investigación no hubiera sido posible.

Desde aquí deseo agradecer la labor de mis profesores en la UPSAM, mi casa durante la carrera y el doctorado; en especial quiero mencionar a Nicolás Bajo, gran profesor y mentor en la realización de esta Tesis; a Lorenzo de Santos, que me ayudó en la decisiva recta final y ha seguido ayudándome hasta hoy; a Felipe Ruiz, Margarita Campoy, Francisco Salinas, Miguel Valles y Secundino Valladares, equipo docente durante mi doctorado, que me enseñaron muchísimas cosas además de estimular mi deseo de investigar. A Carlos de la Fuente, Miguel Ángel Ballesteros, Pedro Costa, Tomás Calvo, María Ángeles Cea D'Ancona, Juan Luis Chulilla, el fallecido Juan González Anleo... profesores que recuerdo con especial cariño, al igual que otros de esta casa y que tan sólo la necesaria brevedad de estas líneas me impide nombrar.

También debo dar las gracias al personal y alumnos de ESCUNI, destacando en primer lugar a Begoña Cocho por las facilidades y el apoyo que me ha dado en todo momento, a Patricia Sáenz y Ricardo Lucena que han hecho posibles los aspectos técnicos y, por supuesto, a Carlos Campo, que ha seguido de cerca todo el proceso y me ha alentado en todo momento; también a mis compañeros de departamento: Amparo, Carmen, Alberto y Óscar, que han compartido conmigo sus experiencias investigadoras y, en general, a todos los colegas del centro por conformar uno de los mejores ambientes de trabajo donde yo haya estado.

Agradezco muchísimo la colaboración y compromiso de todos los opinantes que han participado en esta investigación, personas increíbles que me han regalado sus palabras y opiniones, tan valiosas; en especial doy gracias a los moderadores y miembros de *Asshai* (mi otra casa en muchos sentidos), a Atlántica Juegos y a la desaparecida Invernalia, a Germán Martínez, a mi querida compañera y amiga Mamen Jiménez, al Club StarTrek España, a la revista *Fusión-Freak*, a la organización responsable de las Frikiolimpiadas y a la gran comunidad friki de Facebook, enorme, bulliciosa y divertida.

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

ÍNDICE

PARTE INTRODUCTORIA: DEDICATORIA, AGRADECIMIENTOS, ÍNDICE E INTRODUCCIÓN....2
0. DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS....3
1. INTRODUCCIÓN....9

PRIMERA PARTE: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN....15
2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN....17
2.1. Antecedentes de la cuestión y punto de partida....19
2.2. Objeto y objetivos de la investigación....20
2.2.1. Objeto de estudio....20
2.2.2. Objetivo general....20
2.2.3. Objetivos específicos....20
2.3. Hipótesis....21
2.4. Metodología....22
2.5. Innovación teórica y metodológica....24
3. MARCO TEÓRICO....25
3.1. La postmodernidad y sus consecuencias sociales....27
3.1.1. La "Modernidad Líquida": individualidad vs. nuevo comunitarismo....27
3.1.2. La construcción de la identidad en la "Sociedad Red"....39
3.1.3. Los nuevos movimientos sociales y su dificultad de definición....45
3.1.4. La "Tribalización de la sociedad": social vs. socialidad....51
3.1.5. Aproximación práctica a las tribus urbanas....58
3.2. El Interaccionismo Simbólico y su aportación para la comprensión de grupos outsiders....63
3.2.1. El punto de vista del Interaccionismo Simbólico....63
3.2.2. Estudio y comprensión de grupos *outsiders* desde la Sociología de la Desviación....67
3.2.3. Otros estudios sobre desviación y subcultura....84
3.3. Aproximación teórica a la cultura *otaku*....93
4. CONTEXTO HISTÓRICO, SOCIAL Y CULTURAL....101
4.1. Génesis y desarrollo de la cultura friki....103
4.1.1. Recorrido década a década....104

Universidad Pontificia de Salamanca

4.1.2. El caso español 139
4.2. Etiquetas asignadas al fenómeno friki 143
4.3. Introducción a los elementos de la cultura friki 156
4.3.1. Actividades y aficiones comunes 156
4.3.1.1. Temas de interés frikis 156
4.3.1.2. Rasgos característicos 161
4.3.1.3. Diversificación parcial del colectivo 164
4.3.2. Las tres escuelas 165
4.3.3. Fechas señaladas en el calendario friki 172

SEGUNDA PARTE: REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA Y ANÁLISIS DE LOS DATOS 179

5. REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA 181
5.1. Identificación de la muestra 183
5.2. Técnicas de recogida de información y verificación de hipótesis 185
5.2.1. Búsqueda documental 187
5.2.2. Netnografía 187
5.2.3. Observación participante 188
5.2.4. Historias de vida 189
5.2.5. Entrevistas a profesionales y creadores de opinión 191
5.2.6. Grupos de discusión 192
5.2.7. Panel de opinión online 193
5.2.8. Encuesta a frikis y no frikis 196
6. ANÁLISIS DE LOS DATOS 201
6.1. Características sociológicas y morfología del colectivo 203
6.1.1. Tipo de fenómeno 204
6.1.2. Sexo 209
6.1.3. Edad 213
6.1.4. Estatus social 222
6.1.5. Nivel cultural 224
6.1.6. Ideología 229
6.1.7. Tendencia religiosa 231
6.1.8. Peculiaridades estéticas e imagen personal 234
6.1.9. Estructura/Organización 257

Universidad Pontificia de Salamanca

6.1.10. Relación con otros grupos....278
6.1.11. Estilo de vida....281
6.2. Carrera en el frikismo....285
6.2.1. Fases....287
6.2.2. Discurso de Justificación....298
6.3. Dos visiones entorno al frikismo....301
6.3.1. El frikismo visto desde fuera....302
6.3.2. La sociedad convencional vista desde el grupo friki....321
6.4. Universo simbólico....335
6.4.1. Los símbolos....336
6.4.2. Los modelos....341
6.4.3. Los mundos de ficción....353
6.4.4. Los valores....359
6.5. Hábitos y comportamiento....373
6.5.1. Los frikis y las nuevas tecnologías.....373
6.5.1.1. Dominio técnico....374
6.5.1.2. La red como un espacio para la amistad y el romance....387
6.5.2. Relaciones sociales....400
6.5.2.1. Amistad friki....400
6.5.2.2. Tolerancia....406
6.5.2.3. Amor....414
6.5.3. Sexualidad....425
6.5.3.1. Sexualidad en los materiales frikis....426
6.5.3.2. Los hábitos sexuales en el fandom....440
6.5.4. El vasto mundo del ocio....444
6.5.4.1. Estilo de ocio....444
6.5.4.2. Las actividades de ocio más significativas para el colectivo friki....455
6.5.4.3. La esencia del ocio....480
6.5.5. Hábitos de consumo....492
6.5.6. El lenguaje....531
6.5.7. El humor....538
6.5.8. Aspectos reivindicativos y contraculturales....552
6.5.8.1. Visión crítica del mundo....552
6.5.8.2. La lucha social o su ausencia....560

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.8.3. Reivindicación en forma de manifestaciones públicas 568
6.5.8.3.1. El Movimiento 15M.....568
6.5.8.3.2. Manifestaciones típicamente frikis.....572
6.5.8.4. Soluciones que proponen a los problemas sociales 577

TERCERA PARTE: INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS, VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS Y CONCLUSIONES FINALES.....583

7. INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS.....585
7.1. Para entender el frikismo 587
7.1.1. El frikismo ante los retos de la postmodernidad.....587
7.1.2. Tres parámetros clave para entender el fenómeno del frikismo.....607
7.1.2.1. La evasión y la diversión.....607
7.1.2.2. El sentimiento de pertenencia y búsqueda de contacto humano.610
7.1.2.3. La insatisfacción e inconformismo con el estilo de vida convencional 614
7.2. El fenómeno friki de cara al futuro ¿la disolución del fandom? 617
7.3. Friki: construyendo una definición operativa 622
7.3.1. Aproximaciones al término.....623
7.3.2. Usos del término 625
7.3.3. Nuestras definiciones operativas 630
8. VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS.....631
9. CONCLUSIONES FINALES.....639

CUARTA PARTE: BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA, ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS Y ANEXOS.....651

10. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA.....653
10.1. Bibliografía.....655
10.2. Webgrafía 659
11. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS.....663
11.1. Índice de tablas 665
11.2. Índice de gráficos 667
12. ANEXOS.....671

Universidad Pontificia de Salamanca

1. INTRODUCCIÓN

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

1 Introducción

Una chica adolescente, un joven con la espalda tatuada, una funcionaria de mediana edad, un técnico informático... ¿Qué tienen en común? ¿Debería sorprendernos encontrarles compartiendo experiencias con total naturalidad? ¿Qué motivo podría unirles en una misma comunidad e impulsarles a comunicarse diariamente? ¿En qué podrían basar una amistad conjunta? A priori, puede parecer difícil que algo les una, pero quizás podamos ir descubriendo que, para todos ellos, su libro de cabecera es *El Señor de los Anillos*, que conocen de memoria el Juramento de la Guardia de la Noche, que coleccionan miniaturas de grandes batallas, se reúnen para jugar largas partidas de rol, sueñan con pilotar el Halcón Milenario, son capaces de debatir durante horas acerca de las Tres Leyes de la Robótica, tienen un nombre en clave en Internet y creen, de corazón, que pueden conseguir cualquier cosa con el poder de la mente.

Estas personas –que hoy se unen bajo el quizás insuficiente título de "frikis"– cultivan, más que una simple afición, un estilo de vida que gira en torno a una serie de piezas culturales concretas. Piezas (libros, películas, juegos...) que ellos estudian y memorizan hasta convertirse en auténticos expertos del tema, que consumen y coleccionan –a veces incluso compulsivamente– y que acaparan la mayor parte de su tiempo de ocio. Se rodean de ellas, se identifican con ellas e, incluso, servirán de inspiración para sus propios proyectos vitales.

Tan intensa es esta mezcla de curiosidad, pasión y obsesión que sienten por aspectos concretos de la cultura, que en muchas ocasiones llega a suponer un obstáculo a la hora de integrarse en la sociedad convencional. La etiqueta de friki es en buena parte negativa –usada para indicar que alguien es raro, excéntrico, fanático– y las aficiones que ellos cultivan son en la mayoría de casos minoritarias, desconocidas o directamente impopulares, lo cual acrecienta la brecha y la falta de comunicación entre quienes las aprecian y quienes no.

¿Qué lleva, entonces, a estos frikis a interesarse tanto por ellas? ¿Puede tratarse de una búsqueda de la identidad propia? ¿Pudiera ser que encuentren en la cultura –la cual consumen con avidez– un sustituto o un refuerzo a los elementos sociales, psicológicos y morales que necesitan para construir su identidad y configurarse a sí mismos como seres humanos, a esos valores, modelos y referentes tradicionales, que hoy se tambalean a consecuencia de los vaivenes de la sociedad actual, globalizada y líquida? ¿O se trata simplemente de una búsqueda de evasión, entretenimiento y emociones, en un contexto social que ofrece un amplio abanico de opciones de recreo?

Universidad Pontificia de Salamanca

En cualquier caso, la divergencia de los frikis con respecto al común de la sociedad –al recibir un mundo distinto de mitos y héroes, con sus propios valores, prioridades y sus propias reflexiones e indicaciones para la vida–, puede resultar muy interesante para la sociología y suponer un gran ejemplo de cómo el universo simbólico hegemónico en una sociedad puede calar en diferente medida con respecto a los individuos particulares y entrar en pugna con nuevos universos simbólicos grupales. ¿Hasta qué punto frikis y no frikis piensan y se comportan de forma diferente? ¿Qué importancia llega a tener la socialización proveniente de esas piezas culturales concretas que ellos cultivan? ¿Puede llegar a ser la fuente de una moral o un sistema de valores distinto?

Y lo cierto es que los grupos frikis son cada vez más visibles en el mundo entero: no sólo porque su número haya crecido, sino también porque ellos mismos empiezan a exigir mayor visibilidad e incluso reivindican su Orgullo desde 2006 con una celebración que comienza en nuestro país. Los medios cada vez los mencionan más y no sólo desde la crítica o el ridículo como ocurría en una primera etapa, sino que empieza a aparecer cierto estatus positivo o moda de lo friki. En términos económicos, han conquistado un mercado propio que mueve millones de euros y dólares a escala mundial. Su presencia en Internet, desde sus orígenes, ha sido especialmente importante, como pioneros, creadores y pobladores de la red. Estos datos generan nuevas preguntas ¿Aún podemos considerar el frikismo como un fenómeno minoritario? ¿Cuál es su verdadero alcance? ¿En qué medida pueden influir estos colectivos frikis en el resto de la sociedad? ¿Y qué cambios en las sociedades modernas han llevado a su rápido aumento de volumen, visibilidad e influencia, y a una mejora en la visión que de ellos tienen los demás? ¿Es esta nueva visión positiva de los frikis un verdadero cambio que llevará a su integración social, o se trata de una moda pasajera que se revertirá pronto?

El fenómeno que nos ocupa nace en EEUU, pero nuestro país presenta una particular idiosincrasia en cuanto a él se refiere: aparte del número creciente de frikis y de asociaciones afines en España, el país es también el pionero en la reivindicación de los frikis como colectivo "normal" desde las manifestaciones del Día del Orgullo Friki. También será el creador de una etiqueta castellanizada para el colectivo, que será exportada a otros países de habla hispana y que pronto será oficial (la Real Academia Española, anuncia, en Junio de 2012, que incorporará la palabra "Friki" a su próxima edición). Por último, su situación en un peculiar punto de observación entre la influencia de los *geeks* americanos y los *otakus* japoneses hace su perspectiva tanto más rica e interesante. Pero ¿Cuál es la verdadera situación de los frikis en nuestro país? ¿Qué perfil de personas incluyen? ¿Cómo se organizan? ¿Es un colectivo tan

Universidad Pontificia de Salamanca

heterogéneo como podría parecer? ¿Por qué tuvo tanto éxito el Día del orgullo Friki en 2006 y por qué hoy se está desvaneciendo?

Pese a la amplitud del fenómeno, el frikismo es un terreno muy inexplorado y los pocos estudios sobre el tema se refieren al mundo americano o japonés, sin llegar a profundizar tampoco apenas en él. En castellano no es conocido ningún estudio científico serio sobre el tema, aunque por otro lado, podemos encontrar una ingente cantidad de artículos relacionados en mayor o menor medida con el frikismo, publicados tanto por periodistas como por aficionados y desde muy diversas perspectivas.

Por todo ello, en el presente trabajo, lo que se pretende es realizar una primera aproximación científica al fenómeno friki desde la sociología, que tendrá la dificultad de abordar un tema muy nuevo y que por tanto no puede ambicionar otra cosa que quedarse en la superficie y la generalidad del fenómeno, pero que contará con la ventaja de un campo de estudio muy amplio y rico en el que será relativamente sencillo encontrar información novedosa e interesante, que se ramifique en nuevos objetos de estudio para posteriores investigaciones.

El trabajo se dividirá en cuatro partes, precedidas por una necesaria sección anterior o parte introductoria –la cual engloba dedicatoria, agradecimientos, índice y la presente introducción–. La primera parte se dedicará al planteamiento de la investigación, presentando en ella el diseño del trabajo (objetivos, hipótesis, metodología...); un marco teórico imprescindible para la fundamentación de la investigación, que será esencial para definir qué tipo de fenómeno es realmente el frikismo y en qué denominación podemos encuadrarlo; y un preludio al contexto del fenómeno, haciendo un recorrido desde sus orígenes hasta nuestros días, exponiendo preliminarmente sus características más determinantes y conocidas y situando a nuestro país en su peculiar posición entre las corrientes americana y japonesa.

La segunda parte se dedicará a exponer todo lo relativo a la realización de la investigación empírica y el análisis de los datos por ella recogidos. En este apartado desarrollaremos el cuerpo principal del trabajo que pretende hacer una descripción fiel de los frikis españoles: así, analizaremos el perfil del friki, su carrera en el fenómeno, qué grupos o asociaciones componen y cuáles son en realidad las aficiones y piezas culturales de su interés. Una parte importante de este apartado se referirá a los hábitos y comportamiento de los frikis una vez han sido localizados y descritos: queremos saber verdaderamente qué hacen, cómo cultivan sus aficiones, cómo se relacionan entre ellos y con otros grupos, cómo consumen, qué reivindicaciones pueden tener y, en definitiva, todas las particularidades de su

Universidad Pontificia de Salamanca

comportamiento y sus diferencias con otras personas que no son frikis –para lo cual confrontaremos su visión con la de personas que no pertenecen al fenómeno–. Así mismo, profundizaremos en qué valores, modelos y referentes absorben los frikis de sus aficiones y de qué manera las incorporan y reproducen en su imaginario particular, individual y colectivo.

La tercera parte estará dedicada a la interpretación de los datos, atreviéndonos a caminar un paso más allá de la mera descripción: apoyándonos en la teoría, la observación, los testimonios, la documentación, etc., intentaremos extraer algunas claves que puedan servir para una comprensión más profunda del fenómeno friki, que nos acerque a los porqués de su existencia y su plasmación concreta. Esta tercera parte englobará también la verificación o refutación de las hipótesis y algunas conclusiones finales en torno a lo estudiado.

La cuarta parte tendrá un contenido de carácter técnico, como es la bibliografía y la webgrafía, el índice de tablas y gráficos y los anexos principales. Además se incluirán otros anexos en formato digital que, por su gran tamaño o bien por su formato (por ejemplo, las tablas Excel de la encuesta), no pueden ser incluidos en el texto; estos anexos digitales se entregarán en un CD para facilitar su consulta.

Por las ya citadas dificultades con respecto a este tema de falta de estudios previos y documentación científica y también por la naturaleza viva y en movimiento de los grupos que se quieren estudiar, basaremos la mayor parte de la investigación en datos primarios, siempre en contacto con los frikis españoles que configuran el fenómeno a día de hoy: visitando sus lugares de reunión, de consumo, de esparcimiento y sus eventos más significativos y acercándonos a su discurso como principales creadores e interpretadores del fenómeno que están viviendo. Sabiendo de antemano que abrimos la puerta a todo un mundo por descubrir.

Universidad Pontificia de Salamanca

PRIMERA PARTE: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

2. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

2. Diseño de la investigación

2.1. Antecedentes de la cuestión y punto de partida

El fenómeno friki no comporta en realidad un conjunto de actitudes nuevas en el ser humano: siempre han existido personas que por sus intereses o aficiones personales, su imaginación y su curiosidad orientada a aspectos poco populares de la cultura y el saber, han sido considerados extraños, asociales o incluso un poco locos. Uno de los personajes más emblemáticos de nuestra literatura, Don Quijote, es visto por muchos como una suerte de parodia de este comportamiento[1]: obsesionado por los libros de caballería, coleccionista de símbolos y emulador de las actitudes e indumentaria de sus héroes... como personaje de ficción no es este el tema que nos ocupa, pero sí puede servirnos para ejemplificar que los aspectos más típicos del comportamiento que se asocia a los grupos frikis no es nuevo.

La novedad reside en que este acervo de prácticas, actitudes, lecturas y aficiones individuales ha cristalizado en una serie de etiquetas –los *geeks* en EEUU, los *otaku*s en Japón, o los frikis en España–, que aúnan a sus miembros en una subcultura definida. El colectivo se empieza a dibujar como algo sólido y concreto y sus miembros han empezado a agruparse, tanto física como virtualmente (a través de las TICs), hasta el punto de reivindicar su identidad y su libertad para elegir sus aficiones e intereses sin represalias sociales. Hoy el fenómeno *geek*, *otaku* o friki, está presente de manera constante en los medios de comunicación, aunque con usos a menudo equívocos y ambiguos. Se trata de grupos que brillan en el panorama social de actualidad, tanto como símbolos de una moda en alza, como a modo de comportamientos extremistas generadores de cierta alarma social y, sin embargo, apenas han generado aún literatura científica, sociológica, sobre sus características.

Estos movimientos son semejantes entre sí en muchos aspectos pero a la vez conllevan múltiples diferencias culturales con lo que deben ser estudiados desde su propia idiosincrasia. Concretamente, en nuestro país, el colectivo friki ha cobrado una especial visibilidad en la última década, especialmente a partir de la celebración anual del Día del Orgullo Friki, desde 2006[2]. Pese a la visibilidad del fenómeno, que es palpable en múltiples sentidos en nuestro país –desde las ventas de libros y *merchandising* a la proliferación de clubs y asociaciones frikis

[1] http://sociedad.elpais.com/sociedad/2012/06/30/actualidad/1341076170_935785.html

[2] Este festival ha trascendido nuestras fronteras y se ha convertido en un fenómeno mundial que ha estandarizado la etiqueta de "friki" y la ha extendido por el resto de países hispanohablantes marcando tendencia: hoy en día se celebra en países tan diversos como Canadá, Israel o México.

Universidad Pontificia de Salamanca

virtuales y físicas, pasando por el afloramiento de grupos de jóvenes que se reúnen para disfrazarse en público–, aún no existe tampoco en España un estudio científico sociológico sobre el tema, en el que incluso se acusa la necesidad de hacer una definición operativa del mismo. El presente trabajo pretende atender a esta necesidad, realizando una aproximación al fenómeno del frikismo, en su contexto español.

2.2. Objeto y objetivos de la investigación

2.2.1. Objeto de estudio

Los individuos y colectivos frikis en España.

2.2.2. Objetivo general

Realizar una aproximación con rigor científico al fenómeno friki en España, en tanto fenómeno cultural en auge, del cual aún existe muy poca información y carece de un análisis sociológico en profundidad.

2.2.3. Objetivos específicos

1º Sugerir una definición oportuna, realista y completa del fenómeno friki.

2º Realizar un completo retrato sociológico del fenómeno friki en España, en cuanto a variables básicas tales como sexo, edad, clase social o nivel educativo.

3º Profundizar en las actuales características del fenómeno friki español: perfil de los integrantes, lenguaje, simbolismo, hábitos y formas de asociarse y consumir.

4º Medir la especificidad de los grupos frikis en relación a otros grupos de jóvenes en la actualidad, para diagnosticar si se trata verdaderamente de un grupo atípico o si estamos hablando de variaciones mínimas dentro de la generalidad de la juventud occidental en general y española en particular.

Universidad Pontificia de Salamanca

5º Relacionar el fenómeno friki con los retos y oportunidades sociales que introducen la postmodernidad y el desarrollo de las nuevas tecnologías.

6º Diferenciar los aspectos reivindicativos del fenómeno friki de aquellos enfocados a la diversión y la evasión.

7º Señalar en qué dirección apunta sus pasos este fenómeno en la sociedad española y diagnosticar –en la medida de lo posible– si estamos tratando con un grupo que muestra por adelantado nuevas formas de ser, comportarse y sentir, hacia los que se encamina la juventud del futuro próximo, o si por el contrario se trata de un grupo específico que no tiene que ver con una tendencia general.

2.3. Hipótesis

1ª El fenómeno friki consiste en la existencia y actividad de un colectivo social, concreto y delimitado, que reúne una serie de características comunes y presenta una serie de actitudes individuales diferenciadoras, que pueden ser aisladas y analizadas.

2ª Este colectivo ha sido socialmente etiquetado como diferente y acusa las consecuencias de este etiquetamiento.

3ª El auge actual del fenómeno friki en España se relaciona con los procesos de cambio, conflictos y retos sociales propios de la sociedad postmoderna.

4ª Este colectivo reconoce su unidad y su diferencia con la juventud "convencional" y muestra cierto grado de reivindicación contracultural ante el orden establecido.

5ª Muchos de los aspectos que caracterizan al fenómeno friki se están normalizando progresivamente en la juventud actual y la población en general: han sido pioneros e introductores de una serie de tendencias pero de las que poco a poco están perdiendo la exclusividad.

Universidad Pontificia de Salamanca

2.4. Metodología

La metodología a utilizar en el presente trabajo será principalmente cualitativa, basada en netnografía, historias de vida, grupos de discusión, panel de opinión y entrevistas; métodos desde los que los propios frikis pueden exponer y analizar sus hábitos y pensamiento. También se realizará una aproximación cuantitativa a la cuestión, mediante una encuesta que incluya, para su comparación, opinantes frikis y no frikis. Se avanzará en el método histórico, buscando las raíces del fenómeno friki en España y perfilando los rasgos de su evolución y también en el método crítico-racional, a la hora de identificar los fines y metas de los grupos frikis.

La elección de dichos métodos de investigación se ha realizado conforme a los principios de triangulación y adecuación: triangulación, pues se ha procurado una variedad de técnicas distintas que permita alcanzar una aproximación más completa y realista al colectivo friki, abordándolo desde diversos prismas, y adecuación, pues se ha procurado también utilizar las técnicas idóneas conforme al fenómeno estudiado y a las particularidades derivadas de las hipótesis y los objetivos planteados; esto es, nos apoyaremos especialmente en el medio informático, Internet, territorio habitual y cómodo para los frikis, y comprenderemos que la búsqueda documental, en manuales y libros físicos, será por su propia naturaleza parcial y referida más bien a la teoría sociológica necesaria para el análisis que al verdadero contenido de la investigación. Intentaremos sobre todo recoger datos primarios en forma de testimonios, por diversos cauces, y acudiremos a eventos, asociaciones y tiendas afines, para obtener, de primera mano y desde su propia perspectiva, la información de quiénes son los frikis, cómo actúan y cómo ven el mundo.

La exposición de los datos obtenidos por las diversas técnicas utilizadas será simultanea, por temas, cruzando los resultados de unos y otros medios para comprender la globalidad de cada una de las materias, pudiéndose consultar en anexo los datos brutos de cada una de las técnicas de obtención de datos por separado.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 1: Metodología escogida en relación al planteamiento de la investigación.

OBJETO	PREGUNTAS	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	HIPÓTESIS	METODOLOGÍA
Los individuos y colectivos frikis en España.	**1.-** ¿Quiénes son los frikis?	Realizar una aproximación con rigor científico al mundo friki en España, en tanto movimiento cultural en auge, del cual aún existe muy poca información, y carece de un análisis sociológico en profundidad.	**1.-** Recoger una definición oportuna, realista y completa del concepto "friki". **2.-** Realizar un completo retrato sociológico del fenómeno friki en España, en cuanto a variables básicas tales como sexo, edad, clase social, nivel educativo, etc. **3.-** Profundizar en las actuales características del fenómeno friki español: Perfil de los integrantes, lenguaje, simbolismo, hábitos, formas de asociacionismo y de consumo, etc.	**1.-** El fenómeno friki consiste en la existencia y actividad de un colectivo social, concreto y delimitado, que reúne una serie de características comunes y presenta una serie de actitudes individuales diferenciadoras, que pueden ser aisladas y analizadas.	• Búsqueda documental y Netnografía. • Historias de vida. • Preguntas específicas en el Panel de opinión online. • Entrevistas a profesionales y creadores de opinión frikis.
	2.- ¿Son tan diferentes de los demás?		**4.-** Medir la especificidad de los grupos frikis en relación a otros grupos de jóvenes en la actualidad, para diagnosticar si se trata verdaderamente de un grupo atípico o si estamos hablando de variaciones mínimas dentro de la generalidad de la juventud occidental en general y española en particular.	**2.-** Este colectivo ha sido socialmente etiquetado como diferente y acusa las consecuencias de este etiquetamiento.socialmente atípicos que pueden ser identificados.	• Encuesta comparativa entre frikis y no frikis. • Comparativa con encuestas de valores de la juventud publicadas por otros autores • Grupos de discusión de ambas categorías. • Preguntas específicas en el Panel de opinión online.
	3.- ¿Por qué son así?		**5.-** Relacionar el fenómeno friki con los retos y oportunidades sociales que introducen la postmodernidad y el desarrollo de las nuevas tecnologías.	**3.-** El auge actual del movimiento friki en España se relaciona con los procesos de cambio, conflictos y retos sociales propios de la sociedad postmoderna.	• Historias de vida. • Entrevistas a profesionales y creadores de opinión frikis. • Preguntas específicas en el Panel de opinión online.
	4.- ¿Qué quieren?		**6.-** Diferenciar los aspectos reivindicativos del fenómeno friki con aquellos enfocados a la diversión y la evasión.	**4.-** Este colectivo reconoce su unidad y su diferencia con la juventud "convencional" y muestran cierto grado de reivindicación contracultural ante el orden establecido.	• Entrevistas a profesionales y creadores de opinión frikis. • Preguntas específicas en el Panel de opinión online. • Preguntas específicas en la Encuesta .
	5.- ¿La juventud del futuro?		**7.-** Señalar en qué dirección apunta sus pasos este fenómeno en la sociedad española y diagnosticar -en la medida de lo posible- si estamos tratando con un grupo que muestra por adelantado nuevas formas de ser, comportarse y sentir, hacia los que se encamina la juventud del futuro próximo, o si por el contrario se trata de un grupo específico que no tiene que ver con una tendencia general.	**5.-** Muchos de los aspectos que caracterizan al mundo friki se están normalizando progresivamente en la juventud actual y la población en general; han sido pioneros e introductores de una serie de tendencias pero de las que poco a poco están perdiendo la exclusividad.	• Encuesta comparativa entre frikis y no frikis. • Entrevistas a profesionales y creadores de opinión frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

2.5. Innovación teórica y metodológica

En sociología se han realizado numerosos estudios sobre las llamadas tribus urbanas; también es tema de actualidad sociológica la exploración de las nuevas formas humanas de relacionarse y asociarse en un mundo líquido, marcado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; sin embargo, hasta ahora, el ámbito específicamente friki continúa prácticamente inexplorado, siendo los pocos textos relacionados con este fenómeno muy localizados en la cultura japonesa y norteamericana, con su propia idiosincrasia; por ello, innovar en este campo, aún muy virgen, resulta casi prescriptivo ya que toda descripción, investigación o análisis serán nuevos.

Como contrapartida, resulta difícil centrarse en un aspecto concreto del frikismo y explorarlo a fondo, realizando un análisis de calidad, ya que se carece de una base científica sólida previa en cuanto a este tema, desde la cual profundizar; por lo que buscaremos el apoyo teórico de autores internacionales que tratan el tema de la modernidad y las nuevas formas de relacionarse, consumir y vivir en la sociedad actual: exploraremos aquellos autores japoneses y americanos que tratan el tema de *otaku*s y *geeks* en sus respectivos países y continuaremos analizando el fenómeno en el contexto español. En cuanto a textos españoles, utilizaremos aquellos que tratan sobre movimientos sociales (tribus urbanas principalmente), los últimos cambios sociales, y aquellos que tocan aspectos periféricos del frikismo, pues existen trabajos sobre los juegos de rol y sobre la literatura fantástica que serán de utilidad en este estudio. En consonancia con lo dicho, la mayor parte de los datos que utilizaremos para el análisis serán primarios, recogidos directamente para nuestra investigación, inaugurando así un pequeño repositorio de testimonios que podrían volver a utilizarse en el futuro o servir de base para cuestionamientos más concretos sobre el fenómeno friki.

En el citado terreno metodológico, la innovación principal será la de incorporar herramientas *online* específicas de investigación, especialmente la elaboración de un panel de opinión vía Internet; estas nuevas herramientas se adaptan especialmente al contexto friki, en el cual la tecnología y la conexión a la red es una constante. Además, estas herramientas permiten acceder a una muestra relativamente grande de opinantes VIP, que podrán desarrollar discursos muy completos y específicos, con un *feedback* constante con la investigadora, durante un periodo de tiempo dilatado, en nuestro caso, tres meses.

Universidad Pontificia de Salamanca

3. MARCO TEÓRICO

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

3. Marco Teórico

A continuación, haremos un repaso por las teorías y presupuestos teóricos que servirán de base para este trabajo, fijándonos sobre todo en cuatro aspectos fundamentales: Primero realizaremos un retrato de la postmodernidad, en el que las teorías, autores y textos escogidos hacen especial hincapié en la problemática de este periodo y en la respuesta que suscita en cuanto a nuevos movimientos y agrupaciones sociales. En segundo lugar nos aproximaremos al punto de vista del interaccionismo simbólico y su aportación para la comprensión de grupos *outsider*, ya que, por la naturaleza minoritaria del grupo de estudio, nos resultará muy útil utilizar este enfoque en la presente investigación. En tercer lugar, tendremos en cuenta las investigaciones más cercanas al tema friki, en especial la obra de Hiroki Azuma[3], que, si bien se refiere al mundo *otaku*, japonés, puede darnos una serie de clave para entender el fenómeno friki en nuestro país. Finalmente, expondremos los términos y etiquetas asociados al fenómeno friki, su origen y evolución, así como sus usos más concretos, para partir de una base terminológica específica, necesaria para abordar este trabajo.

3.1. La postmodernidad y sus consecuencias sociales

3.1.1. La "Modernidad Líquida": individualidad vs. nuevo comunitarismo

Hemos querido comenzar por explorar la visión que tiene Zygmunt Bauman[4] de la sociedad postmoderna, pues se trata de uno de los autores cuyo análisis de la actualidad es más agudo y completo, con textos como *Modernidad líquida*, *Vida de consumo, Vida líquida* o *Vidas desperdiciadas*; obras en las que consigue realizar un retrato de la sociedad actual y de cómo ha variado con respecto a lo que hasta hace unos años se entendía como "modernidad" y en las que busca también dar relieve a corrientes que ya eran levemente visibles en las etapas tempranas del capitalismo y que hoy son aspectos centrales del mismo, cambios realmente grandes, y que han tenido lugar acaso demasiado rápido.

A la hora de describir nuestra sociedad, elige el término de "Modernidad Líquida" porque lo que caracteriza precisamente a esta modernidad es su falta de pautas consistentes,

[3] AZUMA, Hiroki; *otaku, Japan's database animals*; University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009 (original de 2001).
[4] También citaremos a Marc Augé en su visión de los no-lugares.

Universidad Pontificia de Salamanca

su fluidez, el cambio constante en lugar de la estabilidad, así, mientras otras etapas de la historia humana pueden considerarse sólidas (definidas, estables, rígidamente estructuradas, basadas en jerarquías, en tradiciones, en instituciones que parecían inamovibles e inmutables), hoy la sociedad se hace líquida con síntomas tales como la desregulación, la flexibilización o la liberalización de los mercados, el individualismo, la inmediatez y la transitoriedad. Nos encontramos, en fin, ante una era de cambio, inestabilidad e incertidumbre, en la que el hombre ha perdido en gran parte los referentes a los que anclar sus certezas. De hecho, la palabra **incertidumbre**, es una de las que mejor definen a nuestra sociedad actual, que cambia a un ritmo vertiginoso y donde la certeza es esquiva (una incertidumbre, además, muy relacionada con el desencantamiento, que mencionaría Max Weber en *El político y el científico* y otras obras). Bauman encuentra incertidumbre a todos los niveles de la vida, desde las relaciones personales hasta la macroeconomía, y lo más importante es que esta incertidumbre no es inocua, sino que provoca una respuesta: lleva a los hombres a actuar de maneras determinadas para recuperar la estabilidad perdida con la Modernidad líquida: una de las respuestas a la incertidumbre con más repercusión social global es la del **consumo**; consumir como una forma de catarsis o exorcismo, de la búsqueda de certezas ante la incertidumbre vital como motivo para la compra.

El **riesgo y el miedo** se convierten en preocupaciones principales en el imaginario colectivo, desencadenando una adicción a la seguridad y, a la vez, una profunda desconfianza hacia ella; un círculo vicioso que nos sume en la continua angustia, nos lleva a normalizar el estado de emergencia. Se reconocen muchas causas de riesgo reales o imaginarias (enfermedad, terrorismo, desempleo...) pero el miedo es mayor y supera los hechos mismos a que hace referencia, en tanto que es líquido, poco claro, sin rostro ni causa nítidos; no se conoce la amenaza ni cómo evitarla: se trata de una situación social generalizada de miedo –casi patológico– al propio miedo.

En este contexto, el autor hace referencia al poder de los **medios de comunicación** sobre el individuo y la sociedad, pero va un paso más allá; también pincela las formas en las que la comunicación está cambiando en el mundo de la Modernidad Líquida, sobre todo debido a las nuevas tecnologías. Señala la ambivalencia de un mundo online (virtualizado) y un mundo offline (real), con reglas diferentes y cómo las características de uno empiezan a introducirse en el otro, haciéndolo más inestable, superficial y volátil.

Esta idea enlazará con la de **seducción y voluntariedad** como los mecanismos que hoy impulsan la acción humana: en contradicción con el modelo anterior y "normativo" de la

Universidad Pontificia de Salamanca

sociedad moderna, en la actualidad las elecciones individuales se mueven por la seducción, los deseos y las relaciones públicas; hoy hay que seducir a los otros, no sólo en la venta sino en todos los aspectos de la vida, incluso por parte de las instituciones: la educación, la cultura, el trabajo, y hasta el poder, deben seducir. Se sustituye (al menos en apariencia) la obediencia por elección libre y voluntaria; pero se advierte que las opciones posibles, por variadas que sean, siguen sin estar en manos del individuo sino que son impuestas.

A continuación repasamos **cinco conceptos** básicos tratados por Bauman y que nos ayudarán a entender más profundamente la sociedad en la que se encuadra nuestro fenómeno de estudio. De todos ellos el autor resalta que su papel tradicional ha cambiado: han muerto tal y como se conocían hace unos años, pero que viven hoy de otra manera, continúan siendo conceptos básicos para entender la estructura social actual, pero sus concepciones nuevas poco tienen que ver con lo que eran antes; se trata de la emancipación, la individualidad, el tiempo y el espacio, el trabajo y la comunidad.

Emancipación

Es uno de los rasgos principales de las sociedades occidentales actuales; el capitalismo se ha emancipado de sus ligaduras, territoriales, políticas y éticas que le constreñían en tiempo pasados, y de la misma manera hoy los hombres son más libres que en otras épocas para decidir y gestionar su futuro, ya que viven y se desarrollan en sociedades relativamente funcionales, ricas y poderosas; con la crisis de las instituciones hay más libertad para elegir el destino propio y con el Estado de Bienestar hay más recursos para llevarlo a cabo; la sociedad misma parece que históricamente ha deseado y procurado esta nueva libertad con la sucesión de revoluciones y cambios sociales... pero también parece que una vez conseguida no es exactamente lo que se había soñado.

Para Bauman, esta libertad es un nuevo reto: muchas personas preferirían no vivirla, ya que es más sencillo seguir las directrices de otros en un camino allanado que crear y luchar por las propias; además, la libertad supone una serie de riesgos y sacrificios que muchas personas preferirían no afrontar. En la modernidad líquida pocos individuos desean liberarse, y menos están dispuestos a actuar para lograrlo; el mundo real es restrictivo, limitante y desobediente, y en el sentirse libre implica alcanzar un equilibrio entre los deseos, la imaginación y la capacidad de actuar, este equilibrio, según Bauman puede alcanzarse por dos caminos: **recortando el deseo y la imaginación** (de tal manera que no se desee nada fuera de lo que ya se posee o se tiene al alcance, creando una falsa libertad) o **ampliando la capacidad de acción** (realizando acciones que realmente ejecuten la propia libertad). Puede suceder que, debido a

Universidad Pontificia de Salamanca

la manipulación social, se dé un lavado de cerebro en el que uno jamás llegue a poner a prueba sus capacidades objetivas y existe además la posibilidad de lo que experimentamos como libertad no lo sea en absoluto y que las personas satisfechas con su realidad no experimenten ninguna necesidad de liberarse. Dice Bauman:

> *Sentirse libre de restricciones, libre de actuar según el propio deseo, implica alcanzar un equilibrio entre los deseos, la imaginación y la capacidad de actuar. Por lo tanto, el equilibrio puede alcanzarse y conservarse inalterable de dos maneras diferentes: angostando, recortando el deseo y/o la imaginación o ampliando la capacidad de acción* (BAUMAN 2007, pág. 22).

El autor se pregunta si la liberación es una bendición o una maldición, y propone dos clases de respuestas a esa cuestión: dudar que la gente común esté preparada para la libertad y dudar de los beneficios que las libertades disponibles pueden otorgar. La primera respuesta retrata a un tipo de personas reacias a asumir los riesgos y las responsabilidades que son parte de una autonomía y una autodeterminación genuina, mientras que la segunda respuesta sugiere que la libertad no es garantía de felicidad, sino que es más proclive a acarrear desdicha. Así, en la Modernidad Líquida, la propia definición de liberación ha cambiado: es deseable por muchos motivos, pero provoca miedo al fracaso y se ve como algo que no es garantía de felicidad ni una meta por la que valga la pena luchar. Otras filosofías nos dicen que la coerción social es una fuerza emancipadora y la única esperanza razonable de libertad a la que los humanos pueden aspirar; el hombre necesita libertad, pero también necesita normas:

> *La ausencia de normas o su mera oscuridad –anomia– es lo peor que le puede ocurrir a la gente en su lucha por llevar adelante sus vidas. Las normas posibilitan al imposibilitar; la anomia augura una imposibilidad lisa y llana* (BAUMAN 2007, pág. 26).

En cierta forma, no existe otra manera de alcanzar la liberación más que someterse a la sociedad y seguir sus normas; ceder a las presiones sociales ahorra al ser humano la agonía de no saber qué esperar de los demás. La emancipación en resumen, ha abierto un campo inmenso de libertades, pero aún está carente de guías y asideros que sirvan a las personas para recorrerlos: las instituciones ya no constriñen a la sociedad, pero tampoco la cimentan; las personas luchan a solas por encontrar su propio lugar en el mundo y sus metas personales y sociales; el único consuelos es saber que los demás también luchan a solas con sus dificultades, pero la presencia de otros en las mismas dificultades que uno mismo no implica ayuda con estas dificultades, cada uno debe hacer frente a sus dificultades en soledad y eso es lo que significa en fin la emancipación.

Universidad Pontificia de Salamanca

Individualidad

> *Nosotros es el pronombre personal más empleado por los líderes. En cuanto a los asesores, lo emplean muy rara vez: el nosotros es simplemente un conglomerado de yos y ese conglomerado, a diferencia del grupo, no es mayor a la suma de sus partes* (BAUMAN 2007, pág. 71).

A partir de esta premisa, Bauman comienza un recorrido por el conglomerado de "yos" de la modernidad líquida: su análisis del cuerpo, el consumo, la adicción, el concepto de salud, de belleza y el acto mismo de la compra representan una postal de época, rica en matices, aristas y profundidades; la sociedad moderna existe por su incesante acción individualizadora, así como la acción de los individuos consiste en reformar y negociar diariamente los lazos mutuos que llamamos sociedad. La individualización sigue cambiando: establece nuevos preceptos de comportamiento y corre nuevos riesgos; transforma la identidad humana, de algo dado, en una tarea, y hace responsables a los actores de la realización de esta tarea y de las consecuencias. La necesidad de transformarse en lo que uno es, constituye la principal característica de la vida moderna.

En la época del capitalismo pesado la identidad era mucho más preceptiva y fija, guiada de una forma jerárquica, pero con el paso del capitalismo pesado al liviano han desaparecido los invisibles politburós, capaces de absolutizar los valores y emitir veredictos inapelables sobre los objetivos dignos de ser perseguidos y los que deben abandonarse: todo recae ahora sobre el individuo, solo a él le corresponde descubrir qué es capaz de hacer, ampliar esa capacidad al máximo y elegir los fines a los cuales aplicar esa capacidad, y hoy en día, estos fines serán aquellos que le produzcan una mayor satisfacción. Al individuo le corresponde domesticar lo inesperado para convertirlo en entrenamiento.

Vivir entre opciones aparentemente infinitas permite la grata sensación de ser libre para convertirse en alguien, de esta forma la desdicha de los consumidores deriva del exceso, de no saber qué elegir, no de la escasez de opciones. Además, en la modernidad, el asesoramiento que se brinda a las personas sobre cómo afrontar su vida es muy pequeño, limitado a mostrar opciones individuales, no a marcar pautas ni caminos comunes. Buscar ejemplos o consejos se convierte entonces en una adicción, pero estos no cumplen su promesa de provocar satisfacción, además dejaran de ser utilizables y serán devaluados por la competencia de ofertas nuevas y mejores.

Por otro lado, Zygmunt Bauman nos habla de la individualidad en relación con la seguridad y el miedo: hoy la seguridad es lo más importante, hasta el punto de que se ha

Universidad Pontificia de Salamanca

convertido en una psicosis, aún cuando es en nuestros tiempos cuando más medios hay para garantizar la seguridad de las personas. Anteriormente esa seguridad y control estaba a cargo de los ojos lenguas y manos humanas, hoy a cargo de las cámaras de TV y las alarmas: son las propias personas quienes se vigilan a sí mismas y quienes demandan que sea así, ya que se consideran a sí mismas como víctimas de una posible conspiración. En este contexto de inseguridad un encuentro entre extraños no se parece a un encuentro entre familiares, amigos o conocidos, es comparativamente un desencuentro. El encuentro con extraños es un acontecimiento sin pasado y con frecuencia un acontecimiento sin futuro. La vida urbana exige entonces una habilidad llamada ***civilidad*** para proteger mutuamente a las personas y que no obstante les permita disfrutar de su mutua compañía, su esencia es la utilización de mascaras para una sociabilidad pura cuyo propósito es proteger a los demás de la carga de uno mismo. La civilidad consiste en una forma de representación de uno mismo, pero desde una relativa distancia emocional. Se interactúa, pero superficialmente, la apertura emocional sólo ocurre en situaciones excepcionales entre amigos íntimos o familiares. Hacia los demás somos otro tipo de yo, igual de real, pero de alguna manera limitado, para protegernos a nosotros mismos y a los demás. Sólo así es posible la comunicación en la Modernidad Líquida.

Espacio y Tiempo

El automatismo de los nuevos sistemas de comunicación, la racionalidad del tiempo, el teletrabajo, la organización de la ciudad moderna… son sólo algunos de los elementos a tener en cuenta en la sociedad actual y que hacen tambalearse las antiguas concepciones de espacio y tiempo. Por otro lado, y enlazando con el miedo colectivo de la sociedad, Bauman señala cómo las casas, las oficinas y los barrios se están convirtiendo más y más en espacios de control, espacios vigilados y gravados hasta la saciedad, donde uno se siente a salvo y a la vez desnudo; se busca seguridad y comunidad, pero lo que se obtiene es una fría vigilancia.

Volvemos de nuevo al tema de la *civilidad* y lo *civil*. La civilidad debe ser una característica del entorno social, el entorno urbano debe ser civil para que sus habitantes puedan aprender las difíciles destrezas de la civilidad. Esta civilidad de lo urbano significa fundamentalmente *la provisión de espacios que la gente puede compartir como persona pública, sin que se la inste, presione u obligue a quitarse la máscara y soltarse, expresarse, confesar sus sentimientos íntimos y exhibir sus pensamientos, sueños y preocupaciones más profundos* (BAUMAN 2007, pág. 104). En relación a esto, Bauman describe cuatro tipos de lugares propios de la Modernidad Líquida: las nuevas plazas públicas, los lugares de ocio de consumo, los no-lugares y los lugares vacíos:

Universidad Pontificia de Salamanca

Las nuevas plazas públicas

La primera de las categorías de espacio público urbano, pero enfáticamente no civil, es la de las nuevas plazas públicas, como ejemplo de las cuales Bauman señala La Défense de París. Este tipo de plazas y espacios públicos son enormes, ominosos, poco humanos. Son contradictoras a su propia naturaleza, ya que no invitan a permanecer rato en ellas o a utilizarlos como punto de encuentro. Son más un placer arquitectónico o estético que un espacio humano.

Los espacios de ocio de consumo

Destinados a prestar servicios a los consumidores, o más bien a convertir al residente de una ciudad en consumidor, como los centros comerciales y cafeterías, u otros lugares de ocio relacionados con el consumo. En ellos se busca el entretenimiento y la comunicación, pero realmente son lugares donde no se mantiene ningún tipo de interacción social; se actúa uno junto al otro, pero no se comunica nada: la tarea aquí es consumir y el consumo es un pasatiempo absoluto e irremediablemente individual y por atestados que estos lugares de consumo colectivo estén, no hay nada colectivo en ellos. Los lugares de consumo deben gran parte de su magnético poder de atracción a su colorida y caleidoscópica variedad de estímulos sensoriales y ofrecen lo que ninguna realidad real puede ofrecer afuera: un equilibrio casi perfecto entre libertad y seguridad. Dentro del lugar (o templo) de consumo la imagen se convierte en realidad, las multitudes se aproximan tanto como es posible a la idea imaginada de comunidad, pero no introducen la importante fase de la confrontación, el enfrentamiento con la otredad del otro; por tal razón esa comunidad no exige ninguna negociación, ningún trato, ningún esfuerzo por entender, solidarizarse ni conceder: estar dentro de esta clase de comunidad forma una nueva comunidad de creyentes, unificados por los fines y también por los medios, por los valores que respetan y por la lógica de conducta que adoptan.

Los no-lugares

Son espacios despojados de las expresiones simbólicas de la identidad, las relaciones y la historia, tales como los aeropuertos, autopistas, hoteles, el transporte público… lugares que en nuestros días han adquirido mayor importancia que nunca en otras épocas, y que peculiarmente desalientan cualquier idea de permanencia, imposibilitando la colonización o domesticación del espacio; si bien las plazas eran lugares de paso, transitorios, en los no-lugares hay que aceptar la inevitabilidad de una permanencia prolongada de extraños. Estos lugares solucionan esta "inconveniencia" permitiendo la presencia "meramente física" de las

Universidad Pontificia de Salamanca

personas. Los residentes de los no lugares (pasajeros, pacientes, clientes…) varían, pero esto se convierte en un hecho irrelevante, como irrelevante son sus características concretas. Sean cuales sean sus diferencias, todos deben seguir los mismos patrones de conducta, deben ser totalmente uniformes.

> *Sea lo que fuere que haya que hacer en los no-lugares, y lo que se haga, todo el mundo debe sentirse como en su casa, aunque nadie debe comportarse como si estuviera en su casa* (BAUMAN 2007, pág. 111).

Debemos hacer aquí un inciso para presentar también el punto de vista de Marc Augé acerca de los no-lugares, sobre cuyo análisis realiza una importante publicación[5]. Augé profundiza especialmente en este tema ya que entiende que no se trata sólo de unos espacios con una forma propia de funcionamiento, sino que son verdaderamente **símbolos y ejemplos de la condición humana actual y futura**, marcada por la soledad en medio de un montón de otros solitarios. Los no-lugares no son una parte de nuestra existencia, sino que están adentrándose y colonizando toda ella, convirtiéndose en la forma normal de convivencia.

Así, Augé compara los lugares antropológicos (identificatorios, relacionales e históricos) con estos nuevos espacios transitorios opuestos en sus características principales. En este contexto cobra importancia causal el tiempo: es nuestro uso del tiempo lo que propicia cambios como las concentraciones urbanas, la traslación de sectores de población, la aceleración de los medios transportes: necesitamos que cada día una multitud de personas se traslade durante horas para llegar a sus puntos de trabajo... Augé va de nuevo más allá al hablar también de la perversión del sistema laboral, con jornadas de trabajo tan extensas que modifican a su vez la perspectiva del sujeto con respecto a los tiempos de ocio, a los tiempos de convivencia hogareña, de percepción del afuera. Sin embargo, el hombre sigue necesitando de los lugares antropológicos, espacios de reunión y de encuentro, que le ayudan a definirse a sí mismo, y así los busca (durante su tiempo libre) en el turismo, la visita a museos, la preferencia por sitios históricos... pero esta búsqueda está inevitablemente preñada de mercantilismo: es decir, que la modernidad no es capaz de borrar realmente los lugares antropológicos, pero sí los pone en segundo plano.

> *La sobremodernidad[6] es productora de no lugares, es decir, de espacios que no son en sí lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos: éstos, catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares de memoria", ocupan allí un lugar*

[5] AUGÉ, Marc; *Los no lugares, espacios del anonimato*; Editorial Gedisa, Barcelona, 2000.
[6] Augé no habla de postmodernidad sino de sobremodernidad.

Universidad Pontificia de Salamanca

> *circunscripto y específico. Un mundo donde se nace en la clínica y donde se muere en el hospital, donde se multiplican, en modalidades lujosas o inhumanas, los puntos de tránsito y las ocupaciones provisionales (las cadenas de hoteles y las habitaciones ocupadas ilegalmente, los clubes de vacaciones, los campos de refugiados, las barracas miserables destinadas a desaparecer o a degradarse progresivamente), donde se desarrolla una apretada red de medios de transporte que son también espacios habitados, donde el habitué de los supermercados, de los distribuidores automáticos y de las tarjetas de crédito renueva con los gestos del comercio "de oficio mudo", un mundo así prometido a la individualidad solitaria, a lo provisional y a lo efímero, al pasaje, propone al antropólogo y también a los demás un objeto nuevo cuyas dimensiones inéditas conviene medir antes de preguntarse desde qué punto de vista se lo puede juzgar* (AUGÉ 2000, págs. 82-83).

Los no-lugares, en definitiva, son más bien lugares **interiores**, estados mentales en los que el hombre se evade, donde quiere no ser, donde quiere no pertenecer, ser uno más no diferenciado, donde nadie lo conozca ni lo asfixie con cariño o requerimientos. Servirán al hombre para estar solo, callado, envuelto en su individualidad. El peligro de esta evasión reside cuando el no-lugar se mete dentro de la casa, cuando el ser humano continúa ensimismado, viviendo en su vida interior, actuando mientras hacia afuera como un autómata, realizando actividades que no son sino una forma de distraer el cuerpo mientras la mente queda en su intimidad, como ver la televisión, bucear por Internet, trabajar absorto…

Por último, indicar que, en los últimos años, viene desarrollándose cierta crítica a la teoría de los no-lugares: autores, como Maximiliano Korstanje, señalan que no existen indicadores claros sobre lo que representa un lugar para un sujeto y su grupo de pertenencia. También habla del problema de los derechos en los no-lugares, pues según la teoría de Augé estos espacios serían lugares de no-derechos, pero no son así en la práctica, ya que poseen su propio código.

∞ Los espacios vacíos

Se trata de lugares vacíos de sentido, podríamos decir que son los lugares "sobrantes" que quedan después de que se ha llevado a cabo la tarea de estructuración de los espacios que “realmente importan”. Son vacíos aquellos lugares en los que nos sentiríamos perdidos y vulnerables y un poco asustados ante la vista de los otros seres humanos; pero, sin embargo, son lugares que existen y que pueden no estar vacíos para el resto de personas. Aquí habla Bauman de los barrios bajos, las carreteras periféricas, los poblados chabolistas… Lugares que no sólo no son frecuentados por el común de las personas, sino que además se descartan en el mapa mental que cada uno tiene de la ciudad.

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Para que un mapa* [mental] *"tenga sentido", algunas áreas de la ciudad deben ser descartadas, ser carentes de sentido y –en lo que al significado se refiere– ser poco prometedoras. Recortar esos lugares permite que los demás brillen y estén colmados de sentido* (BAUMAN 2007, pág. 113).

Con respecto al tiempo, para Bauman (2009, p´g. 117), *la historia del tiempo comenzó con la modernidad*, ya que es en la modernidad cuando el tiempo ha comenzado a ser medido al milímetro, a ser racionalizado y distribuido; es en la modernidad donde la gente se ha instalado en la creencia de que, como decía Benjamin Franklin, "el tiempo es oro". En la modernidad líquida, sin embargo, el tiempo se ha desligado del espacio, gracias a las nuevas tecnologías. Antes, espacio y tiempo estaban íntimamente ligados, hoy el tiempo se ha emancipado del espacio o viceversa: por un lado, la revolución en los transportes ha cambiado el tiempo que empleamos, puesto que ahora, las distancias pueden ser recorridas mucho más rápido

–lo cual también supone una enorme frontera entre quienes poseen los medios (van en coche o en otro transporte rápido) y los que no (los que van a pie o en transportes públicos lentos) –; antes, los más poderosos podían viajar mejor (un rey podía ir más cómodo que sus súbditos), pero nadie podía viajar más rápido que los demás, o las diferencias eran muy pocas. Por otro lado, la automatización de las comunicaciones, sobre todo a través de Internet, ha convertido el tiempo en una sucesión de momentos instantáneos, lo que supone también "satisfacción instantánea" de casi cualquier proceso; este hecho también marca una frontera terrible entre quienes poseen los medios de control del tiempo y están conectados a la red y los que no: para unos, está en su mano el conocimiento instantáneo, la comunicación instantánea, el beneficio instantáneo; mientras que los otros se ven inevitablemente retrasados y alejándose a marchas forzadas del grupo anterior, que se hace prácticamente inalcanzable: los individuos, colectivos o países enteros que han quedado fuera de la modernidad líquida, cada vez tienen menos oportunidades de entrar en ella y de competir en igualdad de condiciones.

De la misma manera, el espacio pierde el valor que había adquirido durante la modernidad pesada: era el bien más preciado, pues las industrias tendían a crecer y a utilizar enormes maquinarias; la conquista del suelo y después del espacio exterior se convirtió en una prioridad máxima, donde el valor primero era el crecimiento. Con la modernidad líquida, el espacio empieza a cobrar menor importancia y se potencia la ubicuidad, en la que lo importante es el tiempo y el trabajo: las empresas de hoy pueden situase en cualquier parte, no necesitan un espacio físico concreto y ni siquiera necesitan estar en el mismo país para el que trabajan (tal es el caso de las manufacturas en China, que son propiedad y sirven a los países occidentales, o el traslado de los *Call Center* a países periféricos); pero más allá de eso,

Universidad Pontificia de Salamanca

mediante el teletrabajo, parece que el camino que se lleva es el del abandono cada vez mayor del espacio físico y la importancia mayor del tiempo de trabajo neto. El abandono del espacio se refuerza infinitamente con la libre fluctuación de capitales (aunque el dinero "físico" esté almacenado en algún lugar, para trabajar con él, no es necesario tocarlo); esto modifica la gestión humana del tiempo, paradójicamente, en una devaluación del tiempo mismo.

> *El "corto plazo" ha reemplazado al "largo plazo" y ha convertido la instantaneidad en ideal último. La modernidad fluida promueve al tiempo al rango de envase de capacidad infinita, pero a la vez disuelve, denigra y devalúa su duración* (BAUMAN 2007, pág.134).

Trabajo

La historia del trabajo en la modernidad es la historia del progreso y de la organización social: durante la era industrial y la modernidad pesada, eran los Estados y la política quienes instaban al hombre a trabajar y la pugna por una mejor organización del trabajo era intensísima; hoy, el Estado ha perdido el control sobre el trabajo, y no existen alternativas reales a la organización de ese trabajo desde la caída del comunismo soviético. Todo esto se apoya en buena parte en la nueva naturaleza del trabajo: para Bauman, las principales fuentes de ganancia de la modernidad son cada vez más las ideas y menos los objetos materiales.

El trabajo en sí mismo también se hace cambiante, líquido, lleno de incertidumbre; si antes era una variable a largo plazo, hoy es una variable casi instantánea: el trabajador que empezara como aprendiz en Ford sabía que acabaría su carrera laboral en esa misma empresa, e incluso podía especular sobre en qué puesto y, en cuanto a la riqueza, las fortunas familiares era algo que debía perpetuarse más allá de la vida de sus miembros. Hoy, el trabajo es temporal y cambiante, es difícil predecir qué puesto ocupará un trabajador en un plazo de cinco años, imposible intentar predecirlo a más largo plazo, el empleo cada vez es más precario y transitorio; mientras que la riqueza es fluida, cambiante y muy desigual.

Siempre ha habido, no obstante, incertidumbre en el trabajo, lo que diferencia a esta nueva incertidumbre es que es **estructural**, forma parte íntimamente del sistema de trabajo actual. Para explicar el sistema de trabajo actual, Bauman cita al inglés Robert Reich y su investigación de 1991 *The Work of Nations*, donde se clasifican las principales actividades económicas en las siguientes cuatro categorías:

1. Los manipuladores de símbolos, gente que inventa ideas y los modos de hacerlas deseables y atractivas para el mercado.
2. Los encargados de la reproducción del trabajo (educadores y funcionarios)

Universidad Pontificia de Salamanca

3. Las personas que se ocupan de brindar servicios personales, que requieren un encuentro cara a cara con los destinatarios del servicio prestado.

4. Por último, los vendedores de productos.

El mundo fluido, señala Bauman, es el mundo del desempleo estructural, donde nadie puede sentirse ni seguro ni a salvo. No existen habilidades ni experiencias que, una vez adquiridas, garanticen la obtención de un empleo y, en el caso de obtenerlo, éste no resulta duradero. Los vínculos humanos, antes resultantes del trabajo en una misma empresa, se rompen. La sociedad resultante de todo ello, es la sociedad que puebla la Modernidad Líquida.

Comunidad

Bauman haya una doble reacción ante la Comunidad, en sentidos contrarios pero paradójicamente unidos: por un lado, la pérdida de poder de las instituciones y del individualismo llevarán a unas nuevas comunidades cada vez más efímeras e intercambiables; por otro lado, la sociedad de la modernidad líquida busca compulsivamente el comunitarismo, pertenecer a algo, y este comunitarismo es una reacción previsible a la acelerada licuefacción de la vida moderna, *una reacción ante su consecuencia más irritante y dolorosa: el desequilibrio, cada vez más profundo, entre la libertad individual y la seguridad* (BAUMAN 2007, pág. 182).

En todo caso, licuefacción de las comunidades y deseo de pertenecer son las dos caras de una misma moneda: con la crisis de las instituciones, la emancipación del individuo respecto a la sociedad, la instantaneidad del tiempo y del espacio y la precariedad del trabajo, los vínculos humanos se han vuelto frágiles, quebradizos y transitorios. Esta fragilidad de los vínculos humanos es para Bauman el precio a pagar por la libertad y el derecho individual a perseguir metas individuales, pero a la vez es un terrible obstáculo para conseguir, de hecho, alcanzarlas. La falta de seguridad, factor común a todos los procesos antes citados, es lo que empuja a las personas a abrazar el nuevo comunitarismo. Esta idea enlaza con el concepto de "tribalización del mundo" de Michel Maffesoli. Dice Bauman:

> *El atractivo del comunitarismo es la promesa de un refugio seguro, el destino soñado por los marineros perdidos en un turbulento mar de cambios constantes, impredecibles y confusos* (BAUMAN 2007, pág. 182).

El comunitarismo actual se hace patente de muy diversas maneras: el refuerzo de los nacionalismos, la radicalización de algunas posturas religiosas e ideológicas y la aparición de nuevas comunidades. Entre estas nuevas comunidades, que aparecen como respuesta a la

Universidad Pontificia de Salamanca

falta de seguridad del individuo y a su necesidad de crearse a sí mismo, de identificarse con los demás para construir su propia personalidad, podemos resaltar las tribus urbanas, los grupos de ocio (personas que sólo se juntan una vez a la semana para practicar una actividad) o las comunidades de Internet (en las cuales las personas comparten información sobre aspectos de su vida que pueden llegar a ser realmente íntimos, pero sin embargo no realizan una comunicación cara a cara ni llegan al contacto físico). A estas, Bauman suma un concepto exclusivo de la modernidad líquida: las "comunidades explosivas", comunidades hiperefímeras que aparecen en un momento dado y desaparecen cuando la causa común les ha unido; estas pueden ser "comunidades de guardarropa"[7] o "comunidades de carnaval[8]". Que son multitudinarias, pero a la vez solitarias; son comunidades sin comunión:

> *Lejos de ser una cura para el sufrimiento provocado por el infranqueable abismo que se abre entre el destino del individuo de jure y el individuo de facto, son en realidad síntomas y a veces factores causales del desorden social típico de la condición de la modernidad* líquida (BAUMAN 2007, pág.212).

3.1.2. La construcción de la identidad en la "Sociedad Red"

Autores como Manuel Castells, hacen un análisis de la sociedad postmoderna desde la perspectiva de los vertiginosos cambios sociales aparejados al desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y la globalización que esto supone. Su perspectiva le lleva a catalogar esta sociedad, aún emergente y en desarrollo, como la "Sociedad Red" y de ella hace un retrato exhaustivo[9]. Castells nos interesa también de forma especial por su análisis de las particulares formas de construcción de la identidad, propias de este periodo.

La revolución de las tecnologías de la información y la reestructuración del capitalismo han inducido una nueva forma de sociedad que se caracteriza por la globalización de las actividades económicas, por su forma de organización en redes, por la flexibilidad e inestabilidad del trabajo y su individualización, por un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados que crean una cultura de la virtualidad real y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo, mediante la constitución de un espacio de flujos y del tiempo atemporal.

[7] Igual que los asistentes a un espectáculo que se visten para la ocasión y dejan sus abrigos en el guardarropa, y luego los recogen tras haber sido todos espectadores de un mismo acto, pero sin comunicación entre ellos

[8] Comunidades que comparten una vivencia común durante la cual sí se relacionan, pero que pronto se disuelven sin mayor continuidad.

[9] En su trilogía: CASTELLS, Manuel; *La era de la información*; Alianza Editorial, Madrid, 2003.

Universidad Pontificia de Salamanca

El análisis central de la trilogía de Castells es la relación contradictoria entre una nueva estructura social global, la sociedad red, y la resistencia a las formas de dominación implícitas en esta estructura; comprender los procesos que componen el mundo actual, puede ser útil para comprender algunos de los también muy actuales dramas y cuestiones sociales, tales como el auge del fundamentalismo religioso, los nacionalismos, la resistencia antiglobalización o la reestructuración de los estados para gestionar la complejidad global, evolucionando hacia el estado red. Según el autor, hoy en día existen múltiples evidencias que muestran la aparición de movimientos sociales y políticos que se oponen a la lógica unidimensional que domina la sociedad **red** en el primer estadio de su constitución; la construcción identitaria de estos movimientos reside en el conflicto y la resistencia ante la dureza de la nueva sociedad y la propuesta de proyectos alternativos de organización social.

> *Donde hay dominación, se generan la resistencia a la dominación y controvertidas concepciones y proyectos acerca de cómo organizar la vida social* (CASTELLS 2003, pág. 23).

La oposición entre globalización e identidad es lo que está dando forma al mundo actual y a la vida de los ciudadanos de los países occidentales; nuestra era se mueve a caballo entre estas dos realidades: la sociedad red y las nuevas expresiones de identidad colectiva, que desafían la globalización y el cosmopolitismo, en nombre de la singularidad cultural y del control de la gente sobre sus vidas y entornos; ambos contendientes acceden y utilizan los nuevos y poderosos medios de comunicación tecnológicos.

Construcción de la Identidad en la Sociedad Red

Como nos avisaba Weber, las instituciones que antes nos imponían una identidad se están desvaneciendo, el hombre se ha desencantado y ya no cree en ellas; sin embargo, *la identidad es la fuente de sentido y experiencia para la gente* (CASTELLS 2003, pág.34); es necesaria para las personas y debe distinguirse de los roles que tradicionalmente se estudian en sociología, pues los roles vienen dados, se definen por normas externas al individuo, mientras que las identidades son fuentes de sentido para los propios actores y son construidas por ellos mismos mediante un proceso de individualización: además, las identidades son más fuertes que los roles debido precisamente al proceso de autodefinición e individualización que suponen. Es preciso aclarar que las identidades pueden originarse en las instituciones dominantes, pero sólo si los actores sociales las interiorizan y construyen su sentido en torno a esa interiorización. Además, identidad y rol pueden coincidir en ocasiones (el rol de "padre" puede coincidir con la identidad de esa persona, si para él supone una autodefinición vital).

Universidad Pontificia de Salamanca

Castells nos recuerda que, desde un punto de vista sociológico, todas las identidades son construidas, lo esencial es cómo, desde qué, por quién y para qué. Los materiales de construcción de la identidad son extraídos de múltiples fuentes, como la historia, la geografía, la biología, las instituciones, la memoria colectiva y las fantasías personales, los aparatos de poder y las revelaciones religiosas: los individuos, los grupos y las sociedades, procesan estos materiales y los ordenan en un sentido propio, acorde con las características de su época.

> *Quien construye la identidad colectiva, y para qué, determina en buena medida su contenido simbólico y su sentido para quienes se identifican con ella o se colocan fuera de ella* (CASTELLS 2003, pág. 35).

El autor describe a continuación tres formas de construcción de la identidad, según su origen, y más adelante, dos tipos de entidades que expresan proyectos de identidad.

- **Identidad Legitimadora**: aquella que es introducida por las instituciones dominantes de la sociedad, para extender y racionalizar su dominación frente a los actores sociales. Estas identidades generan una **sociedad civil**, esto es, un conjunto de organizaciones e instituciones y de actores sociales estructurados que reproducen (aunque a veces de modo conflictivo) la identidad que racionaliza las fuentes de la dominación estructural[10].
- **Identidad de Resistencia**: aquella que es generada por actores que se encuentran en posiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, por lo que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad. Conduce a la formación de comunas o comunidades de resistencia colectiva contra una opresión que de otro modo sería insoportable. Para Castells, éste es el tipo de identidad más principal de nuestra era y que surge de forma lógica ante las tremendas tensiones que se ciernen sobre el individuo en la sociedad red, tal y como la hemos definido. Ejemplos de estas identidades son el fundamentalismo religioso, las comunidades territoriales, la autoafirmación nacionalista e incluso el orgullo de la auto-denigración, al invertir los términos del discurso opresivo: en pocas palabras, esta identidad supone *la exclusión de los exclusores por los excluidos* (CASTELLS 2003, pág. 37). Una identidad defensiva, que no deja, por otro lado, de reforzar esa frontera entre los de "dentro" y los de "fuera".

[10] Castells aclara que esta afirmación pueda parecer controvertida, pero que sin embargo se verifica al analizar las instituciones que componen la sociedad civil: se trata de las iglesias, los sindicatos, los partidos, las cooperativas, las asociaciones cívicas… que prolongan la dinámica del Estado pero a la vez están arraigados en la gente, y por ello constituyen un terreno privilegiado para el cambio.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Identidad Proyecto**: aquella que surge cuando los actores sociales, basándose en los materiales culturales de que disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de toda la estructura social. Esta identidad genera sujetos, que no son sólo individuos, sino actores sociales cuya construcción de la identidad consiste en un proyecto de una vida diferente. Este proyecto puede partir de una identidad de resistencia, oprimida, o de otro tipo de identidad. Ejemplo de esta identidad proyecto sería el feminismo que, partiendo de la opresión ofrece un proyecto de vida igualitaria, o, desde otra perspectiva, podemos encontrar identidades proyecto desde los discursos religiosos, como el cristiano, que bajo la guía de Jesucristo busca la reconciliación final de todos los seres humanos.

Procesos clave en la ejemplificación de la identidad defensiva

Castells argumenta que la identidad defensiva es la característica de nuestro tiempo debido a la desintegración de las identidades legitimadoras como fruto de las nuevas condiciones de vida de la sociedad red: las instituciones entran en crisis, el Estado, la familia y el trabajo mutan aún sin haber alcanzado su forma final, la globalización expande y sublima la economía, la cultura y el orden social en general; así, las sociedades civiles se reducen y la búsqueda de sentido se encapsula en la construcción de identidades defensivas en torno a los proyectos comunales.

El autor abunda en el tema mediante el análisis de ejemplos paradigmáticos, de este tipo de unidad comunal de resistencia: el fundamentalismo religioso, el nacionalismo, la identidad étnica y la identidad territorial. Lo que tienen en común estas comunas culturales es que proporcionan la principal alternativa para la construcción de sentido en nuestra sociedad y se caracterizan por tres rasgos principales:

– **Aparecen como reacciones a las tendencias sociales imperantes**, a las que se opone resistencia en nombre de las fuentes autónomas de sentido.

– **Son, desde el principio, identidades defensivas** que funcionan como refugio y solidaridad, para protegerse contra el hostil mundo exterior.

– **Están constituidas desde la cultura**, desde un conjunto de valores, símbolos y discursos, específicos de cada grupo. Su construcción no es arbitraria, sino que incorpora materiales preexistentes, tomados de ámbitos tales como la historia, la geografía, la lengua y el entorno, pero adecuándolos a su resistencia actual concreta.

Universidad Pontificia de Salamanca

Las tres amenazas fundamentales ante las que reaccionan estas comunas –amenazas percibidas en todas las sociedades por la mayoría de las personas en nuestra época– son:

– **La globalización,** que disuelve la autonomía de las instituciones, las organizaciones y los sistemas de comunicación.

– **La interconexión y flexibilidad**, que difumina los límites de la pertenencia y la participación, individualiza las relaciones sociales de producción y provoca la inestabilidad estructural del trabajo, el espacio y el tiempo.

– **La crisis de la familia tradicional-patriarcal**, raíz de la transformación de los mecanismos de construcción de la seguridad, la socialización, la sexualidad, y por lo tanto de los sistemas de la personalidad.

La identidad defensiva, por último, sacrifica la individualidad en pro de la integración en el grupo. Por otro lado, es posible que de estas comunas surjan nuevos sujetos, agentes de transformación social, que den paso a la construcción de una identidad proyecto. Hoy, tras la crisis estructural de la sociedad civil, el autor propone que quizás sea ésta la principal fuente potencial de cambio en la sociedad red, o, en caso contrario, las comunas terminarán cerradas en su propio fundamentalismo hasta que otros movimientos sociales, aún desconocidos, originen el cambio social.

> *En contraste con las sociedades civiles diferenciadas y pluralistas, las comunas culturales muestran escasa diferenciación interna. En efecto, su fuerza y su capacidad para proporcionar refugio, consuelo, certidumbre y protección, proviene precisamente de su carácter comunal, de su responsabilidad colectiva, que borra los proyectos individuales* (CASTELLS 2003, pág. 99).

Conclusiones sobre el cambio social

Castells hace hincapié en la posible relación de las identidades defensivas, dominantes en la sociedad red, y las identidades proyecto, capaces en potencia de reconstruir una nueva suerte de sociedad civil y a la larga un nuevo estado; las identidades proyecto no parecen surgir ya de identidades legitimadoras, las antiguas identidades de la sociedad civil de la era industrial, sino del desarrollo de identidades resistencia actuales. Castells da varios ejemplos por los cuales una identidad defensiva podría dar paso a un proyecto de vida y sociedad nuevas (movimientos religiosos que modifiquen el entorno de barrios y que lancen un proyecto de reestructuración universal, la reinvención de la ciudad-estado de mano de la identidad territorial que se vivifica hoy como respuesta a la sociedad red, las nuevas formas de

Universidad Pontificia de Salamanca

familia que surgen con los espacios de libertad e identidad sexual construidos como resistencia a la homogeneidad anterior y que socaban el patriarcado…), estos proyectos de identidad surgen de la resistencia comunal más que de la reconstrucción de las instituciones de la sociedad civil, ya que las características de la sociedad red disuelven las instituciones e inducen a la unión defensiva. Las comunidades de resistencia defienden su espacio, sus lugares, contra la lógica sin lugares del espacio de los flujos que caracteriza esta nueva época y utilizan la tecnología de la información para una comunicación horizontal y comunal, que es básica para la gestión del poder en la sociedad red:

> *El poder sigue rigiendo la sociedad; todavía nos da forma y nos domina (…) El nuevo poder reside en los códigos de información y en las imágenes de representación en torno a los cuales las sociedades organizan sus instituciones y la gente construye sus vidas y decide su conducta. La sede de este poder es la mente de la gente* (CASTELLS 2003, pág. 463).

El poder está pues en la mente de la gente y en las tecnologías de la información, por ello es identificable y a la vez difuso; por este motivo son tan importantes y poderosas las identidades, pues construyen intereses, valores y proyectos en torno a la experiencia y se niegan a disolverse, estableciendo una conexión específica entre naturaleza, historia, geografía y cultura; fijan el poder en algunas zonas de la estructura social y desde allí organizan su resistencia sobre los códigos culturales que construyen la conducta, de tal modo que configuran el germen de nuevas instituciones.

Expresión de los proyectos de identidad

Para el autor, las entidades que expresan proyectos de identidad orientados a cambiar los códigos culturales, deben ser movilizadoras de símbolos, han de subvertir la comunicación en nombre de valores alternativos e introducir nuevos códigos que surgen de sus proyectos de identidad concretos y autónomos. Castells señala dos tipos de entidades que expresan proyectos de identidad:

- **Los Profetas:** se trata de personalidades simbólicas, pero no de líderes por competencia, ni de estrategas. Son rostros que personifican una sublevación simbólica, de tal modo que hablen en nombre de los insurgentes. Hay profetas en muy diversos sentidos, el autor cita al Subcomandante Marcos, a Asahara, el gurú de una secta asesina japonesa, a estrellas del rol que representan la conciencia ecológica o incluso a Bin Laden. Para Castells hay profetas "buenos" y "malos", pero todos ellos tienen en común que

Universidad Pontificia de Salamanca

señalan el camino, afirman los valores y actúan como emisores de símbolos, siendo ellos mismos un símbolo que funde el mensaje en el mensajero.

- **Las redes de cambio social:** es una forma de organización e intervención interconectada y descentralizada, característica de los nuevos movimientos sociales[11]. Esta nueva organización se presenta ante la lógica de dominio de la sociedad informacional pero utiliza sus mismas herramientas de comunicación y, para actuar, se constituye en torno a redes descentralizadas; estas redes no sólo comparten ideas y actividades, sino que cobran especial relevancia en cuanto que son los productores y distribuidores reales de códigos culturales; como ejemplo de estas agencias o redes, se cita el movimiento ecologista, los movimientos de mujeres, los movimientos antiglobalización, los fundamentalismos religiosos y otros... Su carácter descentralizado dificulta identificar los proyectos de identidad germinales en estas redes, pero es sin duda en ellas donde se encuentra la simiente de una nueva sociedad.

> *Como nuestra visión histórica está tan acostumbrada a los batallones ordenados, las banderas al viento y las proclamas de cambio social que siguen un guión, nos sentimos perdidos cuando nos enfrentamos a la sutil penetración de los cambios incrementales de símbolos procesados a través de redes multiformes, fuera de las sedes del poder. En estos callejones traseros de la sociedad, ya sea en redes electrónicas alternativas o en redes populares de resistencia comunal, es donde he percibido los embriones de una nueva sociedad, labrados en los campos de la historia, por el poder de la identidad* (CASTELLS 2003, pág. 466).

En fin, Castells nos recuerda la importancia de la construcción de la identidad en un momento de la historia en el cual el poder reside principalmente en la mente de la gente y en las tecnologías de la información; también resulta especialmente clarificador cuando expresa que el tipo de identidad predominante en nuestros días es el defensivo.

3.1.3. Los nuevos movimientos sociales y su dificultad de definición

Los hondos cambios estructurales que conlleva el advenimiento de la postmodernidad, han modificado no sólo la forma y desarrollo de los movimientos sociales, sino también su propia definición, la propia visión del experto a la hora de estudiarlos. Existen numerosísimos ejemplos de movimientos sociales en nuestra era, distintos a los que encontramos en la

[11] CASTELLS, Manuel; *La era de la información. Vol. 2. El poder de la identidad*; Alianza Editorial, Madrid, 2003 (original de 1998), pág. 465.

Universidad Pontificia de Salamanca

modernidad o en épocas anteriores: locales o globales, plasmados en muy diferentes formas de actuar, participar y organizarse, siendo incluso al contrario, el absentismo, la falta de participación y de organización, posibles características de estos movimientos, entre los cuales encuadrar o no al fenómeno friki no es tarea sencilla. Para este trabajo, nos apoyaremos en las aportaciones de Donatella della Porta y Mario Diani[12], a la hora de definir y entender los movimientos sociales.

Para diferenciarlo de cualquier otra forma de acción colectiva, Diani nos ofrece una definición muy completa de lo que significa el concepto de "movimiento social", que nos llevará hacer hincapié en tres factores importantes.

> *Los movimientos sociales son procesos sociales diferenciados, consistentes en mecanismos a través de los cuales, actores comprometidos con la acción colectiva: se involucran en relaciones conflictivas con oponentes claramente identificados; se vinculan en densas redes informales; y comparten una identidad colectiva diferenciada.* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 43).

1º) Acción colectiva conflictiva: se refiere específicamente a la oposición entre actores diferenciados; los autores incluso añaden que *resulta difícil hablar de movimientos sociales cuando la acción colectiva se concentra casi exclusivamente en el comportamiento y/o la legitimidad de individuos particulares, o bien culpa de los problemas a la humanidad entera...* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág.43). Ahora continuamos, junto a los autores, diferenciando entre "movimientos sociales" y "movimientos de consenso". En ambos, los actores comparten solidaridades e interpretaciones del mundo, pero con la diferencia de que los segundos no conllevan acciones colectivas de conflicto, se trata de un esfuerzo colectivo o una cooperación grupal, pero que no implican ni requieren la identificación de adversarios específicos.

> *Los actores colectivos luchan aquí contra adversarios etéreos, por ejemplo el mal gusto o el gusto convencional en el caso de movimientos artísticos o estilísticos, o el "enemigo interior" en el caso de algunos movimientos religiosos, pero lo hacen sin necesidad de acusar a ningún actor social el estado de cosas que pretende ser modificado* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 46).

Además, los autores continúan diciendo:

> *No obstante, insistir en el conflicto como rasgo distintivo de los movimientos sociales no quiere decir que sus analistas se hayan mantenido*

[12]DELLA PORTA, Donatella y DIANI, Mario; *Los Movimientos Sociales;* Editorial Complutense - Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, 2011 (original de 1997, segunda edición de 2006).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *alejados de casos de acción colectiva donde ésta sea difícilmente identificable. como los movimientos orientados al cambio personal (...) Dicha perspectiva implica, por el contrario, que los analistas reconocen diversos mecanismos o dinámicas sociales dentro de cada caso de acción colectiva y centran sus esfuerzos en explorar cómo dichos mecanismos actúan* (Ibídem).

En cuanto a la dimensión "protesta" de la acción colectiva conflictiva, los autores continúan por la misma senda, percibiendo que en muchos movimientos sociales ocupa un papel principal, pero en otros muchos es marginal (como los movimientos preocupados por el cambio personal y cultural, los movimientos religiosos y otros...) Y en ocasiones, cuando sí existe esta protesta, puede adoptar todo un abanico de manifestaciones, desde las más virulentas hasta las más leves.

> *El conflicto cultural y los desafíos simbólicos se manifiestan a menudo en formas tales como la adopción de determinados estilos de vida, de ciertas ropas o cortes de pelo, o la práctica de rituales que sólo pueden ser considerados como protestas si estiramos mucho el concepto* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 51).

2º) Densas redes informales: para los autores, son precisamente las tupidas redes informales, las que distinguen a los movimientos sociales del enorme resto de casos en los que tiene lugar una acción colectiva coordinada, por lo general desde una organización. Los autores no descartan que existan organizaciones dentro de los movimientos sociales, pero es la acción individual (el intercambio de recursos y la búsqueda de metas comunes, sin perder nunca la autonomía e independencia) la que los convierte en movimientos sociales. Además, estas redes, en un auténtico movimiento social, deben ser duraderas, y existir de forma independiente a episodios de acción colectiva concretos; es decir, que no existan sólo para organizar una manifestación o una protesta, sino que cuando los eventos concretos han concluido, los actores continúen en contacto, desarrollando comunicación, auto reflexión y producción cultural, cosa que sí ocurre en el caso friki, en el cual la presencia de densas redes informales es muy característica.

> *Los movimientos oscilan a menudo entre breves fases de intensa actividad pública y largos periodos de "latencia" en los que prevalecen la auto-reflexión y la producción cultural* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 46-47).

3º) Identidad colectiva: este punto es esencial en la definición de movimiento social, ya que éste tiene lugar sólo cuando se fomentan identidades colectivas que trascienden eventos e iniciativas particulares. No se trata de una unión casual y esporádica, como las "comunidades de guardarropa" de las que nos hablaba Bauman, no se trata tampoco de compartir una

Universidad Pontificia de Salamanca

opinión o una visión del mundo, ya que como puntualizan Della Porta y Diani, no todas las redes entre personas de la misma opinión reflejan por fuerza la dinámica de movimiento social; sino que se trata de personas que se consideran en cierto aspecto iguales, parte de un todo más grande, y duradero en el tiempo. Sin embargo, delimitar esa identidad colectiva es en muchos casos difícil para el investigador, aunque desde dentro del movimiento sí esté claro quién pertenece y quién no, a veces incluso de una forma inconsciente o no formalizada.

> *Los criterios de pertenencia pueden ser extremadamente inestables y dependen en última instancia del reconocimiento mutuo entre los actores. De hecho, la definición de límites –definir quién forma parte de la red y quién no– desempeña un papel central en el surgimiento y la forma de acción colectiva* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 44).

Introducción al Análisis de los Movimientos Sociales

Los autores nos proponen cuatro conjuntos de preguntas clave para el análisis de los movimientos sociales:

A. Relación entre el cambio estructural y las transformaciones en los patrones de conflicto social
B. El rol de las representaciones culturales en los conflictos sociales
C. De qué modo valores, intereses e ideas se vuelcan en la acción colectiva
D. Cómo ciertos contextos culturales, sociales y/o políticos afectan a la forma que adopta un movimiento social y a sus posibilidades de éxito.

Después, los autores plantean si estas preguntas, o conjuntos de preguntas, son específicas del análisis de los movimientos sociales. Su respuesta es que no necesariamente: en muchos casos tiene mayor sentido hablar de "acción colectiva" en lugar de "movimientos sociales", y la acción colectiva se refiere, de forma amplia, al conjunto de individuos que comparten recursos en la persecución de metas colectivas; estas metas pueden surgir en el seno de los movimientos sociales, pero también en otros contextos. La clave está en diferenciar los movimientos sociales de otras formas de acción colectiva.

A) Relación entre el cambio estructural y las transformaciones en los patrones de conflicto social: los autores se preguntan si podemos concebir los movimientos sociales como expresiones de un conflicto, y en cuyo caso cuál conflicto. Quizás han cambiado los principales conflictos generadores de movimientos sociales en las sociedades postmodernas. A este respecto los autores afirman que sí, que es en parte necesario un conflicto para generar un movimiento social que se distinga de la acción "normal" o "cotidiana", sin embargo, nos

Universidad Pontificia de Salamanca

recuerdan que *la acción colectiva no prolifera automáticamente a partir de tensiones estructurales (...) Numerosos factores determinarán si esto ocurrirá o no.* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 91). Con respecto a qué conflictos son los principales a la hora de despertar dichos movimientos, ninguno parece tan determinante como las divisiones capital-trabajo y centro-periferia, que motivaron la mayoría de movimientos de los siglos XIX y XX.

Muy cierto es que la sociedad postindustrial ha cambiado, ya no se mueve en los mismos cánones que utilizaba en siglos pasados, la economía y la política han cambiado, la sociedad se ha globalizado y se ha sumergido en la cultura de las redes, a la vez que en ciertos aspectos, también se ha hecho más local y radical. Ahora *los conflictos surgen y se desarrollan alrededor de la definición de nuevas identidades, con especial atención a cuestiones culturales, estilos de vida y el conocimiento* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 91), son las necesidades vinculadas a la identidad lo que moviliza a los colectivos. Lo cual encuadra perfectamente el tema hacia el que este trabajo se dirige. Por último, es necesario contemplar el consumo, como un importante agente en juego. El consumidor no es un mero agente económico, sino también político. El conflicto por el consumo y por la gestión de los bienes de consumo siempre ha estado presente en las sociedades humanas, pero hoy adquiere un nuevo sentido como definidor de un estilo de vida.

B) El rol de las representaciones culturales en los conflictos sociales: señalan dos formas de enlazar acción colectiva y cultura, la primera, subraya el papel de los valores como aglutinante de los actores sociales, *la acción se origina a partir de la identificación de los actores sociales con un cierto conjunto de principios y preocupaciones* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 120). La segunda subraya los elementos cognitivos de la cultura, es decir, cómo los actores sociales atribuyen significado a su experiencia, qué les lleva a interpretar un problema como "social" y una situación como "justa" o "injusta". Es interesante observar, en el uso simbólico de la cultura para estos movimientos, cómo se trata tanto de la elaboración de símbolos nuevos como la recuperación de otros antiguos, que regresan a las raíces de lo que cada movimiento considera valioso.

> *La acción colectiva es una manipulación creativa de nuevos símbolos, y, al mismo tiempo, una reafirmación de la tradición (...) no significa únicamente una señal de innovación y cambio en relación con la cultura y los principios predominantes en un cierto periodo. Es también, en cierto grado, una confirmación de la continuidad fundamental de los valores y las memorias históricas descuidados o perdidos en los últimos años* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 117).

Universidad Pontificia de Salamanca

C) De qué modo valores, intereses e ideas se vuelcan en la acción colectiva: la construcción de la identidad resulta ser un componente esencial en la acción colectiva, ya que permite a los actores involucrados verse como gente unida por unos mismos intereses, valores y trayectorias vitales, o bien dividida por unos mismos enemigos, conflictos o factores de otro tipo. Los sentimientos identitarios a menudo hacen referencia a rasgos sociales específicos (clase, género, etnia...), pero esto no implica necesariamente homogeneidad en el colectivo, ni identificación con un grupo social distintivo (por ejemplo, no todas las mujeres son feministas ni todas las personas que apoyan el feminismo son mujeres). Los individuos, por el contrario, a menudo se identifican con colectivos heterogéneos. Por otro lado, la identidad y la pertenencia a un colectivo no son fijas. Si no que están en continua reelaboración y renegociación, basada en componentes fuertemente emotivos y afectivos. Parte de la acción de los movimientos sociales se dedica a marcar los límites de su definición y de la línea que separa a los pertenecientes de los no pertenecientes.

> *La identidad se desarrolla y renegocia en procesos diversos que incluyen conflictos entre auto-definiciones y hetero-definiciones de la realidad; diversas formas de producción simbólica, prácticas colectivas y rituales* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 151).

D) Cómo ciertos contextos culturales, sociales y/o políticos afectan a la forma que adopta un movimiento social y a sus correspondientes posibilidades de éxito: en este apartado, los autores se preguntan qué es lo que determina la intensidad y las formas de la acción colectiva, y se fijan sobre todo en la perspectiva del "proceso político", la más estudiada por autores anteriores. Sin embargo, afirman que en la postmodernidad, ya no es posible sostener que los movimientos sociales son necesariamente expresiones anti-institucionales de disfunciones sistémicas, en resumen, políticos. Sino que muchos de ellos son culturales.

> *Muchos de los movimientos contemporáneos (de jóvenes, mujeres, homosexuales...) se han visto afectados por su contexto cultural tanto o más que por el político* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 40).

Si nos fijamos en las motivaciones por las cuales los individuos se unen a los movimientos sociales, encontramos metas que no sólo tienen que ver con fines políticos, sino también y a menudo de forma más significativa, con la autorrealización personal. Además, los individuos se involucran a menudo en la acción gracias a sus conexiones personales con gente que ya participa en la misma. Esta idea, enlaza, como veremos, con la "carrera en la desviación" de la que nos habla Howard Becker[13] y en la "subcultura" tal y como la retrata

[13]BECKER, Howard S.; *Outsiders: para una sociología de la desviación*; Siglo XXI, Buenos Aires, 2009.

Universidad Pontificia de Salamanca

Albert K. Cohen[14], e implica que las conexiones personales no sólo motivan a la hora de participar en movimientos sino que además solucionan problemas y dilemas habituales a la hora de la pasar a la acción. De cierta manera allanan el camino a la participación. Los autores también prestan atención a que los participantes, unidos a un movimiento gracias a conexiones personales previas, crean sus propias nuevas conexiones durante su participación. Los activistas individuales operan así como puentes entre entornos organizativos diferentes.

3.1.4. La "Tribalización de la sociedad": social vs. socialidad

El tiempo de las tribus: el ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas es una de las obras clave del autor Michel Maffesoli y también una obra clave para comprender el fenómeno de las postmodernidad desde una perspectiva de nuevo comunitarismo. No en vano es este texto el que introduce una serie de términos, como el de tribu urbana o el de neo-tribalismo, que van a tener una importancia vital en la sociología contemporánea, y también en todo tipo de retrato de la sociedad, como el retrato periodístico o el político.

Maffesoli hace en esta obra un análisis descriptivo de la sociedad postmoderna actual, centrándose en el análisis de los procesos de tribalización y describiendo las principales características de las tribus urbanas y en menor medida las principales características de los miembros que las componen. El autor considera que las sociedades actuales están sometidas a toda una serie de cambios rápidos y efervescentes que las van transformando de una manera irremediable en un sentido desintegrador: el cuerpo social, las diferentes ideologías y las diversas instituciones entran en crisis y se desmoronan poco a poco, mientras que a su vez se generan nuevos valores y transforman los antiguos de una manera muy rápida. Todo ha cambiado: la naturaleza del trabajo se ha fragmentado, es temporal, volátil, ha cambiado por completo y con él las clases sociales a las que daba forma y todo el sistema de relaciones que generaba; a historia ha dejado de funcionar como causa común: si en la modernidad causas globales como el progreso, o la lucha de clases, daban objetivos a las sociedades, hoy no hay un objetivo principal que perseguir; se ha alcanzado un nivel de vida medio y si bien hay muchas cosas que mejorar, no hay un sentimiento o *leitmotiv* aglutinador[15].

[14]COHEN, Albert K.; *Delinquent boys, the culture of the Gang;* Free Press Paperback, MacMillan Publishing Co. Inc., New York, 1971.

[15] Esta argumentación debería hoy revisarse en el contexto de crisis prolongada que podría dar lugar a una causa social común y global.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por otro lado, el crecimiento de las ciudades, con su masificación y su anonimato, está creando un entorno inhóspito y frío para el ser humano dentro de la megalópolis posmoderna. La ciudad moderna es para Maffesoli un ejemplo palpable de una serie de procesos que se dan en la postmodernidad, por citar algunos, se observa la variedad estética, que ya no sorprende ni en lo más extravagante (las ciudades están compuestas hoy de una infinidad de grupúsculos con aspecto variopinto); también se observa una orientalización de lo urbano y de toda la vida social, una fascinación por Japón que rompe las fronteras del espacio y que lleva a aplicar modelos de trabajo, vida y convivencia que no son propios de occidente y que también tendrá, como veremos, su reflejo en la cultura friki, con la inclusión de elementos nipones en una de sus ramas principales, la *otaku*.

En este contexto, lo físico va robando espacio a lo mental y espiritual; los sentimientos, pasiones e ideales han sustituido en la actualidad a la razón y a la racionalidad, propias del pensamiento ilustrado: el grupo ahora prima sobre el individuo, los aspectos relacionados con lo imaginario priman sobre los estadísticos y de cálculo y por último lo local prima sobre lo global. Este mecanismo supone la entrada de la sociedad occidental en un círculo vicioso, en el cual la propia tribalización lima y erosiona la universalidad; esta es la paradoja postmoderna: la relación entre la masificación creciente y el desarrollo de los micro-grupos o tribus.

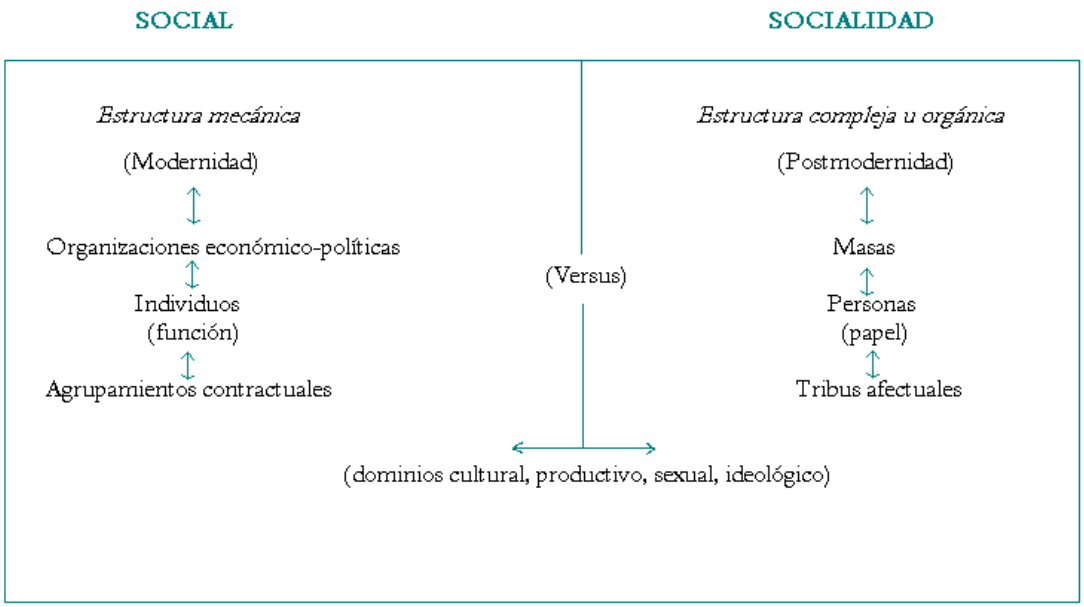
> *Es hacia nuestras sociedades racionalizadas a ultranza, aseptizadas por excelencia, que se aplican a anular todo riesgo posible cual sea que éste fuere; es a estas sociedades a las que el bárbaro regresa. Es esto también, el sentido del tribalismo* (MAFFESOLI 2004, pág. 31).

Al contrario que otros autores de la postmodernidad, Maffesoli no se basa en el individualismo para hacer un retrato de la sociedad, al contrario, reivindica una atención hacia el comunitarismo actual, plasmado en el neotribalismo; para él, empecinarse en el fenómeno del individualismo supone un ancla, una rémora *una especie de* doxa*, que quizás no esté destinada a durar mucho, pero que está ampliamente aceptada y que corre el riesgo, por lo menos, de disfrazar o negar las nuevas formas sociales que se elaboran en nuestros días* (MAFFESOLI 2004, pág. 53). Para Maffesoli, pues, no estamos viviendo en un periodo racional, abstracto e individualista –tal y como en principio parecía encaminarse la modernidad–, sino en un periodo empático, dominado por la indiferenciación y la pérdida dentro de un sujeto colectivo. A este fenómeno es a lo que se refiere el autor al hablar de neotribalismo.

Se puede dar una idea del deslizamiento social que está produciéndose en la actualidad y de la tensión que suscita en el esquema que propone Maffesoli (2004, página 49):

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 2: Social vs. Socialidad en Maffesoli.



La comunidad postmoderna

En el seno de una sociedad masificada, anónima, aséptica, tecnológica y cambiante como la que hemos descrito, el individuo, solitario y atemorizado por el mundo exterior, efectúa una regresión a lo tribal, al refugio de lo comunitario. Maffesoli destaca tres características principales de la vida comunitarias.

1) El aura estética: para Maffesoli, la sensibilidad colectiva de cada época se plasma en un aura específica, que aúna aspectos tanto de lo local e inmediato, como del ideario que trasciende a cada sociedad. Así, la Edad Media estaba impregnada de un aura teleológica, el siglo XXVIII de un aura política, el XIX de un aura progresista, y la postmodernidad de un aura estética. Lo estético es lo más característico de nuestra época. Pero no se trata de una estética individualista o interior, sino una estética del sentimiento, que por su misma esencia es apertura hacia el exterior.

2) La experiencia ética: el sentimiento de comunidad de la era de las tribus contiene una ética particular, basada en la proximidad y la experiencia común. Surgen nuevos lazos de solidaridad y unidad, muy cortos, en cuanto a que sólo abrazan lo inmediatamente cercano, pero muy potentes. Esto no significa el nacimiento de un nuevo orden moral, sino la suma de muchas éticas locales que conforman una estructura global desunida. Las éticas locales se configuran a través de la proximidad espacial (el barrio), la participación en experiencias

Universidad Pontificia de Salamanca

comunes y de una proximidad estética. Como dice Maffesoli (2004, pág. 67), *la sensibilidad colectiva proveniente de la forma estética desemboca en una relación ética*.

3) La costumbre: Maffesoli entiende la costumbre como *el conjunto de los usos sociales que permite que un conjunto social se reconozca por lo que es* (MAFFESOLI 2004, pág. 70), es una acepción que hace más hincapié en lo consuetudinario que en lo histórico y, de esa manera, sitúa a la costumbre en el centro de las comunidades posmodernas, pues ellas mismas se basan, más que nunca, en la realización de actos en grupo, más que en las ideas comunes, en la repetición de rituales diarios, más que en la persecución de una meta. Estudiar las costumbres y usos de cada grupo, es en la posmodernidad estudiar el propio grupo.

> *La costumbre, como expresión de la sensibilidad colectiva, da cabida stricto sensu a un ex-tásis en lo cotidiano. La borrachera, el parloteo, la conversación anodina, que acompaña la vida de todos los días, incitan a "salirse de sí mismo" y, de esta manera, crean esta aura específica que sirve de cimento al tribalismo* (MAFFESOLI 2004, pág. 79).

La era de las tribus

La "era de las tribus", en la que vivimos, está caracterizada por grupos gregarios y pequeños, grupúsculos tribales y en contacto físico, frente la amplitud y superficialidad de la sociedad de masas. Para Maffesoli, el tribalismo, si bien rememora épocas pasadas de la historia humana, está de hecho muy anclado en los procesos de postmodernidad, es una característica muy propia de nuestro tiempo. El ser humano va en busca de su propia identidad, pero la lógica de la identidad (ya sea sexual, profesional, política, o de cualquier tipo) ha sido sustituida por la identificación con un grupo determinado. Por este motivo hay una emergencia constante de grupos y redes sociales, todas ofreciendo diferentes modelos de identidad con las que construirse a uno mismo. Si la identificación con un modelo había sido anteriormente, en la tradición heroica judeo-cristiana, vertical, es decir, de arriba abajo, del padre al hijo, ahora es puramente horizontal, entre iguales o entre "hermanos"; ya no se buscan y ofrecen ideas, credos o ideologías, ahora se buscan y ofrecen grupos de referencia y pertenencia integrales. Dice Maffesoli:

> *La estructura patriarcal, vertical, está siendo sustituida por una estructura horizontal, fraternal* (MAFFESOLI 2004, pág. 29).

Pero esta nueva identificación no mueve ideales, es una mezcla entre indiferencia y energía puntual; indiferencia hacia la sociedad en su conjunto, y energía puntual que se plasma en la catarsis, la experimentación, lo físico, la emoción.

Universidad Pontificia de Salamanca

Maffesoli trata de explicar la razón por la cual surgen las tribus urbanas con el argumento de la búsqueda y construcción de identidad, coincidiendo así con Zygmunt Bauman y Manuel Castells: para este autor, los individuos insertos en las sociedades de masas actuales carecen de una identidad definida, lo que implica un sentimiento de desorientación, especialmente en los jóvenes, verdaderos hijos de la postmodernidad, que les arrastra a entrar en este nuevo tipo de organizaciones sociales. Todo ello coincide además con el concepto de anomia y las reacciones ante ella, explorado por Durkheim y Merton, así como la búsqueda de una nueva gran narrativa, que leeremos en el trabajo específico sobre los *otakus* de Azuma.

Las instituciones, en crisis, ya no dotan de identidad a los individuos y esto les lleva a unirse a nuevos grupos, como las tribus urbanas, que sustituirán algunas de las funciones típicas de las instituciones sociales. En las tribus urbanas los jóvenes encuentran una vía para establecer vínculos con los demás y obtener una identidad como grupo así como una autoafirmación. Es decir, que las tribus urbanas serían una respuesta a la masificación, la crisis de las instituciones, la desorientación y la falta de identidad.

Maffesoli denomina a la transformación de las relaciones sociales que se da en la sociedad de la postmodernidad como neotribalismo. Aunque integrarse en una tribu pueda parecer a primera vista un mecanismo de aislamiento, las motivaciones son las contrarias: integrar un grupo tribal permite a los sujetos salir del encapsulamiento de la individualidad y poder establecer nuevas relaciones que les acerquen a otras personas.

Características del nuevo tribalismo

El neotribalismo, según el autor, es un movimiento de amplio alcance que impregna todos los ámbitos de la vida social: política, religión, filosofía, moda, economía, conducta… y a la vez se ve influenciado por todos ellos en un *feedback* constante. Como característica de este tribalismo, se señala su mutabilidad y constante readaptación: así como la sociedad de masas está en constante cambio y en continua transformación, ocurre lo mismo con las tribus que aparecen en su seno. Los valores de la sociedad de masas están en constante cambio y por lo tanto también cambian los valores de los individuos que viven en ella y que buscarán su plasmación en las distintas tribus, a su vez mutables. Los individuos viajan por las diversas tribus en función de gustos y necesidades, propias de un momento determinado; en consecuencia los individuos pueden ir pasando por varias de estas tribus a lo largo de su vida.

El tribalismo, es además un fenómeno puramente urbano, para este autor. Maffesoli considera que el neotribalismo sólo se puede da en las grandes ciudades, o megalópolis ya que

Universidad Pontificia de Salamanca

la masificación es un factor fundamental para la aparición de las tribus urbanas; es esta masificación la que contribuye en gran medida a generar los cambios sociales propios de la postmodernidad: el ritmo de cambio vertiginoso en la ciudad, la sensación de pérdida de identidad, sin saber cuál es el papel que cada uno juega en esa gran masa, la fragmentación, la sensación de confusión, una cierta apatía y reserva hacia los demás… La vida en las megalópolis postmodernas redunda en un cierto grado de déficit emocional, especialmente palpable en los jóvenes, que es necesario subsanar. Los jóvenes buscan en las tribus poner fin a esos déficits a través de la experimentación colectiva, el contacto emocional, la adopción de una identidad y la autoafirmación dentro de un grupo.

Las características definitorias de las tribus urbanas de las que habla Maffesoli se centran especialmente en aspectos emocionales y estéticos: son comunidades emocionales, suponen una nueva forma de sociabilidad y satisfacen el sentimiento de pertenencia y sensación de proximidad espacial.

- **Son comunidades emocionales:** es un tipo de grupo donde se viven emociones intensas, aunque a menudo efímeras, ya que están sujetas a la moda y muy influenciadas por los cambios de valores de las sociedades de masas. Parte del atractivo de las tribus urbanas es el de vivir "sensaciones fuertes" que responden a un déficit. Estas comunidades dan sentido a una vida que, de otra manera carecería de contacto y contagio emocional. Este componente de emocionalidad hace a las tribus altamente caóticas, desorganizadas, desordenadas… Son en ese sentido organizaciones arcaicas, primitivas, poco eficientes y donde los rituales y los aspectos simbólico-ceremoniales cobran gran relevancia. En consonancia con este arcaísmo, las tribus pueden llegar a ser muy intolerantes de cara al exterior, rechazando las influencias que provengan de la cultura dominante de esta sociedad de masas.

> *Entre el arcaísmo y la vitalidad. He aquí la primera clave de este libro. Es también la primera paradoja de la posmodernidad* (MAFFESOLI 2004, pág. 29).

El tribalismo, sin duda señala una **revolución de lo social** que exalta los aspectos característicos de lo arcaico rechazando los aspectos racionalistas y universalistas de lo moderno hasta ahora. La lógica propia del tribalismo es la lógica del "eros" que se está imponiendo en las sociedades postmodernas, frente a la lógica del "logos" que caracterizaba a las sociedades modernas.

Estas nuevas asociaciones, son también **fuentes de energía** que aparecen frente a la pasividad de los individuos en las sociedades de masas, permitiendo prácticas alternativas y ofreciendo canales de expresión. Hay un despertar de los aspectos lúdicos, sexuales, vitales,

Universidad Pontificia de Salamanca

comunitarios y primitivos, dando especial énfasis en el componente de inmediatez de estos aspectos, los miembros de las tribus urbanas, según la concepción de Maffesoli, no se preocupan por el futuro, sino que meramente quieren encontrar grandes dosis de placer y energía a corto plazo. Así, el tribalismo posee muchas características de tipo lúdico que infantilizan a sus miembros, y los convierten en "el niño eterno" que no quiere crecer.

Maffesoli señala que este carácter no es algo nuevo, pero que antes estaba presente sólo en ciertos movimientos vanguardistas, bohemios, marginales o excluidos voluntariamente, mientras que ahora se convierte en una constante social.

- **Suponen una nueva forma de sociabilidad**: en la tribu, lo más importante es estar juntos, compartir en solidaridad, participar de la nebulosa afectual; no como individuos, sino como personas. Una vez insertos en las tribus, los jóvenes adquieren un nuevo estatus, que por un lado da importancia a la individualidad pero por otro la disuelve: lo importante es vivir con el grupo y adentrarse en la complicidad de lo compartido, sean aficiones, una estética o una serie de rituales. La persona juega un papel en el grupo, ya no es sólo uno más en la gran masa social, pero tampoco es un individuo autónomo, es una parte del grupo.

En cuanto a las **causas** de este fenómeno, Maffesoli argumenta que la sociedad de masas actúa como un constreñidor de los jóvenes, al obligarles a aceptar una gran cantidad de normas en cuya elección no han participado y que en algunas ocasiones llegan a carecer de sentido. Frente a esta situación, los jóvenes responden alejándose de esa sociedad y agrupándose en tribus urbanas con otras formas de organización, más flexibles y acordes con su carácter. La tribu genera nuevas formas de relaciones sociales y nuevas solidaridades. Las relaciones interpersonales dentro de ella se basan más en los sentimientos y emociones que en la racionalidad. Es una sociedad cálida, frente a la frialdad de la sociedad de masas.

- **Satisfacen el sentimiento de pertenencia y sensación de proximidad espacial**: dentro de la tribu urbana los individuos interactúan fuertemente, mientras que la sociedad en general, resulta dispersa, superficial, y anónima. Pese a que los individuos están acostumbrados a vivir en lugares abarrotados, sienten soledad porque no interactúan con las demás personas con las que comparten el espacio. Un ejemplo de esto es, en consonancia con los no-lugares de Bauman y Augé, el transporte público: pese a que en esos lugares chocamos, tocamos y rozamos a mucha gente y viceversa, no entablamos relaciones sociales con nadie. La tribu urbana resulta un lugar acogedor donde los miembros entablan relaciones afectivas y se apoyan entre ellos: en la tribu, el individuo es alguien y pertenece a algo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Otras características:

- Tienen una serie de **ideas propias** que confieren sentido a la existencia.
- Tienen una **demarcación física**, pues existen en lugares concretos.
- Tienen capacidad de **regeneración y auto-sustentación**.
- Sirven como **auto-referentes guías de conducta** en las que los miembros de la tribu se fijan y actúan en consecuencia, retroalimentando el ejemplo.
- Son **sistemas relativamente cerrados**. Para Maffesoli, en cierta medida, las tribus urbanas son la plasmación de un gueto moderno. De cara al exterior los individuos están muy fragmentados y perdidos, sin embargo dentro del gueto y de la tribu urbana hay una gran cohesión, lugar para las relaciones interpersonales fuertes y a solidaridad.

A modo de resumen se puede concluir que estas nuevas tribus urbanas son una consecuencia del desencanto que tienen los individuos (sobre todo los jóvenes) por la masificación en las grandes urbes modernas o megalópolis, y su funcionamiento social superficial, frío, alienador y distanciado y donde el valor de la persona parece medirse en función de su éxito profesional y el consumo que realiza.

3.1.5. Aproximación práctica a las tribus urbanas

Si Maffesoli habla de la tribalización de la sociedad, en términos generales, otros autores se centran en un análisis de **tribus urbanas concretas**; ejemplo de ello son David Madrid y Jorge Murcia[16], cuyo estudio, si bien de tipo policial más que sociológico, nos resulta interesante porque se aproxima de manera directa a la realidad de nuestro país; también porque es un texto muy reciente y aún de actualidad y porque, sin ser ésa su especialidad, sí contemplan en su trabajo un marco teórico dentro de la sociología. Además, su práctica catalogación de los grupos y sus métodos de observación participante, llegando incluso a la infiltración, resultan muy reveladores y útiles para nuestro análisis.

También para el estudio de las tribus urbanas es de gran interés el trabajo que realiza Jean Monod con las bandas de *Barjots* en el París de los años 60[17]. Muestra la **plasmación práctica** y realista de las bandas concretas, los grupos humanos que integran una subcultura

[16]MADRID, David y MURCIA, Jorge; *Tribus urbanas: Ritos, símbolos y costumbres;* Editorial Arcopress, Córdoba, 2008.
[17] MONOD, Jean; *Los Barjots*; Editorial Seix Barral, Barcelona, 1971.

Universidad Pontificia de Salamanca

tribal, haciendo la conexión entre los *blousons noires* o los *beatniks* de Francia y del mundo, con los jóvenes concretos de la Plaza N, los de Saint Ouen, los del suburbio… sus relaciones internas, el uso del argot y la evolución de su carrera como *barjots* –que enlazará, como veremos, con el capítulo sobre Interaccionismo Simbólico y grupos *outsiders* y que nos mostrará la técnica de la observación participante con todas sus implicaciones y ventajas en el estudio de grupos humanos–. Por ello utilizaremos como referencia este interesante texto.

Sociedad de la desconfianza

Para Madrid y Murcia, la sociedad actual es una sociedad de desconfianza: desconfianza en el sistema, en la propia sociedad y también entre las generaciones; los adultos achacan a los jóvenes y al fenómeno de las tribus un comportamiento agresivo y peligroso, mientras los jóvenes no se sienten en absoluto identificados con ese comportamiento (sienten que es un insulto) y por otro lado son muy críticos con el sistema establecido; por su parte, los medios retransmiten continuamente noticias llenas de violencia y catástrofe: *son tiempos donde la diversidad étnica es motivo de discordia, donde los niveles de crispación ideológica, política y social alcanzan cotas históricas y donde el estatus social, los modelos estéticos, la competencia, el individualismo o el dinero predominan sobre el factor humano* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 9); Son tiempos difíciles ante los que el individuo coloca su "Yo" por encima de todo.

En este entorno hostil, los jóvenes buscan su sitio, pero no pueden tomar por buenas las instituciones que ofrece esta sociedad amenazante, sino que exigen de forma urgente espacios creados para ellos y que les permitan su emancipación; un refugio (como dirán Bauman, Castells y Maffesoli), un lugar donde alcanzar seguridad, pertenencia e identidad, a la vez que experimentar sensaciones fuertes y afecto: *un lugar de reunión donde la multitud de tendencias, atuendos, corrientes musicales y formas de entender la vida es bautizada por la sociedad con el nombre de Tribus Urbanas* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 10).

El concepto de tribu urbana

Los autores advierten al comienzo de su libro, que si bien el término "tribu urbana" es útil y práctico, tiene también varias flaquezas:

- **No es capaz de explicar la realidad de muchos de los grupos que han recibido este nombre**. Existen muchos grupos nacidos en respuesta al clima social de desconfianza y las carencias expresivas, afectivas y de ocio de los jóvenes... y aplicarles a todos el ellos un título en común, con el resto de connotaciones del término concreto Tribu Urbana, resulta en muchos casos inadecuado.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Es un término con muchas connotaciones negativas**, tanto para la sociedad en general como para quienes protagonizan el fenómeno, que no se sienten identificados con este concepto.
- **Es incompleto,** porque oculta la importancia de otras cuestiones como los estilos, las identificaciones o la identidad.
- **Actúa "a la defensiva"**, es como una barrera tras la que esconder y amontonar, sin explicar, cualquier elemento discordante nacido en el seno de la sociedad.

Para los autores, el concepto de tribu urbana debe entenderse como un movimiento sociológico, olvidando las acepciones mediáticas sensacionalistas hasta ahora dadas.

La contracultura y la subcultura

Los autores basan sus definiciones de "contracultura", "subcultura", "tribu" y "banda" de las ideas del sociólogo Bruce J. Cohen.

- **Contracultura**: está compuesta por grupos que desafían y rechazan duramente las normas de la cultura dominante. La contracultura crea sus propias formas, ideas y señas de identidad formando actitudes, conductas, lenguajes propios, modos de ser y de vestir, y en general una mentalidad y una sensibilidad alternativa a la del sistema para hacer una vida menos limitada.
- **Subcultura**: es un grupo más pequeño que una sociedad, y se relaciona con la cultura más amplia en el sentido que acepta varias de las normas de ésta; pero la subcultura también se diferencia por tener algunas normas que le son propias.
- **Tribu Urbana**: grupo de jóvenes con entidad propia, que observan una forma de vestir y vivir en común, con aficiones, formas de expresión, símbolos de identidad, actividades, reglas y rituales de admisión que giran en torno a una ideología o filosofía de vida, y donde su presencia es visibles en la gran mayoría de las Comunidades Autónomas.
- **Pandilla o Banda**: un grupo de jóvenes con idénticas características que una tribu urbana, pero cuya representación se limita exclusivamente a una ciudad de cierta Comunidad Autónoma.
- **Otros casos**: los autores señalan dos casos más a tener en consideración:
    - **Nación**: como una banda o pandilla pero más numerosa y que puede extenderse más allá de los barrios, ciudades o incluso países de origen, (P.ej.: *Latinkings*).
    - **Tribus menores**: tribus urbanas pero sin una estructura interna consolidada. Pueden devenir en verdaderas tribus.

Universidad Pontificia de Salamanca

Características de las tribus urbanas

Los autores insisten en señalar que para la sociedad, las tribus urbanas han sido tradicionalmente la plasmación del lado más oscuro de la sociedad, en el cual se refugiaban los socialmente inadaptados. Sin embargo advierten que esta visión es muy parcial, no se trata de un pequeño mundo de desviados e inadaptados de clase baja, sino que está **presente en todas las clases sociales** y *en cualquier ciudad del mundo, una cultura oculta que pone en práctica un conjunto de actitudes, rituales y gestos merecedores de un serio estudio* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 17), que ponga de relieve las verdaderas características de las tribus urbanas.

Madrid y Murcia componen un práctico árbol de ocho características de las tribus urbanas, que les servirá para organizar y realizar su análisis, y que utilizaremos en el presente trabajo, más adelante, para delimitar la subcultura friki en España.

Tabla 3: Árbol de características de las tribus urbanas según Madrid y Murcia.

ARBOL DE CARACTERÍSTICAS DE LAS TRIBUS URBANAS
1) Actividades y Aficiones
2) Códigos Verbales
3) Códigos Estéticos
(Es un elemento definitorio; la vestimenta indica qué música les gusta, cuál es su ideología, con quién se relaciona, etc….)
4) Estilo Musical
5) Estructura y Organización
6) Edad
(Los autores señalan que los miembros de tribus urbanas se caracterizan sobre todo por su juventud, auqnue veremos que en ocasiones hay excepciones a esta norma)
7) Ideología
8) Simbología

Los autores dividen, en el índice de su obra *Tribus Urbanas: Ritos, símbolos y costumbres* a las tribus urbanas entre "violentas" (el grueso, con un total de once tipos de tribus catalogadas) y "no-violentas" (apenas tres tipos de tribus, los góticos, los graffiteros y los

Universidad Pontificia de Salamanca

mods). No analizan a los frikis en su libro, pese a que los nombran en alguna ocasión, sin aclarar si los consideran una tribu, una tribu menor o si son parte de una subcultura; cada vez que se los nombra, el término permanece en cursiva, a diferencia del resto de tribus que sí analizan. A continuación repasaremos aquellas tribus con alguna relación con los frikis, según el texto de Madrid y Murcia.

- **Los Góticos**

Son los que más se asemejan a los frikis. Como veremos más adelante, es una tendencia hacia la que muchos frikis se sienten atraídos hasta el punto de utilizar su estética y compartir eventos con ellos; además se da un fenómeno de doble identificación, pues hay algunas personas que se consideran tanto frikis como góticos[18]; En el libro de Madrid y Murcia se menciona de los góticos que: *aunque su dinámica es la indiferencia hacia el resto de grupos, mantienen buena relación con los* frikis *y frecuentes broncas con los pijos* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 27). Los góticos, según narran los autores, están actualmente rodeados de un aura de misterio y una rumorología popular que impide que la sociedad conozca realmente sus costumbres, lo cual también comparten con los frikis.

- **Los *Mods***

Los frikis vuelven a aparecer en el libro de Madrid y Murcia al hablar de los *mods*, pero esta vez por oposición. A los *mods* no les caen bien los frikis pero ¿cómo son los *mods*?: *Progresistas, arrogantes y anti-autoritarios, su lema "vida limpia ante circunstancias difíciles" (…) actitud atea (…) aspecto ordenado y pulcro (…) visten marcas comerciales (…) pelado corto* (MADRID y MURCIA 2008, pág.27). Por el contrario los frikis: *No especialmente progresistas, no identificados en absoluto con una "vida limpia" sino más bien con una vida atípica y marginal, con curiosidad por las religiones, aspecto descuidado y sin uso de ropa de marcas o con marcas poco prestigiosas, sin un peinado definido para el grupo pero entre los que abunda el pelo largo, la barba y los peinados descuidados* (Ibíd.)

Sin embargo, cuánto más atrás se va quedando el movimiento *mod* en el tiempo, más se acerca al fenómeno friki, con su pasión *retro* y su gusto por desenterrar modas del pasado; los frikis retoman la moda *mod* de usar chapitas y parches sobre la ropa; también se adoptan los jerséis y camisas de cuadros, aunque más por una moda *preppie* y *nerd*, que por su simbolismo *mod*. Quizás *mods* y frikis se acerquen a los *hipsters* en la misma proporción.

[18] Abundaremos en ello en el capítulo correspondiente.

Universidad Pontificia de Salamanca

➢ **Los *Heavies***

Según Madrid y Murcia, tampoco a los *heavies* les caen bien los frikis, sino que mantienen rivalidades con ellos (aunque no se especifica por qué). Se trata de un movimiento que evoluciona tras la radicalización del movimiento *hippie* y que mantiene una ideología cercana a la izquierda. Su estética carcterística contiene melenas al viento y una vestimenta informal (vaqueros, camisetas, chalecos de cuero...) muy marcados por sus aficiones musicales. Se menciona que leen cómics. Quizás sea necesario revisar su relación con los frikis.

Métodos de investigación

Madrid y Murcia hacen hincapié en métodos directos para la observación de las tribus urbanas; ellos abogan por una observación desde dentro, basada en la convivencia con el grupo, ya sea esta declarada o bien clandestina, como infiltrados, si es necesario.

> *Conocer a fondo la dinámica operativa de un grupo catalogado como Tribu Urbana no se puede hacer de otra forma que pisando personalmente su terreno, sentir lo que sienten ellos, pensar como ellos, es decir, formar parte de su forma de vida* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 7).

En fin, el texto es sumamente útil a modo de manual práctico con el que hacer un retrato robot de cualquier grupo urbano. También resulta útil en el apartado metodológico ya que contiene reflexiones y consejos sobre la forma de hacer el trabajo de campo.

3.2. El Interaccionismo Simbólico y su aportación para la comprensión de grupos *outsiders*

3.2.1. El punto de vista del Interaccionismo Simbólico

Premisas y claves del interaccionismo simbólico

Herbert Blumer nos hablará de tres premisas en su escrito *La posición metodológica del interaccionismo simbólico*[19], y así enumerará las siguientes:

- El ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él.

[19]BLUMER, Herbert; *El Interaccionismo simbólico: perspectiva y método*; Editorial Hora, Barcelona, 1982 (original de 1969). Pág. 2.

Universidad Pontificia de Salamanca

- El significado de estas cosas se deriva de, o surge como, consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo.
- Los significados se manipulan y modifican mediante un proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que haya a su paso.

Una de las claves del interaccionismo, pues, es que rechaza que la estructura o las necesidades de la sociedad sean las que determinen o den forma a la actividad humana, para los interaccionistas, la vida social está construida por los propios individuos y sus interacciones entre ellos (las cosas que hacen juntos), no por una entidad externa e impersonal (la estructura). Y es precisamente esta interacción la que acabará conformando la estructura o la cultura, que puede estudiarse como consecuencia, no como causa, de esa acción social.

La naturaleza de la vida en las sociedades y grupos humanos reside entonces en la **acción** de los individuos, pero esta acción es **profundamente social**: las acciones de los demás intervienen en las propias y se incluyen en cada una de nuestras decisiones. Así, la vida social es una comunicación constante, en la que interviene interacción simbólica y no simbólica (en palabras de Blumer), o "conversación de gestos" e "interacción simbólica" (en palabras de Mead) y así, el ser humano está todo el tiempo reaccionando ante los demás: cuando reacciona de forma no simbólica, lo hace sin analizar las verdaderas intenciones del otro (si nos lanzan un puñetazo nos apartamos), cuando lo hace de forma simbólica, es porque intenta desentrañar el mensaje o intenciones del emisor (pensamos que quizás el puñetazo era sólo una finta para engañarnos, quizás iban a atacar a un enemigo situado detrás de nosotros... con esa información actuaremos de distinta forma). En fin, la comunicación humana es una conversación en la que se intenta que las acciones propias encajen con las ajenas: cuando el mensaje que quiere transmitir el emisor y la interpretación del receptor coinciden, hay **comprensión**, pero esto no siempre ocurre.

> *La vida de un grupo humano constituye un vasto proceso consistente en definir al prójimo lo que ha de hacer y al mismo tiempo en interpretar las definiciones formuladas por los demás. A través de ese proceso las personas hacen que sus actividades encajen en las ajenas, a la vez que forman su propia conducta individual* (BLUMER 1982, Pág. 8).

El propósito de la sociología es, desde esta perspectiva interaccionista, el documentar cómo las personas construyen y dan sentido a sus vidas a través de la **interacción**: estudiar los **significados** que la gente imbuye a los eventos que vive y que vienen a dar sentido su interacción con otros. El tema del significado es un *leitmotiv* dentro de la sociología interaccionista, y estos significados no se atribuyen sólo a las acciones de los demás, sino a

Universidad Pontificia de Salamanca

todos los objetos, sean físicos (un árbol, una silla...), sociales (incluídas las personas: un estudiante, un sacerdote...) o abstractos (la justicia, la compasión...); la naturaleza de un objeto consiste en el significado que éste encierra para la persona que lo considera y un mismo objeto puede tener significados muy distintos para cada uno (un árbol no es lo mismo para un leñador que para un poeta, un jardinero o un niño pequeño, de la misma manera, la bandera de un país no significa lo mismo para un nacional que para un extranjero o para un soldado enemigo etc.[20]). Así, personas que viven juntas "espacialmente" pueden vivir en mundos muy distintos, según su relación con los objetos que les rodean (una persona blanca o de color no vivirán igual en una sociedad racista, una mujer o un hombre quizás no vivan de la misma manera el mundo laboral o familiar en distintas sociedades...). Para entender los actos de las personas es necesario conocer los objetos que componen su mundo.

También es central en la perspectiva interaccionista la atención hacia el ***self*** **o "sí mismo"** y en la identidad propia, que no es más que el objeto de uno mismo en ese mundo de los objetos: un auto-objeto. Hay mucho énfasis en cómo se gestiona el "sí mismo" y cómo es presentado ante los otros e influenciado en el proceso de interacción: el "sí mismo" no es tampoco una entidad fija, con la cual nacemos, sino que es emergente y está en continuo desarrollo, en continua auto-reflexión y conversación interna con uno mismo, por la cual el individuo es capaz de otorgarle significado a los eventos de su vida.

El significado, incluso de uno mismo, es pues construido y aparece en un contexto de interacción con otros. Erving Goffman (1959) se refiere a esto como un proceso de "co-presencia"; mediante la interacción, llegamos a percibirnos a nosotros mismos de nuevas maneras y, por otro lado, nos vemos inmersos en un proceso de "manejo de la impresión", sobre el cual Goffman se refiere a representaciones: la presentación de uno mismo y la naturaleza "teatral" de la vida social. Si el significado se otorga mediante la interacción, el proceso que genera es un tipo de "negociación", y esta negociación será el objeto de estudio de muchos sociólogos interaccionistas.

Metodología propia

Para estudiar la conducta humana desde esta perspectiva o filosofía, es necesario desarrollar técnicas y métodos de investigación apropiados; los interaccionistas abogan por una aproximación más empírica, palpable y realista a la investigación social, pero partiendo de la base de que la vida social es un escenario más complejo que la física para analizar la relación

[20] Muy en línea con la teoría de la Construcción Social de la Realidad de Berger y Luckmann.

Universidad Pontificia de Salamanca

entre las variables en juego. Por ello no utilizarán el método científico tradicional, sino una metodología nueva y propia exclusivamente de las ciencias sociales, que incluya no sólo observar a los sujetos de estudio, sino también **hablar** e **interactuar** con ellos, pedirles que sean ellos quienes expliquen con sus propias palabras lo que significan sus actividades. Estos argumentos apuntan al desarrollo de métodos de investigación **cualitativos** tales como las historias de vida, los grupos de discusión, o la observación cercana en campo.

> *Si se pretende estudiar, por ejemplo, el comportamiento característico de los cultos religiosos, se acudirá a los cultos reales y se les observará detenidamente en su desarrollo. Si se desea estudiar los movimientos sociales, se seguirá detenidamente la trayectoria, historia y experiencias vitales de dichos movimientos en la realidad* (BLUMER 1982, pág. 35).

Pero el investigador no debe limitarse sólo a observar e interpretar lo que ve desde su propio punto de vista; la interpretación de los actos y objetos que rodean a los actores debe partir de ellos mismos; la investigación debe contrastarse con el discurso del opinante y éste a su vez ser contrastado con su grupo y garantizar que cuadra con sus actos reales.

> *Las personas actúan con respecto a las cosas basándose en el significado que estas encierran para ellas, y no sobre el que poseen para el especialista intruso* (BLUMER 1982, pág. 38).

La metodología a la que nos encamina, pues, para esta investigación, es aquella que da gran importancia al análisis del discurso, a la observación participante y al estudio de la carrera o génesis de los grupos. Deberemos acudir al terreno donde se desarrolla el movimiento, observar de cerca a sus actores, e interrogarles sobre los significados que atribuyen a los objetos que les rodean y a sí mismos, y también explorar cómo la interacción con otros semejantes a ellos o contrarios a su modo de ser, han influido en su proceso de toma de decisiones y hasta qué punto les han encauzado a ser quienes son ahora.

Críticas al Interaccionismo Simbólico

Una de las más fuertes que recibe es que no contempla adecuadamente hasta qué punto el significado de las cosas está influenciado por el poder imperante en una sociedad; su falta de atención a la estructura y a los temas macro-sociales, así como a las relaciones de poder, le dan una visión algo naif y optimistamente liberal. Estudiar la vida social como una sucesión de encuentros cara a cara, es incompleto, porque no estamos teniendo en cuenta divisiones y desigualdades sociales mayores, como clase, género, edad, etnia, etcétera, que sí afectan en la vida social; es necesario crear una conexión entre micro y macro, agencia y

Universidad Pontificia de Salamanca

estructura, y la perspectiva interaccionista no la refleja. Algunos autores critican también el interaccionismo porque no lo consideran una teoría ni un paradigma sociológico sino una mera guía práctica de investigación y trabajo empírico. Otra crítica es que su aproximación a la vida social es principalmente cognitiva: asume que las personas están continuamente calculando cómo mejor presentarse a sí mismas ante los demás; esta idea deja fuera todas las acciones y motivaciones inconscientes que el psicoanálisis intenta sacar a la luz. También ocurre que buena parte de la vida social, según el interaccionismo, tendría lugar en la mente de las personas, dejando también de lado las emociones y sentimientos.

La crítica final y más principal hacia el interaccionismo es su **relativismo**: para esta tradición no existe ningún conocimiento fijo y objetivo, sino que todo es producto de la negociación y de la percepción de los individuos que llevan a cabo las acciones alzando toda una serie de discusiones filosóficas sobre las consecuencias de esta perspectiva. Otras aproximaciones sociológicas afines (la fenomenología y particularmente la etnometodología) han avanzado un paso más diciendo que no existe ninguna verdad objetiva. El interaccionismo no niega la existencia de una verdad objetiva, pero sí parte de la base de que las distintas percepciones que se hace de ella son individuales y sujetas a negociación.

3.2.2. Estudio y comprensión de grupos *outsiders* desde la Sociología de la Desviación

Howard Becker (BECKER 2009, Introducción) cita como premisa de la sociología de la desviación y basándose en aquellas propias del interaccionismo simbólico, la famosa frase de William I. Thomas en su texto *The Child in America* de 1928: ***las situaciones que los hombres definen como reales tienen consecuencias reales.*** En cuanto a la aplicación concreta de esta premisa en la identidad de la persona, me remito a las palabras de Berger y Luckmann en su obra *La construcción social de la realidad* de 1967: ***La identidad se forma por procesos sociales. Una vez que cristaliza es mantenida, modificada o aun reformada por los procesos sociales.*** Estas serán las premisas que nosotros también seguiremos.

Dentro del interaccionismo simbólico encararemos esta investigación desde una sociología de la desviación, debido a que esta es la rama que investiga todos los comportamientos que se salen de la norma. Aquí debo hacer un inciso, ya que el concepto ya resulta idiomáticamente difícil: la propia palabra "desviación" nos evoca comportamientos antisociales o específicamente delincuenciales –aunque la teoría nos diga que "desviación" se refiere a todos los comportamientos que se salen de la norma, sean condenados o alabados

Universidad Pontificia de Salamanca

como geniales–; lo cierto es que por mucho que queramos mostrar comportamientos desviados positivos, la gran mayoría de la literatura sobre desviación se dedica a los comportamientos altamente negativos (delincuencia juvenil, uso de drogas, violencia...). Las razones son muchas, siendo la principal que estos comportamientos son importantes, o más bien urgentes, ya que generan una problemática, tienen una gran repercusión, adquieren interés de investigadores, medios y población... cosa que los comportamientos desviados positivos o neutros no; pero esta es la literatura existente y es la que debemos utilizar.

Además, resulta un tanto inocente hablar de comportamientos desviados positivos, ya que por útil y admirable que sea un comportamiento en términos objetivos, lo cierto es que cuanto más se aleje de la norma, más condenado será por la población en general; un ejemplo claro es el de la adopción, que es un comportamiento socialmente útil, cargado de amor, solidaridad, bondad cariño... y sin embargo aún hoy no deja de ser de hecho un comportamiento desviado y criticado por muchos, incluso dentro de las propias familias de padres adoptantes; cuando la adopción es internacional o interracial la crítica se acentúa –aunque se oculte de cara a la galería–, pese a que, objetivamente, sea un comportamiento profundamente positivo y loable. También podríamos hablar del niño superdotado u otros casos que también se mueven en los parámetros de etiquetamiento de la desviación. Estos comportamientos son objetivamente positivos y aún sufren las dificultades de ser etiquetados como desviados; un comportamiento de tipo más neutro como el de la cultura friki, desde luego también las sufrirá.

Dicho esto, debemos aceptar que encarar nuestro tema o cualquier otro desde el interaccionismo simbólico y la desviación marcará inevitablemente una frontera entre "unos" vs. "otros", "normales" vs. "frikis", "ellos" vs. "nosotros". Esto puede parecer un paso atrás en un trabajo que reúne entre sus objetivos el de desterrar los estereotipos y clichés asociados generalmente al mundo friki en España, encarar el frikismo desde una sociología de la desviación podría parecer que se hace un juicio a priori de esta subcultura y que éste, es negativo; sin embargo, ésta no es en absoluto la realidad: este trabajo no pretende juzgar las implicaciones de adherirse o no al frikismo en términos de "bueno" o "malo", ni sumarse en ningún momento a quienes lo denuestan ni a quienes lo ensalzan, sino mantener una línea objetiva, que describa fielmente qué significa ser friki en España hoy, tanto para quienes lo profesan como para quienes lo miran desde fuera; estudiar si realmente comparten una subcultura común y qué elementos la compondrían realmente y a qué responde la elección de cultivarlos o rechazarlos. La misión de este trabajo es explorar las causas sociales y las consecuencias sociales de esta elección. Pero no podemos pasar por alto que **existe** una

Universidad Pontificia de Salamanca

elección, y que una vez tomada, existe una diferencia social entre los que están dentro y los que están fuera. Abordar este trabajo omitiendo esta realidad sería faltar a la veracidad de la investigación, incluso sería una forma de atentar contra la naturaleza de la propia tesis, pues si no existiera una subcultura friki, si no se considerara como un comportamiento distinto al de la generalidad de la sociedad española, no tendría caso fijarnos en él ni estudiarlo.

La clave de la desviación, como veremos, reside en las etiquetas cargadas de significado que se adscriben a diferentes comportamientos. ¿Qué pasa con Mozart? ¿Qué pasa con el asesinato? Se pregunta Howard Becker en su obra central, *Outsiders*[21], al hablar de la desviación: en un caso se habla del paradigma de la genialidad, en otro, se retrata un hecho condenable, pero en ambos casos se habla de individuos que se salen de la norma y son señalados por ello, y en ambos casos se juega con el poder de las etiquetas para otorgar prestigio duradero o para estigmatizar a alguien de forma igualmente duradera. Estas etiquetas, salvo excepciones que se explorarán luego, actúan sobre hechos reales, pero no se limitan a designar un hecho asépticamente, sino que, una vez asignadas, inciden en sus portadores y modifican su relación con otros así etiquetados (la subcultura) y con el resto del mundo. La etiqueta inicia un nuevo proceso para el individuo que llegará a perfilar incluso su comportamiento posterior. En este trabajo, pues, se entenderá desviación como conducta diferente o alternativa y se presentará a los frikis, tal y como Howard Becker presenta el caso de los músicos de baile:

> *Si bien las actividades que desarrollan se encuadran formalmente dentro del marco de la ley, su peculiar cultura y su extraño estilo de vida alcanzan para que los miembros más convencionales de la comunidad los etiqueten como outsiders* (BECKER 2009, pág. 99).

Partiendo de esta base, el mensaje principal de esta corriente es que los adjetivos, cualidades y etiquetas, que las personas asignan a otros individuos o a sí mismos, tienen **consecuencias reales** en esos individuos; aunque esto no otorga a la etiqueta un poder absoluto sobre las acciones de la gente; para que la etiqueta tenga algún efecto debe ser tenida como cierta, debe **creerse en ella:** o bien el individuo (que entonces actuará como dicta esa etiqueta) o bien los que le rodean (que actuarán hacia él en función de su etiqueta).

Reaccionando en contra de la etiqueta

Los individuos también pueden reaccionar en contra de la etiqueta y demostrar que su aplicación era errónea –por ejemplo, un acusado de un delito puede demostrar en el juicio que

[21]BECKER, Howard S.; *Outsiders: para una sociología de la desviación*; Siglo XXI, Buenos Aires, 2009.

Universidad Pontificia de Salamanca

no lo cometió–, sin embargo, incluso en ese caso, es posible que la etiqueta aún persiga al individuo y le acarree consecuencias muy reales en su vida –la persona a la que se acusó de delinquir, aunque haya dejado clara su inocencia, puede encontrarse con dificultades para conseguir un empleo o para entablar una buena relación con sus vecinos–. Otra forma de reaccionar en contra de la etiqueta, si su portador no está conforme con ella, es cambiar de actitud, rechazar los comportamientos que se han considerado como desviados, si realmente había alguno, y adaptarse lo más posible a los comportamientos considerados normales –por ejemplo un estudiante superdotado puede disimular sus dotes, fallando las respuestas de los exámenes para no sobresalir sobre el resto de la clase y no ser considerado diferente–. En cualquier caso, ambas reacciones son también un comportamiento condicionado por el etiquetamiento: aportar pruebas de inocencia o cambiar de hábitos no son comportamientos espontáneos, sino que responden a un etiquetamiento insatisfactorio.

Etiquetas y Estatus

Las etiquetas no muestran a la persona sólo en cuanto al contenido de la etiqueta, también le confieren un estatus, que puede ser maestro o auxiliar. Para explicar las consecuencias que supone adquirir un estatus, Becker se remite a la distinción que hace Hughes, en su obra de 1945, *Dilemmas and Contradictions of Status*, entre los rasgos de estatus maestros y los auxiliares: Hughes señala que casi todos los estatus tienen un rasgo clave distintivo básico –por ejemplo un médico es una persona con un certificado que le acredita, o una mujer es una persona del sexo femenino–; pero la sociedad, en su gran mayoría, espera que cada estatus cumpla **además** otros requisitos o rasgos auxiliares –en el caso del médico, tradicionalmente se espera que sea hombre y blanco, y si no lo es queda una sensación de anomalía, de la misma manera, de una mujer no sólo se espera que físicamente sea mujer, sino también se espera que cumpla una serie de requisitos o se comporte de manera determinada, por ejemplo que desee tener hijos o que prefiera un determinado tipo de aficiones en lugar de otras–. De estas etiquetas surgen multitud de **prejuicios**, que sirven a la sociedad para tomar conciencia del mundo e interactuar con él, pero que en muchas ocasiones son falsos o simplemente temporales[22].

En cuanto a la desviación, el estatus de desviado es dominante: si una persona es etiquetada como desviado en un campo, se suele presuponer que es potencialmente desviado en otro, por ejemplo, en el caso de la delincuencia, para ser etiquetado como delincuente hace

[22] Quizás los ejemplos hoy en día nos parezcan conservadores, pero mantenemos los originales de Becker porque resultan especialmente elocuentes.

Universidad Pontificia de Salamanca

falta cometer un solo delito, pero una vez etiquetado su entorno comienza a dar por hecho que ese individuo no posee respeto por la ley y que podría cometer más delitos y más graves. En general ser etiquetado como desviado supone una pérdida de confianza a gran escala.

Diferentes aproximaciones y naturaleza de la desviación

A lo largo de la historia ha habido diferentes concepciones de desviación:

1) Definición Estadística: la desviación sería todo aquello que se mantiene apartado del promedio. Esta definición es muy incompleta, ya que incluye todo tipo de fenómenos que la gente no considera desviados, sino normales, como ser pelirrojo o zurdo[23].

2) Definición Médica: la desviación sería una patología, un comportamiento disfuncional que atenta contra la estabilidad de la sociedad. Esta definición resulta incompleta, porque no incluye la desviación positiva y tampoco cuál es la correcta funcionalidad de una sociedad; es muy difícil determinar qué elementos contribuirán o atentarán contra la estabilidad de una sociedad, por tanto es una definición de poca utilidad. A lo largo de la historia la definición médica ha tenido también un componente moral, ya que se consideraban "patológicos" aquellos comportamientos que además se consideraban inmorales.

3) Definición Normativa: la desviación sería el fracaso de un individuo a la hora de obedecer las normas grupales. Esta definición, si bien más completa y versátil que las anteriores, tampoco retrata toda la realidad de la desviación, ya que la sociedad está compuesta de múltiples grupos y de múltiples normas entrelazadas y algunas en pugna, por lo que obedecer unas significa desviarse de otras. Ningún individuo podría atenerse a todas las normas presentes en la sociedad actual, pero no todos los individuos son desviados.

4) Definición interactiva: la definición de desviación propia del interaccionismo simbólico. Incluye dos elementos: la realización de actos que violen determinadas normas grupales, y que la respuesta social sea la de señalar esos actos como desviados. Sólo cuando se verifican ambos elementos existe una verdadera desviación. La desviación es pues el reconocimiento social de un comportamiento que se sale de la norma: *Los grupos sociales crean la desviación al establecer las normas cuya infracción constituye una desviación y al*

[23] Sin embargo, esta definición no es tan desacertada si tenemos en cuenta que a lo largo de la historia de la humanidad, diferencias puramente estadísticas, como los ejemplos citados “ser pelirrojo” o “ser zurdo”, han tenido connotaciones socialmente negativas y han contribuido a crear mala imagen en torno a sus portadores e incluso han conllevado castigos inmerecidos y crueles en algunas ocasiones. En cualquier caso, hoy día estas diferencias (y muchas otras ahora y siempre) no implican una desviación social, tan sólo una característica personal.

Universidad Pontificia de Salamanca

aplicar esas normas a esas personas en particular y etiquetarlas como marginales (BECKER 2009, pág. 28).

La naturaleza de la desviación reside en la **norma**; existe allí donde hay reglas y éstas no sean cumplidas por todos los miembros de esa sociedad. Si no existieran normas de ningún tipo y ni siquiera la costumbre marcara un tipo de comportamiento, sino que cada individuo actuara de forma distinta, sin duda no existiría desviación, pero tampoco existiría ninguna organización social. Todos los grupos establecen normas y estas definen las situaciones y comportamientos que la comunidad considera apropiados y desea fomentar, diferenciando las acciones "correctas", de las "equivocadas", que desea disolver o prohibir. Cuando la regla se rompe, el infractor puede ser visto como un tipo de persona especial, que no es capaz de vivir según las normas acordadas por el grupo y que no merece confianza; es considerado un marginal, un *outsider*.

> *Es fácil constatar que diferentes grupos juzgan como desviadas diferentes conductas, lo que debería alertarnos a cerca de la posibilidad de que tanto la persona que juzga, como el proceso por el cual se ha llegado a ese juicio y la situación juzgada estén todos íntimamente involucrados en el fenómeno de la desviación* (BECKER 2009, pág. 23).

Las reglas y convenciones sociales rara vez son universales y de la misma manera, la desviación tampoco es universal. Algunas normas están restringidas a un grupo específico, por ejemplo, las del deporte: en el fútbol, si un jugador que no sea el portero toca el balón con las manos, está infringiendo la norma y puede ser señalado y sancionado por el árbitro... pero sólo en ese contexto; en cualquier otro, tocar un balón con las manos es un comportamiento normal y sin consecuencias; o puede incluso ser la norma, como en el baloncesto... pero incluso dentro del fútbol, si se trata de un partido informal, puede llegarse a tocar el balón con las manos y que nada cambie: de aplicarse una sanción esta estará exclusivamente en manos de los participantes del juego. Otro ejemplo de normas restringidas a un grupo concreto, son las leyes religiosas: para un judío practicante es importante seguir la norma de comer comida *kosher* y, si no lo hace, puede ser señalado como desviado por su comunidad, pero todas las demás personas no judías pueden saltarse esa norma sin problemas; si alguien sanciona al judío que no ha observado esa norma, será en exclusiva la comunidad judía practicante, pero esa misma comunidad no sancionará a un miembro de otra religión pues no consideran que esas normas le atañan. Incluso, algunas normas están muy extendidas, como pueden ser los Derechos Humanos, y aún así, su incumplimiento puede no considerarse desviado, sino normal, en determinados países y contextos.

Universidad Pontificia de Salamanca

También hay que tener en cuenta que incluso en el mismo país o sociedad, el control social no siempre es único y el quebrantamiento de unos controles sociales es con frecuencia resultado de la incorporación del individuo a otros grupos cuya propia cultura y controles sociales operan al margen de los de la mayoría de la sociedad; por ejemplo, un individuo que entra a formar parte de una nueva religión puede ser visto como desviado por sus antiguos conocidos pero él mismo no se sentirá un desviado, ni así lo verán sus nuevos compañeros: su comportamiento será obediente y conforme a las nuevas normas.

Existe una **separación necesaria entre acción y desviación**. El acto desviado no tiene unas cualidades en sí mismo que le hacen ser desviado, sino que siempre dependerá de la sociedad donde se circunscriba. Actos tradicionalmente considerados como desviados en las sociedades occidentales, como el crimen o la homosexualidad, han llevado a pensar a muchos autores, que era el carácter de esos actos, de su contenido, el que los hacía desviados; sin embargo, a efectos del interaccionismo simbólico, llamaremos desviación a "lo que se sale de la norma", independientemente de las carácterísticas o validez moral, social o económica del acto en sí: así, en las comunidades de Melanesia donde se practica la homosexualidad ritual, sería falaz hablar de "desviación" en la homosexualidad; igualmente en una sociedad donde todos sus individuos fueran superdotados, compradores compulsivos, o ladrones, esos comportamientos no se considerarían desviados.

> *La desviación no es simplemente una cualidad presente en determinados tipos de comportamientos y ausente en otros (...) es más bien el producto de un proceso que involucra la respuesta de los otros. El mismo comportamiento puede constituir en un determinado momento una infracción a la norma y en otro momento no, puede ser una infracción si es cometido por determinada persona y por otras no. En resumidas cuentas, el hecho de que un acto sea desviado o no, depende en parte de la naturaleza del acto en sí (si viola la norma) y en parte de la respuesta de los demás* (BECKER 2009, pág. 33).

Las normas no son universales y por lo tanto la desviación sólo puede entenderse **dentro del ámbito** donde se desarrolle, nunca desde fuera; por ello es importante, a la hora de investigar la desviación, no sólo analizar los tipos o grupos desviados, sino en el contexto en que se engloban, para quién son desviados y cuáles son las normas que incumplen.

Grados de sanción y de marginalidad

Una vez que un comportamiento es señalado públicamente como desviado, la comunidad aplica normalmente una sanción, pero la propia sanción también varía: las normas judiciales serían el paradigma de sanciones altamente taxativas –como las multas, la cárcel, o

Universidad Pontificia de Salamanca

incluso el castigo físico y la pena capital–, otras, como las de etiqueta, no tienen prevista una sanción concreta y de hecho, a menudo no serán sancionadas, salvo por la propia consideración de su ruptura como "un comportamiento raro". Como dice Becker:

> *Algunos comportamientos pueden ser considerados incorrectos por la amplia mayoría, pero pueden no existir leyes que se apliquen al caso o un sistema organizado para detectar a las personas que violan esa regla informal. Algunos de ellos, aparentemente triviales, pueden tener que ver con el incumplimiento de las reglas de la etiqueta (eructar donde no se debe, por ejemplo). Hablar sólo por la calle (a menos que tengamos un teléfono celular en la mano) será visto como algo extraño y la gente puede llegar a pensar que uno es un poco raro, pero la mayoría de las veces nadie intervendrá ni hará nada al respecto* (BECKER 2009, pág. 15).

Una respuesta típica a la desviación es la evitación (o el ostracismo en caso extremo). La gente que se considera "normal" tiende a guardar una distancia con el desviado aunque su desviación sea positiva y mucho más si es negativa. Sin embargo, la sanción a un acto desviado no es automática ni uniforme, variará según la norma que se quebrante y los organismos que la defienden; también intervendrán otros múltiples factores que pueden permitir incluso eludir o anular la sanción (la sanción puede eludirse, por ejemplo, si el acto no se hace público, o si en el momento en que se publica se ve atenuado por otros factores que le resten importancia); pero los "factores atenuantes" también difieren en cada ámbito y son capaces de mutar con el tiempo: como ejemplos, podemos resaltar la edad del individuo (algunos delitos menores suelen no tener consecuencias si se achacan a la juventud e imprudencia de los más jóvenes), la frecuencia en la que se realice un acto (un joven que prueba la marihuana puede no ser nunca considerado un adicto, pero sí serlo cuando reincide en el consumo), el estatus social (los delincuentes de clase baja suelen acabar recibiendo mayores condenas que los delincuentes de clase alta), la ocupación (por ejemplo, los artistas pueden utilizar ropas muy llamativas sin que a nadie le extrañe, pero ese mismo atuendo en un vecino, llamaría la atención), o el momento en el que se señale la falta (quizás en periodos políticos concretos se castigue más duramente un tipo de delito, como castigo ejemplar, que en otros periodos).

> *El grado en que un acto será tratado como desviado, depende también de quién lo comete y de quién se ve perjudicado con él. Las reglas suelen ser aplicadas con más fuerza sobre unas personas que sobre otras, Los estudios sobre delincuencia juvenil dejan muy claro este punto. Los procesos legales contra jóvenes de clase media no llegan tan lejos como los procesos contra jóvenes de barrios pobres…* (BECKER 2009, pág. 32).

Universidad Pontificia de Salamanca

Aunque la desviación sea un rasgo dominante, no siempre arrastra toda la identidad de la persona; existen diferentes grados de marginalidad percibida en relación con múltiples factores: por ejemplo, alguien que comete una infracción de tránsito, o se emborracha en una fiesta, no suele ser juzgado como muy diferente del resto de la sociedad y la comunidad suele ver esta transgresión con benevolencia... pero otros actores, como el ladrón, ya no son considerados tan semejantes al resto de la sociedad y son castigados más severamente; los crímenes (a diferencia de las faltas y los delitos menores), como el asesinato, la violación o la traición, hacen que se conciba al infractor como un verdadero marginal.

Respuestas ante el etiquetamiento

Está claro que quienes advierten una infracción, verán al presunto infractor como un desviado, pero es posible que esta persona opine algo diferente: quizás no acepte las reglas por las cuales está siendo juzgada, o rechace la competencia y legitimidad de los jueces; puede sentir que son los jueces quienes son *outsider*s, o puede sentir que tienen razón y coincidir en que se ha salido de la norma. Existen diferentes respuestas ante el etiquetamiento según el grado de marginalidad que el individuo percibe en sí mismo.

1) Respuesta conforme a la norma: en algunos casos el infractor puede suscribir las mismas normas que ha quebrantado, en este caso verá su desviación como un error y probablemente intentará corregirlo: este es por ejemplo, el caso de las infracciones de tráfico.

2) Respuesta ambigua: en algunos casos se desarrolla una respuesta polivalente, el individuo puede pensar que ha quebrantado una norma pero que tiene razones suficientes para ello o que le juzgan bajo presupuestos equivocados: por ejemplo, los alcohólicos suelen desarrollar discursos que incluyen aceptación de que su comportamiento es desviado, pero también se sienten incomprendidos y sojuzgados por los demás

3) Respuesta contraria a la norma: algunos grupos, sobre todo aquellos con una subcultura organizada, desaprueban la norma que les excluye y elaboran discursos e ideología para explicar los motivos por los cuales ellos tienen razón y sus jueces se equivocan: tal es el caso del movimiento LGBT (Lesbianas, gays, bisexuales y transexuales) que intenta conseguir la normalización social y la equiparación de derechos a las diferentes opciones sexuales.

Tipos de conducta desviada

Para establecer una tipología de conductas desviadas, Becker hace referencia a dos variables: si el acto realizado infringe realmente o no una norma y si la sociedad a su alrededor

Universidad Pontificia de Salamanca

también identifica el acto como fuera de la norma. Los cuatro tipos teóricos de desviación, por clasificación cruzada de los tipos de comportamiento con las respuestas que estos despiertan, consiguen distinguir entre fenómenos distintos pero que por lo general son considerados falsamente iguales. De esta manera, las categorías 1, 2 y 4 son tipos de desviación, tan sólo la número 3 hace referencia a un comportamiento puramente "normal":

Tabla 4: Tipos de conducta desviada en Becker.

	Comportamiento obediente	**Comportamiento que rompe la norma**
Percibido como desviación	1.– Falsa acusación	2.– Desviado Puro
No percibido como desviación	3.– Conforme	4.– Desviado Secreto

- **La conducta conforme** es aquella que obedece la regla y que los demás perciben como un acatamiento de la norma.
- **La conducta desviada pura**, es aquella que desobedece la norma y es percibida como una infracción desde la perspectiva de un conjunto de reglas dado.
- **La falsa acusación** ocurre cuando la persona es vista por los otros como autor de una acción impropia, por la razón que sea, aunque no haya sido ese el caso: la sociedad reaccionará de la misma manera que si el autor fuera un desviado, pero esta persona no se sentirá identificada con dicha etiqueta.
- **Por último, el desviado secreto** surge en los momentos en que se ha cometido un acto incorrecto pero nadie lo advierte, o nadie reacciona como si se tratase de una violación a la norma; nadie, salvo el propio actor que conoce los hechos, puede decidir si se considera o no desviado; si se hablara de un caso en el cual el actor no conociera ni se rigiera por las mismas normas, como en el caso de un extraño en una sociedad nueva, no entraría en esta categoría; éste es sin duda el tipo más complejo de desviación.

Las reglas de quién

Una pregunta importante dentro de la perspectiva de la desviación que marca el interaccionismo simbólico es quién marca las normas y cuál es su función. Existen tres observaciones importantes que extraigo del texto de BECKER 2009, pág. 35-36:

Universidad Pontificia de Salamanca

1) Sólo quienes forman parte de un grupo tienen interés en crear e imponer ciertas reglas en él: las reglas se crean dentro de los grupos y por los miembros de los grupos. Sirven para lograr que el grupo funcione, pero no son de la incumbencia de los de fuera (salvo que tengan intereses sobre ese grupo, y por lo tanto formarían parte de él, de cierta forma). Así, un militar debe saludar a su superior de determinada manera, pero quienes no forman parte del ejército no esperan ser saludados, no lo exigirán ni sancionarán la falta de saludo.

2) Los miembros de los grupos juzgan importante para su bienestar que los miembros de otros grupos obedezcan ciertas normas: en los casos en que varios grupos interaccionan, los miembros de un grupo pueden esperar que los miembros del otro grupo se atengan a ciertas normas. Tal es el caso de las profesiones, como los médicos. Sus pacientes y la sociedad en general esperan que se atengan a ciertos presupuestos profesionales y éticos, y el Estado refrenda esa postura ratificando los títulos que les permiten ejercer.

3) En la realidad, el juicio hacia los demás y la imposición de etiquetas, normas y sanciones es contante: los individuos continuamente juzgan y sancionan a los demás e imponen sus propias normas hasta el punto en que son capaces. Así encontramos que en muchos lugares, las normas para las mujeres están hechas por los hombres, las de los jóvenes por los adultos, las de cualquiera, por su vecino y el qué dirán.

Antes de que un acto sea visto como desviado, alguien tiene que haber creado la norma que establece que ese comportamiento es desviado. Las normas son el resultado de la iniciativa y el emprendimiento de ciertas personas: los "emprendedores morales". Según Becker hay dos tipos:

1) Quienes crean las reglas: el "cruzado reformista" que tiene mucho interés en el contenido de las reglas y busca que se corrija una situación que creen incorrecta y actúan movidos por su inconformismo.

2) Quienes aplican las reglas: los "agentes de aplicación" o "policías", que no tienen interés en el contenido de las normas y sólo buscan vigilar su cumplimiento o castigar su incumplimiento. La desviación es pues, producto de la iniciativa en este sentido amplio: sin la iniciativa necesaria para que las reglas se creen, la desviación –consecuencia de la infracción a esa norma– no existiría. La desviación es también fruto de la iniciativa en un sentido más restringido y particular: una vez que la regla existe debe ser aplicada a ciertas personas para que la clase marginal empiece a poblarse: hay que descubrir a los infractores, identificarlos,

Universidad Pontificia de Salamanca

arrestarlos y condenarlos, o identificarlos como diferentes y estigmatizarlos por su inconformismo, como es el caso de los músicos de baile: marginales legales.

Debemos pues, considerar la desviación y a los *outsider*s como una consecuencia del proceso de interacción entre las personas, algunas de las cuales, por propio interés, crean y aplican normas para atrapar a otros, que también, por propio interés, han cometido actos que son etiquetados como desviados.

Evitar el control social

Una inclinación hacia actos que la sociedad considera desviados, –en el caso friki, un gusto por los juegos de rol o las novelas de fantasía– es condición necesaria, pero no suficiente para que un individuo ingrese en una subcultura *outsider*. Aun debe enfrentar o burlar las poderosas fuerzas de control social que hacen de esas actividades algo inconveniente. La forma más palpable de control social es el mecanismo de premio/castigo: las conductas valoradas positivamente son recompensadas y las conductas con valor negativo son castigadas. Pero este mecanismo no es el único modo en el que el control social limita la desviación, existen otros mecanismos y procesos, muchas veces entrelazados, que actúan de formas más sutiles para prevenir la desviación; los principales tipos de controles que den considerarse son:

1) Los que limitan el acceso a las actividades desviadas: en general, las actividades desviadas no están al alcance de todos fácilmente. Por ejemplo, en el caso de los consumidores de droga, la sociedad no aprueba la venta de tales sustancias, por lo que es difícil acceder a ellas: sin ese acceso, es más difícil convertirse en un consumidor habitual. De la misma manera, en el caso friki, muchos de los elementos que componen su cultura no se comercializan por los canales normales.

2) Los que explotan la necesidad del individuo de no ser descubierto: salvo raras excepciones, el individuo sabe que los actos que pretende realizar son distintos a la norma o/y que están mal vistos por la sociedad. Esto le lleva a desear no ser descubierto nunca cometiéndolos. Entonces, puede optar por abandonar y no realizar este tipo de acciones –en ese caso, este mecanismo demostraría eficacia en cuanto a control social– o puede intentar realizarlos clandestinamente. Las acciones clandestinas suponen dos nuevos problemas, por un lado, buscar la manera de realizarlas discretamente (por ejemplo un estudiante superdotado que no quiera diferenciarse del resto de su clase, podrá contestar libremente un examen escrito, pero podrá cohibirse a la hora de hablar en clase si se hace una pregunta oral).

Universidad Pontificia de Salamanca

En el caso de los frikis, una actividad deseada podría ser acudir disfrazados a un estreno de cine, pero conociendo que en esos estrenos puede haber personas que les reconozcan o quizás periodistas que les fotografíen, pueden optar por no realizar esa actividad.

Por otro lado, entrelazándose con el mecanismo anterior, puede ser que el individuo necesite entrar en contacto con otros para realizar sus actividades, por ello, el secreto resulta un gran inconveniente. Así, si un friki en potencia quisiera probar una partida de rol en vivo, puede que le resulte difícil entrar en contacto con personas que las organicen, si tanto ellos como él mantienen sus aficiones en secreto.

3) Los que definen la actividad como incorrecta: uno de los controles sociales más potentes son los que definen las actividades como incorrectas. El individuo normalmente no quiere hacer nada incorrecto o malo. Por lo que si decide realizar una actividad de esa clase debe creer que es buena o que sus virtudes superan a sus defectos, o en todo caso, desarrollar un discurso que le justifique de alguna manera que es lícito que lleve a cabo esa actividad.

4) El premio y el castigo: como antes se ha comentado. Las acciones correctas se premian y las incorrectas se castigan. Tanto el deseo del premio como el miedo al castigo son potentes herramientas de control social.

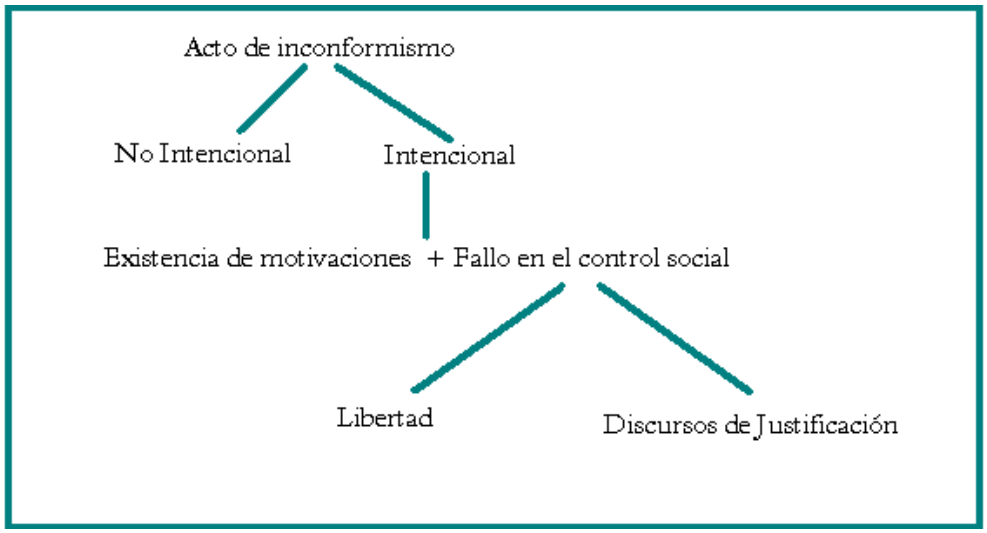
Enfoque ocupacional de la desviación: la carrera del desviado

De la misma manera que probar un cigarrillo de marihuana no convierte a una persona en un drogadicto, jugar un día a un juego de rol no lo convierte en un friki, en la mayoría de los casos, una persona no pasa a ser un desviado de manera automática por la comisión de un acto, sino que requiere de un proceso; un proceso que incluye diferentes etapas en las que va venciendo el control social, va integrándose en un subgrupo desviado y va alejándose de la sociedad que reconoce en él la desviación y la señala.

La mayoría de las veces, el primer paso de una carrera en la desviación es la comisión de un acto de inconformismo, que rompe con un conjunto de normas en particular. Muchos actos de inconformismo son cometidos involuntariamente. Los actos desviados no intencionales pueden ser explicados fácilmente por el simple desconocimiento de la existencia de la norma o de que fuera aplicable a este hecho o a esta persona en particular. Más complicado es analizar las razones de que esa persona no supiera que su acción era indebida. Una razón puede ser la pertenencia a una subcultura cerrada: las personas muy involucradas en una subcultura en particular (por ejemplo, religiosa o étnica) pueden sencillamente ignorar que no todos actúan de esa forma y por lo tanto, incurrir en una falta.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 5: Evolución de un acto de inconformismo.



En cuanto a los actos de inconformismo intencionales, cabe preguntarnos dos cosas: la primera son las motivaciones que llevaron a esa persona a actuar así. Sin embargo los deseos e inclinaciones de las personas son muy variados, en ocasiones muy desviados de lo que se considera normal, pero no se llevan a cabo, porque los individuos se sienten atados a las normas sociales, y arriesgan mucho si las quebrantan (prestigio, empleo, familia…) lo que lleva a la segunda cuestión; preguntarnos por qué fallaron los mecanismos de control social habituales. Este fallo en el control social puede deberse a que el individuo, por otras razones, no esté verdaderamente ligado ni obligado a las normas sociales y por lo tanto tiene una mayor libertad de acción (quizás no tenga una familia, un empleo o un prestigio que mantener).Más habitualmente el control social debe ser evitado por diversos mecanismos que ya hemos citado, pero lo más principal es el discurso interno, la justificación personal de los actos ya que si la persona cree que lo que hace está "mal" y no encuentra justificaciones para continuar haciéndolo, y está en libertad de decidir sus acciones[24], abandonará ese comportamiento. Autores como Sykes y Matza[25] han sugerido que los delincuentes en realidad tienen un fuerte impulso de ajustarse a la ley, y que utilizan técnicas de neutralización para acallarlo, justificaciones de su accionar desviado que para el delincuente son válidas pero no para el sistema social o el conjunto de la sociedad. En ciertos casos, una persona que de otra manera se ceñiría a la ley puede sentir que el acto de inconformismo es necesario o inevitable (el fin justifica los medios). A la luz de esos intereses legítimos, el acto que se desvía de la norma puede ser visto como correcto o al menos no del todo incorrecto.

[24] En el caso de adictos a las drogas, hay que tener en cuenta las consecuencias físicas de la abstinencia, incluso cuando la persona está convencida de que su adicción está mal y desea abandonarla.
[25] MATZA, David y SYKES, Gresham; "Juvenile Delinquency and Subterranean Values" en *American Sociological Review*; Vol. 26, No. 5; American Sociological Association, Oct. 1961, págs. 712-719.

Universidad Pontificia de Salamanca

No obstante, la persona que se desvía de la norma una vez no nos interesa tanto como quien mantiene un patrón de comportamiento desviado durante un periodo largo de tiempo, quien hace de la desviación un modo de vida. Uno de los mecanismos que llevan de la experimentación ocasional a patrones de conductas desviadas más sostenidos es el desarrollo de motivos e intereses desviados. Muchos tipos de actividades desviadas surgen de motivos socialmente aprendidos. Hasta que no ha tenido una experiencia sostenida de esa actividad la persona desconoce los placeres que derivan de ella y se entera de ellos interactuando con desviados de más experiencia. Lo que puede haber empezado como el impulso aleatorio de probar algo nuevo se transforma en un gusto consolidado por algo que ya se conoce de primera mano. El individuo aprende a participar en una subcultura organizada alrededor de una actividad desviada en particular. Los motivos de la desviación son de carácter social incluso cuando se trata de una actividad que se desarrolla mayormente en la intimidad, en secreto o de manera solitaria. En esos casos la interacción cara a cara que inducía al individuo a integrarse en una subcultura, podrá ser reemplazada por otras vías de comunicación; antes las cartas y las revistas especializadas y hoy en día las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TICs), especialmente Internet.

Uno de los pasos más cruciales en el proceso de construcción de un patrón estable de comportamiento desviado quizás sea la experiencia de haber sido identificado y etiquetado públicamente como desviado. Esto no depende tanto de sus actos, sino de la reacción de los demás, de si deciden o no aplicar la ley que se ha violado. Aunque nadie lo descubra ni aplique la ley en su contra, el individuo mismo que ha cometido la infracción puede actuar como agente de aplicación de la ley. En otros casos es el propio individuo quien decide publicitar sus actos y mostrarse como desviado ante el público, ya sea para procurarse el castigo que cree que merece, ya sea para reivindicar el acto que realizó. Cualquiera que sea el caso, ser descubierto y etiquetado como desviado tiene importantes repercusiones en la futura vida social y en la imagen que se hacen las personas de sí mismas. Su efecto más importante es el cambio drástico que se produce en la identidad pública del individuo: la comisión del acto indebido le confieren un nuevo estatus, y el estatus de desviación es un estatus maestro: la persona será identificada como desviada antes que ninguna otra cosa.

Tratar a un individuo como si fuese un desviado en general y no una persona con una desviación específica, tiene el efecto de una profecía auto-cumplida, ya que pone en marcha una serie de mecanismos que conspiran para dar forma a la persona a imagen de lo que los demás ven en ella: en primer lugar, el individuo marcado como desviado tiende a ser aislado de las actividades más convencionales, aún cuando las consecuencias específicas de sus

Universidad Pontificia de Salamanca

acciones concretas no hubieran generado ese aislamiento por sí solas sin la adjudicación de la etiqueta de desviado (ejemplo: el hecho de ser homosexual no tiene por qué afectar en el rendimiento de trabajo de las personas, pero en determinados ambientes laborales, hasta hace unos años, un homosexual podía perder su puesto por el sólo hecho de que se conozca su tendencia); el aislamiento de las actividades convencionales empuja a la marginalidad, (el homosexual que ha perdido su trabajo de oficina, si no encuentra otro debido a que ya se conoce su tendencia, puede verse obligado a aceptar trabajos marginales en los cuales no importa su tendencia, añadiendo así una "ocupación marginal" a su estatus a marginado); de esta manera, cuando un desviado es identificado, se lo trata de acuerdo al diagnóstico popular que explica por qué es y cómo es y el tratamiento en sí mismo puede a su vez profundizar en su desviación (otro ejemplo: la Ley Seca que prohibía la comercialización de bebidas alcohólicas llevó a la creación de todo un mercado clandestino de estas bebidas).

> *El tratamiento de la desviación les niega a los desviados los medios de que dispone la mayoría de las personas para llevar una vida cotidiana normal, y en consecuencia deben desarrollar, por necesidad, rutinas ilegales* (BECKER 2009, pág. 54).

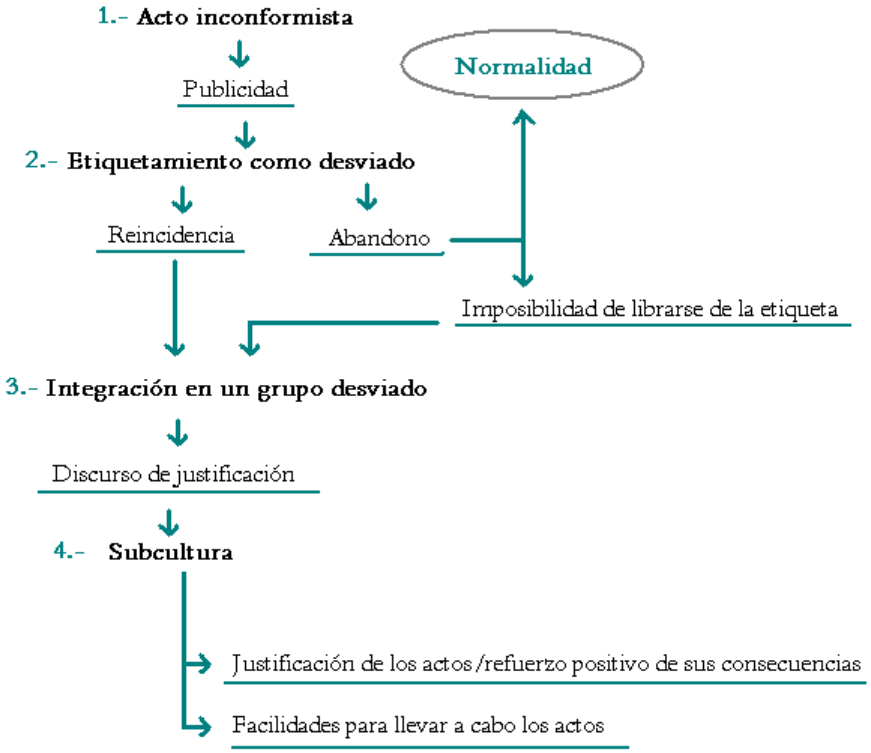
Pero no todos los que son señalados como desviados en un momento dado avanzan inevitablemente hacia formas más acentuadas de desviación; el proceso puede revertirse en atención a múltiples factores. Existen formas de desviación (como los crímenes mayores) cuyo impacto es grande y casi inmediato, en los que es más difícil un desprendimiento de la etiqueta de desviado; en otros casos, sobre todo si existen circunstancias justificadoras o atenuantes (era muy joven, sus amigos le indujeron a ello…) es más sencillo volver a la normalidad y desprenderse de la etiqueta: en este caso, la identificación como desviado puede no consolidarse y servir simplemente de toque de atención. Incluso la detención policial o la publicidad del hecho desviado no conducen necesariamente a un aumento de la desviación, *si la situación en la que el individuo fue descubierto por primera vez ocurre cuando todavía tiene a su disposición líneas de acción alternativas (*BECKER 2009, pág. 55). Si la persona se echa atrás a tiempo, es recibida de nuevo por la comunidad como "normal"; pero no siempre es el caso: por ejemplo, muchos drogadictos nunca dejan atrás la etiqueta e, incluso cuando pueden demostrar fehacientemente que han abandonado la adicción, descubren que muchas personas les siguen tratando como si fuesen adictos y nunca recobran la confianza en ellos.

El último escalón es integrarse a un grupo desviado organizado. Cuando una persona da el paso definitivo y se integra a un grupo organizado, o cuando se da cuenta y acepta el hecho de que ya lo integra, el impacto sobre la imagen que tiene de sí misma es muy fuerte. Del

Universidad Pontificia de Salamanca

sentimiento de destino compartido presente en los grupos de desviados y de tener que enfrentar los mismos problemas surge una subcultura desviada: un conjunto de ideas y puntos de vista acerca de lo que es el mundo y de cómo lidiar con él, y un conjunto de rutinas basadas en esas nociones. La inclusión en tales grupos solidifica la identidad desviada.

Gráfico 1: Pasos en la carrera del desviado.



Pasar a formar parte de un grupo desviado organizado tiene diversas consecuencias en la carrera del desviado: en primer lugar, los grupos desviados tienden a racionalizar su posición, más que los individuos desviados aisladamente; elaboran justificaciones (que pueden llegar a ser muy complejas y amplias) para su accionar. La mayoría de los grupos desviados cuentan con alguna lógica o ideología de auto-justificación; esa lógica opera para neutralizar los sentimientos que los desviados puedan sentir contra sí mismos y también cumple otra función, le brinda al individuo argumentos para continuar la línea de acción que ha tomado, reforzando las bondades de la desviación. Las diferentes lógicas de los grupos desviados suelen incluir un repudio generalizado contra las normas morales convencionales, las instituciones y el mundo de las convenciones en general. La persona que ha logrado acallar sus dudas adhiriéndose a esa lógica, pasa a un tipo de desviación más consistente y normativo, algo que no hubiera sido posible de no haberla aceptado.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo segundo que ocurre cuando la persona ingresa en un grupo desviado es que aprende a llevar a cabo sus actividades desviadas más fácilmente. Todos los obstáculos que implica la infracción de la norma ya han sido sorteados por otros antes que él y las soluciones ya existen. De esa manera, al ingresar en un grupo desviado o institucionalizado es más probable que el individuo continúe por el camino de su desviación: ha aprendido a evitarse problemas y ha incorporado una lógica que le permite continuar sin reprochárselo.

Becker indica el camino para encontrar las causas sociales a la desviación, que no se produce por ciencia infusa, sino por procesos sociales y grupales en los que el etiquetamiento y la socialización con otros cobran especial relevancia. Lo que nos describe es la carrera social del individuo hasta convertirse en *outsider*, o, en nuestro caso, en un friki. El texto analizado también nos indica que no debemos estudiar sólo el grupo *outsider*, sino la sociedad en la que está inserto y respecto a la cual es *outsider*, siempre recordando que las normas sociales no son eternas ni universales.

> *Veremos que las personas que participan en actividades que convencionalmente son consideradas desviadas no lo hacen movidas por fuerzas misteriosas e incognoscibles: comprobaremos que hacen lo que hacen por razones bastante parecidas a las que sirven para justificar actividades más comunes. Veremos que las normas sociales, lejos de ser fijas e inmutables, son reconstruidas permanentemente y en cada situación en particular, para adecuarse a la conveniencia, la voluntad y la posición de poder de los diversos involucrados* (BECKER 2009, pág. 209).

3.2.3. Otros estudios sobre desviación y subcultura

Otros aspectos interesantes con respecto a la desviación y el estudio de la subcultura de grupos minoritarios, los encontramos en el trabajo de Albert K. Cohen[26] sobre la delincuencia juvenil, o en los estudios de Matza y Sykes sobre valores subterráneos vs. valores formales de la sociedad[27]. También convendrá hacer un repaso de la teoría de la anomia como forma de explicar la desviación, que propusieran Durkheim[28] y Merton[29].

[26]COHEN, Albert K.; *Delinquent boys, the culture of the Gang;* Free Press Paperback, MacMillan Publishing Co. Inc., New York, 1971.
[27]MATZA, David y SYKES, Gresham; "Juvenile Delinquency and Subterranean Values" en *American Sociological Review;* Vol. 26, No. 5; American Sociological Association (Oct., 1961), págs.712-719.
[28]DURKHEIM, Emile; *El suicidio*; Editorial Akal, Madrid, 1998.
[29]MERTON, Robert K.; *Teoría y estructura sociales*; Fondo De Cultura Económica, Madrid, 2003.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cohen comienza su trabajo sobre delincuencia[30] concretando su estudio de la **subcultura**, el constructo social que unifica grupos de individuos: no individuos aislados que ejecutan actos aislados, sino una realidad social aprendida. Así actúa la subcultura de la fábrica, de la universidad, de la fraternidad, o cualquier otra; a través de la interacción y la convivencia con otras personas que ya pertenecían anteriormente a la subcultura y que enseñan sus formas bien de forma activa, bien por el ejemplo y la imitación.

Sin embargo, a la hora de hablar de la desviación, surge un nuevo problema: sus **orígenes**. Un trabajador de una fábrica pertenecerá a la subcultura de la fábrica por imperativo de las horas que emplea en ella, igual que un estudiante universitario que vive en el campus participará de la subcultura universitaria obligado por su inmersión física en ese ambiente... pero ¿por qué aparece una subcultura desviada? Si en un mismo barrio, viven jóvenes de similar clase social y tipo de familia, ¿por qué unos optarán por unirse a las bandas de pequeños delincuentes y otros no? Ante esta cuestión entran en liza teorías psicogénicas y de transmisión cultural; es decir, algunos autores apuntan a propensiones psicológicas y genéticas presentes en el niño por nacimiento o por las experiencias tempranas dentro de su familia (abusos, violencia, traumas...), mientras que otros autores apuntan a comportamientos que se aprenden por imitación o que son enseñados activamente al estar en contacto con otros individuos ya desviados (la delincuencia genera delincuencia). Ninguna de las dos teorías parece capaz de explicar todos los casos de desviación, ni siquiera toda la delincuencia juvenil.

Cohen resuelve la cuestión diciendo que no es necesario que estas teorías se excluyan mutuamente sino que pueden convivir de forma independiente o bien –una idea que el autor considera más atractiva– pudiera ser que ambos fueran necesarios para concluir en desviación: una predisposición psicogénica que se desarrollará sólo ante ciertos factores ambientales o de transmisión cultural (por ejemplo, un chico que ha sido criado con violencia o que es de inclinaciones violentas por naturaleza, no cometerá un atraco si no se dan las circunstancias adecuadas, de la misma manera que un joven que no es violento no cometerá tampoco un atraco aunque se den todas las circunstancias propicias). El equilibrio entre ambos factores se configura, pues, como un nuevo objeto de estudio.

Otro problema que surge al hablar de la desviación es la **simplificación**; en el caso de la delincuencia, se mete en un mismo saco la delincuencia del joven pandillero y la del ladrón de bancos, la del violador y la del asesino... cuando apenas tienen nada en común. Simplemente

[30] Sin ánimo de equiparar los frikis con los delincuentes, ambos grupos muestran las características de la minoría, de la contracultura, y como tal presentan rasgos comunes que pueden estudiarse.

Universidad Pontificia de Salamanca

se toma la existencia de una subcultura –en su caso la subcultura criminal–, como un dato para explicar la desviación de un individuo: "es un criminal porque vive en un barrio de bandas"; pero pocas veces se ha estudiado la subcultura misma y es lo que él pretende hacer con su obra y así descubre que existen muchos tipos de delincuencia, pero la subcultura delincuente es hasta cierto punto homogénea, tiene sus características, sus códigos, su lenguaje, sus modas, su evolución, su respuesta ante la sociedad general, sus variaciones locales y sus constantes globales... todo esto no es casual, ni estático, ni natural, presenta rasgos profundamente sociales, la pregunta entonces es ¿por qué estos rasgos y no otros?

> *Why is there such a subculture? Why is it "here" to be "taken over"? Why does it have the particular content that it does and why is it distributed as it is within our social system? Why does it arise and persist, as it does, in such dependable fashion in certain neighborhoods (...)? Any subculture calls for explanation in its own right. It is never a random growth. It has its characteristic niche in our social structure; elsewhere it does not "catch on". It has its characteristic flavor, qualities, style. Why these and no others?* (COHEN 1971, pág. 18-19).

Algunas de las constantes de la delincuencia juvenil son su presencia mayoritaria en los barrios obreros y entre las clases trabajadoras de EEUU (desde donde escribe el autor) y la inmensa mayoría de varones que encajan en esta categoría; también el hecho de que muchos de sus actos no son de provecho económico o práctico, sino que están enfocados al "lucimiento" dentro del grupo y al desafío. Hablaremos de estos factores más tarde.

Otro problema que encuentra Cohen a la hora de enfocar las subculturas, en especial las desviadas, es que muchos autores se centran en estudiar sólo los parámetros que la hacen ser distinta, no los rasgos más "cotidianos" y habituales en otros grupos humanos. En su caso, los delincuentes juveniles no sólo utilizan la banda para delinquir, si no que la utilizan también para compartir afecto, amistad, diversión... pasan muchas horas al día juntos; por lo que sólo analizar el rasgo delincuente sería hacer un estudio muy incompleto de la subcultura.

Cohen parte de la base, con raíz psicogénica, de que la acción humana es un vehículo para responder ante los problemas, grandes y pequeños, que se presentan en la vida y que nos provocan tensión y estrés. Pero en esta acción no innovamos cada vez, sino que usamos un marco de referencia para elegir la mejor respuesta posible desde el abanico de posibilidades que conocemos y que nos parecen aceptables. Este marco de referencia es lo que nos dice lo que está bien y mal, lo que es lícito y lo que no, lo que nos presenta opciones; por ejemplo, ante un suspenso en unas oposiciones, alguien puede optar por decir que no vale la pena

Universidad Pontificia de Salamanca

volver a presentarse, otro puede pensar que debe estudiar más, otro contratará una academia, otro intentará hacer trampas... siempre dependiendo de sus consideraciones previas de lo que puede o no puede, debe o no debe hacer. Por ende, esta acción elegida puede a su vez cambiar su marco de referencia: abandonar las oposiciones puede afianzar al sujeto en una opinión negativa hacia sí mismo (no valgo) o hacia los demás (están amañadas), o copiar en el examen por primera vez puede hacer que el sujeto relativice su escala de valores pensando que "el fin lo merece", "todos lo hacen", etc. Lo cierto es que si vuelve a verse en la situación de enfrentarse a ese mismo problema o similar, las respuestas previas le influirán.

Si la acción es una respuesta a un problema, debemos observar que los problemas no se distribuyen al azar entre la sociedad: las mujeres tienen problemas en común con los hombres, pero también tienen problemas que son exclusiva o típicamente propios de mujeres, los trabajadores tienen problemas de trabajadores, los inmigrantes, de inmigrantes. Son personas que no se enfrentan a la vida en las mismas condiciones que otras debido a sus rasgos personales y que tampoco han sido provistos del mismo marco de referencia –no se educa igual a la mujer que al varón, al pobre que al rico, etc. –. No tienen los mismos problemas o, de tenerlos, no siempre los vivirán igual debido a sus circunstancias vitales.

En cualquier caso, y pese a que nos afectan los problemas de diferente manera, estamos fuertemente direccionados hacia la **conformidad**, hacia la respuesta socialmente aceptada; rara vez ejecutamos acciones que no creemos que obtengan el consenso de los demás y, de hacerlo, si recibimos críticas, solemos dar marcha atrás e incluso dudamos de la valía de nuestra decisión: el ser humano está fuertemente afectado por lo que sus otros significantes consideren válido o reprobable, admirable o ridículo.

> *It is hard to convince ourselves that in cheating, joining the Christian science Church, voting Republican or falsifying our age to buy beer we are doing the right thing if our reference groups are agreed that these things are wrong, stupid or ridiculous* (COHEN 1971, pág. 58).

Entonces, ¿cómo aparecen las soluciones subculturales, si el ser humano está tan fuertemente impelido a ajustarse a su cultura? El primer factor crítico es la existencia de individuos con un mismo o muy similar problema, que además estén en similares circunstancias; si en esta tesitura puede existir una respuesta que solucione el problema, ésta tampoco surge de forma espontánea, clara y natural, sino que suele ser el fruto de tímidas tentativas de unos y otros individuos, que dan pequeños pasos en esa dirección para recibir una respuesta: en caso de ser positiva persistirán e influirán en el marco de referencia de otros

Universidad Pontificia de Salamanca

hasta sentar un precedente que puede enfocar la acción en una u otra dirección que con el tiempo puede llegar a ser antitética de la cultura general.

Observando este proceso, muchos estudiosos han determinado que el principal problema que origina subculturas es el de **la falta de estatus;** así diferentes estudios han relacionado la existencia y auge de ciertos cultos religiosos, de partidos políticos radicales y la aparición de otros grupos, a la falta de estatus, de éxito social, que trata de compensarse creando un nuevo marco de referencia en el que el estatus sea más valorado: donde se valore por ejemplo la pureza o la fe –características que tiene ese individuo– por encima del dinero o la posición laboral –de la que carece–. Para que esto se genere no es suficiente un sólo individuo, ya que el estatus no es algo que pueda otorgarse uno a sí mismo, sino que requiere de un grupo de personas que aprueben y aplaudan la conducta propia; es más, resulta más sencillo convencer a los individuos en grupo que en solitario, como demuestran múltiples experimentos psicosociales. En los ejemplos de Cohen, es más probable que un grupo de chicos jueguen con los límites de lo legal, den pasos hacia la comisión de pequeños hurtos, se retroalimenten en esa actitud, y acaben conformando una banda de delincuentes, a que un sólo joven pase a ser un delincuente por sí mismo, y casi imposible si las personas que él considera importantes reprueban esa actitud.

La solidaridad dentro de un grupo subcultural se hace muy importante: es dentro del grupo donde se genera el refuerzo necesario para sentirse en paz y por ello debe cuidarse y defenderse del exterior. En este tipo de grupos, incluyendo la delincuencia juvenil, la solidaridad interna y la hostilidad hacia el exterior son clásicas y se acentúan cuanto más exclusión social se perciba por parte de la sociedad general hacia ellos, alimentando el bucle.

> *There is a certain chemistry in the group situation itself which engenders that which was not there before, that group interaction is a sort of catalyst which releases potentialities not otherwise visible. This is especially true when we are dealing with a problem of status-frustration. Status, by definition, is a grant of respect from others. A new system of norms, which measures status criteria which one can meet, is of no value unless others are prepared to apply those criteria, and others are not likely to do so unless one is prepare to reciprocate* (COHEN 1971, pág. 58).

Y es que nuestra sociedad está tremendamente simplificada en cuanto a ideas dominantes en relación a su diversidad de situaciones vitales. En la edad media, por el contrario había un código para los nobles y otro para los plebeyos: no tenían las mismas aspiraciones ni tampoco se concebía que las tuvieran ya que no podían en ningún caso

Universidad Pontificia de Salamanca

alcanzar las mismas metas. Pero, en nuestra sociedad actual, la corriente general de pensamiento es la marcada por una clase media específica: legisladores, maestros, comunicadores, párrocos, las propias familias de la clase media... ellos marcan las ideas y los valores, las metas a alcanzar y los comportamientos "correcto" o "incorrectos" para todos, pero no se tiene en cuenta que gran parte de la población no pertenece a esa realidad. Cohen nos está diciendo que obligar a un joven de clase humilde a perseguir las metas de un joven de clase media, pero sin darle en ningún caso las mismas herramientas y oportunidades, es ponerle en una tesitura muy complicada; un problema que deberá solucionar de forma alternativa. Aquí es donde surge la respuesta de la delincuencia juvenil: jóvenes que no pueden mostrar las características para el éxito que exige el criterio general, que por ello carecen de estatus social y de sensación de valía, deben buscar ese estatus y valía de formas nuevas y pueden hallarlo en el grupo o la banda delincuente, o quizás en un grupo de otro tipo: religioso, político, laboral... Sin embargo, muchas veces adquirir el estatus en un grupo reducido conlleva el alejarse aún más de los estándares que exige la sociedad general; el individuo debe elegir el favor de quién prefiere obtener, si de la lejana clase media, si de su familia y figuras de autoridad, o si de sus compañeros de banda.

Volviendo a las características típicas del grupo de delincuentes, Cohen ya ha enlazado sus actividades, en la práctica poco lucrativas económicamente, con la adquisición de estatus dentro del grupo. Ahora enlaza su recurrencia en la clase trabajadora por la exclusión de estatus que sufren ante unas aspiraciones marcadas por la clase media dominante. Esto no excluye que haya delincuencia juvenil en la propia clase media, pero al ser menor y manifestarse en otras formas quizás deba estudiarse como otro tipo de delincuencia, con sus propias causas. Algunos autores, como Talcott Parsons, apuntan a que la delincuencia en la clase media pueda ser una cuestión de género, en concreto de una búsqueda de masculinidad[31]. Hemos pues establecido un origen para la delincuencia juvenil en la clase trabajadora y entre los varones de la clase media; queda pues explicar el tercer factor, la

[31] Enel sentido siguiente: las familias tradicionales americanas, en la primera mitad del siglo XX, suelen estar conformadas por un padre que trabaja lejos de casa y una madre que se ocupa de la crianza de los niños; a las niñas se las exige que sean femeninas y se les da el ejemplo de la madre; a los niños se les exige que sean masculinos pero no se les da un ejemplo (su padre no está presente), sólo se sabe que no debe comportarse como su madre y hermanas; además se le sitúa el modelo femenino como el disciplinador, la madre es la encargada de dictar la rectitud, de representar lo que es "bueno" y "adecuado". Al feminizar lo bueno y adecuado y pedirle al varón que sea masculino se está provocando que rechace la bondad como impropia de su sexo. Ante este problema, una posible respuesta es buscar masculinidad en las bandas delincuentes que si bien son reprobables, son indudablemente viriles (peligrosas, rebeldes, rompedoras, incluso violentas). En la clase trabajadora estos factores no son tan importantes ya que por el tipo de barrio y actividad laboral, los hijos están mucho más en contacto con figuras masculinas de referencia y no necesitan construir su masculinidad por negación de la disciplina.

Universidad Pontificia de Salamanca

escasez de mujeres delincuentes en la clase obrera. Dejando aparte el mayor control de las mujeres por parte de las familias y de la sociedad en general, Cohen afirma que el estatus de la mujer no depende tanto de sus propios actos, sino de su relación primero con el padre y luego con el marido. El estatus de la mujer "no es suyo" (desgraciadamente), sino del varón: ser o no ser de "buena familia" dependiendo del cabeza de familia masculino. Así, la manera de resolver el problema del estatus de la mujer no puede ser la delincuencia para sentirse más capaz, audaz o importante ante otras, sino la búsqueda del mejor compañero para sí misma: la mujer de más estatus no será la más capaz, sino la mejor acompañada. Esto también explica que la gran mayoría de actos de delincuencia juvenil cometidos por mujeres tienden a ser de tipo sexual, así como la forma de su participación en las bandas, ya que la manera de buscar el estatus pasaba obligatoriamente por su relación con el sexo opuesto.

Para completar el estudio de la subcultura, y no limitándose a los grupos juveniles, Cohen aclara que los miembros de una subcultura no siempre coinciden plenamente en realidad con los poseedores de un mismo problema; no basta tener un problema en común, debe existir a veces otro aliciente, por ejemplo afectivo (unirse al grupo porque en él están otros amigos). Dentro de la subcultura habrá miembros más y menos implicados, más y menos activos... fuera de ella también, habrá personas simpatizantes, indiferentes, o contrarias, y todo ello influirá en la configuración de la subcultura.

En **conclusión**, acerca del trabajo de Cohen, un joven no se convertirá en delincuente por arte de magia, ni ejecutará su delincuencia de forma aleatoria. Estudiando la subcultura de su grupo podemos entender las razones y maneras que han culminado en su situación actual.

Por su parte, David Matza y Gresham Sykes (MATZA y SYKES 1961, págs. 712-719) aportan una perspectiva diferente a la hora de hablar de los valores subterráneos vs. valores formales de la sociedad. Los autores rechazan la existencia de contracultura o subcultura desviada y proponen en cambio la existencia de una cultura **subterránea**, de existencia paralela a la cultura ideal en el marco de cualquier sociedad normal. Así junto a los valores oficiales, coexisten valores subterráneos de clase media que motivan la conducta y los individuos desviados sólo estarían acentuándolos; por ejemplo, ser aventureros y consumistas, tener afición al riesgo, etc., son conductas consideradas ideales y subyacentes a la cultura general, pero que el desviado realiza en momentos y circunstancias no propicias, en la línea de las consecuencias no deseadas de la promoción de ciertos valores: los valores citados podrían encajar con las acciones de un ladrón, aunque la sociedad los proclame en un sentido más

Universidad Pontificia de Salamanca

abstracto y moderado. De la misma manera podríamos hablar de valores subyacentes dentro de la sociedad actual como son el valor del estudio y la creatividad, la prolongación de la adolescencia y los aspectos lúdicos de la vida, como valores ideales, existentes legítimamente en las sociedades actuales, pero que los frikis adoptan de forma más intensa de lo esperado y en momentos y circunstancias no propicias. Así, la cultura minoritaria no estaría desligada de la cultura mayoritaria, sino que sería otra forma de llevarla a cabo.

Otra gran aportación de estos autores es el concepto de las "técnicas de neutralización", o justificaciones que cualquiera puede objetar como explicación o circunstancia atenuante de su propio comportamiento cuando este llega a ser etiquetado como desviado[32]:

1. **Negación de responsabilidad**: los desviados cometen sus acciones pro causas externas, necesidad, malas compañías...
2. **Negación del daño**: nada ni nadie resultó dañado por su acción.
3. **Negación de la víctima**: la víctima era en realidad el verdugo, el delincuente o desviado es la víctima cometiendo un acto de justicia.
4. **Condena de los denunciantes**: nadie tienen autoridad para juzgarlos porque la autoridad también es culpable.
5. **Apelar a grandes lealtades**: la lealtad a su grupo está por encima de cualquier demanda social.

Por último, este marco teórico no estaría completo sin hacer referencia a las teorías de Durkheim y Merton acerca de la anomia[33]. Para **Durkheim**, el concepto de anomia expresa las crisis, perturbaciones de orden colectivo y desmoronamiento de las normas y valores vigentes en una sociedad (el orden social), como consecuencia de una transformación o cambio social producido súbitamente: en un situación estable, los individuos saben o se dan cuenta vagamente del punto extremo a donde pueden ir sus ambiciones y no aspiran a nada más, mostrándose dóciles con las reglas sociales. Pero cuando la sociedad está perturbada, en cambio, es transitoriamente incapaz de ejercer ese orden social, lo que lleva a los individuos –que no son capaces de adaptarse a la nueva situación–, al suicidio anómico o al crimen.

[32] Volvemos aquí al discurso de justificación de Becker.

[33] Sobre este tema realiza un acertado análisis Carlos Vázquez González en su texto académico *Teorías criminológicas sobre delincuencia juvenil*, como publicación *online* para la UNED http://www.uned.es/dpto_pen/delincuencia-juv/documentos/delincuencia/teorias-criminologicas.pdf como extracto de su obra anterior: *Delincuencia juvenil. Consideraciones penales y criminologías*, Colex, Madrid, 2003.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo que podemos aprender de este autor es que, en la sociedad actual, debido sobre todo al progreso económico, se producen una serie de crisis y bonanzas que alteran la armonía social, produciendo unos bruscos cambios que dejan a muchos individuos sin un referente en el que apoyarse o sin metas que alcanzar, haciendo que el individuo se sienta perdido, ya sea porque se le obliga a vivir por debajo de unas expectativas iniciales más halagüeñas, bien sea porque se le obliga a aspirar metas excesivamente altas que no tiene confianza ni medios para alcanzar o bien sea porque con un cambio de estado, sus metas iniciales ya no tengan sentido y queden como algo ridículo. En cualquiera de estos supuestos se produce el estado de anomia que lleva, según el estudio de Durkheim, al suicidio o a la criminalidad, empuja a los individuos a la desintegración y al no conformismo y con ello al delito.

Por su parte, **Merton** desarrolla la teoría de la anomia de Durkheim, relacionándola con las distintas formas de conducta desviada[34], retratando cómo algunas estructuras sociales ejercen una presión definida sobre ciertas personas de la sociedad para que sigan una conducta inconformista y no una conducta conformista. Para averiguar cuáles son las conductas de adaptación de los individuos sobre todo aquellas en las que las metas culturales prevalecen sobre los procedimientos institucionales o formales para alcanzarlas, formula una tipología, considerando cinco tipos de adaptación:

Tabla 6: Modos de adaptación de Merton.

Modos de adaptación	Metas culturales	Medios institucionalizados
Conformidad	✓	✓
Innovación	✓	✗
Ritualismo	✗	✓
Retraimiento	✗	✗
Rebelión	✓ ✗	✓ ✗

La estructura social, examinada en el marco del conflicto entre las metas culturales y la posibilidad de emplear medios institucionales o legítimos, contempla una tendencia hacia la anomia y la conducta divergente, que puede manifestarse en la delincuencia y el crimen, entre otros. Innovación y rebelión son las que contienen conductas desviadas (rompen las normas para conseguir una meta). En el caso de la innovación, se trata de la vía más clásica y estudiada por Merton hacia la desviación; en ella la presión social a conseguir las metas culturalmente inducidas, obstaculizada por la inexistencia o ineficacia de los medios institucionalizadas, lleva

[34]MERTON, Robert K.; *Teoría y estructura sociales*; Fondo De Cultura Económica, Madrid, 2003.

Universidad Pontificia de Salamanca

a algunos individuos a la realización de actos desviados, sobre todo entre aquellos que más limitados estén en cuanto a medios, o más necesitados estén de alcanzar esas metas. El caso de la rebelión es distinto, pues tanto las metas como las normas son consideradas arbitrarias y extrañas, por lo que se ejecuta una lucha directa, tanto hacia las unas, como hacia las otras.

3.3. Aproximación teórica a la cultura *otaku*

El libro de Hiroki Azuma sobre los *otaku*s en Japón (ver AZUMA 2009), a medio camino entre el análisis sociológico, el ensayo y la investigación periodística, hace un retrato incisivo sobre los frikis japoneses y cita algunas fuentes previas que también se han aproximado a este tema; además, analiza la conexión entre el mundo *otaku*, Internet y el pensamiento en forma de base de datos; también habla de la leyenda negra de los *otaku*s alimentada por la prensa y de sus particularidades reales, introduce el término *moe* y finalmente inserta el fenómeno *otaku* como producto de los retos propios de la postmodernidad. Elementos que podemos utilizar en el estudio de los frikis españoles.

Definiendo la cultura otaku

A la hora de definir la cultura *otaku*, Azuma habla de aquellos aficionados a diversas formas de subcultura como los dibujos animados, los videojuegos, los ordenadores, la ciencia ficción, los efectos especiales, las figuras de acción, etcétera. Incluso se atreve a agrupar esos elementos subculturales bajo el nombre de "cultura *otaku*", cosa que nosotros adaptaremos en el presente trabajo al hablar de la "cultura friki". Aunque el autor admite que la imagen del *otaku* suele asociarse a lo juvenil, el perfil del verdadero *otaku* ya no es tan joven, sino que se concentra, en Japón, en el rango de los nacidos entre los años 50 y 60, personas que tienen entre 30 y 50 años de edad cuando el autor escribe el libro. Esto nos aporta la noción de que los frikis no son jóvenes universitarios que disfrutan de tiempo libre y apoyo económico de sus padres –aunque quizás este fuera alguna vez el germen del fenómeno–, sino que son adultos que forman parte de una sociedad en la que las raíces de la cultura *otaku* están fuertemente plantadas. En España nos encontramos ante el mismo escenario: el frikismo se asocia a subcultura juvenil, pero el grueso de los frikis ronda o supera los 30 años.

Azuma explica que la subcultura *otaku* no está tan extendida como la cultura pop en Japón sino que sigue siendo minoritaria, pero aún así muy fuerte: las revistas especializadas y fanzines, los sitios web de nicho, las tiendas... indican que sus seguidores se cuentan por

Universidad Pontificia de Salamanca

cientos de miles. La cultura internauta en Japón también está altamente influenciada por los *otaku*s, sus pioneros, lo que puede apreciarse no sólo en la cantidad de webs dedicadas a sus aficiones, sino en fragmentos de código, en los nombres de los sitios FTP o en muestras de lenguaje para fuentes en distintos manuales de informática, que incluyen nombres y frases de *animes*, videojuegos y mangas de culto para los frikis.

A finales de los 80, el brutal asesino Miyazaki Tsutomu teñirá la etiqueta *otaku* con macabras connotaciones; la historia es sórdida: Tsutomu, un asesino demente, estigmatizado y traumatizado por sus deformidades físicas de nacimiento, asesinó a cuatro niñas de menos de diez años de edad y mutiló sus cadáveres; también envió cartas a sus familias con detalles sobre los asesinatos. Tras su arresto se encontraron en su piso cintas de *anime*, tanto convencional como pornográfico, por lo que se le identificó como el "Asesino *Otaku*". Aunque en su casa también había otro tipo de películas y aunque no haya conexión entre el visionado de *anime*s y los asesinatos, la prensa utilizó este detalle para destacar el caso y las leyendas negras en torno a los *otaku*s se reprodujeron, de forma muy similar a lo sucedido en España con el llamado "Asesino del rol".

Sin embargo –como ocurrió también en EEUU y en Europa–, desde finales de los 90, los *otaku*s han comenzado a atraer una serie de connotaciones mucho más positivas debido sobre todo a su asociación con las nuevas tecnologías. Además, los aficionados en todo el mundo se han vuelto más conscientes de su reputación tras sucesos como los asesinatos de Tsutomu, lo que provoca que se desarrolle un nuevo sentimiento de pertenencia y de demostración de que los *otaku*s son buenas personas. Así se sienten ellos y así quieren mostrarse.

Continuando con el análisis de la cultura *otaku*, Azuma la sitúa como un claro fruto de la postmodernidad, algo que en todo caso aparece como fenómeno social en el mundo después de 1970 y que ha evolucionado hasta nuestros días. También sienta la base de la cultura *otaku* en los Estados Unidos: es EEUU quien introduce en Japón la ciencia ficción, los videojuegos o los dibujos animados, que tan nipones se volvieron poco después.

> *The history of otaku culture is one of adaptation – of how to "domesticate" American culture (...) Between the otaku and Japan lies the United States* (AZUMA 2009, pág. 11).

El autor también nos habla de las implicaciones ideológicas y políticas del material *otaku* de factura japonesa, que casi siempre hace referencia a un Japón idealizado, bien volviendo la mirada hacia el periodo Edo como era dorada, bien inventando un Japón futurista de alta tecnología que mantiene la ilusión de que la cultura nipona estará siempre en la vanguardia.

Universidad Pontificia de Salamanca

De cierta manera se trasluce un anhelo de importancia y patriotismo, de un Japón que no ha podido superar el encontrarse en el bando perdedor de la segunda Guerra Mundial, que no desea ser fagocitado por la cultura estadounidense –pero que se ve inevitablemente arrastrado por ella–, y que no puede hacer apología de su propia cultura nacional abiertamente, por lo que lo hará a través de la fantasía.

Rasgos de postmodernidad en los materiales otakus

Azuma encuentra la producción cultural *otaku* como una muestra típica de las formas de expresión postmodernas por dos motivos: el primero es la existencia de innumerable material derivado, o **simulacro**, de obras originales; en la postmodernidad, cada obra deriva en una multitud de trabajos inspirados en ella, sean oficiales (*merchandising*, videojuegos, películas...) o sean propios de seguidores (parodias, homenajes, fanart...), desarrollando cada idea original y cada nuevo mundo hasta la saciedad. Poco a poco, el original y el simulacro acaban teniendo el mismo o muy similar valor. Una característica muy propia del mundo *otaku*.

El segundo motivo es la **importancia de la ficción** por encima de la no ficción y el realismo, característica que no se limita sólo a su ocio cultural, sino que impregna las formas que tienen de relacionarse con los demás, las actividades que realizan y los temas de conversación. Esta actitud es algo que generaciones precedentes consideran inmaduro, una evasión de la realidad poco recomendable; sin embargo, los *otaku*s no eligen la ficción para evadirse de la realidad, sino para interactuar de forma más efectiva con la realidad; encuentran que los usos y maneras de la postmodernidad son ya de por sí disfuncionales, por lo que buscan otros nuevos más amables, sencillos o gratificantes, y eligen de preferencia relacionarse con aquellas personas que han elegido el mismo camino.

> *Otaku shut themselves into the hobby community not because they deny sociality but rather because, as social values and standards are already dysfunctional, they feel a pressing need to construct alternative values and standards* (AZUMA 2009, pág. 27).

Se trata de un proceso puramente postmoderno, de **pérdida de la gran narrativa** en favor de pequeños universos simbólicos propios de comunidades menores, que ya estudiara Jean-François Lyotard[35]. La gran narrativa se ha perdido debido a las peculiaridades de la postmodernidad (globalización, desarrollo de las nuevas tecnologías, vaivenes económicos,

[35]LYOTARD, Jean-François; *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*; Ediciones Cátedra, Madrid 1987 (original de 1979).

Universidad Pontificia de Salamanca

caída de la religiosidad y florecimiento de una nueva religiosidad...) y los grupos humanos, a falta de un universo simbólico que encauce sus vidas, lo buscarán a un nivel más pequeño.

La cultura de la base de datos

Al perderse la gran narrativa general, el universo simbólico principal de valores, mitos, héroes, modelos, etcétera, que gobernaba la sociedad hasta la modernidad, el ser humano busca nuevas narrativas; esta es la razón de que se generen universos simbólicos comunales y tribales y de que se busque una guía en las piezas de ficción (es por ello que será importante conocer sus detalles y explotarlas hasta la sociedad). Pero la pluralidad de universos simbólicos convierte la socialización en un proceso más complejo: antes la gran narrativa podía entenderse con un esquema en forma de árbol en el que una capa interior profunda (el universo simbólico hegemónico-único) se diversificaba en una segunda capa de pequeñas narrativas o ramas (las historias), todas con una misma raíz, de tal manera que el individuo atisbara desde cada una de esas ramas una parte de un único cuadro socializador. Por el contrario, hoy la narrativa no tiene una única fuente o raíz, no es un árbol, sino que es una base de datos enmarañada de diversas narrativas –capa profunda– cada cual se divide en pequeñas narrativas –segunda capa– mediante las cuales el individuo se formará una imagen un tanto extraña de la realidad, en tanto que está percibiendo muchos universos simbólicos, algunos de los cuales se contradicen. Así el ser humano podrá entender el mundo como una base de datos de muchas narrativas a escoger, o bien podrá configurar su propia gran narrativa, asimilando pedazos de unas y otras.

La gran no-narrativa y el moe

Aquí llegamos a una importante disyuntiva: hace un momento explicábamos cómo la gran narrativa se ha perdido y el ser humano siente la necesidad de reconstruirla ante esa circunstancia de anomia –este proceso puede verse claramente en las comunidades *otaku*s de los 70 y 80–, pero las nuevas generaciones que han nacido ya en un mundo sin gran narrativa **no sienten esa necesidad**. Los *otaku*s de los 90 en adelante ya aceptan un mundo líquido, sin grandes narrativas, sin guías simbólicas fijas que les acompañen en su comportamiento.

El autor encuentra el consumo de cultura de las nuevas generaciones de *otaku*s como algo mucho más superficial. Si antes lo que se buscaba con avidez era el subtexto, hoy lo que se busca son elementos que fascinen por una u otra razón, y estos elementos suelen impactar por algo tan simple como su estética. Ya no tenemos una gran narrativa, ni una base de datos de narrativas variadas, sino una gran no-narrativa sobre una base de datos no significativa en

Universidad Pontificia de Salamanca

la que cualquier elemento es igualmente válido si para el espectador es valioso por la razón que sea. Aquí es donde surge el concepto de ***moe***, que no tiene traducción, pero que podemos entender por aquellos elementos del tipo que sea que tienen "encanto", o que provocan "fascinación", "obsesión" o "amor" al percibirlos. Por ejemplo, el autor analiza la serie de humos absurdo y fantástico *Di Gi Charat* como conjunto de elementos *moe*. Se trata de la historia de un personaje, Dejiko, una niña gato, que apareció como logotipo de una cadena de tiendas pero acabó teniendo sus propios mangas y *animes*. El personaje tiene orejas de gato, cascabeles de gato y cola de gato, pelo verde, disparado como si fueran antenas, uniforme de doncella inglesa y unos calcetines blancos grandes y sueltos. Cada uno de estos elementos son *moe* y están sacados de otros mangas que a su vez inspiran nuevas piezas culturales que los utilizan. En este contexto el trasfondo de las orejas de gato no es importante. La historia de Dejiko tampoco es importante (ya que las orejas de gato las comparten cientos de personajes con diferentes historias). Las orejas de gato no transmiten valores ni ejemplifican un mito, simplemente provocan fascinación estética, pero no apuntan a una gran narrativa ni a un universo simbólico en concreto, ni siquiera a varios. Pertenecen a la base de datos pero están tan duplicadas que se han descontextualizado y fascinan por sí mismas.

Debemos puntualizar que no todos los elementos *moe* son estéticos o visuales, también puede ser *moe* una forma de hablar, una frase o coletilla, un gesto, una postura, un concepto, una escena. Lo que los caracteriza es la fascinación *per se* (porque son bonitos, monos, graciosos o impactantes) y el encapsulamiento, que les permite subsistir fuera de contexto[36]. Los propios *otaku*s conocen este proceso. Como muestra, el desarrollo de la herramienta web TINAMI[37] de búsqueda de imágenes manga, ejemplifica que conocen los elementos *moe* y que son capaces de aislarlos, etiquetarlos y buscarlos. La moda lógica entones, y tal como en verdad se ha desarrollado el mercado literario y audiovisual japonés, ha sido la de llenar las obras de personajes atractivos y elaborar las historias alrededor de esos personajes, más que poner los personajes al servicio de una idea o una narrativa.

El consumo directo de la base de datos

Hoy en día, gracias a las herramientas de la información y la comunicación, en especial Internet, ya no es necesario acceder al universo simbólico hegemónico de una sociedad (o a la

[36] El autor no lo comenta pero precisamente el *moe* está muy en paralelo con otro elemento tremendamente friki y tremendamente postmoderno como son los memes de internet. Los memes a menudo son feos o chocantes, no producen fascinación o amor como sí lo hacen los elementos *moe*, pero al igual que ellos, basan su atracción en algo abstracto e indefinido, pero a la vez son concretos y fácilmente reconocibles, pueden sacarse de contexto y viven gracias a la repetición.

[37] http://www.tinami.com/

Universidad Pontificia de Salamanca

pluralidad de universos simbólicos propios de la postmodernidad) a través de sus historias, sino que es posible acceder a él o a ellos directamente, investigar sobre su mitología, su historia y sus significados directamente en la base de datos. Hoy se pueden consultar alternativamente las dos capas de significado de la gran narrativa (o las grandes narrativas coexistentes) y las pequeñas historias concretas. Para un *otaku* es interesante leer un manga, pero también es interesante leer un estudio sobre ese manga en Internet, o sobre la época en la que se inspira o sobre un elemento concreto de los que nombra, incluso estudiar un valor desde un punto de vista filosófico, o bien comercial, o bien de opinión, o seguir la pista a un elemento *moe* desde TINAMI u otras páginas.

Así el autor vuelve a hacer hincapié en la cultura de base de datos. En un mundo en el que la gran narrativa está desapareciendo, en el que existen múltiples narrativas, en el que se puede acceder a ellas de múltiples formas, en el que la obra original y el simulacro valen lo mismo... el ser humano ya no es un receptor de la socialización sino un lector activo de celdas en una enorme y entremezclada base de datos.

El esnobismo, el cinismo y el animalismo otaku

Azuma identifica a los *otaku*s con un sector de la sociedad japonesa especialmente esnob y cínico. Se trata de personas muy leídas, a menudo cultas, que ante la destrucción de la gran narrativa han entrado de lleno en universos simbólicos de ficción que cultivan con gran afectación, pero la clave reside en que ellos mismos saben que se trata de universos ficticios. En una sociedad absolutamente postmoderna y líquida, la búsqueda de algo auténtico, capaz de mover o emocionar mínimamente, se hace prioritaria, aunque el poso sea decepcionante al tratarse de fantasías. Aunque el autor habla de un momento histórico en la que los jóvenes *otaku*s no necesitan una gran narrativa porque no han vivido la época previa a la destrucción de la gran narrativa original, más adelante aclara que lo que ahora se busca es una narrativa bien construida, que tenga verdadero sentido para el individuo. Es un regreso a la búsqueda de la gran narrativa, no por pérdida, sino por necesidad.

> *I have argued that no grand narrative is needed in otaku culture. But, in fact, as we can see in the novelization boom and the revived interest in narratives within comics since* Evangelion*, there seems to be a rising desire for a well-constructed narrative that holds readers' or viewers' attention for a while, emotionally moves them a little, and makes them think a little* (AZUMA 2009, pág. 75).

Lo cierto es que para Azuma, los *otaku*s de hoy viven dos experiencias dispares y disociadas, la experiencia híper-emocional de las historias concretas, y la experiencia de

Universidad Pontificia de Salamanca

interactuar con una gran no-narrativa fría, en la que no existe un trasfondo o un universo simbólico completo y unificador detrás de las historias.

Aquí es donde entra en juego el **animalismo**, que el autor teoriza a través de Kojève y Hegel[38]. Si para Hegel la diferencia entre el animal y el hombre es que el hombre tiene deseos mientras que el animal sólo tiene necesidades, hemos llegado a un punto en el que el deseo y la necesidad se confunden. El consumo *otaku* es animalístico en el sentido de que es compulsivo. El sentimiento *moe* impulsa a poseer todo aquello que se desea y a desarrollar una respuesta emocional a estímulos superficiales. Es un tipo de cultura, según el autor, que obliga a mantener las emociones a flor de piel llegando a llorar y emocionarse profundamente con las obras culturales. (Azuma hablará de los juegos *eroge* en los que el jugador, a través de la acción, debe enamorarse de distintas mujeres para completar la historia y que podrá involucrarse emocionalmente hasta el punto de resultar afectado, "tocado" por el juego). Incluso una necesidad filosófica se puede satisfacer de forma animalística, consultando una idea en Internet en pocos segundos. Hasta cierto punto, el animalismo *otaku* hace difícil diferenciar la afición de la adicción.

Los otakus y los falsos estereotipos

Tras lo dicho, el autor intenta aproximarse de forma realista y cotidiana los *otaku*s y así desmonta dos estereotipos: el de que no son sociables y el de que son aficionados a las perversiones sexuales. Al contrario, en la práctica Azuma encuentra a personas que, en contra de lo que pueda creerse, son bastante sociables y también conservadores en lo sexual.

En cuanto al primero de los estereotipos, si bien es cierto que sus formas de comunicar se refieren casi en exclusiva a la ficción y son en su mayoría intercambios de información sobre un tema de su interés, no dejan por ello de ser sociables y amistosos, simplemente encuentran mayor realidad y sentido en la ficción que en la cotidianeidad y actúan por tanto de forma lógica. En cuanto al segundo, resumiendo diferentes teorías, simplemente se apunta que las personas son capaces de diferenciar la realidad de la fantasía.

El funcionamiento web en la vida real (bidimensionalidad y personalidad múltiple)

En un último capítulo, el autor nos habla de un mundo de lo social que cada vez funciona de forma más semejante a la mecánica de Internet. Todo, desde lo visual, hasta el lenguaje, pasando por nuestra auto-percepción o la forma de dirigirnos a los demás, está impregnado

[38] KOJÈVE, Alexandre; *Introducción a la lectura de Hegel*; Editorial Trotta, Marid, 2013.

Universidad Pontificia de Salamanca

por las rutinas de Internet, que cada vez consumen más horas de nuestro día. Las características en esta línea que presenta el movimiento *otaku* no serían sino una manifestación más de una tendencia más grande.

Así, hablaremos de **bidimensionalidad**, como la que encontramos en una pantalla de ordenador, pues el mundo se nos presenta como un conjunto de capas bidimensionales a las que nos enfrentamos de una en una, siguiendo una dinámica sin profundidad. Hablando de la cultura *otaku* encontramos multitud de universos simbólicos, que viven en paralelo, cada uno con sus propias reglas, y todos ellos se consideran independientes y equivalentes.

Esta multitud de universos paralelos y bidimensionales propicia la segunda característica, la **personalidad múltiple**. La lógica de la web nos anima a desarrollar personalidades múltiples para distintos ámbitos de la propia red... y también de la vida. El uso de alias potencia este sentimiento. De la misma manera se popularizan juegos, películas y novelas con múltiples finales, a elegir o consecutivos, que reflejan en espíritu de que la personalidad múltiple es un fenómeno postmoderno, no una condición individual. Se busca explorar todas las posibilidades, pues, bajo uno u otro prisma, todas son igualmente valiosas.

El autor concluye indicando que, aunque sea un movimiento minoritario, el fenómeno *otaku* no es sino un fruto lógico de la postmodernidad y que sus características están presentes, en mayor o menor medida, en los miembros de la cultura general de las últimas generaciones.

Universidad Pontificia de Salamanca

4. CONTEXTO HISTÓRICO, SOCIAL Y CULTURAL

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

4. Contexto Histórico, Social y Cultural

Como avanzábamos en la introducción, los aspectos más típicos del comportamiento que se asocia a los grupos frikis no es en absoluto nuevo, pero será a partir de principios del siglo XX y en el mundo anglosajón –en especial EEUU–, cuando este carácter friki llega a trascender las peculiaridades de individuos concretos y aislados y cristaliza en una tendencia social, primero, y en un colectivo interconectado, después, recibiendo una serie de etiquetas.

El fenómeno friki cuenta hoy con una infraestructura, un mercado, una red de asociaciones y un conjunto de eventos en común; sus miembros comparten cierta estética y se comunican entre ellos gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías y al asociacionismo ya mencionado; ha traspasado definitivamente las fronteras del mundo anglosajón y ha tenido su eco en todo occidente. En nuestro país, tenemos un colectivo friki muy amplio y desarrollado, que además es pionero en la reivindicación de sus derechos, desde las manifestaciones del Día del Orgullo friki; nuestro colectivo friki español es también creador consciente de una etiqueta castellanizada para sí mismo, en lugar de utilizar las palabras anglosajonas, y ha exportado esta etiqueta a otros países de habla hispana. Situado en un peculiar punto de observación entre la influencia EEUU y Japón, países donde el fenómeno friki es más fuerte, compartirá puntos en común con estas culturas, pero introducirá también su propia idiosincrasia.

A continuación, haremos un recorrido histórico por la génesis y desarrollo de la cultura friki en el mundo, desde sus raíces estadounidenses; después nos centraremos en la especificidad de dicho movimiento en España.

4.1. Génesis y desarrollo de la cultura friki

Uno de los requisitos previos a la génesis de este movimiento social es la **extensión del acceso a la cultura** en sus ámbitos literario y cinematográfico. Si bien la imprenta de Gutenberg comienza a funcionar en el siglo XV, no es hasta mediados del XIX –con la Revolución Industrial– que el papel y los libros se convierten en algo asequible económicamente para todas las clases; hasta entonces, sólo un pequeño porcentaje de la población sabía leer y escribir, ya que los materiales que posibilitaban la lectura sólo eran accesibles para instituciones e individuos con alto poder adquisitivo. En consonancia con este hecho, a comienzos del siglo XX, la gran mayoría de la población americana estaba alfabetizada, incluso las clases más bajas, conjugándose un enorme mercado de lectores con

Universidad Pontificia de Salamanca

un abanico de autores que comienza también a crecer y a explorar temáticas nuevas que hasta entonces nunca habían tenido la oportunidad de popularizarse, como serán el género fantástico y la ciencia ficción, pilares de la subcultura friki.

La publicación de revistas que no fueran puramente informativas sino también de entretenimiento se consolida a finales del siglo XIX y tendrá también un gran desarrollo en el siglo XX. La publicación a principios de este siglo de las primeras revistas de historietas como género muy popular y asequible, junto a las revistas *pulp* americanas de los años veinte serán, como veremos, unos de los primeros y más importantes impulsores del fenómeno friki. Por su parte, los hermanos Lumière realizan sus primeras proyecciones en los últimos años del siglo XIX y pronto George Méliès desarrolla el espectáculo cinematográfico, introduciendo temática fantástica y de ciencia ficción y alejándose del tono documental de los Lumière. En EEUU, el cine tiene un enorme desarrollo desde su aparición –en todos los géneros– y será asequible a las clases populares prácticamente desde el principio.

En 1926 aparece la televisión como un medio de comunicación relativamente barato y muy extendido: que llega a todos, incluidas aquellas minorías que no saben leer ni escribir. Es a partir de este momento que **la accesibilidad de la cultura** queda totalmente asentada; también su **creciente diversidad**, que dará cabida a los temas de interés frikis y que creará un imaginario común.

Sólo tras la extensión del acceso a la cultura y sólo con la existencia de muestras culturales muy diversas, que no se distribuyen homogéneamente, sino que lo hacen en función de los intereses del público, dando cabida tanto a géneros mayoritarios como a géneros minoritarios, es posible la creación y consolidación de un fenómeno friki, cuya naturaleza reside en la pasión por muestras minoritarias de la cultura.

4.1.1. Recorrido década a década

En el presente apartado, revisaremos la génesis del fenómeno friki en el mundo, desde sus raíces estadounidenses hasta la realidad española. Para apoyar este recorrido, se expone, en un **desplegable anexo**[39], una **línea temporal** de eventos muy variados pero que tienen en común un impacto clave en la cultura friki; en ella encontraremos elementos pertenecientes a muy distintas áreas, como la literatura, el cine y la televisión, la informática, la exploración del

[39] Se recomienda visualizar el desplegable anexo junto a la exposición escrita para la meyor claridad.

Universidad Pontificia de Salamanca

espacio, la música, los juegos, las reivindicaciones sociales y manifestaciones, el comercio o la economía. Algunos de estos elementos son relevantes para el conjunto de la cultura occidental o incluso mundial, otros son muy específicos –parte de la subcultura friki–, algunos se circunscriben a un ámbito nacional español, para dar cuenta de la especificidad del fenómeno en nuestro país (que ampliaremos en el apartado correspondiente) y todo ellos nos servirán para entender el contexto que rodea a nuestro objeto de estudio y las influencias sociales que le han hecho desarrollarse como lo ha hecho.

Paralelamente a estos eventos socioculturales se ha elaborado una línea de eventos históricos clave tales como el desarrollo de las dos Guerras Mundiales, el escenario de Guerra Fría o los atentados terroristas del 11-S y el 11-M. Estos hechos nos dibujan de forma más global el contexto en el cual tienen lugar el resto de fenómenos y son necesarios para entender el desarrollo de la cultura occidental hasta nuestros días.

Entre las fechas propuestas, se quieren destacar siete por su relevancia directa y significativa en el fenómeno friki: **1926, 1955, 1966, 1974, 1977, 1990 y 2006**. La primera fecha, **1926,** contemplará la publicación de las primeras revistas *pulp* y la aparición de la televisión. En **1955**, la publicación de *El Señor de los Anillos* de Tolkien supondrá un hito en la literatura de fantasía generando todo un fenómeno fan aún vivo en nuestros días. En los **60** entra en escena el "movimiento *freak*" en EEUU, en torno a la banda de Frank Zappa, *Mothers of Invention*, que añadirá cierto espíritu de unidad y algunas de las características de tribu urbana al disperso y heterogéneo conjunto de fans de lo raro y lo diferente. En **1974** aparece el primer juego de rol como tal, *Dungeons & Dragons*, y poco después, en **1977**, se estrena *La Guerra de las Galaxias*; este estreno supone para algunos el verdadero florecimiento del fenómeno friki, o "Año cero del frikismo". En **1990** el surgimiento de la *World Wide Web* o Red Informática Mundial (la www) cambia el mundo de las comunicaciones y conecta a los frikis de todo el mundo en una sola comunidad, muy activa en el uso y desarrollo de las nuevas tecnologías. **2006**, por último, será un año de especial relevancia en el mundo hispano por la aparición de la etiqueta friki, que en las manifestaciones del primer Día del Orgullo Friki se consolida como el nombre castellano más aceptado para referirnos a este fenómeno.

Principios del siglo XX

El siglo comienza en medio de grandes adelantos tecnológicos, que tendrán especial influencia en el desarrollo de los medios de transporte y en el mundo de las comunicaciones, y se exploran algunos de los pocos rincones desconocidos del planeta; **el mundo se hace poco a poco más pequeño e interconectado**: lo que ocurre en un lugar del planeta, tiene la

Universidad Pontificia de Salamanca

posibilidad de ejercer su influencia en naciones muy alejadas. La alfabetización de los países desarrollados va aumentando de forma muy rápida, alcanzando incluso a las clases bajas, y el precio de la cultura escrita es asequible para la gran mayoría. También resulta asequible para las masas el recién nacido espectáculo cinematográfico y lo será aún más en el transcurso de los primeros años del siglo XX. En este contexto la difusión de la cultura toma una importancia clave; como veremos, una obra y un autor pueden hacerse famosos en todo el globo con el paso de muy poco tiempo y reunir seguidores entre personas de diferentes culturas e idiomas, que compartirán esta afición en común.

Desde este punto de partida, abordamos la primera referencia de nuestra línea temporal, el estreno, en 1902, del célebre cortometraje de fantasía francés *Viaje a la luna*, de Georges Méliès. Inspirada en los escritos de Julio Verne y H. G. Wells, no hace falta recalcar la importancia de esta obra, tanto en el ámbito cinematográfico como en la propia imaginación romántica de principios del siglo XX.

En 1903, los hermanos Orville y Wilbur Wright realizan el primer vuelo con motor de la historia, uno de los citados adelantos tecnológicos que participarán en la interconexión mundial. La creación el mismo año del juego *The Landlord's game* por Elisabeth Maggie resulta de importancia al estudiar un colectivo como el friki, en el que es característico y emblemático el uso de juegos de mesa. *The Landlord's game* es, además, especialmente relevante por ser el precursor directo del juego *Monopoly*, comercializado desde los años 30 y hoy el juego más jugado del mundo; en sus orígenes, Maggie pretendía hacer con este juego una crítica al sistema capitalista e inculcar en los niños suspicacia hacia las injusticias económicas, pero hoy, el *Monopoly* es conocido en todas las naciones, su mensaje se ha diluido y ha quedado tan sólo como un símbolo paródico del sistema capitalista; es un ejemplo de cómo un juego puede tener un fuerte impacto en la cultura. También nos interesa 1903 por ser la fecha en que, según el diccionario Merriam-Webster, se utiliza por primera vez la palabra *fandom* de forma escrita. Esta palabra anglosajona, abreviatura de *fan kingdom*, o "reino de fans", sirve para definir el conjunto de seguidores de algo en concreto. A principios del siglo XX se utiliza para referirse a los entusiastas del deporte, pero pronto mudará su significado y pasará asociarse a aquellas aficiones que son recurrentes en el mundo friki (literatura y cine fantásticos, de aventuras y de ciencia ficción, cómics, series, juegos…). Hoy se utiliza a secas para nombrar al "conjunto de fans de la subcultura friki". Para denominar un conjunto de fans de otra afición correctamente, es necesario especificar a qué se refiere: "el *fandom* de las motos", "Madonna y su *fandom*"...

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1905, la victoria de Japón en la Guerra ruso-japonesa convirtió al país nipón en una nueva potencia mundial. Este hecho propiciará la extensión de su cultura y la influencia de sus formas de ver el mundo hacia los países occidentales.

En 1908, Siberia recibe la caída de un gran meteorito. Este suceso, conocido como el "Evento de Tunguska" tendrá un gran impacto en la cultura popular y en concreto dentro del *fandom*. Aparecerán referencias a él en numerosas películas, piezas literarias y juegos, desde entonces hasta nuestros días.

Robert Peary alcanza el Polo Norte en 1909 y Roald Amundsen alcanza el Polo Sur en 1911, año en que Hiram Bingham redescubre el Machu Pichu. Acerca de la exploración geográfica, veremos que será uno de los temas recurrentes en la literatura de culto friki (véase la obra de Robert E. Howard entre otros); los escritores se inspirarán en los grandes exploradores para escribir sus piezas. Por otro lado, la desaparición de los misterios en la tierra y la nostalgia de lo desconocido hace que pronto los contadores de historias vuelvan sus miradas al fondo del mar y al espacio, lugares aún inexplorados por el hombre.

En 1912 empieza a publicarse por entregas la obra de Edgar Rice Burroughs *Una princesa de Marte*. Este título conformaría la primera parte de su ciclo *John Carter de Marte*. La historia sería fundamental en la fundación del género de fantasía e influenciaría a numerosos autores tanto de literatura como de cine e incluso a científicos de renombre internacional como Carl Sagan o Jane Goodall, que admiten haber sido inspirados por Burroguhs en el desarrollo de sus respectivas carreras.

1914 da inicio a la Primera Guerra Mundial, un evento que marcará transversalmente el desarrollo de la cultura mundial, al igual que la Revolución Rusa en 1917.

También en 1917 tiene lugar un evento más local pero de importancia para el mundo friki a largo plazo: nace en España la revista de historietas TBO, que dará un nombre castellano a lo que en el mundo anglosajón se llaman *comics*; los tebeos españoles, que a partir de ese momento se diversificarán y se comercializarán, sobre todo para un público infantil.

Los década de los '20

Los años veinte contemplarán el fin de la Primera Guerra Mundial y el nacimiento de la Unión Soviética, de ideología marxista. Se instaura el voto femenino en los EEUU y Gandhi pone en marcha el movimiento no violento en favor de los derechos humanos.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1922 se publica el *Ulises* de James Joyce, un libro que revolucionará la literatura occidental y que si bien no se trata de una obra de culto para los frikis ni es friki en sí misma, sí tiene algunas características que la pueden relacionar con el fenómeno que estamos estudiando: su carácter referencial, su humor cargado de alusiones cultas y también la reacción de sus seguidores, que celebran el "Bloomsday" en su honor, celebración que en parte copiará el "Día de la toalla". En el ámbito cinematográfico, se estrena *Nosferatu: una sinfonía del horror*, la cual, a pesar de su inmenso éxito inicial, sería víctima de las estrictas leyes que regían los derechos de autor en la Alemania de la época y, debido a conflictos con la viuda de Bran Stoker, sería no sólo retirada de circulación, sino deliberadamente destruida. Afortunadamente cientos de copias han llegado hasta nuestros días guardadas por coleccionistas privados. Más allá de su valor como obra de arte de los orígenes del cine, esta primera adaptación de *Drácula*, tendría un inmenso impacto en el género de terror, que siempre ha sido altamente apreciado por la subcultura friki.

También en 1922, Howard Carter descubre la tumba del faraón Tutankamón en Egipto. Este evento relanzará el interés por la cultura egipcia e inspirará los relatos de terror sobre tumbas faraónicas y momias. No se trata de un evento específicamente friki, pero sí tendrá influencia en su literatura, cine, juegos, y gusto por la mitología.

En **1926** tenemos nuevos eventos que influenciarán más específicamente a la subcultura friki; en EEUU se popularizan las revistas *pulp*, que vivirán una suerte de "edad de oro" hasta 1930 y volverán a cobrar importancia entre 1960 y 1970 con la "nueva ola de la ciencia ficción". Se trataba de revistas baratas, de temáticas fantásticas y sorprendentes, a raíz de la popular *Amazing Stories*, creada por iniciativa de Hugo Gernsback[40] y después de la mano de otras como *Wonder Stories,* también de Gernsback, o *Astounding Stories*, de William Clayton. Aunque tuvieron un éxito tremendo, no calaron por igual en todas las capas de la sociedad y supusieron un símbolo del cambio generacional ya que gustaron de forma especial a las juventudes de la época y provocaron cierto rechazo en los adultos que más tarde cristalizarían en protestas muy serias en los 40 y 50. La aparición y difusión de estas revistas proporcionará un gran impulso a la literatura y, en concreto, a la de terror, aventuras, fantasía y ciencia ficción, que llegarán a convertirse en los géneros más característicos de interés para los frikis. Así, estas revistas *pulp* impulsarán con el tiempo la carrera de grandes escritores como H.P.

[40] Hugo Gernsback es una figura de especial importancia en el mundo de la literatura fantástica y la ciencia ficción y por lo tanto en el fandom, ya que creó varias de las llamadas "revistas pulp" y por ser precisamente quien acuñó por primera vez el término "ciencia ficción". Está relacionado con la celebración de la Convención Mundial de Ciencia Ficción o Worldcon, que, desde 1953, otorga los premios Hugo, llamados así en su honor.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lovecraft, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, y más tarde otros grandes como Ray Bradbury, Isaac Asimov, Philip K. Dick y otros. La gran diferencia de estas publicaciones con la literatura popular anterior es el fanatismo de sus lectores, su lealtad para con los mundos de fantasía y los personajes que los habitan y, más importante, la posibilidad de una comunicación directa y recíproca con el autor: los lectores escribían habitualmente cartas a las revistas e incluso a los propios escritores y sus dudas eran amablemente contestadas. Además, estas revistas se configuraron de cierta manera como foros de opinión y fuentes de información sobre qué se estaba leyendo en su día que tuviera interés para ese público, qué películas se estaban viendo en el cine y qué noticias podrían afectarles. También influirán estas revistas en la creación del "Círculo Lovecraft" un movimiento literario de escritores en torno a la figura de Howard Phillip Lovecraft, y junto a él, entre otros, Robert Bloch, August Derleth, Robert E. Howard, Henry Kuttner, Clark Ashton Smith, Donald Wandrei y Frank Belknap. Nos fijamos en este círculo por dos razones, la primera que su presencia como contadores de historias es tremenda en el *fandom* (en especial la obra del trío Lovecraft, Howard y Ashton Smith) y la segunda es que ellos mismos se configuran como un **grupo protofriki**, por su forma de relacionarse: se comunicaban mediante cartas y cada uno de ellos tenía un apodo exótico asociado a su personalidad. Todos ellos eran creadores e introdujeron de forma habitual referencias a las obras de sus colegas en sus propios escritos. Pese a la seriedad de sus obras principales, entre ellos intercambiaban cartas y relatos humorísticos. Aunque dentro del círculo cultivaban una intensa amistad, debido a sus aficiones compartidas, la mayoría de los miembros del mismo eran considerados gente rara y asocial en sus comunidades de origen. Además eran personas cultivadas, con gusto por estudiar mitología, culturas antiguas e historia, que más tarde influirían en sus creaciones. Su carácter excéntrico y sus hábitos están íntimamente ligados a su carácter de artistas y creadores, pero recuerda y sirve como ejemplo a los actuales frikis, entre los que encontramos muchos paralelismos.

1926 es también el año en que aparece la Televisión de mano del inventor escocés John Logie Baird. Sin la televisión el mundo cultural de nuestros días sería totalmente distinto, también lo sería el mundo friki, dentro del cual las series y películas juegan un gran papel.

En 1929 el mundo del cómic norteamericano evoluciona tras la aparición de *Famous Funnies*, el primer *comic-book* con material original; no pasará mucho tiempo hasta la aparición de los grandes superhéroes que son hoy iconos de la cultura popular occidental y que tienen su especial papel en el fenómeno friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

A finales de 1929 la gran depresión económica, "el crack del 29", sume a EEUU en una situación de profunda crisis, que calará en todos los sectores, incluido el de la cultura y que se desarrollará por Europa y el resto del mundo en la década de los 30.

Los década de los '30

Es una época de gran malestar económico, político y social del cual la literatura y el cine se harán eco: en 1932 se publica *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, una distopía de ciencia ficción hoy considerada una de las obras cumbres de la literatura y una de las críticas más duras al poder del Estado.

En 1933 se estrena *King Kong*, dirigida por Merian C. Cooper con efectos especiales de Wills O'Brian inspirada por el clásico de Arthur Conan Doyle, *El mundo perdido;* se trata de toda una rareza en una época en la que el único cine fantástico se limitaba a los largometrajes de terror, el guión claramente debe mucho a los relatos de aventuras que abundaban en la época y que se consideraban "entretenimiento popular barato" y el inmenso éxito de esta cinta en todo el mundo, sin duda significó un paso importante para la aceptación de las aficiones que hoy en día consideramos frikis.

En nuestro país, en 1936 comienza la Guerra Civil, tras la cual, los años de la dictadura franquista condicionarán en gran parte el tipo de literatura y cine que se produce y consume.

En el 37 se publica la primera edición de *El Hobbit*, que John Ronald Reuel Tolkien llevaba escribiendo casi una década como la redacción de un cuento infantil que había inventado para sus hijos. Debido al sorprendente éxito que tuvo y a las buenas críticas que recibió, los editores pidieron a Tolkien una continuación y así surgiría *El Señor de los Anillos*. Tras esta nueva serie de novelas, Tolkien modificó *El Hobbit* para conseguir un tono algo menos infantil y para que ambas historias coincidieran mejor.

Entre 1938 y 1946, la literatura vive lo que ha venido a llamarse "la primera edad de oro de la ciencia ficción", periodo en el que la ciencia ficción dura y blanda se populariza entre el gran público, debido en buena parte a los esfuerzos de John W. Campbell, director y editor de varias revistas de ciencia ficción, sobre todo la destacada *Astounding Science Fiction*, que sería un nuevo paso tras las aportaciones de Hugo Gernsback. Las consecuencias de su popularización y la influencia del género se hacen palpables en ámbitos tales como el militar, las TIC, el cine y la ciencia, especialmente en las industrias biotecnológica y farmacéutica. En los 50 este género perderá importancia, pero renacerá en la década de los 60.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1938, Orson Welles retransmite por radio una adaptación de la novela *La guerra de los mundos*, de H.G. Wells: el guión narraba los hechos como si se tratara de un noticiario y, aunque al principio y a mitad de la retransmisión se advertía que todo se trataba de una versión dramatizada, muchas personas creyeron que se trataba de algo cierto y cundió el pánico entre los oyentes –sobre todo de Nueva York y Nueva Jersey, donde supuestamente habían aterrizado los trípodes alienígenas–. La histeria colectiva demostró el poder de los medios de comunicación de masas y este episodio también impulsó enormemente la carrera de Welles, actor, locutor, artista y considerado uno de los más grandes directores de cine y teatro del siglo XX. A propósito de este hecho, debemos resaltar la figura del autor de la novela, H.G. Wells, considerado junto a Julio Verne uno de los precursores del género de ciencia ficción que tanto interesa en nuestro tema de estudio; ya hemos citado a ambos autores al hablar de la obra cinematográfica de Méliès.

El mundo de la animación evoluciona, cuando Disney estrena, también en 1938, *Blancanieves*, el primer largometraje animado de lengua inglesa y el primero en utilizar el Tecnicolor. La animación es hoy uno de los intereses más emblemáticos de la cultura friki.

Superman y *Batman* surgen en 1938 y 1939 respectivamente, haciendo del cómic de superhéroes un género de enorme popularidad en EEUU y en el mundo.

Los década de los '40

La nueva década comienza marcada por el desarrollo de la 2ª Guerra Mundial, iniciada en 1939, y la división del mundo entre nazis y aliados. El ambiente bélico dejó también su impronta en el mundo de las ideas y la mitología popular: el escenario bélico, el colectivo nazi y después la situación de guerra fría son tres temas muy recurrentes en el imaginario friki y que marcarán cine, literatura, juegos, cómics, etc... Por su parte la figura de Hitler se ha convertido hoy para ciertos sectores en un personaje irrisorio, del cual se hacen multitud de caricaturas y parodias, dentro y fuera del mundo friki, al igual que ha sucedido con los ejércitos nazis que, paralelamente al recuerdo de sus masacres, han recibido un halo de ridículo y parodia. A este respecto se pueden citar numerosos ejemplos en el cine, desde la genial *El Gran Dictador*, de Chaplin en 1940, hasta la reciente *Iron Sky*[41]. También es digna de mención la "ley de Godwin" o "regla de analogías nazis de Godwin": se trata de un enunciado de

[41] Este largometraje, dirigido en 2012 por Timo Vuorensola, es un gran ejemplo de cómo los grupos frikis impactarán en el panorama cultural, ya que su financiación sale en buena parte del bolsillo de los aficionados que efectúan sus donaciones a través de Internet, participando en nuevas formas de producción de cultura que poco a poco se van implantando en un escenario de postmodernidad y crisis, en los cuales los frikis resultan pioneros.

Universidad Pontificia de Salamanca

interacción social propuesto por Mike Godwin en 1990, el cual establece que *A medida que una discusión online se alarga, la probabilidad de que aparezca una comparación en la que se mencione a Hitler o a los nazis, tiende a uno*. Esta regla en clave de humor se utiliza en los foros y chats de Internet, en especial los de temática friki, para dar por terminada cualquier discusión en el momento en el que aparece Hitler, considerándose "perdedor de la discusión" a la persona que utilizara estos argumentos en su exposición.

En 1940 encontramos una efeméride del cómic español: Juan Bautista Puerto crea las historietas de Roberto Alcázar y Pedrín. El protagonista, un cazador de criminales, viaja acompañado de su joven ayudante y se enfrenta a todo tipo de villanos, entre los que aparecen magos, científicos locos y monstruos. Estos cómics han sido a menudo criticados por alinearse en favor del régimen franquista, aunque estudios más recientes afirman que no aparece ideología en dichos cómics. En cualquier caso, son relevantes como presentación de un héroe de factura española, que si bien no tiene poderes, sí se enfrenta en ocasiones a males de fantasía y que es ejemplo de la forma de pensar y entretenerse de su época. La censura de la dictadura perjudicó la entrada de historias e historietas mundialmente conocidas, pero de cierta manera creó un nuevo espacio a la producción nacional.

En 1941 aparece, en Estados Unidos, la Mujer Maravilla, una de las primeras super-heroínas y la más popular de ellas.

En 1945 finaliza la 2ª Guerra Mundial. Tras ella, EEUU y la URSS se convierten en las dos superpotencias mundiales formando los bloques capitalista y comunista respectivamente. Se inicia la Guerra Fría y su escenario se convertirá en una nueva ambientación icónica para las obras de literatura friki –especialmente el cómic de superhéroes–, que continuarán ambientándose en una eterna y distópica Guerra Fría incluso cuando la real se acaba. Por su parte, el éxito de los tebeos y las revistas de terror, aventura y suspense a muy bajos precios –los llamados "*ten-cents*" (10 centavos)–, empezará a causar alarma social en EEUU: ciertos sectores conservadores americanos intentan relacionar crimen y uso de estas revistas que tenían especial éxito entre los más jóvenes. Para sus opositores, los "*ten-cent*" corrompían la mente de la juventud y les llevaban por el camino de la violencia. Las protestas irán creciendo hasta mediados de la siguiente década[42]. Mientras, en Japón, a mediados de los cuarenta, las obras de Osamu Tezuka (*La nueva isla del tesoro*, *Astroboy*…) suponen el nacimiento del manga moderno, que empezará a popularizarse muy pronto fuera de sus fronteras.

[42] Ver: HADJU, David; *The ten cent plague: The great comic-book scare and how it changed America;* Paperback, Estados Unidos, 2008.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1946 se presenta al público la primera generación de ordenadores digitales, a partir de la unidad ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*), desarrollada para el ejército. Se trata de uno de los primeros ordenadores del mundo de propósito general y totalmente digital. Esta tecnología no se comercializará hasta unos años más tarde.

Otra fecha a destacar es 1947, año en el que presuntamente se estrella una nave extraterrestre en Roswell, Nuevo México. **La creencia en la vida extraterrestre no forma parte de los intereses de los frikis** y tiene sus propios aficionados, pero resulta de interés tenerlo en cuenta para ilustrar la evolución de la cultura popular occidental. Sí es cierto que la literatura, el cine y, en general, las creaciones de interés friki contienen a menudo personajes extraterrestres, o escenarios de lucha con o contra los extraterrestres, etc., pero en su caso tienen un papel mítico y metafórico: los alienígenas, al igual que la magia, la fantasía o la ciencia ficción, son la excusa para situar al ser humano en situaciones límites y aventuras que vivirá con mayor o menor fortuna. Se explorará más profundamente este tema en el apartado dedicado al universo simbólico friki. Por otro lado, lo que sí pertenece al terreno de intereses frikis es la ciencia y sus avances, por lo que también incluiremos en esta línea temporal la fecha de 1959 en la cual empieza a forjarse el proyecto SETI (*Search for ExtraTerrestrial Intelligence*) para la búsqueda empírica de vida extraterrestre. Cualquiera puede unirse a este proyecto de forma voluntaria y participar con su ordenador desde casa, y muchos frikis así lo hacen.

En 1948, G. A. Gamow expone la Teoría cosmológica de la explosión primera, o "Teoría del Big-bang", cambiando nuestra forma de entender la ciencia, el Universo y el papel de la Tierra en él. Por supuesto, esta teoría tendrá su eco en la cultura popular y se hará presente especialmente en el género de ciencia ficción.

En 1949, después de años de lucha, Mao Zedong, líder del partido comunista chino, proclama al fin la República Popular China. En el terreno literario, se publica *1984* de George Orwell, otra contra-utopía de ciencia ficción que pone de relieve los peligros de las represiones totalitarias y que resultará un modelo para la literatura en adelante; será llevada al cine, al teatro e incluso a la ópera, como una de las novelas de mayor impacto del siglo XX. Es de notar que Orwell vivió un tiempo en España y escribió varias obras de no-ficción sobre la Guerra Civil Española, siendo este evento también uno de los que le inspiró a escribir *1984*.

Los década de los '50

La disputa entre los dos nuevos ejes mundiales se intensificó notablemente, dando comienzo a una carrera armamentística sin precedentes que se extendería en las siguientes

Universidad Pontificia de Salamanca

décadas, llegando a acumularse entre ambas superpotencias un arsenal capaz de destruir todo el planeta. Estados Unidos vio una revolución cultural impulsada por el rápido desarrollo industrial y el consecuente fenómeno de consumismo, mientras que Alemania y Japón experimentaron una sorprendente recuperación económica. Por su parte, la reacción en contra de los tebeos y revistas de terror por parte de ciertos sectores de la sociedad americana se acrecienta hasta el punto de darse quemas de libros en iglesias y colegios.

En este contexto, en 1950, Isaac Asimov publica la colección de relatos *Yo, Robot*; este autor será una de las mayores mentes pensantes del siglo XX y su influencia como científico y como novelista perdurará en el tiempo siendo incluso responsable de la inclusión de nuevas palabras en el idioma inglés a través del Diccionario de Oxford, que toma de sus obras los términos "positrónico", "psicohistoria" y "robótica". Sus numerosos libros de divulgación científica y de ficción han influido en todas las obras posteriores del género y en general en toda la cultura contemporánea; sus obras se han llevado al cine, la TV, los videojuegos, etc...

También en el 50, aparece por primera vez la palabra "*nerd*" en una publicación escrita, en concreto en un libro infantil de la serie del Dr. Seuss; pronto la palabra se pondría de moda, aparecería en la revista *Newsweek* y otras revistas y pronto adquiriría su significado actual de "cerebrito", "empollón", "inadaptado social". Dos años después, otro autor de ciencia ficción sería el primero en utilizar la palabra "*geek*" para referirse a un entusiasta de las matemáticas, la ciencia y la propia ciencia ficción: sería R. A. Heinlein en su relato *The Year of the Jackpot*.

Entre estos dos sucesos, en 1951, se entrega e instala el primer ordenador comercial (no militar) en EEUU; se trata de la primera unidad de UNIVAC I (UNIVersal Automatic Computer I, Computadora Automática Universal I), que se utilizaría en la Oficina de Censos de EEUU.

En 1953, James Watson y Francis Crick consiguen la descripción de la estructura del ADN, un nuevo avance de la ciencia que cambiará nuestra forma de entender al ser humano y a la naturaleza y que desde luego tendrá su eco en la cultura. Mientras, en el terreno literario, Ray Bradbury escribe *Fahrenheit 451*, la última de las tres distopías futuristas de mayor renombre del siglo XX (con *Un mundo feliz* y *1984*). Bradbury no es sólo un autor de culto para el mundo friki, sino que se le considera uno de los mayores escritores de su época y el padre de la ciencia ficción contemporánea, en especial desde su obra del año 50 *Crónicas Marcianas*. Su influencia en la cultura popular es muy grande; también trabajó en el cine y la televisión.

La ciencia ficción, sin embargo, y de forma especial en el cómic, sufre una crisis particular con la introducción del *Comics Code Authority* en 1954 que restringía el material

Universidad Pontificia de Salamanca

publicado para un público juvenil (aunque vivirá un repunte en los años 60). El CCA es la respuesta legal a las protestas que desde finales de los 40 llevan desarrollando ciertos sectores conservadores de la sociedad norteamericana que creen que los tebeos corrompen a la juventud y los impulsan a la violencia y el crimen. Aunque el CCA satisfizo a estos sectores, la atención y la alarma social con respecto a la corrupción de los jóvenes pronto de desviará hacia el *rock & roll*, percibido como el nuevo enemigo de la moral conservadurista americana.

En 1955 se publica *El Señor de los Anillos* de J. R. R. Tolkien, una novela verdaderamente revolucionaria en lo que respecta a la literatura fantástica. Lo que empieza como la secuela de un cuento infantil se convirtió en una "saga moderna" como nunca antes nadie se había atrevido a redactar; desde el instante de su publicación, se revela como un fenómeno de masas que inspira a millones de lectores en todo el mundo y será una pieza fundamental de la cultura popular durante las décadas de los 60 y 70. Estos libros nunca han dejado de editarse y de cosechar gran éxito pero es a principios de la década del 2000, con la versión cinematográfica de Peter Jackson, cuando recuperan un auge mediático internacional capaz de crear una comunidad de admiradores. Como veremos, las huellas de esta obra aparecen a lo largo de toda la línea temporal, ya que se trata de una pieza clave, cimentadora de la subcultura friki y lectura prácticamente imprescindible para el colectivo. No tuvo tal éxito *La espada rota*, de Poul Andreson, publicada sólo unos meses antes, en 1954, que aborda temas muy similares, con inclusión de mitología nórdica, elfos y trolls, desde una perspectiva un poco más dura y que ha permanecido como un clásico olvidado hasta nuestros días.

En relación a la exploración del espacio, tenemos en esta década tres eventos de gran importancia, todos relacionados con la carrera espacial como uno de los campos de batalla de la Guerra Fría: en 1957 el satélite artificial soviético Sputnik 2 lleva a bordo a la perra Laika, en 1958 se crea la NASA y en 1959 se pone en marcha el proyecto SETI. Estos hechos tendrán un gran impacto en el conjunto de la humanidad y concretamente cambiarían la dirección de las historias de ciencia ficción, al reducir la brecha entre esos mundos fantásticos y el mundo real, desafiando a los autores a ser más audaces y más imaginativos y a estar mejor informados.

Volviendo a 1957, señalamos la aparición, bajo el sello Parker, del juego del *Risk*, que se suma al *Monopoly*, el *Trivial* y el *Cluedo* en la categoría de juegos familiares. El uso de juegos de mesa es una de las características claves en el mundo friki y la popularización de estos es su punto de partida; pese a ello, resulta interesante notar que, precisamente, estos juegos clásicos y familiares son a menudo rechazados dentro del *fandom* en favor de otros más específicos, que a su vez no son aceptados por el público general.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1958, se estrena la película *Simbad y la princesa*, punto de inflexión en la historia del cine fantástico. Caracterizada por los célebres efectos especiales de Ray Harryhausen, este largometraje de bajo presupuesto, obtuvo, no sólo un inmenso éxito entre el público general de su época, sino que además alimentó la imaginación de futuros directores de cine, tales como James Cameron o Steven Spielberg. Unos años después llegaría *Jasón y los Argonautas*, película que, aunque en su época tuvo escasa repercusión comercial, hoy día se considera uno de los más importantes ejemplos del cine de aventuras del siglo XX.

En 1959 se estrena la serie norteamericana *Twilight Zone*, de Rod Serling. Esta serie recoge en parte el espíritu de las revistas *pulp*, dando cabida a relatos de ciencia ficción, aventuras, fantasía y terror, aunque pretende presentarlos de forma más seria que las revistas y para el gusto del gran público. Fueron guionistas del programa prestigiosos autores de ciencia ficción como Charles Beaumont, Richard Matheson, Jerry Sohl, George Clayton Johnson, Earl Hamner Jr., Reginald Rose y Ray Bradbury. Muchos episodios eran adaptaciones de relatos clásicos de autores como Ambrose Bierce, Lewis Padgett, Jerome Bixby y Damon Knight. El éxito de la serie original provocó la creación de una nueva serie a mediados de los años ochenta y otra en el año 2002, además de una película, series radiofónicas, un cómic, una revista, un *pinball* de diseño y otros muchísimos objetos alusivos. La serie, en su formato original y con su gestor y anfitrión al frente, se canceló en 1964, un año después de que apareciera otra serie de similar planteamiento, *The Outer Limits*.

Los década de los '60

Este período está caracterizado por las confrontaciones internacionales y las protestas de una ciudadanía cada vez más crítica. La Guerra Fría se ve recrudecida con la construcción del muro de Berlín en 1961 y la carrera espacial continúa encabezada temporalmente por el bloque soviético. En Europa se consolida la reconciliación franco-alemana, sobre la que en gran medida se basaría la construcción de la Unión Europea (UE) que se había iniciado en la década anterior. En oriente, la China de Mao vivió en esta década la llamada "Revolución cultural", que supuso una transformación de la milenaria sociedad de este país. Mientras tanto, Japón también vive una reestructuración de su sociedad, a la vez que continúa desarrollando su reputación de potencia tecnológica, y los productos provenientes de este país empiezan a alcanzar prestigio en todo el mundo, impulsando su economía y la difusión de su cultura. En 1962 tiene lugar la llamada "Crisis de los misiles" cubana; este evento histórico, que podía haber acabado en la 3ª Guerra Mundial, significó un punto de inflexión en las relaciones entre EEUU y la URSS. A partir de aquí, se apostaría por la convivencia pacífica.

Universidad Pontificia de Salamanca

En este contexto, el mundo del cómic norteamericano continúa creciendo y desarrollándose. Surge *Spiderman*, de Stan Lee y Steve Dikto (1962) y los *X-men*, de Lee y Jack Kirby (1963), creadores que darán vida a muchos más personajes emblemáticos y que se han convertido en iconos de la cultura moderna y del mundo friki en particular. También en el 63 se estrena en EEUU la serie, *The Outer Limits* o en español *Los límites de la realidad*, que contó con guionistas como J. Stefano, L. Morheim, Leslie Stevens y Harlan Ellison; mientras que en Reino Unido se emite por primera vez la serie *Dr. Who*, que no sólo aparecerá en el Libro Guinness de los Récords como la serie de televisión de ciencia ficción de mayor duración del mundo, sino que además se convertirá en un icono de la cultura popular británica famoso en el mundo entero y con especial calado entre los frikis.

En consonancia con este fenómeno, la ciencia ficción vive lo que ha venido a llamarse "la Nueva Ola" o *New Wave*, en inglés. Esta tendencia que renueva el auge de la ciencia ficción literaria, se origina desde la revista británica *New Worlds*, dirigida por Michael Moorcock hasta 1971, en la que participan escritores de referencia en este género como Brian W. Aldiss, J. G. Ballard, John Brunner o el propio Michael Moorcock. La corriente tendría su eco en EEUU convirtiéndose pronto en un fenómeno internacional, que duraría casi una década.

En 1965 aparece otra novela que rápidamente se convertirá en literatura de culto; se trata de *Dune*, de Frank Herbert, una obra de ciencia ficción con un mensaje eminentemente ecologista. También se publica el relato de H. Ellison *¡Arrepiéntete, Arlequín!, dijo el señor Tic-tac*, galardonado con los premios Nébula y Hugo. Ellison, al que ya hemos citado en esta línea temporal, es un prolífico y destacado escritor de novelas e historias cortas especializado en literatura fantástica, de terror y, sobre todo, de ciencia ficción, que también ha trabajado en guiones de cine y televisión, participando en muchas de las que luego serían series de culto frikis (*The Outer Limits*, *The twilight zone*, *Star Trek*, *Babylon 5*...).

Los años 60 son especialmente importantes para el fenómeno friki; es en el año 1966 cuando se estrena la mítica serie de culto para el público friki ***Star Trek*** y cuando **comienza a hablarse de un "fenómeno *freak*" en EEUU**, abanderado por el intérprete Frank Zappa y su banda *Mothers of Invention*. En esta época, los *freak*s son los miembros de una subcultura poco definida, con un estilo *post-hippie* y *pre-punk* de corte bohemio, que se manifiestan de forma ecléctica pidiendo ante todo libertad e incorporando al credo *hippie* una reivindicación por el fin del sexismo. Son, de cierta manera, los "amantes de lo raro", seguidores de lo diferente y a menudo de lo chocante. Mediante este amor a la diferencia, el mensaje que transmiten es que todos somos igual de dignos y válidos, nadie es superior a nadie y nadie

Universidad Pontificia de Salamanca

debe ser discriminado por su forma de pensar, vestir o comportarse. También se llamaba *freak* por extensión a todo tipo de gente rara e inadaptados sociales, entre los cuales estaría el perfil de lo que hoy llamaríamos frikis y que en EEUU comenzará llamándose *nerds* y *geek*s. En esta época, seguir la serie *Star Trek* no supone un comportamiento raro o asocial, ya que es una serie de éxito, sobre todo en sus inicios, pero el gran fenómeno fan que provocó, la gran pasión de sus seguidores, que conocían al dedillo sus detalles o que se disfrazaban en las convenciones de los personajes, sí será visto como propio de *freaks*, *nerds* y *geeks*.

La primera vez que se utiliza la palabra *trekkie* es en 1967 cuando el editor de ciencia ficción Arthur W. Saha bautiza como *trekkie*s a algunos fans que acuden a la NyCon 3 (la XXV Convención Mundial de Ciencia Ficción en Nueva York), ataviados con orejas puntiagudas, como el personaje de Spock. Acudieron así a una charla que daría el creador de la serie, Gene Rodenberry. El primer fanzine de *Star Trek*, llamado *Spocknalia*, aparece a finales de este mismo año. En ocasiones se ha usado la palabra *trekkie* para hablar de los frikis, pero obviamente su significado es muy reducido como para resultar efectivo. En España, 1967 es un año importante para el mundo del tebeo, ya que se promulga el Estatuto de Publicaciones Infantiles y Juveniles, que clasificaría los tebeos por edades. Este año se considera el primero del *boom* del tebeo para adultos en España. La prensa española comienza a hablar del tebeo de forma habitual, que poco a poco va adaptándose al uso de la palabra cómic, ya castellanizada con tilde, y se publican libros y revistas sobre el tema; *Cuto* será la primera revista española sobre historietas, dirigida por Luis Gasca.

En 1968, los sucesos de la primavera de Praga y el Mayo Francés suponen un cambio en la forma de pensar de la juventud del mundo, que hará patentes sus ansias de libertad y de intervenir en su propia sociedad. Algunos de sus eslóganes, como el de "la imaginación al poder", "seamos realistas, pidamos lo imposible", así como la idea de la búsqueda de la utopía, tendrán un hondo calado en los movimientos sociales y urbanos subsiguientes, incluido también el que nos ocupa. Este mismo año 68, se estrena la película de terror *La noche de los muertos vivientes* dirigida por George A. Romero, que, si bien no se trata de la primera película rodada con temática zombi, sí es la que mayor notoriedad e impulso dio al género, que en nuestros días está viviendo un potente regreso a la cultura popular, con series, novelas y películas de nuevo cuño, influenciadas en mayor o menor medida por el cine de Romero.

En 1969 tenemos una nueva fecha relacionada con la exploración del espacio: el Apolo 11 llega a la luna, tripulado por Neil A. Armstrong, Edwin E. "Buzz" Aldrin Jr. y Michael Collins. Mientras, en la TV británica, los Monty Python presentan su serie de *sketches* humorísticos y

Universidad Pontificia de Salamanca

críticos *Monty Python's Flying Circus;* su humor surrealista se integrará perfectamente en el imaginario de la subcultura friki. Ese mismo año, el escritor de ciencia ficción Philip K. Dick publica *Ubik* una de sus obras más emblemáticas. La importancia de este autor estadounidense es notable, influirá en el desarrollo del cine occidental con la inspiración de multitud de guiones basados en sus obras, muchos de los cuales serán obras de culto para el público friki, como *Blade Runner*, basada parcialmente en su novela corta de 1968 *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?*. Desde su muerte, Dick ha aparecido como personaje en diferentes obras, casi todas del agrado del público friki; por ejemplo, en el cómic de humor *Fanhunter* del autor catalán Cels Piñol, Dick figura como inspirador de una nueva religión.

Los década de los '70

El conflicto árabe-israelí y la etapa final de la guerra de Vietnam dominan la mayor parte de la vida política de los años setenta, así como la "crisis del petróleo". La Guerra Fría aún continúa, aunque el bloque soviético empieza a dar señales de desintegración y se distancia de la China comunista. A pesar de la crisis energética, los países de Europa Occidental logran igualar el nivel de vida de EEUU. En este contexto, en 1970, se celebra la primera ComicCon de San Diego, una feria para difundir y promocionar el mundo del cómic. Prácticamente desde sus inicios es una celebración empapada del espíritu friki, ya que da cita a aficionados de todo EEUU y de otros países y a la que es tradicional que buena parte del público acuda disfrazado.

En 1971, Intel lanza el primer microprocesador, un paso adelante en el desarrollo de computadoras. En el 72, la recién fundada Atari lanza el videojuego *Pong*, creado por Nolan Bushnell: no es el primer videojuego del mundo, pero sí el primero en comercializarse a nivel masivo en EEUU. Este mismo año, Claudio Biern Boyd funda en España la BRB Internacional[43], compañía española de animación que comenzó trayendo a nuestro país series animadas americanas y japonesas para televisión y poco después comenzó a producir dibujos animados propios, a menudo en colaboración con productoras internacionales.

En 1974 se publica la primera versión del juego *Dungeons & Dragons*, creado por Gary Gygax y considerado el origen de los juegos de rol. Ideado en un principio como un reglamento de combate con miniaturas, el juego fue evolucionando en la mente de sus creadores, de forma que la estrategia e incluso los elementos físicos del propio juego, se convertían en algo meramente accesorio. Nació de esta forma el primer entretenimiento estandarizado basado únicamente en el poder de la imaginación. La influencia de *D&D* en el

[43] El nombre de la empresa deriva del de su fundador.

Universidad Pontificia de Salamanca

mundo friki es esencial y, durante cerca de treinta años, se puede considerar como el símbolo máximo del colectivo, plasmado en el dado de veinte caras –aunque su característica principal es el uso de la interpretación y la narrativa como motor de la aventura, la utilización de figuras, mapas y dados extraños ha tenido gran repercusión en la imagen popular de estos juegos–.

En 1975 muere Franco, y comienza la Transición Española. Este mismo año se estrena en España la serie de animación japonesa *Mazinger Z*. Es el primer país, aparte de Japón, donde se emite. El personaje cosecha un gran éxito y con él da comienzo la llamada **"invasión pacífica" del *anime* y el manga en la cultura europea**, invasión que se lleva a cabo sobre todo en España, Italia y Francia, a diferencia de otros países como Alemania e Inglaterra, en los cuáles la aparición del *anime* en la TV pública es muy reciente. Fuera de nuestras fronteras, la microcomputadora Altair 8800 inaugura el mercado de los PC (ordenadores personales), en EEUU y se celebra el primer Comiket (mercado de cómics y fanzines *amateur*) en Tokio, caracterizado por la abundancia de visitantes practicando *cosplay*.

Así, llegamos a **1977, para algunos el "año cero" del frikismo[44], debido al estreno en EEUU de la película *La Guerra de las Galaxias,*** de G. Lucas, que generaría un fuerte fenómeno fan y marcaría un antes y un después en el asociacionismo friki. Sin embargo, como hemos visto hasta ahora, en 1977 ya existían convenciones, *cosplays*, rol, videojuegos, revistas *pulp*, *trekkies*, fanzines, cómics, superhéroes, gusto por la literatura fantástica y la ciencia ficción, tanto en EEUU, como en Japón y en parte de Europa. Por tanto, este supuesto "año cero" no es el nacimiento de un movimiento nuevo, sino la consolidación de algo ya existente. En cuanto al movimiento *freak* estadounidense de los 60, podemos decir que ya está casi extinguido después de diez años de duración; lo que podía haber evolucionado como una tribu urbana clásica, con un credo, una ideología social y política, una música y una estética propias, tiende a desaparecer. Los *freak*s de Zappa se diluyen entre los *trekkie*s, fans de *Star Wars*, *nerds* y *geek*s, pero también en el común de la sociedad: entre esos *freak*s amantes de lo raro y defensores de la libertad individual y los actuales frikis sólo queda una débil conexión.

En 1978 comienza la Guerra Ruso-Afgana, o Guerra Civil Afgana, que significó el principio del fin de la URSS. También en el 78, se estrena una película de animación basada en *El Señor de los Anillos*, de mismo título y dirigida por Ralph Bakshi. El filme supuso un éxito financiero, pero no de crítica –aunque se la considera una película de culto en ciertos ámbitos y ha tenido gran repercusión en las adaptaciones subsiguientes de la obra de Tolkien, como la serie de películas del director Peter Jackson, hoy sigue siendo desconocida para el gran público–.

[44] Ver: MARTÍNEZ, Germán (Señor Buebo); *Orgulloso de ser friki*; Ediciones Martínez Roca, Madrid, 2009.

Universidad Pontificia de Salamanca

Mientras, la BBC (Corporación Británica de Radiodifusión) comienza a retransmitir la *Guía del autoestopista galáctico* a modo de comedia radiofónica, escrita por Douglas Adams. Su gran éxito propiciaría que volviera aparecer en distintos formatos (una serie de libros, una de TV, un juego de ordenador y una película) y se convirtiera en una pieza de culto para el público friki; con la muerte de Adams en el 2001 se instaura el Día de la Toalla.

En 1979 se estrena *Star Trek, the motion picture*, la primera de las películas basadas en la famosa serie de televisión. Por su parte, el alemán Michael Ende escribe su gran éxito *La historia interminable*, que experimenta incorporando el color y el alfabeto como partes integrantes de la trama de su novela y que será llevada al cine en los años 80 marcando a toda una generación de lectores y espectadores que se convertirán en amantes de la fantasía. En el terreno de los juegos de mesa, se entrega por primera vez en Alemania, el premio *Spiel des Jahres* al mejor juego de mesa del año, galardón que se convertirá en todo un referente para el ramo y que ayudará a la difusión y popularización de los juegos de mesa europeos, diferentes a los de corte americano, como veremos en el apartado correspondiente.

Los década de los '80

La Guerra Fría entre Estados Unidos y la Unión Soviética continúa e incluso vuelve a recrudecerse. Sin embargo, a mediados de la década se produce un acercamiento entre los dos bloques; la política de *Perestroika* y de *Glasnost*, del soviético Mijaíl Gorbachov supondrá el principio del fin de las tensiones. Por otra parte, aparece un nuevo "enemigo de occidente", el terrorismo internacional, que se venía presentando desde la década anterior y que ahora se intensifica. La existencia del sida se hace pública por primera vez en junio de 1981 y acabará presentándose ante el mundo como una epidemia de enormes proporciones. Los videojuegos se hacen cada vez más populares y comienza a extenderse, de este modo, una industria que en la actualidad genera beneficios superiores a los del cine o la literatura y que suponen una nueva cultura, una nueva forma de aprender, interactuar, pensar o entretenerse.

En la década de los 80, el fenómeno friki ya existe por derecho tanto en EEUU como en España, pero en nuestro país no tiene aún un nombre definido. En EEUU se utilizará el vocablo *nerd*, ya que la palabra *freak* ha adquirido connotaciones de esperpento, de comportamiento exagerado, mientras que *nerd* hace referencia más exacta al prototipo de aficionado a la ciencia ficción, estudiosos en exceso, acosados por los chicos populares y abusones de la Universidad. El vocablo *geek* se popularizaría más tarde, asociado al mundo de la informática, y con connotaciones más positivas.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1980, BRB produce en España su primera serie de dibujos animados propia, en colaboración con la compañía japonesa Nippon Animation y en asociación con Televisión Española: *Ruy, el pequeño Cid*. De la asociación de BRB y Nippon surgirán muchas de las series y películas de animación españolas, casi todas dirigidas a un público infantil (*D'Artacan y los tres mosqueperros*, *La vuelta al mundo de Willy Fog*, *David el Gnomo*...).

En 1981 se comercializa el primer ordenador personal de IBM, el IBM PC. Este mismo año se estrena *En busca del arca perdida*, producida por G. Lucas y dirigida por Steven Spielberg; esta aventura significaría la primera película del personaje Indiana Jones y para muchos la mejor; el filme contaría con un gran número de admiradores y produciría un impacto notable en el cine de aventuras posterior. En España, se celebra el primer Salón internacional del Cómic de Barcelona; una feria en principio no específicamente friki, dedicada a la difusión y venta de cómics, pero que poco a poco se convertirá en un evento casi exclusivo del *fandom*. También en nuestro país, ocurre otro evento con connotaciones muy frikis, que ejemplifican el calado de la cultura popular en diferentes ámbitos, en este caso el del urbanismo: se construye a las afueras de Tarragona una estatua de 10 metros de altura de Mazinger Z, el conocido personaje de *anime* japonés.

En 1983, Richard Stallman inicia en EEUU el proyecto GNU[45] para crear un sistema operativo totalmente libre; muchos aficionados a la tecnología se sumarán a la causa y participarán en proyectos de programación abierta e intercambio libre de información. El colectivo friki, como usuario avanzado y pionero en las nuevas tecnologías tomará su parte en este proyecto y recibirá la etiqueta de *geek*, recuperada desde que en el 52 la propusiera Robert A. Heinlein, para referirse a los entusiastas de las matemáticas y las ciencias. Mientras, en Japón, la palabra *otaku*, que hasta entonces era tan sólo un pronombre formal, similar a nuestro "usted", adquiere su significado moderno, cercano a nuestros frikis y *geeks* americanos, de manos del humorista y ensayista Akio Nakamori, quien publica su serie *Otaku no Kenkyū* (Una investigación sobre *otaku*) en la revista *Burikko*, y lo utiliza para referirse a molestos fans de las caricaturas, que exageraban su afición y que demostraban un comportamiento obsesivo e irritante.

En el terreno literario, el británico Terry Pratchett publica *El color de la magia*, primera novela de la serie *El Mundodisco*; su estilo de humor fantástico y crítico le convierten en un autor imprescindible para el *fandom*, además de ser el más robado de las librerías de Reino

[45] GNU es un acrónimo recursivo que significa "No es Unix" y que intenta parecerse fonéticamente a la palabra *new,* nuevo, en inglés.

Universidad Pontificia de Salamanca

Unido. El mismo año 83, aparece el juego de rol con miniaturas personalizables *Warhammer Fantasy Battle*, creado por la editorial británica Games Workshop. Se trata de un proyecto de enorme envergadura que contará con sus propios establecimientos de venta de figuras, pinturas, escenarios, etc. En España llega a haber casi 50 tiendas de la editorial dedicadas casi en exclusiva a la venta de *Warhammer* y apoyadas por cientos de puntos de venta independientes. Pronto deja de ser sólo un juego de miniaturas y coloniza otros soportes como los juegos de mesa, videojuegos y libros (se planifica producir una película antes de 2020). *Warhammer* no sólo supone una afición para el colectivo friki sino que además propone al fan como "persona aficionada a pintar figuritas", que es uno de los estereotipos más arraigados en la imagen del friki hoy. Éste no es el primer ni el único juego que ofrece miniaturas para pintar a mano y jugar, pero sí es el más representativo y de mayor éxito a gran escala.

En 1984 se estrena la comedia *The revenge of the nerds* de Jeff Kanew en EEUU, que pondrá de moda las películas protagonizadas por *nerd*s, –como *Weird Science*, del 85–. La palabra *nerd* ya estaba en uso, pero con este filme queda asentada totalmente en el imaginario estadounidense y en general en todo el mundo anglosajón. El mismo año David Lynch lleva *Dune* a la gran pantalla, con un estilo muy imaginativo y novedoso y una estética muy particular que relanzará la comercialización de la novela de ciencia ficción ecologista y sus numerosas secuelas. Por su parte, el británico Alan Moore inicia su trabajo en EEUU y revoluciona el mundo del cómic, aportando matices más adultos y oscuros a personajes ya existentes; volvemos a hacer hincapié en la ambientación de muchos cómics de superhéroes en una eterna Guerra Fría, como es el caso de *Watchmen*, de Moore.

También en 1984 se publica *El retorno de los dragones,* primera novela de la serie de fantasía épica *Crónicas de la Dragonlance*, escrita por Margaret Weis y Tracy Hickman y basada en el juego de rol *Dungeons & Dragons*. La serie fue editada originalmente como complemento a sus productos del juego *Advanced Dungeons & Dragons*, aunque ha terminado adquiriendo relevancia propia: lectura iniciática para muchos frikis, sobre todo en la adolescencia, es también rechazada por muchos frikis más adultos por su comercial y el uso de estereotipos y tópicos muy planos; en España es a menudo tildada con el término "dragonada", queriendo decir que es una obra de epicidad exagerada, para un público más infantil. El juego en el que están basados los libros de *Dragonlance*, llegará a nuestro país un año después, en 1985, cuando la editorial Dalmau Carles Pla se atreve a publicar la primera traducción en castellano de un juego de rol, precisamente el *Advanced Dungeons & Dragons*.

Universidad Pontificia de Salamanca

También en 1985 sale al mercado la NES (*Nintendo Entertnaiment System*), primera consola de sobremesa de la compañía nipona Nintendo. Este sistema generará algunas de las más populares franquicias de las últimas décadas, como *La leyenda de Zelda*, o *Super Mario Bross* –esta última llegaría a contar con centenares de productos específicos de *merchandising*, cómics, varias series de dibujos animados e incluso una película de acción real–. También en Japón se funda el estudio Ghibli de animación, padre de exitosos *animes*, como *Nausicaä del Valle del Viento*, *Mi vecino Totoro*, *La princesa Mononoke*, o *El viaje de Chihiro* (premio Óscar a la mejor película de Animación en 2002); hoy es considerado por la crítica especializada y muchos cinéfilos como uno de los mejores estudios de animación del mundo. Ese mismo año Microsoft comercializa por primera vez Windows para ordenadores personales, en EEUU.

En 1986, se estrena la película de fantasía *Dentro del laberinto*, en la que participarán el cantante David Bowie y el titiritero y animador Jim Henson, que llevaría desde 1955 desarrollando su arte con marionetas con sus famosos *Muppets*, (*Los Teleñecos*). Esta cinta, será una de las más importantes películas de fantasía y aventura que a mediados de los 80 marcarían toda una generación. Junto a ella, *La historia interminable*, de 1984, *La princesa prometida* de 1987, o *Willow* de 1988, entre otras, definirían el imaginario simbólico de niños y adolescentes. Son las personas de esta generación quienes componen el grueso del fenómeno friki en España, hoy: los nacidos en los años 70 y 80, para quienes fue decisivo criarse con estas películas; para quienes *La Guerra de las Galaxias* ya es un clásico y los juegos de rol y de miniaturas son una opción de ocio más, ya conocida y asentada; se trata de personas que han crecido con películas de Disney y series de dibujos animados, muchas de ellas de factura japonesa; manejan consolas de videojuegos, conocen a todos los grandes superhéroes del siglo XX y en ocasiones serán sus propios padres quienes les introduzcan a los clásicos de la literatura de culto friki, como *El Señor de los anillos* o *Conan*.

En 1988 es relevante el estreno en Japón de la película de *anime Akira*, basada en el manga homónimo de Katsuhiro Otomo, otra obra de culto para el público friki, de temática oscura, sórdida, empapada de violencia, que denuncia los peligros de la vida urbana tras una guerra nuclear en un paisaje postapocalíptico. También en el 88, se estrena en Gran Bretaña la serie de comedia y ciencia ficción *Enano Rojo*, a la que siguieron algunos libros de humor absurdo y un juego de rol –actualmente se está preparando una nueva temporada, casi tres décadas después de su estreno–. En el terreno musical, la banda alemana de *heavy metal*, Blind Guardian, edita su disco *Battalions of Fear* con referencias a la obra de Tolkien.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1989, encontramos una acumulación de eventos relevantes para nuestro objeto de estudio. En primer lugar, aparece la consola *Sega Mega Drive/Genesis*, de SEGA, que se convertirá en la principal competidora de Nintendo. Mientras, en España, el dibujante español Cels Piñol publica el tebeo *Fan letal y fan con nata*. El universo *Fanhunter* de Cels Piñol es de especial importancia en el mundo friki español, no sólo por resultar del agrado del colectivo, sino por su propia temática, una visión futurista del *fandom* español. Este mismo año, el grupo español Alaska y Dinarama lanza su disco *Fan Fatal*, caracterizado por sus múltiples referencias al cine, la literatura y la cultura popular. Ambos términos "fan letal" y "fan fatal" se han utilizado para referirse a los frikis cuando no existía un término unificador y diferenciador para ellos, como vemos en el apartado dedicado a la etimología del vocablo "friki".

En TV, se estrenan tres series de importancia; por un lado, la serie *Cosas de casa* presenta al popular personaje Steve Urkel, al que se muestra como un típico *nerd*, de aspecto irrisorio, con dificultad para las relaciones sociales (sobre todo con las chicas) y centrado en sus estudios; aunque carismático y de buen corazón, muchos frikis consideran que es una figura negativa porque ha ridiculizado y estereotipado al colectivo. También se estrena la serie de animación *Los Simpsons* creada por Matt Groening; esta serie es la primera que adquiere popularidad entre niños y adultos, siendo de animación, y de hecho una de las series de más éxito del siglo XX, que se ha traducido a decenas de idiomas, y que lleva influenciando a generaciones de personas desde su creación a nuestros días, pues aún no se ha cancelado. Aunque en principio sí se considera parte del *fandom*, ya que muchos frikis cultivan un conocimiento enciclopédico de sus capítulos o visten camisetas con sus personajes, se reconoce que es una serie que trasciende con mucho al cerrado colectivo y que es de influencia para la cultura general que la recibe. Además de lo dicho, *Los Simpsons* es una serie que también muestra personajes frikis, como el vendedor de la tienda de cómics, el profesor Frink, o los *nerds* de la universidad. El propio dibujante y creador Matt Groening, tiene en su personalidad varias de las características de un friki, lo cual se verá reflejado en sus entrevistas y en aquellas de sus obras con carácter más autobiográfico (en 1999 comienza un proyecto más personal, *Futurama*, que por su temática de ciencia ficción se integra de forma mucho más clara en la subcultura y que refleja también los intereses más frikis del autor). También comienza a emitirse en el 89, en España, el *anime* japonés de gran éxito *Bola de Dragón*, que continuará en pantalla durante décadas, marcando a generaciones de españoles; un año después se estrenará en nuestro país otro *anime* de gran éxito, *Los caballeros del zodiaco*, cuyo *merchandising* aún circula en las convenciones y ferias frikis.

Finalmente, la caída del muro de Berlín este año 1989, da por terminada la Guerra Fría.

Universidad Pontificia de Salamanca

Los década de los '90

La década nos marca un mundo cada vez más interconectado; los últimos avances informáticos provocan que la globalización, presente desde hace siglos, comience a alcanzar niveles nunca antes imaginados y a estar presente de forma muy recurrente en el periodismo de esta década. El desmantelamiento de la URSS y el fin de la Guerra Fría permiten también el libre paso de la cultura y de las personas entre los antiguos bloques enfrentados. Espectaculares avances de la informática, junto a la introducción y generalización de los teléfonos móviles han pintado el panorama de la innovación tecnológica de los años noventa. Precisamente en el **1990, nace la WWW**, de manos del inglés Tim Berners-Lee, con la ayuda del belga Robert Cailliau, quienes inventan la *World Wide Web* como medio de transmisión vía Internet; este suceso conllevará un enorme cambio en la transmisión de la cultura, en el mundo de las comunicaciones, en el trabajo, en la industria y a largo plazo supondrá una reforma global de toda la sociedad, que algunos autores bautizan como "cibercultura" (JOYANES 1997). En el caso que nos ocupa, es a partir de la creación de Internet que la realidad friki se convierte en un fenómeno internacional, ya que pone en contacto a aficionados de distintos lugares del mundo, que empiezan a moverse en círculos cada vez más amplios e interconectados. La red de redes, permite no sólo acceder a material difícil de obtener hasta entonces, sino que también promueve el boca a boca, las críticas y las opiniones, que retroalimentan las aficiones. Internet acelera tremendamente la divulgación de noticias y corrientes de moda, es en Internet donde se divulgan las etiquetas de *nerd* y *geek* en el mundo anglosajón, y donde nacerá y se difundirá el término español "friki" más adelante. El especial interés de los frikis en las nuevas tecnologías –rápidamente se convertirán en usuarios expertos e incluso en desarrolladores–, les resultará socialmente beneficioso ante otros colectivos, que valorarán muy positivamente su pericia con las nuevas tecnologías.

En 1991 el estadounidense Linus Torvalds desarrolla Linux, uno de los principales ejemplos de software libre, en consonancia con el espíritu del proyecto GNU, para hacer de las nuevas tecnologías un intercambio fluido, gratuito y participativo de información. Ese mismo año se crea la Sociedad Tolkien Española, una de las mayores organizaciones de entre las que componen la infraestructura friki española. También en 1991, el autor de cómics estadounidense Frank Miller publica *Sin City*, una obra oscura, cruda y definitivamente dirigida a un público adulto, que en 2005 se llevará a la gran pantalla de mano del director Robert Rodríguez. Miller es también el responsable de *300*, que también se adaptará al cine en 2007, por el director Zack Snyder.

Universidad Pontificia de Salamanca

En 1993, entra en vigor el Tratado de la Unión Europea, fundando la superestructura de la UE. El mismo año, Richard Gardfield crea el emblemático juego de cartas coleccionables *Magic, the Gathering*, para la estadounidense Wizards of the Coast, que también comercializa las obras de la serie literaria *Dragonlance*; este juego de cartas coleccionables e intercambiables se convertirá en otro de los emblemas frikis por excelencia, y juego iniciático para muchos frikis en su infancia y adolescencia. En el terreno de los videojuegos, surgen dos aventuras gráficas de especial calado en el mundo friki: la muy popular *El día del tentáculo*, desarrollado por Dave Grossman y Tim Schafer para Lucas Arts, y la también relevante *Simon the sorcerer*, de Simon Woodroffe para Adventure Soft. El género de aventura gráfica se había puesto de moda desde el gran éxito de *Monkey Island*, de LucasArts, en 1990, en todo el mundo y casi todos los juegos de este género tienen guiños especiales para el *fandom*, siendo los que acabamos de señalar los más abiertamente frikis; *El día del tentáculo* está protagonizado por un típico *nerd* y dos de sus amigos, que eventualmente salvan el mundo tras un montón de puzles humorísticos y tremendamente referenciales –hacen alusión a otros juegos, a series populares de la TV y películas como la inevitable *La Guerra de las Galaxias*–. Por su parte, *Simon the Sorcerer* tiene también referencias humorísticas a piezas de interés friki, como *El Señor de los Anillos* o el juego *Dungeons & Dragons*. Además cuenta con Chris Barrie, de la serie *Enano Rojo*, como actor de voz.

También en 1993, se estrena en EEUU *Expediente X*, serie de TV que popularizó el tema de lo paranormal y lo inexplicable. Si bien ya hemos comentado que lo paranormal no forma parte del espectro de interés friki, esta serie sí suele considerarse como de culto para el *fandom*, por la gran cantidad de seguidores que arrastró y por su presentación de los misterios, entre lo fantástico y lo científico, con toques de teorías conspiratorias. También se estrena *Pesadilla antes de Navidad* de Tim Burton y Henry Selick, que se convierte en una película de culto, en primer lugar para el público friki –tradicional seguidor de Burton–, pero también para gran parte del público general. En efecto, debemos señalar a Burton como director icónico en el *fandom* por su estética particular, los temas que trata, la gran originalidad y fantasía de sus planteamientos y su utilización de medios alternativos para narrar sus historias. Mientras, en España, comienza a emitirse el *anime* japonés *Sailor Moon*, que alcanza gran popularidad entre los adolescentes; la "invasión pacífica" del *anime* japonés en España (al igual que en Europa), que comenzó a mediados de los 70 está ya completada.

En 1994 se estrena la película *Clerks* de Kevin Smith, otra película protagonizada por *nerd*s, que lanza al estrellato a los personajes Jay y Bob el silencioso, interpretados por Jason Mewes y el propio Smith. El director crea todo un universo ficticio compartido para la mayor

Universidad Pontificia de Salamanca

parte de sus películas, cómics y series de televisión, el *View Askew*, en el cual trata el estilo de vida friki que él mismo comparte y defiende, siempre en clave de humor y auto-parodia. Ese mismo año se comete en Madrid el llamado "asesinato del rol", un triste suceso que ensució para siempre la imagen del rol en España: el asesinato de un hombre de 52 años, a manos de dos jóvenes que habían ideado su propio "juego" señaló a este entretenimiento minoritario como la causa de la violencia de los asesinos. Aunque investigaciones posteriores demostraron que la influencia del rol era escasa, o directamente nula, tras el impacto en los medios de comunicación y la plasmación del miedo al rol en películas como *Nadie conoce a Nadie* de Mateo Gil (1999), los juegos de rol nunca volvieron a recuperar su buena imagen y hoy son actividades minoritarias y poco apreciadas por el público general, en especial la variante de rol en vivo, en la que los participantes, en lugar de jugar sentados ante una mesa o tablero, se disfrazan y escenifican las aventuras en entornos controlados (casas rurales, parques, etc...).

En 1995, MGM[46] reedita la serie *Más allá del límite*, inspirada a su vez en la antigua *Twilight zone*. El espíritu original de ambas series estaba cercano al de las antiguas revistas *pulp*: dar cabida a relatos sorprendentes de ciencia ficción, aventura, fantasía y terror. Las primeras series eran más originales y fantasiosas, repletas de criaturas extrañas, esta última edición intenta ser un poco más seria y basa sus argumentos en posibles descubrimientos científicos y su efecto en la humanidad. Algunos de los guionistas que participaron en la serie son reconocidos autores de ciencia ficción y fantasía, como Harlan Ellison o George R.R. Martin. La narración introductoria ha quedado como parte de la cultura popular: *No le ocurre nada a su televisor. No intente ajustar la imagen. Ahora somos nosotros quienes controlamos la transmisión. Controlamos la horizontalidad y la verticalidad. Podemos abrumarle con miles de canales o hacer que una simple imagen alcance una claridad cristalina, y aún más. Podemos hacer que vea cualquier cosa que conciba nuestra imaginación. Durante la próxima hora controlaremos todo lo que vea y oiga. Está usted a punto de experimentar el asombro y el misterio que se extiende desde lo más profundo de la mente, hasta más allá del límite.*

Ese mismo año se comercializa Play Station, la nueva consola de Sony, y, en el terreno de los juegos de mesa, se comercializa el juego de estilo europeo *Los colonos de Catán*, creado por Klaus Teuber. Aunque los juegos de estilo europeo llevan décadas de desarrollo, este el primero que alcanza popularidad fuera de Alemania, y también de Europa, siendo traducido a diversos idiomas y colonizando después los soportes digitales; además de su propia popularidad, el *Catán* resulta importante porque pone en marcha la comercialización de una

[46] La compañía Metro-Goldwyn-Mayer Studios Inc.

Universidad Pontificia de Salamanca

larga lista de juegos de estilo europeo que hasta entonces sólo existían en Alemania. Hoy en día, tienen una enorme difusión y forman parte integrante del mundo friki; algunos de los creadores más renombrados, aparte de Teuber, son Reiner Knizia, Bruno Faidutti, Klaus-Jürgen Wrede, Friedemann Friese, y Uwe Rosenberg.

También en el 95, se estrena *Toy Story*, de Pixar, la primera película realizada enteramente por ordenador; en el guión participa Joss Whedon, guionista y director de culto para muchos frikis, que saltaría a la fama poco después por la serie *Buffy, la cazavampiros*[47]. Mientras, en Japón se estrena el *anime Neon Genesis Evangelion*, o simplemente *Evangelion*, de Hideaki Anno, que tendrá gran impacto tanto dentro como fuera del país nipón. Este *anime* revolucionó el género *mecha* y contribuye a dar una imagen elevada, intelectual y profunda del *anime*; en EEUU recaudó un enorme número de fans y contribuyó a la popularización del género que desde entonces empezará a emitirse con más regularidad en TV. Para muchos, se trata de la serie más influyente del *anime.*

En 1996 George R. R. Martin publica *Juego de Tronos,* el primero libro de la serie *Canción de Hielo y fuego*. El prolífico autor y guionista, que ha cultivado también los géneros de terror y ciencia ficción, es considerado hoy como uno de los mayores exponentes de la fantasía y su obra, galardonada con diversos premios (Locus, Nébula...), se ha adaptado en forma de serie en la cadena HBO, adquiriendo una popularidad enorme e inmediata. A su alrededor se convocan fans de todo el mundo, aunque en España se le quiere especialmente y él dedica una palabras en los agradecimientos del quinto libro de la serie, *Danza de dragones* a su club de fans de la página española Asshai.com[48]. Ese mismo año, Satoshi Tajiri crea para Nintendo el juego *Pocket Monsters*, que inauguraría la franquicia *Pokemon*. Su enorme popularidad la ha llevado a expandirse a otros medios de entretenimiento como series de TV, cartas, ropa y muchos otros, convirtiéndose en una marca reconocida en el mercado mundial y que mueve millones de dólares al año.

En 1997 se publica el primer libro de la serie de *Harry Potter*, de J. K. Rowling, para convertirse muy pronto en un éxito comercial sin precedentes, que ha generado películas de enorme taquilla, videojuegos, que ha tenido influencia en la moda e incluso en las mascotas que adoptan los niños –que empiezan a demandar (y a obtener de sus padres) lechuzas, hurones y ratas–. La "pottermanía" continúa aún hoy con fuerza y el "Universo Potter" sigue

[47] La serie de *Buffy* adquirió gran popularidad entre los adolescentes y jóvenes de todo el mundo y consagró a Joss Whedon, aunque no es una producción típicamente friki, como sí serían otros de los trabajos posteriores de Whedon, en especial *Firefly* y *Los vengadores*.

[48] *For men and women of Asshai in Spain, who sang to us of a bear and a maiden fair*

Universidad Pontificia de Salamanca

en desarrollo, aunque las andanzas del personaje de Harry han concluido. A partir de esta década, podemos hablar de los frikis de última generación: adolescentes y jóvenes, nacidos en la década de los 90 y en los primeros 2000, que crecerán junto con Harry Potter, leyendo sus aventuras y viéndolas en la gran pantalla; pertenecientes a una generación que ha nacido en un mundo donde la animación es algo normal y aceptado para niños y adultos, que también ve como normales las adaptaciones de tebeos y novelas gráficas al cine. Son la generación que ha nacido después del *boom* informático y que maneja mejor que nadie las nuevas tecnologías, puesto que son parte de su vida y de su aprendizaje; entran de lleno en las redes sociales, pues estas nacen cuando ellos aún están en su primera adolescencia.

En 1998, la segunda cadena de Televisión Española emite el *anime* japonés *Marmalade Boy*, traducido en nuestro país como *La familia crece*, que adquiere enorme popularidad entre los adolescentes, un éxito similar al obtenido por *Sailor Moon* unos años antes, pero aún sorprendente en un género tan concreto y habitualmente encerrado en el mundillo *otaku*. Tanto el estilo de dibujo como la propia historia son rompedores, ya que nos presenta un modelo de familia en el cual los padres de la joven Miki Koishikawa han realizado un intercambio de parejas con los padres del también adolescente Yuu y viven todos juntos en la misma casa. Miki y Yuu terminan enamorándose y los capítulos giran alrededor de su romance. La versión en papel es uno de los mangas más vendidos en nuestro país y, junto con *Naruto*, una primera aproximación al género para muchas y muchos adolescentes.

En 1999, los estadounidenses Yvette y Ben Beaudoin desarrollan en Internet el *GeekTest* (traducido como Frikitest, en castellano). El fenómeno *geek* está plenamente desarrollado en EEUU, donde ya se considera algo dentro de lo normal, una subcultura más entre muchas. Uno de los objetivos originales del *GeekTest* era demostrar que cierto grado de frikismo en un hombre resultaba atractivo, aunque finalmente se ha convertido en una herramienta para medir el nivel de frikismo de hombres y mujeres de todo el mundo. Este mismo año se estrena la película *Matrix*, dirigida por los hermanos Wachowski –una nueva distopía cinematográfica en la cual los seres humanos no están realmente vivos, sino que sueñan la vida desde un coma inducido por las máquinas–; la idea, inspirada en la ciencia ficción clásica, desató también una gran oleada de seguidores, pero las secuelas de la película no lograron mantener la emoción de la primera entrega; otra razón por la cual *Matrix* es importante, es que el protagonista, Neo, es un típico *geek* americano: lleva una vida aburrida en su trabajo de oficina, pero por las tardes bucea en la red, haciendo un uso experto y aumentando sus conocimientos autodidactas, es un *hacker*, usa un alias y se plantea si la realidad que le propone la sociedad es la única posible. También en el mundo cinematográfico resulta de interés el estreno de *La*

Universidad Pontificia de Salamanca

amenaza fantasma, es decir, el Episodio I de la serie de *La Guerra de las Galaxias* que empezó en 1977 con el Episodio IV; sacar esta película a modo de "precuela[49]" no es algo totalmente nuevo –el cine viene recurriendo a este tipo de películas al menos desde 1948–, lo importante es que con ella se inaugura toda una moda de "precuelas" en el cine mundial, lo cual enlaza con el cultivo del producto derivado y el simulacro que Azuma (2009) indica como propio de la postmodernidad y especialmente particular del mundo *otaku* o friki: las historias ya no son únicas, sino que se desarrollan hasta la saciedad en nuevas entregas y en distintos formatos, desarrollando todo un universo simbólico particular de enormes proporciones, algo especialmente palpable en el caso de *La Guerra de las Galaxias* y su ingente cantidad de productos derivados oficiales.

Comienzos del siglo XXI

El siglo XXI comienza con la preocupación por el Y2K, o "Efecto 2000", que se había predicho en las computadoras de todo el mundo para esta fecha. Sin embargo, no ocurre ninguna catástrofe relacionada con este efecto. La década está marcada por la guerra contra el terrorismo. También fue la década del auge de China como potencia mundial y el ascenso económico de la India y Brasil, convertidos en polos de referencia a nivel mundial.

En el año 2000 se estrena la película *X-men*, de Bryan Singer, que relanza al equipo de mutantes que creara Stan Lee para los cómics de Marvel y que ya había protagonizado su propia serie de TV, desde 1992. Este estreno dará comienzo a una larga serie de adaptaciones cinematográficas de cómics, que influirán en la moda del *Geek-chic* y en el paso de algunos elementos frikis a la cultura *mainstream*. También en el 2000 se celebran las inauguraciones en Madrid de las ferias Expocómic y Expomanga, que reunirán en la capital a aficionados al mundo de la historieta y el *cosplay* perfilándose desde sus inicios como eventos frikis.

En 2001 dos grandes sucesos conmueven al mundo en muy distintas direcciones, por un lado se realiza el anuncio del desciframiento del Genoma Humano, abriendo nuevos campos a la investigación genética; por otro lado, EEUU sufre el mayor ataque terrorista de la historia, el 11 de Septiembre, que inaugurará una guerra contra el terrorismo por parte de todo el mundo occidental y liderada por EEUU. La sensación de riesgo y el miedo al terrorismo provocan gran desazón en las poblaciones y motivan que se refuercen los sistemas de seguridad en todos los ámbitos, especialmente los transportes y las tecnologías. El debate entre libertad y seguridad

[49] Película que explica acontecimientos anteriores a los narrados en cintas ya consagradas, generalmente desvelando las causas o los orígenes del argumento de la primera entrega.

Universidad Pontificia de Salamanca

está a la orden del día. Tras los atentados, el presidente de EEUU, George W. Bush, da comienzo la operación militar "Libertad duradera" que desencadenará la Guerra de Afganistán.

También en 2001 muere en un accidente Douglas Adams, autor de *Guía del autoestopista galáctico*, un emblemático libro de humor en la cultura friki, llevado al cine. Días después de su muerte se celebra en EEUU del primer Día de la Toalla en su nombre –con los años esta celebración se ha extendido a España entre otros países–. Este mismo año vive el estreno de las películas *Harry Potter y la piedra filosofal*, de Chris Columbus y *El Señor de los Anillos, la comunidad del anillo*, de Peter Jackson, ganadora de once premios Óscar, ambas de gran calado entre los seguidores de la subcultura y ambas primeras ediciones de dos series de películas que se sucederán captando cada vez más fans. Cunde la moda de acudir disfrazado a los estrenos de estas películas, en Japón, EEUU y también en nuestro país.

En 2002 se pone en circulación el Euro en 12 países de la UE, incluida España.

En 2003 se pone en marcha la Guerra de Irak, o Segunda Guerra del Golfo, como continuación de la lucha del mundo occidental contra el terrorismo internacional. Aunque poco tiempo después el presidente norteamericano George W. Bush proclama el fin de esta guerra, el conflicto armado continúa prácticamente una década más. En Internet aparece la asociación *Anonymous*, primero como grupo de diversión dentro del portal de humor *4chan*, más tarde como grupo de reivindicación social. Utilizan como símbolo la máscara de Guy Fawkes, que popularizaría Alan Moore en su novela gráfica *V de Vendetta*; esta máscara se ha usado desde entonces para otras diversas reivindicaciones sociales, incluido el movimiento de indignados españoles del 15M de 2011. También en 2003 se crea en España la Asociación Cultural Xatafi, una de las más importantes muestras del asociacionismo friki nacional.

2004 es un año marcado por la masacre terrorista del 11-M en Madrid, que supondrá importantes cambios políticos e ideológicos en el país. En el terreno internacional aparecen las redes sociales Facebook y Youtube, generando una adhesión masiva; gracias a Facebook miles de personas en todo el mundo pueden ponerse en contacto con viejos y nuevos conocidos de forma gratuita, inmediata y fácil, compartir fotos, estados de ánimo y otorgarse aprobación; gracias a Youtube, miles de usuarios en todo el mundo pueden compartir y ver vídeos de todo tipo, menos aquellos que son censurados por contenido pornográfico u ofensivo. Estas herramientas servirán a particulares pero también a empresas, sobre todo la industria del cine, la televisión y la música, para dar a conocer sus creaciones: la fama está al alcance de cualquiera que sepa hacer algo y resulte del agrado de su público internacional.

Universidad Pontificia de Salamanca

También en 2004 se estrena *Spiderman* de Sam Raimi, que relanza al personaje de cómics a la gran pantalla. El mismo año nace el MMORPG[50] de *World of Warcraft* uno de los más populares del mundo y que más reacción cultural ha suscitado, inspirando series, música, disfraces y todo tipo de fan-art. Actualmente tiene alrededor de 10 millones de suscriptores.

En 2005, la escritora J. K. Rowling llega a ser la novena persona con el ingreso anual más alto del mundo, debido a sus novelas juveniles de *Harry Potter*. En Japón se inaugura el festival internacional de *Cosplay* (*World Cosplay Championship*), en cuya primera edición gana el equipo de Italia, con Francesca Dani, famosa *cosplayer* internacional. Mientras, en EEUU, se estrena *Batman Begins* de Chistopher Nolan, una versión más oscura y cruda del personaje de cómics Batman, el cual ya había protagonizado series y series de animación en Televisión, y varias películas, como las dirigidas por Burton y Schumacher. Esta película se engloba en la serie de cintas basadas en cómics que iniciaría *X-men*, y otorgaría, junto con la coetánea *Sin City*, de Robert Rodríguez, un halo de seriedad y oscuridad, que será adoptado por la mayoría de la siguientes adaptaciones de cómics al cine. En el ámbito español y castellanoparlante, se crea la web Frikipedia, como parodia friki de la Wikipedia.

Así llegamos al año **2006, que resulta ser un año de especial relevancia para el mundo friki**, principalmente por considerarse el año en el que el uso de Internet se ha popularizado a nivel mundial (alcanza los mil cien millones de usuarios) pero también por ser el año en el que aparece por vez primera la palabra castellanizada "friki", que de hecho se consolidaría ese mismo año en la primera celebración del Día del Orgullo Friki. Por primera vez el periodismo se hace eco del término y los que así se consideran salen a la calle a reivindicar su derecho a ser ellos mismos y no ser discriminados. Como ya hemos apuntado, la celebración fue sorprendentemente multitudinaria este primer año, pero ha ido decayendo muy deprisa ya que su sentido de reivindicación ya se ha alcanzado y no parece necesario reincidir en él. También es el año en el que se estrena en Reino Unido la serie *IT Crowd*, cuyos protagonistas son el estereotipo del *nerd* y el *geek* anglosajón, o el friki castellano.

En 2007 se estrena una nueva serie con temática friki, la estadounidense *The Big Bang Theory*, cuyos protagonistas son una pandilla de jóvenes y brillantes frikis que, pese a su éxito laboral, se comportan como unos inadaptados con el resto de jóvenes de su edad, especialmente con las chicas. La serie sigue en antena con gran popularidad y es en nuestros días la referencia más clara que tiene la población en general de lo que es un friki. Este mismo

[50] Siglas en inglés de *massively multiplayer online role-playing game*, o "videojuego de rol multijugador masivo en línea".

Universidad Pontificia de Salamanca

año, el Día del Orgullo Zombi llega a España con una muy buena acogida, consolidando la nueva ola de *revival* zombi que continuará hasta nuestros días, con adhesión tanto de frikis como de aficionados al cine de terror en general; mientras que el juego de rol en vivo español *Irmandiños: a revolta*, desarrollado por la empresa 13NEGATIVO, y la Consejería de Juventud de la Junta de Galicia, entra en el libro Guiness de los records, por su alto número de participantes –España cuenta con multitud de asociaciones de rol en vivo que se reúnen para escenificar sus aventuras, disfrazados y a tiempo real (en contraste con los juegos de rol tradicionales, que se desarrollan sobre un tablero o una mesa)–. También en 2007 aparece la red social Twitter, que revoluciona el mundo de las comunicaciones. Por su parte, Patrick Rothfuss comienza una nueva saga de superventas de fantasía con *El nombre del viento*; si bien no alcanzará una fama tan desmesurada como George R.R. Martin o J.K. Rowling, sí resultará un nuevo pilar literario, a medio camino entre el gran público y el *fandom*, que además genera constantes noticias y rumores por ser él mismo un gran friki y haber manifestado en muchas ocasiones sus intenciones de colaborar económicamente para que vuelvan a la TV series de culto canceladas, como la mítica *Firefly* de Joss Whedon.

En 2008, el Día del Orgullo Friki se celebra por primera vez fuera de España, cada año se extiende a mayor número de países, aunque en el nuestro vaya disminuyendo su seguimiento. Este año aparecen varios estrenos cinematográficos de gusto friki (como *El caballero oscuro*, *Iron man*, *The Spirit*, el remake de *Ultimatum a la tierra*, *El increible Hulk*, *Indiana Jones y la calavera de cristal*...) y, lo que resulta más significativo, empiezan a aparecer parodias humorísticas de películas frikis, como *Superhero Movie* y *Casi 300*, que vienen a demostrar que el cine de nicho está asentado y dan por entendido que también el gran público conoce las películas de superhéroes y las adaptaciones del cómic; por su parte, *Crepúsculo*, sin ser una cinta friki y ser incluso denostada por parte del fandom como novela y película, también es relevante pues reintroduce en la moda popular y adolescente el tema de los vampiros.

En 2009, nace la web Kickstarter, una web internacional de *crowdfunding*[51] (que tendría su eco en nuestro país con las webs análogas Lánzanos y Verkami) que centraliza diversos proyectos creativos que cualquier usuario puede apoyar a cambio de recompensas no monetarias; gracias a esta plataforma el *crowdfunding* se populariza en el mundo occidental asentándose más y más como un medio democrático para producir ocio, arte y ciencia a base de microdonaciones privadas en un escenario en el que la industria es reticente a apostar por

[51] Sistema de microfinanciación colectiva, o micromecenazgo, a menudo llevado a cabo por Internet, para producir materialmente las ideas de otras personas u organizaciones a cambio de recompensas simbólicas o sólo por la satisfacción de contribuir a una buena idea.

Universidad Pontificia de Salamanca

nuevas promesas. En el terreno televisivo, nace el canal SyFy de la mano de NBC Universal Global Networks para la televisión por cable estadounidense; el canal, especializado en ciencia ficción, también dedicará espacios a la fantasía, el horror, el *anime* y otros, y pronto se hará un espacio de honor en el fandom, sobre todo a partir de su internacionalización desde 2003; en España y otros lugares del mundo el canal ha organizado festivales de cine fantástico y otros eventos especialmente llamativos para los frikis. Mientras, *Avatar* de James Cameron revoluciona el cine en 3D; si bien no es una película específicamente friki sí influirá en este colectivo y sobre todo es relevante porque encauzará la industria cinematográfica por un nuevo camino que ensalza y desarrolla la técnica de las tres dimensiones. Por su parte Zack Snyder dirige *Watchmen*, adaptación del cómic de Alan Moore; esta película supone una nueva puesta en escena oscura y espectacular de una obra de cómic muy adulta y cruda, en la línea de *Sin City*, de Robert Rodríguez y *300* del propio Snyder. Aunque estas películas no son aclamadas por todo el *fandom*, sí se reconoce que son propuestas para un público eminentemente friki, gran conocedor de las historias originales, y que en cualquier caso son poco interesantes para el público no friki, a diferencia de la línea de superhéroes (*Batman*, *X-men*, *Los Vengadores…*) que acercarán al gran público obras habitualmente frikis, y que demuestran por su recaudación que han conseguido calar en la población general. Otros estrenos de importancia para el mundo friki son *District9*, *Zombieland* y la nueva película de *Star Trek*. En otro ámbito, las barcelonesas Bereniç Serrano y Laura Fernández consiguen el segundo puesto en el concurso de disfraces internacional de la *World Cosplay Championship*.

La década de los 2010

En la presente década continua la crisis, llamada ahora la "Gran recesión" que está cambiando la forma de consumir, de trabajar y de organizarse de todo el mundo. Las tecnologías continúan avanzando, sobre todo en el terreno de la telefonía móvil. La sensación de riesgo global continúa y se agrava con la crisis, sumando al miedo al terrorismo y las epidemias, el miedo al fin del Estado de Bienestar.

En este contexto, en 2010, un cómic de Superman de 1938 se subasta por Internet a un precio récord de 740.000 euros –su precio original fue de 10 centavos–. Mientras, en España, se aprueba en Zaragoza la inauguración de una avenida con el nombre de *Super Mario Bros*, el simpático personaje de videojuegos de Nintendo, una nueva muestra de cómo se interrelacionan la cultura popular y el urbanismo. En cine, podemos destacar *Tron Legacy*, reinterpretación de la película del 82 y *Furia de Titanes*, también una reinterpretación de una película de 1981 que estaba caracterizada por los efectos especiales de Ray Harryhausen, *Kick*

Universidad Pontificia de Salamanca

Ass, la adaptación del cómic del mismo nombre, y *Solomon Kane*, basada en el personaje de Robert E. Howard; cuatro películas que recuperan elementos ya asentados en el *fandom*.

En 2011, tiene lugar el fin oficial de la intervención armada americana en Irak. Mientras, la ciudadanía europea y americana acusa un tremendo malestar debido a la recesión económica y al acusado descenso en las condiciones laborales, sobre todo entre las generaciones más jóvenes que ven frustradas sus expectativas de alcanzar al menos el nivel de vida de sus padres; así, resulta inevitable la acumulación de protestas pacíficas en todo el mundo occidental, de entre las que destacamos en 2011 el movimiento de "Indignados del 15-M", en nuestro país. Las causas de este movimiento suman a la recesión la propia idiosincrasia española y engloban reivindicaciones muy variadas en el ámbito económico, político y social. El uso de redes sociales para la organización de este fenómeno, así como la aparición de consignas populares que utilizan símbolos del *fandom* (como la máscara de Guy Fawkes, citas de los Monthy Python, etc...) nos hace pensar que deba analizarse la presencia friki en dicho fenómeno y así se hará en el apartado correspondiente, entendiendo que no está promovido por el *fandom* ni gestado en él, pero que englobará, entre otros participantes, a un sector friki. También en 2011, la compañía japonesa Neurowear desarrolla "Necomimi" un dispositivo montado sobre el típico icono *otaku* de las orejas de gato, que reacciona a las emociones; por el momento sólo se comercializa en Japón, donde su particular cultura da cabida a este tipo de inventos que quizás aquí no tuvieran tanto éxito. En cuanto a cine, podemos destacar algunos estrenos de importancia, como *Tintín: El secreto del Unicornio* dirigida por S. Spielberg y producida por Peter Jackson, con un novedoso sistema de cine de animación mediante captura de movimientos, la disparatada *Cowboys & Aliens*, el regreso de *Conan* al cine, esta vez en 3D, *Capitán América*, *Thor* y *Linterna verde* en el terreno de los superhéroes, junto a una nueva película de la saga de los mutantes, *X-men First Class* que se adentrará en los orígenes de los personajes; por su parte Zack Snyder produce y dirige *Sucker Punch*, un thriller fantástico que derrocha en efectos visuales dentro de un imaginario totalmente de nicho, aunque con un argumento oscuro que no convence a todos; también finaliza la saga de películas sobre el personaje Harry Potter En todo caso, ninguno de estos estrenos supone un gran hito en el *fandom* sino que continúa con las tendencias cinematográficas ya instauradas.

En 2012 el instrumento conocido como "acelerador de partículas" o "gran colisionador de hadrones", ubicado en Ginebra, en la Organización Europea para la Investigación Nuclear (CERN), permite confirmar la existencia de la partícula conocida como bosón de Higgs el 4 de julio del 2012, a veces llamada “partícula de la masa” o incluso "partícula de Dios"; este adelanto científico es un paso significativo en la búsqueda de una "teoría de la unificación",

Universidad Pontificia de Salamanca

que relacione todas fuerzas fundamentales conocidas; las alusiones al bosón y al acelerador de partículas son constantes en un colectivo friki amante de la ciencia y de instrumentos tan espectaculares y llamativos como este. Además, este mismo año se reúnen varios eventos de importancia para el *fandom*: la RAE avanza que incorporará el término "friki" a su próxima edición; en Úbeda se celebra el Play Fest, festival de música de animación y videojuegos que resulta pionero en la introducción de música como terreno de interés friki. También se otorga el premio Príncipe de Asturias a Shigeru Miyamoto, siendo la primera vez que un diseñador de videojuegos gana un premio de estas características. Mientras, en Reino Unido, nace *Date a gamer*, web de citas dedicado a un público *geek* aficionado a los videojuegos.

En el ámbito internacional, es de destacar el cierre, por parte del FBI, de Megaupload, el portal de descargas mediante el cual muchos frikis y no frikis de todo el mundo compartían y descargaban gratuita pero alegalmente sus series y películas. Esto permitía el acceso a la cultura de forma fácil y rápida, y fomentaba la subtitulación *amateur* de obras de distintas nacionalidades a idiomas como el castellano. El cierre de Megaupload no ha conseguido en cualquier caso hacer desaparecer la piratería de documentos audiovisuales, pero ha supuesto una fuerte llamada de atención al público internacional. También en el ámbito internacional, Whatsapp revoluciona la telefonía móvil permitiendo mensajes gratis entre *smartphones* y una amplia variedad de emoticonos; los frikis, tradicionales usuarios de este tipo de tecnologías, han aprovechado su uso, al igual que el resto de colectivos con acceso a la misma.

En el cine se estrena *Los Vengadores* del icónico director Joss Whedon; la película supone un hito que hace confluir las previas cinco películas del universo Marvel, consiguiendo una historia coral con los personajes más emblemáticos de los cómics de Stan Lee; continúa la tendencia de adaptaciones de cómics pero alejándose del halo de oscuridad y crudeza tan de moda en la primera década del siglo XXI. A finales de 2012, se estrena la primera película sobre *El Hobbit* de Tolkien, dirigida por Peter Jackson, continuadora del éxito de las películas sobre *El Señor de los Anillos*; en España recauda 5,91 millones de euros en su estreno. Otros estrenos destacables para el *fandom* serían *Iron Sky*, *El caballero oscuro*, *Prometheus*, o los remakes de *Desafío Total* y *Juez Dredd* (aunque no llegarán a tener tanta repercusión como las dos primeras cintas que hemos citado para este año, nos muestran un panorama cinematográfico cada vez más abierto a los gustos frikis).

Además de lo dicho, en 2012 también tenemos que lamentar dos tristes sucesos; en Taiwán fallece un joven de 18 años tras jugar durante 40 horas a un videojuego sin comer ni dormir –no es el primer caso similar que se conoce pero sí uno de los más sonados y claros–;

Universidad Pontificia de Salamanca

su muerte, en un cibercafé, se provocó por privación de sueño, alimentos y líquidos debido a su ansia por jugar. El segundo suceso es aún más dramático: un joven de 24 años, asesina a 12 personas en un cine de Denver, durante el estreno de una película sobre Batman. Al ser capturado por las fuerzas del orden, aseguró ser "el Joker", aunque su aspecto no se asemejaba nada al del personaje de *El caballero oscuro*; las motivaciones del asesino todavía no están claras y ningún estudio ha podido demostrar que exista verdadera conexión entre cine y violencia, aunque es sin duda una preocupación universal.

En 2013, en el terreno cinematográfico encontramos numerosos estrenos de corte friki como las secuelas *Star Trek 2*, *Lobezno 2*, *Thor 2*, *Kick-Ass 2, Iron Man 3 o* la segunda parte de *El Hobbit* de Peter Jackson entre otras; la película de género zombi *Guerra Mundial Z* (basada en la popular novela homónima de Max Brook); el *reboot* de Superman con *El hombre de acero*, coincidiendo con el 75 aniversario de la creación del personaje; *Pacific Rim*, superproducción 3D de Guillermo del Toro sobre robots gigantes que defienden al mundo de monstruos gigantes; y también la película de ciencia ficción dura *Gravity* que acerca este género al gran público, con un enorme éxito de taquilla en todo el mundo. Se celebran nuevos eventos para el *fandom*; en Madrid, las Frikiolimpiadas, con una gran repercusión en los medios y las redes sociales, que logra un adhesión sorprendente por su novedad y por su presentación tan directa, incluyendo la propia palabra "friki" en su nombre; en Barcelona, la I Feria Steampunk conecta a los seguidores del *steampunk* con el evento europeo de referencia desde 2012, el EurosteamCon y Nueva Jersey, EEUU, el Geek Creation Show, que presenta a un tipo de friki, que lo es abiertamente y que trata de demostrar su valía y la de su colectivo presentando sus creaciones más creativas y prácticas (arte, creación de historias, gastronomía, robótica, informática...). También en 2013 llega a nuestro país la nueva consola de Nintendo, la Wii U, que desbancará a la anterior Wii con un sistema de juego novedoso que incluye un mando con una pantalla secundaria independiente. Por su parte, los desarrolladores independientes Julie Uhrman y Yves Behar, financiados por donaciones desde el portal Kickstarter, presentan OUYA, una consola de código abierto basada en Android, que continúa con el espíritu de libertad, democracia y semigratuidad del proyecto GNU y se inserta en las formas de comunicarse y producir en el *fandom* de nuestros días. Otro hito en el mundo del videojuego vendrá de la mano del desarrollador Peter Molyneux, que conjuga concurso, juego y experimento social en su cubo *Curiosity*; una aplicación móvil en la que millones de usuarios del mundo unen sus fuerzas para lograr un premio sorpresa que promete "cambiar sus vidas" (dinero y participación en su próximo proyecto fueron las recompensas reales).

Universidad Pontificia de Salamanca

Nuestra línea temporal acaba aquí, no sin antes apuntar que en 2014 está prevista la 23ª edición de la RAE, con la incorporación del término "friki". De esta manera, avanzamos en una primera mitad del siglo XXI donde los frikis **son ya un colectivo delimitado, reconocido y con entidad propia**; su universo simbólico ha quedado establecido con obras literarias y cinematográficas de toda índole; ocupan un papel importante en el mundo de las nuevas tecnologías; tienen una gran oferta de entretenimiento y mueven enormes cantidades de dinero con su forma de consumo de la cultura.

4.1.2. El caso español

En España, el fenómeno friki aparece de forma más tardía que en el mundo anglosajón. Si en EEUU ya encontramos grupos protofrikis en los años 20 y se empieza a hablar de *trekkie*s en los 60, (y en Japón se hablará de los *otakus* desde los 70) **en España podemos fijar la aparición del movimiento en la década de los 80**. Esta demora se debe, principalmente, a que los elementos que componen el universo simbólico friki son en su mayoría importados y llegan a nuestro país con cierto retraso, debido en parte a la propia dinámica de la importación de cultura –que requiere un esfuerzo de traducción y difusión, que hasta hace muy poco era lento y costoso– y en parte a las restricciones a la cultura extranjera propias de la dictadura y que no desaparecerían hasta la segunda mitad de los 70. La única excepción a la importación de la cultura, serán las historietas o tebeos, de los cuales existe en España una larga tradición. Por otro lado, algunos de los elementos decisivos para el fenómeno friki americano –el *pulp* de los años 20 o el movimiento *Freak Out!* de los 60– nunca llegarían a tener aquí verdadero calado.

En cualquier caso, llegados a los 80, casi todos los elementos claves del universo simbólico friki estarán presentes en nuestro país: las obras literarias de culto, los cómics, el cine, el rol, los juegos de mesa y las series televisivas; de hecho, nuestra televisión será pionera en emitir dibujos animados de factura japonesa (*Mazinger Z* será emitida aquí antes que en cualquier otro país fuera de Japón, en 1981). **En los 80 aparecen tantos elementos frikis en el panorama cultural y tendrán tanto éxito, que podemos hablar de una verdadera explosión.** Además, la inauguración del Salón del Cómic de Barcelona, en el 81, se revelará como punto de encuentro de los aficionados españoles y primero de los muchos eventos emblemáticos del mundo friki en España –emulando la situación de otras famosas convenciones, como la ComicCon de San Diego, en EEUU o el Comiket en Japón–. Más tarde, en el año 85, la editorial catalana Dalmau Carles Pla publica la primera traducción en castellano del juego de rol

Universidad Pontificia de Salamanca

Dungeons & Dragons; este hito desencadenará el surgimiento de clubes y asociaciones de rol y de juegos de mesa en todo el territorio nacional, que supondrán la infraestructura básica para que se desarrolle el fenómeno friki, a la que se sumarán las más de 50 tiendas de la editorial británica Games Workshop dedicadas a *Warhammer*, que visibilizan a los fans del género en las principales ciudades y provocan a su vez, que otros comercios se sumen a los productos de nicho. Paralelamente, surgirán otro clubes y asociaciones frikis de carácter divulgativo no vinculados a los juegos, en los 80 y ya entrados en los 90 e incluso en los primeros 2000. Serán las dedicadas a series de TV, películas y libros, a menudo de forma muy local y reducida y de vida muy corta, aunque algunas llegaron a alcanzar importancia nacional y las más fuertes aún perduran, como la Sociedad Tolkien Española (fundada en 1991), la Asociación Cultural Xatafi (2003) o el Club Star Trek (2008). Estas asociaciones cobraron gran fuerza antes de la implantación de internet ya que ofrecían una comunicación que de otra manera era imposible –a menudo mediante *fanzines*–, ponían en contacto a sus miembros, daban noticias y organizaban eventos; pero poco a poco han perdido parte de esas funciones que pueden desarrollarse más rápida, barata y fácilmente en la web por parte de voluntarios particulares no organizados, por lo que la mayoría de las asociaciones de esta época se han mudado online, con la licuefacción que esto conlleva, o han desaparecido.

En un principio, los aficionados a estas minoritarias muestras de cultura, se llamarán en España simplemente "fans", "coleccionistas" o "seguidores", pero, al igual que sucedía en EEUU, la etiqueta "fan" se revela insuficiente y, desde mediados de los años 80, estos fans ya son un colectivo visible y concreto que acusa la necesidad de delimitarse y definirse para diferenciarse de los seguidores de otras tendencias. Algunos intentos de delimitar al colectivo fueron los conceptos "**fan fatal**" y "**fan letal**", extraídos respectivamente del disco Alaska y Dinarama, editado por Hispabox en 1989 y de los cómics del catalán Cels Piñol, *Fan letal y Fan con nata,* también del 89 (hablaremos de estos dos términos en el apartado correspondiente).

En los 90, asistimos a un surgimiento masivo de librerías especializadas en todo el país, que agruparán la mayoría de temas de interés friki: cómic, literatura de ciencia ficción, fantasía, aventura y terror, juegos de mesa y rol, *merchandising* e incluso películas de importación. Entre ellas, cabe destacar la librería Akira Cómics, fundada en Madrid en 1993, que ha recibido recientemente el Premio Eisner a la mejor librería de cómics del mundo. Es difícil estimar el número de tiendas frikis en la actualidad ya que no existe un registro oficial de las mismas y los registros hechos por aficionados contienen en ocasiones locales que ya se han cerrado u otros errores. Una de las listas de mayor fiabilidad, elaborada desde la página *La*

Universidad Pontificia de Salamanca

casa de El[52],indica que son más de 250 las tiendas dedicadas al cómic y juegos de mesa situadas en todo el territorio pero con mayor concentración en Madrid (más de 40), Galicia, País Vasco, Murcia y Cataluña (28 sólo en Barcelona).

También en los 90, a partir de la creación de Internet, la realidad friki se convierte en un fenómeno internacional; los fans españoles se empezarán a comunicar con los *nerds* y *geeks* anglosajones, y con los *otaku*s japoneses, de tal manera que las tres tendencias serán cada vez más homogéneas, dentro de las particularidades de sus culturas de origen. Por otro lado, la progresiva expansión de internet deja obsoletos a los tradicionales clubes de fans y asociaciones divulgativas, como acabamos de comentar; sólo perdurarán aquellas que sepan adaptarse al nuevo escenario y que aporten algún atractivo a cambio del compromiso de ser socio. El asociacionismo friki sigue siendo parte intrínseca de su naturaleza, pero hoy se adaptará a la estructura de la red, en la que la divulgación ya ha sido superada.

Sin embargo, aún no existe en nuestro país un término diferente a fan que dé entidad al fenómeno que estudiamos. Será **a principios del siglo XXI** cuando se empiece a hablar de *freakys* en España; en pocos años la palabra se castellanizará, utilizándose distintas grafías, (*friky*, *freaki...)* e imponiéndose gradualmente la de "friki": en 2002 aparece la marca de ropa Be friki y en 2005 se funda la web Frikipedia, parodia humorística de la Wikipedia; pero la aceptación del término y popularización en los últimos años en España y el resto de los países hispanohablantes tiene también mucho que ver con la celebración anual, desde 2006, del **Día del Orgullo Friki** todos los 25 de Mayo; es esta celebración la que da verdadera visibilidad al término; por primera vez el periodismo se hace eco del término y los que así se consideran salen a la calle a reivindicar su derecho a ser ellos mismos y a no verse discriminados.

Resulta interesante constatar, que la voz que se importa del mundo anglosajón es la de *freaky*, aunque en realidad ya no se utilizaba en EEUU para referirse a estos colectivos, puesto que las palabras *nerd* y *geek* habían quedado establecidas desde 1984 y 1999, con la película *The revenge of the nerds* y la aparición del *GeekTest* respectivamente. La palabra *freak*y, en el momento en que se importa a España, se utiliza en EEUU para referirse a los inadaptados sociales, los "bichos raros", pero sin referirse a ningún campo de interés cultural en concreto. La explicación más sencilla de por qué se importa este término, más ambiguo, es que las palabras *nerd* y *geek*, además de ser más recientes y por tanto menos conocidas fuera de su país de origen, eran mucho más específicas y hasta cierto punto excluyentes entre sí (el *nerd* es un "cerebrito" o un "empollón", mientras que el *geek* es, en un principio, sobre todo un

[52] http://www.lacasadeel.net/tiendas-de-comics-en-espana

Universidad Pontificia de Salamanca

entusiasta de las nuevas tecnologías). Así, es importante insistir en que el término friki no es un sinónimo literal del inglés *freak*, sino que resulta más similar en significado a la palabra anglosajona *geek*, que es la que hoy en día se utiliza para hablar de los seguidores de la subcultura desde un punto de vista menos agresivo y más amable.

Hoy en España existen **más de 250 tiendas especializadas** en productos frikis (como las franquicias Generación X, Arte 9, Comic Stores Group... y otras muchas particulares); el portal El Economista[53] cataloga hasta **37 empresas de corte *geek* en nuestro país** –es decir, empresas que se jactan de contar entre sus empleados con *geeks* especialistas en diferentes ámbitos que a menudo tienen que ver con la electrónica– (Geekia, Geeksphone, Geek Toys, Geek Squad, Juguetrónica, E-Geek...); el portal Dreamers[54] actualiza periódicamente una lista de alrededor de **202 clubes de rol activos** en nuestro país de diverso tamaño, tanto de mesa como en vivo, que convocan **más de 150 sesiones de ReV al año**, en las que participan grupos desde 10 y hasta 500 o más personas (aunque es muy difícil de precisar el número real de ReVs anuales, algunos fines de semana del 2013 han llegado a coincidir 50 convocatorias conocidas en el territorio nacional); en España se celebran más de **una docena de eventos frikis anuales de importancia nacional** (Día del Orgullo Friki y del Orgullo Zombi, Marcha Zombi, Día de la toalla, Expocómic y Expomanga de Madrid, Madrid Games Week, Madrid Japan Weekend, Cificom, Atun Cup de *jugger*, Salón del Cómic de Barcelona y de Málaga, Play Fest de Málaga, el festival de cine de Sitges –que sin ser específicamente friki, es de interés para el *fandom*–, el Festival de Juegos de Mesa de Córdoba, las Euskalparty de informática y videojuegos...) y **cientos de eventos de carácter más local**, en distintas ciudades entre las que destacan algunas ya tradicionalmente comprometidas con el fenómeno friki como Madrid (Nocturna, Frikiolimpiadas, Getafe Anime Festival y Getafe Negro, JohnnyJornadas, festival de música gamberra Mundoidiota...), Barcelona (Gamelab, Feria Steampunk...), Málaga (una de las localidades más activamente frikis con muy numerosos salones de cómic, manga y cine, las jornadas Tierra de Nadie, Gamepolis...), Gijón (Expotaku-Gijón, Semana Negra...), Almería (Expotaku-Almería, Exmundi...), Zaragoza (Salambina, Expotaku-Zaragoza, Mundoidiota-Zaragoza, Muestra de cine fantástico y de terror...) dos Hermanas en Sevilla (Salón del manga, Encuentro Literatura Fantástica, Otaku 2H...) o Valencia (Cificom-Valencia y Gatercom, Summer Cup de *jugger*...) y otras localidades que celebran eventos más puntualmente, pero también con repercusión, como las Jornadas Lúdicas Castilla y Dragón de Valladolid o los Encuentros Rúnicos de Rentería, Guipúzcoa. Nuestro país alberga **más de 30 equipos de *jugger***

[53] http://empresite.eleconomista.es/Actividad/GEEK/
[54] http://dreamers.com/fabula/mapadeclubes/

Universidad Pontificia de Salamanca

distribuidos en alrededor de 11 asociaciones, que compiten oficialmente en distintas ligas (como la mencionada Atun Cup) y también **diversos equipos de *Softcombat***, distribuidos en cerca de 12 asociaciones reguladas y agrupadas en el Concilio de Herreros; también se realizan en España **varias *webmagacines* frikis** (*Nosolofreak*, *Portalcienciaficción, Hello Friki Magazine*, *Frikibot*...), **docenas de *podcast* y *videopodcasts* frikis** de cierto renombre (La parada de los monstruos, Ramen para dos, los post de la web Viruete.com, el Cinebasura que ha emigrado desde TV en canal + al mundo digital, La órbita de Endor, los podcast de Hello Friki, Soyfrikipodcast...) y **la cantidad de webs que configuran el *fandom* nacional son incontables**.

La palabra Friki está muy próxima a aparecer por primera vez en un diccionario oficial de lengua castellana en la futura vigésimo tercera edición de la RAE para 2014, pero ya pueden encontrarse multitud de referencias a ella en todos los medios de comunicación, sobre todo desde 2006, aunque en muchas ocasiones se hace un uso de la palabra contradictorio o equívoco; la propia definición de la RAE está más cercana al término anglosajón *freak*y –del que sólo procede indirectamente–, que a la realidad de los colectivos frikis que intenta describir. Se hace necesario pues, un análisis un poco más detallado de la etimología de la palabra friki y su evolución desde sus raíces anglosajonas, que a continuación realizaremos.

4.2. Etiquetas asignadas al fenómeno friki

El fenómeno que nos ocupa ha recibido diversas etiquetas a lo largo del tiempo y casi todas han resultado en mayor o menor medida ambiguas y equívocas, incluyendo el término friki. Aunque ya hemos mencionado en el apartado anterior los momentos en que iban apareciendo dichas etiquetas y hemos explorado en parte sus significados, resulta importante hacer un análisis ordenado y un poco más a fondo para entender bien los conceptos, sus usos y cómo han ido evolucionando desde sus orígenes. A continuación hablaremos de los términos más característicos de este fenómeno, organizados por orden cronológico a su popularización.

- **Fan, *fandom* y otras**
- **Cultura y Subcultura**
- ***Freak***
- ***Nerd***
- ***Geek***
- ***Trekkie***
- ***Otaku***
- **Friki**

Universidad Pontificia de Salamanca

Fan, fandom y otras palabras derivadas

La palabra "fan" es una abreviatura de "fanático", que aparece a finales del siglo XVII y que el diccionario de la Real Academia define como: a*dmirador o seguidor de alguien. Entusiasta de algo.* Desde un principio, los frikis se caracterizan por ser personas aficionadas apasionadamente a algo, tal y como enuncia la RAE, es por ello lógico, que la primera etiqueta existente para referirse a ellos sea, simplemente, la de fan. En este contexto, aparecen multitud de términos derivados, que se utilizarán en el mundo friki; el primero de ellos, será ***fandom***, apócope de *fan kingdom* o "reino de fans" en inglés. El término aparece impreso por primera vez en 1903 –según el diccionario Merriam-Webster–, y se utiliza en un principio, para referirse a los entusiastas del deporte. A largo del siglo XX se ha utilizado para referirse al conjunto de fans de cualquier pasatiempo, persona o fenómeno en particular y aún se considera válido para usarse de esa forma tan general, sin embargo, desde mediados del siglo XX, suele asociarse principalmente a las aficiones frikis (como la ciencia ficción, los cómics, los videojuegos, o a la literatura fantástica). También se suele aplicar a las comunidades en Internet que discuten asuntos relacionados con el tema de su afición. **Hoy en día, nombrar el *fandom* es nombrar la cultura friki.** Es también relevante anotar que el *fandom*, como concepto, tiene cierto componente elitista; sus detractores suelen alegar que el *fandom* restringe el círculo de amistades de los integrantes, al hacerlos sentir que los únicos que entenderán sus preferencias y con los que vale la pena relacionarse son personas integradas en el tema de su pasatiempo.

Otras palabras derivadas de fan tendrán que ver con las actividades que estos realizan en torno a su afición; así, es típico del fan desarrollar *fanzines* (revistas dedicadas al tema de que se es fan), escribir historias de *fanfiction* (historias *amateur* se ambientan en el mundo perteneciente a la afición, sin resultar un plagio; por ejemplo, aquellas protagonizadas por los personajes de *Star Trek*, o ambientadas en la nave *Enterprise*, pero que no son oficiales, sino tributos de seguidores), el *fansub* (subtitular altruistamente en el propio idioma obras extranjeras) y el *fanart* (dibujos, esculturas u otras creaciones inspiradas en los iconos típicos de una afición; retomando el ejemplo anterior, *fanart* puede ser un diorama de la nave *Enterprise* o una pintura que retrate a la Teniente Uhura). Estas son las más típicas, pero podemos encontrar muchos otros términos con el prefijo fan en la misma línea.

La palabra *fandom* ha demostrado ser útil para definir a la subcultura friki, adquiriendo connotaciones cada vez más específicas de este colectivo, mientras que, paradójicamente, la

Universidad Pontificia de Salamanca

raíz originaria fan se ha revelado como insuficiente para cubrir este fenómeno, ya que un fan puede serlo de cualquier cosa, mientras que el friki lo es sobre un abanico de temas concreto.

En España, encontramos dos intentos de llevar la palabra fan a un nivel más cercano al de los colectivos frikis, dándole apellidos que aporten connotaciones concretas. Así aparecen los conceptos "fan fatal" y "fan letal", que datan de finales de la década de los 80.

- **"Fan Fatal"** connota un tipo de fan que no puede evitar serlo, que no puede dejar de comprar todo lo relativo al objeto de su interés ni dejar de hablar de ello. Este nombre da título a un disco de Alaska y Dinarama en 1989 (Editado por el sello Hispabox), caracterizado por la multitud de referencias musicales tanto a otros músicos como a películas que admiraban los componentes de la banda y que les influenciaron a la hora de componer sus canciones.
- **"Fan Letal",** connota un tipo de fan tan tremendamente enganchado que se deja llevar por sus aficiones hasta límites insospechados (hasta la muerte si es necesario). Este nombre se hace popular gracias a los cómics del catalán Cels Piñol, *Fan letal y Fan con nata,* también del 89; se trata de tiras humorísticas que describen la vida de coleccionistas de cómics, cinéfilos, jugones y otros fans, en un contexto épico-decadente. También se hace referencia a ellos en la obra principal de este autor y dibujante, *Fanhunter*, en la que se muestra una España alternativa en la que los fans (los frikis, como los llamaríamos hoy) son perseguidos, mientras ellos luchan en la sombra por preservar la imaginación del mundo. Esta serie de tebeos resulta una muestra muy clara de cómo se entiende el fenómeno friki en España en los años 80: Los protagonistas, son frikis mostrados desde un punto de vista amable, idealista, como defensores de la cultura. ¿Pero qué cultura? precisamente de la cultura minoritaria típica de los grupos frikis, en palabras del propio autor: *Todas las expresiones subculturales: cómic, manga, rol, música dance, wargames, películas de tiroteo, juegos de carta, etcétera, etcétera, etcétera…* (PIÑOL 2000).

El uso de ninguno de estos vocablos ha llegado nunca a extenderse y hoy en día casi están olvidados. Si bien se entiende que una de las características del friki es ser fan de ciertos temas recurrentes, en términos generales, la palabra se ha ido alejando de la subcultura friki por resultar demasiado amplia. Aún así, incluso hoy en día, muchos frikis prefieren definirse a sí mismos simplemente como fans, seguidores, o coleccionistas de ciertos temas minoritarios o subculturales. **Optar por la etiqueta fan en lugar de otras más específicas, es intentar minimizar las connotaciones exclusivistas y a menudo negativas que estas comportan**.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cultura y Subcultura

El término "cultura" y su hermano menor "subcultura" son sin duda conceptos complejos a los que hay que aproximarse con cuidado para utilizarlos de forma rigurosa. Existen numerosas definiciones de ellos: simbólica, antropológica, funcionalista-estructuralista... cada una con sus matices y connotaciones específicas. En nuestro caso, hablamos a menudo de la cultura y la subcultura friki en un modo que puede resultar equívoco, ya que las utilizamos para dos usos principales: en primer lugar, de una forma más *material*, para hablar del **conjunto de obras o productos** (literarios, cinematográficos...) que son especialmente importantes para este mismo colectivo –igual que decimos que "la *Divina Commedia* de Dante es alta cultura" y que "Andy Warhol plasmaba elementos de cultura popular en sus cuadros", así podemos decir el cine de ciencia ficción, las novelas de fantasía o las revistas *pulp* conforman la base de la cultura friki– y en segundo lugar, para referirnos a un **fenómeno social** –la cultura o subcultura friki, entendida como un colectivo de personas que desarrollan una serie de comportamientosy comparten una serie de valores formas de pensar, sentir y obrar, construyendo desde ellos una colectividad particular que hemos venido a llamar "friki"[55], al igual que hablamos de las "culturas precolombinas" para hablar de las civilizaciones en la América anterior al descubrimiento–. A lo largo del trabajo, procuraremos dejar claros ambos usos, que aquí se avisan; además, profundizar en las particularidades de la cultura friki en ambos sentidos (los usos del colectivo y sus obras de referencia), es uno de los principales objetivos del presente trabajo.

En cuanto al uso recurrente del prefijo "sub-", resulta muy habitual en el ámbito de estudio, haciendo referencia a lo minoritario de sus aficiones. Como hemos visto, el autor Cels Piñol en la cita anterior, calificaba a los gustos de los frikis como subcultura, también la emblemática librería Gigamesh, dedicada a la ciencia ficción, el terror y la fantasía, utiliza como eslogan humorístico "vicio y subcultura[56]" para referirse al tipo de libros que venden y el portal llamado *subcultura.es* dedica su espacio al mundo del cómic. Con estas y otras muchas referencias, vemos que es habitual calificar a los colectivos frikis como "una subcultura" y, más allá de eso, como "*la* subcultura", pues son los frikis los que se interesan por la gran mayoría de movimientos culturales considerados "inferiores", "impopulares", "de segunda", o

[55] Este segundo uso está muy en línea con la definición de cultura propuesta por Guy Rocher: *Cultura es el conjunto trabado de maneras de pensar, sentir y obrar más o menos formalizadas, que aprendidas y compartidas por unas personas sirven para constituir una colectividad particular y distinta* (ROCHER 1983, págs 111-112).

[56] http://www.fantifica.com/fandom/articulos/entrevista-alejo-cuervo-mister-gigamesh/ El parecido, pero no exacto, con el nombre de la Epopeya sumeria de Gilgamesh es deliberado.

Universidad Pontificia de Salamanca

simplemente subculturales. En muchos ámbitos nos encontramos el término "subcultura" para referirnos al fenómeno que esamos estudiando, sin embargo, resulta tan amplio y neutro que hace difícil su utilización unívoca para el colectivo –en realidad existen muchas subculturas (según nuestra primera acepción de la palabra) y no todas las piezas de subcultura (según la segunda) interesan a los frikis–, por lo que comprendemos que es necesario concretarlo aún más, dándole un apellido como "subcultura friki" o "cultura friki".

Freak

La palabra *freak*, cuyo significado de extraño, extravagante, estrafalario, o fanático ya hemos mencionado, es el origen del actual término "friki" y comenzó a utilizarse en el idioma inglés, desde antes del comienzo del siglo XX, para referirse a las personas que se distinguían por tener alguna malformación o anomalía física y que se exhibían en los circos, es decir, **"los fenómenos"**, como la mujer barbuda, el hombre elefante, los gigantes, los gemelos siameses, etcétera. El ejemplo más famoso de ello y que consagró el significado del término en el idioma inglés es la película *Freaks*, dirigida por Tod Browning en 1932. El guitarrista y cantante escocés Mark Knopfler (ex-líder de Dire Straits) compuso un tema también sobre esta clase de *freak*s (y su exhibición en los denominados *freakshows*) llamado *Devil Baby*. También existe el cómic de finales de los 60, *The fabulous furry freakbrothers*, que utiliza el mismo concepto.

Una vez que el término se generalizó y popularizó, a mediados del siglo XX, su significado fue ampliándose y pasó a usarse para referirse a todo tipo de personajes, **extravagantes** en algún sentido, especialmente para aquellos que llegan a ser conocidos por esa extravagancia a través de los programas de televisión. Muy pronto, la palabra dejó de utilizarse sólo para personajes públicos y se usó, en general, para referirse a las personas de todo ámbito que se catalogaban de extravagantes, producto de tener por lo menos una **obsesión extrema** con un tema en concreto, en el cual normalmente eran especialistas. Desde mediados de siglo, *freak* se ha convertido en sinónimo de "inadaptado social", significado que hoy se mantiene aunque sus matices han ido cambiando. **Llegados los 60, un movimiento social reivindicativo reclamaría ese título en los EEUU** para englobar a personas que precisamente se enorgullecían de ser inadaptados sociales, amantes de lo raro, de lo diferente, en una sociedad excesivamente encorsetada. Fueron *freak*s algunos adolescentes y jóvenes desilusionados con el "*American way of life*" de postguerra que se unieron en una subcultura alternativa y desafiante, que apostaba por la identidad individual, la creatividad y el rechazo a la moda, la política y las normas sociales imperantes de la época. El legendario músico y compositor americano Frank Zappa y su banda, Mothers of Invention, ocuparon un papel

Universidad Pontificia de Salamanca

central en la escena *freak* de mediados a finales de los sesenta, sobre todo en el área de Los Ángeles, San Francisco Bay y en Nueva York. **Los *freak*s, según Zappa**, eran aquellos que se resistían a aceptar las etiquetas sociales binarias y excluyentes de la época, como "derecha vs izquierda", "cultura dominante vs contracultura", o "*squares* vs *hippies*", prefiriendo en su lugar alinearse con una estética y forma de ser **alternativas**, no definidas por la moda o el posicionamiento político. En los primeros conciertos de *Mothers of Invention*, la banda invitaba a la audiencia al *freak out!* (también el título de su primer álbum), que significa "**expresarse libremente**"; esta libre expresión en los conciertos solía tomar forma de desenfreno, ya fuera bailando, gritando, o dejando a un miembro de la banda rociarlos con nata montada. En términos de cultura del espectáculo, lo *freak* ha influenciado a multitud de bandas en las generaciones musicales posteriores.

La época del movimiento *freak* y el éxito de Zappa, resulta también importante porque fue la primera vez que se permitió la exaltación de la identidad *freak*, que hasta entonces se asociaba con lo grotesco, lo carnavalesco y lo anormal o en todo caso con un defecto de la personalidad y de la sociabilidad que era mejor ocultar. Existe cierta ironía en el hecho de que el movimiento *freak* empezara siendo una respuesta contraria al etiquetamiento social y acabara dando lugar a una identidad compartida, una nueva etiqueta muy llamativa entre los miembros de la subcultura. Esta nueva aceptación y exaltación del espíritu *freak* han abierto la puerta a que la estética friki se convierta en una moda gracias al *Geek Chic* y ha permitido manifestaciones de adhesión al frikismo como las del Día de la toalla en Estados Unidos o El Día del orgullo friki en España, que analizaremos más adelante. Con el tiempo, la palabra *freak* en inglés **ha aumentado su significado peyorativo**, siendo utilizada hoy en día para nombrar a personas deliberadamente excéntricas, que intentan impactar con su aspecto y forma de ser, a menudo chocantes. Estos *freak*s varían desde poses ridículas y cómicas hasta poses verdaderamente agresivas y escalofriantes. A algunos de estos *freak*s también se les llama "***made freaks***", que significaría "convertidos en fenómenos" por que alteran su aspecto utilizando distintos medios, muchas veces agresivos, como *piercings*, tatuajes, escarificaciones e incluso implantes quirúrgicos. También se ha reforzado su significado mediático, incluyendo a figuras de la música como Marilyn Manson, la banda Murderdolls o el artista con el cuerpo completamente tatuado, The Enigma.

En España, la palabra *freak* se utiliza, respetando la ortografía anglosajona, en esa misma línea, para nombrar a los **personajes televisivos carnavalescos, histriónicos o exagerados** como El Chiquilikuatre, Paco Porras, etc… creando una distinción con respecto a

Universidad Pontificia de Salamanca

los frikis –con la ortografía castellanizada– como individuos aficionados a unos determinados aspectos de la cultura, aunque a veces ambas acepciones se confundan.

Pese a que su significado, como decimos, se ha magnificado y se ha convertido en sinónimo de "extremo", en el ambiente adolescente y juvenil del mundo anglosajón sigue utilizándose para hablar del **"inadaptado" o "bicho raro"**; un adolescente puede recibir la etiqueta *freak* como una forma de aislarle del grupo de compañeros y reírse de él, no tiene las connotaciones positivas que encontramos en la actual *geek*. Por tanto, en los países anglosajones, ya no se utiliza la palabra *freak* para referirse a los frikis que componen el objeto del presente trabajo, sino dos vocablos con connotaciones más amables: *nerd* y *geek*, que resultan interesantes de analizar ya que empiezan a introducirse también en nuestro país, sobretodo en el propio mundo friki, cuyos integrantes pueden distinguir entre ambos conceptos, siendo ambos sinónimos –con matices– de la palabra "friki".

Nerd

Esta palabra, que literalmente significa "idiota", aparece publicada por primera vez en el año 1950, en un libro infantil de la serie del Dr. Seuss. Esta serie, muy creativa y popular, es responsable de la aparición de otras palabras que pronto se pusieron de moda, como "Grinch", que hoy hasta tiene su versión cinematográfica. Un año después, la revista *Newsweek* utiliza *nerd* como sinónimo de *square* (tipo tradicional o anticuado). El autor de ciencia ficción Phillip K. Dick utiliza en los 70 la palabra con una grafía alternativa "nurd", pero con el mismo significado. El filósofo Timothy Charles Paul, también lo utilizó para describir un estereotipo de persona inteligente con reducidas habilidades sociales, que suele ser objeto de burla.

Pronto la palabra se extendió por todo el mundo anglosajón, con su significado actual de “cerebrito”, “empollón”, “inadaptado social”. *Nerd* designa más concretamente a un tipo de persona que realiza apasionadamente actividades **intelectuales**, que posee conocimientos extensos y variados y que disfruta con unas aficiones que no se corresponden con su edad (porque son infantiles en la vida adulta o porque son demasiado complicadas y académicas en la juventud), en lugar de participar en actividades más populares o sociales. A menudo, también se le atribuye la etiqueta de *loser* –en castellano "perdedor", o "pringado"–, en contraposición a la gente *cool* –"guay" o "popular"–. Este concepto del *nerd* fue explotado en la comedia *Revenge of the nerds* (1984) de Jeff Kanew. En los 90, el término desarrolló connotaciones positivas dentro de las esferas sociales relacionadas con los ordenadores e Internet: en este contexto, *nerd* define a personas **expertas** en cuestiones relacionadas con el saber que están orgullosas de ello, ya que su condición puede potenciar su éxito en el sector

Universidad Pontificia de Salamanca

informático, científico, académico, cultural o artístico, pese a que el desarrollo de su actividad intelectual requiere el sacrificio de su imagen personal y su vida social. En ese sentido, la palabra puede asemejarse a la expresión coloquial española de "ser un cerebrito".

Al típico *nerd* se le pinta como un joven torpe, tímido y listo, vestido con ropa clásica y poco llamativa (camisa y jersey habitualmente) y con gafas gruesas por haber quedado corto de vista de tanto leer. A menudo se le considera excluido de actividades físicas, como los deportes y la marcha nocturna y es considerado un solitario por su grupo de iguales. Pese a esa soledad elegida o impuesta, el estereotipo de *nerd* incluye también la asociación con personas de ideas y gustos afines, así como la asistencia a convenciones periódicas. El estereotipo de *nerd* es tradicionalmente **masculino** (aunque no es excluyente) –esta condición se relaciona con la tardía incorporación de la mujer a los estudios superiores y a la élite científica–.

En España, *nerd* apenas se utiliza. En la serie *Los Simpsons*, se ha traducido la palabra como "gilí", y en otras como "pardillo", "panoli", "empollón"... Al fin y al cabo se trata de una palabra despectiva, pero más entrañable que *freak*, para designar a un friki estudioso y tímido.

Geek

Esta, por su parte, designa también un tipo de persona que puede considerarse rara o peculiar por mostrarse especialmente obsesionada con uno o varios temas concretos, incluyendo sobre todo la ciencia, la literatura de ficción y la electrónica, pero pierde sus connotaciones de corte académico y vestimenta más clásica; habitualmente se asocia esta palabra con un estereotipo de persona más juvenil, moderna y dinámica que el *nerd* y cuyos conocimientos no son tan abstractos sino que se manifiestan en **aplicaciones prácticas**.

La palabra *geek* significa literalmente "cretino" en idioma inglés, aunque ha cambiado mucho con el tiempo en su acepción coloquial; igual que el término *freak*, la palabra *geek* se utilizó en un principio para designar un número de circo, en este caso un número grotesco, que incluía arrancar de un mordisco la cabeza de un pollo, un murciélago, una serpiente o algún insecto grande. Mantuvo este significado hasta mediados del siglo XX: en 1952, el autor de ciencia ficción Robert A. Heinlein sería el primero en utilizar la palabra *geek* para referirse a un **entusiasta de las matemáticas, la ciencia y la propia ciencia ficción**, en su historia corta *The Year of the Jackpot*, de gran repercusión cultural. La edición de 1976 del diccionario American Heritage Dictionary incluye bajo el epígrafe *geek* la mención a los espectáculos circenses, sin embargo no aclara el uso coloquial del término. Pese a que empezó siendo más bien un insulto, hoy el término resulta casi un cumplido en ciertos ámbitos, como el de la

Universidad Pontificia de Salamanca

tecnología, donde "ser un *geek*" significa **saber mucho** de un tema concreto o tener una **habilidad extraordinaria** para una rama concreta de la ciencia. Uno de los defectos que se le achacaban a los *freak* y *nerd* era una obsesión exagerada por temas que se consideraban infantiles, poco prácticos o incluso ridículos, pero cuando ese interés se vuelca en las nuevas tecnologías y resulta de **utilidad social**, el defecto se convierte en virtud. Prueba de esto es la terminología utilizada en algunas empresas de servicios informáticos que utilizan el término *geek* para definir "persona con habilidades útiles" y ofrecer ayuda técnica y soporte a ordenadores. Algunos de los primeros ejemplos son empresas norteamericanas como Geek Squad, Geeks on Call o Dial-a-Geek, pero hoy en día podemos encontrar ejemplos similares en nuestro país, como Geeksphone (soluciones de tecnología móvil), el propio Geek Squad, que ha abierto sus servicios a España o Geek Records (masterización musical *online*).

Últimamente, se está desarrollando y popularizando en todo el mundo una "**cultura *geek***", el equivalente en España a la "cultura friki", mucho más accesible y popular que las tendencias *freak*s de los 60, que incluye una gran cantidad de *merchandising* y objetos de consumo, humor *geek* o el ***Geek Chic*** una moda que utiliza y a veces exagera la indumentaria estereotípica del *geek* (como las gafas de pasta con lentes rectangulares) para intentar conseguir el *look* de un intelectual pero a la vez muy moderno y **vanguardista**. El auge comercial de los cómics, los videojuegos y la informática ha favorecido el desarrollo de la moda *Geek Chic*, sin embargo, nada apunta a que los "verdaderos *geek*", caracterizados por una obsesión concreta por un área de interés, la carencia de habilidades sociales y el descuido por la imagen propia, sean hoy más queridos y aceptados que en el pasado; de hecho, existe una visible carencia de figuras de ciencia u otras profesiones relacionadas con el mundo *geek* que realmente utilicen la estética del *Geek Chic*: la mayoría de representantes de esta moda, si no todos, provienen del mundo del espectáculo, como el actor David Tennant de la serie *Doctor Who* o el personaje de Dewey Finn interpretado por Jack Black en *Escuela de Rock* (2003) o la estética de Neo (Keanu Reeves) en la película *Matrix* de los hermanos Wachowski. En la serie cómica inglesa *IT Crowd*[57], una serie de culto para el público *geek*, se cita la estética Geek Chic en el capítulo 6º de la 3ª temporada, como una moda muy atractiva y en auge, aunque en realidad, los resultados de utilizar esa moda como reclamo publicitario en el capítulo resultan desastrosas ya que a nadie le gusta, salvo a los propios modelos *geek*.

[57] LINEHAN, Graham; *It Crowd*; Talkback Thames, Reino Unido, 2006-2010.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 2: Resumen del estilo Geek Chic en la revista de moda *online* Polyvore.com.

El término *geek* en España es aún poco conocido y está relacionado exclusivamente con la informática, a diferencia de su uso en el mundo anglosajón, que engloba un campo de interés mucho más amplio y quizás sea el más parecido en significado al término español "friki". Dentro del propio *fandom* el nombre sí es conocido y resulta más agradable que la palabra friki, aunque sigue considerándose específico del sector más tecnológico del colectivo.

Trekkie

La palabra *trekkie*, en realidad define sólo a un tipo de friki –**el aficionado a la serie televisiva *Star Trek***–, sin embargo, por extensión, en ocasiones se utiliza para referirse a los frikis en general, tanto en el mundo anglosajón como en el hispano, siempre desde fuera del colectivo, bien por desconocimiento de los gustos concretos del receptor o bien por suavizar las connotaciones negativas de otros términos más amplios.

El término se utiliza por primera vez en 1967, cuando el editor de ciencia ficción Arthur W. Saha descubre a algunos fans en la NyCon 3 (la XXV Convención Mundial de Ciencia Ficción en Nueva York) que acudieron al evento ataviados con orejas puntiagudas, como el personaje de Spock, para asistir a una charla del creador de la serie, Gene Rodenberry, y captar así su atención. A Saha le sorprende su actitud y bautiza a estos fans como *trekkie*s. El primer fanzine de *Star Trek*, llamado *Spocknalia*, aparece a finales de este mismo año. Desde ese momento, las convenciones de *trekkie*s y las asociaciones en torno a la serie se multiplican. En nuestro país existen varias de estas asociaciones, la mayoría de ellas unificadas hoy en el Club Star Trek de España, a los responsables del cual hemos entrevistado en el presente trabajo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Otaku

La palabra *otaku*, por su parte, proviene de la cultura japonesa y sería el equivalente en Japón a *geek* o friki, tal como hasta ahora los hemos visto. Por su parte, en el mundo anglosajón e hispano, la palabra *otaku* señala a un concreto tipo de friki: el aficionado a todo lo que tenga que ver con la cultura japonesa, sobre todo de sus tebeos (mangas) y las series de dibujo (*animes*), aunque también su estética, su cocina, su historia y sus tradiciones. **Los *otaku*s en España son aquellos frikis aficionados especialmente a lo japonés**.

En su origen, la palabra era simplemente un pronombre, para hablar de una persona en lenguaje formal, sería sinónimo "tú" o "usted" en castellano, y así se utiliza hasta la década de los 80, así se utiliza por ejemplo en el *anime Macross*, de Lynn Minmay, aparecido en 1982. Muy poco después aparece su significado moderno cercano a nuestros frikis y *geeks* americanos: en 1983, el humorista y ensayista Akio Nakamori publica su serie *Otaku no Kenkyū* (una investigación sobre *otaku*) en la revista *Burikko*, y lo utiliza para referirse a molestos fans de las caricaturas que exageraban su afición y que demostraban un comportamiento obsesivo e irritante. A partir de ese momento el término se llenó de connotaciones negativas y pasó a englobar a todo tipo de fanáticos por cualquier afición, fuera típica de la subcultura o fuera un fenómeno *mainstream*, incluyendo los famosos, los deportes, la moda... A partir de 1989 que el término *otaku* se vuelve especialmente siniestro tras la aparición de un acosador y asesino en serie demente, que recibe de la prensa el nombre de "el asesino *otaku*"; el criminal, Tsutomu Miyazaki, no era verdaderamente un *otaku* y su demencia se probó con orígenes en su primera infancia; sin embargo, el nombre que recibe de la prensa ensucia la etiqueta y la cultura *otaku*. Como ocurre en otros casos en los cuales se ha querido unir violencia y frikismo, parecen envueltos dos factores importantes, por un lado el deseo de dar una explicación a la violencia de un loco por la influencia del cine o los videojuegos y por otro el desconocimiento de la subcultura y el miedo inconsciente que provoca lo que no se conoce bien, siendo fácil achacar un crimen perverso a una comunidad de personas por el hecho de ser diferentes.

Pese a este episodio, el término *otaku* no ha sido condenado del todo. La palabra ha evolucionado en los últimos diez años, haciéndose más específica a lo que conocemos por cultura friki. Los fanáticos de otros temas ya apenas se engloban bajo el nombre *otaku* y algunos reciben nuevos nombres –por ejemplo, los fanáticos de los famosos, que empezaron separarse etimológicamente bajo la etiqueta de *idol otaku*s se llaman ahora *wotas*, una etiqueta totalmente distinta–; también en estos últimos diez años, el colectivo ha ido adquiriendo popularidad dentro y fuera de Japón; los ingresos que genera la industria de lo

Universidad Pontificia de Salamanca

friki en el país nipón (manga, *anime*, videojuegos, *merchandising* de todo tipo...) representada en el barrio de Akihabara en Tokio, donde se aglutinan las tiendas frikis, y que genera millones de yenes en turismo así como en comercio interno, también son un acicate para lavar el nombre *otaku*. En esa línea el antiguo primer ministro Taro Aso afirmó ser el mismo un *otaku*, utilizando esta subcultura para promover la imagen de Japón en el mundo.

Friki

La palabra "friki" es un neologismo, derivado del inglés *freak*, que aparece en nuestro país en los primeros años del siglo XXI, para sustituir a la palabra fan y a las minoritarias fan fatal y fan letal, como etiqueta de la subcultura que nos ocupa. El vocablo pasará por distintas grafías, como *friky* o *freaki*, hasta que finalmente se impone "friki", gracias principalmente, a tres hechos: en 2002 aparece la marca de camisetas "Be friki", en 2005 se funda la web Frikipedia, parodia humorística de la Wikipedia y, sobre todo, en 2006 se celebra el primer Día del Orgullo Friki**.** La celebración de este Día del Orgullo Friki, que se hará anualmente todos los 25 de Mayo, es la que da verdadera visibilidad al término tanto en España como en otros países hispanohablantes y la que introducirá al ámbito periodístico el término.

Paradójicamente, el término que se importa del mundo anglosajón es el de *freak*y, aunque para entonces ya no se utilizaba en EEUU para referirse a estos colectivos, desplazada por los términos *nerd* y *geek*. La palabra *freak*y, pues, en el momento en que se importa a España, se utiliza en EEUU para referirse a los inadaptados sociales, los "bichos raros", pero sin referirse a ningún campo de interés cultural en concreto, sin embargo, es la que se importa al mundo hispanohablante por ser anterior y más amplia que las palabras *nerd y geek*, términos que en España aún resultan muy nuevos y específicos para áreas dentro del propio frikismo.

Así, es importante insistir en que el término friki no es un sinónimo literal del inglés *freak*, sino que resulta más similar en significado a la palabra anglosajona *geek*, que es la que hoy en día se utiliza para hablar de los seguidores de la subcultura. Sin embargo, la influencia y ambigüedad del término *freak*y se deja sentir, y, muchas personas utilizan la palabra friki, de forma general y abstracta, de forma más similar al concepto de *freak*y que al de *geek*.

En esa línea de significado, la Real Academia Española anuncia en Junio de 2012 la inclusión del término como avance a su vigésima tercera edición, y así, figura como:

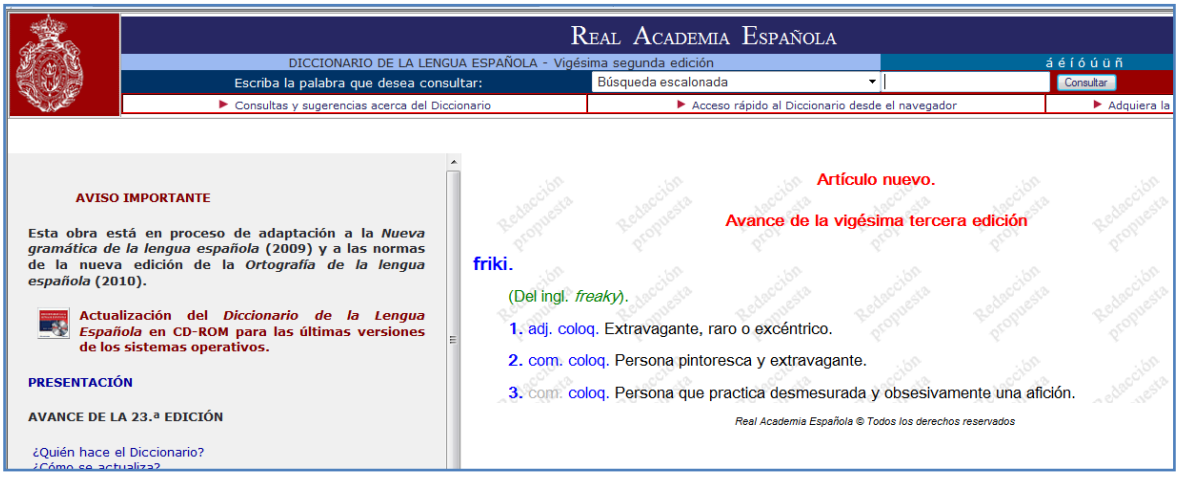
friki. (Del ingl. *freak*y).

1. adj. coloq. Extravagante, raro o excéntrico.
2. com. coloq. Persona pintoresca y extravagante.

Universidad Pontificia de Salamanca

3. com. coloq. Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición.

Gráfico 3: Término "friki" en la web de la RAE[58].



Tal y como la define la RAE y como muchas personas la utilizan, englobaría dos casos:

- Cualquier individuo de apariencia o comportamiento inusual, sea cual sea esta apariencia y comportamiento.
- Cualquier persona muy interesada e incluso obsesionada con un tema muy específico del que se considera fan, de nuevo, sea cual sea este tema.

La definición propuesta por la RAE obvia la existencia de un colectivo denominado también friki, cuya realidad y especificidad es sin embargo palpable en nuestra sociedad y que ha reclamado para sí mismo la etiqueta de forma muy explícita, llegando a manifestarse en la calle para hacerlo. Esta definición concuerda más con la del término *freak*, en su grafía original, ya que el *freak* es el individuo extravagante, raro, u obsesionado con un tema, mientras que el friki es el miembro de una subcultura, con características concretas y excluyentes. De igual manera, una persona obsesionada con un tema popular y socialmente aceptado, como el fútbol, o los Beatles, no es verdaderamente un friki, es un forofo o un fan acérrimo; él mismo no se consideraría friki, no asistiría a las manifestaciones del Día del Orgullo Friki, ni vestiría una camiseta que proclamara que es friki; tampoco lo considerarían como tal los miembros del colectivo friki, que no verían en él las características comunes y el universo simbólico que comparten. Utilicemos un ejemplo para comparar: calificar a una persona como *hippie* simplemente porque siendo varón llevara el pelo largo sería incorrecto y superficial; así, también calificar de friki a cualquier persona por mostrar una estética o comportamiento raros y excéntricos, sería erróneo o cuanto menos, precipitado.

[58] http://lema.rae.es/drae/?val=friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

En cualquier caso, esta convivencia entre dos significados (el general: "bicho raro", y el particular: "miembro de una subcultura") es muy normal y ocurre con el término friki en España al igual que con el término *otaku* en Japón y con el término *freak*, en la cultura anglosajona. Tanto el friki español como el *otaku* japonés, se han vuelto con el tiempo, términos más concretos y exclusivos del movimiento social que dan nombre, mientras que el término *freak*, en el mundo anglosajón, ha terminado relegándose a ese ámbito laxo del significado, y ha sido sustituido por los vocablos *geek* y *nerd*, verdaderos sinónimos de lo que hoy entendemos por friki en España.

Es por todo ello que consideramos insuficiente dicha definición y **consideramos necesaria una nueva definición más completa**, que sea realista y operativa y dé cabida a este grupo en su especificidad. Llegar a ella es uno de los objetivos principales de nuestro trabajo.

4.3. Introducción a los elementos de la cultura friki

4.3.1. Actividades y aficiones comunes

Estamos ante un colectivo cuyo pilar principal radica en las actividades y aficiones que comparten sus miembros. Más que una ideología, una estética o un estilo musical –elementos que a menudo formarán la base de un movimiento subcultural o una tribu urbana–, en este caso son las aficiones las que verdaderamente definen y dan forma al movimiento. Existen frikis de ambos sexos, de muy diversas edades, de distintas creencias e ideologías políticas, con gustos musicales muy diversos y sin una estética común; lo único que mantiene unido a este heterogéneo colectivo es su afición. A continuación exploraremos los **temas** que engloba la cultura friki, los **rasgos** que tienen en común y la **diversificación** del colectivo según sus aficiones favoritas.

4.3.1.1. Temas de interés frikis

Las aficiones frikis giran en torno a unos temas de interés propios, que se unifican en lo que suele llamarse "la cultura friki", "el *fandom*" o "la subcultura". Suelen relacionarse con la literatura fantástica, de ciencia ficción y cierta literatura de terror, de aventuras y épica; con los cómics americanos, europeos y el manga japonés; con el cine, especialmente de temática

Universidad Pontificia de Salamanca

fantástica, de ciencia ficción, de aventuras o el de animación –normalmente en versión original–; con las series televisivas, también de temática fantástica, tecnológica o de animación; con los juegos de rol, los videojuegos y algunos juegos de mesa; con la informática, con la exploración del espacio, con algunas ramas de la ciencia, con el coleccionismo y con estilos de música tales como el *heavy metal* y las bandas sonoras, con la mitología de diversas procedencias... pero el término puede extenderse a otras aficiones de temática alternativa, siempre que cumplan las características que las hacen ser frikis. Es de interés señalar que los temas de interés frikis se cultivan intensamente, con una faceta de aprendizaje, estudio y erudición muy marcadas. De los temas que se disfruta también hay que saber. Ser un experto en ellos es parte del carácter friki.

A continuación presentamos los **diez campos principales de interés friki** a día de hoy, de los cuales hemos visto los cimientos y el desarrollo en la línea temporal, y que retomaremos para un análisis más completo en el apartado dedicado al ocio:

1. **La historia y la mitología**: son ámbitos de su interés, los cuales investigarán y estudiarán con deleite, procurando conocerlos bien y disfrutando de su erudición, con un interés similar al que profesan por los mundos de ficción. Muchos autores de culto para el *fandom* eran grandes estudiosos de la historia y la mitología (como el propio Tolkien) y se inspirarán en ellas, tomando para sus historias características de su simbolismo, épica y sentido del destino.
2. **Los avances en la exploración de la Tierra y del Espacio**: al igual que el anterior, son ámbitos de su interés para investigar y estudiar y que servirán también de inspiración para sus autores favoritos. Hoy día la exploración de la Tierra apenas guarda misterios y por tanto es menos cultivada por los frikis, aunque se reconoce que ha inspirado grandes historias y personajes desde Julio Verne a nuestros días; la exploración del espacio sí continúa como tema de gran interés; ambas propuestas tienen en común el misterio, el peligro y las posibilidades casi infinitas de descubrir cosas que exciten o incluso superen a la imaginación humana.
3. **Los avances en ciencia y tecnología y el desarrollo de las telecomunicaciones**: al igual que los anteriores, serán ámbitos de interés y fuente de inspiración para autores y público, pero en este caso permiten también al aficionado su participación en el desarrollo y difusión del propio ámbito; su enorme interés y su capacidad para dedicar horas al estudio y desarrollo de sus aficiones les han permitido ser pioneros en las nuevas tecnologías y se servirán de ellas para interconectarse y

Universidad Pontificia de Salamanca

crear comunidades frikis de carácter transnacional; además, encontrarán en su pericia con las nuevas tecnologías un valor propio con respecto a la población general.

4. La literatura: los frikis son, por norma general, grandes lectores. La literatura es uno de sus elementos de consumo más recurrentes y de hecho, las tiendas de temática friki se clasifican como "librerías especializadas" en primer lugar, aunque en ellas no sólo vendan libros. Los géneros preferidos son principalmente cuatro: **terror, aventuras, fantasía y ciencia-ficción**, que condensarán las inspiraciones mitológicas, históricas, exploratorias y científico-tecnológicas que antes hemos mencionado, volcándolas en un imaginario de ficción que añadirá el imprescindible elemento de la imaginación a la mezcla para hacer surgir historias sorprendentes, mundos mágicos, héroes y villanos; escenarios que colocan al ser humano en situaciones límite ante las cuáles tendrá que tomar decisiones y actuar de forma ejemplar; las historias favoritas de los frikis y, entre ellas, las que consideran de culto, hacen referencia a estos cuatro géneros. En cuanto a los **formatos**, los frikis dan validez a la novela pero también a otros menos populares como el relato, la novela juvenil, el tebeo o cómic, la novela gráfica o incluso la revista, que para ellos tienen el mismo valor que la gran literatura.

5. El cine: también como grandes cinéfilos, son público fiel de la gran pantalla y también del formato grabado, con lo que consumirán vídeos, DVDs y serán de los primeros en probar nuevos soportes, como el *blue-ray* (coincidiendo también con su afición a las nuevas tecnologías), escribirán sus propias críticas y desarrollarán webs y *blogs*, siendo el cine uno de los principales temas de conversación frikis, tanto en foros como en el cara a cara. Los **géneros favoritos** son los ya mencionados de terror, aventuras, fantasía y ciencia-ficción y en cuanto a los **formatos**, también se dan validez a formatos menores, como la serie, la animación, el corto... a los que se da tanto valor como al gran cine.

6. Coleccionismo: otro de los rasgos definitorios del fenómeno friki es su gusto por el coleccionismo de objetos que hagan referencia a sus obras de culto favoritas, literarias o cinematográficas. Coleccionan *merchandising*, efigies de sus personajes favoritos, maquetas y reproducciones, todo tipo de mementos de sus obras favoritas y también *fanart*, hecho por ellos mismos o por otros aficionados. Este coleccionismo sirve para disfrutarlo en casa, exhibirlo y también comerciar con él; parte del estereotipo friki incluye el realizar coleccionismo de objetos con su embalaje original, sin abrir, pues esto les otorga más valor; algunas piezas de coleccionismo pueden llegar a alcanzar precios desorbitados –ya se ha comentado en la línea

Universidad Pontificia de Salamanca

temporal, que en 2010, un cómic de *Superman* de 1938 se subastó por 740.000 euros a través de Internet–. Resulta interesante anotar que el coleccionismo no siempre es serio y reverencial, muchas veces está empapado de humor y parodia, como a la hora de coleccionar versiones "cabezonas" o incluso peluches de sus personajes favoritos, incluso de los villanos o monstruos.

7. El mundo del entretenimiento basado en juguetes, juegos de mesa, juegos de rol y videojuegos: se trata de un colectivo eminentemente lúdico, cuyas actividades sociales implican muy a menudo el compartir una partida de alguno de estos juegos con otros frikis hasta el punto de asociarse en clubes de juegos u organizar jornadas divulgativas de ello y hasta enormes convenciones. También participan en torneos que se dan lugar en las asociaciones, librerías especializadas, o a través de Internet; algunas de estas competiciones tienen carácter internacional e implican viajar y mover a cientos de personas para participar en estos juegos. Ellos son responsables en parte de la popularización de los videojuegos para adultos, cuyo mercado mueve millones de dólares; son quienes han propiciado la comercialización de los juegos de mesa de estilo europeo fuera de su Alemania natal. Es decir, que sus aficiones marcan la extensión de un mercado y una nueva forma de ver el entretenimiento.

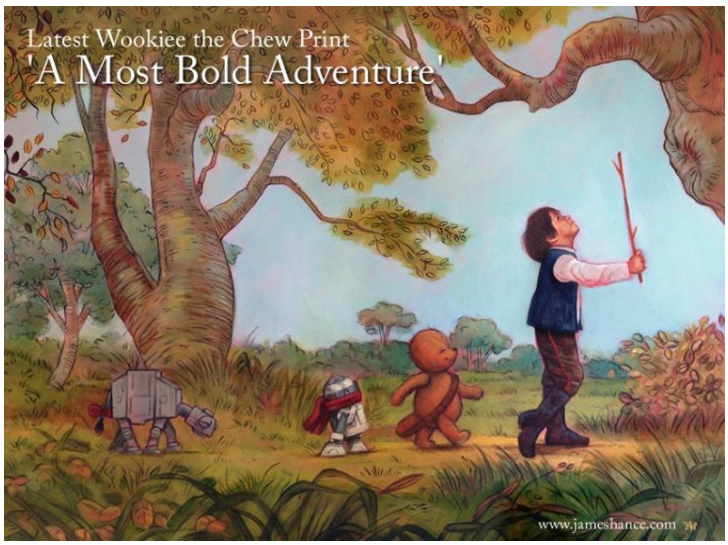
8. Los disfraces: otra faceta del universo lúdico de los frikis es el gusto por el disfraz. Tanto su uso, como su fabricación. Los disfraces están siempre unidos a un objetivo, como por ejemplo una representación de rol en vivo, acudir a un estreno de cine o un evento, o participar en un concurso. En este contexto surge la palabra ***cosplay***, una abreviatura del concepto anglosajón *costume play*, o "juego de disfraces" en castellano. El *cosplay* se asocia en un principio con el mundo japonés y los *otaku*s son especialmente aficionados a él, aunque hoy en día se considera *cosplay* a la práctica totalidad de los disfraces frikis. Una característica del disfraz friki es que suele estar inspirado en personajes muy concretos de su universo de ficción, extraídos de cómics, películas, videojuegos, etcétera... Es importante ser riguroso en los detalles, la exactitud es un valor muy apreciado en los disfraces frikis.

9. El humor referencial: otro aspecto más del carácter lúdico del colectivo es su gusto y cultivo del humor como uno de sus rasgos más característicos. Tienen especial preferencia por un estilo de humor absurdo, inspirado en humoristas como los Monthy Python, Terry Pratchett o Douglas Adams... Divulgarán y cultivarán ellos mismos ese tipo de comunicación, demandándolo en los juegos, libros, películas, y añadiéndolo a su propio estilo de vida. Pero lo más importante de su humor es que suele hacer referencia a las propias aficiones; la cultura friki está llena de humor y de

Universidad Pontificia de Salamanca

guiños a las múltiples referencias que manejan; una representación muy común se da en las camisetas, que a menudo utilizan personajes carismáticos de la literatura, el cine, los cómics o los videojuegos, realizando acciones o comentarios humorísticos, muchas veces memes de Internet o chistes internos difíciles de entender –o que resultarían poco humorísticos– para un público general; de forma similar actúan los peluches que caricaturizan algunas criaturas frikis, cuanto más feroces y terroríficas mejor, como Cthulhu o el Murloc. Algo muy característico de ese humor es la mezcla y yuxtaposición de referencias. Por ejemplo, convertir al horrible dios-monstruo Cthulhu en un adorable peluche, es humorístico y friki, pero hacer que además se parezca a la popular gatita Kitty, es algo aún más friki. Representar a los personajes de *La guerra de las galaxias* como bebés es también un humor friki, pero la vuelta de tuerca definitiva es dibujarles en la actitud y tipo de trazo características de los cuentos de *Winnie the Pooh*, como hace el artista conceptual James Hance. **El humor friki es una continua referencia, cuanto más rica y a más niveles, mejor**.

Gráfico 4: Una de las pinturas minimalistas de James Hance. Propiedad de J. Hance[59].



10. **Música referencial**: a diferencia de otros movimientos urbanos, los frikis no siguen un estilo musical concreto que les defina como grupo; en cualquier caso, sí es cierto que suele asociárseles con cuatro tipos de música que parecen ser los preferidos (o al menos los más recurrentes estadísticamente) para este colectivo: el ***heavy metal***, las **bandas sonoras**, el ***mash-up*** y los **cantautores humorísticos**. Lo que tienen en común los cuatro tipos es que, al igual del humor que acabamos de tratar, hacen referencia a otras de sus aficiones. El *heavy metal* del que disfrutan los frikis suele ser

[59] http://www.jameshance.com/.

Universidad Pontificia de Salamanca

del tipo épico, que hablan de grandes gestas mitológicas e históricas e incluso algunas llegan a hacer referencias directas a obras de culto frikis (como por ejemplo la banda Blind Guardian, que escribe letras sobre *El señor de los Anillos*). Las bandas sonoras están asociadas, obviamente, a muestras audiovisuales que interesan al colectivo friki –el cine, los videojuegos...–; una actividad muy friki es escuchar bandas sonoras de juegos antiguos, que lograban realizar temas muy imaginativos con muy pocos medios. Los *mash-up* son piezas de música manipuladas para unir dos canciones muy distintas, por ejemplo la banda sonora de un videojuego en sintonía con una canción pop famosa; más que nada son ejercicios de ingenio y humor, no tanto algo para escuchar y deleitarse. Por su parte, los cantautores humorísticos, son personas que hacen canciones divertidas, a menudo parodias, dándoles un giro friki; es famoso Weird Al Jancovick por sus parodias de famosas canciones pop en un contexto de películas de culto, o Flight of the Concords, o Tripod, que hacen canciones propias con chistes que harían reír a los frikis.

4.3.1.2. Rasgos característicos

Como veremos, este conjunto de temas que acabamos de ver posee dos rasgos característicos y recurrentes, que confieren unidad: **imaginación** e **impopularidad**.

- **Imaginación**: En general todas las aficiones mencionadas tienen en común un alto grado de imaginación, incluso aquellas basadas en la realidad (la exploración, la ciencia, la historia...) resultan de alguna manera lejanas, mágicas o exóticas. Los frikis suelen rechazar los temas más mundanos, la vida real del día a día les parece aburrida, gris, o en ocasiones hostil, por lo que prefieren volar en alas de la imaginación. Una de las críticas que otros colectivos les hacen, es que se evaden demasiado, no posan sus pies en el mundo real; se critica que en lugar de hablar de los temas del momento, se distraigan discutiendo qué harían si dispusieran de una máquina del tiempo o qué superpoderes les gustaría tener; precisamente esa fantasía que atrae a los frikis, repele a otros individuos.
- **Impopularidad**: Todas las aficiones frikis tienen en común cierto grado de **impopularidad**, que puede variar. Suelen ser aficiones minoritarias, alternativas, algo exóticas y mal valoradas por el grueso de críticos culturales profesionales, que las considerarán *kitsch* o simplemente de calidad inferior; aficiones *underground* en el sentido más literal de la palabra. De ahí que algunos frikis acepten y otorguen ellos mismos a sus aficiones el título de "cultura *pulp*" o "**subcultura**", como lo hace el ya citado dibujante Cels Piñol. Sin embargo, ellos no

Universidad Pontificia de Salamanca

comulgan con una visión de cultura *kitsch* y de baja calidad, sino que encuentran calidad y mensaje en estas muestras de cultura, **y reivindican su equiparación con otros ámbitos** (lo que ya está ocurriendo, por ejemplo al introducir el cómic como herramienta didáctica en algunas escuelas, o al adaptar novelas de fantasía y ciencia ficción al gran cine); para los frikis, el cómic es el noveno arte.

Volviendo a la esencia de las aficiones frikis, y aunque la norma es la impopularidad, la aceptación social de los diversos temas de interés típicos del *fandom* es, en realidad muy diversa. Así, algunos son aceptados sin problemas por el resto de la sociedad, como el cine y la informática, pero otros no están totalmente aceptados, principalmente al considerarse algunas aficiones como extrañas o impropias de la edad, como los juegos de rol o las series de dibujos animados. Sin embargo, hay que tener en cuenta que la aceptación depende también del comportamiento y fascinación de sus miembros y no sólo del contenido de las aficiones en sí mismas. También cabría preguntarse **en qué contexto y desde cuándo** algunas aficiones se consideran frikis, ya que existen pocas aficiones que lo sean en exclusiva (quizás sólo el rol, el *cosplay*, y con reservas). La mayoría de aficiones frikis, si no todas, provienen de formas de entretenimiento que son o han sido muy corrientes en la sociedad.

En fin, las aficiones pueden convertirse en frikis, dependiendo básicamente de cuatro **factores principales** que influirán en su falta de popularidad, y también debido a un nuevo y quinto motivo, la creación de la propia etiqueta:

> **1.– Actividad minoritaria**: el desconocimiento general del elemento concreto, bien sea porque pertenece a otra cultura, bien porque se distribuya en un ámbito muy pequeño, o bien porque sea extremadamente específico, contribuye también a su impopularidad. Por ejemplo un tebeo de *Mortadelo* no sería especialmente friki en España, pero sí lo sería uno de *Sandman* o cualquiera de los dibujados por Osamu Tezuka. Tampoco son especialmente frikis las revistas de videojuegos que se comercializan en los kioscos, pero por norma general sí lo son los fanzines y las publicaciones web de muchos aficionados. Tampoco es especialmente friki el hecho de escuchar alguna vez música de bandas sonoras de las películas favoritas, pero sí resultaría friki escuchar bandas sonoras de videojuegos.
>
> **2.– El desfase etario**: es el caso de elementos que se consideran normales para niños pero no para adultos, como dibujos animados, juegos, peluches o disfraces. Por ejemplo, un niño que juegue a *Pokemon* es algo normal, una actividad popular entre

Universidad Pontificia de Salamanca

los niños; pero un adulto que juegue a *Pokemon* es considerado raro, un friki que desarrolla una actividad tremendamente impopular para los adultos.

3.– El desfase profesional: en el caso de temas que están muy encapsulados en una profesión concreta. Por ejemplo, no resulta extraño que un informático conozca complicados procesos de computación, que un físico pueda explicar teorías relacionadas con el movimiento de las partículas o que un historiador diserte sobre los detalles de diferentes conflictos bélicos, pero cuando es una persona ajena a la profesión quien conoce estos temas y apela a ellos en conversaciones triviales, suele ser visto como friki y no será secundado por el resto de participantes, que preferirán hablar de temas más generales o que conozcan mejor todos ellos.

4.– El cultivo intensivo: este elemento además caracteriza especialmente al mundo friki. Casi cualquier afición puede considerarse normal si se cultiva de forma esporádica, incluso las más extravagantes, pero pasa a ser friki cuando se convierte en un elemento del carácter de la persona; por ejemplo seguir una serie de TV sería normal, pero saberla de memoria, visionarla una y otra vez y participar en foros y eventos relativos a ella, sí sería friki.

El motivo más moderno que convierte a una afición más o menos corriente en una actividad friki es la propia creación de la etiqueta que arrastra consigo categorías antes consideradas normales; por ejemplo, en el ámbito literario, autores clásicos como Asimov, Poe, Lovecraft o el propio Tolkien, se han considerado generalmente como grandes autores de su género (ya sea ciencia ficción, misterio, terror o fantasía), pero han empezado a considerarse "autores frikis" desde el momento en que sus obras y los seguidores de sus obras han recibido esa etiqueta. En el mundo del cómic ocurre de forma similar; tebeos como *El Capitán Trueno*, *Tintín*, o *13 Rúe del Percebe* se han comercializado como cultura "normal" durante muchas décadas en España, pero hoy en día, el tebeo ha pasado a llamarse cómic y a asociarse con una actividad alternativa o friki, arrastrando consigo todo tipo de piezas, en mayor o menor medida. Claro ejemplo son también los juegos de mesa; hoy en día se considera juego friki, desde dentro y desde fuera, casi cualquier juego de mesa que se salga de los clásicos, sin embargo, no hay motivos para que juegos de tablero, nada esotéricos, como *Colonos de Catán*, *Aventureros al tren*, *Agrícola* o *Fórmula Dé* no sean considerados simplemente "juegos familiares" o "juegos de mesa" a secas, salvo por la propia existencia de la etiqueta y quizás la reducida publicidad que se hace de ellos, que se transmiten más bien por el boca a boca y no por televisión. Existen muchos ejemplos del mismo tipo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Incluso el rol, actividad emblemáticamente friki, no nació como una actividad alternativa, sino que comienza a comercializarse en los 70-80 con gran éxito y difusión, para pasar a considerarse una actividad extraña o peligrosa años después. En España se potenció enormemente ese sentimiento de rechazo tras el asesinato de un hombre de 52 años, en el barrio de Manoteras de Madrid, en 1994, a manos de dos jóvenes que habían ideado su propio juego de rol; aunque investigaciones posteriores demostraron que la influencia del juego era escasa o nula, tras el impacto en los medios de comunicación y la plasmación del miedo al rol en películas como *Nadie conoce a Nadie* de Mateo Gil, en 1999, los juegos de rol nunca volvieron a recuperar su buena imagen y hoy son actividades minoritarias y poco apreciadas por el público general. Como este, sucesos achacados por la prensa a frikis en EEUU y Japón, contribuyeron a oscurecer la imagen de un entretenimiento que ya había pasado por su época de popularidad.

4.3.1.3. Diversificación parcial del colectivo

Es necesario entender que, en cualquier caso, no existe una aprehensión homogénea de todas las ramas de la llamada subcultura; cada una de estas aficiones suele estar representada por una **especialización friki**, así los *otaku*s son seguidores de lo japonés (el manga, el *anime*, etcétera), los *trekkies* son seguidores de la serie *Star Trek* y por extensión de otras series televisivas, los *gamers* o "jugones" son adictos a los videojuegos, los *geek* son expertos en informática, los roleros son los jugadores de rol y aficionados por norma general a la fantasía… existe un largo y cambiante etcétera de especializaciones frikis, que evoluciona cada día.

Algunas especialidades están más encapsuladas que otras; sin embargo, también es cierto que todas estas áreas de especialización suelen por lo general mostrar **nexos de unión** entre sí y lo común es que un friki tenga varias aficiones en distintos de los mencionados ámbitos aunque se sienta más profundamente parte de una especialización. Es muy raro encontrar frikis que se encuadren única y específicamente en una sola de las especialidades, por lo tanto nos encontramos con un colectivo sólo **parcialmente diversificado**.

El mero hecho de agrupar todas estas aficiones bajo la etiqueta de friki, lo cual está potenciado enormemente por la presencia de los diferentes elementos de su subcultura en las mismas tiendas –las librerías especializadas–, provoca que, por un lado, el friki de cualquier especialidad tenga **fácil acceso** a los elementos de las demás especialidades y por otro, que exista cierto **sentimiento de unidad**, cierta percepción de grupo, aunque no se practiquen

Universidad Pontificia de Salamanca

todas las áreas del frikismo. El **carácter competitivo** que demuestran muchos frikis les hace elevar la competición a los grados de frikismo que contemplamos al hablar del *GeekTest* o Frikitest[60]; según esta perspectiva, alguien sería más friki cuantas más especialidades frikis aprecie o domine, confirmado el sentimiento de unidad y la real amplitud del fenómeno.

Este sentimiento de unidad, como veremos, no es óbice para que surjan **enemistades esporádicas entre frikis de distintas ramas**, precisamente por la diversidad de aficiones; hay roleros que no soportan a los *otaku*s y viceversa, *geeks* que no comparten las aficiones no tecnológicas de los demás y *gamers* que no se comunican apenas con ningún sector friki y que además consumen productos (juegos) que no comparten el punto de venta… en cualquier caso, por norma general, todos se reconocen entre sí como frikis y les rodea un halo de afinidad que no comparten con el resto de la sociedad.

A lo largo del trabajo indagaremos más en estos gustos y aficiones, analizaremos qué las hacen ser frikis y qué tienen en común, añadiremos nuevos elementos sugeridos por nuestros informantes si es preciso, o eliminaremos los que no sean verdaderamente frikis.

4.3.2. Las tres escuelas

Aunque a menudo hablamos de este fenómeno como si fuera internacional, lo cierto es que cada zona geográfica y cultural lo vive y desarrolla desde su propia idiosincrasia; algunos países se comportarán simplemente como consumidores o receptores y otros realizarán sus propias aportaciones, marcando tendencia. En esta línea, podemos encontrar tres zonas de influencia o "escuelas", que influirán de forma decisiva en la llamada subcultura friki; se trata de las escuelas **anglosajona, oriental y europea**.

Para los anglosajones, hablaremos del movimiento *geek*, condicionado sobre todo por la influencia de Estados Unidos, pero también de la producción inglesa, muy prolífica y siempre en contacto con sus compañeros americanos. Otros países angloparlantes vivirán el fenómeno *geek* de forma parecida, con similar consumo, estética y reacción social, si bien su papel será más el de receptores que el de productores.

Para los orientales, nos referiremos al movimiento *otaku*, marcado principalmente por la influencia de Japón. Corea del Sur empieza también a desarrollar una producción propia de cultura friki con influencia en el resto del mundo, aunque aún no es comparable en volumen y

[60] Un test *online* que dirime cuán friki es una persona. Preguntas del Frikitest reproducidas en Anexo.

Universidad Pontificia de Salamanca

alcance a las aportaciones de sus vecinos nipones. Otros países como China, también viven el fenómeno *otaku*, aunque Japón sigue siendo el máximo referente.

En España y el resto de los países europeos no angloparlantes, suele utilizarse algún derivado de la palabra *freak* para referirnos a este fenómeno (como el castellanizado *friki*). La escuela europea es muy heterogénea pero sigue siendo de gran influencia en el resto del mundo, no en vano, el cómic francófono constituye una de las tres grandes tradiciones de historietas mundiales (precisamente junto con la estadounidense y la japonesa), Alemania ha generalizado su propio estilo de juegos de mesa y España ha sido el primer país en reivindicar un día para el orgullo de los frikis. Aunque Europa juega un importante papel en la cultura friki, las influencias del mundo anglosajón y nipón son mucho más visibles y arrolladoras.

Fuera de estas escuelas, la cultura friki tiene su calado en muchos rincones del mundo, pero sin marcar desde ellos una verdadera tendencia. Así, cabe destacar el caso de Latinoamérica, donde el fenómeno friki cada vez tiene mayor importancia, pero más como objeto de culto y consumo que como producción propia; Internet está poblada de sitios latinos dedicados a temas frikis, México alberga uno de los más famosos *Maid Cafés*[61] fuera de Japón y su consumo de muestras de subcultura aumenta año a año. Sin embargo aún no se han desmarcado como creadores de tendencia. Es cierto que Latinoamérica cuenta con una rica tradición historietística, si bien ésta se ha enfocado sobre todo a temas sociales o de crítica (como la clásica *Mafalda*, de Quino, o las historietas feministas de Maitena), o bien se ha integrado en la escuela europea o anglosajona norteamericana, como también ocurre con el cine y la literatura; así, resultan recurrentes los ejemplos de autores, directores o artistas latinoamericanos que han influenciado de alguna manera al mundo friki, pero desde otros mercados, como Copi, Guillermo del Toro o Alejandro Jodorowsky.

Volviendo a las tres escuelas y sin pretensiones de abarcar una visión íntegra de este fenómeno en el mundo –pues nuestra tesis se referirá a la realidad de España–, podemos establecer una serie de diferencias básicas según tres criterios principales: la **producción propia**, la **absorción de producción extranjera** y la **reacción social** hacia los frikis.

Producción propia

Existen diferencias de estilo en la producción de cultura europea, anglosajona y oriental, que se hace evidente en los ámbitos de interés de los frikis como son cine, cómic, juegos o

[61] Cafetería en la cual las camareras se visten al estilo Lolita, a menudo con complementos de estilo *manga*, y tratan al cliente de forma muy servicial, como amo o señor de la casa.

Universidad Pontificia de Salamanca

literatura. Podemos señalar algunas diferencias básicas, especialmente en el **cómic** y los **juegos** de las tres zonas, por ser estos ámbitos más específicos para esta subcultura y también quizás más desconocidos en general que el cine y la literatura, cuyas diferencias puedan ser más obvias al lector de este trabajo.

En Japón, el cómic o manga, tiene por lo general una estética muy marcada y característica, fácilmente reconocible, que se caracteriza por leerse de atrás hacia delante (incluso en las ediciones en inglés y castellano) y por sus estilo de trazo o tipo de dibujo en el que predomina el "efecto máscara", es decir la combinación gráfica de unos personajes caricaturescos con un entorno realista. Los ojos de los personajes manga se dibujan muy grandes, más propios de individuos occidentales que japoneses; esta técnica tiene su origen en la influencia que ejerció el estilo Disney sobre Osamu Tezuka (padre del manga actual). Las historias de manga suelen ser más cortas que las de cómic americano y a menudo están dibujadas en blanco y negro. Normalmente son creadas por un solo artista, el *mangaka*, que realiza tanto el dibujo como el guión. El *anime* (dibujos animados), contempla características similares a las del manga, pues la mayoría de *anime*s son adaptaciones de mangas.

En cuanto a las tramas, es habitual clasificar las historias de manga y *anime* en función del segmento de población al que se dirigen, más que en función de la temática de la historia (por ejemplo, el *Kodomo*, está dirigido a niños pequeños; el *Shōnen*, a chicos adolescentes; el *Shōjo*, a chicas adolescentes; el *Seinen*, a hombres jóvenes y adultos; y el *Josei*, a mujeres jóvenes y adultas). La clasificación por género o temática es una demanda directa del público occidental; aquí el aficionado al manga y *anime* utiliza algunos términos nipones que permiten designar a los subgéneros más específicos y que no tienen un equivalente preciso en castellano (el *Mahō Shōjo*, es una historia sobre niñas o chicas que tienen algún objeto mágico o poder especial; en el *Sentai* o *Súper Sentai*, la acción se reparte entre tres o cinco protagonistas; el *Mecha*, habla sobre robots gigantes tripulados por humanos y el *Jidaimono*, es manga ambientado en el Japón feudal…). Algo característico del manga y *anime* es la amplia gama de historias amorosas-eróticas (así, la palabra *Yuri*, define una historia de amor entre chicas; *Yaoi*, una historia de amor entre chicos; *Harem*, grupo femenino, pero con algún chico como co-protagonista. Mientras que *Hentai* se utiliza para hablar de cualquier trama sexual).

En cuanto a los **juegos de mesa**, los juegos japoneses más populares en el resto del mundo son los tradicionales: juegos abstractos, habitualmente de dos jugadores enfrentados, sin una temática concreta, con reglas simples y ausencia de suerte o muy poca presencia de ella, como el *Go*, el *Go-moku* o el *Shōgi*; por el momento no se han popularizado juegos de

Universidad Pontificia de Salamanca

mesa modernos de origen japonés a nivel internacional. Por el contrario, los japoneses son punteros en cuanto a **videojuegos**, tanto de ordenador como de consola, albergando en su capital las oficinas centrales de las multinacionales SEGA y Nintendo, gigantes del mundo de los videojuegos de origen nipón.

En Estados Unidos el **cómic** constituye una de las tres grandes tradiciones de historietas a nivel mundial, junto con la franco-belga y la japonesa, que acabamos de referir y además lideró la producción mundial durante toda la primera mitad del siglo XX, siendo la primera en generar una verdadera industria. En cuanto a su dibujo, la historieta norteamericana fue pionera en adoptar el globo de diálogo además de las didascalias. En el estilo americano, a diferencia del japonés, las historias suelen ser más largas y, al igual que el estilo europeo, mantiene en la misma línea entornos y personajes (o bien todo realista, o bien todo caricaturesco), suele estar realizado a todo color y a menudo por dos artistas (guionista y dibujante). Son típicas del cómic americano las historietas de superhéroes, muchas ambientadas en un periodo de Guerra Fría, real o alternativa. A partir de los 80, se suman muy habitualmente autores ingleses a la industria americana del cómic.

En cuanto a **juegos**, son típicos de EEUU y del mundo anglosajón los juegos de guerra o *Wargames* y también el juego de rol comercial –desde *Dragones y Mazmorras* del estadounidense Gary Gigax–. La industria americana de los **videojuegos** es inmensa siendo la principal competencia de Japón.

En Europa, la principal escuela de **tebeo** o cómic es la Franco-Belga. En su trayectoria se inscriben revistas del calibre de *Métal Hurlant*, *Pilote* o *Spirou*, series como *Astérix*, *Barbarella*, La *Mazmorra*, *Tintín* o *XIII* y autores como Chaland, Cosey, Lauzier, Moebius o Tardi, incluyendo a pioneros del medio como Töpffer. En esta zona existen muchos eventos relacionados con el mundo de la historieta; cuenta con premios como el Saint-Michel y su festival más importante es el Festival de Angulema. La influencia de la escuela Franco-Belga no se limita a Centroeuropa, ya que esta tradición de historietas ha incorporado muchas otras tradiciones europeas, como la italiana y la española; autores argentinos, como Copi o Juan Giménez, chilenos como Alejandro Jodorowsky, y españoles, como José Luis Munuera o Julio Ribera trabajan también de forma directa para el mercado francófono; lo mismo ocurre con la iraní Marjane Satrapi, el polaco Grzegorz Rosinski o el serbio Enki Bilal –los autores ingleses, al contrario, suelen sumarse a la industria americana–. Todos estos cómics se traducen del francés, principalmente al castellano y el inglés, ejerciendo así su influencia en toda Europa.

Universidad Pontificia de Salamanca

A diferencia de Japón, los tebeos en Europa sí suelen dividirse por temáticas –muy variadas, incluyendo el género humorístico, histórico o la acción– en lugar de por sectores de población, y el mercado de historietas amorosas y eróticas no es tan grande. Como en EEUU, suele publicarse en color y mantener en la misma línea entornos y personajes. En cuanto a sus autores, encontramos cómics realizados por un solo artista (a la manera japonesa) o por dos, un dibujante y un guionista (a la manera americana). Las historias, más largas que las japonesas, no llegan, habitualmente, a ser tan extensas como las americanas.

En cuanto a los juegos de mesa, existe una categoría propia, los ***Eurogames***, que adquirieron popularidad principalmente en Alemania, y por ello también se les conoce como "Juegos de tablero de estilo alemán". Los *Eurogames* no son abstractos como los juegos tradicionales japoneses, sino que suelen tener un tema o entorno en el que se ambienta el juego (una granja, una ciudad…) aunque no siempre sea relevante para la acción; suelen caracterizarse, a diferencia de los juegos de estilo anglosajón, por una estética más sencilla, el uso del cartón y la madera como materiales principales (en lugar de plástico) y por una forma de juego en la que normalmente no hay eliminación de jugadores; muchos de ellos proponen mecanismos de compensación para que el más atrasado en el juego no quede descolgado. Tampoco es común entre los *Eurogames* el que exista un enfrentamiento directo entre los jugadores, como ocurre en los *Wargames* o en la mayoría de los juegos abstractos; en los *Eurogames* se compite por lograr un desarrollo mejor que el resto de jugadores (comprar y vender mejor, expandir el territorio o gestionar mejor que los demás un negocio como puede ser una granja o una fábrica). La duración de los *Eurogames* suele estar definida y oscila entre los 60 y 120 minutos, dependiendo del desempeño de los jugadores. No pueden alargarse indefinidamente, debido a sus propias reglas (por ejemplo, el límite de turnos).

Europa tiene su propia distribución y creación de **videojuegos** con exponentes muy destacados, pero aún sigue a la cola si la comparamos a Japón o al dúo EEUU-Reino Unido. Todo lo expuesto evidencia una **sensibilidad diferente** a la hora de crear y comunicar, que desde luego está en consonancia con los movimientos sociales propios de cada cultura y la adscripción al fenómeno friki.

Absorción de producción extranjera

Una de las características de los elementos de la cultura friki es su carácter **minoritario**; en Europa y en concreto España, este hecho se plasma en que la mayoría de las aficiones y objetos de consumo son **importados**; gran cantidad proceden del mundo anglosajón (como *Star Wars*, *Star Trek*, los tebeos de Marvel y DC, J. K. Rowling, Tolkien, o Terry Pratchett) o de

Universidad Pontificia de Salamanca

Japón, del cual se valora tanto su historia y su cultura tradicional (se aprende el idioma, los caracteres *Kanji*, las artes marciales, la ceremonia del té…) así como su estilo de vida moderno (con gran difusión del manga, el *anime*, la moda y las novelas actuales).

La importación genera una serie de actividades asociadas a ella, propias de la distribución y de la diferencia idiomática. Por un lado, aparecen intermediarios y nuevos canales de distribución de la cultura, en ambos casos los hay tanto profesionales-comerciales, como a nivel usuario-*amateur*. Por ejemplo, empresas como Edge u Homoludicus importan y traducen al castellano juegos de mesa de otros países, Panini edita en Europa muchos de los cómic de DC y Marvel, algunas librerías especializadas se encargan de importar el material extranjero, etc. Por su parte, muchas personas se convierten en intermediarios comprando a través de Internet para sí mismos y sus amigos, o bien utilizando el sistema *long tail*[62] propio de la venta *online*. También es propia de Internet la distribución P2P de copias de un producto, a la que acuden muchos frikis si el producto que buscan no está a la venta en España.

Por otro lado, la **creación de subtítulos, resúmenes y traducciones** de las obras es muy frecuente en España, y no sólo a nivel comercial, sino también *amateur*, en el cual son las propias asociaciones de fans, o individuos aislados, quienes las llevan a cabo para luego distribuirlas en su comunidad. Entre las historias de vida analizadas, resulta recurrente el caso de acceder a la subcultura friki a partir de empezar a colaborar con las traducciones de obras.

Disfrutar de una producción extranjera, también implica un cierto **choque cultural**. EEUU por ejemplo, posee una mayor tradición y aceptación de revistas *pulp*, ciencia ficción e historias de superhéroes, con otras connotaciones sociales; mientras que en Japón, el tipo de sociedad y estilo de vida que se representa en los *anime*s y mangas es muy distinto al nuestro (el papel de la mujer y las actitudes ante el sexo, por ejemplo, son totalmente distintos).

En resumen: tanto los *geeks* de EEUU como los *otaku*s de Japón importan parte de su cultura, pero no tanto como en la intermedia Europa (España en concreto), ya que su producción propia es muy grande y no dependen de importaciones para nutrirse, por tanto, no generan en la misma medida actividades asociadas como traducción o subtitulación. Además, el salto cultural que supone para un español asimilar el material extranjero, no tiene lugar en sus propios casos, donde se consume un material que bebe de sus mismas tradiciones.

[62] Las nuevas tecnologías permiten un sistema de ventas en la que un producto minoritario pero aún así demandado, que no tendría cabida en la tienda tradicional, puede comprarse a través de internet, de uno en uno. Hace referencia a que no es un consumo de masas, sino a una larga cola de ventas individuales y dispersas en el espacio.

Universidad Pontificia de Salamanca

Reacción Social

La reacción social en torno al fenómeno friki es muy variada a lo largo y ancho del mundo. Recordando que no se pretende hacer un análisis completo del movimiento *geek* u *otaku*, podemos apuntar algunas de sus diferencias con respecto a España:

Dentro del mundo anglosajón, EEUU fue el país que acogió el movimiento *freak* y que cultivó el asociacionismo de este tipo de grupos en primer lugar. Es el país que dio lugar a *Star Trek*, *Star Wars*, los relatos de Lovecraft y Asimov, los cómics de Superhéroes y las revistas *pulp*, donde Internet fue implantada en primer lugar y donde se instauró primero la moda *Chic Geek*… Allí son frecuentes desde hace muchos más años que en España las convenciones de fans, las jornadas y campeonatos de juegos de mesa, que se extienden a los países también angloparlantes. En resumen, *nerds* y *geeks* americanos están más integrados en la sociedad que los frikis aquí y pueden ser de cualquier edad ya que el movimiento es más longevo. Aunque para los medios de comunicación y la cultura popular ocupen un papel muy estereotipado e incluso cómico, es cierto que su contexto social les ha permitido desarrollarse en su espacio concreto sin mayores dificultades y quizás por ello no habían adoptado un Día del Orgullo Friki hasta que este día se inauguró en España.

En el mundo oriental, el fenómeno *otaku* es más reciente que en España y ha supuesto todo un *boom* cultural, sobre todo en Japón; se trata de una moda que tiene mucho de estético y general un consumismo determinado. Han revolucionado el *cosplay* que allí se asocia con el karaoke y el baile –de hecho, el movimiento *cosplay* tal y como se lo conoce ahora, distinto del juego de los disfraces tradicional, es japonés, pues se originó en el puente Harajuku, en el distrito de la moda de Tokio, en el cual se reúnen los jóvenes *cosplayers* (sobre todo chicas) los fines de semana–; en Japón el *cosplay* tiene un componente de ironía o parodia que se ha exportado sólo en parte al resto de países. Sí aparece en Japón el componente *geek* de pasión por la tecnología, pero no es apenas visible la corriente *nerd* que en EEUU se asocia con el saber y la ciencia. Su visión del frikismo es muy lúdica y festiva, además de que la desarrollan de forma casi exclusiva los adolescentes y en menor medida los jóvenes, nunca o en contadas excepciones los adultos. En Japón, por el momento, no se celebra El Día del Orgullo Friki, pese a ello, la comunidad friki española y americana, consideran a Japón como el país más friki del mundo, no sólo por el desarrollo del fenómeno *otaku* sino también por sus usos y costumbres muy distintas a las de occidente.

El frikismo en Europa y en concreto España es diferente, tiene en común algunas características de los movimientos que acabamos de comentar, pero no está ni tan

Universidad Pontificia de Salamanca

desarrollado y aceptado como en el mundo anglosajón, ni resulta la moda efervescente de Japón. Acaso las características propias de EEUU se encuentren entre los frikis más mayores de España y las de Japón empiecen a introducirse entre los más jóvenes de nuestro país. Analizaremos la visión social de los frikis en España en el apartado correspondiente, mientras que analizar las características del movimiento es el objeto de todo este trabajo; baste decir ahora que la aparición de adolescentes frikis es una novedad en nuestro país, pues hasta hace relativamente poco se entendía como un fenómeno propio de "jóvenes mayores de edad", que precisamente realizaban actividades que podían considerarse ya infantiles en su caso.

En España el frikismo está "en alza" y cada vez es más visible, pero hasta hace poco ha sido un asunto más bien privado, circunscrito a las librerías y jugueterías especializadas, los clubes de rol, las asociaciones literarias, las reuniones de amigos, las ferias del cómic y las webs. No existen en nuestro país tantas convenciones y jornadas organizadas como en EEUU, ni es tan normal como en Japón acudir a un lugar público a disfrazarse sin que esto forme parte de un evento o fiesta. Por otro lado, el frikismo en España también se diferencia de los anteriores en que las ramas *nerd* (erudita, con gusto por el conocimiento y la ciencia, la historia, el arte y las ciencias sociales y naturales) y *geek* (de pasión por la tecnología y la informática) sí están ambas presentes en España, aunque resulta más visible y accesible la rama *geek* del frikismo mientras que la *nerd* es mucho más minoritaria.

4.3.3. Fechas señaladas en el calendario friki

El colectivo friki también cuenta con algunas fechas importantes en su calendario. No hablaremos aquí de las fechas de las convenciones y ferias, que cada año se realizan con fines eminentemente comerciales, sino de tres fechas dedicadas a la conmemoración de eventos culturales frikis y que también son una reivindicación de los derechos del propio colectivo[63]. Estos son el **Día del Orgullo Friki**, el **Día de la Toalla** y el **Día del Orgullo Zombi**.

El día del Orgullo Friki

Se trata de una iniciativa popular que intenta reivindicar el derecho a ser friki de quien lo desee y demostrar que no son un grupo minoritario. Esta celebración nace en nuestro país por primera vez el 25 de mayo de 2006, en conmemoración del estreno oficial de *Star Wars: a New*

[63] Tampoco incluiremos una explicación extensa sobre el 4 de Mayo; simplemente anotar aquí que se considera el día de *La Guerra de las Galaxias*, porque su pronunciación inglesa "May the forth" es muy similar a la famosa cita de la película "may the Force be with you" ("que la Fuerza te acompañe").

Universidad Pontificia de Salamanca

Hope en 1977 y coincidiendo con el "Día de la Toalla", pero pretendiendo ser una celebración autónoma; desde entonces, se celebra cada año y ha ido **extendiéndose** a otros países tan diversos como Canadá, México, EEUU o Israel –aunque en España ha ido disminuyendo en volumen y afluencia de personas–; y no sólo se ha exportado la celebración, sino también el término "friki", incorporándolo a los neologismos de los demás países hispanohablantes que hasta entonces no lo utilizaban (usaban otros, como: ñoño, *fanboy* o *geek*).

Gráfico 5: Primer cartel del Día del Orgullo Friki, 2006[64].

Como **antecedentes** encontramos el "Geek Pride Festival" –organizado a pequeña escala por Tim McEachen, un hostelero de Nueva York, en su cervecería entre 1998 y 2000– y las celebraciones de "El día de la Toalla" –sin carácter reivindicativo, en diversas zonas de EEUU desde 2001–. En España, la celebración surgió en un foro de Internet dedicado a Marvel, a partir de que un usuario que se hacía llamar "Señor Buebo[65]" discutiera el hecho de que cualquier friki pudiera o no denominarse así y el deseo y derecho de estos frikis de que ellos mismos y las actividades así consideradas (como leer cómics o jugar a rol), fueran reconocidas por la sociedad y no despreciadas. Ene se mismo foro, un grupo creó un manifiesto con el fin de celebrar este día; un texto que se convertiría en emblema de esa primera celebración; sin embargo **"El Manifiesto Friki"**, ha sido en ocasiones criticado por la propia comunidad ya que por su tono humorístico no es posible tomarlo totalmente en serio y porque no consideran que represente completamente a todas las personas que se consideran frikis. Para corregir esos errores, posteriormente se hicieron algunas modificaciones al manifiesto, pero aun así no

[64]http://enroquedeciencia.blogspot.com/2011/06/vi–dia–del–orgullo–friki.html)
[65] Germán Martínez, al cual entrevistaremos para este trabajo y cuyo libro "Orgulloso de ser friki" tiene su lugar en la presente bibliografía.

Universidad Pontificia de Salamanca

todos los frikis lo aceptan como algo representativo de su colectivo e incluso indican que es auto-ofensivo y que aporta más a la discriminación que al respeto y no ayuda a terminar con el estereotipo equivocado de los frikis.

El primer día de conmemoración del Orgullo Friki se celebró en toda España y en Internet, con el seguimiento de varios medios de comunicación. Su apogeo fue en la Plaza de Callao de Madrid, donde un grupo de *cosplayers* se concentraron para cantar canciones y representar un *Pac-Man* humano. La noche culminaría en una fiesta impulsada por un portal de ocio. Al año siguiente, en 2007, la celebración contó con más apoyos por parte de instituciones oficiales tales como el Circo Price en Madrid, y se expandió por más puntos de España: se celebraron actos oficiales en Pilar de la Horadada, Cádiz, Huesca, Huelva y Valencia y, entre otras actividades, se presentó la película "Gritos en el pasillo". En 2008, la celebración llegó hasta EEUU y México, en 2009 a Canadá y en 2010, a Israel.

Esta celebración parece ser la respuesta social natural a un movimiento que se llevaba mucho tiempo gestando pero que no había salido a la luz y que ni siquiera tenía nombre. Como declara "Señor Buebo", principal promotor de la celebración, en la entrevista que hace para la revista electrónica *El Marginado*, la elección de la palabra friki no fue espontánea, sino que hubo que buscar deliberadamente un término que englobara a las personas que podían sentirse identificadas con esta corriente por sus gustos y aficiones; hasta entonces los adultos que jugaban a rol, leían cómics, tenían un conocimiento enciclopédico sobre *El Señor de los Anillos* o coleccionaban artículos de *La Guerra de las Galaxias* en España solían llamarse simplemente "coleccionistas" o "fans". El día del Orgullo les **aportó una etiqueta y un manifiesto** en pro de su aceptación, pero también, al hacerlos más visibles, contribuyó a la creación de estereotipos más marcados y a colocarles en la palestra de la opinión pública.

Si bien, el primer Día del Orgullo Friki tuvo un éxito enorme e inesperado, los siguientes años ha ido perdiendo participantes, frescura y razón de ser, ya que la reivindicación de poder ser friki parece que se está cumpliendo, incluso hasta convertirse en moda, sin necesidad de insistir públicamente. Como veremos en mayor profundidad, en el apartado referente a reivindicaciones, la celebración de este día genera división de opiniones: muchos frikis declarados rechazan este día, total o parcialmente, y entre quienes sí lo apoyan, muy pocos son los que participan en actividades públicas y manifestaciones. El movimiento del "Día del Orgullo" se está moviendo hacia el ámbito de lo privado y de las actividades internas: se realizan torneos, descuentos o regalos dentro de las tiendas frikis y sus asociaciones, mientras que las acciones de cara al público no friki se han reducido hasta casi desaparecer en 2013.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 7: Manifiesto friki. Extraído de "Orgulloso de ser friki" (MARTINEZ, 2009).

MANIFIESTO FRIKI

Porque hay Día del Padre, de la Madre, del Trabajo, de la Mujer Trabajadora, del Orgullo Gay... comenzaremos una campaña a nivel nacional para que a los frikis (que ya somos legión) se nos tome en serio y no nos definan como "niños grandes".

Porque tenemos derecho a hacer cola por ver una película durante horas. Porque podemos ir a la juguetería o al Corte Inglés a comprar cualquier figura de Star Wars o de McFarlein Toys. Para que no nos miren raro en el metro por ir leyendo un tebeo de Spiderman...

Por eso se declara desde esta página el día 25 de Mayo (fecha del aniversario del movimiento Friki, cuando se estrenó Star Wars) como el Día del Orgullo Friki.

Derechos in–alien–ables del friki:

1. Derecho a ser más friki.
2. Derecho a quedarse en casa.
3. Derecho a no tener pareja y ser virgen hasta la edad que sea.
   3.a. Derecho a, si tiene pareja, intentar convertirla en friki.
4. Derecho a no gustarnos el fútbol ni el deporte en general.
5. Derecho a la asociación friki.
6. Derecho a tener pocos amigos (o ninguno).
   6.a. Derecho a tener todos los amigos frikis que se quieran.
7. Derecho a no ir a la moda (una camiseta de Homer es ir siempre de moda).
8. Derecho al sobrepeso y a la miopía.
9. Derecho a exhibir el propio frikismo.
10. Derecho a dominar el Mundo.

Deberes del friki (de obligado cumplimiento)

1. Ser friki, pese a todo.
2. Intentar ser más friki que otro friki.
3. Si hay alguna discusión sobre algún tema friki, entrar a dar opinión.
4. Salvaguardar todo el material friki de "personas desaconsejables" (niños pequeños, personas limpiadoras compulsivas...).
5. Hacer todo lo posible para exponer el material friki como si fuera un "Museo del Frikismo".
6. No ser friki de todo. Hay que estar especializado en algo.
7. Ir al estreno de cualquier película friki, comprar antes que nadie un libro o DVD friki.
8. Esperar cola ante un estreno friki, aunque haya posibilidad de telecompra de entradas. Y si es disfrazado, o con camiseta friki, mejor.
9. No desprenderse de nada NUNCA relativo al mundo friki, aunque sea un envoltorio arrugado.
10. Intentar dominar el mundo.

Universidad Pontificia de Salamanca

El día de la Toalla

Se celebra en honor al escritor Douglas Adams el 25 de mayo de cada año a partir de 2001, justo dos semanas después de su muerte. Ese día los fans de Adams llevan una toalla en recuerdo de su obra más famosa, *La guía del autoestopista galáctico*, siendo la toalla uno de los rasgos más identificativos de esta novela de ciencia ficción humorística –que sostiene reiteradamente que todo autoestopista galáctico debe llevar una, por sus múltiples usos–. También es recurrente el eslogan "*don't panic*", o en castellano "no se asusten", consejo que aparece en la portada de la famosa Guía a la que están dedicados los libros de Adams. Existe cierta similitud entre este día y el *Bloomsday*, en homenaje al *Ulises* de James Joyce.

Gráfico 6: Bandera del Día de la Toalla[66].

En España no existe una organización ni ningún tipo de infraestructura dedicada especialmente al Día de la Toalla, es simplemente un día que los fans pueden celebrar individualmente. En EEUU, por el contrario, sí hay asociaciones y webs que promueven y divulgan la celebración, colocan carteles conmemorativos, etc. Quizás por ese carácter individual y de homenaje, el día de la Toalla **está mejor visto** en España que el día del Orgullo Friki y despierta simpatías entre la gran mayoría de los frikis españoles. No compromete a nada y se puede celebrar con relativa discreción, con la leve excentricidad de llevar ese día una toalla –que será reconocida por quienes conocen ese día, pero que puede pasar desapercibida, o al menos como un detalle sin importancia, entre quienes no lo conocen–.

El día del Orgullo Zombi

Se trata de un evento anual, mucho más espectacular que el anterior, ya que consiste principalmente en una marcha por las calles más importantes de grandes ciudades de casi todo el mundo, en la cual los participantes se disfrazan de zombis, incluyendo maquillaje muy

[66] Bandera que amalgama todos los símbolos de la *Guía del autoestopista galáctico*, homenajeando a su vez los carteles británicos promovidos por Churchill durante la Segunda Guerra Mundial ("Keep calm and carry on") http://ashique47.deviantart.com/art/Don-t-Panic-and-Carry-a-Towel-208003765.

Universidad Pontificia de Salamanca

vistoso, a menudo de calidad cinematográfica. También se organizan concursos de maquillaje, de fotografía, de cortos... siempre con temática zombi. El día escogido ha ido cambiando a lo largo de los años según disponibilidad, fiestas y climatología, pero celebra, aunque no sea en el día exacto, el nacimiento de George A. Romero, director de películas de terror de culto, el 4 de febrero de 1940. Existe una inclinación solidaria en la marcha zombi, ya que se recogen alimentos que se donan a las personas desfavorecidas –nótese cierto humor en el hecho de ser "devoradores de cerebros" que reúnen alimentos–.

A diferencia del Día del Orgullo Friki, su origen es estadounidense; nace en algunos eventos de promoción cinematográfica en los años 80 y ha ido reapareciendo en diversos lugares y momentos sin regularidad. En 2001, la "Zombie Parade" de Sacramento, California, llamó a los fans a participar en los eventos de promoción de su festival de cine, disfrazándose de zombis y a partir de ahí se convierte en una fiesta anual, cada vez más organizada y formal, independizándose del festival de cine. En España se celebra desde 2007 en varias ciudades, aunque especialmente en Madrid, donde se adoptan las siglas MZM: Marcha Zombi Madrid. A todas luces, la existencia previa del día del Orgullo Friki ha facilitado la aceptación de este nuevo evento. El colectivo organizador describe en su web el evento de la siguiente manera:

> *Una marcha que aglutine todo lo que rodea y sirve al zombi, tanto a nivel de concepto, forma, estética o filosofía. Reunir tanto a quien lo crea como a quien lo disfruta o sufre: actores, artistas, aficionados al terror, bailarines, caracterizadores, coleccionistas, coreógrafos, cinéfilos, críticos, dibujantes, diseñadores, directores, estilistas, extras, fans, filósofos, frikis, guionistas, maquilladores, músicos, peluqueros, público en general, técnicos de efectos especiales, vestuaristas, videocreadores... Todos en una marcha por las calles y plazas de Madrid mostrando su lado "no muerto"... Porque zombis somos todos, vente de marcha a MZM* (www.marchazombi.es).

Como prolongación de este día, se añade una nueva celebración, la carrera zombi **"Run for your lives",** que ya existe en diversas ciudades de los EEUU (Boston, San Diego, Atlanta...) y que se ha celebrado en España en 2012 y 2013, en Madrid y Barcelona. Se trata de una carrera de 5 kilómetros, con obstáculos, en la que pueden participar corredores "humanos" y corredores "zombis", disfrazados, para los cuales la inscripción es más económica.

Es significativo notar que tanto la marcha como la carrera, no son específicamente frikis; de hecho la mayoría de participantes son cinéfilos y gente relacionada con mundo del cine y el teatro, entre los cuales hay frikis y no frikis. No es, en ningún caso, un evento reivindicativo; se ve más bien como una fiesta optativa, que tiene que ver con las modas del momento y que simplemente sirve para pasar un buen rato.

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

SEGUNDA PARTE:
REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA Y ANÁLISIS DE LOS DATOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

5. REALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN EMPÍRICA

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

5. Realización de la investigación empírica

A continuación, hacemos referencia al desarrollo concreto de la investigación empírica, describiendo cada uno de los métodos e instrumentos de recogida de la información utilizados y aportando información de interés sobre su puesta en práctica. Así mismo, describimos el perfil de las muestras y submuestras que han hecho posible esta investigación empírica.

Como nota general en cuanto a la realización de la investigación, debemos recalcar que los frikis se han mostrado receptivos y participativos en cualquier fase del proyecto, colaborando fácilmente y sin apenas necesidad de incentivos, ya que les complacía hablar sobre su mundo, mientras que los opinantes no frikis han resultado más difíciles de captar y mantener pues no han percibido un beneficio a la hora de contestar a nuestras preguntas.

5.1. Identificación de la muestra

A lo largo de este trabajo se ha manejado una doble muestra de opinantes:

- **Opinantes frikis**
  - Anónimos
  - Creadores de opinión y profesionales dentro del *fandom*
- **Opinantes no frikis**
  - Anónimos

La parte principal de la muestra la forma el primer grupo: aquellas personas que se encuentran dentro del *fandom* por sus gustos y aficiones, por su participación en foros de Internet o por sus hábitos de compra; en definitiva, los frikis anónimos. La captación de estos opinantes se realizó a través de anuncios en páginas web frikis gestionadas en España (En concreto *Asshai*, *Orgullo friki*, *El Frikiforo* y *El Multiverso*) y redes sociales, principalmente grupos de temática friki en Facebook (En concreto *Be friki*, *Frikis que ponen nombres frikis a sus mascotas e hijos*, *Soy geek, friki y llevo tejanos*, *Grandes frases roleras de la historia* y *Me encanta ser un friki y me da completamente igual lo que me digan*) y también a través de tiendas especializadas de Madrid (Atlántica, Arte 9, Akira, Generación X y la recientemente clausurada Invernalia).

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 7: Distribución de opinantes que participaron en la investigación cualitativa.

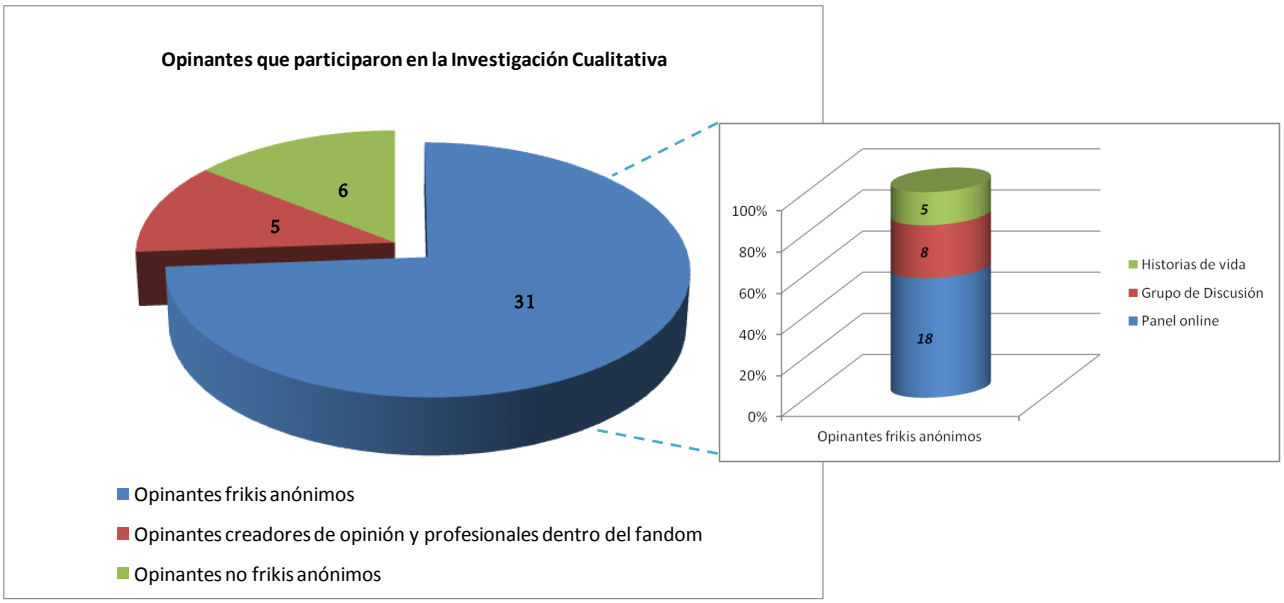


Gráfico 8: Distribución de opinantes que participaron en la investigación cuantitativa.

Debido a que no existía ningún "registro friki" en el momento de la realización de este estudio y a la naturaleza exploratoria de la investigación, la muestra escogida no es estadísticamente significativa; para suplir esta carencia, se hizo especial hincapié en la selección de los opinantes, mediante una captación rigurosa y el uso de cuestionarios filtro: el perfil que hemos buscado es el de individuos que fueran representativos de la cultura friki, que se identificasen con ella en diversos grados bien diferenciados y que fueran capaces de comunicar el máximo de información, de forma clara y completa.

La captación de opinantes creadores de opinión y profesionales dentro del *fandom*, se realizó a través del conocimiento del propio *fandom* y su disponibilidad: sus opiniones

Universidad Pontificia de Salamanca

especializadas dentro de campos concretos del frikismo nos ayudarán a profundizar más en el fenómeno y servirá para ratificar o no las percepciones de los opinantes friki anónimos.

La captación de opinantes no frikis anónimos se realizó con la ayuda de la base de datos de opinantes del Colegio de Sociólogos y con la colaboración de los alumnos de la Escuela Universitaria de Magisterio ESCUNI[67]. Utilizaremos sus opiniones como contraste, para diferenciar los hábitos y preferencias de ambos grupos y para entender la visión que tiene la sociedad en general hacia los frikis.

5.2. Técnicas de recogida de información y verificación de hipótesis

Se utilizaron un total de ocho instrumentos o técnicas de recogida de información y verificación de hipótesis, entre el año 2008, en el cual la investigadora comenzó sus estudios de doctorado y el momento de la entrega de la Tesis en 2014:

- Búsqueda documental
- Netnografía
- Observación Participante
- Historias de Vida
- Entrevistas a creadores de opinión y profesionales del mundo friki
- Grupos de discusión
- Panel de opinión online
- Encuesta a frikis y no frikis

[67] ESCUNI o Escuelas Unidas, es una escuela privada de estudios de Magisterio adscrita a la Universidad Complutense de Madrid.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 8: Distribución de instrumentos de recogida de información y verificación de hipótesis.

Cronología de la investigación							
METODOLOGÍA		**2008**	**2009**	**2010**	**2011**	**2012**	**2013**
Búsqueda documental	Desde 2008						
Netnografía	Desde 2008						
Observación Participante	Desde 2008						
Historias de Vida	Abril - Mayo 2010						
Entrevistas a creadores de opinión y profesionales del mundo friki	Abril de 2010 - Diciembre de 2013						
Grupos de discusión	Mayo de 2010						
Panel de opinión online	Octubre - Diciembre de 2011						
Encuesta a jóvenes frikis y no frikis	Septiembre - Diciembre de 2012						
Redacción	Enero - Diciembre 2013						

Universidad Pontificia de Salamanca

5.2.1. Búsqueda documental

La búsqueda documental, importante en toda tesis doctoral, ha supuesto en nuestro caso cierta complicación, ya que prácticamente no existen hasta la fecha documentos científicos serios sobre el tema; tampoco disponemos de datos secundarios en forma de registros físicos sobre este fenómeno, ya que los pocos que existen son privados y de un tipo funcional, no riguroso, propios de las asociaciones de temática friki, tiendas especializadas, etc. en los que se contabilizan socios, clientes, compras realizadas... que podrían ser de utilidad pero en todo caso parcial y no son de acceso público. Sí hemos encontrado más información sobre el fenómeno friki a través de Internet, como veremos en el apartado de netnografía.

En nuestro país, aún no existe un texto científico dedicado a los frikis; este vacío hace que nos hayamos fijado también en otros documentos menos objetivos pero que describen el *fandom* desde su propia perspectiva: el principal de ellos se trata de *Orgulloso de ser Friki*, escrito por Germán Martínez, principal impulsor del Día del Orgullo Friki en España. Otros libros aledaños al tema serían aquellos que exponen juegos y manualidades para hacer con los hijos, como *Soy un padre friki* de Ken Mead, o novelas como *Los chicos que coleccionaban tebeos* de Julián Clemente, que narra la historia de chicos con aficiones frikis; sin embargo no existe un retrato científico, sintético, objetivo, de este fenómeno. También hemos incluido el análisis de algunas tesis doctorales y artículos de investigación dedicados a temas aledaños, como la literatura fantástica o el rol. La lista completa de títulos aparece en la bibliografía.

5.2.2. Netnografía

Para abordar este trabajo partimos de la base de que el fenómeno friki hoy se desarrolla en gran parte en Internet, a través de páginas web temáticas, clubs de fans, blogs de crítica literaria o cinematográfica *amateur*, redes sociales, foros, tiendas *online*, etc. y que es, a través de este medio, por el cual se organizan eventos frikis físicos, como jornadas, quedadas, o la celebración de El día del Orgullo Friki. Si a esto añadimos la ventaja de que a través de Internet los frikis analizan su propia cultura (de forma no científica ni sistemática, pero sí mostrando algunas importantes claves que pueden servir como punto de partida para algunas secciones de la presente investigación), resultaba evidente la necesidad de realizar una análisis netnográfico profundo para poder abordar este fenómeno y captar sus singularidades. La netnografía, además, nos permitió enfocar el estudio de los frikis desde una triple perspectiva: **histórica**, al realizar un seguimiento *online* del fenómeno, sus intereses y etiquetas, desde que

Universidad Pontificia de Salamanca

empezó a introducirse en la red y en retrospectiva; **estructural**, pues hizo posible estudiar la estructura friki en Internet, dando cuenta de las webs más conocidas y visitadas en nuestro país por los miembros de esta subcultura y su adhesión a las asociaciones que muchas de estas webs representan y, por último, **consuetudinaria**, pues Internet nos ha permitido analizar en buena medida los usos y costumbres de los frikis de hoy, sus características, sus aficiones, su forma de expresarlas.

La principal dificultad ha sido pues, acotar ese océano de información en el que nada a sus anchas el fenómeno friki, y no menos importante resultó distinguir la información válida de la información falsa, temporal o excesivamente subjetiva. Para esta investigación nos hemos basado sólo en las páginas internacionales y nacionales más conocidas y visitadas (innergeek.us, 4chan.org, absurders.tumblr.com, cuantarazon.com, dreamers.com...), en los foros españoles más conocidos (asshai.com, frikiforo.com...), también en las redes sociales y sus grupos con temática friki más frecuentados (*Damepostydimefriki* con 142.000 seguidores en Facebook, *HumorAbsurdo* con 183.000 y *Me encanta ser un friki, y me da completamente igual lo que me digan* con casi 50.000), algunos sitios de prensa de actualidad (*webmagacines* y *podcasts* —es decir, revistas y programas de radio vía Internet, que nos dan idea de qué temáticas gustan a los frikis—, como fusion-freak.com, paradadelosmonstruos.com y ramenparados.blogspot.com), así como las webs específicas de las asociaciones, tiendas y eventos que se han estudiado en el presente trabajo (clubstartrek.es, sociedadtolkien.org, xatafi.com, atlanticajuegos.com, akiracomics.com, orgullofriki.com, marchazombi.es...). Sin embargo, hemos querido tomar la vastísima información procedente de la red más bien como un complemento o un trasfondo en el que se enclavan los testimonios recogidos de forma más directa, mediante entrevistas, encuestas, grupos de discusión, panel *online*, etc., que serán las verdaderas fuentes de información acerca del colectivo y su comportamiento.

La netnografía se ha venido realizando desde 2008 y durante toda la investigación.

5.2.3. Observación participante

Tal y como recomiendan algunos autores que han analizado las tribus urbanas (véanse Madrid y Murcia 2008, Becker 2009 y Monod 2002), una parte principal de la investigación se ha realizado a través de observación participante en eventos frikis –como ferias, quedadas, salones del cómic o el Día del Orgullo Friki y sus celebraciones– así como en espacios típicamente frikis, como las librerías especializadas y ludotecas (tanto en días de compra

Universidad Pontificia de Salamanca

habitual como en torneos y jornadas de divulgación), e incluso en el domicilio de opinantes durante encuentros, partidas de rol, etcétera.

La observación participante se ha venido realizando también desde el año 2008, momento en que la investigadora de este estudio dio comienzo a sus estudios de doctorado. Pese a que no se ha llevado un registro sistemático o un diario de esta observación, la investigadora ha tomado notas de cada evento y ha quedado empapada de la cultura friki por su inmersión en ella por un periodo superior a cuatro años. Este trabajo de campo ha servido para aumentar los conocimientos de la investigadora sobre el tema, recoger una idea no estereotipada de cómo es por dentro este fenómeno y cómo es el verdadero carácter de sus participantes y como trasfondo y paso previo al diseño y aplicación de las entrevistas, cuestionarios, panel e historias de vida.

5.2.4. Historias de vida

Uno de los instrumentos más completos para aproximarnos al fenómeno friki desde un punto de vista cualitativo son las historias de vida; en ellas, opinantes representativos de la cultura friki, nos han explicado su introducción al *fandom*, su forma de vivirlo y han realizado un autoanálisis de sus motivaciones y satisfacciones dentro del movimiento. El objetivo era realizar cinco historias de vida a frikis (tres a varones y dos a mujeres, atendiendo a la configuración actual de los colectivos frikis), pero finalmente se realizaron un total de siete, ya que tres de las historias de vida iniciales resultaron insuficientes, debido a que las respuestas eran muy escuetas y no aportaban la información extensa y explicada desde el punto de vista del emisor que requiere esta metodología (aunque se tuvieron en cuenta como información adicional). Las 5 historias de vida válidas se realizaron a los siguientes perfiles (nombres en clave para mantener el anonimato):

- AN: mujer, 27 años, con estudios universitarios (diplomada), maestra, creyente, ideología de izquierdas, tiene pareja, tiene hermanos menores, CA Catalana.
- NM: mujer, 61 años, estudios de FP, agente de turismo, agnóstica, ideología liberal, casada, tiene hermanos menores, CA de Madrid, origen latino.
- MP: hombre, 29 años, licenciado, ingeniero, agnóstico, ideología de izquierdas, soltero, tiene hermanos menores, CA de Madrid.
- LK: hombre, 32 años, estudios universitarios (diplomado) administrativo, ateo, apolítico, soltero, tiene hermanos menores, CA Andaluza.

Universidad Pontificia de Salamanca

- TH: hombre, 31 años, estudios de grado medio (COU), gestor de cobros, creyente, ideología liberal, vive en pareja, tiene hermanos mayores, CA de Castilla la Mancha.

Las Historias de vida que resultaron insuficientes fueron las siguientes:

- BC: hombre, 27 años, estudios de postgrado (Máster), militar, ateo, ideología de izquierdas, soltero, tiene hermanos menores, CA de Castilla León.
- PT: mujer, 27 años, licenciada, agente de turismo, ideología de centro izquierda, con pareja, tiene hermanos menores, CA de Aragón.
- GK: hombre, 28 años, estudios universitarios (licenciado) abogado, ateo, ideología de centro izquierda, soltero, tiene hermanos menores, CA de Madrid.

Como vemos, se trata de perfiles muy distintos, de edades entre los 27 y los 61 años, de ambos sexos, diferentes comunidades autónomas, estado civil, nivel de estudios, lugar en la familia[68], ideología política y profesión. Sin embargo, todas tienen en común su condición de frikis y muestran un carácter y una trayectoria vital sorprendentemente parecidas.

El guión de preguntas que se siguió para las historias de vida se encuentra en el Anexo y contiene temas tales como:

- La definición de la palabra friki desde su punto de vista
- La ubicación del opinante en este mundo y su iniciación y carrera en el frikismo
- Sus relaciones personales en relación u oposición al frikismo
- Las vivencias dentro de los grupos frikis
- El uso de apodos
- El uso de las nuevas tecnologías
- Su universo simbólico (valores, modelos, ídolos, referentes...)
- El consumo
- Sus reivindicaciones sociales
- El Orgullo friki y la moda friki o *Chic Geek*
- El humor

Las siete historias de Vida se incluyen en su anexo correspondiente.

[68] Es de notar que aunque encontramos un hermano menor, la inmensa mayoría de los opinantes en esta fase son hermanos mayores. No se ha observado ninguna pauta al respecto en otras fases de la investigación y encontramos frikis que son hermanos mayores, menores e hijos únicos.

Universidad Pontificia de Salamanca

5.2.5. Entrevistas a profesionales y creadores de opinión

Para entender el fenómeno friki en toda su extensión, realizamos cinco entrevistas a diferentes profesionales, creadores de opinión en el mundo friki por diversos motivos. Las entrevistas se realizaron entre 2010 y 2012 vía email, con un listado de preguntas auto-administrado y de nuevo en 2013, en persona, mediante grabación y transcripción.

Así entrevistamos a **Germán Martínez**, alias "Señor Buevo", uno de los máximos impulsores del Día del Orgullo Friki, consolidador del término Friki y autor del libro *Orgulloso de ser Friki*. Germán Martínez ha influido en el pensamiento del colectivo a través de su constante participación en Internet y las redes sociales, y sobre todo a partir de emprender el proyecto del Día del Orgullo Friki, que consiguió hacer visible el colectivo en los medios de comunicación, puso de moda el término y la grafía "Friki", hasta entonces en pugna con otras como "*freak*", "*freaky*", "*fanboy*" etcétera.

También entrevistamos a **Sergio Toboso**, vicepresidente del Club Star Trek España. Una de las asociaciones frikis más grandes de nuestro país, así como la más grande que en España se dedica a la popular serie de televisión de culto. Sergio Toboso es creador de opinión desde los eventos y publicaciones de su club.

Entrevistamos a **Raquel Aliaga** y **Salvador Carrión del Val**, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013 además de otros eventos (en especial de rol en vivo), por lo que pueden mostrarnos el mundo friki desde un punto de vista profesional.

Desde otro enfoque, entrevistamos al **encargado de una librería especializada** en el centro de Madrid. Como dependiente en una tienda especializada en juegos de mesa con más de diez años de trayectoria, nuestro opinante es creador de opinión ya que aconseja y está a la vanguardia de lo que se consume en el mundo friki; también organiza actividades, talleres, torneos y concursos en su tienda. Como veremos, las visitas a las librerías y tiendas de juegos son una parte importante de la carrera del friki. Estas tiendas tienen en su mayoría un enfoque global, aglutinador, que invita al aficionado a probar cosas nuevas y a conocer a personas dentro de su mundillo. En resumen, lo que es friki está en estas tiendas y lo que está en estas tiendas es friki.

Las entrevistas íntegras se encuentran en anexo, siguiendo cada una un guión propio adaptado al campo de especialidad de cada opinante.

Universidad Pontificia de Salamanca

5.2.6. Grupos de discusión

Se realizaron dos grupos de discusión en 2010, con el fin de comparar los puntos de vista de frikis y no frikis. Gracias a ellos podemos explorar las visiones que cada colectivo tiene de su contrario. Ambos grupos se realizaron en las instalaciones de la UPSAM[69] y tuvieron dos horas de duración. Para realizarlos se utilizaron dos grabadoras de cinta, papeles y rotuladores. No se compensó económicamente pero se invitó a una merienda a los participantes. Las transcripciones íntegras de los grupos se encuentran en anexo.

El grupo friki incluyó a ocho participantes; cinco varones y tres mujeres, entre 22 y 28 años. La mayoría tenía estudios superiores y en cuanto a empleos, dos se dedicaban a la informática, dos al mundo del cine, y los demás habían estudiado biología, derecho y psicología y ejercían según esos estudios. Un opinante había empezado carrera de humanidades pero no la había acabado.

El grupo no friki incluyó a seis participantes; dos varones y cuatro mujeres, de 26, 29, 30 33, 36 y 55 años. También con estudios superiores la mayoría contamos con un economista, una consultora, una opositora, un orientador laboral, un informático y un ama de casa,

El **grupo friki** profundiza en algunos aspectos ya tratados en las historias de vida:

- La definición de la palabra friki desde su punto de vista
- Su iniciación, carrera en el frikismo y proyección de futuro
- Su universo simbólico (valores, modelos, ídolos, referentes...)
- Los estereotipos en torno a los frikis
- El consumo
- Sus reivindicaciones sociales
- El Orgullo friki y la moda friki o *Chic Geek*
- El humor

También introduce un nuevo e importante aspecto a tratar:

- El mundo de los otros
- La reacción social ante los frikis
- El uso de la etiqueta por parte de los otros
- Comparativa "ellos" y "nosotros"

[69] Universidad Pontificia de Salamanca, campus de Madrid.

Universidad Pontificia de Salamanca

El grupo no friki colaboró desde su perspectiva externa, tocando temas tales como:

- La definición de la palabra friki desde su punto de vista
- El perfil del friki (edad, sexo, estudios...)
- La visión que tienen de sus aficiones desde fuera (mitos sobre el rol y el *cosplay*)
- El Orgullo friki y la moda friki o *Chic Geek*
- Valores y reivindicaciones frikis
- Comparativa "ellos" y "nosotros"

5.2.7. Panel de opinión online

La herramienta panel *online* consiste en una web con formato de foro privado de opinión intensiva, desde la cual los participantes, desde sus propias casas, pueden dar sus opiniones y realizar actividades sobre diversos temas a lo largo de un periodo de tiempo prolongado. En este caso, el número de opinantes ha sido doce y el tiempo que ha durado la experiencia ha sido de tres meses. El foro se ha gestionado a través de la plataforma universitaria *Moodle*, facilitada por la Escuela de magisterio ESCUNI.

Verdaderamente resulta una herramienta muy completa, ya que permite abordar un amplísimo abanico de temas, contando además con un valioso *feedback* opinante-investigadora, gracias al cual se puede pedir más información y clarificar cualquier tema que no haya quedado perfectamente plasmado en una primera respuesta. Su disponibilidad absoluta (se puede acceder a él a cualquier hora del día o de la noche) permite que los opinantes participen con comodidad y asiduamente. Dispone del beneficio añadido de que toda la información se genera directamente por escrito, con las propias palabras del opinante, evitando la pérdida de tiempo e información resultante de una transcripción u otros métodos; además se trata de una herramienta especialmente apropiada a nuestro objeto de estudio ya que la comunicación *online* tiene una presencia nuclear dentro del mundo friki.

El panel de opinión ha sido una de las herramientas principales para la realización de esta Tesis, en especial para todo lo relacionado con los hábitos y comportamiento de los frikis. La cantidad de información recogida es enorme y se divide en tres diferentes anexos que se entregarán en un CD: un documento principal con todos los foros y diarios que contiene el panel (más de 500 páginas), un anexo dedicado al glosario de palabras frikis que los opinantes elaboraron, y varios anexos con distintas actividades realizadas durante el panel.

Universidad Pontificia de Salamanca

Para designar a los doce candidatos más adecuados, se pasaron dos cuestionarios de idoneidad y se ofreció una compensación económica simbólica, así como premios para los más participativos. Buscábamos personas que fueran frikis verdaderamente, aunque vivieran el frikismo a distintos niveles, y queríamos descartar aquellas personas que sólo se considerasen simpatizantes o no estuvieran seguras de si eran frikis o no. Así mismo necesitábamos que manejaran a diario el ordenador y que confirmaran que iban a disponer de tiempo durante los tres meses de duración del panel. Por último, las personas idóneas serían aquellas que se considerasen participativas y abiertas y a las que les gustara escribir y compartir sus opiniones. En anexo se muestran los cuestionarios de idoneidad utilizados. Dichos cuestionarios nos ayudaron a escoger a personas que resultaron ser opinantes muy valiosos, si bien, durante el tiempo que duró el estudio, tuvieron que realizarse ciertos cambios entre los participantes debido a diversos motivos, principalmente la falta de tiempo y motivos personales.

Los temas tratados consiguen abarcar un enorme abanico, desde la definición del propio colectivo, hasta la justificación y búsqueda de porqués en el mundo friki, pasando por el inmenso recorrido de los hábitos y sin olvidar el universo simbólico tan rico que poseen.

Tabla 9: Temas tratados en la herramienta panel.

1ª Semana. Inicio: definición y características del llamado "mundo friki".
2ª Semana. Las nuevas tecnologías
3ª Semana. Amistad, tolerancia y asociacionismo
4ª Semana. Amor y otras locuras
5ª Semana. De compras y en el taller
6ª Semana. Mi imagen personal
7ª Semana. Los otros
8ª Semana. El lenguaje
9ª Semana. Símbolos, iconos, modelos e ídolos
10ª Semana. Los mundos de ficción
11ª Semana. El ocio
12ª Semana. Recapitulamos: 1º el *fandom*
13ª Semana. Recapitulamos: 2º el por qué *fandom*

Universidad Pontificia de Salamanca

El panel comenzó en Octubre de 2011 con doce participantes iniciales: seis varones y seis mujeres, de los cuales sólo siete permanecieron hasta el final. Aquellos que tuvieron que darse de baja (por falta de tiempo o cuestiones personales) fueron siendo sustituidos rápidamente por personas que había quedado en la reserva a tal efecto. En todo momento se mantuvo una misma proporción de hombres y mujeres y se mantuvo el número de opinantes activos. Pasaron por el panel un total de dieciocho personas.

Tabla 10: Participantes en el panel *online*.

Nick	Edad	Sexo	Ciudad	Últimos estudios terminados	Estudios que cursas actualmente	Trabajo actual	Religioso	Hermanos	Situación afectiva	Ideología política	Incorporación
Quent	22	H	Pamplona	Licenciatura en Derecho	Ninguno	No (Buscando trabajo)	Sí	Hermanos menores	Salgo con alguien	Centro izquierda	Baja
Dragon	29	H	Madrid	Bachillerato	Ingeniería Informática	Sector informatico	No	Hermanos mayores	Salgo con alguien	Apolítico	Baja
Aldo	34	H	Madrid	Licenciado universitario (Historia)	Master en Bibliotecas	Sector Bibliotecas	No contesta	Hermanos mayores	No contesta	Izquierda	Baja
Apache	36	H	Bilbao	FPII Comercio Exterior	Ninguno	Sector industrial.	No	Ninguno	Salgo con alguien	Izquierda	Baja
Virgil	20	M	Barcelona	Bachillerato	Lengua y literatura moderna	Clases particulares	No contesta	No contesta	No contesta	No contesta	Baja
Kaori Pip	21	M	Fuengirola	Bachillerato	Pedagogía	No (Buscando trabajo)	No	Hermanos mayores	Salgo con alguien	Centro izquierda	Baja
Jacks	27	M	Madrid	ESO	Ninguno	Telemarquetin	No contesta	No contesta	No contesta	No contesta	Baja
Komuro	21	H	Madrid	Bachillerato	Grado en Magisterio de Primaria.	No (Estudiante)	No	Hermanos menores	Salgo con alguien	Izquierda	Inicial
Kramer	24	H	Cartagena	Grado Medio en Música	Ingenieria Industrial	No (Estudiante)	No	Hermanos menores	Soltero	Izquierda / Apolítico	Inicial
Falken	24	H	Majadahonda	Bachillerato	Japonés	Editorial / Informática	No contesta	No contesta	No contesta	No contesta	Inicial
Katoren	37	H	Madrid	Ingeniero Técnico de Telecomunicaciones	Ninguno	Sector ferroviario	No	Hermanos menores	Salgo con alguien	Izquierda / Apolítico	Inicial
Tika	22	M	Rivas-Vaciamadrid	Magisterio Lengua Extranjera	Ninguno	Educación	Sí	Ninguno	Salgo con alguien	Izquierda	Inicial
Drakia	31	M	Vitoria	Diplomatura en empresariales y máster	Licenciatura en Admin. de empresas	Tele-operadora de ventas	No	Ninguno	Salgo con alguien	Centro izquierda	Inicial
AlienQueen	33	M	Tres Cantos	Diplomada Universitaria en Enfermería	Estoy preparando oposiciones.	Enfermera	No contesta	No contesta	Estoy casado	No contesta	Inicial
breci0	24	H	Lugo	Ingenieria industrial	Ninguno	No (Buscando trabajo)	No	Hermanos menores	Soltero	Izquierda	Nuevo (sustituto)
Horologist	25	H	Madrid	Diplomatura en CC Políticas y de la Administración	Licenciatura: CC Políticas y de la Administración	Hostelería	No	Hermanos mayores y menores	Salgo con alguien	Otra afiliación distinta	Nuevo (sustituto)
Eris	24	M	Madrid	Licenciatura en Historia del Arte	Máster en Arqueología clásica del Mediterráneo	No (Buscando trabajo)	No	Ninguno	Salgo con alguien	Izquierda	Nuevo (sustituto)
Birgitte	32	M	La Laguna	Máster en Psicología jurídica y forense	PIR (Examen para Psicólogo Interno Residente)	Sector Seguridad	Sí	Hermanos mayores y menores	Estoy casado	Otra afiliación distinta	Nuevo (sustituto)

Universidad Pontificia de Salamanca

Esta fase finalizó en Enero de 2012 con ocho personas activas y otras tres con baja participación por temas personales. En total once (seis varones y cinco mujeres), de las cuales siete eran participantes desde el principio y otras cuatro se incorporaron más tarde como sustitutos. Seis de ellos realizaron todas las actividades creativas propuestas, dos realizaron todas las actividades excepto una, y el resto realizaron sólo algunas de las actividades propuestas. Se repartieron cuatro premios económicos a los opinantes más participativos.

5.2.8. Encuesta a frikis y no frikis

Entre Octubre y Diciembre de 2012 se pasó una encuesta a opinantes anónimos frikis y no frikis con el objetivo de comparar sus respuestas y comprobar si existen diferencias notables en su comportamiento, explorando elementos tales como las nuevas tecnologías, la amistad y el amor *online*, el ocio, el consumo, la piratería, el uso de apodos, los valores y prioridades vitales, el humor, el aspecto físico y la auto-percepción, los ídolos y modelos, el asociacionismo, las reivindicaciones, la visión del país y su problemática. La encuesta se realizó vía Internet utilizando la herramienta avanzada SurveyMonkey: en el anexo se incluye una copia en PDF del cuestionario completo.

La expectativa era conseguir un mínimo de 100 opinantes frikis y 100 no frikis. Una muestra tan reducida, en una población desconocida, no es estadísticamente representativa, pero nos servirá para entender cómo funciona el fenómeno friki y en qué circunstancias difiere de la población general.

Estas expectativas se cubrieron con creces, sobre todo en la submuestra friki, a los que encontramos más receptivos y participativos, pues entendían que una encuesta relativa a su mundo podía ser interesante y podría cumplir cierto objetivo de desmitificar el objetivo y arrojarle una mejor luz. También ha sido sencillo contactar con posibles opinantes mediante las redes sociales y webs de temática friki (es un colectivo de enorme presencia en Internet y esto resulta una ventaja a la hora de contactarlos). Participaron casi tantas mujeres como varones. Por otro lado, la muestra no friki ha resultado mucho más difícil de obtener, en especial los varones. Para contactarlos se utilizaron las redes sociales y la colaboración del alumnado universitario de ESCUNI. Las mujeres son mayoría en esta escuela y se prestaron a la tarea de forma más sencilla, mientras, los varones contactados fueron desde el principio menos; no encontraron ningún beneficio al dedicar su tiempo a contestar y por último, la cantidad de varones no frikis en las redes sociales es más pequeña.

Universidad Pontificia de Salamanca

Participaron 624 personas en total, pero se debieron eliminar 97 registros incompletos, por lo que finalmente analizaremos una muestra de 527 registros, de los cuales 327 son frikis y 200 no frikis. La desigualdad de tamaño de las muestras será tenida en cuenta en el análisis.

En cuanto a la edad, la submuestra friki es un poco mayor: el promedio son 28,4 años y la moda 29, mientras que entre los no frikis, la edad promedio es de 26,9 años, y la moda 19 años. En cualquier caso, en ambas submuestras el grueso de los opinantes se concentra entre los 20 y los 39 años, edad en la que ya hemos indicado que tiene mayor incidencia el fenómeno friki en nuestro país y es por tanto el rango más interesante para nuestro análisis.

Gráfico 9: Rangos de edad. Porcentajes.

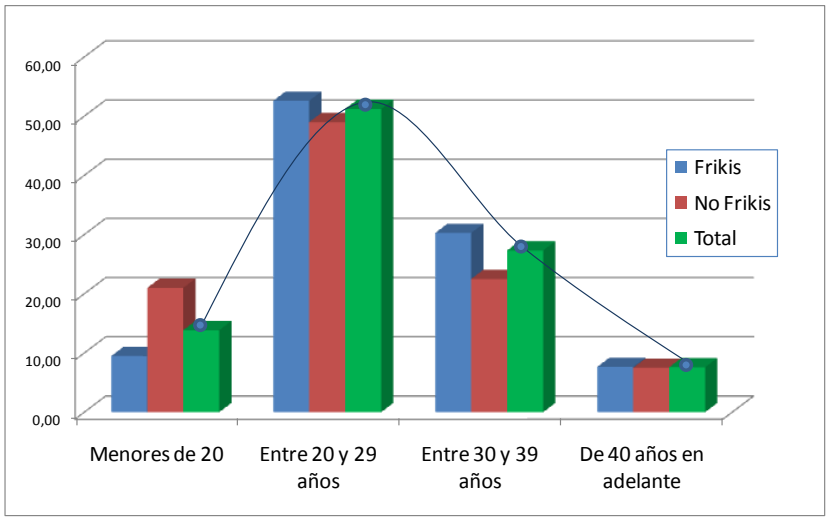
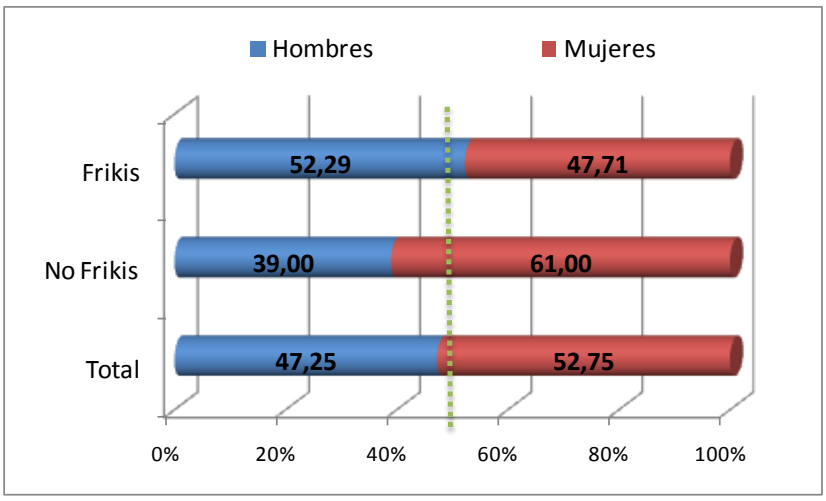


Gráfico 10: Sexo. Porcentajes.

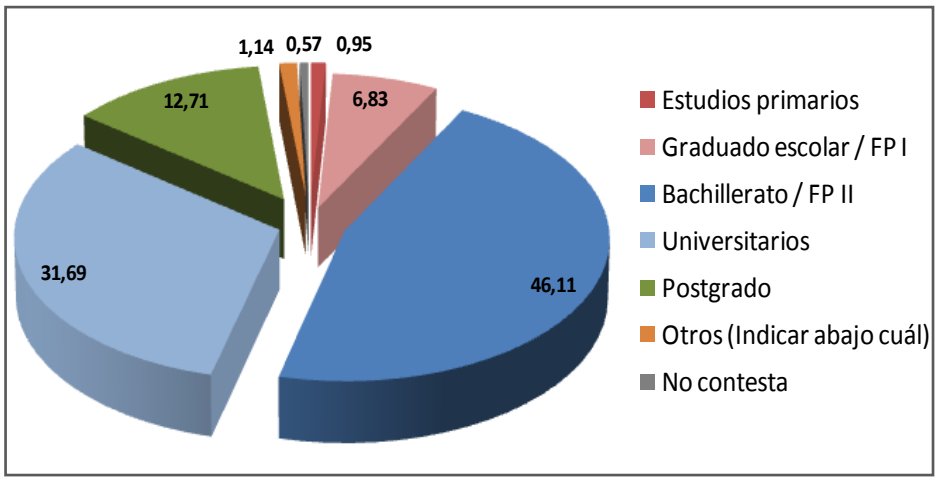


Entre los frikis, encontramos un porcentaje algo mayor de hombres que de mujeres, aunque la diferencia es de apenas un 4,6%. Entre los no frikis, por el contrario, la muestra se inclina hacia el lado femenino con una diferencia de 22 puntos. Esta diferencia es de cierta

Universidad Pontificia de Salamanca

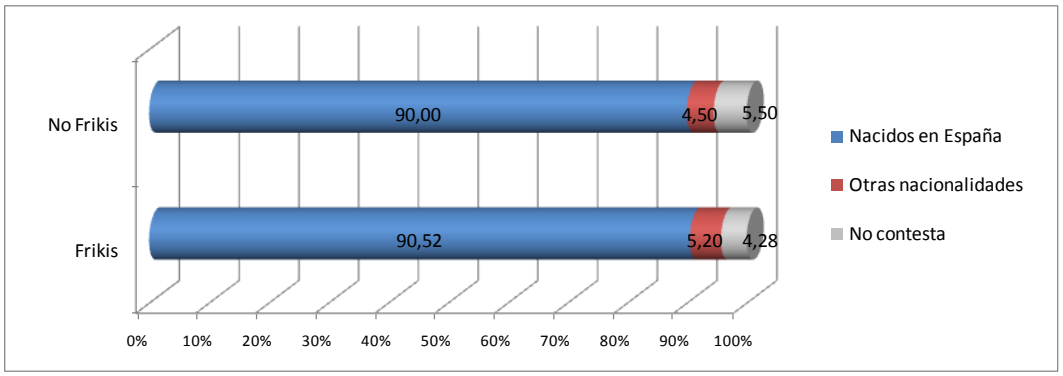
importancia, y tendrá que ser tenida en cuenta a la hora de analizar los resultados. Ya se ha anotado que han existido dificultades a la hora de conseguir opinantes masculinos no frikis.

Gráfico 11: Nivel de estudios. Porcentajes.



La mayor parte de la muestra tiene **estudios** superiores; el 46% a nivel de FP II y el 32% a nivel universitario, entre ambos suman más del 75% del total. Apenas un 0,95% tiene sólo estudios primarios. Un 7% tiene estudios de grado medio (hasta FP I). Algo mayor es el porcentaje de opinantes con estudios de postgrado, un 13%. Un 1% ha declarado tener otro tipo de estudios, que tienen que ver con la salud y la estética (esteticista, quiromasajista, secretariado médico) y en un caso con la aviación.

Gráfico 12: Nacionalidad. Submuestras. Porcentajes.



Aunque todos los encuestados forman parte de la realidad española y han contestado a esta encuesta a través de cauces nacionales, algunos de ellos no son españoles de nacimiento, sino que provienen de otros países de origen: el 90% son nacidos en España, mientras que el 10% restante se divide entre quienes no han respondido y los nacidos en países europeos (un total de 6 casos de Francia, Bélgica, Suiza y Rumanía), países latinoamericanos (un total de 16 casos de nacidos en Argentina, Brasil, Cuba, Ecuador, México, Perú, Rep. Dominicana, Uruguay

Universidad Pontificia de Salamanca

y Venezuela), y otras 4 personas que han nacido en EEUU, Israel, Japón y Marruecos. En cuanto a su **comunidad autónoma de residencia**, Madrid es la CA con mayor cantidad de opinantes (el 45,5% del total), seguido por Galicia (10%), Cataluña (9%), Andalucía (6%) y Valencia (4%), mientras que un 18%, indican que residen en otras comunidades, un 3% reside actualmente fuera de España y el 5% de los opinantes ha preferido no contestar.

Gráfico 13: Lugar de residencia. Porcentajes.

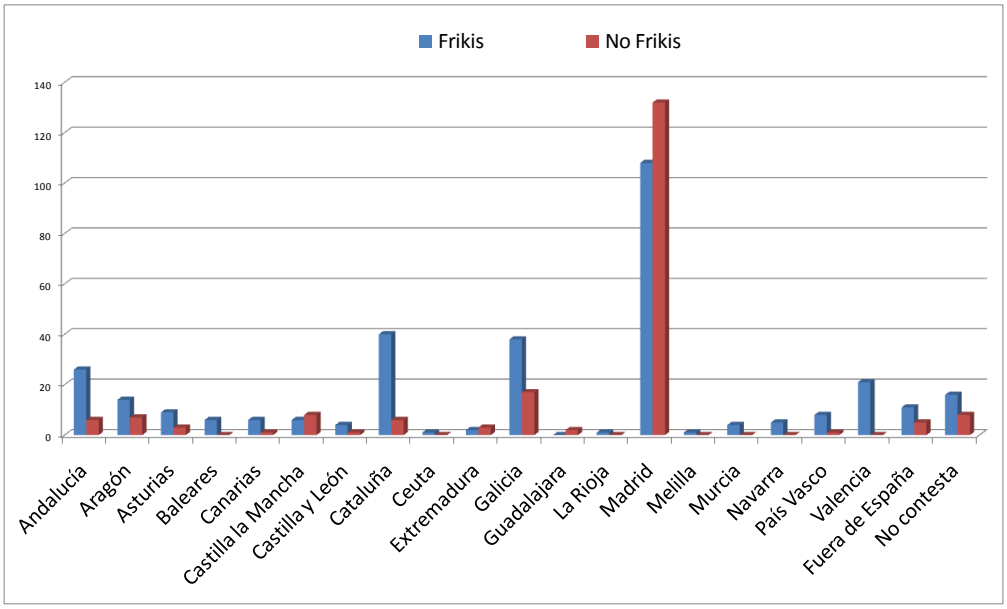
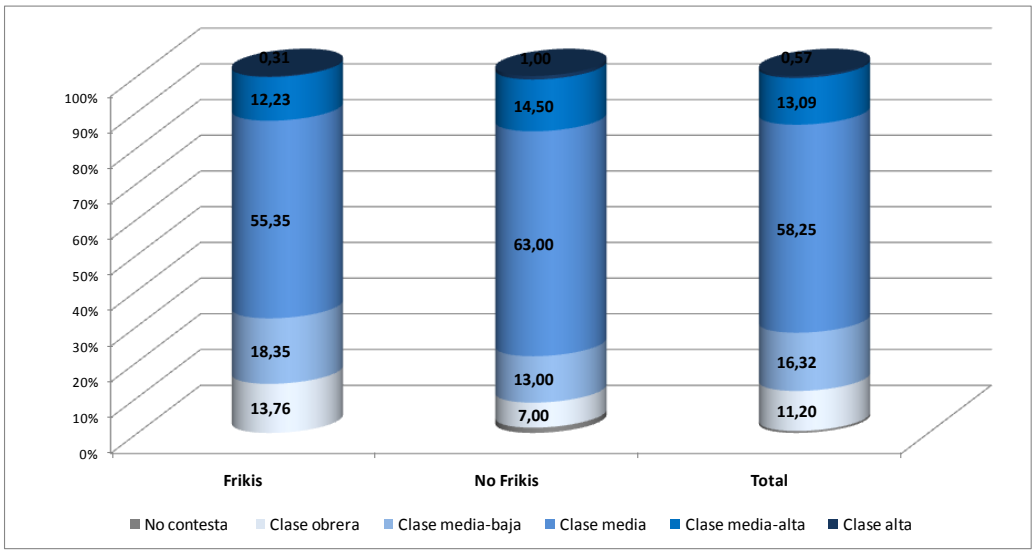


Gráfico 14: Clase social. Porcentajes.



Respecto a su **clase social**, la gran mayoría, se han situado como parte de la clase media: en torno al 60% se consideran clase media a secas, algo más del 16% se consideran clase media-baja y poco más del 13% de consideran clase media-alta. Por su parte, un 11,2% se consideran miembros de la clase obrera y menos de un 1% señalan ser de clase alta.

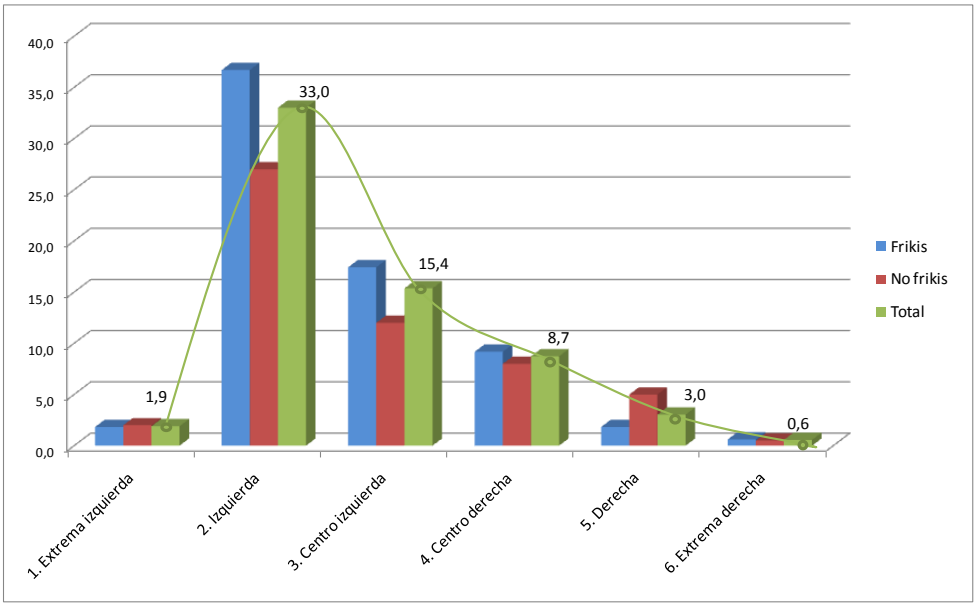
Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 11: Ideología política. Porcentajes.

	Frikis	No Frikis	Total
Una opción en la escala política clásica	67,6	54,5	62,6
Otra afiliación	5,5	5,0	5,3
Apolítico/a	25,4	35,0	29,0
No contesta	1,5	5,5	3,0
Total	100	100	100,0

Sobre su **ideología política**, destaca la gran cantidad de opinantes apolíticos (un cuarto de los frikis y un tercio de los no frikis). Un 5% de los opinantes declaran poseer una afiliación distinta a las ofrecidas (liberales, republicanos, anarco-capitalistas, nacionalistas, anarquistas, o de ideología propia, entre otras respuestas). Un 3% prefieren no contestar a la pregunta.

Gráfico 15: Ideología, sólo escala política. Porcentajes.



Dentro de la escala, la posición preferida para ambas submuestras es la izquierda, que aglutina un 33% del total de encuestados y desciende progresivamente: 15% de centro izquierda, 9% de centro derecha y 3% de derecha. En los extremos, tanto el izquierdo como el derecho presentan porcentajes muy bajos de afiliación, siempre inferiores al 1%. Ambas submuestras se comportan de forma muy similar, si bien es de notar que un mayor porcentaje de no frikis prefieren no contestar o no posicionarse. De esa manera, los frikis, que sí se posicionan, se sitúan más a la izquierda en la escala política que los no frikis participantes.

La idiosincrasia de los perfiles ha sido tenida en cuenta a la hora de realizar el análisis.

Universidad Pontificia de Salamanca

6. ANÁLISIS DE LOS DATOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

6. Análisis de los datos

A continuación presentamos y analizamos los datos recogidos mediante las técnicas que acabamos de describir. Esta parte se divide en unidades temáticas para una mejor comprensión de los datos, que además son acordes con los temas sobre los que hemos indagado en las diferentes fases de la investigación. Comenzaremos describiendo las características sociológicas y morfológicas del colectivo para sentar una base aún más firme que describa a los individuos frikis españoles; después indagaremos en la carrera en el frikismo, es decir, los pasos que atraviesa cada miembro hasta formar parte de la subcultura friki; a continuación compararemos dos visiones frente al frikismo –desde fuera y desde dentro–, para entender tanto la idea que se tiene de estos colectivos desde el exterior como la idea que tienen ellos de la sociedad convencional; después profundizaremos en su universo simbólico, pues entender qué símbolos, valores, modelos y mitos les rodean será vital para comprenderlos; y, finalmente pasaremos a retratar los hábitos y comportamiento de los frikis españoles, de forma más concreta y profunda, centrándonos especialmente en su uso de las nuevas tecnologías, sus relaciones sociales, su sexualidad, el vasto mundo del ocio, sus hábitos de consumo, su lenguaje, su estilo de humor –que resultará peculiarmente importante y actuará como aglutinante del colectivo– y, por último, sus aspectos reivindicativos y contraculturales. La elección de este orden ha seguido los criterios de procurar una exposición clara en la que se profundice poco a poco en la subcultura friki, desde sus capas más globales hasta su comportamiento particular.

6.1. Características sociológicas y morfología del colectivo

Aunque es cierto que nos encontramos ante un colectivo muy heterogéneo, con miembros muy dispares, también es cierto que podemos distinguir ciertos rasgos recurrentes que dan forma al mundo friki; en este apartado intentaremos definir el tipo de fenómeno que configura y exponer con claridad sus características en cuanto a sexo, edad, clase social, nivel cultural, ideología, religiosidad, estética, organización y estilo de vida. Para ello se ha indagado sobre las características y perfil del friki en todas las fases de la investigación (historias de vida, grupos de discusión, entrevistas en profundidad, encuesta, panel *online*...), entre las que resultará de especial interés la actividad del panel "Retrato robot del friki" que puede consultarse en el anexo correspondiente, en la cual los opinantes sintetizan, desde su propia experiencia, lo que para ellos es el auténtico perfil friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

6.1.1. Tipo de fenómeno

Antes de entrar de lleno en el análisis de llas carácterísticas del fenómeno friki, resulta importante acotar a qué tipo de fenómeno nos referimos. En un primer momento, parecía razonable enmarcarlo dentro de la teoría de las tribus urbanas, sin embargo, un estudio detenido del concepto nos hace pensar que no se aplica a nuestro caso.

Así, Madrid y Murcia (2008, pág. 16) definían el concepto de "Tribu urbana[70]" como un *grupo de jóvenes con entidad propia, que observan una forma de vestir y de vivir en común, con aficiones, formas de expresión, símbolos de identidad, actividades, reglas y rituales de admisión que giran en torno a una ideología o filosofía de vida, y donde su presencia es visible en la gran mayoría de las Comunidades Autónomas*; sin embargo, los propios autores encuentran difícil aplicar esta definición a todas las tribus urbanas que estudian –su carácter heterogéneo e informal dificulta su catalogación–, pero lo que todas tienen en común es el hecho de poseer una ideología propia, una filosofía de vida, o al menos un núcleo de ideas y valores comunes fuertes que dan sentido al movimiento; los miembros se sienten identificados entre sí y generan un sentimiento de comunidad. El mundo friki no funciona exactamente de esta manera, sus miembros se unen puntual o regularmente pero mantienen un ánimo de individualismo, a menudo rechazan el propio movimiento, mientras que el elemento principal y en algunos casos el único que comparten, son sus aficiones, nunca una ideología.

Otra razón por la que los frikis no encajan del todo en la definición de tribu urbana, es que su etiqueta se adquiere únicamente por la adhesión a un grupo friki, sino que puede adquirirse a la inversa, por la falta de adhesión al grupo de edad correspondiente. Los *Latinkings* son *Latinkings* porque han ingresado en una banda latina; los punkis son punkis porque se reúnen con otros con los que comparten una estética y un lenguaje (hasta el punto de que una persona que adoptara una estética *punk* en solitario no sería un verdadero punki hasta que no se une a un grupo); igualmente, los okupas son okupas desde el momento en que viven juntos la experiencia de la ocupación de una casa (pues antes serían meros simpatizantes)… sin embargo, la entrada al estatus de friki puede ocurrir y de hecho es frecuente que ocurra, **antes** de la integración en un grupo friki[71]: un joven o una joven que no confraterniza mucho con el grueso de sus compañeros de instituto y no comparte sus diversiones porque prefiere leer, dibujar o jugar a solas o con un par de amigos íntimos

[70] Madrid y Murcia se inspiran a su vez en la definición de Bruce J. Cohen.

[71] Aunque como veremos más adelante, este etiquetamiento no siempre es acertado ni mucho menos riguroso; el aspecto grupal es también muy importante en el fenómeno friki, y el friki como tal no suele aceptar este etiquetamiento hasta que no se identifica con una comunidad ya existente.

Universidad Pontificia de Salamanca

durante los recreos, pueden ser señalados por los demás como frikis, que en definitiva significa "raros", "distintos" o "desviados; si esas personas además muestran rasgos de carácter concretos, como el gusto por la fantasía, una potente imaginación y un gran apasionamiento por las cosas de su interés, la etiqueta probablemente cristalizará y el aislamiento, en parte voluntario y en parte obligatorio de ese o esa joven, redundará en que se considere verdaderamente friki y que pase a integrar un grupo friki una vez tome contacto con alguno. Así, la persona ha accedido al estatus de friki, **antes** de entrar en contacto con otros frikis, porque está distanciada de su grupo de pares, y es por eso que busca y encuentra amigos a través de sus intereses. Ser friki es pues, en gran parte, un carácter, o al contrario, la etiqueta de friki incluye, entre otras cosas, pero principalmente, un carácter concreto.

Tampoco coinciden perfectamente con la definición de tribu urbana que defiende Maffesoli. Este autor se centra especialmente en aspectos emocionales y estéticos: son comunidades emocionales en las que prima la experimentación y la energía, así como lo lúdico, infantil y primitivo. En este caso, sí son infantiles en muchos sentidos y viven con intensidad los aspectos lúdicos de la vida, algunos ambientes, como el relacionado con el *cosplay* o con el rol en vivo muestran la experimentación y la energía mencionadas; también coinciden con la idea de que la tribu rechaza unas normas externas, impuestas por la sociedad, que se consideran ilógicas y las sustituye por otras más cercanas y comprensibles; es una comunidad cálida frente a la frialdad de la sociedad de masas. Pero sus paralelismos no son completos: para Maffesoli, las tribus urbanas suponen una nueva forma de sociabilidad muy comunitaria en la cual importa mucho pertenecer, sentir afecto, formar parte de algo; estas tribus dan importancia a la individualidad a la hora de ingresar (ser distintos a "los otros") pero luego la disuelve en un "nosotros" colectivo: los frikis por el contrario rara vez sacrifican su individualidad, no se entregan al grupo, sino que compartirán sólo una parte de su vida. Gran parte del mundo friki ni siquiera es físico, sino que depende de conversaciones mantenidas a través de Internet, una idea lejana a la convivencia que propone el autor. Otra característica que nombra Maffesoli es la demarcación física: las tribus existen en lugares concretos. En el caso friki la comunidad es ubicua y dispersa, muchos amigos compañeros del *fandom* viven en distintas ciudades o incluso países; no se trata de un sistema cerrado, una isla, que genere sus propias formas de actuar, sino de un movimiento mayor del cual participan muchas personas de muy distintos ámbitos. A continuación, recojo algunas citas de opinantes de esta investigación que reiteran que los frikis no son una tribu urbana:

> *No somos una tribu urbana bajo ningún concepto. Las tribus urbanas tienen una serie de elementos comunes que los frikis, por ser tan variopintos,*

Universidad Pontificia de Salamanca

no reuniremos nunca. Una tribu urbana tiene los mismos pensamientos en cuanto a forma de vestir, política, clase social, amigos y enemigos. Definitivamente, eso no va con el colectivo friki (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Creo que los frikis no son tribu urbana. De hecho muchos han tratado de tratarlos como tales, pero en años no se ha conformado esa idea ni ha terminado de realizarse (...) La palabra Tribu tiene un componente holístico y de unión que no representa la severidad de las diferencias entre "los frikis". Al final, los frikis son mucha gente muy distinta que comparte, a veces, aficiones (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

También, aunque no ocurre siempre, es frecuente que una persona friki participe además de otra tribu urbana, cuando las tribus suelen ser excluyentes.

Dentro de los frikis englobamos a gente de muchas otras tribus; no somos algo "puro" por así decirlo, sino que picoteamos de muchas cosas (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Puedes ser de cualquier tribu urbana y además ser friki (...) Conozco gente que se considera bakala *y que ve* animes*, lee manga, juega a juegos de rol y va a los eventos frikis (...) Para ser friki lo único que tiene que pasar es que te guste el mundo friki* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Se opina que el carácter friki es algo más personal, individual, una característica del carácter. En contraposición, la pertenencia a tribus urbanas se entiende como algo transitorio, grupal y propio de la juventud. Si uno es friki, lo será siempre, sin embargo si uno pertenece a una tribu urbana, terminará abandonándola tarde o temprano.

En general, el asunto de la tribus urbanas me parece de adolescentes. Cuando te haces mayor, esas cosas pierden su importancia y sólo queda tu frikismo, si eras friki, puro y duro (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Entonces, **si no se trata de una tribu urbana ¿qué tipo de fenómeno es?** Podemos presentar al fenómeno friki, bien como una subcultura, bien como un movimiento social, bien como una identidad de resistencia. Estos tres conceptos no son excluyentes entre sí.

- **Como subcultura:** podemos pues presentar a los frikis más bien como un fenómeno subcultural. Según Madrid y Murcia, *subcultura es un grupo más pequeño que una sociedad y se relaciona con la cultura más amplia en el sentido de que acepta varias de las normas de esta; pero la subcultura también se diferencia por tener algunas normas que le son propias* (MADRID y MURCIA 2008, pág. 15). De hecho, los frikis no se reconocen a sí mismos como tribu urbana en ningún caso, pero sí hacen referencias a su mundo como parte de una

Universidad Pontificia de Salamanca

subcultura, o una cultura underground. En su caso particular, el término "subcultura" recoge connotaciones muy particulares y específicas, ya que gran parte de sus aficiones tienen que ver con inquietudes culturales, pero que han sido denostadas por la sociedad general. Por ejemplo, ellos leen cómic y literatura juvenil, ven películas de serie B y son entusiastas de la ciencia aunque utilizan sus aplicaciones de forma caprichosa y lúdica. Son básicamente amantes de la cultura, pero de una cultura considerada inferior, de una "sub-cultura". Así surgen las connotaciones específicas de la palabra.

Los frikis sí se identifican con el concepto de subcultura. Consideran que tienen una serie de gustos, expresiones y formas de comportamiento particulares y minoritarias, *underground*, también asisten a determinados puntos de encuentro y desde luego se ven influenciados por piezas minoritarias de la cultura, sin embargo **no se consideran contraculturales**, ya que no luchan en contra del sistema.

> *Cada grupo que se relaciona con asiduidad acaba adquiriendo un vocabulario específico y un buen montón de chistes privados. Es puro ahorro comunicativo, porque como tienes un bagaje común y unas aficiones comunes, es más fácil entenderse con determinados términos que se manejan habitualmente y para todos significan lo mismo, aunque los "de fuera" no siempre puedan captarlos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Es contracultural por* underground*, no por atacar a los valores* mainstream (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Desde luego, hacemos cosas que no son muy comunes, pero no van contra nada... yo entiendo la contracultura como movimientos culturales que chocan con lo establecido, incluso que intentan derrocarlo. No sé, los frikis no somos así como colectivo* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Sobre si el friki es contracultural, yo creo que no, porque no rompe con las normas* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

- **Como movimiento social de consenso:** Donatella della Porta y Mario Diani explican qué entienden como movimiento social: *Los movimientos sociales son procesos sociales diferenciados, consistentes en mecanismos a través de los cuales, actores comprometidos con la acción colectiva: -se involucran en relaciones conflictivas con oponentes claramente identificados; -se vinculan en densas redes informales; -y comparten una identidad colectiva diferenciada* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 43). En principio el fenómeno friki coincidiría con las tres características, aunque menos con la primera, ya que las relaciones conflictivas, por lo general, tienden a ser eludidas en el *fandom*; los oponentes no están claramente

Universidad Pontificia de Salamanca

identificados (podemos hablar de "los contrarios a los frikis", "la sociedad general" etcétera, pero en abstracto), y no existe un conflicto abierto, más allá de las tímidas reivindicaciones del Día del Orgullo Friki y el Manifiesto Friki. Por lo demás, los frikis sí se vinculan en densas redes informales y comparten una identidad colectiva diferenciada. Podemos entonces estar hablando de un movimiento social de consenso, que no conlleva acciones colectivas de conflicto, sino que se trata de un esfuerzo colectivo o una cooperación grupal, pero que no implican ni requieren la identificación de adversarios específicos. *Los actores colectivos luchan aquí contra adversarios etéreos, por ejemplo el mal gusto o el gusto convencional en el caso de movimientos artísticos o estilísticos, o el "enemigo interior" en el caso de algunos movimientos religiosos, pero lo hacen sin necesidad de acusar a ningún actor social el estado de cosas que pretende ser modificado* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 46) Según esta aclaración, tiene validez aproximarnos a los grupos frikis desde la perspectiva de los movimientos sociales.

- **Como comunidad de resistencia**: en línea con los textos de Castells, encontramos ciertos paralelismos entre el fenómeno friki y los movimientos sociales que el llamará "comunidades de resistencia" o **"identidad defensiva"**, que es, además, el tipo de agrupación más característico de las sociedades actuales. Este tipo de comunidad surge de forma lógica ante las tremendas tensiones que se ciernen sobre el individuo y se trata de aquella que es generada por actores que se encuentran en posiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, por lo que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad que consiguen hacer la vida más soportable y compresible. De estas comunidades podría surgir eventualmente una **identidad proyecto**, que sería aquella que surge cuando los actores sociales, basándose en los materiales culturales de que disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de toda la estructura social. Algunas facetas del fenómeno friki podrían apuntar hasta este tipo de identidad, comenzando con las manifestaciones del Días del Orgullo Friki. Sin embargo el colectivo friki suele preferir mantenerse al margen del mundo general y no desea cambiarlo más allá del entorno inmediato de cada individuo, por lo que actualmente no podríamos catalogarlo como identidad proyecto.

En resumen, aunque la caracterización como tribu urbana puede resultar útil para una primera aproximación y aunque en el imaginario popular sí se entienda a los frikis como una tribu, desde aquí entendemos que no es la catalogación adecuada para estudiar el fenómeno del frikismo. Más bien deberemos estudiarlo como subcultura, movimiento social de consenso o identidad de resistencia, no siendo excluyentes entre sí estos tres conceptos.

Universidad Pontificia de Salamanca

6.1.2. Sexo

En este colectivo la presencia masculina se ha considerado tradicionalmente más numerosa que la femenina, incluso hasta el punto de convertirse en un cliché y suscitar chistes y mitos sobre el tema, en los que las mujeres frikis se ven como inexistentes o rarísimas excepciones. Sin embargo este estereotipo, proveniente de las primeras etapas del frikismo en EEUU, hoy en día ha quedado desfasado y la proporción entre hombres y mujeres se ha igualado considerablemente; así lo indican los opinantes del grupo de discusión.

> Investigadora: Hay gente que dice que hay menos chicas frikis que chicos, o por lo menos que era así hasta hace poco ¿qué opináis de eso?, ¿a qué pensáis que se debe?
>
> Hombre 2: *Completamente de acuerdo. O sea, vamos a ver… antes…*
>
> Hombre 3: *Cada vez se reduce esa diferencia más, y a pasos más acelerados, pero… sigue pasando.*
>
> Hombre 2: (…) *Hace unos años, lo que te dije antes, era muy difícil ver chicas frikis en eventos, en tiendas… sobre todo ese tipo de sitios… pero ahora es mucho más fácil. De hecho mi actual pareja la conocí en unas jornadas frikis hace tres años. Seguimos yendo a esas jornadas, y vamos a todas partes y…*
>
> Hombre 3: *En EEUU sacaron una canción sobre "Oh Dios mío, ha entrado una chica en la tienda de cómics".*
>
> Hombre 2: *De hecho, de* Tripod[72] *es esa canción.*
>
> Hombre 4: *¡Que grandes son! (…)*
>
> Hombre 3: *Hombre, recuerdo que hace años sacó Cels Piñol una de sus tiras, de dos amigos que estaban hablando en el bar, sobre cómics… y… se acerca una chica "oye, perdona, ya vienes a reírte de nosotros, de nuestras aficiones y gustos, blablablá", y ella les dice "no, perdona, es que os había oído hablar sobre Hulk y quería hablar sobre el último número que me leí"… es decir, que si me pongo todo borde, lo que hago es que la espanto* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

También es interesante leer el testimonio de un comercial de tienda especializada acerca de su clientela y de cómo ha cambiado, incluyendo cada vez a más mujeres:

> *Hace unos años, la clientela de este tipo de material era mayormente masculina, pero en el tema de los juegos y las miniaturas, especialmente de fantasía, cada vez hay más chicas que compran para ellas. Yo diría que entre un 30 y un 40%* (Cita de Entrevista a Comercial en Juguetería especializada, con experiencia de más de 10 años).

[72] Tripod utiliza el cliché de que no hay chicas frikis en una de sus canciones. Es un gag muy recurrente en la cultura friki aunque cada vez existe una mayor proporcionalidad de géneros. http://www.youtube.com/watch?v=_Yde1etmPJI

Universidad Pontificia de Salamanca

Esta misma opinión se repite una y otra vez en las historias de vida y en el panel *online*, a continuación mostramos sólo algunos de los testimonios más claros y mejor expresados:

> *Ahora es más fácil ver a una chica que comenta sus aficiones frikis, pero creo que su número es ligeramente inferior al de los chicos. Pero no se alejará mucho del 50% tampoco en según qué actividades. En lo referido a literatura, creo que estarán a la par o casi. En videojuegos, cada día son más las jugadoras, aunque muy por debajo de los chicos todavía. Y en manga y* anime*, hay un incremento diario de aficionadas. De hecho, en el manga y* anime *hay géneros exclusivamente para chicas, aunque eso no hace que los chicos dejen de leerlo, porque yo leo algunas historias de ese estilo; y para chicos, además de mil subdivisiones más* (Cita de Historia de vida, hombre, 32 años).

> *Inventándome un poco los porcentajes diría que un 60% son chicos y un 40% son chicas. Conozco más chicos que chicas frikis, en los sitios donde suelen reunirse suele haber más chicos que chicas, pero aun así hay muchas chicas frikis* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Hay un menor número de mujeres frikis que de hombres, en aproximadamente un porcentaje de 40% - 60%... afortunadamente, en opinión de las mujeres frikis, este porcentaje va poco a poco igualándose, gracias quizás al fenómeno "otaku" que llama la atención más a mujeres que a hombres* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

El porcentaje 60/40 es el más aceptado por los miembros del colectivo, aunque algunos hablan aun de un 70/30 o incluso de un 80/20. También es importante el contenido de las aficiones concretas; así, hay más mujeres entre los *otakus* que dentro de otras aficiones; por ejemplo, la entrevista realizada a Sergio Toboso, vicepresidente del Club Star Trek España, nos muestra un perfil mucho más tradicional y masculinizado entre los seguidores de dicha serie*: el perfil de nuestros socios suele ser un 80% masculino y un 20% femenino. De edad media, entre 35 y 60 años, gente que se hizo fan con la serie clásica, o más jovencitos con la nueva generación*. La igualdad de sexos se da más entre los frikis más jóvenes, ya que los más mayores eran en su día, y aún son en su mayoría varones. El papel de la mujer es **doblemente *outsider***: las frikis pertenecen a un colectivo minoritario en el que a su vez son minorías.

Tabla 12: Opinantes frikis. Sexo según el rango de edad. Porcentajes.

Frikis	Menores de 20	Entre 20 y 29 años	Entre 30 y 39 años	Más de 40 años	Total
Hombre	48,39	46,51	60,61	64,00	52,29
Mujer	51,61	53,49	39,39	36,00	47,71
Total general	100	100	100	100	100

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a la encuesta realizada para esta investigación, recordamos que se obtuvo, para el grupo friki, de forma espontánea, una participación ligeramente mayor de hombres (52,29%) que de mujeres (47,71%). La diferencia es muy pequeña, y aún lo es más entre los frikis más jóvenes, llegando a ser mayor el número de mujeres que de varones entre los menores de 30, pero se acrecienta en los rangos de edad superiores. Las razones de una presencia mayoritariamente masculina, no están claras. Muchos opinan que siempre ha habido chicas frikis, pero que **no lo han exteriorizado** de la misma manera o no lo han mostrado públicamente ni han acudido a tantos actos sociales frikis, quizás por ser ellas más vulnerables a la idea de que tales aficiones estaban **mal vistas**.

> Mujer 3: *A lo mejor sí somos más chicas frikis, pero que no vamos a los mismos sitios o no hacemos exactamente las mismas cosas…*
>
> Mujer 2: *Otro tipo de frikis… podemos ser más de estar por casa, o sea que yo soy friki pero tampoco he ido a un montón de jornadas ni de nada* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

> *Normalmente las chicas cuidan más su imagen y, si estas aficiones están mal vistas ahora –que son seguidas relativamente por bastante gente–, antes –que era una minoría mucho más pequeña–, probablemente lo ocultaban más* (Cita de Historia de vida, hombre, 32 años).

Profundizando en esa idea, a las chicas podría asustarles el **estereotipo** de friki retratado en el cine y series (inadaptado social, con apariencia muy descuidada, sin pareja, onanista...). No querrían tener contacto con él y mucho menos ser identificadas de la misma manera.

> *Pensando en la imagen última de un chico con determinado aspecto, con esas aficiones y generalmente sin pareja, seguro que más de una chica no se atrevía a dar el paso adelante y compartir sus aficiones* (Cita de Historia de vida, hombre, 32 años).

> Hombre 1: *Por el estereotipo de pajillero… pornografía y demás, yo creo que muchas chicas se han echado atrás. (…)*
>
> Hombre 2: *El problema es que, como dentro de los grupos frikis antes eran todo tíos, sin pareja, sin ningún tipo de relación con el otro sexo y demás… pues muchas veces, cuando conocían una chica, era un momento de acoso, de "¡oh, Dios mío, una chica y nos está hablando!"* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Otros opinan que se han alejado del frikismo porque en él abundaban las **referencias sexuales**, un terreno que hasta hace poco, podía asustar o repeler a muchas chicas.

Universidad Pontificia de Salamanca

> Mujer 2: *Hasta hace poco a nosotras nos daba como mucho miedo cualquier referencia sexual. Entonces, en cuanto en una serie friki, por ejemplo* Big Bang Theory *o* IT Crowd*, por ejemplo sí que hay referencias o a pornografía o a esas cosas, que a nosotras como que nos daba un poco de "ay, cosilla", hablando de eso. Y yo creo que ya no, con la liberación de la mujer, todo ya nos da igual y hay gente que sí, gente que no, chicas que sí, chicas que no… nos da un poco más igual esas referencias, nos las tomamos con humor* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Otra opinante, más mayor, aporta que esta diferenciación podría deberse a un cierto **machismo** tradicional que ha influenciado al ocio femenino a todos sus niveles.

> *Efectivamente en las tiendas de cómics, casi siempre lo que veías era chicos, yo creo que era porque a las chicas las tenían fregando (...) siempre se ha vigilado mucho más lo que ha hecho la chica… como la calle ha sido para el chico, la que ha estado en casa era ella, y la madre ha estado vigilando lo que hace la hija y siempre se le ha dicho que no perdiera el tiempo, que los cómics era una pérdida de tiempo: no se le ha dado margen a las chicas porque tenían otras tareas (…) muchas veces, la primera que no ha tomado su sitio en el mundo es la mujer y es la primera que se echa para atrás y es la primera que critica a una chica que ella cree que está haciendo algo "de chico", son las mujeres las que todavía separan lo que es para chicos y lo que es para chicas* (Cita de Historia de vida, Mujer, 61 años).

Nadie, sin embargo, menciona el hecho de la tardía incorporación de la mujer a los estudios superiores, algo importante en un fenómeno que se desarrolla fundamentalmente entre jóvenes con un nivel cultural medio-alto, muchos con estudios universitarios y que requiere una cierta base de conocimientos (informática, idiomas…) asociada a una educación superior. Esto no significa que alguien sin estudios no pueda ser friki, sino que el ámbito universitario favorece el frikismo y, si las mujeres han estado fuera de este ámbito, es lógico que sean minoría en todas las actividades que directa o indirectamente conlleva. Tampoco menciona nadie que la palabra friki es neutra, sin femenino ni masculino.

En general, la mujer se ha incorporado al *fandom* con relativa igualdad, hablaremos de las especificidades femeninas y masculinas dentro de las aficiones frikis, en sus apartados correspondientes, allí donde sean significativas.

Universidad Pontificia de Salamanca

6.1.3. Edad

En cuanto a la edad, se comprueba que el abanico de edades es tremendamente amplio: se unen a este movimiento tanto adolescentes, menores de 18 años, como jóvenes-adultos, como personas maduras, de más de 40. En la pre-adolescencia y la infancia no podemos hablar de frikis en *stricto sensu*, ya que una de las características que los definen queda anulada: el hecho de disfrutar de aficiones infantiles o impropias de la edad (Un niño aficionado a *Pokemon*, no es friki, pero sí lo es cuando el que juega es un adulto).

En la encuesta realizada, como vemos en el gráfico siguiente, las edades de los frikis participantes se distribuyeron de forma espontánea entre los 15 y los 57 años, la media estuvo en los 28,4 años y la moda en 29 (la gran mayoría se situaron entre los 20 y los 39 años, el rango de edad que consideramos principal). En cuanto a los testimonios recogidos, para muchos opinantes, los frikis pueden ser "de cualquier edad" y para quienes prefieren acotar, el rango de edades es siempre tremendamente amplio. En cualquier caso, el caso más recurrente se percibe en la veintena, por lo general en su segunda mitad.

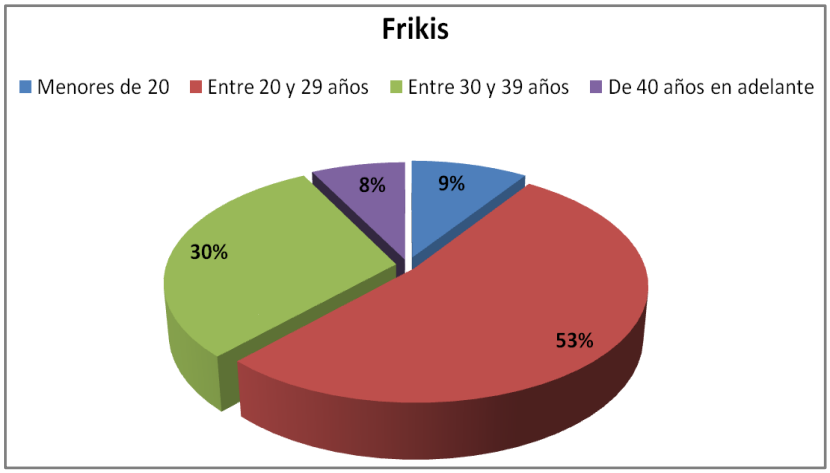
> *La edad, uf, por temas generacionales diría que entre los 13 y los 40 años. Media, 26 - 27 años* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Los típicos suelen tener de 20 a 40 años* (Panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Representan un heterogéneo grupo de gente, entre los 15 y los 40 años* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Creo que hay frikis de todas las edades, más o menos a partir de los 11 o 12 años, ya que creo que a esta edad se puede empezar a entender un poco más todo en general. También hay personas adultas con mujer e hijos y que son frikis* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Gráfico 16: Opinantes frikis. Edad. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

A la luz de la investigación realizada, podemos encontrar peculiaridades entre los frikis españoles según las diferentes edades; no es tanto una diferencia según la madurez o la psicología de las edades, sino que se trata en gran medida de una diferencia de generaciones y de circunstancias sociales, que conlleva una diferencia a la hora de ver y vivir el frikismo y la manera de unirse a él. Así, podemos hacer una división en tres grandes categorías generacionales, que para diferenciarlas hemos llamado "maduro", "joven" y "adolescente" (en cualquier caso, hay que anotar que la edad no es un denominador excluyente, sino una guía general, aunque la mayoría de los casos estudiados en el presente trabajo sí siguen la lógica generacional planteada).

El friki maduro

- **Edad aproximada**: de 40 años en adelante; son los nacidos en las décadas de los 50 y 60 y que cultivaban aficiones frikis antes de que se considerasen como tal.
- **Frecuencia:** baja; hay menos personas en esta situación que en otros grupos.
- **Distribución** por géneros: mayoritariamente varones, con un 20% de mujeres aproximadamente.
- **Permanencia**: muy alta; son muy fieles a su forma de vida, en tanto que la han practicado por muchos años y, si han tenido cualquier dificultad en cuanto a sus aficiones, ésta ya ha sido superada. Por su edad, es muy raro que abandonen sus aficiones y formas de expresarlas.
- **Visión del frikismo**: individualista, son personas que han vivido sus aficiones como característica personal, no grupal; muchas veces en solitario y en todo caso sin haberse beneficiado de las oportunidades de comunicación ligadas a las nuevas tecnologías. Están más alejados de los grupos comunitarios frikis de ahora; no buscan el contacto humano de una forma preferencial, ni como manera de definirse a sí mismos, pues ya ocupan su espacio en el mundo (tienen su profesión, su familia y sus allegados) aunque también disfrutan de este contacto y sienten necesidad de comunicarse y hablar de sus aficiones, bien cara a cara o bien mediante Internet, pues también se han conectado a la red, siendo en algunos casos pioneros. Para ellos el frikismo no ha sido algo que exhibir o compartir, pero tampoco algo que esconder, simplemente se concibe como un conjunto de aficiones más o menos conectadas, que hasta hace poco tiempo no poseía un nombre concreto.
- **Adscripción a la etiqueta**: a posteriori y por comparación; muchos no utilizan la palabra friki para hablar de sí mismos, debido a que es aún muy reciente y que en

Universidad Pontificia de Salamanca

parte la sienten como algo artificial, innecesario. Para ellos la adscripción a la etiqueta friki es un proceso lógico, derivado de contrastar sus gustos y aficiones preexistentes con la definición de friki que ahora existe y que no conocieron en su época. Son quienes vivieron la aparición de los elementos de la cultura friki que hoy se han convertido en objetos de culto; quienes vieron *La Guerra de las Galaxias* como estreno, siguieron la serie *Star Trek* desde sus inicios, o leyeron la obra de Asimov en vida de éste.

- **Formas de ocio**: reposado y más individual que grupal; más interesados en la literatura, el coleccionismo y el cine, que en los juegos, los disfraces, las ferias y las reuniones con desconocidos.
- **Estética**: en general no comparten una estética común, pero muchos suelen vestir de forma clásica y poco llamativa, pero también poco a la moda. No se da un viraje hacia la estética de otras tribus urbanas. Tampoco es frecuente en ellos el uso de camisetas con humor friki. De los tres grupos de edad, es el que menos utiliza la estética como una forma de identificación con el grupo, de hecho este uso es prácticamente nulo. Si aparece algún elemento estético típicamente friki en la vestimenta diaria, se trata de complementos, por ejemplo joyas que hagan referencia a piezas culturales como *El Señor de los Anillos*, etcétera.

El friki joven

- **Edad aproximada**: entre 20 y 40 años; son los nacidos en los 70 y 80.
- **Distribución por géneros**: aproximadamente 60% varones y 40% mujeres.
- **Frecuencia**: muy alta; es el grupo mayoritario de frikis en España.
- **Permanencia**: alta.
- **Visión del frikismo**: dual entre lo individual y lo grupal; son frikis de segunda generación, algunos han visto en su casa cómo sus padres o familiares cultivaban algunos elementos de la cultura friki (veían ciertas películas, leían ciertos libros o incluso cómics), otros las han buscado por su cuenta. La mayoría ha conocido el auge de los juegos de rol en los 80 o ha entrado en el juego gracias a amigos, hermanos u otros parientes mayores que sí vivieron esa época. Para ellos, las obras de culto frikis tienen el encanto de lo pretérito, de ser algo pasado pero que perdura y que quieren redescubrir, saliéndose así de la corriente general que lee los best-sellers del año o va a ver las películas de estreno. Han integrado clubes de rol, foros de discusión literaria, o se han hecho asiduos a las librerías especializadas. Tienen cierta admiración por los frikis maduros y cierto rechazo por los más jóvenes que, como se comenta en el apartado

Universidad Pontificia de Salamanca

correspondiente, consideran que viven un frikismo más "fácil" y "superficial" que el que ellos representan.

- **Adscripción a la etiqueta**: creadores; son quienes han creado y utilizado la etiqueta friki para definirse a sí mismos, y esto ha ocurrido a partir de la generalización de Internet. La mayoría ha comenzado sus aficiones en solitario o con un reducido número de amigos, algunos han sido introducidos por sus padres o hermanos, pero, en general, todos han comenzado sus aficiones antes de la generalización de Internet. Por otro lado, su forma de unirse en la etiqueta común de frikis ha surgido principalmente de Internet. Antes, eran "roleros", "*trekkies*" o "jugones", y encontraban cierta afinidad entre ellos en cuanto a que todos eran "fans" de algo, pero son "frikis" a partir de que las páginas y redes sociales generalizaran el concepto. La celebración de El día del Orgullo Friki nace también de un foro en Internet.
- **Formas de ocio**: muy variada, con preeminencia de los juegos pero que en general contempla muchas actividades como leer, jugar juegos de mesa, de rol o de ordenador, ir al cine, comentar por Internet o acudir a librerías especializadas, convenciones y ferias, también juegan a rol en vivo. Salir de marcha con sus amigos no forma parte de su frikismo, pero tampoco exime que lo hagan y muchos frecuentan bares, aunque pocos van a discotecas.
- **Estética**: comparten cierta estética común (aunque no es imprescindible ni exclusiva) que se basa sobre todo en el uso de camisetas con referencias friki y en general por el uso de una vestimenta sencilla, informal, no ligada a las modas del momento. Muchos varones llevan barba y pelo largo, y entre ambos sexos son frecuentes las gafas, más que las lentillas. En este grupo se aprecia cierta tendencia hacia la estética gótica o *heavy*.

El friki adolescente

- **Edad aproximada**: entre 16 y 20 años. Son la generación nacida en los 90.
- **Distribución por géneros**: igualitaria.
- **Frecuencia**: media y en ascenso.
- **Permanencia**: baja, aunque aún no existen muchos datos al respecto, por la juventud de los sujetos, el análisis realizado indica que muchos adolescentes se unen al frikismo por moda o como una etapa de su vida y que es posible que lo abandonen en algún momento. Aquí hallaríamos la característica que Bauman señala en las nuevas comunidades de la modernidad líquida: son cada vez más efímeras e intercambiables.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Visión del frikismo**: son comunidades tribales más cercanas a la definición de Maffesoli y a las tribus urbanas clásicas en las que predomina el contacto humano, vivir cosas juntos, divertirse y servir de grupo autorreferencial e identitario.
- **Adscripción a la etiqueta**: voluntariamente; la palabra friki ya existía antes de que ellos se unieran a cualquier grupo friki. También conocen como algo normal y preexistente todo el conjunto de infraestructuras frikis (asociaciones, tiendas, clubes, eventos…) y participan en las redes sociales como algo natural. La mayoría ha entrado en el frikismo debido a las redes sociales y webs, que les han proporcionado las pistas sobre qué leer, ver, o jugar.
- **Formas de ocio**: variadas y algo más ágiles que los mayores; aunque la lectura, el uso de Internet y los videojuegos y el visionado de series y películas siguen siendo preeminentes, esta generación sale más de su casa y se divierten en grupo en mayor medida. Su presencia es más visible, sobre todo en las grandes ciudades, donde algunos grupos se reúnen en plazas y otros lugares céntricos (los anteriores, cuando se reúnen lo hacen en tiendas especializadas, casas o clubes). Viven la parte lúdica y festiva del frikismo más a flor de piel.
- **Estética**: compartida pero diversificada; el compartir una cierta estética es uno de los alicientes de estos grupos, pero esta estética se diversifica en cuanto a que pertenece a las distintas aficiones. Es en este grupo donde más se aprecia un giro hacia la estética gótica, *otaku, steampunk* o incluso *emo*, abandonándose un tanto la *heavy*.

Relación entre las tres generaciones

En este apartado resulta relevante profundizar un poco más en las relaciones entre las tres generaciones. La primera y más antigua es quizás la que menos contacto tiene con las otras dos, ya que como hemos visto, lleva sus aficiones de una manera más individual y en todo caso la contagia a sus hijos. Son respetados por las otras generaciones de frikis, como pioneros y personas que se han esforzado mucho por cultivar sus aficiones, abriendo camino en muchas ocasiones a los que vienen detrás.

La generación intermedia es hoy por hoy la más numerosa, donde podemos decir que se sitúa el grueso de los frikis españoles. Son quienes marcan las tendencias del momento en cuanto a este fenómeno.

Por otro lado, qué duda cabe que las nuevas generaciones de frikis van a diferenciarse en muchos aspectos de sus predecesores, en especial en lo que tiene que ver con el manejo de

Universidad Pontificia de Salamanca

las nuevas tecnologías de la información; pero, además de esto, en general el resto del colectivo, tiene una visión algo **negativa** de las nuevas generaciones de frikis, o lo que hemos dado en llamar frikis adolescentes. Los mayores y más cuanto más mayores sean, han vivido una época en la que consideran que ser friki "tenía mérito" pues había que sufrir sus desventajas: en primer lugar "ser" raro –es decir, tener un comportamiento genuinamente diferente al resto– y en segundo lugar "parecerlo" –o ser considerado diferente y un poco loco–. Ahora que vivimos una **secularización** del frikismo, ser friki es algo "normal" o incluso positivo (por ejemplo connota un tipo de persona con grandes habilidades para la informática), o en todo caso gracioso y moderno. Identificarse a uno mismo como friki, ya no resulta algo chocante puesto que estamos viviendo una época de tribalización de la sociedad –la gran mayoría de la juventud está etiquetada y compartimentada en grupos y tribus urbanas–, siendo la friki, una opción más.

> *Realmente la palabra "friki" debería significar algo así como raro. Hace mucho tiempo, cuando no había tanta diversidad, todos los que leyéramos cómics, jugáramos a rol y cosas similares éramos frikis. Ahora se ha especializado, y se es friki de una cosa. Se ha extendido tantísimo que los frikis ya no tienen por qué ser raros, sino simplemente sentir pasión por una o varias aficiones. Así oiremos hablar de los frikis de los cómics, de* Star Wars*, de* El Señor de los Anillos*, del fútbol… Hoy en día es casi como si significara fan* (Entrevista a comercial, con experiencia en tienda de más de 10 años).

Ser friki hoy en día es más fácil, a ojos de los mayores, por la generalización de Internet, que pone al alcance inmediato la información y los productos que ellos tuvieron que esforzarse en encontrar. También por la adaptación al cine de una serie de películas basadas en obras de culto friki (*Spiderman, X-men, El Señor de los Anillos, Watchmen, V de Vendetta, Sin City, 300, Iron Man*…), que por aparecer en la gran pantalla se han popularizado y han suplantado en muchos casos la lectura de los textos originales.

> *Los jóvenes de hoy tienen unos medios que no teníamos los jóvenes de antes. El uso de Internet es el detonante de lo que he llamado en ocasiones "el movimiento friki". Antes éramos frikis, pero dispersos. Sólo nos juntábamos con cuatro o cinco cercanos e íbamos a alguna convención. Ahora no, tienen información a tiempo real (antes, como mucho, te hacías de un club de fans y tenías noticias cada tres meses), posibilidad de hablar con personas afines de cualquier parte del mundo instantáneamente y, lo que es más importante: comprar material extraño o de importación con un par de clics. Los que nos hemos tenido que currar el tener un libro del año 78 a la vieja usanza lo de Internet casi lo declaramos como brujería* (Cita de la Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 1: El Señor de los Anillos *pasó un punto crítico cuando salieron las películas: De repente gente –yo lo he oído y lo he visto– cambió de opinión. Yo me leí* El Señor de los Anillos *con ocho años (…) en fin, de llegar a un punto de hablar con mis amigos de pequeño, de explicarles qué narices era* El Señor de los Anillos *y decirme ellos "eres un loco, ves elfos, orcos…" a verse las películas y llegar a entrar a clase como una colegiala de 14 años, con una carpetita de Aragorn (…) el gustazo que les daba llevarla. Y claro, una vez pasa esa barrera, hay gente que ya, es como "vamos a diferenciar el friki que se lo ha leído de siempre y que le gusta, y el aficionado común"…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Además, ser friki y adolescente también resulta más fácil, ya que la sociedad parece tolerar más los comportamientos que se salen de la norma en los adolescentes, que en los adultos. La infancia y la adolescencia se alargan más y más, y las connotaciones negativas de seguir un comportamiento considerado "infantil" pierden su sentido.

La gente se imagina a los frikis como gente muy joven, chavales que andan alborotando y divirtiéndose, y que se supone que al crecer lo dejarán, o como gente ya algo mayor, de 25–30 en adelante, que hace el ridículo al mostrar en público esas aficiones. A mayor edad, más ridículo y peor imagen tiene la gente de esa persona (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

La visión que tienen de los frikis adolescentes es la de un **frikismo *light*** o superficial. Las aficiones que hoy parecen enganchar más son los videojuegos y el manga, más visuales y ágiles que otras (literatura, cómic más denso, ciencia....) y menos sacrificadas.

Hombre 3: *Hoy en día, yo creo que el rango de edad va desde muy joven ya, porque, eso sí, cuando empiezan muy jóvenes, rara vez empiezan con otra cosa que no sea videojuegos o manga (...)*

Investigadora: ¿Creéis que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? Si es que sí, ¿cuáles serían?

Mujer 3: *Yo, un poco, creo que un valor es por el conocimiento, en general. De información, de cultura… de conocimiento.*

Hombre 3: *Por norma general sí, pero ojo, hoy en día cada vez menos.*

Mujer 3: *Pero es que ya no los considero frikis, los que van por moda yo no los considero frikis. Los frikis, para ser friki, tienes cierta sed de conocimiento, curiosidad, de curiosidad por saber, "¿Por qué, por qué, por qué, por qué?"…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

El manga es más vistoso, entra más por los ojos, y por eso engancha más fácil a edades tempranas (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Por un lado el término se está banalizando, por otro los "frikis" han comenzado a reivindicarlo, y por último, algunas creaciones (en cine, televisión, literatura) diseñadas en principio para esas minorías "frikis", se han convertido

Universidad Pontificia de Salamanca

en fenómenos de masas, y la gente "normal" que ahora tiene un término para nombrar a los "raros" de toda la vida, están empezando a mirarse a sí mismos y ver que comparten algunos de sus gustos (Historia de Vida, hombre, 29 años).

El tipo de literatura que se asocia a los adolescentes frikis, les resulta también a los mayores más superficial e incluso reprobable; tal es el caso de *Crepúsculo*, saga de libros muy criticada entre los frikis del grupo de discusión (de 20 a 30 años) pero que se cree muy extendida entre los frikis adolescentes, sobre todo mujeres.

Hombre 3: *Por ejemplo* Crepúsculo *es como para quemar a la autora (...)*
Investigadora: ¿Pero no creéis que *Crepúsculo* entra un poco en el mundo friki en algún sentido?
Varios: *Sí*.
Hombre 3: *En algún sentido sí, lamentablemente.*
Hombre 2: *Sí, desde luego, lo que pasa es que ese libro a los frikis que les gusta suelen ser chavales muy jóvenes…*
Hombre 3: *¡Chavalas!*
Hombre 2:… *Sí, chavalas sobre todo, y si lo lee alguien… que ya haya leído otro tipo de lectura friki…*
Hombre 4: *O cualquier otro tipo de lectura.*
Hombre 2:… *Pues te dirá que esto… "¿Porqué me das tú a mí a leer esto?"… es malo* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Los frikis mayores de 20 años, así como los profesionales del sector, consideran muy obvio que la edad de entrada en el frikismo se está reduciendo por momentos.

La edad de inicio es cada vez más temprana (Cita de Entrevista a Comercial en Juguetería especializada, con experiencia de más de 10 años).

Estos frikis, más mayores, consideran que para los adolescentes, ser friki es "una moda", que tiene mucho que ver con la apariencia externa y una visión más festiva y grupal del frikismo y que además está siendo fomentada sobre todo por los medios de comunicación y por intereses comerciales.

Sí, creo que es una moda a la que muchos se adhieren porque piensan que "es lo que toca". Eres joven, te gustan determinadas cosas, o ver que en el entorno hay gente a la que le gustan, y te metes en ello sólo por el colorido y el ambiente que promete (...) En fin, que "la moda friki" es más por el aspecto exterior que buscan conseguir algunos que unas ideas o mentalidades afines a esas tendencias (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Hombre 3: *Yo diría que está de moda para los chavales de 14 a 18 o así (...) Hoy día se juntan en Plaza de España un montón de friki-góticos, que son*

Universidad Pontificia de Salamanca

chavales pues jovencitos y jovencitas, que van allí a ligar (...) Y que prácticamente sólo les gusta el manga y vestir de oscurillo.

Hombre 3: *Sí, moda. Mucho. Para la mayoría de ellos es moda (...)*

Mujer 2: *Yo creo que el frikismo, ahora mismo, está de moda porque las productoras, muchas, tanto las de EEUU como aquí, se han dado cuenta de que los frikis consumen mucho, se han dado cuenta y lo han aprovechado y ahora, toda película que salga va a tener figuras, y todo lo que salga va a tener algo. Entonces ya se ha vuelto tan friki, que ya…* Big Bang Theory *no habría salido hace 10 años. Y ahora se ha hecho una serie que la ve muchísima gente, de 4 frikis que "más frikis que yo no hay nadie". La gente lo ve sin ser friki, yo conozco también mucha gente que no es friki y le encanta esa serie, y empiezan a ser frikis porque les mola ese rollo "anda, los piños de Hulk", anda tal…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Para algunos, muchos frikis adolescente o muy jóvenes de hoy en día, no lo serían si les faltaran las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías. Esto resulta especialmente significativo, ya que una de las características propias que los frikis reconocen en su cultura es "serlo siempre", este postulado aparece incluso en el ya citado Manifiesto Friki: considerar que una persona puede dejar el frikismo en el futuro o en determinadas condiciones es equivalente a considerar que no es "un verdadero friki".

Investigadora: ¿Alguien de aquí no sería friki si no existiera Internet?

Hombre 3: *Hombre, puede que si hablaras con un chaval de 15 años, a lo mejor les pasaba eso. Pero yo creo que todos los mayores de 20 años, ya antes de Internet ya habían (...).*

Hombre 2: *Yo creo que hay un valor. Que no sé si es un valor de cierta forma o no, que si eres friki, eres friki hasta el final. No puedes decir "No, no, yo ya no soy friki"* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Finalmente –y aunque las nuevas tecnologías y la actual desmitificación del frikismo ayuden a los frikis a vivir sus aficiones más cómodamente–, existe en ellos cierta **nostalgia** sobre cómo eran las cosas antes: los frikis más mayores se consideran los "verdaderos frikis" pero a la vez parece agradarles que las nuevas generaciones se interesen por temas que para ellos han sido importantes y que hoy están algo pasados de moda, ya que así su recuerdo se perpetúa.

Estuvimos en el concierto de Star Wars *y (…) había gente de todas las edades, en eso, me hizo mucha gracia, había mucha gente de nuestra edad, pero también había treintañeros y había gente muy jovencilla* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Hablaremos de las especificidades de los tres rangos de edad en cuanto a sus aficiones en los apartados correspondientes, allí donde sean relevantes.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 13: Las nuevas generaciones de frikis, vistas por sus predecesores.

Los frikis adolescentes	
Viven un frikismo light o superficial	
Tienen una visión más festiva y grupal del frikismo	
Se preocupan por la apariencia externa	
Cutivan aficiones más visuales, ágiles y que requieren poco esfuerzo: sobre todo el manga y los videojuegos, e incluso los best-sellers	
Pueden dejar de ser frikis en algún momento	
Generaciones anteriores	**Nuevas generaciones**
"Tenía mérito" ser friki	Ser friki hoy es fácil
Cultivar las aficiones era difícil	La generalización de internet permite el cultivo de las aficiones
Conllevaba un mayor rechazo social	Boom de películas que popularizan temas frikis
	La sociedad es más tolerante con los adolescentes
Hoy	
La edad de entrada al frikismo se reduce por momentos	
El frikismo es "una moda"	
Está fomentado por los medios de comunicación y por intereses comerciales	

6.1.4. Estatus social

Se trata de un fenómeno de las clases medias –así lo hemos apreciado y así lo perciben también ellos–; los opinantes retratan al friki típico como alguien proveniente de familia de clase media o media acomodada (en la que sólo trabaja el padre), que ha ido a la universidad o tiene un módulo superior de FP y que percibe unos ingresos medios o bajos si trabaja (a tiempo parcial, si está estudiando), o bien está en el paro buscando trabajo relacionado con su carrera. Una estampa actual y normal de la juventud española de clase media en la presente coyuntura de crisis. Como ejemplo, es interesante leer algunos de los perfiles del "friki típico" que elaboran los opinantes del panel *online*:

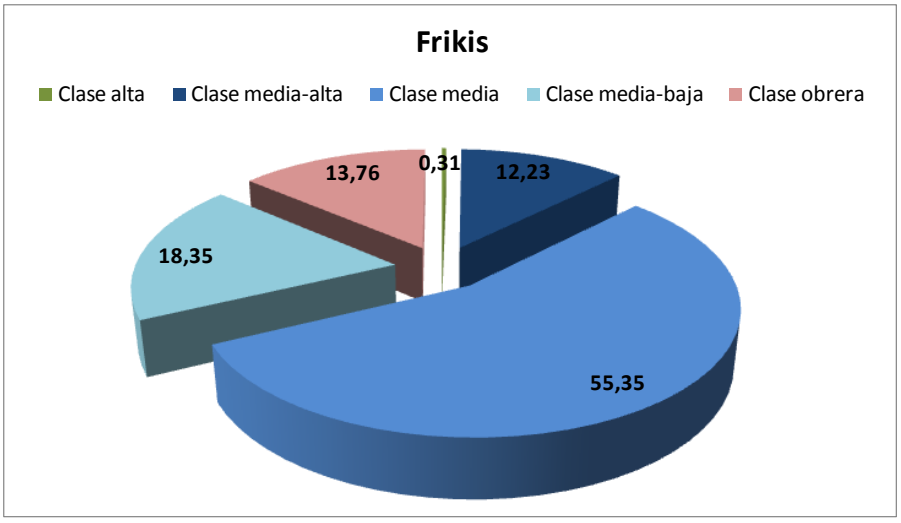
> *Hoy voy a hablaros sobre Felipe, más conocido en el mundo friki como felipespg32. Este chaval tiene 22 años y está estudiando el Grado de Informática en la UCM desde hace 1 año, vive en Moratalaz con sus padres y con su hermana pequeña. Su padre trabaja en una empresa dedicada a la informática, creo que de ahí viene su gran interés por los ordenadores; su madre trabaja en casa ocupándose de las labores domesticas y su hermana pequeña está estudiando primero de bachillerato. Aparte de estudiar, Felipe trabaja en el Game, una tienda dedicada a los videojuegos de todo tipo de consolas. Se tuvo que sacar el carnet de conducir porque desde su casa al trabajo tardaba un montón de tiempo y además con el transporte público se dejaba un pastón. Las pelas que consigue con este trabajo le permiten tener un ordenador a la última y también poder completar sus series de manga preferidas* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Friki típico: es un chico joven de 23 años, vive con sus padres y estudia informática en la Universidad. Es bastante aplicado pero tiene ocupado cada minuto. Vive con sus padres, una familia de clase media en una ciudad pequeña. Su padre trabaja en una gran empresa de automoción y su madre es ama de casa y a veces imparte clases de manualidades en centros de vecinos y en alguna tienda (...) A veces se saca un dinerito formateando ordenadores a algún familiar, instalándoles programas y cosas así, y trabaja los fines de semana en el McDonald para tener dinero para sus gastos. Como en su ciudad no hay muchas tiendas, se compra casi todos sus "juguetes" por Internet. Los libros y juegos de tablero los encarga o se va a Madrid alguna vez de "compras" (...) tiene una hermana mayor gótica y rolera que trabaja en una tienda de complementos y está a punto de emanciparse con su novio heavy... (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En cuanto a la encuesta realizada, en la pregunta número 35 se pidió a los opinantes que indicaran "Con respecto a tu familia, ingresos y estudios ¿Cuál consideras que es tu clase social?", la gran mayoría de frikis se sitúan a sí mismos en la clase media (en conjunto, el 86%) un 12% se califican como clase media-alta, un 55% como clase media a secas y un 18% como clase media-baja. Respecto a los extremos, casi un 14% de opinantes se ven a sí mismos como clase obrera pero menos de un 1% se consideran clase alta. Sin embargo la cifra del 14% está quizás hinchada, debido a una auto-percepción negativa de uno mismo y a la situación de crisis y paro, pues más de la mitad de quienes se consideran clase obrera en la encuesta, tienen estudios superiores o trabajan en sectores tradicionalmente considerados de clase media; encontramos incluso químicos y arquitectos, que por encontrarse estudiando o en paro y tener bajos ingresos, han decidido indicar que su clase social es obrera.

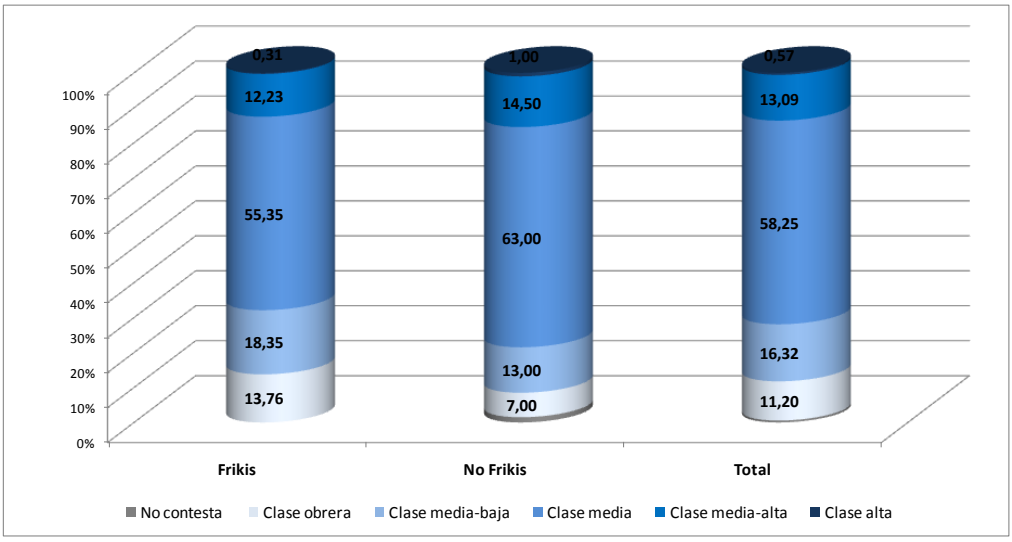
Gráfico 17: Opinantes frikis. Clase social. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

La distribución entre ambas submuestras es muy similar, aunque sí se nota un leve descenso en la clase social entre los frikis: sólo el 12,5% se consideran clase media-alta o alta, frente al 15,5% de los no frikis y el 32% se consideran de clase media-baja u obrera, frente al 20% de los no frikis. En cualquier caso, la diferencia es muy pequeña: en ambas submuestras más del 50% de se consideran de clase media a secas y más del 85% de clase media en sus tres grados. Esta diferencia puede deberse también a la forma de administración, ya que gran parte de los encuestados no-frikis fueron captados por ser estudiantes en universidad privada, mientras que entre los frikis existió mayor dispersión.

Gráfico 18: Clase social. Porcentajes.



6.1.5. Nivel cultural

Algunas de las aficiones frikis requieren cierto nivel cultural, en consonancia con ello vemos que la mayoría de frikis que hemos encuestados, han iniciado estudios superiores (universidad o FP superior), aunque no siempre los hayan finalizado y también es de notar un alto porcentaje de frikis con estudios de postgrado, casi un 14% de la muestra.

La distribución porcentual en los niveles de estudios es muy similar entre frikis y no frikis: menos de un 10% del total de encuestados tiene un nivel de estudios inferior a bachillerato, la gran mayoría está a nivel FP-II (el 40,37%) o universitario (el 34,25%) aunque este porcentaje tenderá a aumentar en el futuro, ya que muchos de los encuestados son en la actualidad estudiantes universitarios y la pregunta hacía referencia a los últimos estudios

Universidad Pontificia de Salamanca

finalizados. Aún así, entre los frikis encontramos mayor dispersión de resultados, dato que coincide con que exista una mayor cantidad de registros frikis.

Gráfico 19: Opinantes frikis. Nivel de estudios. Porcentajes.

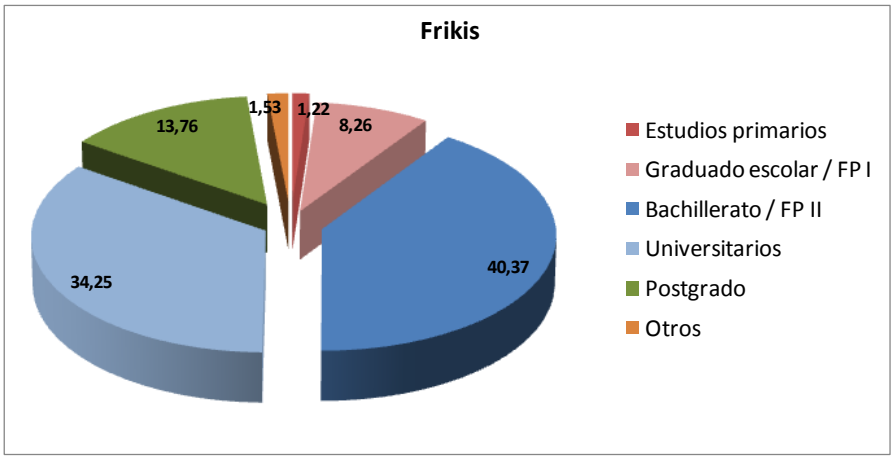


Tabla 14: Nivel de estudios. Submuestras. Porcentajes.

	Frikis	No frikis	Total
Estudios primarios	1,22	0,50	0,95
Graduado escolar / FP I	8,26	4,50	6,83
Bachillerato / FP II	40,37	55,50	46,11
Universitarios	34,25	27,50	31,69
Postgrado	13,76	11,00	12,71
Otros (Indicar abajo cuál)	1,53	0,50	1,14
No contesta	0,61	0,50	0,57
Total general	**100%**	**100%**	**100%**

Es cierto que muchos frikis tienen estudios, pero el **rendimiento en los mismos, no parece determinante**; al preguntar por este factor encontramos que los frikis son curiosos y estudiosos pero en su ámbito de interés, no necesariamente en la enseñanza reglada. Esto aleja al friki español un tanto de la concepción clásica de *nerd* norteamericano.

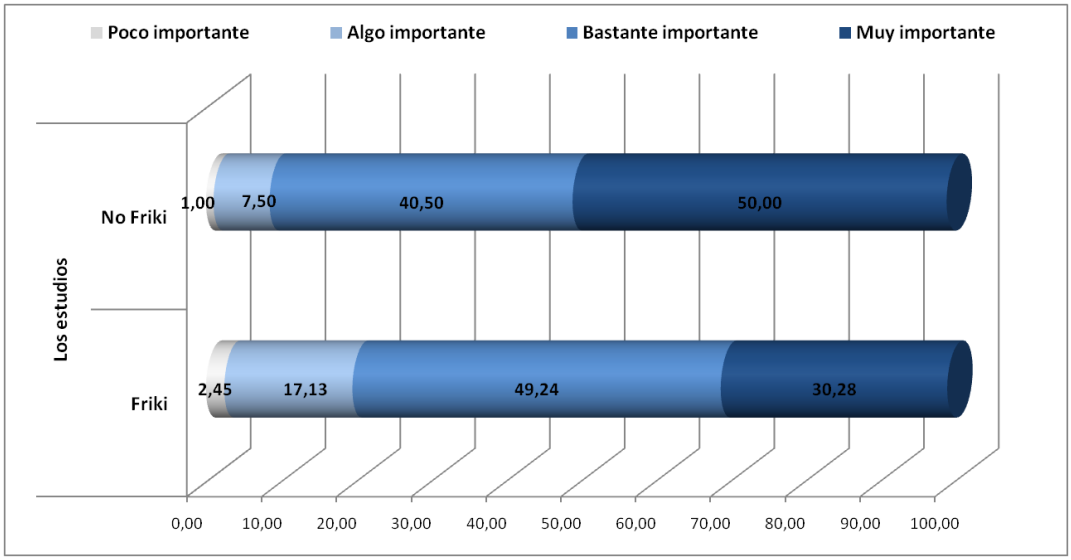
> *Puede ser un experto en su afición y un mal estudiante de todo lo demás. No me parece que haya relación* (Cita de historia de vida, hombre, 29 años).

> *En lo de "curiosa" y "estudiosa" puedo estar bastante de acuerdo. En lo demás, no tanto. Es decir, que por mi experiencia los frikis son personas con gran curiosidad, y que pueden mostrar enorme interés en determinadas cuestiones frikis, lo cual les lleva a ser estudiosos impulsivos de ese tema. Pero no necesariamente son personas especialmente inteligentes, ni con gran interés y conocimientos de materias científicas o académicas formales* (Cita de historia de vida, hombre, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En la pregunta 18 de la encuesta, se les pidió a los opinantes que valoraran la importancia de trece diferentes ítems (tales como familia, religión, amistad...) para localizar su orden de valores y prioridades. Los estudios, se sitúan en la zona media de la escala.

Gráfico 20: Importancia de los estudios. Porcentajes.



En comparación con sus compañeros, los no frikis participantes de la encuesta los valoran más: el 50% de los considera muy importantes, frente a sólo un 30,5% de los frikis y en el otro extremo, sólo un 8,5% de no frikis considera los estudios poco o nada importantes, cifra que aumenta hasta casi un 20% entre los frikis.

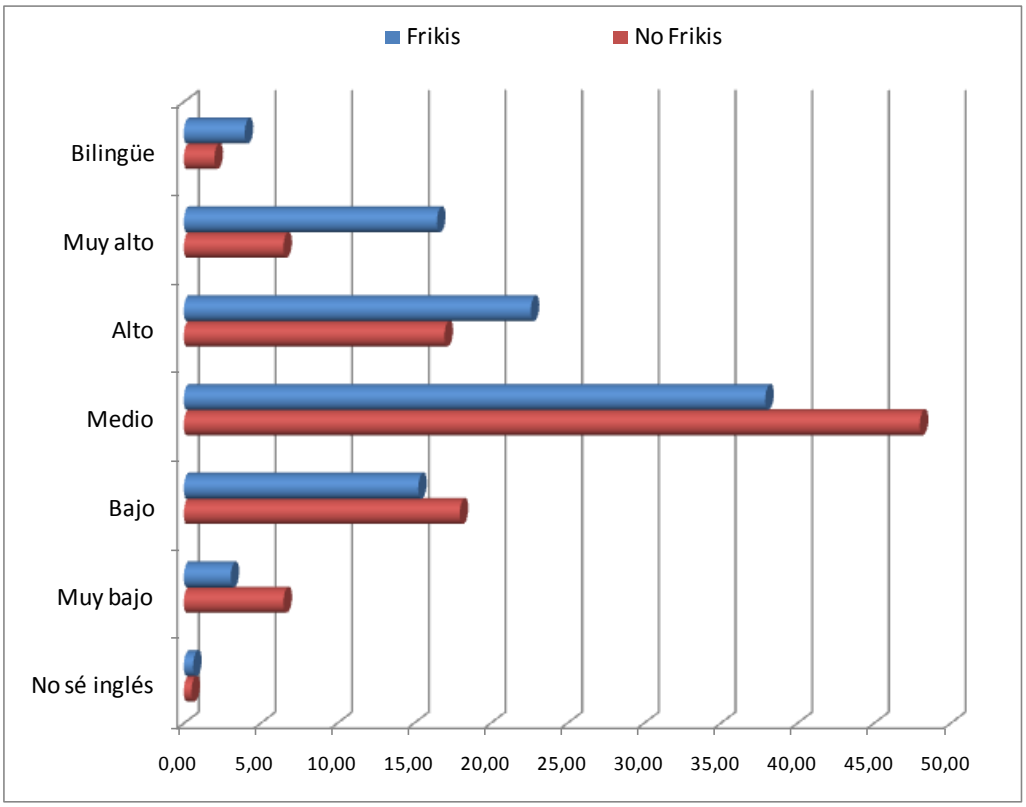
El nivel cultural de los frikis suele aumentar en lo que concierne a nuevas tecnologías y a idiomas. La mayoría de los frikis encuestados manejan con soltura las TICs (analizaremos el tema en profundidad en su apartado correspondiente), y también una gran mayoría entiende y habla inglés con fluidez, debido a que muchos de sus objetos de interés están en este idioma y no pueden conseguirse en castellano (libros, películas, series, juegos, webs…), algunos además conocen otras lenguas por motivos análogos; por ejemplo, es habitual el caso de aprender japonés para acercarse a la cultura japonesa y poder leer la producción de manga que no se ha traducido al castellano, e incluso traducirla ellos mismos de forma *amateur*. El porcentaje de frikis con niveles alto, muy alto y bilingüe en inglés es de más de un 43% y sólo un 25,5% entre los no frikis, igualmente, los niveles bajo y muy bajo contienen mayor porcentaje de no frikis, el 18% y el 6,5%, frente al 15% y el 3% de frikis, respetivamente.

> *Como mínimo, los frikis dominan su idioma materno y el inglés, y un porcentaje alto de los mismos se dedica también al estudio de idiomas considerados "exóticos" como el japonés o el chino, o directamente*

Universidad Pontificia de Salamanca

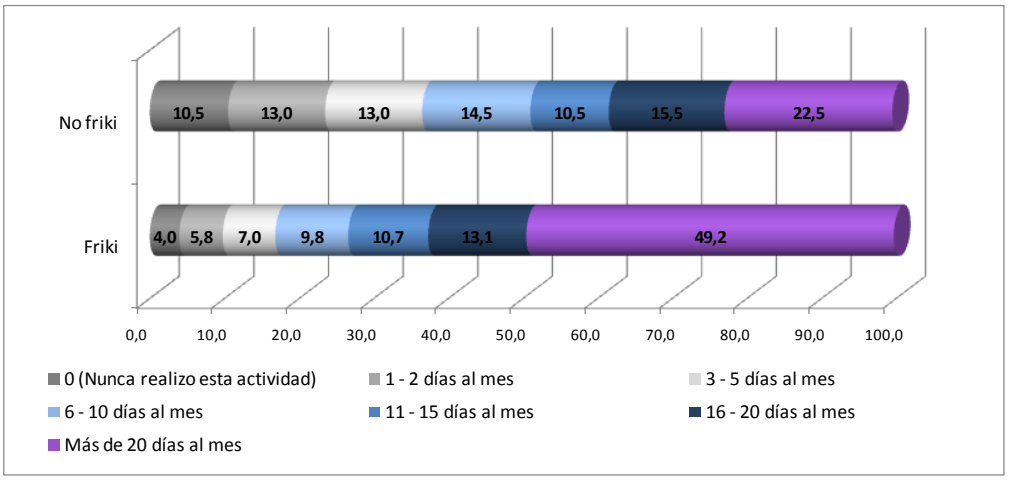
inexistentes, como el klingon*, el* quenya *o el* cimmerio (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Gráfico 21: Nivel de inglés. Porcentajes.



Los frikis son, además, muy aficionados a la lectura, que se configura como una de sus principales actividades de ocio. En la encuesta realizada (pregunta 11: "Por favor, indica cuántos DÍAS al MES realizas las siguientes actividades de ocio"), superan con mucho al grupo no friki de control: sólo el 4% de los frikis indican que no suelen leer nunca en su tiempo de ocio, mientras que este porcentaje sube a más del doble en el caso de los no frikis (un 10,5%).

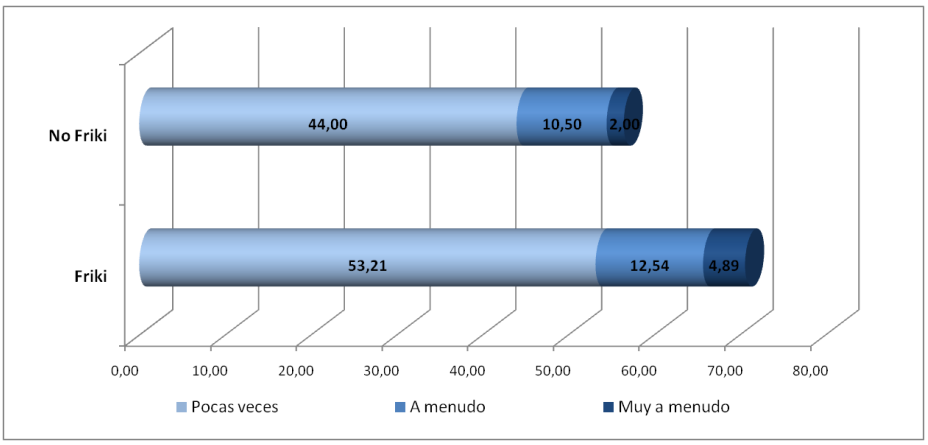
Gráfico 22: Leer libros (novela, poesía, ensayo...) en el tiempo de ocio. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

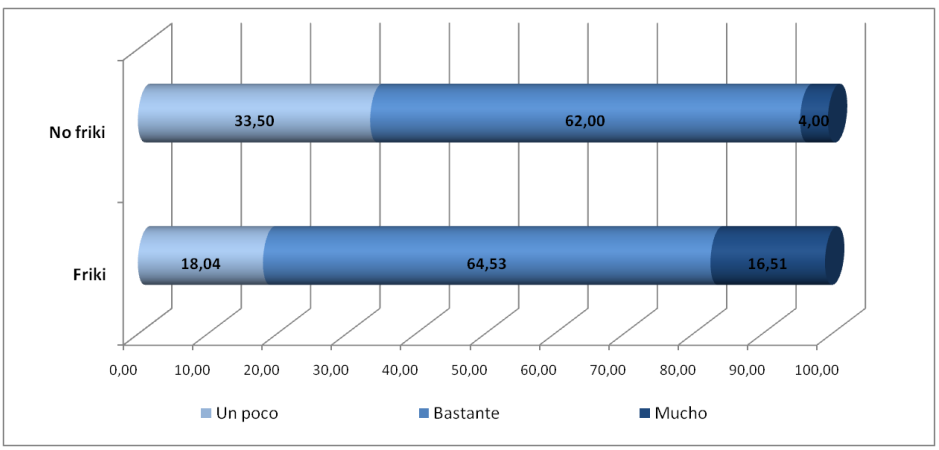
El porcentaje de frikis que leen sólo ocasionalmente, entre uno y diez días al mes, es bastante bajo, representa menos de un 25%, pero en el caso de los no frikis el porcentaje es bastante alto, un 40,5%. Las cifras se igualan en los lectores asiduos: el 24% de los frikis y el 26% de los no frikis leen de 10 a 20 veces al mes. En el otro extremo, los opinantes frikis que leen con mucha frecuencia, más de 20 días al mes, es de casi el 50% de la submuestra, mientras que sólo representa un 22,5% en el caso de los no frikis. Es decir, que los frikis que leen libros son más y lo hacen con mayor frecuencia que los no frikis.

Gráfico 23: Visitar museos y otros espacios culturales en el tiempo de ocio con amigos. Porcentajes.



También es de notar que los frikis visitan museos y otros espacios culturales más a menudo que los no frikis, como actividad de ocio a realizar con otros amigos (pregunta 12: "Indica con qué frecuencia sueles realizar estas actividades cuando estás con AMIGOS"). Más del 70% de frikis lo contempla como actividad de ocio, frente a sólo el 57% de los no frikis (el 43% restante nunca realiza esta actividad). El 53,2% de frikis acude a este tipo de espacios pocas veces (casi diez puntos por encima de los no frikis), el 12,5% acude a menudo (un 2% más que los no frikis) y casi un 5% acude muy a menudo (más del doble que los no frikis).

Gráfico 24: En qué medida te consideras una persona culta. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

También se perciben a sí mismos como personas cultas en mayor medida que los no frikis. En la encuesta realizada, en la pregunta 22: "Marca hasta qué punto te identificas con los siguientes adjetivos", se consideran muy cultos el 16,5% de los frikis y sólo el 4% de los no frikis y bastante cultos el 64,5% de los frikis y el 62% de los no frikis. Apenas un 18% de los frikis creen ser sólo “un poco” cultos, porcentaje que asciende al 33,5% en la muestra no friki.

En general, el nivel cultural de este grupo es alto pues está fomentado por sus aficiones y de él depende un mayor disfrute y aprovechamiento de las mismas; si bien, el rendimiento en lo académico, fuera de sus áreas de interés, es indistinto: no destacan especialmente en los estudios, pero sí en otras áreas, como los idiomas y la informática.

6.1.6. Ideología

Con los testimonios recogidos, confirmamos que la tendencia política no es importante en su definición como frikis; no poseen un ideario de grupo ni votan a los mismos partidos. Un porcentaje significativo de ellos se consideran apolíticos, pero no es mayor al del resto de la juventud española. En realidad puede haber frikis de cualquier ideología.

> *Son ideológicamente heterogéneas… o al menos tan heterogéneas como lo es la sociedad a la que pertenecen en su conjunto. Quiero decir que a lo mejor se observan unos valores o principios dominantes al estudiar el mundo friki, pero creo que no difieren de los que se observarían en general (...) la pertenencia a “los frikis” no tiene mucha trascendencia ideológica. Una persona que sea liberal y friki, respecto a valores morales opinará como liberal mucho antes que como friki. Y opinará seguramente de manera muy distinta de un amigo suyo que es igual de friki, pero socialdemócrata* (Cita de historia de vida, hombre, 31 años).

> *Políticamente suelen declararse apolíticos, aunque en el fondo hay una ligera mayoría -quizás el 55%- que se consideraría de izquierdas* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

En la pregunta número 36 de la encuesta, se pidió a los opinantes que indicaran "En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?", y a continuación se les ofrecían una escala política clásica, con las opciones alternativas de "apolítico/a" y "otros". Destaca la gran cantidad de opinantes de ambas submuestras que han marcado la opción "Soy apolítico/a, no me interesan los partidos". Un cuarto de los frikis han marcado esa opción, junto a un tercio de los no frikis, desmintiendo así que los primeros sean más apolíticos. Por su parte, un 5% de los

Universidad Pontificia de Salamanca

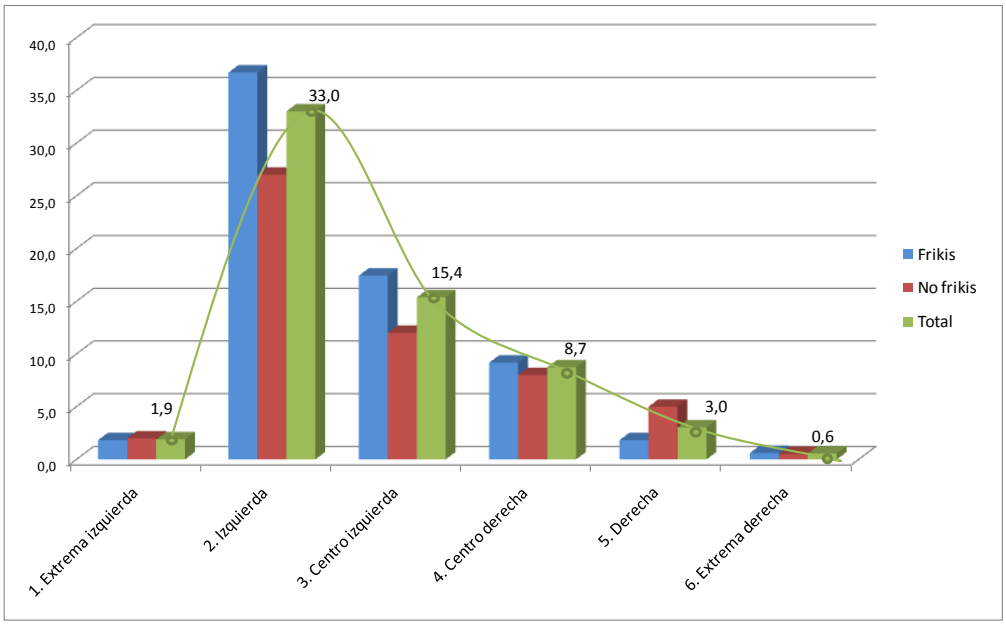
opinantes declaran poseer una afiliación distinta a las ofrecidas y así dicen ser republicanos, liberales, anarco-capitalistas, nacionalistas, anarquistas, o bien siguen una ideología propia. Un 3% prefieren no contestar a la pregunta.

Tabla 15: Ideología política. Porcentajes.

	Frikis	No Frikis	Total
Una opción en la escala política clásica	67,6	54,5	62,6
Otra afiliación	5,5	5,0	5,3
Apolítico/a	25,4	35,0	29,0
No contesta	1,5	5,5	3,0
Total	100	100	100,0

Entre las opciones de la escala política clásica, la preferida para ambas submuestras es la izquierda, que aglutina un 33% del total de encuestados; el porcentaje de opinantes desciende progresivamente según nos aproximamos a posiciones más a la derecha (15% de centro izquierda, 9% de centro derecha y 3% de derecha). En cuanto a los extremos, tanto el izquierdo como el derecho presentan porcentajes muy bajos de afiliación, siempre inferiores al 1%. Ambas submuestras se comportan de forma muy similar, si bien es de notar que un mayor porcentaje de no frikis prefieren no contestar o no posicionarse, de esa manera, los frikis, que sí se posicionan, se sitúan más a la izquierda en la escala política que los no frikis participantes.

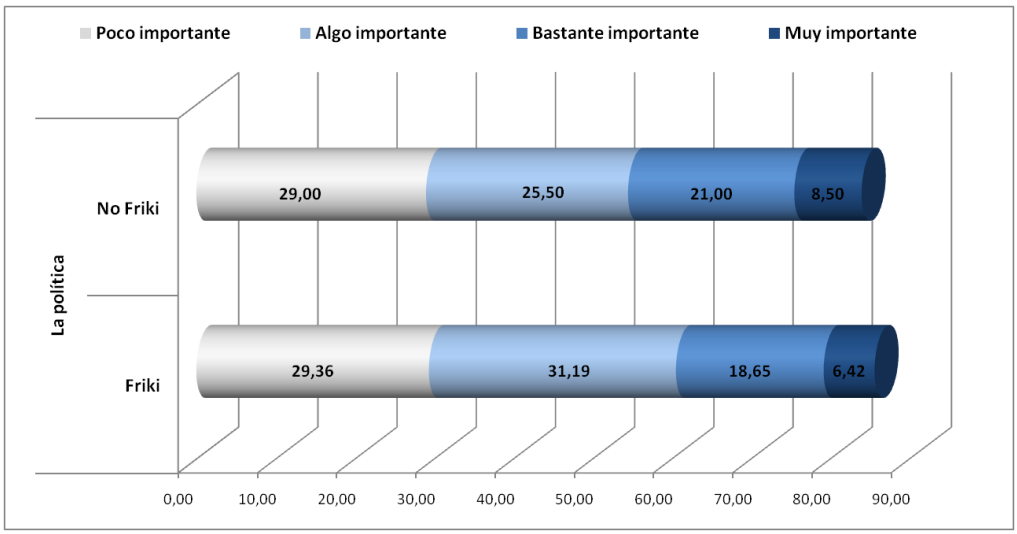
Gráfico 25: Ideología, sólo escala política. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Por su parte, en la pregunta 18, comprobamos que la política es el segundo aspecto menos valorado de los trece, si bien es levemente mejor puntuado entre los no frikis que entre los frikis. Aquellos lo consideran muy importante en un 8,5% y bastante importante en un 21%, mientras que los frikis sólo lo consideran muy importante en un 6% y bastante importante en un 19%. Para aproximadamente el 15% de ambas submuestras, la política no es nada importante. Como vemos, la política no resulta hoy algo bien valorado para los jóvenes y en concreto no lo es para los grupos frikis.

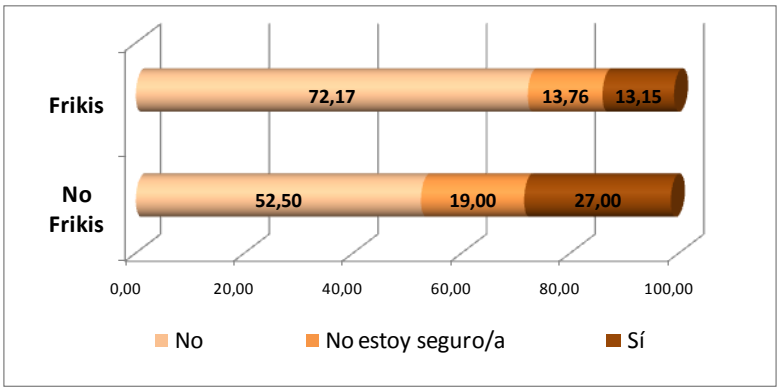
Gráfico 26: Importancia de la política. Porcentajes.



6.1.7. Tendencia religiosa

Los frikis no están ligados a ninguna religión en concreto y por lo general siguen las mismas tendencias que la juventud en general. La religiosidad tampoco se considera un factor determinante en su frikismo (pueden ser seguidores de cualquier religión, agnósticos o ateos).

Gráfico 27: Religiosidad. Porcentajes.

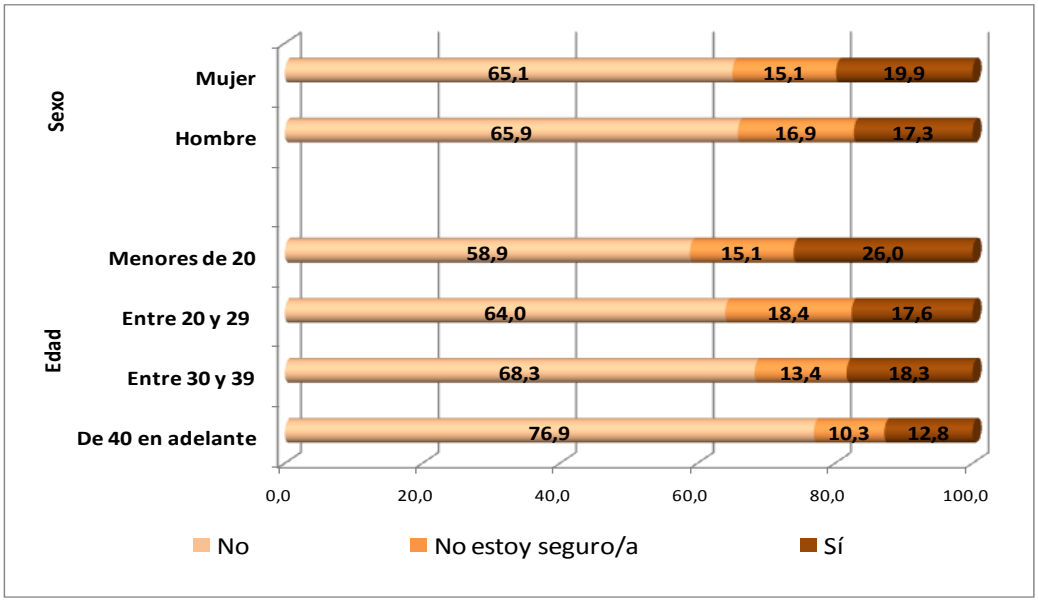


Universidad Pontificia de Salamanca

En la encuesta realizada, encontramos un perfil muy poco creyente: se consideran religiosos el 13,15% de los frikis encuestados, no religiosos el 72,17% y no están seguros el 13,76%. Este dato es acorde con la realidad española de nuestros días y bastante similar al de los no frikis. Si encontramos mayor religiosidad entre los no frikis, puede deberse también a la forma de administración del test, ya que muchos de los opinantes se captaron a través de una universidad privada confesional.

En cuanto a las variables de clasificación, las mujeres se sienten un poco más religiosas que los varones (casi el 20% se consideran religiosas frente al 17% de los varones), de la misma manera, los jóvenes se sienten más religiosos que los mayores: son religiosos el 26% de los menores de 20 años, cerca del 18% de los opinantes de 20 a 29 y de 30 a 39, y casi un 13% en el caso de los opinantes de 40 o más años, quienes además son los que más seguros están de su posición religiosa (sólo un 10,3% indica no estar seguro).

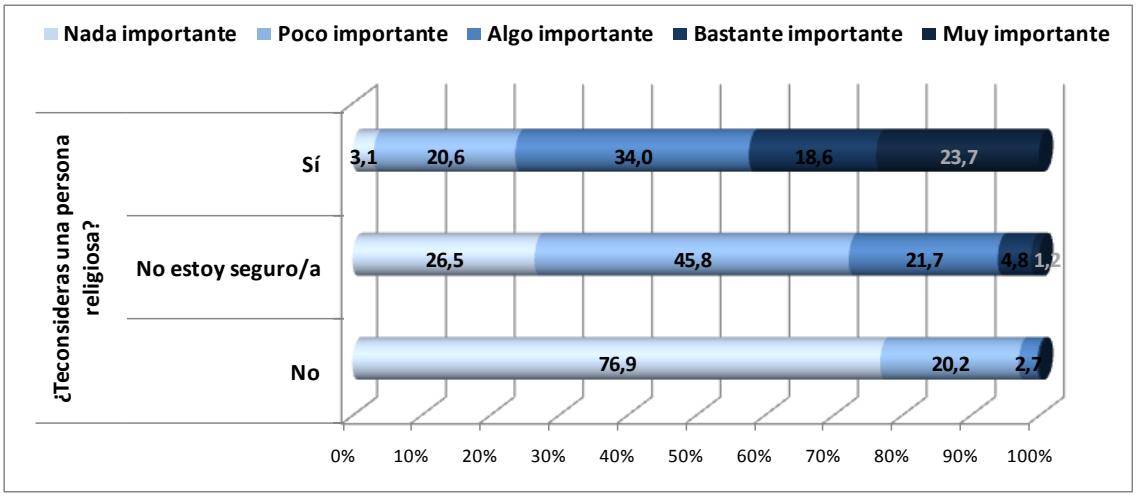
Gráfico 28: Religiosidad según sexo y edad. Porcentajes.



De nuevo en la pregunta 18, la religión es el aspecto peor valorado de los trece ítems propuestos para todos los opinantes y en especial para los frikis, que la consideran nada importante en un aplastante 62%, veinte puntos por encima del porcentaje no friki (el 42%). Un cuarto de cada submuestra, considera la religión como poco importante, para el 7% de los frikis y el 19% de los no frikis es simplemente algo importante. Entre los frikis tan sólo un 7% considera la religión bastante o muy importante, mientras que esta es la opinión del 13,5% de los no frikis. Como era de esperar, las personas que se consideran religiosas, dan también más importancia a la religión en sus vidas. Las diferencias son enormes como vemos en el gráfico:

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 29: Importancia de la religión, según la religiosidad del/la opinante. Porcentajes.



Entre los testimonios recogidos, la tónica general suele mostrar un perfil de agnósticos y ateos junto con una minoría de creyentes, aunque todos desde una postura moderada.

> *El Friki típico tampoco se moja en religión y siempre es agnóstico, que es muy respetuoso y no se mete en problemas. En general hay agnósticos, ateos, y católicos muy laxos* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *La mayoría de la gente que conozco es no creyente, así que esto me vale para los frikis también. Pero, igual que he dicho en otras preguntas, habrá una minoría de gente con distintas creencias religiosas* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *En cuanto al tema religión, una abrumadora mayoría se declara atea o agnóstica (...) El porcentaje de creyentes - católicos, debido a la creencia mayoritaria en nuestra sociedad y cultura, es muy pequeñito, en torno al 10 - 15%* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

A menudo, desde fuera del colectivo, se suele asociar al frikismo con **cultos alternativos**, sin embargo esta es una imagen que se aleja de la realidad. Una búsqueda documental nos ha facilitado datos sobre una nueva religión asociada al frikismo, la religión Jedi[73], sin embargo ninguno de los opinantes frikis entrevistados las practican y en nuestro país se consideran una rara extravagancia, más propia de los países anglosajones y que no implica una verdadera creencia. En cuanto al Pastafarismo[74], no debe el lector de este trabajo, si ha oído hablar de ello, confundirlo con una verdadera religión, ya que se trata de una parodia, un meme de Internet, un culto ficticio surgido como protesta social en Estados Unidos para denunciar y oponerse a la difusión de la hipótesis del "diseño inteligente" –impulsada por sectores políticos

[73] http://www.jedichurch.org/
[74] http://www.venganza.org/

Universidad Pontificia de Salamanca

y religiosos conservadores durante los mandatos del presidente George W. Bush, y a las corrientes de opinión que pretendían su equiparación con teorías aceptadas por la comunidad científica como la de la evolución biológica–. En España ha tenido muy poca repercusión.

Algunos frikis, por su parte, toman interés por religiones de otros países, y estudian sus costumbres y mitología, como la nórdica o la taoísta, o algunos cultos paganos y panteístas; sin embargo es un interés más bien de tipo cultural, que asociado a una verdadera creencia.

Caso aparte es el de las bodas; es típico en el mundo friki hacer que una boda, ya sea religiosa o civil, se tiña de los elementos característicos de la subcultura; sin embargo esta preferencia estética tampoco modifica el sentimiento religioso previo o la creencia de quienes la practican. La investigaremos más detalladamente en el apartado correspondiente.

6.1.8. Peculiaridades estéticas e imagen personal

El tema de la estética merece ser tratado en profundidad ya que a menudo la estética friki se rodea de estereotipos, cuya veracidad queremos medir.

Una primera aproximación sobre el tema nos permite comprobar que la estética friki no consta de una verdadera uniformidad, el *look* típico es muy flexible y no todos lo comparten, aunque dicho esto, sí podemos señalar algunos rasgos característicos recurrentes: en general visten de una manera sencilla, informal y poco a la moda –el "derecho a no ir a la moda" es uno de los que aparecen en el ya citado Manifiesto Friki–; existen desde luego excepciones, pero suelen ser personas que se caracterizan por no valorar especialmente las marcas comerciales en su forma de vestir. Abundan mucho las gafas, siendo preferente su uso al de lentillas en la mayoría de los casos y en ambos sexos –otro de los derechos presentes en el Manifiesto friki es el "derecho a la miopía"–; también abundan, como elemento típicamente friki, las camisetas con mensaje, tanto en los hombres como en las mujeres; se trata de camisetas que hacen referencia a la informática, a películas, series, libros, juegos, memes de Internet o incluso a teorías científicas, habitualmente en clave de humor. A menudo los frikis se presentan estéticamente como cualquier otra persona de su rango de edad, clase social y sexo, pero con pequeños complementos o detalles más personalizados y que tienen que ver con las aficiones concretas.

> *Tengo un gorro con orejas de gato, la gente me mira raro y ¡a veces se me olvida que lo llevo puesto!* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Por todas estas características, más o menos llamativas, dentro del colectivo sí se percibe cierta estética común, que permite reconocer a otros frikis a simple vista.

> Investigadora: Entonces ¿existe una estética concreta? [Nótese que todos han acudido vestidos de forma informal y cómoda, con pantalones, camisetas y algunas sudaderas, incluso las mujeres, quienes además lucen algún complemento más específico pero poco llamativo como zapatillas pintadas a mano o uñas azules].
>
> Mujer 1: *Sí, puede ser.*
>
> Hombre 2: *Pero hoy no.*
>
> Hombre 5: *Hoy no vamos…*
>
> Hombre 3: *Hemos venido muy discretos.*
>
> Hombre 4: *Con cierta estética sí que te puedes identificar, pero el hábito no hace al friki.*
>
> Hombre 1: *Sí, eso es como la famosa frase "el hábito no hace al monje", no tienes por qué… ir… vestido de faralaes para que te gusten las sevillanas.*
>
> Mujer 1: *Hombre, no, pero tío, es un carácter definido, tú ves a alguien así por la calle y sabes que es un friki.*
>
> Hombre 4: *Lo puedes identificar*
>
> Hombre 3: *De hecho, a veces, aunque no es que esté tan, tan claro cómo van vestidos, que vayan con unos vaqueros y una camiseta o una mochila, lo que sea, a veces, eres capaz de decir "ése es friki, ése no".*
>
> Hombre 2: *Seguro.*
>
> Hombre 3: *Ése sí y ése no, pero son muy parecidos los unos de los otros* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

A este respecto, en la encuesta, en la ya citada pregunta 18 sobre los valores y prioridades, comprobamos que el aspecto físico, es uno de los ítems menos valorados para todos y a la vez con mayores diferencias entre ambas submuestras, demostrando que es aún menos importante para los frikis: sólo el 7% de estos lo considera muy importante, junto al 14% de los no frikis (el doble). El 26% de los frikis lo marcan como bastante importante, pero de nuevo los no frikis los superan, con un 33,5%. Un gran porcentaje de ambas submuestras lo considera sólo algo importante (el 45,5% de frikis y el 40% de no frikis), mientras que el 22% de los frikis y el 12,5% de los no frikis lo consideran poco o nada importante.

Es de notar que este ítem interesa más a las mujeres encuestadas que a los varones y esto puede influir en los resultados globales, ya que la muestra no friki está más feminizada, por eso debemos desglosarlos y, efectivamente, comprobamos que también las mujeres frikis le dan un poco menos de importancia al aspecto físico que las no frikis. Para el 16% de las mujeres frikis y el 11% de las no frikis, el aspecto físico es poco o nada importante, mientras que resulta bastante o muy importante para el 40% de las mujeres frikis y hasta el 49% de las

Universidad Pontificia de Salamanca

no frikis, quienes además superan en diez puntos el porcentaje de respuestas de valoración máxima ("muy importante").

Gráfico 30: Importancia del aspecto físico. Porcentajes.

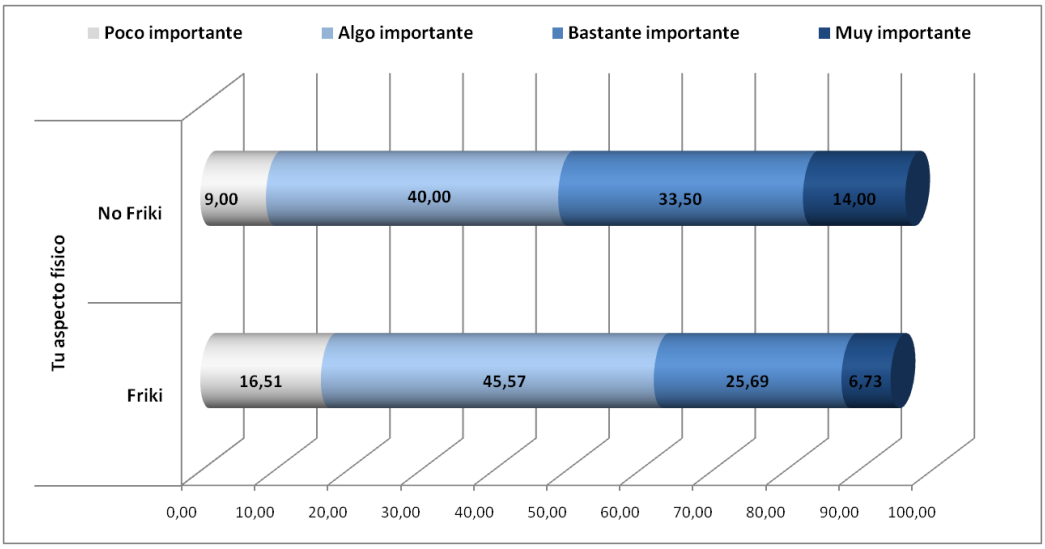
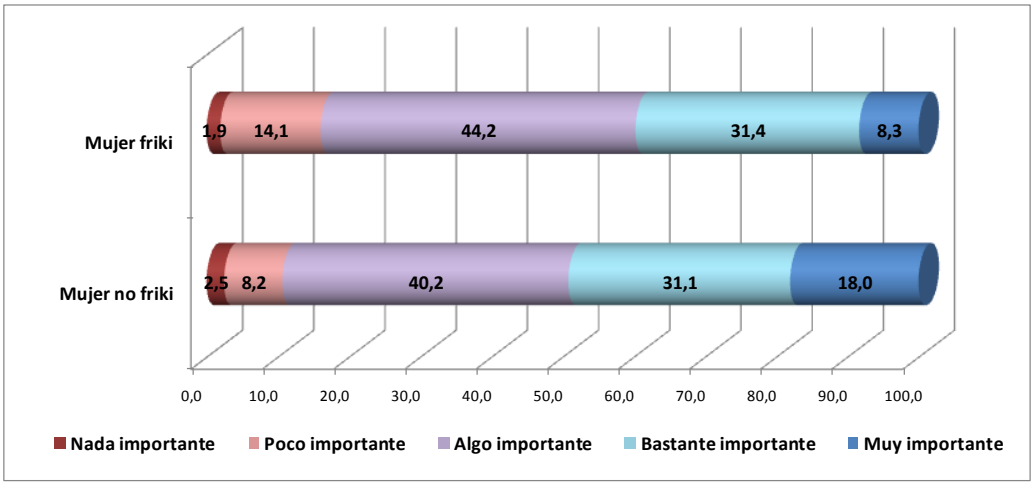


Gráfico 31: Importancia del aspecto físico. Mujeres. Porcentajes.



Para profundizar en el tema, se han propuesto una serie de frases relacionadas con la imagen personal y se ha pedido a los encuestados que puntúen en qué grado las consideran verdaderas o falsas desde su propia experiencia (pregunta 20). Las opciones de respuesta son: falso, más bien falso, más bien verdadero o verdadero. De la suma de los valores "verdadero" y "más bien verdadero" para ambas submuestras podemos obtener el orden de prioridades y comprobar que es, en efecto, distinto. Además, la mayoría de los ítems (todos excepto cuatro) son ciertos para un porcentaje mayor de no frikis que de frikis.

En la submuestra no friki, los ítems con los que se sienten más identificados son la intención de **estar siempre a la moda** (59,5%), el deseo de **vestir bien y que se note** (también

Universidad Pontificia de Salamanca

un 59,5%) y el uso de **maquillaje** en el caso de las mujeres (55,7%). Los tres ítems, además, superan en más de un 25% a los valores mostrados por los frikis y el primero de la lista es precisamente el ítem que muestra la mayor variación en el orden de prioridades: es el número uno para los no frikis, pero baja hasta el puesto nueve en la lista friki, pues parece importarles mucho menos el hecho de estar a la moda.

Tabla 16: La imagen personal. Orden de prioridades.[75]

Frikis			No Frikis		
Orden	Ítem	Verdadero o más bien verdadero	Orden	Ítem	Verdadero o más bien verdadero
1	Quiero que mi ropa sea duradera, estoy dispuesto/a a gastar más si puedo usarla durante más tiempo	63,0% ▲	1	Procuro estar siempre a la moda, en la medida de mis posibilidades	59,5% ▲
2	Mi ropa tiene un estilo concreto y fácilmente reconocible	42,2% ▼	2	Me gusta vestir bien y que se note	59,5% ▲
3	Mi look es muy diferente cuando estoy trabajando o estudiando, que en mi tiempo libre	40,7% ▼	3	(Sólo MUJERES) Me maquillo casi a diario	55,7% ▲
4	Me gusta vestir bien y que se note	34,6% ▼	4	Mi ropa tiene un estilo concreto y fácilmente reconocible	52,5% ▲
5	Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo	34,6% ▲	5	Quiero que mi ropa sea duradera, estoy dispuesto/a a gastar más si puedo usarla durante más tiempo	50,5% ▼
6	(Sólo MUJERES) Me maquillo casi a diario	28,8% ▼	6	Elegir la ropa que me voy a poner me parece una actividad divertida e interesante	42,5% ▲
7	Elegir la ropa que me voy a poner me parece una actividad divertida e interesante	27,8% ▼	7	Mi look es muy diferente cuando estoy trabajando o estudiando, que en mi tiempo libre	42,5% ▲
8	Compro parte de mi ropa a través de internet	26,0% ▲	8	Cuido mucho los complementos (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos..)	42,0% ▲
9	Procuro estar siempre a la moda, en la medida de mis posibilidades	23,5% ▼	9	Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja	42,0% ▲
10	Compro parte de mi ropa en tiendas especializadas	22,3% ▲	10	Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo	33,5% ▼
11	Cuido mucho los complementos (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos..)	20,5% ▼	11	Compro parte de mi ropa en tiendas especializadas	21,0% ▼
12	Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja	16,5% ▼	12	Me parece importante que mi ropa sea de una marca conocida y de prestigio	13,5% ▲
13	Me parece importante que mi ropa sea de una marca conocida y de prestigio	5,8% ▼	13	Compro parte de mi ropa a través de internet	9,0% ▼

En la submuestra friki, en cambio, los ítems con los que se sienten más identificados son, en primer lugar el deseo de **que la ropa sea duradera** (63%), después, vestir ropa con un **estilo concreto y fácilmente reconocible** (42,2%), y en tercer lugar cambiar a un ***look* muy diferente**

[75] Se han sombreado los ítems que presentan mayores variaciones en el orden; aquellos que están a 5 o más puestos de distancia.

Universidad Pontificia de Salamanca

al habitual durante el tiempo libre (40,7%). El ítem que encabeza la lista también supone un cambio importante en el orden de prioridades, es el número uno para los frikis pero desciende al puesto quinto en la lista no friki, con 13 puntos porcentuales de diferencia. Sin embargo, tanto el segundo como el tercer ítem de preferencia para los frikis muestran porcentajes más bajos que los de la submuestra no friki. Es decir, que para los frikis son más importantes que otros ítems, pero no tan importantes como para los no frikis, que los marcan como "verdaderos" o "más bien verdaderos" en un mayor porcentaje.

Por su parte, los puestos más bajos de las listas presentan mayores similitudes e incluso se repite uno de los ítems que ocupa los últimos puestos; el **uso de marcas conocidas y de prestigio**, que resulta falso o más bien falso para el 93% de los frikis y el 86% de no frikis. El resto de ítems que con los que menos se sienten identificados son, en el caso friki, el hecho de **cuidar mucho los complementos** (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos…), que en cualquier caso es verdadero o más bien verdadero para más del 20%, y el gusto por **renovar el vestuario** a menudo y no usar nunca ropa vieja, que sigue siendo cierto para más del 15%. En el caso no friki, los últimos ítems son el hecho de comprar parte de la ropa en **tiendas especializadas** o **a través de Internet**, ambas, formas menos tradicionales de comprar y que por su naturaleza se entienden más propias de los frikis que de los que no lo son. Aún así, son utilizadas por el 21% y el 9% de los no frikis respectivamente.

Además de las posiciones altas y bajas de la tabla, son reseñables dos variaciones significativas en cuanto al orden de los ítems "**Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo**" y "**Compro parte de mi ropa a través de Internet**": ambos son más importantes para los frikis que para los no frikis, en cuya lista bajan hasta cinco puestos (del 5 al 10 y del 8 al 13 respectivamente). También es destacable el ítem "**Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja**" que, si bien está en ambas listas en los últimos puestos, resulta cierto para el 42% de no frikis y sólo para un 16,5% de frikis; menos de la mitad, una diferencia muy notable.

En cuanto a **sexos**, encontramos algunas variaciones interesantes: aunque en general las mujeres muestran mayor dedicación al aspecto físico –y así lo indicaron en la pregunta sobre las prioridades vitales–, lo cierto es que al examinar estos ítems detenidamente, hay cuatro en los que se implican más los varones que las féminas: el 42% de los varones y el 33% de las mujeres marcan como "más bien verdadero" o "verdadero" el hecho de procurar estar siempre a la moda, en la medida de sus posibilidades, igual ocurre con el 34,5% de los varones y el 19% de las mujeres, con respecto a renovar su vestuario a menudo y no usar nunca ropa

Universidad Pontificia de Salamanca

vieja –una diferencia de más de quince puntos–. Al 52% de los varones y al 37,5% de les gusta vestir bien y que se note y al 39% de los varones y al 30% de las mujeres les gusta que su ropa sea única y personal, y que nadie lleve lo mismo que ellos/as.

Gráfico 32: El aspecto personal. Ítems en los que destacan los varones. Porcentajes.

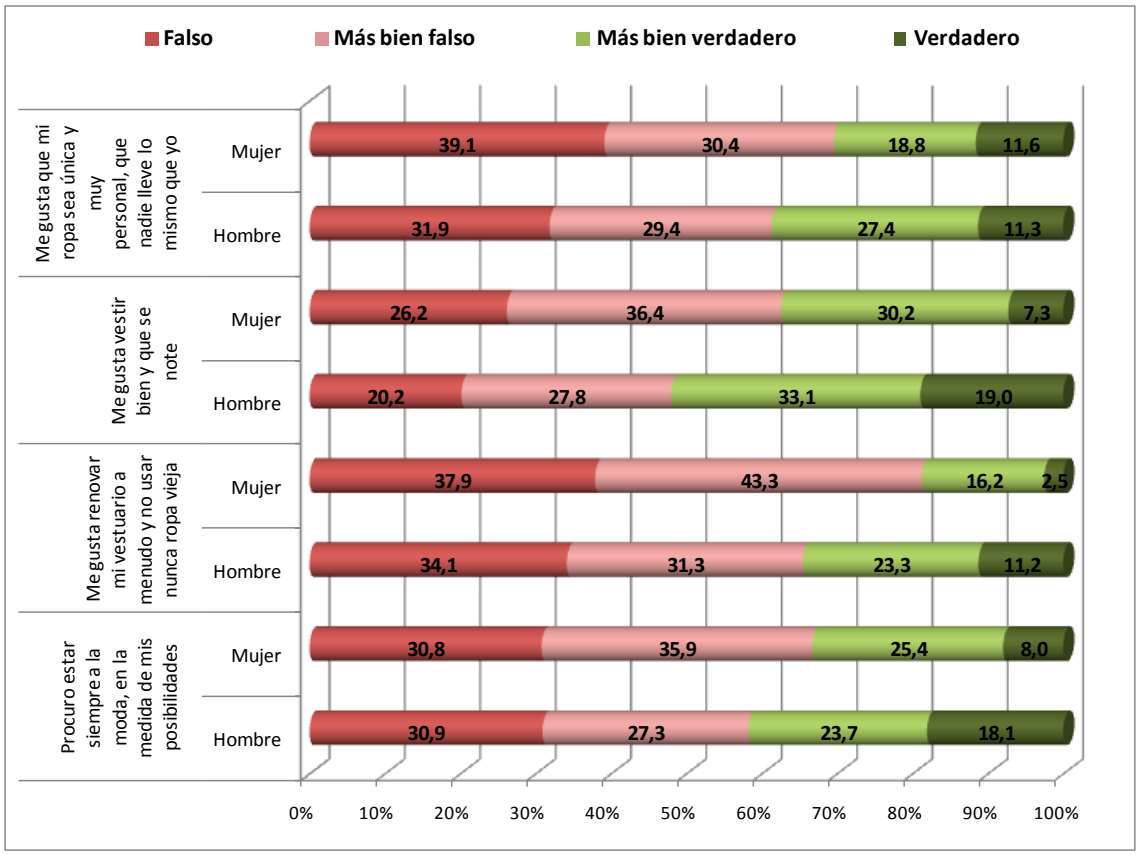
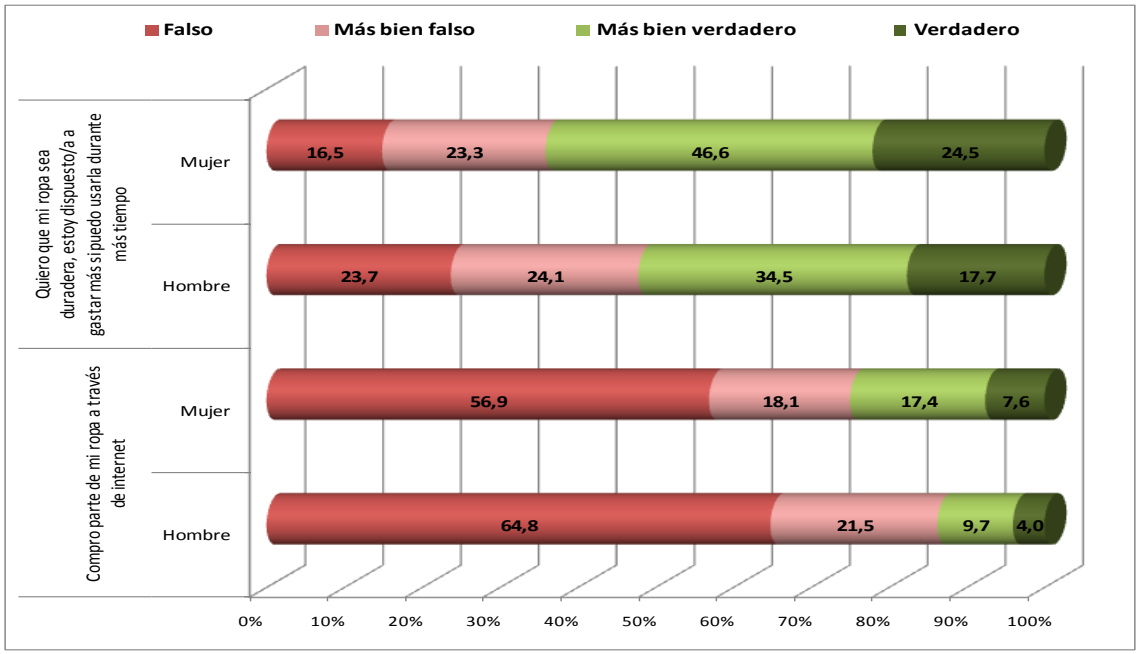


Gráfico 33: El aspecto personal. Ítems en los que destacan las mujeres. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Y viceversa, encontramos dos ítems en los que son las mujeres quienes más se implican: el primero de ellos es la compra de parte del vestuario a través de Internet, así lo hacen el 25% de ellas y el 14% de ellos; por su parte, el 71% de las chicas y el 52% de los chicos quieren que su ropa sea duradera, incluso llegando a pagar más por ella, una diferencia de casi 20 puntos.

Una vez presentadas estas opiniones en torno a la imagen personal, podemos afirmar que la estética no es un aspecto tan importante en este movimiento cultural como lo es en otros, pero, ciertamente, existen en él ciertas tendencias que merece la pena estudiar.

El look *habitual*

Aunque como veremos, existe más de un *look* dentro de la estética friki, si nos centramos en el *look* general, el más habitual, vemos que tiende hacia una vestimenta informal, sencilla y cómoda, incluso entre las mujeres. Básicamente, unos pantalones discretos (a menudo vaqueros) y una camiseta con dibujo (que puede tener o no motivos frikis), por encima jerséis o sudaderas y zapatillas deportivas. Casi siempre, este *look* se completa con pequeños detalles o complementos que dejan traslucir las aficiones.

> *Yo creo que si respondiese en términos generales a qué se lleva, diría: Vaqueros y Camiseta* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *La estética que más define al friki es vaquero + camiseta, generalmente con algún detalle en ella que lo identifica como friki* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> Sport*, en plan vaqueros o pantalones de pana, de colores no muy cantosos pero tampoco muy oscuros, rojos apagados, marrones o grises, tampoco es que vaya de negro todo el día. Que en cambio suele pasar mucho con la asociación que tiene la gente corriente del movimiento friki, que todo que vista todo de oscuro es friki y viceversa (...) Mucha sudadera y poco jersey (...) hoy tocaba camiseta de los* X-men *pues toca, que hoy normal pues de normal, tampoco es que me lo piense mucho* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Las camisetas son la pieza de vestimenta friki por excelencia, es la más extendida en el *fandom* y todos los opinantes tienen algunas. La mayoría tienen motivos frikis sacados de *merchandising* de películas, o bien de libros y juegos, algunas también tocan temas retro y muchas de ellas contienen chistes y juegos de palabras. También se utilizan camisetas sin mensaje, o de grupos de música, o deportivas.

> *¿Qué hemos señalado todos? las camisetas. Si no nos vamos a otros subgéneros como el gótico o el punk, algo propio friki son simplemente unas*

Universidad Pontificia de Salamanca

camisetas o unas sudaderas... lo cual tampoco es el colmo del refinamiento, pero bueno (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Sí que tengo varias camisetas frikis (...) serán unas diez (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Las camisetas de los grupos que escucho también revelan que tipo de música me gusta (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Mis amigos y yo somos todos de vaqueros y camiseta. Que sí, puede que la camiseta tenga desde un dragón o un superhéroe a Hannibal el de El Equipo A *comiéndose un flan con la frase "Me encanta que los flanes salgan bien", pero es lo único característico* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Algunas marcas de camisetas se dedican en exclusiva a un público con gustos frikis, por ejemplo Be Friki, Fanisetas y otras. Una búsqueda rápida en Internet con las palabras "camisetas frikis" nos aporta aproximadamente 560.000 resultados, de los cuales decenas de enlaces nos llevan a diferentes tiendas *online* de camisetas, tanto en castellano como en inglés. Cada vez proliferan más diseños y puntos de venta; sin embargo, hasta hace poco tiempo, encontrar camisetas de este tipo era mucho más complicado, sobre todo para las chicas, para las que no se distribuían las tallas adecuadas.

Ahora hay más camisetas con diseños que me gusten, y cada vez que voy de tiendas frikis en Madrid veo más (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cuanto a los pequeños detalles o complementos, encontramos cosas tales como chapas y pins, llaveros, muñequitos, gorros y diademas con orejas de gato... joyas –como pendientes, colgantes, broches– y la personalización de los móviles, las mochilas, etc., cualquier detalle que pueda contener uno de los muchos símbolos frikis. Algunos provienen de *merchandising*, otros son creados por marcas de estética friki y muchos provienen de manualidades o son diseñados por el propio usuario. Los utilizan hombres y mujeres.

Siempre se suele notar un poco el estilo gótico o friki, ya sea por el bolso de Pucca *o del osito diabólico, o por el dibujo de la camiseta, o las chapas que suelo llevar en todos los bolsos...etc. Tampoco es que a mi edad me importe mucho el qué dirán, antes me daba mucha vergüenza ir de gótica por la calle, ahora sólo me importa sentirme guapa yo. Me gusta llevar detalles de lo mío como el colgante del móvil que es un dado de 10 caras de* Vampiro*, pero no me estreso si no llevo nada negro o raro* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

También me encanta llevar chapas y cuanto más frikis mejor, y hasta tengo un bolso bandolera de Donkey Kong *que siempre estuve orgulloso de lucir* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *He visto a muchas chicas frikis, sobre todo, con unas diademas con orejitas de gato. Me hacen mucha gracia la verdad, son diademas más divertidas que el resto* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Como veremos en el apartado dedicado a los símbolos, las camisetas y detalles frikis pueden ayudar a romper el hielo en una conversación con gente que también las conoce, pero en general pasan desapercibidas a las personas que no son aficionadas. Sólo sirven para significarse ante las personas también pertenecientes al *fandom*.

> *Más que como friki, me gusta que me reconozca quien tiene algún interés específico compartido conmigo, porque de ahí pueden salir muy buenas conversaciones. Prefiero un "¿Cómo puedes llevar una camiseta de los* Stark*, si son todos unos sosos revenís?" que un "Qué friki eres" genérico* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Sí me gusta que me reconozcan como friki por la forma de vestir. De ahí mis pines y chapas y muñequitos colgados en mi bolso, o mis camisetas con detalles frikis* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Al preguntarles si disfrutaban dejando traslucir sus aficiones desde su forma de vestir, hay planteamientos diversos, aunque un análisis de las respuestas revela que sobre todo quieren ser reconocidos por otras personas con las mismas aficiones, mientras que no pretenden significarse demasiado ante el resto de la gente en general. Así, se reconocen entre ellos gracias a pequeñas referencias en el *look*, que podrían pasar desapercibidas para personas que no conocen los elementos concretos de sus aficiones.

> *Reconocer a un friki suele basarse en pillar referencias. Si alguien lleva una "L" blanca en fondo negro con una fuente algo barroca, pues me viene a la cabeza* Death Note *y presupongo que lo conoce* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Es un tipo de vestimenta que suelen adoptar todos los frikis, independientemente de su edad o sexo. Además es un look que se mantiene bastante constante, que no suele cambiar demasiado según la ocasión –durante el ocio, estudio o trabajo–. Tampoco varía mucho con las temporadas de la moda (en general quitan importancia a los dictámenes de la moda).

> *No me apetece, en la práctica, comerme mucho el coco con la ropa... voy a las tiendas que me quedan más a mano e intento escoger de entre todo lo que hay lo que más me guste, que suele ser poco porque últimamente no me gusta nada lo que se ha puesto de moda. Pero no le quiero dedicar mucho tiempo a esto, prefiero invertirlo en leer, jugar...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Soy MUY pasota con todo lo relacionado con la vestimenta, peinados y complementos. Mi forma de vestir no dice gran cosa sobre mis aficiones, aunque probablemente deje bastante patente el hecho de que no es algo a lo que dedique mucho sufrimiento (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

No me preocupo demasiado por la ropa que me pongo y demás. Cuando encuentro algo que me sienta bien (no siempre es fácil, porque la ropa tiene la fea costumbre de cambiar de estilo todos los años, creo que lo llaman "moda"), me lo compro, y a veces, si es especialmente barato, incluso en varios colores. Y en las épocas en las que parece que las cosas en las tiendas han sido diseñadas por un epiléptico enloquecido, pues no me compro nada. Hay camisetas en mi armario que tienen más de diez años y me las sigo poniendo (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Como vemos, se trata de un *look* bastante **flexible** y adaptable a la persona, ya que sólo atañe a unas pocas prendas básicas y a un estilo muy **vagamente normatizado**. No delimita el peinado, que puede ser cualquiera, (tanto chicos como chicas pueden llevar el pelo largo o corto, suelto o recogido, natural o teñido...), ni el vello facial (hay varones frikis con o sin barba o bigote), ni el uso o ausencia de *piercings*, ni el uso de colores vivos u oscuros... se tiende (como en el resto de la población actualmente) a que quien usa gafas utilice monturas gruesas y llamativas, pero también es posible ver frikis con gafas muy discretas o lentillas.

Variaciones y distintos looks

En todo caso, podemos encontrar ciertas variaciones de este *look* básico, para empezar, los más mayores suelen ser más discretos con su look, en general, que los más jóvenes, mientras que las chicas parecen acercarse más a la estética gótica o de estilo japonés, y los chicos se acercan más a un *look heavy*.

En general, los chicos y las chicas visten muy parecido (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

La verdad es que con la excepción de alguna camiseta, los frikis de cierta edad (más de 40) visten como los muggles *(gente normal) en general* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

Seguramente los más jóvenes sean de ir de manera más llamativa y con la edad se vuelvan más formales en ese sentido, pero no siempre es así. Quizá las frikis suelen tirar algo más para lo gótico y los frikis más para lo heavy*, al menos habitualmente* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Como se ha dicho antes, los chicos tienden al estilo metalero por lo general (camisetas, pulseras, colgantes), y las chicas a lo gótico o japo*, o* punk*,*

Universidad Pontificia de Salamanca

o cosas más concretas, pero también hay muchas con camisetas y sudaderas igual que ellos (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Algunos frikis pertenecen también a otras tribus urbanas y adoptan o alternan su estética con la de la tribu. Las más recurrentes son la gótica y la siniestra, aunque también encontramos *heavies* y *skaters* y –dentro del propio fenómeno friki–, los *otakus* y una reciente onda *steampunk*. Todas estas variaciones resultan más llamativas y normatizadas que la vestimenta friki general, y sí que atañen a cortes de pelo, color de vestuario, etc.

Los ***Otakus*** visten según una inspiración japonesa en cualquiera de sus vertientes; bien sea realista, actual (hipermoderna, relacionada con la tecnología, con pelo liso y uso de grandes flequillos ladeados...), o tradicional (vestidos inspirados en kimonos, abanicos y parasoles como complementos, maquillaje y peinados tradicionales...), o bien sea fantástica, inspirada en los mangas y *animes* (desde los vestidos de inspiración escolar –con faldas tableadas, lazos y corbatas–, hasta las prendas más extravagantes de los mangas de temática futurista o mágica, como las orejas de gato, las cofias, etc...). Mientras, los ***Steampunks*** se inspiran en la moda de la época victoriana y eduardiana, combinándola con tecnología retrofuturista, en la que abundan los engranajes, relojes y lentes, los colores marrones, dorados y el latón –según afirman ellos, retratan la estética de un mundo ucrónico en el cual la tecnología continúa apoyándose la máquina de vapor y buscan ante todo la elegancia–.

Luego está el armario gótico, con las faldas largas o cortas con encajes, vuelos, etc., las camisas y corpiños con lacitos y terciopelo, mucho terciopelo y cuero. Lo voy alternando (...) (...) ahora se está poniendo muy de moda en España el Steampunk*, moda a la que personalmente me apunto porque es a lo que iba yo pero antes no podía conseguir nada y ahora Internet está lleno de prendas preciosas* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Las personas que practicamos deportes de este tipo llevamos una estética parecida, un ejemplo son las zapatillas, cuanto más desgastadas lleves las Vans, más skater *eres* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

En el mundillo otaku *se lleva mucho la estética japonesa con chaquetitas con orejas de gato, minifalditas y cosas así imitando los mangas y la estética nipona* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

He sido un siniestro muy estricto. Llevaba un cardado en forma de cresta, y ropa que hacía referencia al movimiento punk*, pero en tonos oscuros, o directamente al* after punk*. Mi ropa claramente expresaba mis aficiones, sólo que no tenían que ver nada en absoluto con lo friki. Quizá alguna chapita de*

Universidad Pontificia de Salamanca

Muerte, o de Eduardo Manostijeras, pero nada muy específico (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Los frikis que utilizan estos *looks* mixtos resultan mucho más llamativos que los que sólo utilizan el *look* general de pantalones y camiseta, sin embargo hay que entender que representan un porcentaje minoritario.

Otras significaciones

Como ya se ha comentado, el *look* friki sirve sobre todo para significarse ante otros frikis; por otro lado, no tienen problema en cambiar de vestimenta según la formalidad requerida por la situación. No son radicales en cuanto a su aspecto estético; por respeto, se adaptan a las convenciones sociales, aunque no les llamen la atención especialmente.

> *No tengo problema en arreglarme, véase cenas especiales, ir a locales que tienen derecho de admisión con los colegas, o fiestas de familia. No soy de esos que piensa yo soy como soy y que se fastidie el mundo, en esos casos suelo amoldarme bastante bien (...) Tampoco es que me encuentre incomodo llevándolos, pero sí que tengo que reconocer que no es que me lo vaya a poner siempre* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

> *Visto siempre igual, con cambios mayores o menores según requisitos de etiqueta, y manteniendo el respeto que considero debido cuando me parece pertinente* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *No salgo demasiado, pero cuando lo hago, me arreglo un poco más (...) pero ninguna de mis camisas "de salir" es algo que mis compañeras de facultad no llevasen a clase para diario* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Sí existe un leve sentimiento de timidez o culpa a la hora de renunciar a la estética preferida por las convenciones sociales, pero aún así, se adaptan por el "saber estar" y el respeto hacia los demás. No les importa renunciar a su *look* en ambientes no frikis, pero sí les gusta utilizarlo con otras personas de su misma afición.

> *Claro que me fastidia, por ejemplo, ir vestida "normal" e ir a una tienda friki o gótica y que me miren como si fuera una mundana más que va a curiosear y no entiende del tema, o ver gente por la calle y que no me identifiquen como uno de los suyos porque no voy arreglada. Que claro, tú puedes decir "sí, sí, que yo tengo mucha ropa de esta y tal..." pero te sientes como si te estuvieras justificando porque estás traicionando al "movimiento" yendo a trabajar con vaqueros y no estar todo el día metida en tu papel de alternativa* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Respecto a decorar el cuerpo con **tatuajes**, en general se muestran a favor, aunque no todos los llevan. Entre quienes sí llevan tatuajes, todos o casi todos tienen alguna connotación friki en sus diseños y la mayoría de quienes no lo tienen afirman que, si se lo hicieran, sí tendría temática friki o correspondiente a sus aficiones. Sin embargo, no podemos afirmar que el uso del tatuaje sea parte de su cultura, ya que la mayoría no los lleva.

> *Tengo ya un tatuaje, y sí, es de temática friki. Algo muy genérico, nada específico sobre ningún tema. Es, simplemente, decir al mundo que me gusta la fantasía y ya* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Me encantan los tatuajes (...) Y sí que he pensado en hacerme un tatuaje friki, la bandera pirata de los piratas de Luffy, de la serie de* One Piece*, y alguna frase que me gusta en élfico* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *No sé si me haría un tatuaje. En general. Si me hiciera uno, probablemente llevaría algún "refilón" friki* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En cuanto a las marcas, muchos comienzan su discurso afirmando que no son aficionados o que directamente prefieren no comprar ropa de marca, pues prefieren gastar ese dinero en libros, películas o juegos. Sin embargo, profundizando un poco, ninguno parece rechazar las marcas en sí y varios admiten que sí compran ropa cara en ocasiones. En cualquier caso no hacen ostentación de ellas y prefieren comprar en rebajas (no les importa que no sean de temporada, aunque sí valoran su calidad superior). Algunas de las marcas favoritas nombradas en el panel son muy deportivas, como Quechua, Vans, Billabong, Converse, Levi's...

> *No soy persona de marcas, es algo a lo que no le doy valor. Si una cosa me gusta y es asequible, me la compro, no le miro la etiqueta a ver de qué casa es. Simplemente, no me fijo, tengo ropa de marca porque me la he encontrado de rebajas o me la han regalado y no le noto ninguna diferencia con el resto. Si algo me gusta y resulta que vale el triple porque tiene nombre, pues me da un poco de rabia, pero no voy a ahorrar para comprármelo, ya habrá algo que también me guste y pueda pagar, que hay muchos libros que comprar para andar gastando el dinero en ropa* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *No soy muy de marcas, pero al final acabo comprando cosas muy básicas, y los vaqueros suelen ser caros, porque tengo tres pares y quiero que duren. Las camisetas son de orígenes más diversos. No es que me guste o no que me reconozcan por A o por B. Es que no me importa ni me interesa* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Me gustan mucho las marcas surferas y de* skate*, como Vans, Billabong, Element o DC. Me gustan porque son muy cómodas, me gusta el estilo, y*

Universidad Pontificia de Salamanca

aunque sean un poco caras, sé que es buena ropa y que me va a durar mucho (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Tabla 17: Mapa resumen de la estética friki.

<table>
<tr><th colspan="4">LA ESTÉTICA FRIKI</th></tr>
<tr><th colspan="4">El look</th></tr>
<tr><td>Vestimenta informal, sencilla y cómoda</td><td>Unisex</td><td>Todas las edades</td><td>Válido para todas las ocasiones y temporadas</td></tr>
<tr><th colspan="2">Camisetas</th><th colspan="2">Complementos</th></tr>
<tr><td colspan="2">

Prenda friki por excelencia
Suelen llevar motivos frikis, pero también usan camisetas de cualquier temática</td><td colspan="2">

Chapas, pins, llaveros, orejas de gato, mochilas, fundas de móviles, pendientes, colgantes...
Cualquier detalle que pueda contener uno de los muchos símbolos frikis</td></tr>
<tr><td colspan="4">El look sirve para significarse ante las personas también pertenecientes al fandom, pero, ante los demás, pasan desapercibidos</td></tr>
<tr><th colspan="4">Los looks</th></tr>
<tr><td colspan="4">Mezcla con otras tribus urbanas</td></tr>
<tr><th colspan="2">Fuera del fandom</th><th colspan="2">Dentro del fandom</th></tr>
<tr><td colspan="2">*Góticos y siniestros, Heavys, Skaters.*

</td><td colspan="2">*Otakus*
Steampunks
 </td></tr>
<tr><td colspan="4">Más llamativos que el look general. Las chicas parecen acercarse más a la estética gótica y otaku, los chicos se acercan más a un look heavy. Entre los más jóvenes abunda la estética otaku, steampunk y skater.</td></tr>
<tr><th colspan="4">Otras significaciones</th></tr>
<tr><th colspan="2">Tatuajes</th><th colspan="2">Marcas</th></tr>
<tr><td colspan="2">*La mayoría no los utiliza, mas todos se muestran a favor*
Casi siempre con connotaciones frikis
 </td><td colspan="2">*Ninguno las rechaza, pero les dan poca importancia*
Deportivas, informales, juveniles (Quechua, Vans, Billabong, Converse, Levi's...)</td></tr>
<tr><td colspan="4">Se adaptan a las convenciones sociales, no les importa renunciar a su look en ambientes no frikis, pero sí les gusta utilizarlo entre personas de su misma afición.</td></tr>
</table>

Universidad Pontificia de Salamanca

La moda de lo friki

En cuanto al ***Chic Geek***, como tal, se revela como una moda más bien estadounidense, con poco calado en España. De hecho, de los 12 panelistas, tan sólo dos conocían la expresión. Como mucho, de esta corriente se ha adoptado el gusto por las gafas llamativas –pero este fenómeno se ha extendido a toda la población, tampoco es específicamente friki–.

> *En EEUU se ha puesto muy de moda entre los* hipsters *el ser* geek*, y entre los* geeks *ser* hipster*...un buen ejemplo de cómo visten seria ver la peli de* Scott Pilgrim*. La verdad es que ahora mismo cuesta diferenciar los orígenes de uno o de otro* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

> *La expresión "*Chic geek*", como muchos antes que yo, no me suena y no tengo ni idea de a qué se refiere...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Sin embargo los opinantes sí que han apreciado cierta "moda de lo friki" en España, precisamente entre quienes no son frikis, que quizás no sea tan concreta como el *Chic Geek*, pero que ha llevado a la popularización de las camisetas de superhéroes, el *look* gótico, o ciertas series de TV que por su temática eran habitualmente minoritarias y que ahora se han extendido más allá del *fandom*.

> *No había oído ese término* [Chic Geek] *pero yo sí que estaba comentando últimamente con mis amigos que los frikis y los góticos estamos de moda (...) Está de moda por lo que hemos comentado ya, las series de televisión y cosas así,* Crepúsculo *pone de moda a los vampiros y góticos, como* Vampire´s Diaries *y* Big Bang Theory *como otro ejemplo, a los* geeks *y demás. Habría muchos más ejemplos,* Walking Dead... (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En general, la existencia de esta moda les provoca cierto **rechazo**, ya que ha hecho que se sumen a ella personas que no son verdaderos frikis: por un lado algunos gafapastas o *hipsters*, los *sceners* o visualeros y la gente más joven que se ha dejado llevar por la moda. El rechazo hacia los *hipsters* se da porque utilizan la moda para sentirse superiores y destacar, algo que no concuerda con la mentalidad friki; el rechazo hacia los *sceners* viene de que son muy exagerados y ridículos y a la vez de que han adoptado muchos de los símbolos frikis pero sin entender ni amar su verdadero significado, son considerados como unos imitadores que perjudican al colectivo. Mientras, el rechazo hacia las generaciones más jóvenes que adoptan esa moda, proviene de la posible "falta de esfuerzo", ya que quienes han sido frikis –o algo más específico como los friki-góticos–, durante mucho tiempo y han tenido difícil acceder a ese tipo de ropa, ven que las nuevas generaciones hacen un uso muy superficial de los símbolos y a la vez tienen un acceso a ellos más sencillo y barato.

Universidad Pontificia de Salamanca

En mi casa no me pagaban vicios caros, en cuanto conseguí un trabajo empecé a comprarme mi ropa, que es muy cara. Pero ahora voy por la calle y veo mocosas de 15 años con corpiños de Bibian Blue a lucir tipín y ser "guays" y me da como rabia, porque a mí me ha costado años poder vestirme como lo hago y a ellas se lo están dando todo hecho y lo usan porque ahora "está de moda" no porque les guste realmente... no sé si me explico. Hay corpiños hasta en el H&M (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En general se rechaza la superficialidad a la hora de adoptar la moda y el hecho de no conocer ni tener verdadero cariño por las piezas de cultura friki que la motivan. También existe cierto recelo hacia esta moda ya que entienden que ha surgido para explotar un mercado que ellos representan: la entienden como una **moda artificial, creada para "sacarles su dinero"**, que poco o nada tiene que ver realmente con las aficiones.

Ahora cualquier persona aunque no tenga ni idea del mundillo va de "guay" hablando de zombis o de vampiros por la calle, pero será algo pasajero (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En ciertas cosas me viene bien, aunque las modas son un peñazo por lo general. Implica que, aunque algunas personas puedan acabar descubriendo el mundillo, muchas otras simplemente inunden todo con el objeto de su fanatismo adolescente y se olvidan en cuanto pasan un par de añitos (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Es una cuestión de marketing*. Al igual que en su día se descubrió el filón que representaban los gays –muchos de ellos eran jóvenes, preocupados por la moda y las diversiones y con profesiones que daban buenos ingresos–, hay empresas que han visto que los frikis de hace diez o veinte años ahora tienen ingresos y les siguen gustando las mismas cosas, con el mismo entusiasmo. Las modas van a donde está el dinero* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Los frikis resultan la mar de rentables, un geek *gasta, y en una sociedad consumista siempre se va a tratar de defender a los que (...) sustentan a una parte del negocio* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

De cierta manera, los frikis disfrutan sintiéndose **especiales y auténticos** por lo que una moda de lo friki no les resulta halagüeña.

Yo prefiero que siga siendo minoritario en cierta medida... quizás porque como decía no es algo que le pegue a todo el mundo ser, hay quienes sencillamente ni quieren ni deberían considerarse frikis, así que por qué forzar las cosas. Así cuando te encuentras a alguien friki te parece especialmente interesante (no tiene por qué serlo, pero sigue habiendo un pequeño cosquilleo de satisfacción que se da porque no pasa todos los días y que probablemente

Universidad Pontificia de Salamanca

no se daría si todo el mundo fuese igual). Es el gustillo de ser diferentes y especiales aunque a lo mejor esté mal considerarse como tales... (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Como parte **positiva** de la moda, se señala que la oferta de productos y ropa se ha multiplicado y resulta hoy más variada y accesible que hace unos años.

Me gusta que esté de moda porque tengo mucho más surtido de cosas para comprar en todas partes, no tengo que irme a otras ciudades a visitar tiendas grandes, en el mismo Corte Inglés tengo todos los cómics de Walking Dead*; recuerdo cuando empecé a comprar la saga de* Canción de Hielo y Fuego*, que me recorrí toda mi ciudad y ninguna megalibrería me los conseguía y tuve que pedirlos por encargo en una librería de cómics que medio me conocen y me hicieron el "favor", ahora la venden hasta en la pescadería. Y para comprar corpiños me tenía que ir a Madrid o Barcelona, y ahora ya digo que los tenemos hasta en el H&M* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

No es malo que esté de moda. Si representa más negocio hay más competencia, y si hay más competencia es más barato y hay más demanda de autores nuevos y productos (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

También se valora el hecho de que esta moda **normaliza en parte el *fandom*** que deja de verse como algo a rechazar.

Conseguiremos que más gente "salga del armario friki" y quizás se normalice un poco el asunto y no seamos bichos raros... (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Acerca de la durabilidad de esta moda, se entiende que el *boom* de lo friki no es más que una tendencia pasajera alimentada por intereses económicos y por la nostalgia de los años 90 que viven las generaciones que crecieron en esa época y que por su edad hoy tienen un poder adquisitivo mayor y que podrían gastar en artículos *retro*.

Está de moda todo aquello que ya lo estaba en los 90 porque los 90 están en alza. Gafas de pasta, pantalones de pinza, camisetas anchas, vaqueros, skaters... (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Por otro lado, sí parece claro que esta moda puede ser un **síntoma** de que parte del mundo friki se está normalizando –las películas de superhéroes, los videojuegos y la temática sobrenatural de terror (vampiros, zombis...) son quizás los tres elementos más generalizados–. Esto ocurre por dos razones: **educación e inversión**: quienes crecieron leyendo tebeos y jugando a videojuegos ya no ven tan raro repetir estas conductas de mayores y por otro lado la cultura como industria ha invertido mucho dinero para sacar rentabilidad a sus productos.

Universidad Pontificia de Salamanca

> *La integración o normalización de este fenómeno en la moda se debe a que la gente que creció con los cómics se hace mayor e integran en la educación de sus hijos valores que se alejan del rechazo a este material* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Pero incluso esta tendencia inclusivista se percibe como parcial, sólo se ponen de moda las facetas más sencillas y accesibles del *fandom*, las que provienen de las películas más taquilleras, las series y libros de la temporada, o los iconos culturales de sobra conocidos (principalmente superhéroes), nunca lo verdaderamente minoritario o *underground*.

> *Están de moda las aficiones frikis que son tan* mainstream *que todo el mundo pueda pillarlas. Friki significa cada vez más "Conocedor de lo Específico" por esto mismo. Si alguien lleva una S roja en un fondo azul con un logo pseudo geométrico en fondo amarillo, creo que no le van a preguntar de qué marca es. Está de moda básicamente la generalidad, y desmarcarse, como siempre, es malo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Tabla 18: Tabla resumen *Chic Geek*.

Moda de lo friki o "Chic Geek" desde el punto de vista de los opinantes frikis	
Pros	**Contras**
Mayor oferta y accesibilidad en los productos Ayuda a normalizar el *fandom*	Se han sumado a ella personas que no son verdaderos frikis (hypsters, sceners…) Las nuevas generaciones hacen un uso muy superficial y fácil de los símbolos Moda artificial, creada para "sacarles el dinero" Pérdida de autenticidad y exclusividad
Se considera una tendencia pasajera y parcial (sólo se ponen de moda los aspectos más sencillos, conocidos y poco polémicos del *fandom*)	

Estereotipos

Existen multitud de estereotipos relacionados con la imagen de los frikis. Al preguntar por ellos a los opinantes reaparece el discurso defensivo, que es lógico por las connotaciones negativas de los mismos. A continuación exploramos algunos de los más recurrentes:

1. **Visten mal**: los opinantes no comparten esta opinión y relativizan lo que está "bien" y "mal", defendiendo que su ropa no es sucia, ni vieja, ni andrajosa. Sí opinan que lo normal es apostar por la comodidad por encima de otras consideraciones y que en muchos casos el *look* friki es algo descuidado e informal; pero eso no significa según su punto de visto vestir mal, sino no ir acorde con los dictados de la moda. Por otro lado, se apunta a que en ocasiones

Universidad Pontificia de Salamanca

especiales, y sobre todo aquellos pertenecientes a *looks* mixtos (góticos, *otakus*, *steampunk*s) son muy detallistas y cuidadosos con su ropa, e invierten mucho dinero en su apariencia.

> *Falso. También depende de lo que entendamos por "mal" en este aspecto, pero diría que eso es algo que uno va a encontrarse en gente con pocos recursos o que lleve una mala vida* (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Mal no... pero son descuidados, en general. Quitando las excepciones de gente como góticos o* cosplays *o cosas así (donde pueden llegar a ser muy detallistas), para ir con un vaquero y una camiseta no hace falta mucho cuidado...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Algunas de las personas más pijitas en el vestir que conozco son frikis. Y de las que más gastan en ropa y zapatos* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

2. Visten "a la antigua": en cierto grado sí comparten esta opinión, a la que se aproximan desde tres ángulos: para algunos, el *look* friki es deliberadamente *retro* o de inspiración antigua (góticos, *steampunk*s...). Para otros, el friki no va a la antigua, pero puede seguir utilizando una misma prenda aun cuando se ha pasado de moda, si le gusta mucho, algunos dicen que llevan diez años utilizando determinada camiseta o pantalón –y no lo hacen por un gusto por lo *retro* sino por cariño a esa prenda concreta–. Para otros, la ropa de estilo friki es simplemente "atemporal" por el hecho de ser tan sencilla: unos vaqueros y una camiseta son prendas que llevan décadas utilizándose, con distintos estilos y matices y tampoco parece que vayan a desaparecer en los próximos años.

> *Puede ser verdadero en algunos tipos de friki, pero porque precisamente eso es lo que les gusta. Resulta extraño, pero también tiene su encanto. Y, al fin y al cabo, si esa ropa se consideraba bonita en su momento, ¿por qué va a ser tan horrible ahora?* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Yo tengo ropa de hace más de 10 años y me la sigo poniendo (...) ¿por qué comprarme otro nuevo porque este año se lleva el verde pistacho?... si no me gusta el verde pistacho llevaré el morado, que me gusta (...) Si se refiere a que vestimos modas de otras épocas ¡SÍ! Yo me pongo enaguas, corpiños, abrigos largos, chorreras, y lo que me apetezca porque me encanta la estética barroca, las puntillitas y los abrigos largos sean de* Matrix*, de princesa medieval o de lo que sea (...) Los vaqueros y las camisetas SIEMPRE están de moda* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Quizás se refieran a vestimentas concretas, no sé, gabardinas, corsés y cosas así. No es algo generalizado ni mucho menos, la gran mayoría de frikis visten con prendas actuales como el que más (...) Y también es que hay prendas que están generalmente aceptadas y por eso tardan mucho más en dejar de*

Universidad Pontificia de Salamanca

estar de moda... ¿cuántos años llevan los vaqueros de moda? ¿o las camisetas? da igual lo que ponga sobre ellas, en realidad tampoco está tan alejado de lo aceptado culturalmente en la actualidad (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

No, en absoluto. La típica forma de vestir friki es bastante universal y atemporal. No irán a la última moda, porque no les interesa, pero no visten a la antigua (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

3. No visten a la moda: en este apartado sí están mayoritariamente de acuerdo; se afirma que la moda no es un elemento importante en el *fandom,* ya que sus miembros prefieren gastar su dinero en sus aficiones antes que en las marcas. Por otro lado también se reconoce que hay algunos frikis (hombres y mujeres, sobre todo los más jóvenes) a quienes sí les interesan la moda y las marcas, pero estos casos se consideran parte de los gustos personales, individuales, que no tienen que ver con pertenecer al *fandom*.

Yo creo que se debe a que el friki no tiene tanto síndrome de tener que comprar cada temporada del Corte Inglés sus prendas para esa temporada... por así decirlo y aunque suene ilógico, ahí el friki deja de ser tan friki (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

No es un tema que nos importe... Nuestro dinero es para gastarlo en cosas que nos resultan más "importantes" que la ropa (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Un tanto cierto, aunque cada vez menos. Estoy harto de ver chicas (y también muchos chicos) que visten totalmente a la moda, por más frikis que puedan ser (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

4. Van poco aseados: sorprendentemente hay más voces a favor de esta opinión que en contra. Aunque algunos niegan esta afirmación rotundamente o la suavizan diciendo que no es falta de aseo sino cierto descuido por la estética (no se maquillan tanto, no cuidan tanto sus peinados)... una buena parte de los panelistas admiten que en ocasiones han observado cierta falta de aseo en ambientes frikis, aunque cada vez ocurra menos. Sobre todo esa opinión se sostiene por el olor a sudor que puede producirse en convenciones, tiendas y torneos, donde muchas personas, casi todos adolescentes, se concentran en poco espacio y durante mucho tiempo. Es decir, que no se consideran un colectivo particularmente sucio, pero sí se dan cuenta que algunas de las circunstancias que los rodean pueden facilitar ese ambiente cargado que se ha llegado a convertir en un tópico negativo de lo friki.

Quizá no se maquillan tanto, ni lleven complicados peinados, ni tengan las mejores colonias, pero no creo que sean poco aseados, a veces se confunde higiene con estética (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Falso, totalmente. Guarros hay en todos los círculos... (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Verdadero y falso también. Por desgracia he visto (olido) a bastantes frikis que huelen un poco mal (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Eso está ahí. Cada vez menos, claro, pero es cierto que el friki, siempre en general, no suele cuidar su forma de vestir... ni su higiene... Quizá gran parte del "mito" sea esas grandes concentraciones de adolescentes sudorosos en alguna convención, Salón del Manga o esas cosas... pero ya te digo: Cuando el río suena, agua lleva (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Problemas de olores adolescentes hemos tenido todos (...) pero ser friki no es ser sucio (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

5. Tienen acné: aquí hay unanimidad, este estereotipo se considera totalmente falso. Muchos frikis comienzan a serlo en la adolescencia y la adolescencia conlleva acné independientemente del carácter o aficiones de las personas. Más allá de eso, los frikis no tienen ni más ni menos acné que otras personas. Además, ven en este tópico una intención de ridiculizar al friki, añadiendo connotaciones de retraído, poco dotado para la vida social e incluso aficionado a la masturbación.

El frikismo despierta en la adolescencia, con el acné y demás asuntos... Tienen acné como todos a esos años, luego se les pasa. El "mito" esta vez está unido, me temo, a la escasa vida social asociada al friki (que ya vimos que no es para tanto la otra semana), y por lo tanto, a su afición a la masturbación... vamos, todo es una patraña para reírse del friki... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

6. Van muy "repeinados": Nueva unanimidad, lo consideran falso; no existe un peinado determinado en el *fandom* y en todo caso el estilo friki es más bien descuidado y no al revés.

7. Todos llevan gafas y mochila: acuerdo parcial con esta opinión; para algunos las gafas y las mochilas son patrimonio de quienes las necesitan, sin importar sus aficiones, más bien las adjudican a estudiantes y quizás a partir de ahí al colectivo friki estudiantil. Sin embargo una parte importante de los opinantes sí observan una especial incidencia de estos dos elementos en el mundo friki: las gafas por tratarse de personas aficionadas a la lectura y la informática (que perjudican la vista), y las mochilas porque sus aficiones requieren a veces transportar libros, figuras, etc. En resumen, las gafas y la mochila no se consideran símbolos frikis reales (y se pueden sustituir sin problemas por lentillas y bolsos, bandoleras o bolsas), pero sí se reconocen como parte del estereotipo más extendido.

Universidad Pontificia de Salamanca

Falso. La gente que lleva mochila y gafas es porque las necesitan para algo, mucha gente puede llevar mochila y gafas y no ser friki (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Yo siempre achaco esta afirmación a que la moda friki suele ser muy útil, es decir si tienes que ir con mochila porque ahí te van a coger mejor las cosas, o con bolsos grades ¿Porque andar con bolsos pequeños?, en cambio la moda convencional tira por derroteros distintos (...) pero un friki, si por alguna razón necesita llevar una riñonera, pues llevaría eso, una riñonera (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Lo de las gafas suele ser cierto, aunque hoy en día hay casi la misma cantidad con lentillas. La mochila hace unos años que ha sido sustituida en la mayoría de los casos por el bolso en bandolera. Pero sí que suelen tener algún sitio donde transportar sus cosas (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

8. Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar: unanimidad al negar esta opinión. Los frikis no visten estrafalariamente, sino de forma más bien sencilla, con vaqueros y camiseta, además, muchas de las camisetas frikis suelen tener el fondo negro o de colores oscuros (aunque también las hay de colores, rojos, verdes, marrones... pero no se consideran particularmente llamativos o extravagantes). Sí se hace una concesión a la falta de conjunto, ya que muchos frikis tienen un *look* informal y algo descuidado; pero como también es un look sencillo y práctico no suele desentonar. Aquellos que visten de forma poco convencional o extravagante son los que pertenecen a *looks* o estéticas concretas, pero en esos casos, sí se cuida mucho el conjunto y los detalles.

Falso. Eso son los payasos. Y creo que los hippies *de los 60* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

No, pero de casualidad. Generalmente les salva el que muchas camisetas frikis sean negras, que combinan con todo. Pero vamos, que son despistados y no se fijan en esas "minucias". Pero ya te digo, los frikis no suelen ser la gente con ropa de más colores que yo sepa... (Panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Pues... así de normal... negro. Camisetas de colores... igual las de Marvel *que son rojas o alguna amarilla de* Lobezno*... pero payasos frikis no he visto ninguno por la calle...* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

9. Van disfrazados continuamente: los opinantes no están de acuerdo con esta opinión, más bien creen que es un estereotipo exagerado, colocado en la opinión pública debido a los medios de comunicación que tienden a exagerar y sacar de contexto los momentos puntuales en los que los frikis sí se disfrazan. Afirman que los frikis sí se disfrazan más a menudo que otras personas, pero siempre para eventos especiales (convenciones, concursos, fiestas de

Universidad Pontificia de Salamanca

disfraces...) nunca para ir por la calle o sin motivo. También se menciona que algunos frikis suelen llevar pequeños complementos o detalles frikis mediante los cuales expresan sus gustos y aficiones –pero suelen ser pequeñas cosas que pasan desapercibidos a los no entendidos–; no se trata de un disfraz. Por último, vuelve a hablarse de los *looks* mixtos, correspondientes a tribus urbanas (góticos, *heavies*, *otakus*, *steampunk*s...) en los cuales la estética es mucho más marcada, pero tampoco se podría considerar disfraz, sino expresión de pertenencia a ese movimiento determinado (no van disfrazados de góticos, sino que lo son y visten en consecuencia). El *cosplay* o juego de disfraces, es un apartado de la imagen personal muy peculiar, que desarrollaremos en el capítulo dedicado al ocio.

> *Sólo van disfrazados cuando hacen* cosplay *para algún evento, pero sí que es verdad que se disfrazan más que el resto de la gente, pero eso es porque el resto de la gente es aburrida* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Que yo sepa, es sólo en eventos y similares. Llama la atención, y parece que es continuamente, pero ni todos lo hacen, ni es cierto que sea todas las semanas* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Muchas veces llevan complementos que no concuerdan con la vestimenta habitual, pero no. Nadie va disfrazado todo el rato* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En resumen, los frikis están casi siempre en desacuerdo con la imagen que se tiene de ellos, si bien muestran cierto acuerdo, siempre parcial, en algunos de los ítems. Reaparece con fuerza el discurso de la individualidad, "cada uno viste como quiere".

Tabla 19: Posicionamiento de los frikis ante los estereotipos sobre su imagen personal.

	Estereotipo	Posicionamiento
1	Visten mal	En desacuerdo
2	Visten "a la antigua"	Acuerdo parcial
3	No visten a la moda	Acuerdo parcial
4	Van poco aseados	Acuerdo parcial
5	Tienen acné	En desacuerdo
6	Van muy "repeinados"	En desacuerdo
7	Todos llevan gafas y mochila	Acuerdo parcial
8	Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar	En desacuerdo
9	Van disfrazados continuamente	En desacuerdo

Universidad Pontificia de Salamanca

6.1.9. Estructura/Organización

Resulta difícil analizar la estructura de un colectivo tan heterogéneo y variado; a primera vista puede parecer que en realidad no existe una verdadera organización en el mundo friki, empezando porque una persona puede entrar a formar parte del frikismo individualmente en el momento en que sus hábitos, gustos o aficiones son catalogadas por otros como raras; de la misma manera, muchas de sus actividades preferidas pueden hacerse en soledad, por lo que no podríamos hablar en esos casos de organización grupal.

Ahora bien, el individuo etiquetado no permanece siempre solo; de hecho, la incorporación a grupos frikis es decisiva en su desarrollo y permanencia dentro de esta cultura –es muy raro que un friki continúe siéndolo si tan sólo alcanza esa primera fase en soledad– y una vez dentro del *fandom* se establecen amistades y colaboraciones de las cuales sí podemos estudiar su estructura; básicamente se trata de una **red con múltiples nodos**, en la que cada individuo participará de uno o varios grupos frikis (el grupo físicamente cercano con el que juega a rol, el grupo con el que discute de ciencia ficción por internet, el club de fans de determinada serie...).

La mayoría de los nodos terminan estando interconectados; en general es cierto que "en el mundillo todos se conocen", o al menos todos los que compartan una misma afición, de las múltiples posibles, o que lleven el tiempo suficiente participando de estos grupos.

> *En general los frikis, de alguna manera, nos conocemos todos (...) aunque sea de vista, porque la verdad es que hay mucha gente que se acerca a estas cosas y son los mismos durante muchos años (...) los que nos vemos en el rol en vivo, los que hemos ido a convenciones y demás y nos vemos la cara y nos conocemos todos más o menos (...) somos como pequeñas unidades independientes, pero luego colaboramos entre nosotros, vamos todos a los roles de todos...* (Entrevista a Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013).

Los nodos no están atados a la cercanía geográfica (aunque ésta siempre es favorable). Desde la época en la que los lectores de las revistas *pulp* americanas se comunicaban por correspondencia y sobre todo a partir de la popularización de Internet, pasando por los clubes de fans cuyo contacto eran los fanzines y por las tiendas especializadas como nexo de unión en ciudades grandes, lo cierto es que los grupos frikis no dependen tanto del barrio como tradicionalmente sí ocurre con las tribus urbanas y las bandas. Estamos hablando de gente que a menudo se siente marginada por sus iguales, sus compañeros de estudios, de trabajo o

Universidad Pontificia de Salamanca

vivienda y que buscan a otros con gustos similares, aunque se encuentren muy lejos, entendiendo además que muchas de las aficiones (lectura, cine, etc...) pueden practicarse en soledad con esporádicas puestas en común.

> *Sí es cierto que muchos de mis amigos los he hecho a través de mis aficiones, algunos los conocí en el instituto y otros a través de un foro en Internet* (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

Tipos de grupos frikis

Dentro de estos nodos ya citados se pueden distinguir diferentes tipos: algunos surgen de forma natural al unirse amigos con las mismas aficiones (amigos que ya lo son, sobre todo en la infancia, que al crecer van alimentando su faceta friki), aunque la mayor parte se genera al revés, a partir de aficiones en común entre desconocidos, que irán cultivando su amistad a partir de ellas. La forma de entrar en contacto con personas con las mismas aficiones es muy diversa y cada una de estas tomas de contacto, generará un tipo de nodo:

1. **Los grupos naturales:** tienen las características de cualquier grupo de amigos (del barrio, de los estudios, del trabajo...), con la única peculiaridad de que comparten aficiones frikis (por ejemplo, se reúnen los fines de semana para jugar a juegos de mesa); también potenciarán que cada miembro divulgue sus descubrimientos personales y vaya haciendo que los demás se adentren en distintas aficiones. Existen, pero son minoría.
2. **Los grupos en torno a tiendas:** las tiendas actúan como punto de encuentro, fuente de información y terreno de juego –suelen tener un espacio con mesas libres reservado a tal efecto y a menudo organizan concursos, torneos y sesiones divulgativas–. Son realmente importantes en el desarrollo y continuidad de un individuo en el *fandom* (en la medida que le permiten cultivar sus aficiones), facilitándole además el contacto con nuevos *hobbies* que también comparten el punto de venta (un lector de fantasía puede acabar probando un juego de mesa o comprando una espada para iniciar una colección). Los que se reúnen en ellas, en un principio, son personas desconocidas, o microgrupos de amigos que se reúnen con desconocidos allí para participar en sus distintas actividades. Los encargados de las tiendas aconsejan en las ventas y hacen las presentaciones, perfilándose como creadores de opinión y líderes, a su manera, de esos grupos (encargados o empleados más activos generarán más grupos y más cohesionados que los que realicen menos actividades). Este tipo de grupos pueden mantenerse como comunidades de guardarropa (jugar a un juego y luego desaparecer para no volver a contactar) o pueden convertirse en un grupo de amigos similar a los naturales

Universidad Pontificia de Salamanca

y volver a reunirse fuera de la tienda, o quedarse en un punto intermedio: reunirse de forma habitual en la tienda y cultivar cierta amistad, pero que nunca salga de esas cuatro paredes.

3. Los grupos de juegos *online*: de nuevo se trata de personas desconocidas, o microgrupos de amigos que se unen a desconocidos, esta vez para jugar por Internet. Dependiendo de las características del juego son más estables o más variables: hay juegos con los que sólo se comparten 20-30 minutos de tiempo con absolutos desconocidos que jamás se vuelven a ver, y otros en los que se coincide con las mismas personas durante horas. Es muy habitual que el contacto sea mínimo y sólo tenga que ver con los lances del juego, pero también, debido al anonimato confortable de los juegos y la facilidad para agregar a un nuevo conocido a una lista, es muy sencillo que el contacto sea cada vez más habitual, se compartan pensamientos íntimos y se creen nuevas amistades (como veremos en el capítulo dedicado a la amistad *online*), si esto ocurre, se convertirán en un grupo de amigos similar a los naturales, pero con la desventaja de que la cercanía geográfica no está garantizada, ni siquiera el mismo idioma.

4. Los grupos de foros y webs: la mayoría de frikis visitan asiduamente una o varias páginas de Internet en torno a sus intereses. Estas páginas a menudo propician un intercambio de ideas en la sección de comentarios, sobre todo si esas páginas tienen foro –un espacio especialmente dedicado para conversar–. Los encargados de la página tienen su propia organización y jerarquía, a menudo tienen que financiar (de su bolsillo o con anuncios) el mantenimiento de la misma; en este caso, los encargados se moverán en una dinámica similar a la de las asociaciones pequeñas que ahora explicaremos. Por su parte los habituales de los foros y webs están en una situación de menor compromiso que los miembros de las asociaciones, ya que se entiende que su aparición en la página es totalmente voluntaria y puede ser tanto diaria como absolutamente esporádica. En cualquier caso, como veremos en el capítulo dedicado a la amistad *online*, estos grupos pueden fortalecerse muchísimo y hacer que ciertas pandillas dentro de la web se conviertan en grupos de amigos íntimos similares a los naturales; para ello, suele ser de vital importancia pasar al terreno de lo físico con encuentros o "quedadas" (habitualmente escrito en argot *kedadas*) que son muy corrientes en este contexto: los asiduos a páginas como Asshai.com, se reúnen una o varias veces al año en Madrid o Barcelona (donde hay más miembros) en una gran reunión, para conocerse en persona y disfrutar de la mutua compañía, implicando en ocasiones que los que viven más lejos se desplacen hasta allí, durmiendo en un hotel o incluso en casa de otros miembros del foro. Una vez que se han conocido en persona, pueden organizar encuentros menores, entre los amigos que residan más cerca.

Universidad Pontificia de Salamanca

5. Los grupos de *blogs*: iguales a los pertenecientes a foros y webs de otro tipo, tienen la característica de que se configuran entorno a un individuo o creador de opinión, el *blogger*, del cual dependerán más directamente los encuentros que se realicen. Puede incluir cierto fenómeno fan, pero no suele ser muy fuerte.

6. Los grupos de clubes y asociaciones pequeñas: bajo el mundo friki subyace todo un tejido de pequeñas asociaciones que son determinantes y que crean una verdadera infraestructura. Aunque no todos los frikis han participado en asociaciones, sí es muy habitual y, para muchos opinantes, la existencia del *fandom* se apoya directamente en esta red de pequeñas asociaciones y no sería igual si no existieran. Son de cierta manera herederas de las tradicionales peñas, que nacen a menudo como asociaciones de barrio, muchas veces en un local alquilado o cedido por el Ayuntamiento o también aparecen dentro de algunas universidades; y se dedican sobre todo a organizar actividades que requieren la presencia física de varios frikis (se entiende que otras actividades estarían cubiertas gracias a Internet), también se ocupan de la divulgación de sus aficiones en su entorno, especialmente entre los más pequeños; existe cierto "sentimiento cívico" a ese respecto.

> *La mayoría de los chavales jóvenes que tenemos (entre 15 y 20 años) sus padres pagan gustosos la cuota por saber que su hijo/a esta en un local "controlado" y no en la calle borracho y que sabe dónde encontrarle y esas cosas. Algunos padres han venido a vernos antes de dar permiso y nunca les han negado la entrada a sus hijos* (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En ocasiones tienen una faceta altruísta y colaboran con ONGs (tal es el caso de de Jugando por Ellos[76], que organiza torneos cuya tasa de inscripción se dedica a ayudar a diversos refugios de animales maltratados o Ayudar Jugando[77] que dedica sus beneficios a niños enfermos, entre otros). Son sobre todo los clubes de rol que comienzan a aparecer a finales de los 80 y principios de los 90, a los que se han sumado asociaciones de rol en vivo, juegos de mesa, *softcombat* y *jugger*, artes marciales y cultura oriental, juegos *online*, modelismo y otros. La vida de estas asociaciones suele ser corta y depender directamente de las personas que las han fundado, siendo muy fácil que se desintegren si hay conflicto entre ellas o si abandonan la asociación en favor de otras actividades o su vida personal. En algunas ocasiones estos grupos van creciendo y dan paso a lo que hemos llamado "grandes clubes y asociaciones", pero es más habitual que se disuelvan con el tiempo. Normalmente no son rentables ni pretenden lucrarse con sus actividades; si recaudan dinero es para financiar la continuidad de la asociación y sus actividades (por ejemplo, para los ReV, se necesita alquilar

[76] http://www.jugandoporellos.es/
[77] http://www.ayudarjugando.org/

Universidad Pontificia de Salamanca

casas rurales) o para donarlo; aunque existen ejemplos de personas concretas que se han lucrado con las asociaciones, están tremendamente mal vistas.

> *Pagamos una cuota mensual de 20 euros para contribuir a pagar el alquiler, y nos va bien de dinero* (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Pago una cuota prácticamente testimonial, que se usa para el alquiler del local* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

7. Los grupos de grandes clubes y asociaciones: Aunque son pocos los grandes clubes y asociaciones que aún perduran, sí existen algunos. Se caracterizan por requerir una cuota de socio (inicial, anual o mensual), por llevar un registro de miembros, por organizar publicaciones periódicas (en papel u *online*) y por crear su propio *merchandising*. Muchos de estos grupos giran en torno al mundo del cine y las series (Club Star Trek España) o la literatura (La Asociación Cultural Xatafi, hoy en proceso de disolución, o la Sociedad Tolkien, dividida en *Smial*[78] regionales). Están más organizados que los grupos pequeños antes descritos y, sin tampoco lucrarse abiertamente, suelen tener cierto colchón económico para organizar eventos, concursos, viajes, etc. Algunos también se unen a causas solidarias (El caso más emblemático de la solidaridad friki lo encontramos en la Asociación Internacional Rebel Legion[79], una comunidad de *cosplayers* al estilo *La Guerra de las Galaxias*, identificados con "los buenos de la película", que colocan la solidaridad como uno de los pilares de su asociación). Hoy en día, Internet hace peligrar la continuidad de los grandes clubes, ya que la parte de información está cubierta y no suelen disponer de las implicaciones de proximidad y personalización propias de las pequeñas asociaciones. Algunas están a caballo entre la asociación de aficionados y la empresa, tal pudiera ser el caso de la Asociación Española de Amigos del Cómic, responsable de los salones Expocómic y Expomanga, que si bien se configura ella misma como asociación sin ánimo de lucro, tiene una faceta comercial, poblada por las tiendas y negocios que colocan sus *stands* en los salones. Las empresas de corte friki o *geek* no formarían parte de la estructura u organización del colectivo friki (que estamos tratando en este apartado) sino que, como ocurría con las tiendas, se entienden como unidades aparte, que simplemente dan un servicio al colectivo.

> *Somos un club sin ánimo de lucro, por lo que el poco dinero que se reúne se destina de nuevo al club, bien creando material, pagando el material gráfico, organizando un evento, etc (...) Disponemos de una tienda online en nuestra*

[78] *Smial* es la palabra hobbit extraída de las obras de Tolkien, para designar las viviendas de estas criaturas, excavadas como agujeros en las colinas. También se usa para hablar de las asociaciones de fomento de la obra de Tolkien.
[79] Internacional: http://www.rebellegion.com/ En España: http://www.rebellegionspain.es/

Universidad Pontificia de Salamanca

web donde vendemos material que empresas y distribuidores nos dejan a mejor precio. Este material nos sirve cuando disponemos de stand *en algún evento* (Entrevista a Sergi Toboso, vicepresidente del Club Star Trek España).

La contrapartida de las asociaciones es el **elitismo**. En algunos casos la pertenencia a una asociación puede llegar a convertirse en una barrera entre los de dentro y los de fuera.

Hay asociaciones que son insoportables. Se creen la élite, te admiten si pasas una prueba, llevan su bandera por todas partes, si no eres de los suyos, te miran por encima del hombre con una especie de condescendencia/asco... Las asociaciones tienen ese peligro. De pronto, los frikis "se uniforman", y comienzan las ideas megalómanas... (Panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Nivel de asociacionismo

Por el discurso cualitativo, entendemos que asociarse es algo normal dentro del *fandom*.

Sí. Por la propia naturaleza de muchas manifestaciones e intereses frikis, el asociacionismo es un clásico. Yo también pertenezco a la Asociación Cultural de mi pueblo. Y a veces me sorprende lo friki que puede llegar a ser (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En la encuesta realizada, quisimos comprobar si los opinantes frikis se asocian verdaderamente más que lo que no lo son (pregunta 23). En conjunto, el 26% de los frikis y el 22% de los no frikis declara pertenecer a alguna asociación o haber pertenecido en el pasado, pero quienes participan activamente en la actualidad en alguna asociación, es casi idéntico en ambas submuestras e incluso ligeramente superior en la submuestra no friki, con un 5% frente al 4,84% friki.

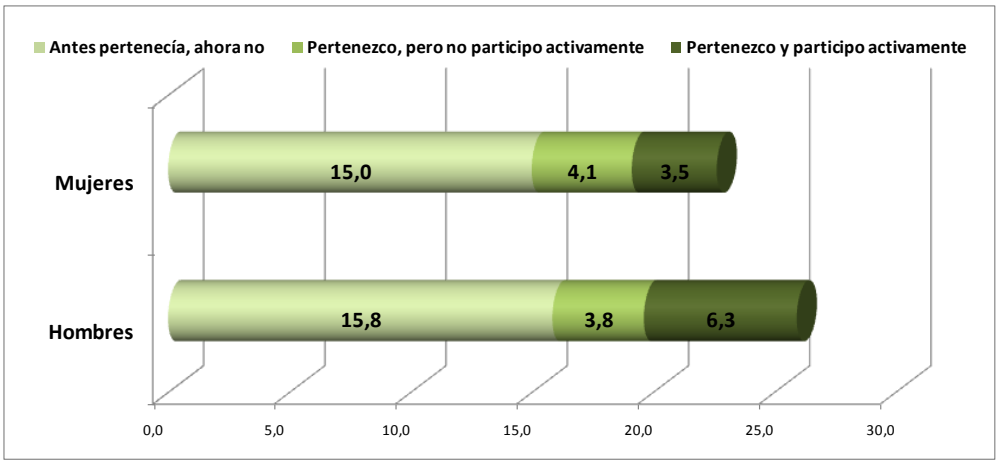
Tabla 20: Nivel de asociacionismo. Porcentajes.

	Alguna asociación o grupo		
	Frikis	No frikis	Total
Nunca he participado	70,59	73,64	71,74
Antes pertenecía, ahora no	16,68	13,77	15,58
Pertenezco, pero no participo activamente	4,42	3,32	4,00
Pertenezco y participo activamente	4,84	5,00	4,90
No contesta	3,48	4,27	3,78
Total	100	100	100

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto al **género**, los hombres encuestados se muestran algo más propensos a asociarse que las mujeres, y también son un poco más participativos.

Gráfico 34: Nivel de asociacionismo por sexos. Porcentajes.



A continuación realizamos un desglose entre diferentes tipos de asociaciones (la información se ha dividido en dos gráficos para su mejor visualización). Los **grupos deportivos** son las asociaciones con más miembros en ambas submuestras y los únicos que superan un 50% de afiliación (pasada y presente), lo cual resulta de interés ya que el estereotipo friki es de personas poco interesadas en el deporte, sin embargo aquí vemos que sí les interesa y que la diferencia con sus compañeros no frikis es pequeña, de un 4%.

En segundo lugar encontramos los **grupos culturales o de ocio**, que suponen la diferencia más grande en la distribución. Se trata de grupos muy típicos dentro de la cultura friki; participan en ellos activamente un 12,5% de frikis (frente a un 6% de no frikis, menos de la mitad), son miembros pero no activos un 7% de frikis y un 4% de no frikis, y han participado en el pasado un 25% de frikis y sólo un 14,5% de no frikis.

Después aparecen las **asociaciones juveniles** en las que los frikis destacan unos puntos sobre los no frikis (con un 8% y un 4,5% de participación en la actualidad, respectivamente). A ellas siguen los **grupos musicales y coros**, en los que también participan más frikis que no frikis (8% y 5% en la actualidad).

Las parroquias y **grupos religiosos**, como hemos citado, albergan a más no frikis que a frikis. Un 10% de no frikis participa en ellas actualmente pero sólo un 4,5% de frikis.

Respecto a las **organizaciones sociales o de derechos humanos**, albergan un porcentaje muy similar de opinantes de ambas submuestras, en torno al 20%, de los cuales cerca del

Universidad Pontificia de Salamanca

13,5% participan en la actualidad. Los no frikis son minoría, pero se muestran ligeramente más implicados (un 7% de ellos participan activamente, frente a sólo un 4% de los frikis).

En cuanto a las **asociaciones estudiantiles**, muestran una participación algo mayor por parte de los frikis, el 23% ha participado en alguna, entre los cuales un 4,5% participan en la actualidad, frente a sólo un 18% de no frikis, de los cuáles sólo un 3% está en activo.

Gráfico 35: Asociacionismo (I). Porcentajes.

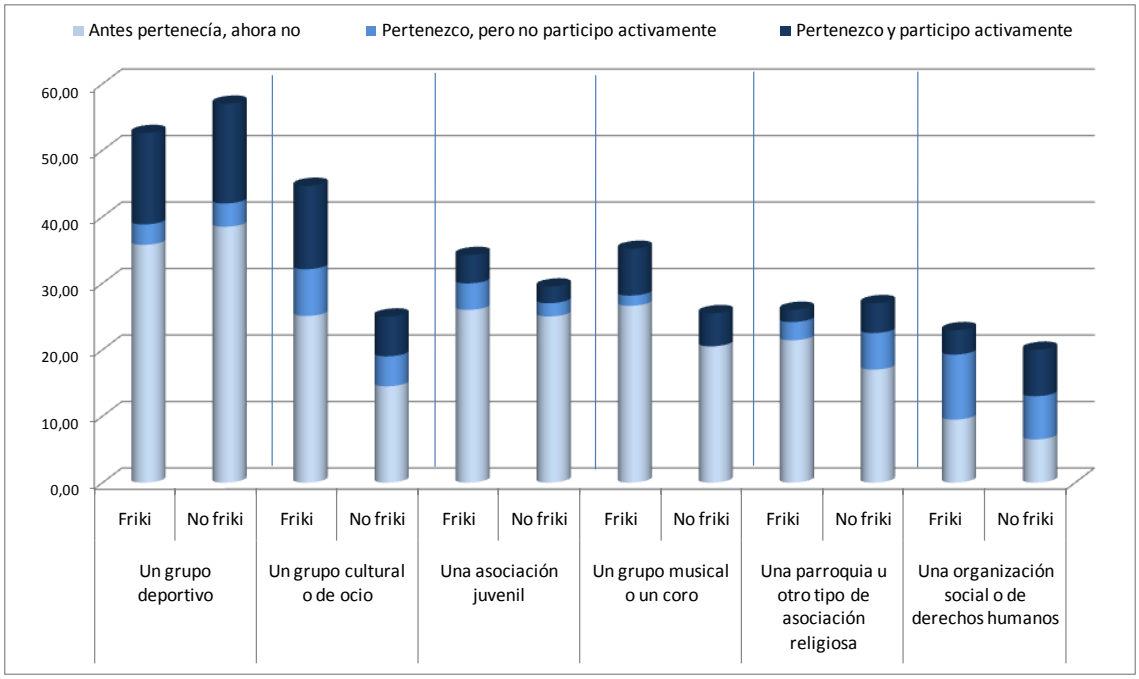
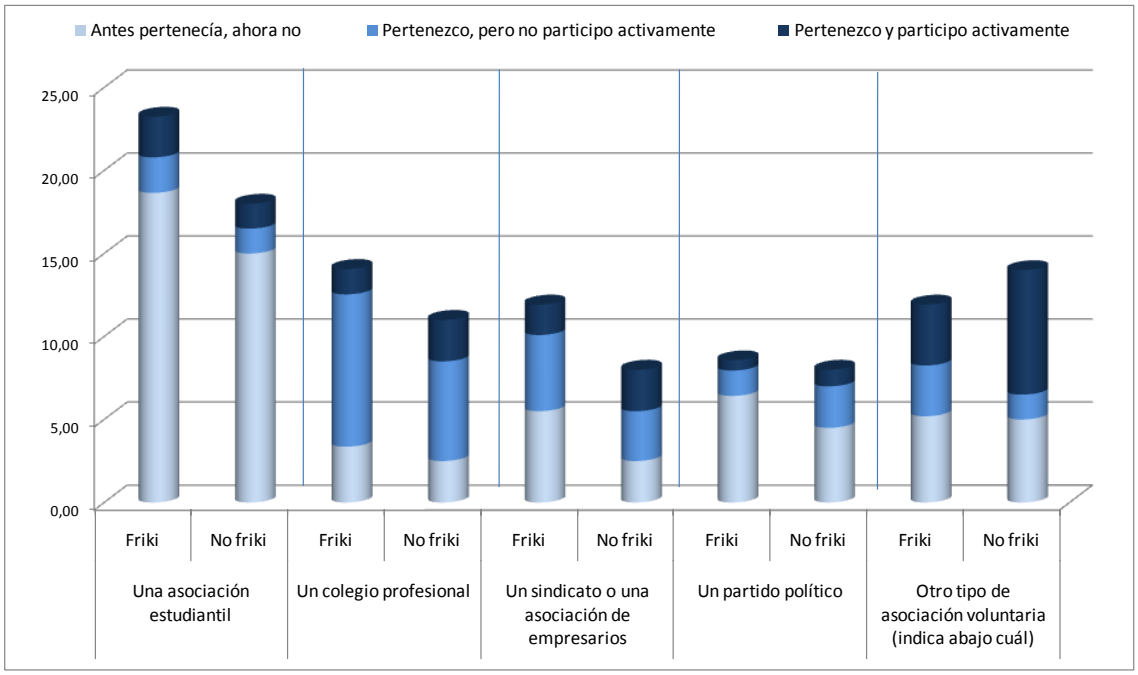


Gráfico 36: Asociacionismo (II). Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

La participación en **colegios profesionales** es pequeña en ambos casos, en torno a un 13%, si bien es en su mayoría actual. Los frikis superan en 3 puntos porcentuales la cifra de afiliación de los no frikis.

En cuanto a los **sindicatos**, también presentan mayor afiliación friki que no friki. El 12% de aquellos y el 8% de estos están afiliados en la actualidad.

Los **partidos políticos** presentan la menor cifra de participación, en torno a un 8% en ambos casos. El porcentaje total de frikis es levísimamente menor (un 0,56% más), pero la cantidad de no frikis que participan actualmente es ligeramente superior (un 0,92% más).

El 12% de los frikis y el 14% de los no frikis encuestados participan en **otro tipo de asociaciones voluntarias**. En este apartado encontramos algunas asociaciones que podrían asimilarse a las propuestas, pero también numerosas asociaciones de voluntariado y ONG. En menor medida se citan grupos scout y participación en publicaciones *online* (revistas, blogs...).

En resumen, los frikis están más presentes en todas las asociaciones salvo en dos de los que se habían propuesto, los grupos deportivos, y las asociaciones religiosas, así como en el apartado para "otro tipo de asociación voluntaria", en el que también priman los no frikis. Los varones se presentan un poco más propensos a asociarse y son un poco más participativos en sus asociaciones, en líneas generales, que las mujeres.

Rasgos estructurales

Aunque vemos que se trata de un colectivo muy informal, sí podemos encontrar algunos rasgos estructurales u organizativos que los definen:

1. **Ramas o especialidades dentro de la subcultura vs. Tendencia universalista:** como comentábamos al principio de este trabajo, los frikis configuran un colectivo heterogéneo en el que podemos encontrar cierta diversificación, según las aficiones principales de cada uno; es lo que los organizadores de las Frikiolimpiadas 2013 han llamado "frikiversos" y que en otros eventos o sitios web ha recibido muchos nombres. El número de "frikiversos", ramas o especialidades, así como sus fronteras, son difíciles de delimitar en tanto que implican diferentes temáticas, soportes y obras concretas; en distintos sitios web llegamos a encontrar hasta veinte o treinta posibles especialidades frikis, sin embargo, tras nuestra investigación, comprobamos que en la práctica no se pormenoriza tanto y muchas de estas supuestas categorías son **redundantes** (por ejemplo, algunas páginas hablan del "friki de la repostería", pero no es una verdadera

Universidad Pontificia de Salamanca

categoría, en realidad se está hablando de un friki aficionado al cine, por ejemplo, que decora sus postres con sus personajes favoritos, pero la afición que da origen a su frikismo es el cine... una persona muy aficionada a la repostería, sin incluir en ella ningún elemento subcultural, no sería llamado un friki en el sentido más restringido de la palabra). Por otro lado, algunas "categorías redundantes" surgen de la afición más exacerbada por **una obra en concreto** dentro de las preferidas del *fandom*, debido a lo cual, sus seguidores resultan especialmente llamativos y poseen un nombre más específico pero no se tratan de verdaderas ramas o especializaciones (como los *pokemaníacos* y *pottermaníacos*, que son los aficionados a *Pokemon* y *Harry Potter* respectivamente, quienes en realidad son *gamers* y aficionados a la literatura de género –nadie es sólo un *Pokemaníaco*, sin gustarle ningún otro videojuego, y nadie lee sólo libros de *Harry Potter*, sin disfrutar de otra literatura de fantasía o, si lo hace, nunca llega a integrarse en la subcultura del modo en que nosotros estamos estudiando al colectivo friki–); de la misma manera, algunas categorías que pueden resultar lógicas, no existen como tal, porque sus seguidores no lo son en exclusiva (por ejemplo, la categoría del "friki aficionado a *El Señor de los Anillos*" no existe como tal, no tiene un nombre específico, ya que sus aficionados, lo son, por lo general, a toda la literatura de género, no sólo a ESDLA, aunque ESDLA sí tenga un lugar muy importante y especial en sus corazones y en general en todo el *fandom*).

Los organizadores de las Frikiolimpiadas, han simplificado esta catalogación para adecuarse al logotipo olímpico, de cinco aros (o en este caso cinco frikiversos, separados por temática), a saber: Terror, Magia, Superhéroes, Espacio y Otaku.

Gráfico 37: Logotipo de las Frikiolimpiadas[80].

Su catalogación es útil porque resulta sencilla y clara, sin embargo es algo incompleta, ya que olvida algunas categorías (sería difícil colocar a los *Steampunks* en

[80] www.frikiolimpiadas.com.

Universidad Pontificia de Salamanca

este esquema) y no hace referencia a los formatos, ni a las actividades concretas, que pueden suponer un calado muy desigual en los colectivos (no todos los aficionados a la magia participarían en un rol en vivo, mientras para otros, las ReVs son casi una forma de vida). Así, desde aquí proponemos otro conjunto de etiquetas, de las que pueden ser las ramas principales, más clásicas, más pobladas o más definidas actualmente en el mundo friki, aunque debe tenerse en cuenta que son muy variables y que no existe un consenso en ningún caso, entre los miembros del *fandom*:

Tabla 21: Principales ramas del frikismo, ordenadas alfabéticamente[81].

Comiqueros	Aficionados a los cómics de cualquier género
Cosplayers	Aficionados al disfraz de cualquier tipo; esta etiqueta normalmente implica otra afición anterior, que suele tener que ver con el manga
Épicos	Aficionados a la fantasía épica, en literatura, cine y música, también suelen ser aficionados a la mitología, en especial la nórdica
Frikis de la literatura	Aficionados a la literatura de género. Algunos recibirán subetiquetas (*Pottermaníacos* son los fans de las novelas sobre Harry Potter)
Frikis de las series	Aficionados a la televisión de género, algunos tienen sus propias etiquetas según la serie a la que (*Trekkies, Bronies, Whovians* …)
Frikis del cine	Aficionados al cine de género
Gamers	Aficionados a los videojuegos de PC y consolas. Algunos recibirán subetiquetas (*Pokemaníacos* son los fans de *Pokemon*)
Jugones	Aficionados a los juegos de mesa de cualquier tipo. Una de sus subespecializadas más conocida es la de los *Magicqueros* , aficionados al juego de cartas de fantasía *Magic: The Gathering.*
Nerds	Frikis eruditos en algún campo, estudiosos y a menudo tímidos y más dados a la introspección y a la lectura que a las relaciones sociales
Otakus	Aficionados al mundo nipón, el manga, el *anime,* la gastronomía… todo lo que tenga que ver con Japón
Recreacionistas	Aficionados a estudiar y coleccionar objetos de épocas pasadas, o construir reproducciones, a menudo se disfrazan y hacen fotos vestidos con modas antiguas, esforzándose en ser precisos. Algunos recrean batallas
Roleros y reveros	Aficionados a los juegos de rol en general y aficionados a los juegos de rol en vivo, que escenifican en zonas habilitadas para ello, con disfrazes
Steampunks	Aficionados a la ucronía de un mundo anclado en la tecnología de la máquina de vapor

Los aficionados a la literatura, cómics y cine de género, a los juegos de mesa, cartas, rol (de mesa o en vivo: ReV) **y deportes frikis** (*Juggers* y aficionados al *Softcombat*)**, los *geeks, nerds,* épicos y cosplayers**, conformarían el núcleo de la subcultura. Los ***otakus*** son una de las ramas más encapsuladas dentro del frikismo, pero sin duda pertenecen a su núcleo aunque dispongan de eventos, tiendas y géneros propios y alguna personas, desde fuera, les consideren más "cerrados".

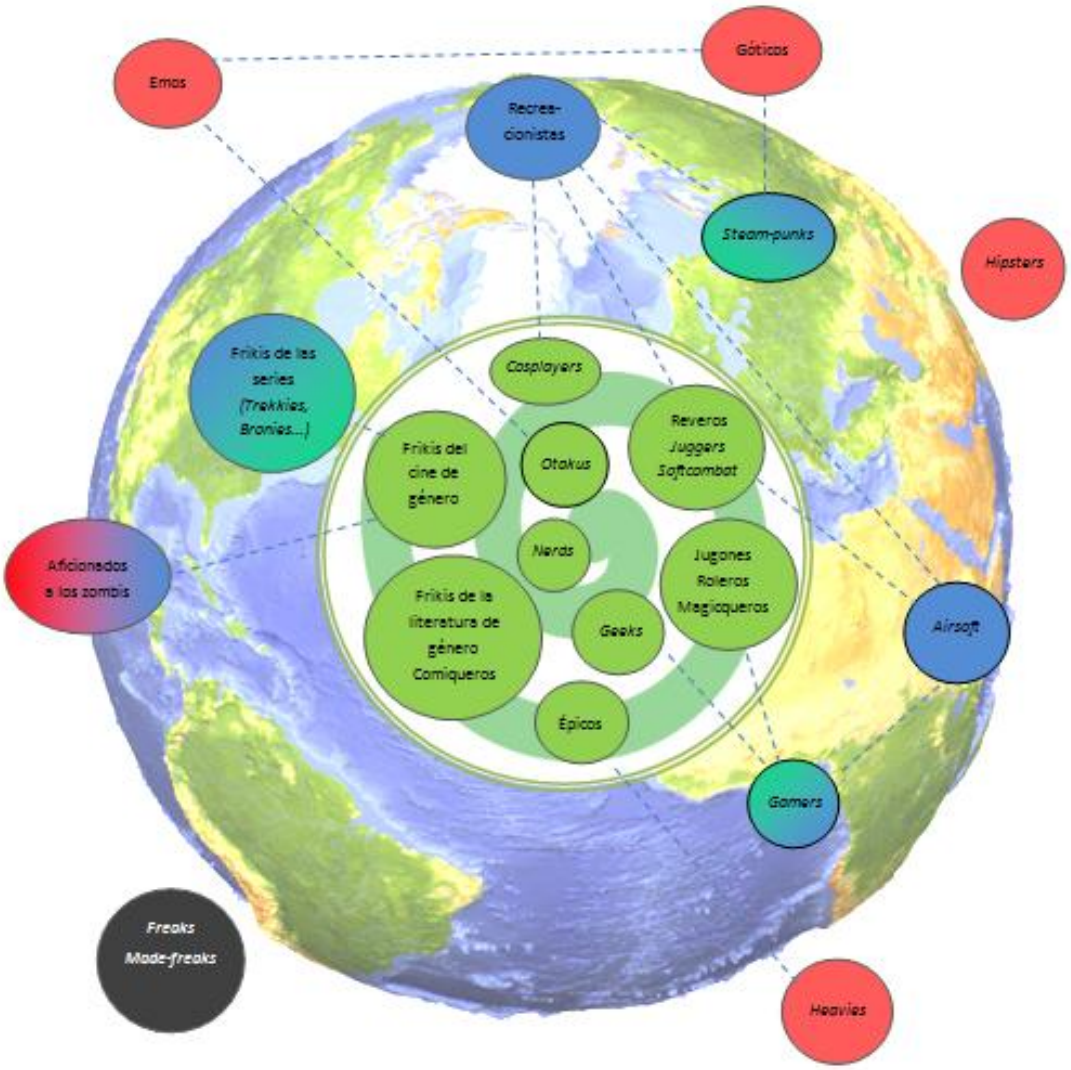
El mundo otaku*, a lo mejor es más cerrado, porque ellos tienen de todo, pero teñido con su halo oriental: tienen su propia ciencia ficción, su terror... y*

[81] Cuando hablamos del cine y la literatura de género, nos referimos a las obras de fantasía, ciencia ficción, aventuras, cierto tipo de terror fantástico y el humor absurdo. Géneros de nicho, subculturales, a menudo minoritarios, que son los preferidos del *fandom.*

Universidad Pontificia de Salamanca

por eso a lo mejor son más "unitarios" (Entrevista a Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013).

Gráfico 38: Esquema de las especializaciones frikis (aproximación)[82].



Por su parte, los ***gamer***, son personas aficionadas a los videojuegos y, por no compartir las tiendas especializadas y por considerarse un tipo de afición más popular, se sitúan en la periferia del *fandom*, confundiéndose a veces con los no frikis[83] (véase que uno de los opinantes de nuestra encuesta *online* declaró no ser friki, pero sí *gamer*).

[82] Los subgrupos verdes son los más asentados en el frikismo, componen el núcleo del *fandom* y están interrelacionados entre sí. Los azules se sitúan un poco más hacia la periferia (son frikis pero no tanto como lo anteriores). Los grupos rojos no son frikis, no pertenecen verdaderamente al *fandom*, sin embargo están cerca de él, de una u otra manera. El grupo gris, tampoco pertenece al *fandom* estrictamente aunque ante esto existe división de opiniones, es un colectivo con una relación conflictiva con el resto del mundo friki. Los círculos rematados con bordes negros indican grupos más cerrados que el resto, menos dados a intercambio de ideas, a menudo con sus propios puntos de venta de objetos de consumo. Las líneas discontinuas marcan algún tipo de relación, explicada ya en el texto.

[83] Curiosamente, un hombre *gamer* puede pasar más a menudo como no friki que una mujer *gamer*, ya que incluso hoy se sigue considerando una actividad "para el sexo masculino", por lo que una chica aficionada a los videojuegos se ve como algo más "raro", más *outsider* y en resumen, friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

Algo similar ocurre con los **aficionados a las series** quienes a veces se confundirán con los no frikis; serán frikis si su afición es muy fuerte, si contempla los géneros propios de la subcultura y si implica hábitos tales como las descargas en V.O., la subtitulación *amateur* y el seguimiento de su afición en foros, convenciones y redes sociales, algunas series generan sus propios grupos secundarios de fans (*Whovians*, seguidores de *Dr. Who*, *Bronies*, seguidores de *Mi Pequeño Pony* y desde luego los *Trekkies*, seguidores de *Star Trek*)[84]. También en la periferia están los aficionados al ***steampunk***, a medio camino entre frikis y góticos, pero que sí son frikis, pues su afición implica participar de la subcultura, la literatura de fantasía y ciencia ficción ucrónica, las creaciones manuales y otra serie de actitudes que sí pertenecen al *fandom*, aunque a la vez estén cercanos a las críticas sociales propias del mundo gótico y a su estética, que en el caso *steampunk* toma un nuevo camino, pero continúa recordando a la gótica[85]. Los **recreacionistas**, muy cercanos a estos *steampunk*, pero basados en fechas y tendencias reales de la historia, no fantásticas, también se sitúan en el movimiento friki, sobre todo en cuanto implican el uso de disfraces, sin embargo, algunas personas, habitualmente mayores, que sólo practican recreacionismo con maquetas y colecciones de ejércitos, se sitúan casi fuera del fenómeno friki, son personas con una afición un tanto minoritaria, pero poco más. Los aficionados al ***Airsoft*** juegan a este deporte militar que incluye uniformes, balas de pintura y atrezo; algunos no se consideran a sí mismos frikis y quizás nunca han leído fantasía o ciencia ficción, pero están dentro de la subcultura por su afición a este juego, muy a menudo emparentada con los videojuegos (casi todos son también *gamers*), el gusto por el recreacionismo, y otros contactos expansivos dentro del *fandom.*

En cuanto a tribus urbanas fuera, pero en contacto con el frikismo, encontramos góticos, emos, *heavies* y *hipsters*. Los **góticos** son una tribu urbana que, entre otras cosas, muestra una estética oscura, melancólica y cierto gusto por las cosas relacionadas con el terror, la noche y la muerte, e implica una cierta crítica social; ser gótico no implica ser friki, pero algunos de los góticos sí lo son; por otro lado, a muchos frikis (en especial a los *steampunk,* pero no en exclusiva) les interesan temas similares y algunos pueden compartir estética, literatura, gustos musicales... como vemos en la rama "Terror" que se propone desde las Frikiolimpiadas. De forma similar, no todos los ***heavies*** son frikis, pero algunos sí lo son, y al revés, a muchos frikis les gusta la estética y

[84] En EEUU la existencia de los *Bronies* es todo un fenómeno social, se trata de adultos, casi siempre varones, que son seguidores acérrimos de la serie infantil *Mi pequeño pony*, quienes, tras una etapa de parodias cínicas de la serie han descubierto que realmente tienen un cariño especial por los personajes y así lo manifiestan. Más información en: http://www.bronydoc.com/

[85] Un chiste friki clásico afirma que los *steampunks* son góticos que "han descubierto el marrón".

Universidad Pontificia de Salamanca

la música *heavy*, que cada vez resulta más retro; sobre todo gustará a los frikis de la rama épica ya que muchos grupos de *heavy metal* utilizan en sus letras elementos de culto para el *fandom* (Blind Guardian canta sobre *El Señor de los Anillos* y Metallica sobre *Los Mitos de Cthulhu*). En cuanto a los **emos** –que a menudo se confunden con frikis, sobre todo con *otakus*, porque su estética puede parecer similar a una persona no entendida, si bien en realidad procede de motivaciones y corrientes muy distintas– no pertenecen al fenómeno friki *per se*, pero no se excluye, que, como los góticos, algunos emos sean también frikis; también algunos emos tienen contacto con el mundo gótico en cuanto a estética oscura y algunas de sus preferencias musicales (no todas). Los ***hipsters*** se sitúan justo en la frontera del frikismo, sin realmente pertenecer a él, muchos *hipsters* son criticados por los frikis, por considerar que su actitud es un tanto snob y pedantemente *indie*, pero lo cierto es que muchos frikis tienden hacia lo *hipster* y muchos *hipster* hacia lo friki; comparten algunas de sus aficiones y consumen algunos productos específicos por igual, la diferencia reside en la actitud, más que en el contenido. En este mapa, también podemos situar a los **aficionados a los zombis** que, se sitúan en la frontera de lo friki y lo no friki; a muchos frikis les gustan los zombis, pero también a otras personas que son amantes del cine de terror, pero no forman parte del *fandom* y, aunque alguna vez se disfracen para divertirse en el Día del Orgullo Zombi, no realizan ninguna otra afición friki. Por último, también en la frontera del *fandom*, encontramos a los ***freaks* y *made-freaks***, personas que se definen por un aspecto o una personalidad chocante y llamativa, modificada a menudo para sorprender; son personajes histriónicos, exagerados, a menudo sin relación con las aficiones del mundo friki, pero que aún así son llamados frikis en muchas ocasiones, para disgusto de muchos frikis defensores de la subcultura, que no los consideran sus iguales. Pero no siempre es así: algunos de estos "fenómenos" sí son en verdad frikis o pueden asimilarse a su subcultura, tal es el caso del famoso videoblogger James Wallenstein (friki y todo un *freak*), tal es el caso de algunos aficionados al mundo de los vampiros que han modificado su dentadura para tener permanentemente colmillos y otros (recordemos el *freak* mediático Rodolfo Chikilicuatre, fué invitado de honor en las actuaciones del Día del Orgullo Friki en mayo de 2008). Aunque para muchos frikis la existencia de *freaks* deteriora la imagen del colectivo y en su opinión deberían diferenciarse claramente, lo cierto es que en ocasiones ambas categorías coinciden y debemos tenerlo en cuenta.

Dicho esto, también es cierto que la tendencia general no es a quedarse en una sola rama, sino que suelen probarse diferentes aficiones y en principio un friki se jactará de estar "abierto a todo"; incluso se considera que **uno es más friki cuantas más**

Universidad Pontificia de Salamanca

aficiones conozca o domine, como veremos en el punto siguiente. **Lo normal es ser un friki universalista** o general, lo que algunos han llamado un "polifriki" o un "friki multivérsico", utilizando su jerga particular.

> *Desde nuestro punto de vista friki, que a la persona que le guste "esto", le guste también "lo otro", es muy sencillo, porque en realidad le gustan las mismas cosas, que son los mundos imaginarios (...) yo empecé con Tolkien y es lo que me introdujo en el mundo friki, pero también me encanta Star Wars, me encantan las películas de terror, me encanta… muchas cosas. Y entonces dije "¿Por qué?, ¿Por qué?... realmente… ninguno es tan cerrado como parece ¿No? A todos nos gusta de todo" (...) Si nos preguntas a cualquiera de la asociación "¿De qué frikiverso eres?", pues lo hemos elegido pero… también nos gustan todos los demás. Podíamos haber estado en cualquier otro* (Entrevista a Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013).

2. "Niveles de frikismo": ser friki se refiere a cultivar en mayor o menor grado una serie de aficiones y comportamientos minoritarios, dentro de los cuales alguien puede ser poco o muy friki, pasando por multitud de grados intermedios. El carácter friki, muy afín al autoanálisis y a la categorización minuciosa de todo lo que es de su interés, además de una cierta inclinación a lo competitivo (en los juegos, sobre todo), les llevan a valorar el hecho de "ser más friki" o "saber más que nadie" de algún tema. Aunque a menudo esto se esconda de cara a los no frikis y aunque no todo el mundo le de la misma importancia, sí existe en general un deseo de saber cuán friki se es en realidad, de ser el mejor o destacar por los conocimientos propios y también cierto respeto a quienes han demostrado ser unos expertos en determinado tema. Los miembros del colectivo se refieren a esta gradación del frikismo de diversas maneras, casi siempre humorísticas, como los llamados "niveles de frikismo" (nombre que parodia los niveles de experiencia de los personajes de un juego de rol) y es afición común entre ellos medirlos con test como el famoso **Frikitest**, que puede encontrarse en numerosas páginas web (frikitest.net, o innergeek.us)[86]. Este y otros test también son gran fuente de información para saber qué tipo de cosas se consideran frikis[87] –que van desde algo tan

[86] El Frikitest es la traducción castellana del *GeekTest* desarrollado en 1999 por la pareja estadounidense Yvette y Ben Beaudoin y que se ha convertido en un fenómeno social en todo el mundo gracias a Internet. Nació como un simple divertimento, que consistía en redactar una lista de aficiones o hechos vitales que caracterizaban a un friki: cuantos más elementos de la lista se cumplieran, más friki era esa persona y ser "algo friki" se consideraba, los creadores del test, como atractivo, en contra del estereotipo que dice que precisamente los frikis no son atractivos al sexo opuesto. A petición de unos amigos, los Beaudoin publicaron el test en Internet que tuvo una gran acogida y pronto se extendió entre la comunidad de internautas y se tradujo a diversos idiomas; hoy en día, los internautas pueden proponer nuevos elementos para añadir al test que ya cuenta con más de 760 preguntas.

[87] Preguntas del Frikitest reflejadas en Anexo.

Universidad Pontificia de Salamanca

genérico como "acudir al cine solo/a" o "ir a la biblioteca a leer", como a cosas tan específicas como "fabricar con tus propias manos algún personaje u objeto de alguna película/serie/juego a partir de un aparato útil y que siga funcionando" o "ver habitualmente series en versión original con subtítulos que uno mismo ha redactado"; algunas preguntas sorprenden por su carácter religioso o político, como "leer la Biblia" o "conocer la distribución de escaños del Parlamento"; otras preguntas nos dan una idea del perfil del friki, como que la mayoría son hombres, ya que ser mujer aporta cinco puntos de frikismo (cuando la práctica totalidad de las preguntas sólo aportan uno); e incluso podemos encontrar la afirmación de "alguna vez has obtenido un Doctorado" como elemento que suma un punto de frikismo–.
En relación con el punto anterior, un friki es más friki (tiene más "nivel") cuantas más aficiones conozca o cultive. Los "niveles de frikismo" son en realidad muy variables y los resultados de estos test no son tenidos en cuenta estrictamente, pero sí se sabe y se tiene en cuenta si una persona es mucho o poco friki y en relación a ello se compartirán determinadas actividades o conversaciones (hay frikis que nunca irían a una ReV o un concurso de *cosplay,* no aguantarían jugar durante horas a un juego de mesa, o se aburrirían discutiendo las particularidades del *Silmarilion* de Tolkien y no acudirán ni serán invitados a este tipo de cosas).

> *Teniendo en cuenta que, como en todo, en el frikismo también hay grados, sí me considero friki, toda vez que cultivo de forma más o menos intensa alguna de las aficiones que identifican lo que yo entiendo como friki. Pero en todo caso, si pienso en otras personas y en su grado de frikismo, yo no sería más que un "pequeño* padawan*", al lado de los poderosos "Caballeros* Jedi*" del frikismo que pululan por ahí* (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

3. Grados de demostración de pertenencia al *fandom*: algunas personas aceptan la etiqueta de friki sin problemas mientras que otros prefieren no considerarse como tales, pese al cultivo de las mismas aficiones y, entre los extremos de la ocultación y el alarde, encontramos muchos grados distintos de demostración, tan amplios como tener un simple *hobby* que a veces se comenta, hasta llegar incluso a empapar momentos tan íntimos como la propia boda[88]. Muchos aficionados rechazan las ostentaciones públicas de frikismo –como participar en El Día del Orgullo Friki–, y también reprueban a los "falsos frikis" de la moda del *Geek Chic*. En realidad, el etiquetamiento de "friki" es percibido muy negativamente por algunas personas, que no obstante cumplirían los requisitos para serlo y, o bien lo niegan o bien lo aceptan con cierta vergüenza, o que lo aceptan dentro del ambiente del *fandom*, pero

[88] Uno de los casos más llamativos del Frikismo en España es la boda de Juanma Santiago, ya que su boda estuvo repleta de guiños frikis e incluso mereció un hueco en los medios de comunicación. http://juanmasantiagoblog.blogspot.com/2009/10/nuestra-gran-boda-friki-en-los-medios.html

Universidad Pontificia de Salamanca

no desean ser vistos a por el resto de la sociedad –este rechazo conjuga las connotaciones peyorativas del término como "bicho raro" o "inadaptado social" y por otro lado el espíritu alternativo e individualista del fenómeno friki, con sus raíces aun bebiendo de las fuentes del movimiento *freak* de los 60, opuesta al etiquetamiento–. De cierta manera, son tan propios del *fandom* tanto la ocultación del frikismo, como su manifestación, por lo que debemos estudiar ambas realidades para entender el fenómeno friki. La tendencia mayoritaria es la de demostrar el frikismo sólo ante otros frikis, con símbolos que sólo un friki puede entender y pasando a las conversaciones frikis sólo cuando está claro que se está entre entendidos.

En línea con las tendencias demostrativas del frikismo, podemos encontrar el ya casi en desuso *Código Geek*, ideado por Robert Hayden en 1993 y popularizado como firma para sitos web, de tal manera que una persona podía indicar que era *geek* y cuáles eran sus intereses, aficiones e incluso personalidad, en pocos caracteres, muy influenciados por el lenguaje de programación. Así al escribir GL estamos indicando ser un friki que trabaja en el mundo literario o al escribir GSS que trabaja en las ciencias sociales; otras categorías tienen grados, si escribimos t+++, estamos indicando que somos unos expertos en *Star Trek*, o si añadimos r--- estamos indicando una personalidad con problemas para relacionarse con los demás.

Gráfico 39: Ejemplo de Código Geek. El código geek de Robert Hayden, su inventor.

```
-----BEGIN GEEK CODE BLOCK-----
Version: 3.1
GED/J d-- s:++>: a-- C++(++++) ULU++ P+ L++ E---- W+(-) N+++ o+ K+++ w--- O- M+ V--
PS++>$ PE++>$ Y++ PGP++  t- 5+++ X++ R+++>$ tv+ b+ DI+++ D+++ G+++++ e++ h r-- y++**
------END GEEK CODE BLOCK------
```

4. **Uso del término "friki" como un cumplido:** en los colectivos frikis, sí se utiliza la propia etiqueta de "friki" como un cumplido positivo; la palabra, que fuera de estos grupos resulta a veces muy despectiva y todo un insulto, resulta cariñosa y reafirmante dentro de ellos. Muchos utilizan así camisetas con la marca Be Friki (el imperativo "sé friki" en castellano) u otras similares, o simplemente se llaman así unos a otros, dándole la vuelta a lo que desde fuera puede connotar.

> *En esos casos en que me lo han llamado* [friki], *mi interlocutor se lo estaba llamando también a sí mismo. Supongo que para remarcar y fortalecer ese aspecto identitario común.* (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

> Hombre 2: *Friki para mí, empezó siendo una palabra despectiva, como una especie de estereotipo, pero a medida que ha ido pasando el tiempo, la hemos estado utilizando para llamarnos a nosotros de una forma más cariñosa* (Grupo de Discusión Friki, 14 de Mayo de 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

5. **Posibilidad de interpelar a un desconocido friki:** aunque ocurra de forma muy esporádica, resulta interesante entender que es procedente que un friki interpele a otro que no conoce, incluso por la calle o en el metro, si lleva algún símbolo, por ejemplo un libro de culto, una camiseta con mensaje, o una chapa; muchos frikis desean tener la oportunidad de gritarle a un desconocido "se acerca el invierno", desearle "larga vida y prosperidad" o debatir con él si es mejor la Alianza o la Horda, y que responda favorablemente. Este tipo de familiaridad es minoritaria (comprensible en ambientes como la gran ciudad), pero el mero hecho de que exista abre un mundo de posibilidades en cuanto a relaciones interpersonales.

6. **Uso de apodos o *nicknames*:** un importante rasgo estructural en los colectivos frikis es el uso de estos nuevos nombres. Algunos son apodos clásicos, nacidos durante la infancia o adolescencia en el ambiente familiar y el mundo de los amigos, que simplemente se han seguido utilizando (ese es el caso del Sr. Buevo, impulsor del Día del Orgullo Friki),otros apodos derivan de las partidas de rol, ya que al encarnar un personaje durante muchas horas o días, resulta natural hacer extensivo su nombre a otros ámbitos con los mismos amigos, pero también estos apodos derivan, muy directamente, de la extensión del **uso de Internet**: los foros y los MMORPG que frecuentan requieren un alias, que se escogerá de forma que se adapte al medio para el que se utiliza (sea un portal de fantasía, un juego de ciencia ficción, etc.); muchas veces se poseen diversos *nicks* para distintos foros o páginas, aunque lo normal es tener uno principal o más habitual. Una vez que los "amigos de Internet" se conocen en persona, pueden pasar a llamarse por el nombre o continuar con el apodo.

> *Los* nicks *nacieron a raíz de frecuentar primero* chats *y después también foros. Te relacionas con personas que te conocen por tu* nick*, y luego si profundizas en esas relaciones y se convierten en tus amigos, puede ocurrir que sigan llamándote en persona por el nombre por el que te conocieron, aunque no sea el tuyo real* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Si conozco a alguien por Internet bajo un* nick*, sigo llamándolo por ese nombre ya siempre, a menos que me pida que no lo haga. Y es algo que me pasa con todos... no sólo en quedadas y cosas así, también me pasa con personas que han llegado a ser amigos íntimos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Su uso, pues, tiene algo de paradójico, nacen para preservar el anonimato pero también sirven como carta de presentación; se utilizan para mostrarse ante los demás como uno quiere ser visto y para integrarse mejor en el grupo. Además, existe otro motivo por el cual el apodo es atractivo para la propia persona, ya que, a diferencia de otros apodos más tradicionales, estos son escogidos por el propio usuario, lo que supone un incentivo a la hora de mantener el

Universidad Pontificia de Salamanca

apodo incluso cara a cara. La elección muchas veces es referencial, pero a la vez personal; se hace alusión a personajes, topónimos u expresiones del *fandom*, extraídas de libros, películas, series, que forman parte de su universo simbólico... intentando que sea significativo, divertido y con una sonoridad agradable.

> *Es poder mostrarte como quieres ser, igual que en la calle te vistes como quieres que te vean. El* nick *y el avatar son, digamos, el aspecto virtual de cada uno (...) Los que se toman de alguna parte pueden llamar la atención y forjar lazos con desconocidos... alguien que lleva un nombre derivado de tu libro favorito ya crea una complicidad, o te da la impresión de que puede tener más afinidad contigo* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Hay tantas maneras de escoger el* nick *como personas que los usan. Yo escogí el mío habitual de una novela de ciencia ficción (...) tiene un significado y mi marido opina que me define a la perfección* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Cuando elijo un* nick*, pienso en alguno de mis libros preferidos, o en personajes mitológicos, y me fijo en que me guste lo que significa (...), que tenga que ver ese sentido con el sitio en el que voy a emplearlo, y que suene bien* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En términos generales **no existen *nicks* prohibidos** o que no deban usarse. Las excepciones son incluir palabras soeces o hacer apología de la violencia o la intolerancia (por ejemplo con una expresión nazi). De forma más sutil, puede ser negativo elegir una palabra prepotente o vanidosa, pero también se usan. No suelen gustar los *nicks* excesivamente genéricos, pues se consideran propios de personas que no conocen bien el mundo de Internet; se busca que transmitan algo más. Igualmente, utilizar el propio nombre en Internet, no un apodo, se asocia a personas que no manejan bien las TIC.

> *¿Qué* nicks *no se pueden usar? Supongo que los que tengan un significado grosero, malsonante u ofensivo. Por razones obvias...* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Lo de juan21, morenita19 y mierdas así, no suelen transmitir nada...* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Ponerte el nombre del dios supremo de un mundo en un foro sobre ese mundo puede parecer prepotente, usar palabras soeces o términos sexuales te encasillará como pervertido, y ciertos códigos, como el 88 de los neonazis, ya son conocidos por mucha gente y pueden causar polémica* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Las personas que se limitan a poner su nombre real... no sé, demuestra una falta de inventiva o inquietud que me horroriza (...) aunque también puede ser simplemente porque son personas poco familiarizadas con ordenadores e Internet* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

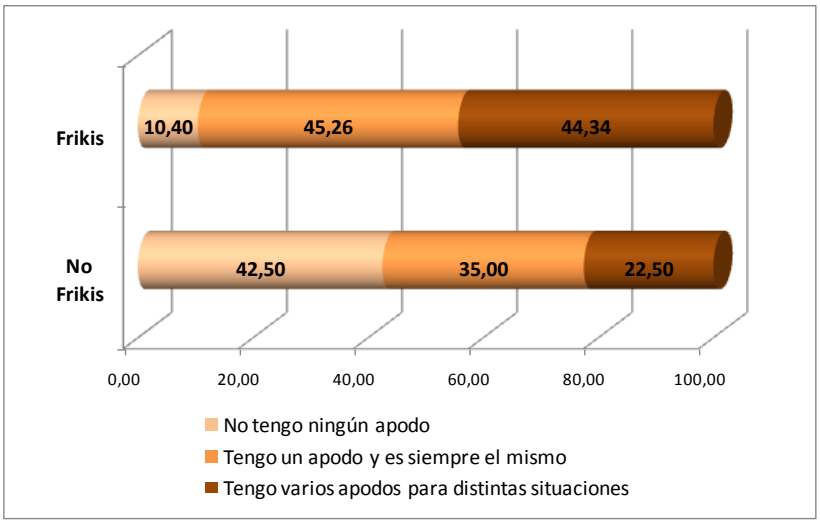
Está claro que el *nick* es parte de la dinámica de Internet, pero existe división de opiniones con respecto al uso del fuera de la red, algunos sostienen que el *nick* es algo **exclusivo de la red**, otros procuran **mantener el apodo en el ambiente friki**, dentro o fuera de Internet, algunos utilizan **nombre y *nick* indistintamente** cuando están con amigos frikis, sólo unos pocos utilizan el nick o apodo **siempre**.

> *Uso mi* nick *única y exclusivamente en el mundillo de Internet. De hecho, conocí una vez en persona a unos amigos por Internet que me llamaron por mi* nick *en vez de por mi nombre y me sonó rarísimo... Llamo por el nick sólo a mis amigos de Internet que lo tienen. Y sólo por Internet. Si les he conocido personalmente, me nace más llamarles por su nombre que por el* nick*. Como si un* nick *fuera para ser escrito y no hablado* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Si conozco a alguien por Internet bajo un* nick*, sigo llamándolo por ese nombre ya siempre, a menos que me pida que no lo haga. Y es algo que me pasa con todos... no sólo en quedadas y cosas así, también me pasa con personas que han llegado a ser amigos íntimos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En la **encuesta** (pregunta 16), comparamos el uso de apodos. El 90% de frikis tienen alguno y, de estos, aproximadamente la mitad tienen varios, mientras que los no frikis con apodo suponen un 57,5%, y entre ellos lo más común es tener uno; sólo un 22,5% tiene varios.

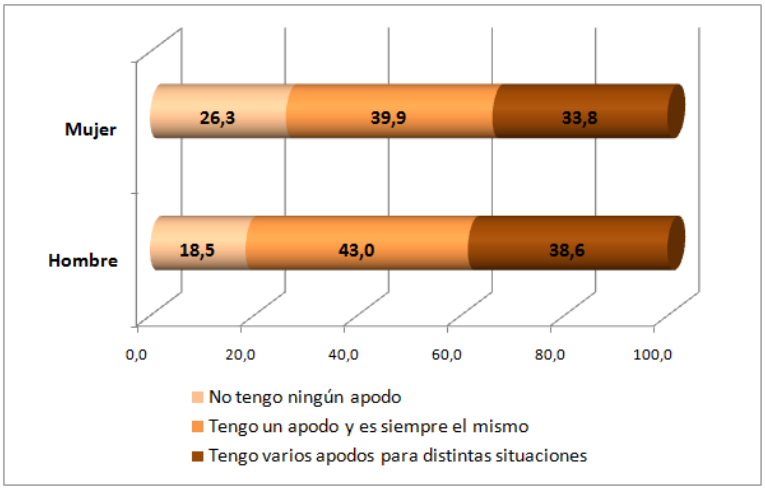
Gráfico 40: Apodos. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

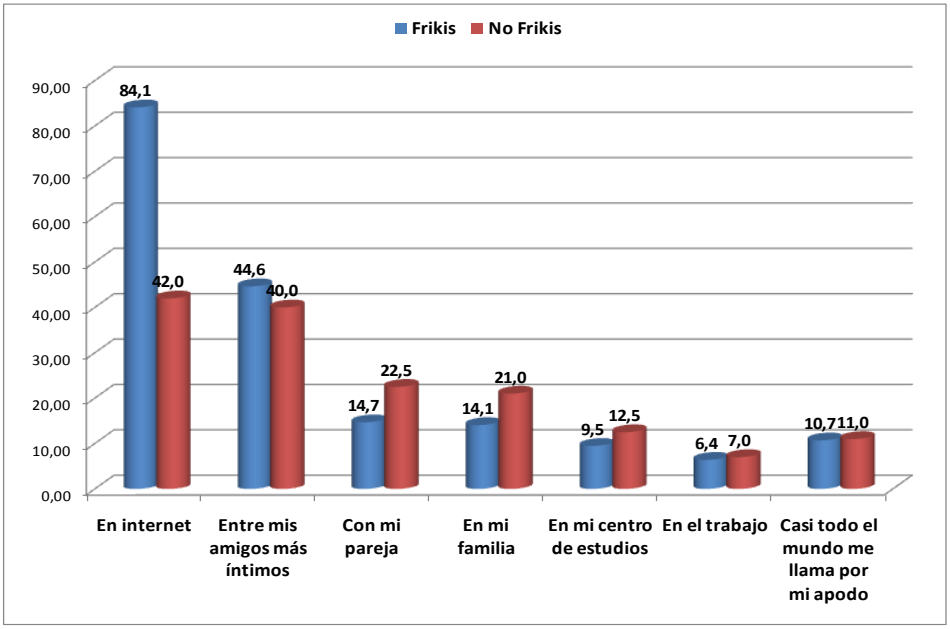
En cuanto a sexos, las diferencias son pequeñas pero existe cierta tendencia a un mayor uso de los apodos por parte de ellos que de ellas (el 81,5% frente al 74%) y también quienes en mayor medida usan varios son hombres (el 39% frente al 34% por parte de las mujeres). En lo relativo a las edades, apenas aparecen diferencias significativas entre los mayores de 20 años (todos los rangos de edad superiores presentan en torno a un 80% de personas que tienen al menos un apodo), sin embargo, entre los menores de 20 años este porcentaje se reduce a sólo un 66%. Quizás el 34% restante aún no han encontrado el *nickname* adecuado, o bien simplemente prefieren ser conocidos por su nombre real.

Gráfico 41: Apodos según el sexo. Porcentajes.



Para indagar en qué ámbitos utilizan los *nicks*, se ha planteado una pregunta de respuesta múltiple (P. 17: "Por favor, indica cuándo/dónde utilizas ese o esos APODOS").

Gráfico 42: Ámbito en que se usan los apodos. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Las respuestas se han distribuido de forma similar en ambas submuestras, pero con grandes diferencias en cuanto a volumen de respuestas. Para los dos grupos de opinantes el principal ámbito donde se utilizan los apodos es **Internet**, si bien, la cantidad de ellos que han marcado esta opción es muy superior en el caso de los frikis, un 84%, frente a sólo un 42% de no frikis, la mitad exacta. La segunda opción más escogida es "entre mis **amigos** más íntimos", en la cual la cantidad de respuestas se iguala muchísimo, si bien los frikis siguen superando el porcentaje, con un 45%, frente al 40% de los no frikis. Los porcentajes disminuyen a menos de la mitad en el resto de ámbitos y además se invierte la distribución: a partir de ahora los no frikis quienes muestran mayor volumen de respuestas; el 22,5% de ellos y el 15% de los frikis utilizan apodos con sus **parejas**, el 21% de no frikis y el 14% de frikis los utilizan dentro de sus **familias**, el 12,5% de no frikis y el 9% de frikis los usan en su centro de **estudios**, y el 7 y el 6% de no frikis y frikis, respectivamente, los utilizan en su **trabajo**. Muy pocos opinantes han indicado que utilicen **siempre** un apodo (sobre el 11% de cada submuestra). También es significativa la cantidad de frikis que han dado respuestas múltiples –que utilizan sus apodos en más de un ámbito, habitualmente Internet y algún otro–, mientras que los no frikis en su mayoría los utilizan en uno solo.

Con la combinación de ambas preguntas, podemos decir que casi todos los frikis utilizan apodos y que la gran mayoría los utiliza en Internet; además, la mitad de ellos lo utilizan además con sus amigos y algunos de ellos también en otros ámbitos, solamente uno de cada diez siempre se hace llamar por ese nombre. Sólo la mitad de no frikis poseen apodos y reparten su uso sobre todo entre Internet y sus amigos más íntimos; dos de cada diez los usa también con su pareja o en su familia y algunos los utilizan en otros ámbitos y –al igual que en el caso friki–, uno de cada diez siempre se hace llamar por ese nombre. El uso de los apodos se dispara a partir de los 20 años y los varones utilizan un poco más los apodos que las mujeres.

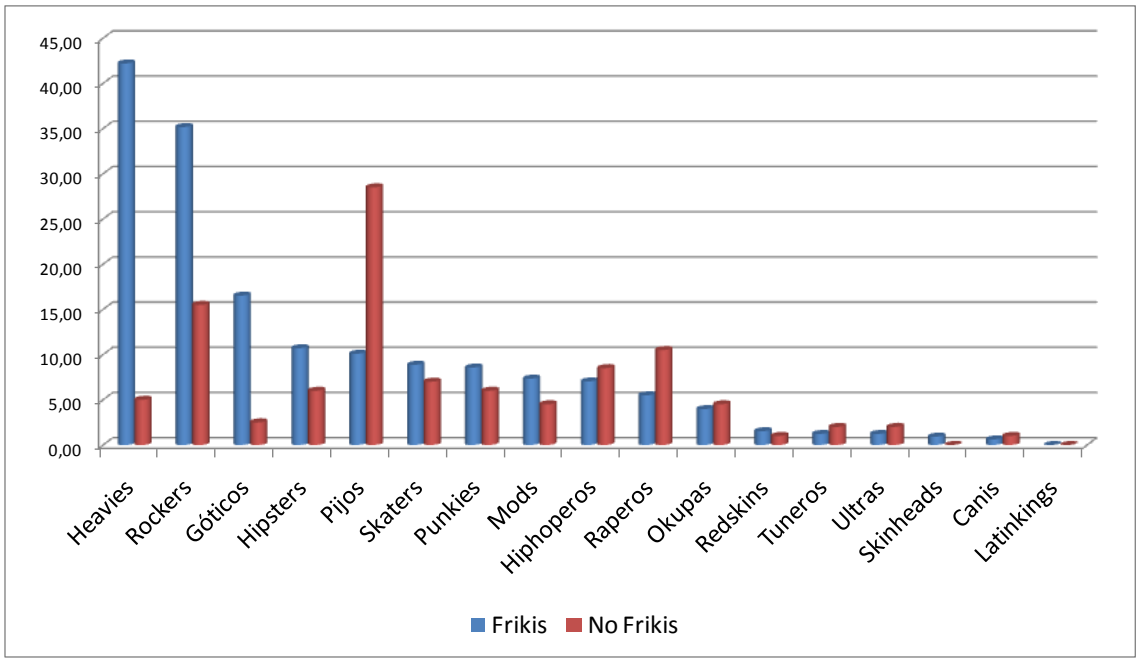
6.1.10. Relación con otros grupos

En general los frikis se muestran indiferentes hacia otros, sin mostrar claras enemistadas ni alianzas con ningún grupo; tan sólo se muestra cierta afinidad por góticos y *heavies* y criticarán algunos movimientos minoritarios de forma recurrente pero sin visceralidad: en general, "se dedican a sus propios asuntos", o al menos así lo afirman. En la encuesta, en la primera pregunta, se ofreció una serie de grupos sociales y se preguntó con cuáles se sentían identificados. Esta pregunta estaba encaminada a discernir frikis de no friki, pero también nos

Universidad Pontificia de Salamanca

sirve en parte para medir la afinidad intergrupal; como vemos, con casi todos los grupos, los frikis se muestran más afines que los no frikis.

Gráfico 43: Grupos con los que se sienten identificados. Porcentajes.



Madrid y Murcia (2008), señalaban que, aunque los *heavies* no aprecian mucho a los frikis, ellos y los góticos eran los más cercanos a este colectivo y como vemos, así ocurre, junto con los *rockers,* grupo muy cercano en estética y música a los *heavies,* que en nuestros días está viviendo un cierto repunte en toda la sociedad.

Ante la afirmación de Madrid y Murcia de que los *heavies* mantienen rivalidades con los frikis, no se sostiene con nuestra presente investigación, ya que hemos encontrado frikis que a la vez son *heavies*, o que defienden y se consideran afines al movimiento. Es cierto que no hemos entrevistado a *heavies* que no sean frikis por lo que quizás alguna de las ramas de esta tribu urbana sí mantenga algún tipo de rivalidad con ellos. Quizás esta tendencia sea parte del pasado, o quizás sea un rechazo por parte de los *heavies* que mantenga a raya esos intentos de aproximación de los frikis, como si fueran "impostores", una actitud del tipo "los frikis se las dan de *heavies* pero a los verdaderos *heavies* lo friki no les interesa".

Lo cierto es que los ***heavies*** tienen varios puntos en común con los frikis y hay quien piensa que hoy en día ser *heavy* es ser friki, quizás por el hecho de que la tribu urbana *heavy* está en declive y unirse a ella es actuar contracorriente, hacia lo minoritario, raro y *underground* (lo friki); la música rock y *heavy* tiene más éxito entre los frikis que otras y la mayoría comparte, además, una estética muy similar a la suya (vaqueros, camisetas negras,

Universidad Pontificia de Salamanca

pelo largo en los varones), aunque no es una verdadera seña de identidad. El *heavy metal* resulta más oscuro y agresivo que el *rock* y es por ello sencillo que tenga más calado en un grupo que es de por sí *underground*, como los frikis, que en el resto de la sociedad. Algunas de sus letras además, como vimos en el apartado anterior, se inspiran en obras de culto frikis (*El Señor de los Anillos*, la obra de H.P. Lovecraft, *Las Crónicas de la Dragonlance...*).

Los **góticos** también se acercan a los frikis y la suya es una tendencia hacia la que muchos de ellos (sobre todo muchas mujeres frikis) se sienten atraídos, hasta el punto de utilizar su estética y compartir eventos con ellos (como vimos en el apartado anterior). Se sienten afines a ellos el 16,5% de encuestados frikis y sólo el 2,5% de no frikis.

Los frikis también se sienten más afines que los no frikis con respecto a ***hipsters***, ***skaters***, ***punkies*** y ***mods***. Mientras que los no frikis se sentirán afines sobre todo a **pijos** (en un 28,5% frente a sólo el 10% de los frikis) y **raperos**. El resto de grupos presenta valores bajos y muy similares en ambas submuestras.

En cuanto a **rechazos**, los frikis sólo se muestran algo en contra de algunos colectivos que, además, son muy cercanos a su propia realidad; muestran su rechazo con ciertos chistes, burlas o críticas que suelen revestir poca importancia: en Internet, suelen hacerse chistes sobre los llamados ***hoygan*** –que no se trata de una tribu urbana sino de aquellas personas, a menudo latinas, que escriben en los foros hispanos con faltas de ortografía y poca congruencia–; ya que los frikis son puristas con el lenguaje y valoran una buena redacción; leen mucho y a menudo escriben (ya sea relatos, biografías de sus personajes de rol, canciones, fanart, etc.), por lo que ese tipo de expresión, sobre todo cuando aparece en sus propios foros, les causa hilaridad; no se trata de una discriminación xenófoba, ya que no se critica la forma de hablar autóctona de ningún país, sino las faltas de ortografía o de redacción. También hay chistes sobre los **emos** –una tribu urbana de muy reciente aparición, poblada sobre todo por adolescentes, que se caracteriza por escuchar música *emotive hardcore*, la cual suele abordar temas muy personales y emocionales, con letras introspectivas–; de los emos se dice que son llorones, ñoños, depresivos y suicidas; por otro lado, algunos emos se acercan al estilo de vida friki y a sus temas de interés (por ejemplo los cómics o el cine de animación y el hecho de aproximarse también a la estética *heavy* y gótica, aunque desde su perspectiva peculiar); quizás lo más criticado por parte de los frikis sea su falta de humor, tan necesario en la cultura friki –en cualquier caso, no todos los frikis están en contra de la cultura emo; en general su actitud es de indiferencia–. También suele rechazarse a los llamados ***hipsters*** o "**gafapasta**" –una nueva moda urbana con gusto por lo *retro,* lo bohemio y lo alternativo– a los que definen

Universidad Pontificia de Salamanca

como gente excesivamente sibarita, demasiado crítica, incluso llegando a la pedantería, que ya no disfrutan de sus aficiones frikis porque a todo le ven fallos y no son capaces de compartir sus aficiones con los demás (cuando una afición se hace minoritaria y abandona la cultura *underground* la abandonan y denostan). A menudo reciben también este nombre periodistas que trabajan como críticos profesionales (literarios o de cine, por ejemplo). Lo que se critica de ellos es que no disfrutan ni se apasionan tanto como los frikis más habituales; tienen en común con los emos el hecho de que, aunque se interesan por los temas, "arruinan la diversión". Aunque Madrid y Murcia mencionan que a la tribu urbana ***Mod*** no les agradan los frikis, ninguno de los opinantes frikis menciona nada acerca de los *mods* en las etapas cualitativas del trabajo, ni positivo ni negativo, más allá de lo respondido en la encuesta. Hoy en día apenas quedan *mods*, y en parte se han asimilado al fenómeno *hipster*, que sí se ha mencionado.

Gráfico 44: Camiseta con chiste sobre los emos. *Shakespeare odia tus poemas de estilo emo*[89].

6.1.11. Estilo de vida

Aunque el *fandom* engloba a personas muy diferentes, podemos señalar algunos rasgos comunes y recurrentes de su carácter, que se observan rápidamente en una primera aproximación a sus webs, eventos y puntos de reunión: casi siempre son **excéntricos** –pues esta es una de las características de ser friki–, también **individualistas** –ya que no se dejan llevar por las corrientes sociales generales y persisten en sus aficiones excéntricas– y **curiosos** –les llaman la atención muchos temas diversos que estudian y analizan con gran interés–. Por sus aficiones, son también **grandes consumidores**, muy **lectores**, **conectados** a la red y dados a lo **lúdico**. Suelen poseer una gran **imaginación**. También resultan **mitómanos** en el sentido de admirar y engrandecer aquellos temas y personajes de su interés.

Es de interés contemplar ahora la pregunta que se hizo en la encuesta sobre la auto-percepción: cómo se ven a sí mismos los opinantes en cuanto a atributos personales; en

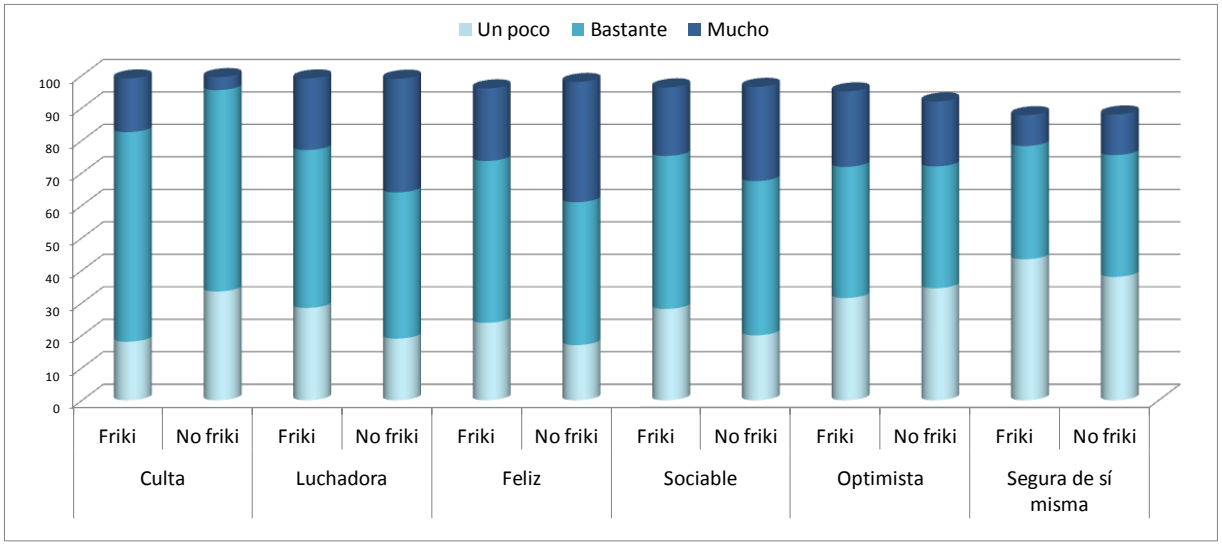
[89] Camiseta a la venta en http://www.amazon.com.

Universidad Pontificia de Salamanca

concreto si son personas sociables, luchadoras, cultas, seguras de sí mismas, optimistas y felices (pregunta 22: "Marca hasta qué punto te identificas con los siguientes adjetivos").

El adjetivo más universalmente aceptado es el relativo a la **cultura**: tan sólo tres registros (frikis), se declaran como nada cultos (menos de un 1%), sin embargo los frikis en su conjunto tienen una imagen de sí mismos más culta que la que tienen de sí mismos sus compañeros no frikis; se consideran muy cultos el 16,5% de los frikis y sólo el 4% de los no frikis y bastante cultos el 64,5% de los frikis y el 62% de los no frikis. Apenas un 18% de los frikis creen ser sólo “un poco” cultos, porcentaje que asciende al 33,5% en la muestra no friki.

Gráfico 45: Atributos personales. Porcentajes.



Casi todos se consideran **luchadores**, sólo un 1% de cada muestra declara no serlo en absoluto. Quienes se ven como más luchadores son los no frikis; se consideran muy luchadores el 35% de los no frikis y el 22% de los frikis mientras que apenas un 19% de los no frikis creen ser sólo “un poco” luchadores, porcentaje que asciende al 28% en la muestra friki. Esta distribución es muy similar cuando observamos el atributo de la **felicidad**, también algo más significativo entre los no frikis. Se sienten muy felices el 37% de no frikis y el 22% de los frikis; sólo un poco felices el 17% de no frikis y hasta el 24% de los frikis. Además, el 1% de los no frikis y el 4% de los frikis, no se sienten nada felices. En cuanto a la **sociabilidad**, vuelven a superar los porcentajes, aunque por poco, los no frikis. Se consideran muy sociables el 29% de ellos (frente al 21% de frikis) y sólo un poco sociables el 20% (y hasta un 28% de frikis). En torno al 3,5% de ambas submuestras se consideran nada sociables.

En el caso del **optimismo**, los frikis se sienten ligeramente más optimistas. Son muy optimistas el 23% de frikis (frente al 20% de no frikis), bastante optimistas el 40% de frikis

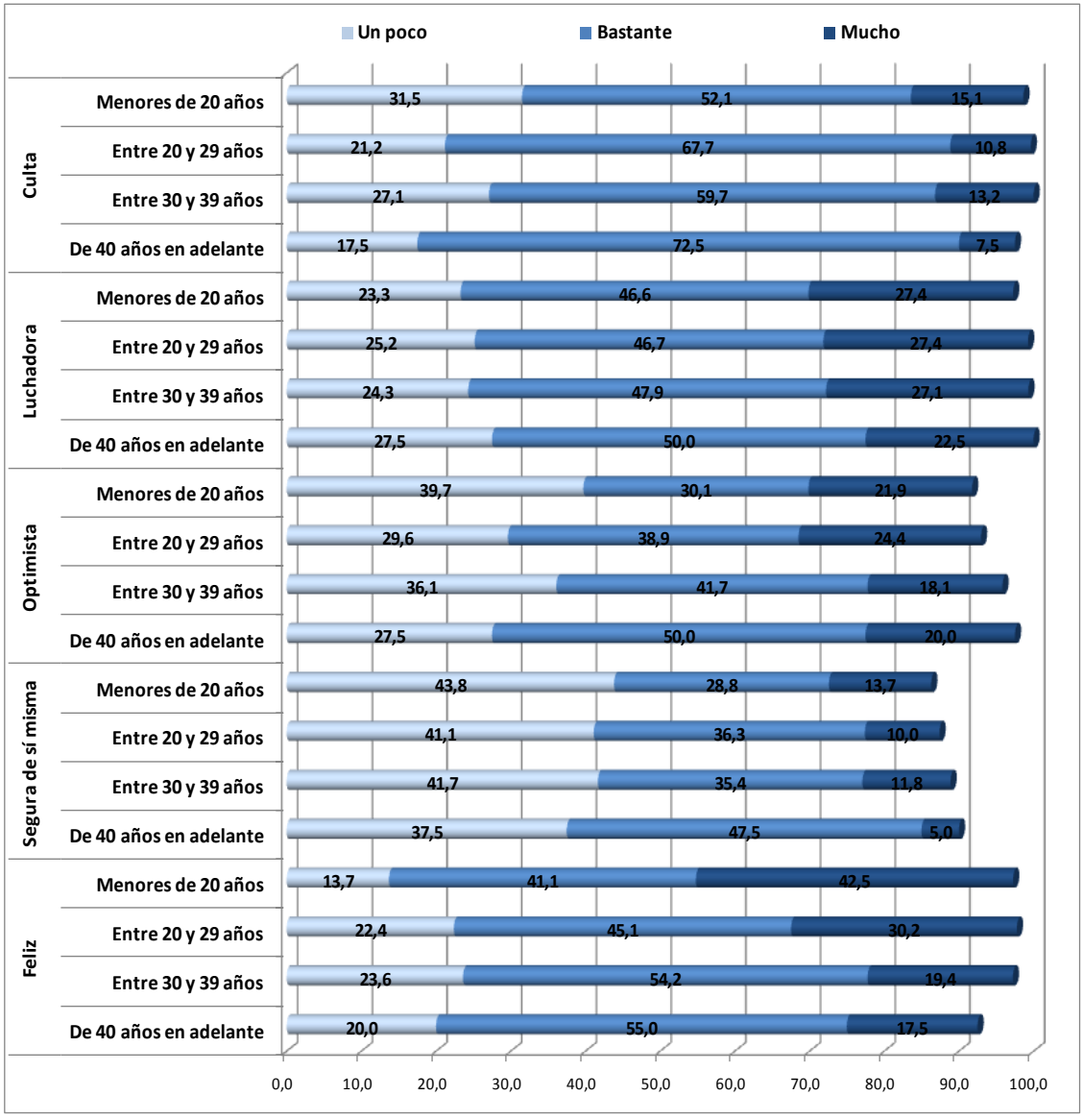
Universidad Pontificia de Salamanca

(frente al 37,5% de no frikis), y sólo un poco optimistas el 31,5% (y hasta el 34,5% de no frikis); además, el 5% de frikis y el 8% de no frikis declaran ser nada optimistas.

Tabla 22: Atributos personales. Diferencias por sexos. Porcentajes.

	Luchadora		Culta	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	1,6	0,4	0,8	0,4
Un poco	27,7	22,3	18,9	28,5
Bastante	47,0	**47,5**	**65,9**	61,7
Mucho	23,7	**29,9**	**14,5**	9,4
Total general	100	100	100	100

Gráfico 46: Atributos personales según la edad. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Por último, el atributo de **seguridad en uno mismo**, es el menos universal; en torno al 12% de cada submuestra dice no estar nada seguro de sí mismo. Entre quienes sí lo están destacan ligeramente los no frikis, que están muy seguros en un 12,5% (frente al 9,5% de los frikis), bastante seguros en un 37,5% (frente al 35% de los frikis) y solamente un poco seguros en un 38% (porcentaje que asciende hasta el 43,5% en el caso de los frikis).

En cuanto a **sexo**, sólo encontramos dos variaciones significativas: las mujeres se consideran luchadoras en mayor grado que los hombres, mientras que ellos se consideran más cultos. Recordamos que la submuestra no friki está algo feminizada, lo cual puede influir en el hecho de que esa muestra también se defina a sí misma como más luchadora. En cuanto a la **edad**, todos los atributos tienen cierta tendencia a aumentar conforme aumenta ésta, a excepción de la felicidad, cuya tendencia es inversa; va descendiendo conforme aumenta la edad, sobre todo en la opción "mucho" que desciende clara y progresivamente. En cuanto a considerarse una persona culta, su tendencia es a subir, pero sólo hasta los 40 años, a partir de esas edad vuelve a descender, aunque levemente. También hay que reseñar que los mayores de 40 marcan menos la opción "mucho" que el resto de los opinantes, y prefieren la opción "bastante" en la mayoría de los casos.

En **resumen**, los frikis se sienten más cultos y ligeramente más optimistas, mientras que los no frikis se sienten más luchadores, felices, sociables y ligeramente más seguros de sí mismos. Las mujeres se sienten más luchadoras que los hombres y éstos más cultos. Los atributos tienden a reforzarse conforme aumenta la edad, a excepción de la felicidad, que disminuye claramente según sube la edad de los encuestados.

Finalmente, englobamos todas las características morfológicas en un solo cuadro, para su mejor visualización:

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 23: Retrato robot aproximado del fenómeno friki.

MORFOLOGÍA		
MODELO DE FENÓMENO	No es una tribu urbana	Es una subcultura
	Es un movimiento social de consenso	Es una identidad de resistencia
SEXO	60% Hombres	
	40% Mujeres	
RANGOS DE EDAD	15% Menores de 20 años	15% De 40 a 60 años
	65% De 20 a 39 años	5% Mayores de 60 años
ESTATUS SOCIAL	Media	
NIVEL CULTURAL	Medio-Alto	
IDEOLOGÍA	Cualquiera	
RELIGIOSIDAD	Cualquiera	
ESTÉTICA	Informal, sencilla, poco a la moda	
	Unisex	
	Con pantalones, camisetas y a menudo gafas	
	Complementos	
ESTRUCTURA / ORGANIZACIÓN	Cimentada sobre todo en pequeñas asociaciones.	
	Muy informal y poco jerarquizada.	
	Uno de sus elementos principales es el uso de apodos o *nicknames.*	
RELACIÓN CON OTROS GRUPOS	Afín a góticos y *heavies.*	Conflicto con *hoygan, emos* y *hipsters.*
CARÁCTER Y ESTILO DE VIDA	Excéntricos	Muy lectores
	Individualistas	Conectados a la red
	Curiosos e Imaginativos	Dados a lo lúdico
	Grandes consumidores	Mitómanos

6.2. Carrera en el frikismo

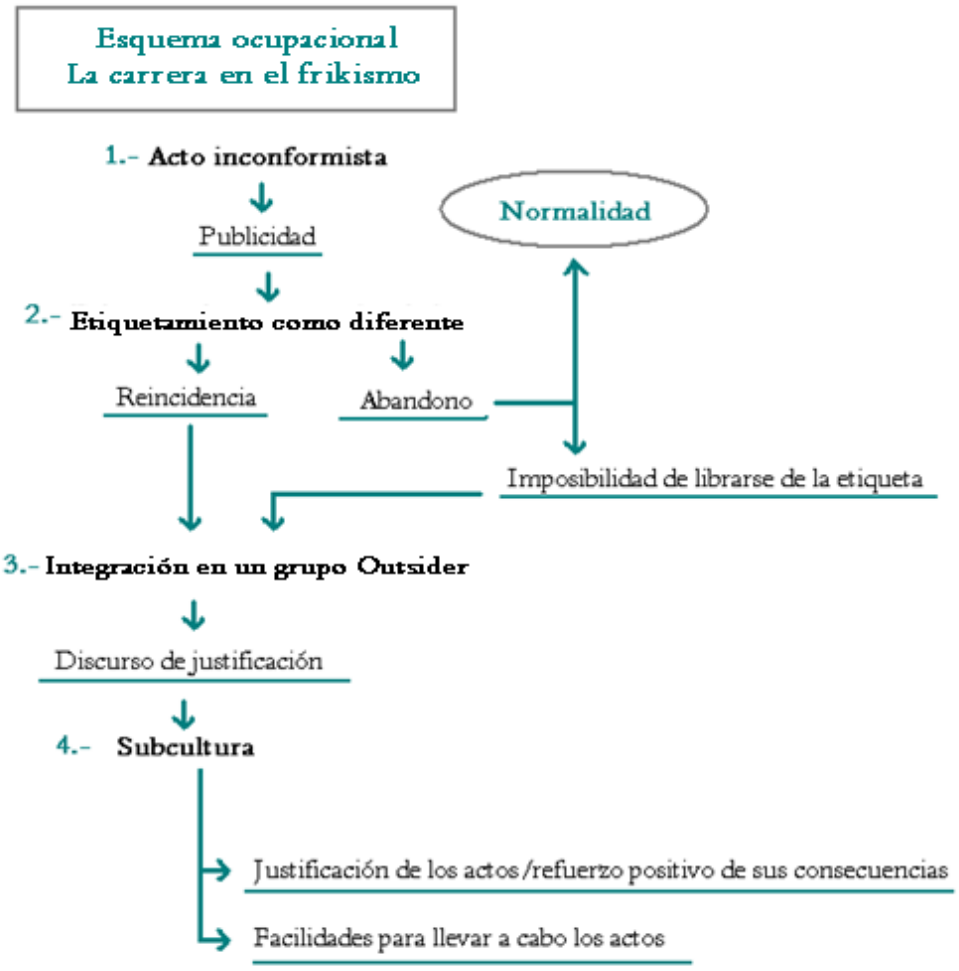
> *Ahora me gustaría analizar la evolución de esas carreras entre los músicos de baile, un grupo de* marginales *que se consideran a sí mismos, y son considerados por los demás, como* diferentes (BECKER 2009, pág. 123)

En contra de cierta mitología dentro y fuera de los grupos frikis, los frikis no "nacen", nadie nace siendo un friki, como nadie nace siendo *hippie*, ingeniero o con una determinada inclinación política; de hecho, la propia naturaleza del término friki evita que los niños sean considerados como tal (en ellos, la principal característica de cultivar aficiones infantiles e impropias de un adulto, no tiene validez). Tampoco se convierte nadie en un friki por ver una película de superhéroes, jugar alguna vez a un juego de rol o leer *El Señor de los Anillos*, ya que todas esas actividades son frecuentes y normales en la cultura popular actual.

Universidad Pontificia de Salamanca

Como veremos, por lo general, el camino de convertirse en un friki y entrar a formar parte de la subcultura ha venido siendo un proceso más bien lento, que comenzaría en la adolescencia y que podría concluir años después o abortarse en un momento dado (por ejemplo, al acabarse la enseñanza obligatoria o al formar una familia). Este proceso incluye una serie de etapas en las cuales el individuo va adquiriendo nuevas formas de ocio, y empieza a compartirlas con una serie de personas y no con otras; va aprendiendo un determinado argot técnico e incorpora lo aprendido a su vida cotidiana. Hoy, en cambio, parece que el proceso es cada vez más corto y podría llegar a reducirse únicamente a una adscripción voluntaria a la etiqueta, debido a que hoy "está de moda ser friki" y es muy fácil que nunca. Dejando a un lado esta moda y basándonos en las historias de vida, el panel y los grupos de discusión realizados, vamos a analizar la carrera del friki y su integración en el grupo *outsider* que supone el frikismo, y lo haremos según el esquema de pasos que describe Howard Becker en su obra de 2009 *Outsiders*, sin redundar en lo ya expuesto en el Marco Teórico.

Gráfico 47: Carrera en el frikismo. A partir de la obra de BECKER 2009.



Universidad Pontificia de Salamanca

Lo cierto es que los resultados recogidos, gracias sobre todo a las historias de vida, se ciñen de forma muy fiel a los que nos presenta Becker al estudiar los grupos de músicos de baile: comenzando con un acto de inconformismo que adquiere visibilidad, pasando por el etiquetamiento, la integración en grupos frikis y finalmente la integración en la subcultura y el desarrollo de un discurso de justificación. Para muchos frikis hay además un estadio anterior, un grado 0 o frikismo latente en el cual sus propios familiares les han animado a incorporar elementos de culto en el *fandom*, como libros de fantasía y películas de superhéroes; cuando estas actividades son realizadas por niños se consideran normales o propias de la edad pero si persisten al crecer, pasan a ser un comportamiento desviado, friki, impropio de la edad[90].

6.2.1. Fases

Fase 0. Gestación o "frikismo latente"

Algunos opinantes presentan un "grado cero" en su frikismo, un paso previo a la escala: relatan haber empezado a cultivar aficiones típicamente frikis siendo niños o adolescentes, a veces recomendadas por sus padres o hermanos. En ese primer momento, estas personas no se consideran "raros", ni "diferentes" ni son vistos de tal forma por sus iguales; en muchos casos compartían esas aficiones con sus amigos (que luego no han sido frikis), ya que a esa edad no resultaban anómalas. Tener estas aficiones **previamente**, conocer las obras claves y la terminología, no es indispensable, pero sí es importante como un primer acceso al frikismo y es una constante que aparece una y otra vez en las historias de vida recogidas.

> *Empecé en la fantasía con tres años, en una época a principios de los 80 en la que se estrenaron muchas películas infantiles (o no tanto) de temática*

[90] Las razones por las cuales los frikis —como los músicos de baile— son aún hoy considerados por una gran parte de la sociedad como desviados, son múltiples, pero no podemos detenernos en ellas para el presente trabajo. Sí debemos anotar que esa percepción de desviación existe y que es especialmente palpable en algunas facetas, como en el ejemplo del rol que además revela el carácter dominante de la etiqueta de desviado: mucha gente cree que una persona que juega al rol tiene poco control de sí misma, le resulta difícil distinguir entre realidad y ficción y es potencialmente peligroso... la base de esta creencia bebe de sucesos como el bautizado por la prensa "asesino del rol de Madrid"; aunque se haya señalado en numerosas ocasiones que la causa de esos crímenes no fuera el juego, la gente sigue desconfiando en general de los jugadores de rol y sólo cesan en su desconfianza cuando conocen mejor los fundamentos del juego.

Universidad Pontificia de Salamanca

fantástica. La serie de dibujos animados Dragones y Mazmorras *también contribuyó decisivamente (y facilitó mucho más adelante mi acercamiento a los juegos de rol) Más tarde, con ocho o nueve años comencé a leer a Tolkien y a partir de ahí, buscando literatura parecida y moviéndome por las tiendas del ramo alrededor de los doce o trece años empecé a interesarme por los juegos de rol junto con unos compañeros de clase, uno de los cuales tenía un ejemplar del juego de rol de* El Señor de los Anillos (Historia de Vida, hombre, 29 años).

Mis padres cometieron la imprudencia de regalarme por Reyes mi adorado Hero Quest*. A partir de ahí el mundo nunca sería igual: juegos de mesa con dados raros, figuritas, conceptos nuevos...* (Historia de Vida, hombre, 31 años).

A los cuatro o cinco años, que me empezaron mis padres a comprar… compraban muchos cómics. En casa se leía… yo crecí con Superman*, con* La Mujer Maravilla*, con todos los superhéroes que entonces no estaban unidos en la* Liga de Superhéroes*…* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Fase 1. Comisión de un acto de inconformismo

Este es el primer paso clásico hacia una carrera de desviación; se trata de realizar cualquier tipo de acción que los demás vean como desviada. Para la gran mayoría de opinantes, el acto de inconformismo ha sido involuntario o incluso desconocían que dicho comportamiento fuera a ser sancionado por estar muy en consonancia con aficiones que ellos consideraban normales. Es decir, su acto de inconformismo ha sido prolongar el "grado cero" del frikismo demasiado tiempo, al seguir cultivando aficiones que se consideran infantiles (como leer cuentos de hadas o coleccionar muñecos), o bien empezar a cultivarlas cuando ya era demasiado tarde socialmente hablando. El otro tipo de acto de inconformismo más habitual es el de cultivar aficiones alternativas y poco populares, o incluso mal vistas socialmente (como jugar a rol o ser aficionado al *anime* para adultos). En el momento en el que esa actividad estigmatizada se descubre, el individuo puede ser estigmatizado a su vez.

Imagino que una persona de 60 años, que le gustan todavía los cómics y que se entusiasma con las películas de Walt Disney… pues sí, es rara. No… no me importa que me encasillen (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Nunca he entendido quién decide qué es infantil y qué no y cuándo una afición debe dejar de gustarte por ser infantil (H. de Vida, hombre, 29 años).

Fase 2. Etiquetamiento como diferente

Así, el etiquetamiento como "diferentes" o "raros", aparece cuando se da **publicidad** al acto de inconformismo, cuando se conoce que el individuo es partícipe de él. Resulta

Universidad Pontificia de Salamanca

recurrente en las historias de vida el hecho de que, una vez que los compañeros de estudios o trabajo conocen las aficiones y actividades del friki, comienzan a "mirarle raro" y a pensar de él o ella que es diferente.

> *Recuerdo una vez en la universidad, ensayando una obra de teatro con mis compañeras, alguien me dejó algo así como un cayado y sin pensarlo, lo clavé al suelo y dije con voz grave "¡Noooo puedeeeees pasaaaaar!!!!"* [sic.] *¡Pensé que no quedaba nadie en el mundo que no conociera a Gandalf! Pero todo el mundo me miró muy raro, y pensé: "vale, eres una friki y se te olvida"* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Tras la investigación realizada, podemos indicar que algunas personas, ante este etiquetamiento, han preferido cambiar de hábitos para integrarse en el grupo general de iguales y lo han logrado; otras personas, que no han conseguido esta aceptación tras un cambio de hábitos, sí se han librado de la etiqueta al cambiar de ambiente (por ejemplo en el paso del instituto a la universidad) y que no han reincidido en comportamientos atípicos por lo que no han vuelto a ser etiquetados como diferentes. Sin embargo, en este trabajo nos hemos centrado en quienes han continuado su carrera en el frikismo, por lo que no presentaremos citas ni evidencias en el otro sentido. El caso que más nos interesa es el de aquellos que han terminado por aceptar su etiqueta; a ese respecto en el panel *online* aparece con recurrencia el caso del friki que antes se escondía pero ya no lo hace: cuanto más integrados están en el *fandom* y cuantos más amigos tienen allí, menos esconden sus gustos y aficiones y menos necesidad tienen de pasar desapercibidos entre quienes no son frikis.

> *Soy friki y estoy orgullosa de ello, y esa "desvergüenza" la he ido ganando con los años* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Hace tiempo sí que intenté mimetizarme un poco, pasar desapercibida y aislarme (...) Cuando no conocía otra cosa me rebelaba contra ello y me sentía mal por ser diferente, pero ahora comprendo mejor la necesidad de esa diversidad* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Antes, cuando era pequeño y no sabía del todo cómo era yo mismo y eso, pues me pasaba más, pero hace tiempo que no me pasa; ya sé como soy y si a la gente no le gusta, que se joda* [sic.] (Panelista, Komuro, hombre, 21 años).

La categoría determinante, es la de "diferente", que es lo que la etiqueta de "friki" quiere significar en un principio; pero esta etiqueta, más concreta, ha tenido su propia génesis, sustituyendo a la de "diferente", "infantil" o "raro". Para los frikis jóvenes (de 20 a 40 años, segmento donde se concentra la gran mayoría) ha aparecido en un momento en el que los opinantes ya se consideraban "distintos" pero han tenido que explicitar en qué sentido lo eran:

Universidad Pontificia de Salamanca

ha sido la generación de los nacidos en los 70 y 80 quien ha creado la etiqueta; para muchos, aplicarse a sí mismos la etiqueta de friki ha sido un proceso de lógica, al comparar sus actitudes con lo que implicaba el nuevo vocablo, otros, más jóvenes, han recibido la etiqueta instantáneamente o incluso prematuramente, ya que hoy en día se utiliza con gran liberalidad.

> *Respecto a lo de considerarme friki, no recuerdo cuándo, pero en cualquier caso, muy posteriormente a mis inicios. Creo que es un término que se usa desde hace relativamente poco tiempo, o yo por lo menos no lo había oído hasta hace poco* (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

> *Se me ocurrió hace unos pocos años, cuando de ver por Internet tanto el término y ver las cosas que me gustaban me di cuenta de que encajaba en esa descripción, o de que podría hacerlo* (Cita de H. de Vida, hombre, 32 años).

Por otro lado y a tenor de esta etiqueta, resultan especialmente reveladoras las respuestas que se dan a la pregunta "¿te consideras tú mismo/a un/a friki?" formulada en las historias de vida; las razones por las cuales se sienten frikis estas personas son múltiples y muy claras. La confusión que tenían algunos no frikis, en el grupo de discusión, acerca de si podrían ser ellos mismos frikis sin saberlo, se disipan al atender a estas respuestas. Es decir, que la etiqueta no es tan vaga como pudieran pensar algunas personas desde fuera, sino que atiende a unos **presupuestos muy definidos**.

> *Colaboro en un* fansub *como correctora, veo* anime*, cuelgo cosas en mi habitación a mis 27 años (...) quedo una vez al año en una ciudad que no es la mía con 50 personas a las que conozco desde Internet y con las que me une una pasión friki, me he disfrazado de personajes de libros, de animes…* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

> *Sí, me considero un friki por lo dicho anteriormente, soy aficionado a ciertas formas de "subcultura" (rol, cómics, subgéneros literarios…) y he integrado de forma natural dichas aficiones en mi vida diaria y en mis conversaciones* (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

> *Hoy en día se habla de "cultura friki"… ¿qué quieren decir con ello? No sé, todo el que se interesa por lo fantástico, por… lo imaginativo… si es así, pues bienvenido sea. Me encanta ser una friki, porque sí, porque me gusta lo extraordinario, lo que se sale de lo común* (Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Fase 3. Integración en un grupo Outsider

La integración en un grupo friki es una consecuencia lógica para las personas que cultivan estas aficiones, ya que muchas pueden practicarse en grupo, como los juegos de mesa

Universidad Pontificia de Salamanca

y en cualquier caso todas las personas desean unirse a otras con las que tengan algo en común. En general, la integración en el grupo es **posterior** al cultivo de estas aficiones.

> *Comencé a leer a Tolkien y, a partir de ahí, buscando literatura parecida y moviéndome por las tiendas del ramo, alrededor de los doce o trece años, empecé a interesarme por los juegos de rol, junto con unos compañeros de clase (…) En los años sucesivos, fui juntándome de forma natural con gente con gustos parecidos a los míos y he seguido con la misma afición desde entonces aunque siempre de forma particular* (Historia de Vida, hombre, 29 años).

Algunas personas declaran que su primer paso hacia el frikismo ha sido el de integrar un grupo friki o tener amigos que lo eran, pero, en cualquier caso, una profundización en el tema concluye que ya antes eran personas un poco diferentes a sus pares. Los tipos de grupos a los que se unen los frikis ya han sido citados en cuanto a la estructura y organización del fandom.

> *Empecé a ser friki con los animes de* Naruto*. Mi novio recuperó amistad con un viejo amigo del colegio, y resultó que tenía un grupo de amigos completamente frikis. Al principio no me gustaban como compañía, no entendía sus aficiones, me aburría. Luego empecé a ver* Naruto*, a leer* Canción de Hielo y Fuego*, y un día me vi metida en un foro y en un fansub y alguien me dijo: no sé si te has dado cuenta, pero tú también eres friki (...) debía de tener 18 años (…) y de ahí vino todo: rol, cartas, mangas, libros, series… (…) Fue progresivo, poco a poco, como el que no quiere la cosa. Al principio pensaba que sólo me gustaba aquel* anime*, pero poco a poco fui aprendiendo cosas de otras aficiones, y empezaron a gustarme algunas (...) Bueno, en mi casa ya era un poco rara antes...* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Cuando una persona da el paso de integrarse en un grupo friki, o cuando se da cuenta y acepta el hecho de que ya lo integra, **la imagen que tiene de sí misma cambia**; ya no es un "marginado" o un "raro" ahora es un igual dentro del grupo; pero su brecha con el mundo exterior se amplía. Los grupos frikis nacen con el propósito público de compartir aficiones, pero en muchos casos su función primordial es la del **refuerzo positivo**: se trata de grupos donde se encuentra amistad, apoyo, un cierto sentimiento de pertenencia… a veces se olvida el propósito del juego y se acude (real o virtualmente) simplemente a charlar.

> *Yo partía de una base de literatura fantástica y videojuegos, pero esa literatura se encaminó según lo que encontraba en una tienda friki de mi localidad: allí me enteré de que existían juegos de rol, figuritas y cartas coleccionables. También gracias al boca a boca decidí que me gustaba la música* metal *(...) así como también decidí probar suerte con el manga, e ir a un Expocómic o a un rol en vivo... ese tipo de cosas que a ti solo no se te ocurren* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 2: *Pero también depende, porque mi club de rol de M…, aunque seamos un club de rol, lo que más hacemos es ir a hablar, o sea, nos quedamos hablando y ya* está (Cita del Grupo de Discusión Friki, 14 de Mayo 2010).

En general, parece que la pertenencia a un grupo friki suele combinarse con el **alejamiento de otros grupos** de iguales. La razón de esto se achaca al hecho de compartir o no aficiones, lo cual se considera clave a la hora de integrar un grupo. En un principio, y de forma general se niega la idea del rechazo social hacia los frikis, pero el hecho del abandono de otros grupos es revelador, unido a que, como veremos, la mayoría contesta que sí a la pregunta de "¿crees que ser friki está mal visto para algunas personas?*"*. A continuación ofrecemos algunos testimonios de alejamiento de otros grupos tras la incorporación a los grupos frikis.

Mis aficiones han apartado a gente de mí, sobre todo los videojuegos, (...) La gente, que en realidad sólo han sido novias "serias"... más o menos al año empiezan las crisis... dicen que es por la cantidad de tiempo que le dedico a los juegos, pero en realidad, en verano suelo hacer mucho más Skate *de lo que juego y la reacción no es la misma. Las actividades que realizo no se toman en serio* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Yo no me he apartado de nadie. Lo que está claro es que las aficiones comunes unen. Tenía un par de amigas hace años, que no sé si a causa de mis aficiones o por otros motivos, pero sí, se apartaron. Ellas siempre proponían ir de copas el fin de semana, o de compras, y yo quería quedar con "mis" frikis. Las invité a que vinieran, a tomar una cerveza un viernes por la noche, o al cine a ver una peli, ni siquiera eran planes frikis. Pero no les gustaron mucho y poco a poco, vas dejando de quedar, porque las cosas que a ti cada vez te interesan más, a ellas les interesan menos y encima creen que estás regresando a la etapa infantil, viendo "dibujos animados" y leyendo cosas de elfos (...) las cosas que tienes en común con la gente, te une a ellas. Si los intereses y las aficiones son completamente diferentes, ni siquiera salen temas de conversación durante mucho rato (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Como pasa con todo, si cultivas estas aficiones de forma descontrolada el resto de tu vida se resiente. En este sentido sí soy consciente de que estas aficiones me han podido afectar negativamente en momentos puntuales, pero no de forma general y continuada (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

Así, las personas, como diría Goffman (1959) comenzarán a realizar una presentación de sí mismas distinta; una *performance,* según el interlocutor con el que traten, según la definición de la situación que perciban por sí mismos: se vestirán con los ropajes del friki ante sus amigos del *fandom* y se cubrirán con las ropas estandarizadas de la sociedad general cuando se encuentren con otros.

Universidad Pontificia de Salamanca

Los grupos frikis pueden fácilmente convertirse en **el grupo de amigos principal** de la persona, con los que se comparte la mayor parte del ocio.

> Investigadora: ¿Qué tipo de relación es?, ¿qué cosas hacéis juntos?, ¿cuánto tiempo les dedicas?...
>
> Opinante: *Son mis amigos. Hacemos de todo. Vamos al cine, de copas, de cumpleaños, de vacaciones (siempre que podemos, que somos muchos), compartimos largas horas unos en casa de otros, ver el fútbol, escapadas de fin de semana, jornadas de juegos o maratones de visionado de pelis/series* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Fase 4. Integración en la subcultura friki

Una vez se ha integrado un grupo, el siguiente paso lógico es la aceptación e integración en la subcultura friki. A partir de este punto los frikis aceptan su etiqueta, reconocen a otros frikis y presentan cierta solidaridad entre ellos. Además, integrar un grupo friki o formar parte de su subcultura implica el acceso a una red de contactos e informaciones que facilitan enormemente el desarrollo de actividades frikis. En general, una vez se integra la subcultura friki, la cantidad de aficiones frikis que se disfrutan se **amplía**. En los grupos, sean de Internet o cara a cara, aparecen nuevas actividades frikis que no suelen hacerse en solitario, como el disfraz, las quedadas…

> *Me uní al* fansub *y empecé a pagar anualmente un local que tenemos disponible los fines de semana en una asociación de vecinos y en el que se nos conoce como "El club de Rol". Me aficioné a más materias, y descubrí que el único problema que tenemos a veces es cerrarnos a las cosas. Si crees que algo no te va a gustar y no le prestas atención, nunca sabrás si te estás perdiendo algo que en realidad te encantaría* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

> Hombre 3: *Sí, gracias a Internet yo, en septiembre, voy a gastarme una pasta en ir a Seattle, a un evento que hay ahí, una convención… y jamás en mi vida lo habría hecho (...)si no pudiera hablar con la gente antes por foro y por Twitter, con la gente de allí para acordar cómo vamos a quedar, para ver qué sitios vamos a visitar, cómo vamos a estar allí (...)*
>
> Hombre 5: *Además de conocerse y reunirse, también… yo por ejemplo, he conocido un montón de libros, de películas, por verlos por Internet (...)*
>
> Hombre 4: *Es que es un acceso, que te permite, mucho más fácilmente a todo el mundillo en general. Te permite un acceso que no había en otros tiempos y que también te permite discriminar los materiales que están bien y los que están mal; ya están comentados* (Cita del Grupo de Discusión Friki, 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a la **reacción ante la etiqueta**, las personas ya integradas en la cultura friki tienden por lo general a aceptarla en boca de otros, incluso cuando intuyen que se trata de un insulto. Dentro del grupo friki, este adjetivo resulta amistoso y denota pertenencia al grupo o un conocimiento muy desarrollado en una materia.

> *En esos casos en que me lo han llamado, mi interlocutor se lo estaba llamando también a sí mismo. Supongo que para remarcar y fortalecer ese aspecto identitario común* (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

> Hombre 2: *La palabra friki para mí, empezó siendo una palabra despectiva, como una especie de estereotipo, pero a medida que ha ido pasando el tiempo, la hemos estado utilizando para llamarnos a nosotros de una forma más cariñosa, no sé, más… más como para conocernos entre los "raritos" que es lo que viene a decir esa palabra (...)*
>
> Mujer 3: *En mi círculo, y yo cuando lo uso, es bueno, es algo bueno: es cuando sabes mucho de algo "es que eres tan friki", es como "¿cómo estás tan metido, cómo sabes tanto de esto?" por tanto es algo bueno. Y muy entendido y muy puesto y que sabes mucho de lo que estás hablando...*
>
> *Hombre 1: Yo creo que (…) es un adjetivo más. A veces sí, lo hacen referente a "Ay, qué friki eres, cómo sabes de esto"… pero ya está.*
>
> Hombre 2: *No sé, yo es que lo veo desde el punto de vista de la gente con la que me junto, que lo decimos de forma cariñosa, en plan "menudo friki que estás hecho ¡vas ganando!"* [risas]… *y si lo oigo desde fuera… nunca me lo han llamado a mí de forma directa* (Grupo de Discusión Friki, 14 de Mayo 2010).

Fuera del grupo friki, el adjetivo suele interpretarse como una falta de educación y ciertamente parece que a menudo se utiliza como insulto (o así lo perciben los opinantes) o como un sinónimo directo de "desviado". Expliquemos esto un poco más detenidamente: la reacción ante la **palabra** friki es positiva, mientras que la reacción ante el **insulto** puede ser doble: o de "superioridad", es decir, que se entiende que la persona que insulta usando esa palabra es porque no sabe que la palabra es positiva; o en cambio puede darse una reacción de "ocultación", es decir que, por temor al control social que supone el insulto, se oculta el hecho de que se es friki entre las personas que no lo son. Este último caso suele darse especialmente en el trabajo, ya que muchos sienten que los prejuicios sobre sus aficiones pueden hacer que se dude de su profesionalidad o les llegue a costar el empleo.

> *Otros frikis me llaman friki. Cada uno es lo que es. Yo también se lo llamo a ellos. Otros me lo han llamando pensando que era un insulto terrible. Pero si alguien es tan torpe, mentalmente hablando, como para tratar de insultarme con esa palabra, es que no está a una altura razonable como para recibir una explicación de por qué "friki" para mí no es un insulto* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En mis trabajos no he dado a conocer demasiado mi faceta friki, pero se ha dado el caso de tener compañeros que sí lo han hecho y he comprobado cómo el resto de compañeros/jefes les atribuía automáticamente el papel de "raritos inofensivos" y apodos tales como "los orcos" o "Gollum" (...) Por la misma razón, hay muchas personas a las que prefiero no explicarles mis creencias religiosas o políticas: porque sé que generaría un obstáculo de incomprensión en esa relación que no me merece la pena el esfuerzo de derribar, al no tratarse de personas con las que tenga intención de construir una relación profunda (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

Intento ser muy discreta en este sentido en mi trabajo (...) Dada la imagen general que tiene la sociedad de los frikis, prefiero no arriesgarme a que un estereotipo ponga en duda mi profesionalidad (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Frente a la **familia**, todos los entrevistados han dado conocimiento de sus aficiones, que son siempre respetadas, aunque no siempre compartidas. Sin embargo, que las familias conozcan las aficiones de los hijos, no siempre implica que sepan que por ellas se adhieren a la etiqueta de "ser friki" (muchas familias simplemente opinan que el individuo es "normal" y "aficionado a algo"). En muy raros casos, las aficiones son reprobadas por algún miembro importante de la familia.

En mi familia nadie las comparte. Tampoco las entienden, pero las respetan (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Digamos que mis familiares cercanos "intuyen" mis aficiones, pero no constituyen abiertamente tema de conversación. Supongo que toleran dichas aficiones, siempre que no sobrepasen un límite adictivo (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

No las comparten, aunque sí las conocen. Algunos opinan que son una pérdida de tiempo, otros que está mal, pero al menos respetan que me gusten ciertas cosas. En un pueblo pequeño es más difícil, porque las aficiones de familiares (padres, tíos, primos...) son tremendamente diferentes. Mi padre nunca ha mirado con buena cara que pasase tiempo leyendo. Para él eso no era normal, aunque nunca me lo haya dicho directamente (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

En general, y dejando aparte una ocultación deliberada, muchos intentan pasar desapercibidos ante otras personas que no son frikis, pero sí les gusta reconocerse con personas que sí lo son. Esto es fácil de conseguir ya que las aficiones suelen quedar en el ámbito de lo privado y nadie las conoce si uno evita hablar de ellas, por otro lado, como se ha comentado, no tienen un look muy marcado y los detalles que muestran cuáles son sus gustos

Universidad Pontificia de Salamanca

suelen ser sutiles y sólo los entienden otros frikis. Lo habitual es "adaptarse" a las conversaciones de los demás y no dar el primer paso hacia temas frikis, sino esperar a que el interlocutor lo haga eventualmente.

> *A mí por lo general me hace más ilusión ser percibida como friki que como alguien normal, porque así si hay algún friki puede directamente identificarte como uno. Pero la mayor parte del tiempo (...) no resalto. Y en las conversaciones tampoco lo pongo sobre la mesa si no veo que haya un interés* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Yo soy tremendamente sociable. No me cuesta nada ponerme a hablar con cualquiera, de cualquier cosa, o introducirme en ambientes nuevos. Me adapto (...) a las expectativas de mi interlocutor y hablo con cada cual de aquello que creo que más les pueda interesar* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Si veo que el ambiente, la gente, el entorno, no está para frikismos, pues no los saco a relucir y punto. Pero si salen, los muestro (...) Si estás con gente no friki, pues no te pases... normas básicas de educación y convivencia* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

No es habitual el intentar destacar y ser marcadamente friki ante personas que no lo son, esta conducta aparece poco y cuando lo hace, es una reacción **defensiva** hacia personas que se consideran hostiles, que no caen bien o provocan irritación.

> *Siento la tentación de ser, no sólo "más friki que nunca", sino más exagerada, llamativa y radical, en todos los aspectos, cuando me encuentro con mi familia paterna. Supongo que es sólo que me caen todos tan mal que siento la necesidad de marcar la distancia, de diferenciarme de ellos cuanto más posible, y la forma en que lo manifiesto es exacerbando las facetas de mi personalidad, como mis aficiones frikis, que sé que más les molestan. Tomando conscientemente el papel de oveja negra* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

La mayoría de los entrevistados, sin embargo, declararon mostrarse frikis en todos los ámbitos, habiendo superado ya la fase de ocultación, que se muestra así como una etapa, algo temporal que se abandona a medida que uno está más integrado en el frikismo.

Fase 5. Frikismo de cara al futuro

En general, todos los frikis opinan que lo serán **siempre**, lo cual nos permite añadir esta última fase al esquema propuesto, de hecho esta máxima aparece en el Manifiesto Friki (ya expuesto) y se considera lo normal. La posibilidad de abandonar un día las aficiones frikis da a entender un tipo de frikismo no auténtico. Por otro lado, se comprende que las exigencias

Universidad Pontificia de Salamanca

vitales pueden llevar a confinar el frikismo en lo individual e Internet y a abandonar paulatinamente las actividades más grupales o que impliquen emplear un tiempo fuera de casa, pero que no por ello se deja de ser friki.

> *A mi edad, no creo que las deje. Tendría que ser un cambio muy drástico. Simplemente son cosas que me gustan, ¿por qué van a dejar de gustarme? Cuando recuerdo pasajes de un libro, una canción, una escena de un libro o un juego, se me pueden poner los vellos de punta, saltárseme las lágrimas, sentirme triste o feliz según los recuerdos que me evoque... Eso no ha cambiado en cosas que he vivido hace muchos años, y la posibilidad de seguir viviéndolas creo que permitirá que nunca cambie* (Historia de Vida, hombre, 29 años).

> Hombre 2: *Sí, es que os pongo el ejemplo de mi hermano; dejó de jugar al rol, dejó de jugar a* Battletech*, a todos los juegos de mesa, pero últimamente lo que hace es comprarse toda la literatura de Michel Moorcock, o sea de…* La saga de Elric *y… digamos… no lo ha dejado del todo. Es decir, no es, no tiene esas aficiones más grupales de juntarte con más gente, pero sí, por ejemplo, sigue con el cine, sigue con la literatura. (…)*
>
> Mujer 1: *Es distinto las aficiones que tienes de hace 30 o 40 años que las de ahora… no es que sea un hereje, entrecomillas, y lo deje, sino que cambian.*
>
> Hombre 4: *El tiempo también hace mucho, no tienes el mismo tiempo cuando estás en el instituto, en el colegio, en la universidad, que cuando estás trabajando. Tampoco tienes la misma capacidad económica… también cuando estás trabajando te puedes permitir comprarte más cosas, pero en cambio hay menos tiempo. Es normal que los gustos vayan cambiando. (…)*
>
> Hombre 2: *Yo creo que hay un valor. Que no sé si es un valor de cierta forma o no, pero que es el de, que si eres friki, eres friki hasta el final. No puedes decir "No, no, yo ya no soy friki".*
>
> Hombre 3: *Como tu hermano* [risas].
>
> Hombre 2: *Sí, como mi hermano (…) antes he dicho que mi hermano había dejado de serlo y todos pusisteis caras raras de "¿cómo?", y en realidad no ha dejado de serlo… yo creo que estaba un poco… eso está inculcado un poco entre nosotros* (Cita del Grupo de Discusión Friki, 14 de Mayo 2010).

La entrevista a profesionales, en este caso a un comercial en juguetería especializada, nos revela que el abandono de la afición es **más frecuente** de lo que los frikis creen, pero también confirma que el individuo tiende a **volver** a las aficiones pasado un tiempo.

> *Hay mucha gente que abandona el* hobby *llegada una edad. Sin embargo, hay mucha gente que vuelve a retomar tras mucho tiempo. Últimamente se han dado más casos de estos, pero probablemente sea una coincidencia. Normalmente tiene que ver con temas económicos, pero principalmente por temas de tiempo (en estos momentos hablo de lo relativo al material que vendemos en la tienda, ya que no se compra simplemente para tenerlo, sino que se aplica a algún uso: juegos, modelismo…). Casi siempre la pareja y la*

Universidad Pontificia de Salamanca

familia aleja a los compradores de este tipo de artículos, pero al cabo de un tiempo vuelven, por ellos mismos y para introducir a sus vástagos (Entrevista a comercial en juguetería especializada, con experiencia de más de 10 años).

Antes de pasar al siguiente punto, me gustaría indicar un último verbatim que resume en pocas palabras todas las fases de la carrera del friki que hemos señalado, se trata del testimonio de una de las organizadoras de las Frikiolimpiadas:

Yo... yo no sabía que era friki, creo que es una cosa que nos pasa a muchos... A ver... yo he sido una niña que me encantaban los mundos imaginarios, con mucha imaginación, con una forma de ocio diferente... no me gustaba jugar con juguetes, me gustaba jugar a juegos que me inventaba, con personajes que me inventaba y demás... y luego de adolescente, bueno, pues, la literatura... bueno yo leo de todo, de todo absolutamente... además mi madre es doctora en literatura y me ha ido guiando un poco (...) empezó con mitología, después siguió con Tolkien con sus Cuentos Inconclusos *porque pensaba que me gustaría. Me llamaba "Elfita" de pequeña… y empecé así y me gustaba ese mundo (...) Cuando fue el* boom *de* El Señor de Los Anillos*, yo fui a ver la película y ya había leído evidentemente la novela, y salí como obnubilada, porque era un acontecimiento en mi vida, por haberlo tenido siempre tan cerca. Pero no sabía que era el de más gente... y ahí empezó a "salir la gente del armario" (...) Justo cuando acabó la trilogía, con* El Retorno del Rey*, yo estaba en segundo de carrera y en mi clase había muchísimos frikis y ellos eran frikis y sabían que eran frikis y yo me juntaba con ellos (...) y yo me iba acercando, arrimando y me decían "¿Tú eres friki?" Y yo decía "Pues… supongo, no lo sé"... O sea, nunca tuve esa identidad hasta que conocí a gente que sí que la tenía y entonces dije: "Pues debo ser friki porque me gusta lo mismo" Y ese fue mi inicio (...) Cualquiera puede ser friki… y no es malo y a lo mejor tampoco hace falta que nos digamos "soy friki", no hace falta, yo no soy partidaria de ninguna etiqueta nunca, para nadie. Los estereotipos y los cajones cerrados no me gustan, pero oye, que si hay que decirlo, pues sí, mira soy friki y ¿qué pasa?* (Entrevista a Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013).

6.2.2. Discurso de Justificación

Los frikis, siguiendo la pauta de cualquier grupo *outsider*, adoptan –una vez que se han unido a la subcultura– un discurso de justificación que ensalza las virtudes del frikismo, y rechaza los defectos de la sociedad general en contraposición. Se considera que las aficiones frikis son positivas porque "**abren la mente**" y permiten una visión más amplia de la vida en su conjunto, también porque algunas de ellas (como los juegos o la lectura) proporcionan **agilidad**

Universidad Pontificia de Salamanca

mental e influyen de manera positiva en el rendimiento académico/profesional. Además son **divertidas** y añaden alegría a la vida, restando espacio a la rutina. También se sostiene que ayudan a mantener un **espíritu joven** y a hacer nuevos amigos.

> *Te ayudan a tener un pensamiento y una visión de la vida más amplios. Si eres capaz de probar si algo te gusta o no en cuestión de aficiones también eres valiente en otras cosas (...) Hay cosas que te dan un bagaje cultural: la lectura, escribir, algunos juegos… que te obligan a usar la cabeza mucho más que si te limitaras a pasar tus horas libres enganchado a la videoconsola o de copas* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

> *Mis aficiones son muy imaginativas. Son un reto a la imaginación y eso me ayuda también a que el trabajo no me pudra ¿no? a que no sea también una rutina… yo tengo un tipo de trabajo que… yo creo que no sólo mi trabajo, cualquier trabajo lo puedes hacer tremendamente rutinario o… o lo puedes hacer algo divertido… y sí me ha ayudado a mantenerme joven… y a mantenerme en contacto con… con la gente, a acercarme a la gente… creo que ha contribuido muchísimo, muchísimo. A mantener una agilidad mental* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Los puntos negativos de la sociedad en general (como veremos a continuación en el apartado dedicado a la visión de la sociedad general desde el punto de vista friki), son la poca tolerancia hacia lo diferente, o la existencia de muchos **prejuicios**, que les impiden comprender y trabar amistad con los frikis (para los frikis son los no frikis quienes provocan y acrecientan la brecha entre unos y otros); la **superficialidad** o **banalidad**, que se hace patente tanto en sus conversaciones (hablan de fútbol, de moda, de cotilleos…), como en su tipo de lecturas (revistas deportivas o del corazón y *best-sellers*), así como en su estilo de ocio (botellón, discotecas, coches y fútbol… aunque esto no exime que a muchos frikis también les gusten estas cosas, la diferencia, según este discurso, es que para los frikis esto sería sólo una parte de su ocio, mientras que para los no frikis se considera su único divertimento y eso se juzga como escaso. De cierta manera, el ocio de los no frikis está revestido de una **agresividad socialmente aceptada**, mientras que el ocio friki se reivindica como más reposado, haciendo una defensa concreta del rol; también se tiene la creencia general de que la gente "común" tiene una **falta de curiosidad**, que les mantiene estancados en una misma postura siempre. Como otros hábitos reprobables en la sociedad en general, y en especial en la juventud, se suele decir que los no frikis tienen **hábitos menos sanos:** se emborrachan más, derrochan dinero en cosas fútiles como ropa de marca, y piratean más.

> *Algunos nos miran como bichos raros, y para algún inculto, los frikis somos los empollones, poco populares, los asociales… No saben que probablemente*

Universidad Pontificia de Salamanca

algunos frikis sean más sociables que ellos, y que en lugar de empollones, lo que son es más inteligentes (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Son tipos diferentes de diversión. No es tanto lo que ofrece la afición correspondiente sino lo que puede dejar de ofrecer el evento social. Si el objetivo es emborracharse, mientras tratas de relacionarte con gente que en realidad no te interesa y con la que ni siquiera puedes hablar porque la música está demasiado alta, entonces quizás no resulte tan extraño que prefieras quedarte en casa (…) He visto adultos hechos y derechos reírse de alguna de mis aficiones "infantiles" para acto seguido comportarse como mocosos de cuatro años practicando una afición "de adultos". La madurez no tiene nada que ver ni con las aficiones ni con la edad (Historia de Vida, hombre, 29 años).

Al considerar estos aspectos negativos, se aprecia una cierta **satisfacción por ser diferente**, alternativa, no una persona "del montón". Los temas de interés de los frikis se consideran, en ese sentido, como un poco más valiosos que los de la sociedad en general.

También tenía amigas de allí, pero me hacía amiga de la gente un poco… distinta. Yo siempre me sentía distinta pero no me preocupaba. Al contrario, lo que no quería era ir con la masa. Yo nunca fui oveja, soy más bien lobo solitario. Hoy día, que los padres intentan tanto que los hijos se integren, que tengan un grupo… Bueno, mi madre lo intentaba: "¿por qué no puedes tener amigas?". Bueno, pues es que yo tengo una o dos. Tampoco puedes ir en panda. Yo siempre he creído que era yo la que rechazaba al grupo, no al revés (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Mujer 3: *Pues es que se te quitan las ganas de leerlo* [Los best-sellers] *cuando lo ves en el metro y por todos lados. No porque obligatoriamente sea malo, sino que te da esa impresión, dice "vaya mierda".*

Mujer 1: *Claro, ya el libro no te resulta original, lo ha leído todo el mundo* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Hombre 3: *Rara vez, los no-frikis van a acabar hablando de la batalla de no sé qué en no sé dónde en tal año, o sobre física cuántica, o sobre "sí, leí que la teoría de súper cuerdas que la explicaba muy bien Pratchett en uno de sus libros…" y bueno, son cosas que es ciencia… ciencia… muy dura, o sea, no es que… No te vas a encontrar una exposición de científicos que hayan estudiado la física cuántica en una convención friki, pero aún así, son cosas que suelen tratar. Cosa que por ejemplo en una reunión de forofos de fútbol pues… no (…).*

Hombre 1: *Que no son "tetas, coches y fútbol", que no es eso: ni coches, ni fútbol ni tetas ni… moda…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Otra parte del discurso de justificación reside en la **equiparación** de frikis y no-frikis en cuanto a los aspectos del frikismo que se consideran mal vistos para la sociedad. Los frikis saben que hay cosas muy concretas de su subcultura que los demás reprueban, como el gasto

Universidad Pontificia de Salamanca

de dinero en aficiones lúdicas, la búsqueda de fantasía y evasión, el cultivo de aficiones consideradas infantiles por el público general o la tendencia a agruparse, y elaboran un discurso defensivo. Así, el mecanismo de equiparación se plasma en expresiones del siguiente tipo: "nosotros gastamos mucho dinero en nuestras aficiones, pero el resto de la sociedad también lo hace", "nosotros somos fantasiosos y buscamos la evasión, pero todo el mundo necesita escapara alguna vez", "nosotros jugamos a juegos y leemos cuentos de hadas, pero ellos se comportan de forma infantil muy a menudo, incluso en sus aficiones *adultas*", o "nosotros nos agrupamos con personas afines a nosotros pero esto es algo inherente al ser humano". El hecho de que se trate de un discurso defensivo no implica que no sea cierto, pero sí es significativo comprobar cómo este tipo de expresiones son **muy recurrentes**, están muy a flor de piel y aparecen en todos los discursos de forma espontánea, no sólo en las preguntas que exploran este elemento.

> *Los no frikis se gastan el mismo dinero o más en otras cosas. Un cubata aquí, cuesta mínimo 8€ (hasta 15 se llega a pagar por una copa, según la hora y el sitio), más la entrada al local de turno (mínimo 12€) más el transporte, más el ibuprofeno para la resaca. Eso, algunos, cada fin de semana. Otros se dejan el sueldo en ropa. Cada uno, a lo suyo* (Historia de Vida, Mujer, 27 años).

> *Las críticas al mundo friki son del tipo "no se comportan como personas adultas, no se les puede tomar en serio". No comparto esa opinión (...) En mi opinión la infantilización y el desapego son conductas muy extendidas hoy día, independientemente de ser friki o no serlo. El problema es que a los frikis se les cuelga ese sambenito de forma automática porque sus aficiones están ligadas al juego y la fantasía, que son consideradas por estas personas como "cosas de críos". En este sentido, es curioso que ciertas conductas (meterse de todo, emborracharse cada fin de semana, acostarse cada día con cuantos/as más mejor, tragarse toda la telebasura que pongan por la caja tonta…) en ocasiones no parecen merecer la consideración de "infantiles y poco realistas" por parte de las personas que opinan que los frikis sí lo son necesariamente por las aficiones que cultivan* (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

6.3. Dos visiones entorno al frikismo

Muy en consonancia con este discurso de justificación, es interesante profundizar en las dos caras de la subcultura friki: ¿De qué manera ve la sociedad convencional a los frikis? ¿Y, al revés, cómo ven los frikis al común de la sociedad? A continuación, y gracias al análisis realizado de las historias de vida, la netnografía y especialmente los grupos de discusión,, pasamos a retratar estos dos puntos de vista opuestos, o quizás no tan opuestos.

Universidad Pontificia de Salamanca

6.3.1. El frikismo visto desde fuera

Para obtener una visión actualizada de los frikis desde el exterior del fenómeno nos apoyaremos en la encuesta y, sobre todo, en el grupo de discusión con personas que no se consideran frikis y que servirán como grupo de control y muestra de la sociedad en general. Estos opinantes creen que los frikis se caracterizan por ser personas **raras y distintas** del resto: utilizan los adjetivos "raro", "diferente", "distinto" y "excéntrico" para dar una primera definición de friki y vuelven a repetirlos a lo largo de la conversación.

> Mujer 1: *Para mí, en general, lo de ser friki, es lo que antiguamente se llamaba ser un poco excéntrico o ser una persona… rara ¿no?, eso es lo que yo entiendo por friki; (…) siempre pienso que son las personas que se salen de la norma, ¿no? y que no se salen de la norma un poco, sino que en general, a todo el mundo pues le choca un poco su forma… de ser (...)*
>
> Hombre 1: *Lo que antes era ser un tipo un poco raro ahora es ser friki (…)*
>
> Hombre 2: *Les llamamos así porque son diferentes a nosotros.*
>
> Investigadora: ¿Hay otras palabras que podamos usar para llamar a los frikis, se os ocurre?
>
> Mujer 1: *Yo, excéntricos, sería mi definición, una persona excéntrica.*
>
> Mujer 3: *Hombre, y ya incluso un poco rarito, rarito… ya intentando… aunque quizás sea más en plan más despectivo* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

La plasmación de esta diferencia se hace visible particularmente en tres ámbitos: en primer lugar sus **aficiones**, en segundo lugar su **conducta** y por último en su **forma de vestir**. Estos parecen ser los tres puntos principales de contraste con el resto de la sociedad.

> Mujer 2: *Friki es una persona que tiene aficiones que son diferentes a los del resto, a las que tenemos la mayoría, pues… no sé, que son muy fans de los cómics… yo lo entiendo así, como una persona que es muy rara, que se aparta de la norma, pero también porque tiene una serie de aficiones (…).*
>
> Mujer 3: *El mundo friki son aquellas personas que… que tienen unas aficiones pero muy arraigadas (…).*
>
> Mujer 4: *Para mí, ser un friki es una persona que se sale un poco de la norma o de lo normal (...) que le gusta jugar a juegos de rol, que tiene algo muy… tiene aficiones diferentes a las que… pues que aparte de leer o ir al cine, pues les gusta jugar a juegos de rol, o disfrazarse de una diferente manera o no sé… o foros… o tendencias diferentes (…).*
>
> Hombre 2: *Para mí un friki, pues es una persona que aparte que tiene pues unos gustos o unos hobbies totalmente diferentes pues, lo lleva más, bueno, los personifica más que cualquier otro (...).*
>
> Mujer 3: *Lo que hacen es tomar la forma de vestir de la gente que les gusta, o sea, el estilo japonés… o gótico o… bueno, se puede decir, ciertas tribus*

Universidad Pontificia de Salamanca

urbanas, pues esa… adoptan en su forma de vida, pues ese tipo de vestimenta, complementos etc. y bueno, para mí eso es ser un friki (…)es lo primero que te llama la atención, que vas por la calle y ves al que… va vestido… de una forma particular, al estilo, ese que en España no se ve tanto, pero que en Japón se lleva mucho; lo de ir como muñequitas, que no sé cómo se llama esa tribu, pero vamos, que tú entonces los ves y dices "Jo, qué chica más friki", porque es muy poco normal ver a una persona vestida por la calle con eso, con una faldita y con el pelo así, como si fuera una muñeca (…).

Mujer 2: *Es muy típico los cómics… La vestimenta (…).*

Hombre 1*: Los que se visten de manga y esas cosas* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Por lo general, los opinantes de más edad, se centran más en la conducta externa para calificar a un friki, importando menos el contenido de sus aficiones que su exteriorización, mientras que los más jóvenes consideran friki a todo aquel cuyas aficiones se salgan de la norma y pertenezcan a lo que se ha venido llamando "la cultura friki", como hacer maquetas, o jugar con figuras. Así, de cierta manera **los jóvenes son más estrictos** con la catalogación, dando importancia también a lo que se hace de forma privada, mientras que los mayores se centran en la imagen proyectada en situaciones sociales.

Hombre 2 (30 años): *Yo no me voy con un escudo y voy vestido de templario por la calle, ahora mismo, yo no voy. Es que ¿eso es un friki? Bueno.*

Mujer 1 (55 años): *Sí, eso sí que lo veo friki.*

Hombre 2 (30 años): *Pues eso es lo que te estoy diciendo. Gente al menos que yo conozco, y que yo interpreto, o que la gente interpretamos como friki, yo, en cuanto a música y en cuanto a cosas, yo lo veo lo más normal del mundo y yo, o sea, tienen hobbies, que, yo digo, maquetismo, que ellos se dedican a pintar ahí los muñequitos con los que luego juegan… pues no sé.*

Mujer 1 (55 años): *Pero yo es que eso lo veo que es más una afición, yo eso no lo veo friki, las maquetas no.*

Mujer 4 (29 años): *Pues yo eso sin embargo sí. Yo todo lo que sean aficiones que se salgan de lo que rodea a mi mundo, que pueda ser ir al cine, leer, salir, escuchar música, o sea, esas cosas, salir con los amigos y tal. No conozco a nadie, de mi mundo cercano, de mis amigos, que se dedique a pintar… o que se vaya a hacer peleas medievales, o que… entonces, siempre que la afición se salga de lo que me parece a mí normal, lo considero friki.*

Hombre 1 (36 años): *Lo que decimos es que son personas normales pero con aficiones diferentes; un coleccionista de sellos no sería un friki, porque hay poca gente que sea coleccionista de sellos, pero es normal. Y sin embargo si alguien colecciona algo rarísimo o si ya… si tiene la casa llena, como lo que decíamos del fútbol, si tiene una bufanda no es un friki, pero si tiene la casa llena de cosas del Atlético de Madrid y se casa con la camiseta del Atlético de Madrid, pues es un friki* (Grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

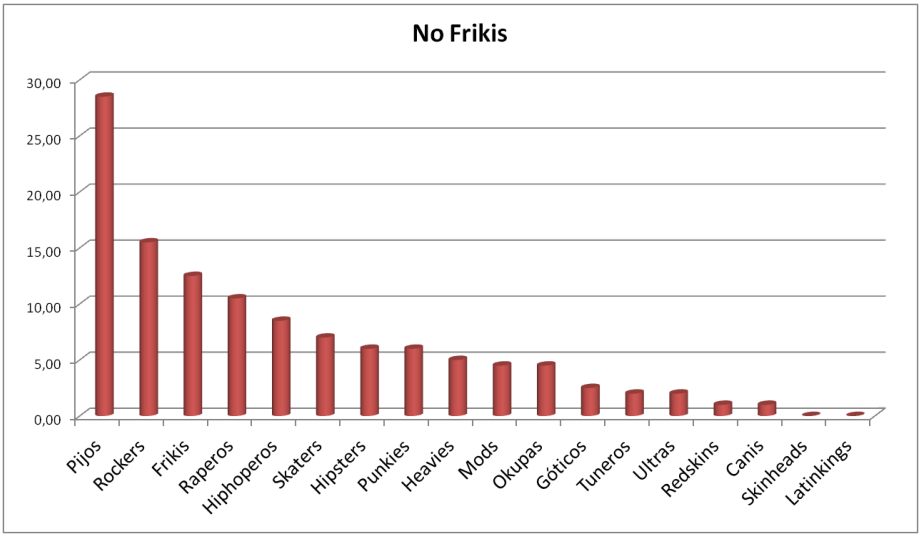
Los opinantes no frikis se abstienen en un principio de hacer un juicio de valor con respecto a los frikis. No opinan que su comportamiento sea correcto o incorrecto y **relativizan** su legitimidad para juzgar lo que es "apropiado" o "no apropiado" como afición.

> Hombre 2: *Son diferentes, tienen sus peculiaridades, pero que no son ni buenas ni malas, o sea, son simplemente diferentes (…)*
> Mujer 3: *No. A mí personalmente no me parece que ser friki sea malo…*
> Mujer 2: *No, no tiene por qué ser* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Incluso **relativizan** su legitimidad para juzgar lo que es raro o friki y lo que no. Opinan que ellos fácilmente "podrían ser frikis sin saberlo". Es una idea que se repite muy a menudo, sin embargo esto no constituye una verdadera creencia; las personas que han dicho esto no creen realmente que sean frikis, sino que lo proponen a modo de posibilidad remota o broma.

> Mujer 1: *Lo que pasa es que también es una cosa muy subjetiva lo que yo opine que sea raro, a lo mejor para otra persona no lo es (…)*
> Hombre 1: *A lo mejor ellos nos ven a nosotros frikis, a lo mejor ellos se consideran normales, y somos los demás los que los consideramos frikis, a lo mejor es eso (…) Claro, es que yo, estoy aquí, y a lo mejor voy a ser yo friki y no lo sé* [risas...]
> Hombre 2: *Yo… me encantan los ordenadores porque me dedico a ello, pues seguro que habrá gente que dirá "tú eres un friki, es que estás todo el día con el ordenador…", porque sí… porque a mí no me gusta la tele, y si no me gusta la tele pues estoy con el ordenador ¿Soy un friki?, pues vale.*
> Mujer 1: *Pero es que yo a eso no lo veo ser friki.*
> Hombre 2: *Claro* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Gráfico 48: Identificación con otras tribus urbanas. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

En esta misma línea, la primera pregunta de la encuesta, nos muestra un 12,5% de opinantes no frikis que, pese a no serlo ellos mismos, se sienten identificados con el frikismo de alguna manera: aunque luego puntualizan en la segunda pregunta que sólo es simpatía, que ellos no son nada frikis. Comparando el resultado con el de otras tribus urbanas y grupos sociales actuales sobre las que se mide la afinidad, veremos que los frikis ocupan el tercer puesto de los más valorados, muy por debajo de los pijos y algo detrás de los *rockers*. Aun así, el nivel de afinidad no resulta muy alto: uno de cada diez no frikis siente simpatía y afinidad con los frikis, pero los nueve restantes no.

También se admite que la palabra "friki" **no está clara** y que se **abusa de ella**, pues se utiliza más a menudo de lo que su significado estricto permitiría.

> Mujer 2: *Estoy de acuerdo contigo en que utilizamos el término friki para todo: para el que es un poco rarito, para el que tiene una afición que parece diferente, para aquel que está pasado de moda o nos creemos que está pasado de moda… Porque ¿cuántas veces no habéis oído en la tele, gente que sale, que yo qué sé, que van a otro ritmo y ya dicen "este es un friki"?… Es verdad que es una palabra que yo creo que está mal usada… pero…*
>
> Mujer 3: *Se generaliza mucho.*
>
> Mujer 1: *Yo también, creo que sí… porque además cada persona tiene un concepto diferente de lo que es friki* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Podrían diferenciarse así **dos sentidos** de la palabra friki; un sentido amplio para designar a cualquier persona rara o excéntrica, entre los que entrarían desde *freaks* televisivos hasta incluso los muy fanáticos del fútbol, y un sentido estricto para designar a los frikis como miembros de una tribu urbana o personas que se llaman frikis a sí mismos. El grupo opina que el sentido estricto es el verdadero sentido de la palabra friki.

> Mujer 1: *Los que… se consideran frikis, sí, no los que a nosotros nos parecen raritos.*
>
> Hombre 1: *Pero entonces sólo entran los que son frikis que se consideran frikis ellos. No valen lo que estábamos diciendo antes, del friki del trabajo o el friki de los ordenadores a lo mejor. Si van disfrazados de* Star Trek *y todo eso es porque son los que se consideran ellos frikis, no los que la gente les dice (…) frikis-frikis, por así decirlo ¿no?, que se identifican con lo friki* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

El primer paso hacia convertirse en un verdadero friki, según los miembros del grupo de control, sería hacerse fan de alguna cosa. En este grado están presentes frikis y no frikis, porque comparten una pasión por algún elemento de la cultura (se citan expresamente series

Universidad Pontificia de Salamanca

como *Perdidos* que han supuesto todo un fenómeno mediático en los últimos tiempos). Visto desde la perspectiva fan, se generaliza el concepto de que "todo el mundo es un poco friki".

> Mujer 3: *Todo el mundo en algo es un poco friki. Friki o fan, es que claro, a lo mejor el nivel más bajo puede decirse que es "fan"… alguna gente que es… por ejemplo, el fenómeno de* Perdidos *que hay ahora ¿no?, pues por ejemplo hay mucha gente que le gusta mucho esa serie y dicen "soy un friki", pero no… eso no es ser friki, a lo mejor es ser fan, porque tú no vas vestido como… como a lo mejor uno de los personajes, entonces para mí ya es un poco el "grado cero" es ser fan y luego, según vayas comportándote o tomando ciertas, no sé, hábitos, prestados de esa afición o ese fenómeno que te gusta, entonces ya vas incrementando un poco la escala* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Si se les plantea el caso de que ellos mismos fueran catalogados como frikis, contestan que no les importaría y lo tomarían como algo positivo, siempre y cuando la razón fuera describir sus gustos y aficiones. Sí les molestaría como crítica a su conducta, pues conocen que algunas personas utilizan la palabra friki como un insulto. El **sentido** de la palabra es la clave de su posible respuesta.

> Mujer 1: *No, es que depende de cómo te lo llamen, que es que hay muchas veces que si te dicen "anda, pero qué friki eres, qué bien" o que te dicen "jo, qué friki eres", que te quedas diciendo "qué horror, parece que me están insultando". Claro, y de hecho hay gente a la que no le gusta que se lo digan, porque a lo mejor, la persona que se lo dice, se lo dice peyorativamente, como diciendo "anda, que eres… bufff"* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

> Hombre 2: *Si es que me da igual. O sea, es que no lo considero ni que sea en el mal sentido ni en el bueno (...) es una palabra que la tengo… que la utilizo.*
>
> Mujer 4: *(...) Es que depende de por qué me lo haya dicho (...) es que no lo considero tampoco despectivo (...) si me dice otra cosa, pues a lo mejor me enfado, pero depende de por lo que sea, pues a lo mejor le puedo decir "sí, soy friki porque me gusta mucho la decoración" (...) No, no lo veo que sea una palabra despectiva, no me sentaría mal si alguien me dijese "eres friki".*
>
> Mujer 3: *Vale, yo lo primero es que preguntaría por qué, pero vamos, que me dijera lo que me dijera no… no me lo tomaría mal.*
>
> Mujer 2: *A mí me daría igual. Si me lo dice alguien que se que va en mal plan, a lo mejor ya digo "vamos a ver", pero no. Me daría igual. No me lo tomaría a mal.*
>
> Hombre 1: *A mí me haría gracia. Pero igual, les preguntaría el por qué* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Cuando finalmente el grupo no friki emite un juicio de valor con respecto al comportamiento friki, opinan que los frikis se distinguen de la sociedad en general porque **llevan las cosas al extremo,** convirtiendo sus aficiones en una forma de vida.

> Mujer 1: *Lo que decía él, que a lo mejor son cosas llevadas al extremo.*
>
> Hombre 1: *Es que cualquier de esas cosas, llevadas al extremo sería friki, lo que decíamos del fútbol, si además uno lo hace totalmente visible.*
>
> Mujer 1: *O lo que decía él de los ordenadores o que les gusta mucho la informática… pero que les gusta en extremo, o sea…*
>
> Mujer 2: *Cuando hacen de eso su forma de vida.*
>
> Mujer 1: *Que todos usamos Internet y no por eso somos frikis, pero el que lo usa en extremo y lo vive…*
>
> Mujer 2: *Eso, que al final, de su excentricidad, entre comillas, convierten en una forma de vida, que todo gira alrededor.*
>
> Mujer 1: *Convierten su hábito en una forma de vida* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Otros aspectos negativos de los frikis serían su dificultad para integrarse y mantener conversaciones triviales "normales".

> Hombre 2: *Claro, pero… te puedo asegurar que hay gente en mi trabajo, en mi mundo, que es que son totalmente frikis, o sea, no tienen ningún tipo de conversación que no sea orientada totalmente a eso; son frikis, no les puedes hablar de ninguna cosa*
>
> Mujer 2: *(…) Pero entonces esos, en lo que se diferencian, es en que tú no puedes tener una conversación con ellos "normal", yo que sé, del fútbol o de unas vacaciones o lo que sea… porque se centran en un tema (…) Yo creo que todos conocemos a alguna persona que nosotros consideramos friki, y yo creo que a veces, si intentas mantener una conversación, llegas a un límite donde ya no te da para más ¿sabes? Tus aficiones, las suyas, tu manera de pensar… las suyas…* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

La visión externa es que los frikis componen grupos muy cerrados y que resultan incluso radicales hacia los de fuera de estos grupos. También se piensa que pueden despreciar en cierta medida a la gente no friki por considerarles "aburridos" y "estereotipados".

> Mujer 2: *Es que a lo mejor no es incómodo para mí, quiero decir, que tú lo estás enfocando en que a lo mejor es incómodo para mí relacionarme con un friki, pero a lo mejor es que es para él incómodo, relacionarse conmigo, yo, que le parezco una aburrida, estereotipada etcétera, etcétera….*
>
> Mujer 4: *Sí. Yo estoy contigo también.*
>
> Mujer 2: *Radicales, que son un poco radicales. O a lo mejor soy yo que he tenido mala suerte y me he encontrado con gente muy radical que se considera friki…* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Su **estética** también tiene una valoración negativa, aunque se vea como algo original en ocasiones, su indumentaria friki y sus disfraces resultan estéticamente feos para algunos opinantes. También se anota como algo negativo el hecho de ser un grupo que **vive entre la realidad y la ficción**, resultando personas algo crédulas.

> Mujer 4: *Mala, que a lo mejor lo llevan todo al extremo (…)*
>
> Mujer 3: *Y… que a lo mejor no saben hacer entender al resto de la gente porqué son cómo son. Bueno, sí, falta de comunicación puede ser, pero no era esa palabra, no sé la palabra exacta, pero es eso.*
>
> Mujer 1: *(…) Si hablamos de los frikis estos que se disfrazan, pues por ejemplo su estética, para nada me gusta. Estética nada*.
>
> Mujer 2: *(…) Y malo que pertenecen a un grupo cerrado, y también que viven entre la realidad y la ficción.*
>
> Hombre 1: *(…) Y como malo, pues un poco lo que se ha dicho, que son muy cerrados a lo mejor y eso no es positivo* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

> Hombre 1: *Pues para mí es algo mitológico, como que se lo creen todo, todas las historias.*
>
> Investigadora: ¿Son un poco crédulos, entonces?
>
> Hombre 1: *Para mí, sí* (Grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Si se pregunta entorno a un **caso extremo** como la "Gran Boda Friki[91]", la reacción es entre divertida y negativa; a la mayoría les gustaría presenciar una boda así pero casi ninguno estaría dispuesto a celebrarla y sólo en unas determinadas circunstancias, con amigos muy concretos y sólo si a la pareja le hiciera mucha ilusión. Los adjetivos negativos que se otorgan son: "poco serio" y "hortera"; para algunos este comportamiento no es típico de los frikis, sólo de aquellos que, además de ser frikis, son "muy exagerados" o "tienen ganas de sobresalir".

> Mujer 3: *A mí me gustaría ir a una boda así, te lo tienes que pasar…*
>
> Mujer 2: *Yo el problema es que no me lo tomaría en serio (…) Yo me he casado hace 2 años, súper convencional todo, "disfrazada" como tú dices, y todo así, no me salté ni una regla. Ahora si me dice mi pareja y vamos, no. Me daría no sé qué. No lo veo. No me lo tomaría en serio. Para mí casarme ha sido algo serio, en lo que creía y que he hecho convencida, que yo tengo unas creencias determinadas y no, no me parece (...)*
>
> Mujer 3: *Me lo podría plantear. O sea, me tendría que convencer más que nada por… por el hecho de decir "madre mía la que podemos organizar", pero realmente, como yo no creo en el matrimonio... bueno, a mí las bodas*

[91] Juanma Santiago se ha hecho famoso ya que su boda apareció en la prensa por ser una boda totalmente a lo friki, en la que hubo múltiples referencias a *La Guerra de las Galaxias*, *El Señor de los Anillos*, etcétera… él mismo lo cuenta en su blog: http://juanmasantiagoblog.blogspot.com/2009/04/mi-gran-boda-friki.html.

Universidad Pontificia de Salamanca

demasiado conservadoras, o sea, clásicas, no… no es algo que vaya conmigo. Entonces por hacer algo diferente. Pero a lo mejor con cuatro amigos, o sea, con gente que sepa que se lo van a pasar bien y que van allí porque quieren hacerlo, no al critiqueo ¿sabes? (…) De un primer momento no le diría que sí, porque sería algo de… de pensártelo. Pero yo creo que si insiste mucho y yo veo que es algo que él lo ve vital, pues sí. Podría, podría ceder.

Mujer 1: *Pues yo no, porque en esta vida ves muchas cosas pero ¡esto me parece una horterada! Una falta de personalidad, un querer llamar la atención, una cosa hortera ¿no?, hacer eso… conmigo desde luego no se casaría así.*

Hombre 2: *Yo es que… yo no lo haría… es que yo lo digo. Yo no lo haría, ni tampoco lo pediría. Ni lo pediría ni lo aceptaría (…)*

Mujer 4: *Yo con la familia no me casaría así. Ahora, con los amigos… sí. Pero no es por nada, es que no veo a mi abuela… no, no. Es que no. Alucinaría la mujer. Vamos a ver, ni a mi abuela ni a mis tíos ni nada (...) Es que ni me lo plantearía* (cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Como aspectos positivos del colectivo friki se destaca en primer lugar su **originalidad** y su **imaginación**. También el hecho de que son **divertidos** y realizan actividades entretenidas. Se considera como un aspecto positivo el hecho de que parecen ser personas muy **libres** a las que no les importa mucho el qué dirán; en línea con esto se dirá que tienen una **personalidad** fuerte y consecuente con sus ideas y que son **distintos** (en un sentido positivo) a la gente corriente. Todos estos factores se reiteran a lo largo del grupo y por último, también se valora el hecho de que por sus hábitos de consumo **generan riqueza**.

Mujer 4: *Buena, que son originales. (…)*

Mujer 3: *Una cosa buena es que me parece bien que son divertidos* (…)

Mujer 1: *Pues libertad, porque hacen lo que quieren, son raros, pues vale, pero porque hacen lo que les gusta, pienso yo que son personas libres* (…)

Mujer 2: *Cosa buena, pues que tienen una personalidad fuerte, o sea, que son… no sé la palabra, pero que son consecuentes, que no les importa ni les influye para nada el qué dirán (…)*

Hombre 1: *Pues yo como cosa buena, voy a decir algo un poco distinto de lo que se ha dicho aquí, quizás por mi profesión, pero yo pienso que es bueno el que sean gente que genera riqueza, que mueven el dinero y generan más riqueza que a lo mejor otras personas o grupos y eso es bueno* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Aunque la originalidad y la libertad se señalan en consenso como características propias de los frikis, también **se cuestionan en casos concretos**, sobre todo a medida que se plasman en actividades más grupales que individuales.

Mujer 1: *Que son personas excéntricas o raras, pero incluso las veo originales y sin embargo hay otros frikis que no… (…)*

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 2: *No hay nadie que se esté inventando algo nuevo ¿o no?, es: "yo me quiero disfrazar y me disfrazo… o voy vestido de un cómic, de un manga" y es que ya estaba inventado ¿no? yo estoy cogiendo y me estoy yendo a un sitio que les digo "vísteme de esto", no soy original, porque lo estoy copiando (…)*

Mujer 1: *Lo que pasa es que los frikis si son tan libres como aquí hemos querido decir, que les importa un bledo lo que digan los demás, en ese aspecto, pues me imagino que hasta en los pueblos, por ejemplo, pues deberían existir los frikis, ¿por qué no?* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Como razones o causas del frikismo aparece la necesidad de **ser o sentirse diferentes**. A la vez, esa diferencia de la sociedad en general les hace ser **partícipes de un grupo**, pertenecer a él, buscar su identidad y compartir una personalidad.

Mujer 1: *Que ellos mismos se consideran distintos al resto. Todo eso les hace ser distintos que el resto y yo creo que eso es lo que les hace… Y que no están dentro de la norma, que son distintos.*

Hombre 1*: Que no es lo que haría todo el mundo (...)*

Mujer 1: *Yo es que pienso que las personas que son así, tan frikis ¿no? lo que están buscando es afianzar un poco su personalidad, digamos que quieren sobresalir de alguna manera y eso… a ellos les hace pensar que son diferentes y originales. O sea, que yo creo que va bastante con la personalidad de cada uno y que es bastante más profundo que… que lo que nosotros creemos, porque si no, nadie se atrevería (...) no se atrevería a hacerlo simplemente por una tontería, es mucho más profundo, eso yo pienso que les hace sentirse distintos de alguna manera, o sea, no pasar desapercibidos*.

Mujer 3: *Sí, pero yo creo que eso, que les hace ser diferentes del resto de la sociedad, pero también les hace ser pertenecientes a un grupo…*

Mujer 1: *Sí… de alguna manera…*

Mujer 3:… *Porque realmente les ves y siempre van todos juntos.*

Mujer 1:… *Buscan una identidad. O sea, son personas que están buscando una identidad. Y a lo mejor de esa manera…*

Mujer 3: *Sí, luego habría que saber los motivos, de a ver ¿por qué te quieres apartar de la sociedad y pertenecer a un grupo?, pero eso ya…. Es muy personal* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

También la **abstracción** muy grande dentro de un tema se ve como una causa del comportamiento friki, que les impide salir de él e integrarse con el resto de la gente. También se hace una mención que tiene mucho que ver con las nuevas formas de comunidad descritas por Castells: la sociedad se ha vuelto muy **individualista** y los lazos entre compañeros de trabajo etcétera se han roto; hoy sólo nos relacionamos con aquellos que elegimos por una afinidad concreta.

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 2: *No, a ver, es que te estoy hablando de que, o sea, esos, o sea, yo, en el mundo en el que me rodeo tengo al informático, que es que de verdad, es monotema, es que no puede salir de ahí (...)Yo creo que todo es cuestión de intentar buscar... intentar buscar cuál es el punto de afinidad; o sea, que todo el mundo tiene que tener una afinidad y ya es encontrarla, pero es que no quieres (...) ¿Te crees que lo voy a intentar con un tío que le veo de pascuas a ramos o del trabajo? No, tú por tu camino y yo por el mío que… yo creo que es un problema del no querer de la sociedad en sí, de que cada vez somos más interioristas [sic.] y nos dedicamos a lo nuestro, sólo te intentas relacionar con lo que más se parece a ti, y nada más* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

El **perfil o retrato robot** del friki, pintado desde fuera es el siguiente: personas relativamente jóvenes, entre 18 y 35 años; sobre todo son hombres, se gastan mucho dinero en sus aficiones, que se consideran caras y raras, con un nivel cultural alto, con carrera fundamentalmente de ciencias (informática, matemáticas, física…), pero también de letras (filosofía, sociología, ciencias políticas, historia del arte…) y bellas artes. Son individualistas, independientes, creativos, imaginativos, originales, sociables pero no con todo el mundo, se sentirían a gusto sólo en pequeños grupos, y mejor si es de personas afines. Su estética no es homogénea. Utilizan muchísimo Internet.

Mujer 3: *Creo que sí se gastan bastante dinero, porque son aficiones caras (...) yo creo que es gente que tiene bastante dinero, o no, pero que se pueden permitir esos caprichos o que a lo mejor se quitan de otras cosas.*

Mujer 4: *Que son jóvenes.*

Mujer 3: *Yo incluiría hasta 40 años o así.*

Mujer 2: *Yo creo que es gente con alto nivel cultural y gente muy viajada, o que al menos ha visto otras cosas.*

Mujer 3: *Que prácticamente toda la información que obtienen, la obtienen de Internet. Vamos Internet es su fuente de todo.*

Mujer 4: *Yo más chicos, no sé por qué pero tengo el concepto de que son más chicos que chicas y que los informáticos son muy frikis (ríen todos).*

Investigadora: ¿Qué más profesiones… informático?

Mujer 3: *Dibujantes*…

Mujer 2: *Creativos*….

Investigadora: ¿De ciencias o de letras?

Mujer 2: *De ciencias, yo diría ciencias.*

Mujer 4: *Yo también.*

Mujer 3: *Yo las dos. Mucha gente de informática ¿no?*

Mujer 4: *Hay mucha gente de letras ¿eh? también (…)*

Mujer 4: *Sí, y políticas también.*

Mujer 1: *Y bellas artes. (…)*

Mujer 3: *Y filosofía* (Grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Se concibe el frikismo como algo **propio de los jóvenes o de la juventud** en general. Aunque existan frikis mayores de 40 años estos se consideran excepciones; se cree que lo normal es que al llegar a una edad, los frikis dejen de serlo o al menos dejen de vestir y actuar como tal, aunque mantengan sus aficiones.

> Mujer 3: *Sí yo… pienso que pueden ser… hasta una edad así más o menos, o sea, de 20 a 40 años la gente que se puede, se puede meter ahí.*
>
> Mujer 4: *Pues yo de 40 no lo veo (...) Yo de 35 para abajo (...)*
>
> Mujer 1: *Yo creo que son más bien jóvenes. De 35 para abajo (...)*
>
> Hombre1: *Un friki es hasta cierta edad y luego ya dejas de ser friki (…)*
>
> Mujer 1: *Ser friki yo creo que es un poco fruto de la edad (...) yo pienso que va con la edad. Cuando uno está aún afianzando su personalidad y todo eso (…)*
>
> Hombre 1: *Haberlos los ha habido siempre… Sin embargo ni antes ni ahora se ven frikis de esa edad, tan mayores. Los que hay son jóvenes, antes y ahora.*
>
> Hombre 2: *¿Qué no se ven frikis?*
>
> Hombre 1: *Que no se ven de esa edad.*
>
> Mujer 4: *De esa edad no (…)*
>
> Hombre 2: *Es igual que ser punki, o sea, yo veía a mi vecino que era punki y yo decía "madre mía" y me decía mi madre "no te juntes con él"…*
>
> Mujer 1: *¿Y has visto cuántos punkis hay ahora? (…) Ahora quedarán cuatro punkis, comparado con lo que había. Porque han crecido y…*
>
> Hombre 2: *Pero porque es la tendencia de ese momento. O sea, hace 20 años, pues eran los punkis, ahora ¿qué hay que llamarles?, ¿moddies?, ¿o nocturnos?, o tal...*
>
> Mujer 1: *No. No, es que han vivido, es que han crecido y ya no son punkis.*
>
> Mujer 4: *Hombre, es que no pega nada* [Risas] (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Además, el frikismo se ve como un **fenómeno urbano y grupal**, que sólo puede darse en grandes ciudades donde el control social sobre la estética y las costumbres es más laxo y donde se pueden compartir las aficiones con muchas personas.

> Mujer 2: *Yo soy de una ciudad pequeña (...) creo que las sociedades pequeñas no favorecen a los frikis (…) Allí, una persona que se sale de la norma, eh… es que allí sería señalado con el dedo, y os parecerá que exagero, pero es así... Por ejemplo, yo no he visto allí nunca a nadie con el pelo verde o morado, pero aquí en Madrid sí (...)*
>
> Mujer 4: *Claro, pero al hilo de lo que decía ella también, aparte de que se identifiquen y que se vean ellos individualmente y digan que "yo soy friki y estoy aquí"... necesitan un grupo…*
>
> Varios: *Claro*.
>
> Mujer 4:… *Si no tienen ese grupo, se quedan solos.*
>
> Hombre 1: *Tendrán que hacerlo todo por Internet.*
>
> Mujer 1: *Se quedan sin jugar a rol juntos y se tienen que disfrazar solos.*
>
> Mujer 4: *Con la* web-cam *del ordenador diciendo "¡chicos! estoy aquí" (...)*

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 2: *Es que yo creo que para ser friki o lo que yo estoy entendiendo que es ser friki, una de las cosas que necesitas es a personas. Es que sin personas tú no te puedes poner delante de un ordenador y ponerte la* web-cam *y decir "¿qué pasa, tíos?, chavales, miradme". Eso no vale, lo importante es tener a alguien, a uno, dos tres, o sea, ser un grupo, en el que todos tengáis la misma convicción y… y puedas pensar y decir "pues mira, es esto" ¿sabes?* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Por el contrario, **los frikis no pegan en el papel de abogados, médicos, farmacéuticos ni arquitectos**. De la misma manera, no se les ve viviendo vidas **convencionales** ni muy **tradicionales**. Se les ve como personas **no muy religiosas** y **apolíticas**, en todo caso si hay que decantarse por una tendencia dan la impresión de ser más de izquierdas que de derechas.

Mujer 4: *Derecho nada, y medicina a mí tampoco me pega nada.*

Mujer 3: *No. Ni farmacia.*

Hombre 1: *Ni arquitectura.*

Mujer 3: *Hay ciertas profesiones que yo creo que no… no sé, es un tema tan cerrado ¿no? que no deja lugar para… Hay personas que luego a lo mejor es un arquitecto y le pueden gustar mucho los cómics pero no… no pega (...) Por ejemplo, ir a misa todos los domingos, con pantalón de pinzas, polo y los tres niños. O sea, para mí una antifriki, es una persona, como te voy a decir, demasiado conservadora (…)*

Mujer 2: *Apolíticos*.

Mujer 3: *Yo creo que son apolíticos también.*

Mujer 4: *A mí me pega más la izquierda*

Mujer 1: *Quizás sean más cercanos a la izquierda pero externamente, porque son más transgresores y parece que la derecha se asemeja más a la gente dentro de la norma, entonces puede ser, por eso, que se quedarían*...

Mujer 3: *Pues no sé, yo no les veo muy activistas políticamente* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto al **rechazo social**, existe división de opiniones; incluso habiendo aparecido la palabra "friki" como insulto, varios creen que no existe un verdadero rechazo social ahora mismo hacia los frikis, otros creen que sí existe pero que este es moderado, quizás por parte de gente muy mayor que no entiende a los jóvenes o simplemente por gente que, por el tipo de vida actual, no se paran a entablar conversaciones con quienes sean un poco diferente a ellos; algunos opinantes piensan que son los propios frikis que se aíslan de la sociedad.

Mujer 3: *Es un rechazo, no al 100%, pero… sobre todo por cierta parte de la sociedad. Por ejemplo las personas mayores… de 60 años para arriba ¿no?, eh… no son capaces de entender cómo, por qué actúan así (…)*

Hombre 2: *No. Yo creo que son sociables con todo el mundo, pero que el resto de la gente no queremos entenderles. Entonces… ellos están aquí y tú puedes hablar con ellos, pero es que somos nosotros que decimos "yo con ése no tengo nada que ver" (…)*

Universidad Pontificia de Salamanca

Mujer 2: *Tú lo estás enfocando en que a lo mejor es incómodo para mí relacionarme con un friki, pero a lo mejor es que es para él incómodo, relacionarse conmigo, yo, que le parezco una aburrida, estereotipada...* (Grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En esta misma línea, la pregunta número 28 de la encuesta hacía referencia a las personas que piensan de forma diferente a la mayoría, y la reacción de discriminación o no discriminación de la sociedad hacia ellos. Se les ofreció a los opinantes una serie de frases y se les pidió que marcaran la que considerasen más cierta. La mayoría de los opinantes sí perciben discriminación, ya que el 79% de los frikis y el 73% de los no frikis vota una de las dos primeras opciones de la escala, que indican discriminación injustificada y discriminación debido a comportamientos raros o incompatibles con los demás.

Tabla 24: Percepción de la discriminación hacia los diferentes. Porcentajes.

Las personas que piensan diferente con respecto a la mayoría...	Frikis	No Frikis	Total
A menudo son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, injustamente.	40,98	35,50	38,90
Son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, pero sólo si muestran un comportamiento raro e incompatible con el de la mayoría de las personas.	38,23	37,50	37,95
Hoy en día no suelen ser discriminados ni están mal vistos, ni son excluidos, eso es solo un tópico o algo que ocurre excepcionalmente.	11,01	15,50	12,71
A menudo se excluyen ellos mismos, son ellos quienes se cierran a los demás.	8,56	9,00	8,73
No contesta	1,22	2,50	1,71
Total	100	100	100

Aunque las diferencias son muy leves, los no frikis perciben la discriminación en menor medida que los frikis: muestran puntuaciones ligeramente más bajas en las respuestas que indican discriminación y valores algo superiores en la que indica que la discriminación que sería un tópico y la que indica que son ellos mismos quienes se excluyen. Además, y en cuanto a orden, los frikis eligen en primer lugar la respuesta de la mayor discriminación (injusta), con casi un 41% de votos, mientras que los no frikis se decantan por la segunda opción (discriminación hacia un comportamiento raro), con un 37,5%. No encontramos relación entre esta pregunta y otros factores como el sexo, la edad o la clase social de los opinantes.

Las **aficiones** de los frikis, según este punto de vista no friki serían el rol, las maquetas, el coleccionismo, los cómics, los disfraces, la televisión, las películas y series de ciencia ficción y fantasía, Internet, las espadas, los marcianos, pintar figuras, los vampiros y leer.

Universidad Pontificia de Salamanca

Investigadora: ¿Qué más gustos? ¿Qué más aficiones? Hemos hablado de cómics, maquetas, espadas, Internet…

Mujer 3: *El Rol…*

Mujer 1: *Lo de las espadas.*

Hombre 1: *El espacio, todas las cosas del espacio.*

Mujer 4: *Ese tipo de películas.*

Hombre 1: *Los marcianos, Star Trek.*

Mujer 4: *Sí, ese tipo de películas, El Señor de los Anillos, las Trilogías…* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Como hemos dicho, la **lectura** sí se señala como una afición que los frikis comparten, pero existen ciertas reservas al respecto. Se cree que muchos frikis –los más televisivos–, probablemente no lean mucho y que, el resto, leerán solo los géneros que les gusten (ciencia ficción, fantasía, terror y mitología, principalmente). En cualquier caso no se les concibe leyendo *best-sellers*, sino que se cree que prefieren leer cosas que nadie más lea: leer algo muy popular no les gustaría por no ser de su género y por el propio hecho de ser popular.

Mujer 4: *Leer sí, pero ese tipo… trilogías… No novelas.*

Mujer 2: *Ciencia Ficción.*

Mujer 1: *Ciencia Ficción… Vampirismo (…)*

Mujer 1: *Fantasía, fantasía…*

Mujer 3: *Sí, leen bastante.*

Hombre 1: S*í pero no. Leer sí, pero no todo, lo que les gusta... Es que luego ven mucho la TV; mucha TV, mucha serie… no tanto leer.*

Mujer 1: *Yo es que como tenemos distintas opiniones… yo no, no les considero de leer.*

Mujer 2: *Yo pienso que sí que leen, pero temas, temas concretos, como habéis dicho, Ciencia-ficción, cómics, mitología… (…)*

Mujer 4: *Sí, yo creo que sí, pero siempre eso, exactamente, temas concretos o de… no sé, no creo que… no veo a un friki leyendo* El Código Da Vinci*, no sé por qué. Cosas que no leemos todos*

Mujer 3: *Eso, es que no leen esas novelas, o sea, y esas cosas* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto al **rol**, en general se concibe como una afición muy extendida entre los frikis, al menos en los que define el sentido estricto de la palabra, aunque existen dudas acerca de si un friki de otra rama (por ejemplo de las series de TV) jugaría a ese tipo de juego.

Mujer 2: *De los que sí se consideran frikis, yo creo que sí.*

Mujer 3: *Yo sí, pero yo lo asocio a un determinado tipo de frikis, o sea "los frikis de los juegos de rol", o sea, no… no a todo el que sea friki.*

Hombre 1: *Pues yo no, yo al de* Star Trek *no le veo jugando a un juego de rol, sino que le veo en el ordenador jugando a los marcianitos o algo así* [risas].

Universidad Pontificia de Salamanca

Mujer 3: *Hombre, pero no sé, dentro de lo que le guste a una persona, yo creo que puede ser un poco polivalente ¿no? y que aparte de eso puede quedar con otro amigo y jugar* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

El rol tiene aún hoy connotaciones negativas sobre todo por no conocerse bien los presupuestos del mismo. Parece haberse superado el cliché de "el asesino del rol", ya que se menciona como algo ya resuelto y poco relacionado con los contenidos del juego. Aún así, el aspecto negativo del rol radica en que resulta infantil ("como jugar a las casitas"), que tiene mala imagen pública y que podría "irse de las manos" o ser incontrolable, especialmente el rol en vivo. La mayoría no lo recomendarían a una persona querida "por si acaso".

Mujer *4: Creo que han hecho mucho daño los medios de comunicación (...) siempre se ha visto como algo negativo… o a alguien que se le ha ido la pinza...*

Mujer 1: *Pues a mí no me gustan los juegos de rol… me parece una cosa tontísima. O sea... absurdo total. El organizarte ahí una historia que te estás inventando… me parece de niños pequeños (…) La mala prensa que tienen no me la creo, para nada, no los veo así, pero los considero muy infantiles y lo encuentro una tontería (…) No me atrae nada (...) Si fuera por ejemplo mi hija le diría "no, no me apetece mucho que vayas, la verdad". No. Porque veo el concepto que mucha gente tiene de los juegos de rol, no me gusta, para mi hija, que participe en una cosa así. No.*

Hombre 2: *Yo, si fuera a jugar con disfraces y todo, por el campo, yo le diría a mi hijo que no, que mejor se quede en casa y que los disfraces los deje para carnavales o algo. Porque no sé. Hombre, por mi forma de ser, le diría que hiciera lo que quisiera, pero si yo tengo que decir si sí o si no, pues no va. Porque a mí no me gusta andar disfrazándote y yéndote por ahí, diría que no.*

Mujer 4: *Uff. Si fuese un grupo que conoce y tal, entonces sí. Si no, me lo pensaría un poco, aunque yo creo que le diría que sí, no sé* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Sin embargo, precisamente por su "misterio", varios de los opinantes dicen que **les gustaría probar el juego de rol**, para ver cómo es, y sobre todo probar el rol en vivo porque parece divertido disfrazarse, aunque en general preferirían informarse mejor antes de participar, o participar la primera vez sólo como observadores.

Mujer 3: *A mí me gustaría jugar alguna vez, no sé, me apetecería probarlo*

Mujer 1: *Ah, pues a lo mejor me haría gracia, sí, por los disfraces y eso sí.*

Mujer 3: *Yo sí, yo sí, por lo que te he dicho, que tengo curiosidad.*

Mujer 4: *Yo sí. Yo sí, con disfraces sí.*

Hombre 2: *Yo sí, sí.*

Investigadora: ¿Quién no? levantad la mano… vale, dos de vosotros no irían (H1 y M2) y los demás, cuatro, sí irían a jugar con disfraces (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Solamente aparece el concepto de rol como diversión "inteligente" y "creativa" en el discurso del opinante que es informático y tiene compañeros de trabajo frikis.

> Hombre 2: *Pues a mí, perdona, al contrario, me parecen muy inteligentes (...) en el momento que llega alguien y dice "yo quiero pensar por mí mismo y hacer un juego"… y simplemente que no tenga que estar dentro de una casa, que pueda salir y jugar, me parece que tienen una creatividad que eso, nadie lo valora, y que lo único que se valora es cuando sale alguien y dicen los medios de comunicación "es que este chico jugaba al rol…. y mira lo que esto"… tenemos todos los días jugando a los niños con la consola, que son juegos de rol, son juegos de rol para una persona, y los juegos de mayor audiencia son los que te coges un arma y vas por ahí matando* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto a la **música**, no se sabe qué estilo musical puede gustarle a los frikis. Se barajan algunas opciones pero se concluye que dependerá de cada individuo. La música no se reconoce como parte fundamental del frikismo.

> Mujer 2: *No sé ¿Marilyn Manson?*
> Mujer 4: *Depende de lo que le guste a cada uno.*
> Mujer 3: *No sé, es que yo tampoco conozco a grupos así que sean frikis…*
> Mujer 4: *Pues yo creo que pueden escuchar cualquier tipo de música.*
> Hombre 2: *Yo es que la gente que conozco y es así (...) por eso me sorprende, es que escuchan de todo, escuchan lo mismo que pueda escuchar yo o que podamos escuchar cualquiera de nosotros* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto al **aspecto exterior y la vestimenta**, aunque, como ya se ha mencionado, se considera que su aspecto es diferente y que en ocasiones se disfrazan, no se identifica ninguna indumentaria claramente friki. Se piensa que no existe homogeneidad en el vestir. Los opinantes no conocen tampoco el uso de camisetas con referencias frikis.

> Mujer 1: *No hay una vestimenta friki, así muy fuerte (...)*
> Mujer 4: *Depende de la afición que tengas. Entonces eres friki de* Star Wars*, o de* El Señor de los Anillos*, pero no es una vestimenta como ser gótico...*
> Mujer 1: *Pero podrías ir de Gandalf por ejemplo y encontrarte gente así.*
> Mujer 4: *Sí, pero no van, no hay. No. Es dependiendo del grupo en el que tú, en el que tú estés… pero que luego no van así, no salen así (…)*
> Investigadora: Vale. Habéis dicho que no hay una indumentaria común para todos los frikis. Sin embargo, yo os puedo dar como ejemplo que parece que están de moda las camisetas con chistes frikis ¿eso lo conocéis?
> Mujer 2: *No.*
> Mujer 4: *Ni idea* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Por otro lado, **no se entiende muy bien el sentido del disfraz**; algunos sostienen que disfrazarse para salir de marcha o para ver la TV es algo habitual.

> Hombre 1: *Sí. El que va disfrazado, luego va a trabajar con traje y no parece nada* [Risas]*, pero luego se junta con los amigos, el fin de semana o cuando sea y ya entonces va, o que se disfrazan a lo mejor para ver la serie (…)*
>
> Hombre 2: *Sí, sí van vestidos así para ir a tomar copas.*
>
> Mujer 4: *¿Ah, sí?*
>
> Hombre 2: *Sí, sí* [Risas de todos].
>
> Mujer 4: *¿En serio?, ¿todos los fines de semana?*
>
> Hombre 2: *Hombre, pues todos los fines de semana que salgan así, no sé...*
>
> Mujer 2: *¿Pero tú les has visto disfrazados?*
>
> Hombre 2: *Hombre, pues yo me encontré a unos que iban con una espada de samurái hecha de cartón y… van tan contentos* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Existe **cierta confusión entre los frikis y otras tribus urbanas**, especialmente góticos y *heavies*. Como veremos, esta confusión no es aleatoria, ya que muchos grupos frikis son afines a la estética gótica o *heavy*, aunque pertenecer a estas tribus no implica ser friki realmente.

> Mujer 1: *Habéis hablado un poco de los góticos... y en mi opinión, de los frikis, a los góticos les considero frikis: a los góticos también (…)*
>
> Mujer 4: *Para mí un gótico es un gótico; no es un friki. Para mí un friki es una persona que, no, que exterioriza…. No sé muy bien las tendencias de los góticos, pero yo veo una persona que se viste de negro o que lleva la cara pintada de blanco y tal, yo veo que es un gótico, pero no… no lo relaciono como que tenga aficiones como jugar a juegos de rol o los cómics o tal (...)*
>
> Mujer 3: *La estética gótica, sobre todo con… algunos grupos que han salido … Los* Tokio Hotel*... Veo que llevan ese rollo así…*
>
> Mujer 1: *Ah, sí. Un poco vampírico.*
>
> Mujer 3:*… Y el flequillín así, y también ese estilo de los chicos que van un poco más andróginos, que no parecen muy masculinos, vamos, que van ahí con sus pitillos ajustados y con la cara pintada, no sé… sí, me parece, por lo que veo a la gente de los chicos jóvenes y tal por Gran Vía sí que me fijo, que lo veo más… eso para mí sí que se ha puesto de moda (...)*
>
> Hombre 2: *Cada vez que veo la tele, veo mucho friki, porque me encuentro a gente que va vestido ahí con… con la patilla de* Los Ramones *y el tupé de esto y yo digo "pero si esto está pasado de moda" y tienen 55 años, 60 años.*
>
> Mujer 3: *Por ejemplo, esos que están en la Gran Vía, los dos hermanos estos… estos tienen ya 50 años.*
>
> Mujer 4: *Pero esos son* heavies*, no frikis.*
>
> Mujer 3: *Bueno, pero…*
>
> Hombre 2: *Pero me da lo mismo* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cualquier caso, parece valorarse más positivamente a los frikis que a los góticos. Los frikis parecen más originales y libres.

> Mujer 1: *Yo no considero a un friki que esté mal de la cabeza, es una persona más estrafalaria o que tenga gustos más raros depende en qué cosa, no… Le considero original o tal, pero hay a personas que por ejemplo, los góticos no me parecen nada originales, porque es que van todos igual. O sea, es como unos borregos (...) yo digo "qué pena, unas chicas tan monas, jovencitas" que a lo mejor las ves disfrazadas con… es que eso yo no lo considero friki, considero que no están bien* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto al **frikismo como moda**, los opinantes creen que sí existe, sobre todo entre los más jóvenes, hasta el punto de que algunas personas podrían haberse unido a grupos frikis sin serlo realmente, porque "ser friki está de moda", debido en gran parte a los medios de comunicación. Esta moda también ha logrado que un comportamiento que antes se veía como "raro" o "estrafalario", ahora sea aceptado.

> Mujer 1: *Sí. Yo creo que sí. Yo creo que efectivamente hay mucha gente que vamos, que es friki, entre comillas, porque es una moda. A lo mejor no son frikis, pero intentan parecer frikis porque es moderno.*
>
> Hombre 1: *Yo creo que sí… bueno, que se ha puesto de moda. Lo que antes era ser un tipo un poco raro ahora es ser friki y eso es más moderno, queda mejor. Y por eso ahora no importa que te vean así. Sí puede ser una moda.*
>
> Mujer 2: *Pues yo creo que no. Por lo que decía antes; yo creo que es una cosa en la que creen, que hacen su forma de vida, que viven en torno a eso y no creo que sea influenciado por una moda, creo que viven de verdad y lo creen todo eso.*
>
> Mujer 1: *No. Los que son de verdad no son por moda. Qué va. Pero hay gente que no es friki. (…)*
>
> Hombre 2: *Los frikis, o la gente peculiar siempre ha estado ahí, lo que pasa es que ahora te los sacan… pues no sé. A lo mejor no viene al caso, pero es como lo de que "ahora está de moda salir del armario", pues… pues es lo mismo, que "está de moda ser friki", pues homosexuales habrá habido toda la vida, pero antes no salían en los medios de comunicación* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

En cuanto al **Día del Orgullo Friki,** pocos opinantes lo conocen y en cualquier caso no le dan una gran importancia, piensan que puede ser una cosa vistosa y alegre, quizás algo ridícula, pero que no tiene un verdadero sentido reivindicativo. De tener ese sentido reivindicativo, les parecería innecesario pero no por ello negativo; en cualquier caso piensan

Universidad Pontificia de Salamanca

más bien que no está organizado por frikis sino por empresas que quieren venderles productos atrasados, que es en fin, un truco publicitario para los frikis.

Podría tomarse como referencia el estudio de Donatella della Porta y Mario Diani en torno a los movimientos sociales, en el cual afirman que *un movimiento tiende a quemarse cuando las identidades organizativas terminan dominándolo, o cuando "sentirse parte" refiere principalmente a una organización y sus componentes y no tanto a un colectivo más amplio de límites lábiles* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 49). De esta manera, el rechazo actual al Día del Orgullo Friki puede ser un **rechazo a la formalización del frikismo**, a su encorsetamiento dentro de una organización estructurada, con líderes y reivindicaciones, que entra en conflicto con su espíritu fundamentalmente individualista.

> Investigadora: ¿Conocéis el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿habéis ido a verlo alguna vez?, ¿qué opináis de él?
>
> Mujer 3: *Sí, a mí sí me suena, sí que he visto a gente…*
>
> Mujer 4: *Ese es el día que se visten ¿no? ¿en el IFEMA o algo así? (…)*
>
> Mujer 1: *Como el Orgullo Gay. Pero en vez de reinonas van de* StarTrek *(...)*
>
> Hombre 1: *Yo iría con mi niño y se lo pasaría bien* [Risas], *sería como llevarle a ver la cabalgata. Yo iría, pero eso a mirar si es llamativo y divertido.*
>
> Investigadora: ¿Os parece que tiene sentido?
>
> Mujer 3: *¿Decir que están orgullosos de ello? Sí, a mí todo lo que sea sentirse orgulloso de uno mismo, me parece bien.*
>
> Mujer 1: *A mí me parece que no hay que sentirse orgullosos ni que no. Yo soy así, como soy, y punto.*
>
> Mujer 3: *Yo creo que eso también se hace un poco para salir a la calle.*
>
> Mujer 1: *Es que ya vamos a estar orgullosos de todo, "orgulloso de ser… andaluza, ama de casa", o lo que sea…*
>
> Hombre 1: *De ser Sagitario… (…)*
>
> Mujer 3: *Ya, pero yo veo eso, que lo utilizan, eh, como excusa para poder salir a la calle, todos, con sus amigos, y poder ir disfrazados sin que nadie les apunte más todavía con el dedo, porque un día normal, hoy viernes por la tarde cortas la Gran Vía con 500 personas disfrazadas y tal…*
>
> Hombre 1: *Pues no sé, yo creo que estas cosas es todo económico, intereses económicos, saber quién ha metido dinero o que empresas se anuncian y sacan beneficio. Si empieza el Corte Inglés a sacar regalos, libros… Eso se hace mucho en muchos sitios, las asociaciones de comerciantes que sacan un festival para dar salida al negocio* (Cita del grupo de discusión No Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 25: El fenómeno friki, visto desde fuera.

Perfil	
Fenómeno juvenil y urbano	
Adjetivos para definirlos: raro, diferente, distinto, excéntrico	
Demuestran su diferencia según: sus aficiones, su conducta y su forma de vestir.	
Son	**No son**
Hombres	Abogados, médicos, farmacéuticos ni arquitectos
Entre 18 y 35 años	Convencionales
Nivel cultural alto	Tradicionales
Apolíticos o de izquierdas	Religiosos
Carácter: individualistas, independientes, creativos, imaginativos, originales	De derechas
Sociables pero sólo en sus pequeños grupos afines	
Carreras típicas: informática, matemáticas, física, filosofía, sociología, ciencias políticas, historia del arte y bellas artes.	
Aficiones	
El rol, las maquetas, el coleccionismo, los cómics, los disfraces, la televisión, las películas y series de ciencia ficción y fantasía, Internet, las espadas, los marcianos, pintar figuras, los vampiros, disfrazarse y leer.	
Suelen ser "caras" y "raras"	
Virtudes	**Defectos**
Originalidad e imaginación	Exagerados, llevan las cosas al extremo
Son divertidos y realizan actividades entretenidas	Son cerrados. Dificultad para integrarse con los demás
Ser personas muy libres a las que no les importa mucho el qué dirán	Crédulos, viven entre la realidad y la ficción
Tienen una personalidad fuerte y consecuente con sus ideas	Su estética es llamativa y a veces disparatada
Sson distintos (en un sentido positivo) a la gente corriente	Sus disfraces a menudo estos son feos o ridículos
Por sus hábitos de consumo, generan riqueza	
Motivación	
Quieren / necesitan ser o sentirse diferentes	
Desean ser partícipes de un grupo, pertenecer a él, buscar su identidad en él y compartir una personalidad	
Disfrutan de la abstracción propia de las aficiones	
No se conoce lo suficiente como para opinar	
Su estilo musical	Su relación con otras tribus urbanas
Sus peculiaridades estéticas	El día del Orgullo Friki
El sentido del disfraz	
La etiqueta "friki"	
Es abstracta y poco clara	Está de moda
Se abusa de ella	Puede usarse como insulto, pero no parece grave
Otros aspectos recurrentes	
En el fondo todo el mundo es un poco friki	
Cada día es más "normal" ser friki	
No existe un verdadero rechazo social ahora mismo hacia los frikis, o es muy leve	

6.3.2. La sociedad convencional vista desde el grupo friki

Una pregunta imprescindible en las historias de vida, los grupos de discusión y el panel *online* es la visión hacia "los otros" –la sociedad convencional– que pueden tener los frikis. En respuesta, y de manera general, los opinantes no hacen una crítica de grupo a la sociedad que les rodea, sino que se consideran parte de ella; en ese sentido no se posicionan como un movimiento contracultural. Aunque al profundizar sí aparecerán diferencias en muchos sentidos entre ambos grupos, de un principio los frikis aclaran que sólo son personas con determinados gustos y aficiones y que, éstas, no son tan diferentes a las de otras personas.

Aunque normalmente la acepción "friki" es utilizada mayoritariamente como un término ligeramente despectivo o peyorativo, para mí únicamente

Universidad Pontificia de Salamanca

significa ser aficionado a una serie de cosas (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Hombre 1: *La lectura es sana para todo el mundo, partimos de esa base, luego ya… hay géneros y géneros, y ya… según lo dicho, si te gustan una serie de géneros eres friki, si no, no lo eres, eres simplemente un lector más (...).*

Mujer 3: *Yo personalmente creo que uso la palabra friki ya, para todo, para un sentido muy amplio, una persona puede ser friki de todo, puede ser friki de las cañas si se va todo el tiempo a tomar cañas y hace un grupo de cañas, yo lo veo así* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Sí se reconoce que el grupo friki no está perfectamente integrado en la sociedad y se achaca a esta sociedad convencional el desarrollo de la brecha entre unos y otros, pues serían los otros, los normales, quienes no aceptan las aficiones que se salen de la norma y las desprecian sin conocerlas realmente.

Están equivocados porque parten de la base de no tener ni idea sobre aquello que están juzgando. Simplemente se basan en sus opiniones personales, lo que han oído por ahí y cosas por el estilo. Cuando ven a alguien realizando una actividad "friki" o que hace o habla de algo "friki" no tiene ni idea de qué es, así que su forma de rechazarlo y cambiar de tema es marginarlo o rebajarlo por no tener esas "aficiones normales" que tiene (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Hay mucha gente que usa la palabra cada vez que ve a un tipo grasiento con gafas de culo de botella, y no saben ni por qué le aplican ese adjetivo, pero lo hacen (…) Cada vez que alguien nos mira de reojo, o por encima del hombro, estamos nadando contracorriente, cada vez que tenemos que convencer al mundo que el rol no te manda matar a nadie con una katana*. Cada vez que estamos reivindicando que lo único que hacemos es tener aficiones o pasión por algo que no le hace daño a nadie, nadamos contracorriente* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Como vimos en la tabla anterior, más de un 40% de los frikis que participaron en la encuesta creen que la gente que piensa o actúa diferente a menudo son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad injustamente, y un 28% opina que los diferentes son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, pero sólo si muestran un comportamiento raro e incompatible con el de la mayoría de las personas. También tienen la idea de que la gente en general no conoce muy bien el significado de la palabra friki, pues agrupan en una misma etiqueta a los frikis como tribu urbana y a los *freaks* televisivos, o bien a cualquier persona que tenga aficiones u opiniones minoritarias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cuando llaman frikis al personal casposo de las televisiones, nos igualan a ellos y, la verdad, hay un abismo (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

La gente que no pertenece al mundo friki (...) utiliza esta palabra de forma más general, para designar efectivamente a personas extravagantes o que siguen corrientes minoritarias. En ese sentido diríamos que la mayoría de la gente probablemente no tiene la misma idea de lo que es "ser friki" que tengo yo, pero la inmensa mayoría de las personas que se encuadran en lo que yo considero como "frikis" sí la comparten conmigo (…) En lugar de hablar de usos incorrectos, yo diría usos distintos al que yo le doy. Y básicamente (…) para designar a personas extravagantes o también a personas muy introducidas en un determinado mundillo minoritario. Por ejemplo, en una tertulia de análisis político de una televisión de ámbito liberal escuché a uno de los tertulianos decir: "pero no pensemos que llegamos a mucha gente, porque nosotros no somos más que unos frikis ". Es un ejemplo claro de cómo alguien que no es friki (según mi definición) lo utiliza al referirse a sí mismo para significar que su ideología política es minoritaria y a años luz del mainstream (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

En cualquier caso, achacan a la sociedad convencional las características de "poca tolerancia hacia lo diferente", "prejuicios", "superficialidad", "banalidad" y "falta de curiosidad". Aquí es donde el discurso de unidad cambia, y empiezan a destacar las características negativas de la sociedad general y que justifican su alejamiento de la misma.

En mi forma de relacionarme sí me ha influido [ser friki] *en tanto que suelo buscar la compañía de quienes comparten mis gustos, como hace todo el mundo, supongo, y tiendo a considerar a la gente "normal" un tanto banal* (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

Mujer 2: *Una persona que sé que tiene otra cultura muy diferente a la mía (...) si me invita a una fiesta (...) no voy a ir, porque va a ser una fiesta en la que yo no voy a poder hablar de nada en común con nadie (...) "lo siento mucho, pero prefiero quedarme en mi casa viéndome una peli que irme a una fiesta con tus amigas".*

Hombre 3: *Aun sabiendo que podría llegar a conocer a un montón de chicas, que suele ser interés de la mayoría de los hombres, sean frikis o no, eh… no me voy de fiesta al (…) sitio al que va de fiesta mi hermana, porque es un sitio al que no tengo ningún interés en ir, la gente que está allí, no tengo ningún interés de conocerla (...) Lo que dijo ella del ansia de conocimientos, ponérsela a todos. Ansia de conocimiento, no ganas de cotillear, que no es lo mismo* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Cuando alguien te mira de reojo al ver tu habitación llena de hadas y mariposas colgando del techo, te pregunta, ¿pero tú cuántos años tienes?, y a continuación te llama friki, no sabe en realidad que te está echando un piropo,

Universidad Pontificia de Salamanca

te lo dice como insulto, y cree que está por encima de ti. Aunque su vida se reduzca a ver Tele 5 y salir de fiesta cada fin de semana (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Se considera que las personas no frikis tienen hábitos menos saludables y más superficiales, por ejemplo, que se emborrachan más y gastan demasiado dinero en ropa de marca. También se sostiene la creencia de que la gente "normal" lee casi exclusivamente *best-sellers* y que este tipo de literatura es por lo general malo.

Hombre 3: *Porque el joven de hoy en día asocia ocio con irse a otro botellón* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Si en lugar de gustarme leer mangas, ver anime*, leer libros o comprar figuras fuese al cine a ver películas "normales", leyese los clásicos universales y comprase ropa de marca... estaría haciendo lo mismo y nadie pensaría que uno es raro* (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Hombre 3: *No estoy de acuerdo con lo que dicen en las noticias sobre que en España se lee poco, yo creo que en España se lee un montón, pero yo creo que el problema es que en España se lee el* Marca*, Dan Brown…*

Hombre 4: *¡Y Ken Follet!*

Hombre 1: *Pero Ken Follet es bueno, tiene más libros, lo que pasa es que es conocido gracias a un* best-seller.

Mujer 3: *Pues es que se te quitan las ganas de leerlo cuando lo ves en el metro y por todos lados. No porque obligatoriamente sea malo, sino que te da esa impresión, dice "vaya mierda".*

Mujer 1: *Claro, ya el libro no te resulta original, lo ha leído todo el mundo.*

Hombre 3: *Y por regla general son malos* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Los frikis piensan que la sociedad en general piratea cultura en mayor medida que ellos mismos, ya que una persona normal vería una película por Internet y luego no la compraría, mientras que ellos harían las dos cosas.

Hombre 3: *La cosa es que un… no friki, por decirlo de alguna manera, digamos que, últimamente está tan de moda hablar de ellos… que se descarga una película, o la ve por streaming en Internet… y ya está, ha visto la película. Un friki se ve la película en streaming, se la descarga, y además se compra una edición especial… o incluso se compra una edición normal para vérsela en DVD, y luego se compra la especial, cuando la sacan (…)*

Hombre 1: *Pero eso más que nada, no es ser friki, es ser sensato: antes de comprar una cosa y dejarme el dinero, me la veo, ya que tengo la posibilidad, y si me gusta me la compro.*

Hombre 3: *Eso debería ser lo normal, pero la gente normal, como es tan "lista", la ve y no se la compra* (Grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Los frikis, en general, se ven a sí mismos como más esforzados y curiosos que el resto de la gente. De la misma manera, los temas de interés típicamente frikis se consideran de algún modo más valiosos que los temas superficiales que suele tratar la gente corriente.

> *Para definir a un "friki" tal y como lo entiende la mayoría de la gente hay que añadir la condición de que su afición sea minoritaria y difícil de entender (o que al menos requiera un esfuerzo consciente) para un espectador casual* (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

> Hombre 2: *Tiene su parte de conocimiento, que tiene que ser pues de… pues que no solamente es simplemente "pues me sé la alineación de fútbol de tal año del Atlético de Madrid", sino "pues he estado estudiando tal cosa de tal época histórica" y esto es una curiosidad, que requiere otro tipo de esfuerzo (...)*
>
> Mujer 2: *Me considero friki porque tengo cierta curiosidad por todo, porque si alguien me cuenta algo muy friki le escucho y luego me lo quedo…… o si no me lo creo, lo miro en la Wikipedia…Sí. La Wikipedia yo creo que es uno de los inventos más frikis que ha habido. Porque es, toda la gente que quiere compartir su conocimiento y recibir conocimiento de otros* (...)
>
> Hombre 3: *Bueno, depende, depende, pero jamás, o rara vez, los no-frikis van a acabar hablando de la batalla de no sé qué en no sé donde en qué año, o sobre física cuántica, o sobre "sí, leí que la teoría de súper cuerdas que la explicaba muy bien Pratchett en uno de sus libros…" y bueno, son cosas que es ciencia… ciencia… muy dura, o sea, no es que… No te vas a encontrar una exposición de científicos que hayan estudiado la física cuántica en una convención friki, pero aún así, son cosas que suelen tratar. Cosa que por ejemplo en una reunión de forofos de fútbol pues… no (…)*
>
> Hombre 1: *Que no son "tetas, coches y fútbol", que no es eso ni coches, ni fútbol ni tetas ni… moda…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Al comparar la sociedad general con la cultura friki aparece a menudo la analogía con los forofos del fútbol (que también apareció al tratar este tema en el grupo de discusión No Friki). Los frikis consideran que deberían estar tan aceptados en la sociedad como los forofos del fútbol, ya que su comportamiento no es más raro que el de ellos e incluso podría ser más correcto "moralmente" (menor ingesta de alcohol, actividades más reposadas…).

> Hombre 1: *Es un poco lo que he mencionado antes con el hecho de… el de los aficionados al fútbol. Un tío no deja de ser o de tener los mismos gustos que un friki. Hace lo mismo pero uno vive y muere por* El Señor de los Anillos *y otro vive y muere por un equipo de fútbol* (Historia de Vida, hombre, 32 años).

> *¿Acaso no se disfraza la gente que va a un partido de fútbol (o de otro evento deportivo)? Nadie lo ve raro, estás dando colorido y animando, gritando. Que luego terminen borrachos o peleándose, llegando incluso a*

Universidad Pontificia de Salamanca

matarse, está aceptado socialmente, pero ir con un disfraz con capa y espada es ser un bicho raro... (Cita de Historia de Vida, hombre, 32 años).

Gastarse cincuenta euros un sábado en copas o en asistir a un partido de fútbol no está mal visto, hacerlo en un puñado de miniaturas, sí. Yo el despilfarro no lo veo en mi lado de la barrera… (Cita de Historia de Vida, hombre, 29 años).

Durante el panel *online*, en una primera aproximación los frikis también se mantienen políticamente correctos hacia la población general con otros gustos y aficiones y no se muestran especialmente críticos ni reivindicativos. Dicen no sentirse mejores ni peores que los demás, sin embargo hay aspectos concretos del estilo de vida mayoritario que rechazan o que simplemente no eligen y que a continuación observaremos. A la hora de delimitar un "ellos y nosotros", básicamente, marcan la diferencia en las aficiones, repitiendo la idea de que es lo único que unifica al *fandom*: las determinadas aficiones que se realizan en el tiempo de ocio y la acumulación de muchas aficiones que terminan conformando el estilo de vida.

En mi opinión no son ni mejores ni peores que nosotros. Simplemente, son. Lo que nos diferencia son las aficiones que tenemos, ni más ni menos (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Los frikis tienen aficiones distintas de aquellas que suelen tener las personas normales. A veces, aúnan muchas aficiones específicas que bien pueden gustarle a gente que sea más ajena al fandom, por separado (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

El frikismo es una cuestión de aficiones, y como tal, no llega a cambiar tan profundamente a la gente... Puede haber pequeñas diferencias, pero no tan grandes (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

A quienes están dentro del *fandom*, se les llama frikis (como hemos visto, sí utilizan esta palabra para referirse a sí mismos), los que están fuera pueden recibir distintos nombres: "no frikis", "normales", "mundanos", "*muggles*" (personas no mágicas), "profanos", "PNJs" (personajes no jugadores)... pero ninguno está universalmente aceptado. Realmente no se sitúan en una posición enfrentada a la cultura general ni potencian en exceso su diferenciación; tampoco la niegan abiertamente, pero, a un nivel sutil, surge una tendencia a relativizar, a negar que existan grupos diferenciados de personas, sino que cada persona es completamente única y diferente a las demás, tanto dentro como fuera del *fandom*.

No hay un "nosotros" compuesto en términos de identidad colectiva. Si acaso compartimos de forma muy segmentada y en muchos subgrupos,

Universidad Pontificia de Salamanca

algunos hábitos de consumo, hobbies, y aficiones (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

No creo en la normalidad, no creo que haya algo que sea normal en la forma de ser de cada persona, todos tenemos nuestras pequeñas cosas que nos diferencian los unos de los otros, y menos mal porque si no sería un rollo (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

También se apunta hacia otro discurso, también recurrente, desde el cual "todo el mundo es un poco friki", pero no tanto como quienes pertenecen al *fandom*. Sin embargo un análisis más detallado sí muestra cierto rechazo hacia el *mainstream*, principalmente en el espectro del ocio, hacia las aficiones más corrientes y socialmente aceptadas, pero también hacia su actitud ante el *fandom* y ante la vida en general, como veremos más adelante.

Para mí los "otros" no son necesariamente aburridos; de hecho es posible que alguna de sus aficiones pueda ser considerada friki... alguna lectura o algún tipo de entretenimiento seguro que cae del lado de nuestro mundillo. Pero por alguna razón no han ahondado más en ello (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Una vez que se consigue que los opinantes se pronuncien, lo primero que mencionan es que las **aficiones** del *mainstream* son anodinas, rutinarias. Las aficiones frikis son más divertidas y en ellas se estimula más la creatividad. Esto es así quizás porque los otros eligen opciones de ocio socialmente aprobadas y no se atreven a probar cosas nuevas o diferentes o ni siquiera se les ocurre; así, son personas con un abanico muy reducido de opciones de ocio, en comparación con los frikis. Se piensa también que estas personas viven el ocio de una manera acomodaticia, simple, sin esforzarse, y que por ello no obtienen mejores frutos.

Un no friki, ante el tiempo libre no sabría muy bien lo que hacer, como mucho leer un libro y como poco ver una peli, pero si le quitas de ahí, poca movilidad de acción (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

En general las aficiones frikis suelen requerir cierto gusto por la lectura y una parte creativa desarrollada, pero esto es más una cualidad requisito para disfrutar de las aficiones que una carencia en los que no las comparten (...) que simplemente viven sus aficiones en modo fácil (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Tienen un tipo de mente, más imaginativa o creativa, y por tanto prefieren actividades de esa índole. Que les gusta más el rol que la baraja, digamos, o más quedar para hacer un maratón de películas que para jugar al fútbol (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

La gente normal hace cosas "normales", que ellos mismos lo consideran rutinas. El no friki no cuestiona nada. Se hacen siempre las mismas cosas porque eso es lo que he hecho siempre y es lo que hace la gente normal (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Su ocio, además, se califica como menos sano, ya que parece más frecuente entre la gente fuera del *fandom* el hecho de beber hasta emborracharse como opción habitual de ocio, o criticar a otras personas, mientras que los frikis pueden alternar el salir a un bar con el quedarse en casa haciendo otras actividades.

En mi opinión, se mueven por costumbres. Quedarse en casa a esperar a quedar con los amigos para salir por la noche a los bares de siempre para agarrarnos el pedo de siempre y tener al día siguiente la resaca de siempre (...) no tengo ni idea a qué dedicarán el tiempo libre los no frikis... pero supongo que salir de copas hasta caer muerto es una opción muy usada (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

La mayoría esta amargada de salir siempre por los mismos sitios y como tampoco tienen mucho tema de conversación fuera del fútbol y Gran Hermano *pues se dedican a criticar a la gente que pasa por como viste por como habla o por lo que sea...* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En cuanto a **estilo de vida**, también piensan que la gente en general está muy encorsetada por la moda y las convenciones sociales: todos visten igual y hablan de lo mismo. Son menos libres que los frikis y más aburridos. Además, sienten rechazo a las cosas que puedan ser originales, distintas o nuevas, lo que denota una estrechez de miras.

Las aficiones que yo he observado en un porcentaje muy alto de los otros para mi gusto son bastante anodinas (...) Lo que hace todo el mundo. En mi caso, los temas de conversación con mis amigos Otros se limitan al trabajo que tenemos en común y a los hijos (...) ¿Cómo visten? ¡Todos iguales! Parece el ataque de los clones, uniforme tipo Zara o Mango (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

El friki es raro. El no friki se esfuerza en demostrar que él NO es raro... y por eso hace lo mismo que todo el mundo. Yéndonos al extremo, había una camiseta friki que ponía "Tú me miras raro porque soy diferente. Yo te miro raro porque sois todos iguales" (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

La gente normal es aburrida, yo los llamo "mundanos", visten de formas variadas pero no suelen pasar de ir o de marca o de Zara o ropa deportiva variada. Salen por bares haciendo siempre la misma ruta y viendo a la misma gente y salen porque no saben qué otra cosa hacer básicamente creo yo (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *¿Lo malo? La imagen que tienen a veces de todo lo que pueda ser "raro" o "distinto", y lo cerradas que pueden ser algunas personas...* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

También ven a los otros como personas más serias e inhibidas en sus relaciones con los demás, mientras que se ven a sí mismos como personas distendidas, dispuestas a bromear y a explorar cualquier tema de conversación con sus amigos. Parece que el mundo convencional es más cerrado y normativo, mientras que el *fandom* es más abierto y tolerante.

> *Un friki siempre sacara a tema o relacionara todo con algo friki, como tal episodio de* Futurama*, o como diría el capitán Kirk. En cambio el no friki, siempre evitaría esos comentarios o relaciones aunque fuesen muy obvias. Eso también afecta a la forma de comunicarse, en la cual siempre vi al friki como una forma mucho más distendida cuando se trata de entablar conversación entre amigos de toda la vida* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

> *Puede decirse que los frikis son más abiertos y que tienen menos vergüenza a expresar su forma de ser que el resto de la gente que sigue lo que un grupo social "normal" haga. Creo que dentro del mundo friki uno puede ser tal y como es, y además no te miran mal por ello (...) En realidad es por eso que son "normales", porque no se atreven a ser ellos mismos por miedo a lo que puedan decir de ellos* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *A mí me resulta tan cómodo hablar de un videojuego, de libros, de una serie concreta, de un anime... sin tener que ponerme las barreras de "esto no que no lo van a entender" o "seguro que esto no les gusta", que luego puede que en grupo normal las conversaciones a veces me limiten un poco: eso sería lo que menos me gusta de la gente normal* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto al gusto por la **cultura**, se tiende a creer que las piezas culturales elegidas por los frikis son de mayor calidad. Se repite a menudo que la gente en general sólo lee libros que son famosos por la moda pero cuya calidad es discutible, también creen que los no frikis son más aficionados a las revistas y programas de periodismo rosa, mientras que los frikis leen más y además literatura de mayor calidad. Existe una sensación vaga pero generalizada de que la gente en general, fuera del *fandom*, es más ignorante y está menos formada e informada, poseen menor cultura general y tampoco cuentan con una gran curiosidad para informarse o cuestionarse sus propias ideas. En resumen, los frikis opinan que quienes no lo son se están perdiendo muchas cosas que quizás disfrutarían si fueran más abiertos de mente.

> *Sólo leen* best-sellers *(los que leen algo), ven la serie de moda o el programa de la tele de moda. Lo que se supone que hay que ver o que leer (...) En raras ocasiones hablamos de política, y es un tema que según estoy observando interesa cada vez menos...* (Panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Luego está la gente gris. Ésos que van y vienen de casa al trabajo y se entretienen viendo la tele y nunca tienen un pensamiento que no esté trillado y masticado, ni se cuestionan que hay más cosas en la vida. Como si fueran por ahí con anteojeras. Gente con la que se puede hablar, sí, pero al final te quedas con la sensación de que esa conversación no te ha aportado nada (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

El friki no escapará de ciertas cosas y le gustara tener más conocimientos, más capítulos vistos o lo que sea, mientras que una personaja normal pues para eso será más dejado (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Hablar de deportes o de marujeo (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Sí que tengo una cosa mala de ser normal, y es que no conoces muchas de las cosas que sí conocemos los frikis, cosas divertidas, cosas fantásticas, cosas oscuras... (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Si acaso si sería un defecto que fueran cerrados de mente y renegaran de lo friki solo por orgullo (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Sin embargo, no todo el discurso hacia la sociedad general es negativo. En cuanto a las **virtudes** de los otros se menciona que se toman las aficiones más tranquilamente, no necesitan destacar o alardear, defecto que sí podrían tener algunos frikis. También se entiende como virtud el hecho de que las personas consideradas normales tienen más facilidad para relacionarse unos con otros, y tener más amigos.

¿Aficiones? De todo tipo. Deportes, cine, literatura, salir de fiesta o un remix de todas las opciones posibles. Hablan, visten y emplean su tiempo de miles de maneras, aunque en general sin esa manera de... digamos "destacar" que tiene el friki llamativo (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Es posible que siendo una persona normal te sea más fácil relacionarte con mucha gente, que siendo friki (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

También se aprecia el hecho de alternar con personas normales porque tienen conversaciones acerca del mundo real, a veces un friki puede ser más cerrado que una persona normal y encerrarse en sus mundos de fantasía, por lo que se valora en la gente de fuera que sean inquietas y se interesen por el mundo real en el que viven.

Es bueno variar de vez en cuando; depende qué friki puede ser demasiado cerrado y centrarse tanto en su pequeño mundillo que no ve nada más allá. Lo ideal para mí es encontrar personas inquietas que se interesen por el mundo en el que viven, a mí me encanta poder hablar de todo un poco, que si política, o filosofía, o religión, o cultura... todo eso que está fuera de las fronteras estrictamente frikis (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Ahora nos centraremos en **cómo creen los frikis que se ve el *fandom* desde fuera.** En primer lugar, los frikis opinan que la gente de fuera del *fandom* no conoce muy bien qué hay dentro. Creen que están limitados a una escasa información transmitida por los medios de comunicación. Es una información muy parcial, cargada de estereotipos y de casos extremos.

> *En cuanto a lo que opinan del* fandom*... Muchas veces no tienen casi información, solo lo poco que han dejado translucir a menudo los medios, que es bastante malo. Los hay que aún ven al rolero como un peligroso asesino* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *No me gusta a lo mejor que la gente no sepa mucho sobre el mundo friki y que por ello algunos nos miren de forma rara* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

También encontramos una sensación de ser rechazados por parte de la generalidad de las personas. Los frikis se sienten juzgados y menospreciados, mirados con superioridad por quienes no son como ellos, debido a sus aficiones, que no llegan a comprender, quizás por la citada falta de información y sumada a un posible desinterés. Incluso desde asociaciones grandes e importantes como el Club Nacional de fans de Star Trek se nota ese rechazo por parte de la gente y los medios de comunicación.

> *No me gusta esa miradita de superioridad que tienen algunos (no todos, por supuesto) cuando se enteran de mis aficiones. Lo que hemos comentado otras veces, que te consideren infantil o inmadura por leer tebeos o literatura de ciencia ficción* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Vistos desde fuera parecemos bastante incomprensibles precisamente porque es un universo muy denso, y creo que hay demasiados prejuicios hacia lo diferente* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Siempre que viene alguien a entrevistarnos, quiere que parezcamos tontos o frikis en el mal sentido de la palabra* (Entrevista a Sergio Toboso, vicepresidente del Club Star Trek de España).

En concreto, los frikis creen que desde fuera se les ve como personas infantiles o inmaduras. Pero, ante esa acusación de infantilidad, los frikis consideran como un valor la capacidad de disfrutar con el ocio, divertirse y disfrutar como cuando eran niños. Incluso alguno apunta que esta característica permite compartir momentos de calidad con sus hijos.

> *Sobre qué opinan ellos del fandom. Los que yo conozco tienden a menospreciarlo bastante, a creer que son cosas de niños y a mirarte por encima del hombro o cachondearse directamente de ti (...) Es una lástima, porque ellos*

Universidad Pontificia de Salamanca

no son capaces de disfrutar con sus hijos el leer un tebeo o el sentarse a ver los Superhero Squad*, y yo sí* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Si acaso, piensan que es una actitud infantil que deberíamos dejar atrás con el tiempo para tener una vida normal (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Esa tendencia a pensar que como sigo jugando a cosas con dados y cartas, sigo viendo dibujos animados y sigo leyendo tebeos, no he madurado. Que padezco un síndrome de Peter Pan en fase terminal, y que no soy ni seré capaz nunca de hacer nada en serio o de encaminar mi vida hacia algún lado. Eso me molesta mucho. (...) Para nosotros, son como niños descubriendo un mundo nuevo. Pero claro, los no frikis se consideran terriblemente adultos. Esa "dualidad" me encanta. (...) A mí me resultan terriblemente enriquecedor cuando un no friki sonríe con cierta condescendencia antes mis desvaríos sobre Tolkien o el Lineage*. Te está mirando mientras su adulto interior le dice "mira que es raro, el pobre", pero su niño interior le dice "joer, qué divertido..."* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

También sienten la acusación de que no viven la vida, de que están evadidos en mundos ficticios, que no se relacionan con la gente y que no están en el mundo real. Los frikis se defienden diciendo que aparte del mundo real tienen otros intereses, que son sus aficiones frikis, pero que eso no significa que no puedan compaginarlo con el mundo real y que además sus aficiones son cultura y son parte de la realidad. También afirman que no son solitarios y que sí se relacionan con la gente aunque no sea en bares.

Creo que la generalidad piensa que no vivimos "la vida". Por aquello de que sumergiéndonos en libros, cómics, o rol, nos alejamos de la realidad. No obstante esto es una idiotez. La realidad es simbólica, y lo que hacemos tiene siempre un componente mental que le da sentido (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En algunos casos la denominación es realmente peyorativa... según ellos hacemos cosas raras, no tenemos los pies en el suelo y desconectamos demasiado de la realidad, como que nuestras actividades no son beneficiosas para nuestra formación en sociedad, para tener trabajo, para mejorar en el estudio, etc. Para ellos yo creo que es como un vicio, y como tal cuando le dedicas mucho tiempo está mal visto (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Y de forma general se les ve como "gente rara", diferente, extraterrestre, loca. En algunos casos este rechazo a lo diferente se ha sentido muy fuerte y ha causado sufrimiento. Algunos opinantes también se sienten observados como si fueran personajes risibles, creen que la gente de fuera del *fandom* espera de los frikis que en cualquier momento hagan algo ridículo, extraño o llamativo.

Universidad Pontificia de Salamanca

En el momento en el que alguien que no lo es se entera de que tú eres friki, cambia radicalmente la forma de tratar contigo. Como si de pronto dejases de ser una persona humana para convertirte en una especie de extraterrestre (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Si la gente dejase de mirarles de mala manera, como si estuviesen locos, seguramente serian tendrían más ganas y serían más capaces de relacionarse (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Parece que esperan de ellos que den siempre el cante o estén haciendo siempre cosas raras (...) en seguida se piensan que frikis igual a circo (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Depende de donde vayas los parroquianos se pasan el rato mirándote como si fueras parte de un espectáculo y fueras a hacer algo descabellado y maravilloso de un momento a otro (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En respuesta a lo anterior, se piensa también que los normales tienen cierta envidia de los frikis, que puede ser motivo de esa risa y rechazo.

Les fastidia que no seamos normales, en el fondo les viene bien porque les damos tema de conversación de mira que tío más raro ese jejeje, pero también hay mucha envidia porque aunque no quieran reconocerlo ellos se aburren de sus vidas tediosas y alcohólicas pero les da vergüenza y miedo probar a jugar a algún juego de mesa diferente al mus o cosas "aceptadas" no vaya a ser que les guste (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Creo que ven de positivo el que usemos la imaginación. En el fondo, algo de envidia les damos (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Algunos opinantes resaltan que en los últimos tiempos, a medida que los frikis se han hecho más visibles y se han normalizado, no notan tanto rechazo por parte de la sociedad en general, pero sí se sienten ignorados. A mucha gente no les interesa su estilo de vida y no quieren conocerlo ni dar una oportunidad a sus opciones de ocio.

Mientras más gris es una persona, menos soporta las cosas que se salen de sus esquemas preestablecidos, pero como actualmente este tipo de cosas ya son relativamente habituales, cada vez más veo que simplemente nos ignoran (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Opinan que somos raros, eso es todo. Opinan que tenemos aficiones que son incomprensibles para ellos y SIEMPRE LO SERÁN. Eso es importante. Se refuerzan en eso para distinguirse. Ni se plantean participar en algo mínimamente friki, no, nunca. Pero no se meten con nosotros. Ellos a lo suyo, nosotros a lo nuestro, y todos felices (...) no chocamos. Simplemente nos ignoramos (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En todo caso, en este tema reaparece con fuerza el axioma del respeto como base de las relaciones. Cualquier opinión es válida, siempre que no atente contra los de los demás.

> *A pesar de las diferencias, sigo sin pensar que seamos unos mejores que otros, siempre que se mantenga el respeto mutuo. A mí puede parecerme anodino que sólo veas el* Sálvame*, pero lo respeto. A mis amigas les puede parecer infantil que yo lea* Los Vengadores*, pero lo respetan. Ahí es donde se crea la amistad y la convivencia* (Panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Me parece perfecto que haya cuanta más variedad mejor, y cada cual lleve el estilo de vida que le haga más feliz, mientras no hagan daño a nadie y yo no quede atrapada en él* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Incluso algunos de los defectos que se aprecian en los no frikis, se avisa que pueden estar también presentes en la gente friki, como el de ser aburridos, acomodaticios o grises.

> *El caso es que conozco a personas así que son frikis, incluso muy frikis. Siguen siendo gente gris, sólo que su hobbie no es ver la tele, sino hacer un podcast de videojuegos retro, montar maquetas de naves de* Star Wars*, o se evaden de su vida jugando al* WoW*. Y sin embargo, a la hora de hablar con ellos, resulta que tampoco te aportan nada, incluso cuando hablan de la afición que se supone tenéis en común* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Tabla 26: la sociedad convencional desde el punto de vista friki.

La sociedad convencional	
Son quienes mantienen la brecha entre unos y otros.	
Rechazan o ignoran a los frikis	
No conocen bien el significado de la palabra friki,e incluyen en la etiqueta a personas que no lo son.	
Los otros	
Los "normales", los "no frikis", los "mundanos", los "muggles", los "profanos"…	
Defectos	**Virtudes**
Tienen hábitos menos saludables	Se toman el ocio con tranquilidad
Son más superficiales	No necesitan destacar o alardear
Sus aficiones son anodinas, rutinarias	Más facilidad para relacionarse unos con otros y tener más amigos
Encorsetados por la moda y las convenciones sociales	Tienen conversaciones interesantes acerca del mundo real
Mundo más cerrado y normativo	
Rechazo a las cosas nuevas o diferentes: estrechez de miras.	
Serios e inhibidos en sus relaciones con los demás	
Son más ignorantes, menos formados e informados, menos curiosos	
No se cuestionan sus propias ideas	
Aficiones "reprobables" de la sociedad convencional	
Alcohol	Prensa rosa
Ropa de marca	Criticar a otros
Best-sellers	Pirateo
Creen que los no frikis les ven de la siguiente manera…	**Debido a…**
Infantiles	Desconocimiento
Evadidos de la vida real	Rechazo
Ridículos	Prejuicios
Raros	Envidia
Locos	

Universidad Pontificia de Salamanca

6.4. Universo simbólico

El universo simbólico es una de las piezas claves para entender cualquier sociedad, cultura o subcultura, pues son sus símbolos, mitos y modelos las que en gran medida dirigen su marcha, los que marcan las normas y legitiman la realidad social admitida; proporciona ejemplos para ser adoptados e imitados y finalmente es el que obliga a las personas a comportarse unas con otras de determinada manera, mediante un convencimiento de lo que es justo, real, adecuado. Cierto es que la socialización nunca es perfecta y en toda sociedad aparecen grupos –como el que supone ahora nuestro objeto de estudio– que reciben otros estímulos, o que dejan de recibir algunos estímulos que sí recibe la mayoría de la población y en consecuencia actúan de modo diferente.

Los frikis son un gran ejemplo de cómo el universo simbólico hegemónico en una sociedad puede calar en diferente medida a los individuos particulares y entrar en pugna con nuevos universos simbólicos grupales. Las personas que han acabado incorporando la etiqueta de "frikis", en principio comparten la cultura con el resto de la sociedad: reciben, mediante los medios de comunicación, su educación formal e incluso dentro de una misma familia, los mismos valores, modelos, mitos... pero también ha absorbido otros símbolos, modelos y mitos propios de una cultura minoritaria, extraídos de las historias y géneros de culto en el *fandom*, que no son compartidas por el resto de la sociedad. Hemos dicho en varias ocasiones que es el propio cultivo de aficiones minoritarias lo que define al colectivo friki. Y son esas aficiones minoritarias (en especial la literatura y el cine), las que transmiten ese universo simbólico alternativo y las que socializan a sus miembros de una forma también alternativa. Por otra parte, además de absorber modelos distintos, los frikis rechazan en cierta medida los modelos *mainstream*, generales, distanciándose aún más del universo simbólico hegemónico: como hemos visto, critican de la población en general el uso excesivo de la TV, la lectura de *best-sellers*, las diversiones convencionales –algunos de ellos incluyen en esta categoría emborracharse, ir a discotecas a ligar, el fútbol, o la prensa rosa–. Y son precisamente esos medios los que homogenizan el comportamiento social, los que proporcionan una mitología común. Esta es sin duda una de las razones por las que se los considera raros, diferentes, *outsiders*.

Los mitos, en toda cultura o subcultura, además, no son necesariamente unívocos, sino que están sujetos a la **interpretación** de sus mimbros –y más en una situación de cultivo del simulacro y de las aportaciones de fans, como encontramos en el colectivo friki–, así, como nos dice Miguel Sicart en su texto "Una próspera revuelta en las tierras de WoW", recopilado en el

Universidad Pontificia de Salamanca

libro *Extra Life: 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea* (VV. AA. 2012, págs. 185-200) las personas que crean el mundo de los videojuegos (desarrolladores y empresas) sólo proponen un escenario, pero desde él, serán los jugadores quienes realizan su interpretación y dotan de contenido ético, cultural y moral al mundo virtual que habitan. Lo mismo ocurre con los juegos físicos, con el *cosplay* e incluso con la literatura y el cine, que genera muy diversas interpretaciones y aportaciones propias.

Un grupo de personas que no recibe los mitos, símbolos, valores y modelos que el grueso de la población, que incluso los rechaza y que tiene los suyos propios, que además interpreta y enriquece a su manera, se comportará sin duda de forma diferente. Se comportan de forma distinta, debido a que tienen su propio universo simbólico, un universo que no excluye al universo simbólico hegemónico, sino que convive con él, pero que marca el carácter de los miembros de este grupo. Lo describe perfectamente, con sus palabras, una de las participantes del panel *online:*

> *Los mundos fantásticos "no existen" pero a la vez existen, porque son capaces de influir en nosotros, de hacer que un buen día se convierta en uno malo o viceversa, de condicionar nuestros pensamientos, de hacer que varias personas tengan algo en común y mil cosas más* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

6.4.1. Los símbolos

Como hemos podido comprobar a lo largo el trabajo, el mundo friki es **especialmente rico en símbolos**, que conocen y comparten la gran mayoría de los aficionados y que van configurando su propia mitología. Al preguntar por los símbolos en los diferentes puntos de la investigación, aparecen sin esfuerzo decenas de ellos y una investigación más exhaustiva indica que la cantidad de símbolos frikis asciende a centenares, incluso teniendo en cuenta solamente los más populares. Los opinantes son conscientes de este hecho.

> *Hay muchos símbolos genuinamente frikis... Tal vez más que en la mayoría de otros ámbitos. Cada serie, novela o juego tiene su simbología propia* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Estos símbolos, aunque de diverso tipo, provienen en gran medida de la **ficción cultural**; son, en definitiva, los que aparecen representados en las piezas culturales que ellos admiran y que hemos presentado en el apartado de introducción a los elementos de la cultura friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Los símbolos frikis surgen de las distintas series, libros, pelis, etc, del fandom. Son iconos usados en esos entornos. El símbolo de algún superhéroe, el escudo de la trifuerza de la saga* Zelda*, las setas de* Mario Bross*, los emblemas y símbolos heráldicos de* Canción de Hielo y Fuego*, los símbolos de la Rebelión y el Imperio en* Star Wars*...* (Panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Creo que sí hay cómics y series genuinamente frikis, los símbolos que aparecen en ese tipo de cosas los asimilamos como nuestros. Como bien han dicho, yo llevo chapas, camisetas y bolsos de mis series favoritas, posiblemente otro friki sepa que si llevo el escudo de Hufflepuff* [de las novelas de *Harry Potter*] *pueda deducir el tipo de carácter o personajes que me gustan* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Es de interés constatar que estos símbolos **son tremendamente heterogéneos**; algunos pueden evocar grandes valores o conceptos (como el símbolo *Áuryn* de la novela *La Historia Interminable*), otros son simplemente circunstanciales y se toman por su recurrencia (como por ejemplo las setas de los populares juegos de *Mario Bross*). Los hay tanto serios y épicos, como intrascendentes o deliberadamente humorísticos.

Estos símbolos son a menudo **desconocidos para el gran público**, debido a que provienen de esas aficiones minoritarias a las que nos referimos cuando hablamos del *fandom*. Hacia fuera denotan cierto frikismo, pero indeterminado –para los profanos, la seta de *Mario Bross*, la F de *Death Note*, o el emblema de una de las casas de *Canción de Hielo y Fuego*, sólo denotan (si es que denotan algo) que la persona que las lleva "es friki" en mayor o menor medida–; o bien, pueden no evocar nada, si el símbolo no se conoce en absoluto. Lo cierto es que muchos de ellos pueden confundirse con el emblema de una marca de ropa o simplemente un dibujo de fantasía y pasar desapercibidos; algunos son tremendamente sutiles, como el simple hecho de utilizar el número 42, que es un símbolo archiconocido entre los frikis y no significa nada en especial para el resto de la gente.

> *Dentro de su ámbito de origen, esos símbolos pueden ser cualquier cosa... pero fuera, creo que pierden significado y sólo representan que eres friki* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Habrá quien te vea con determinada camiseta que sólo ponga un dibujo o unas siglas y, por conocer a qué hace referencia, entenderá el "mensaje" que se pretende transmitir, pero para otros no significará absolutamente nada* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Hacia dentro no son nunca indeterminados, sino que cumplen la función de mostrar que se tiene conocimiento de una determinada pieza de cultura (una serie, un libro, un

Universidad Pontificia de Salamanca

juego...) que pertenece a la cultura friki y que se considera buena. No tiene sentido ostentar un símbolo friki si no se puede mantener una conversación sobre él.

> *Los símbolos se escogen por su pertenencia emblemática a una afición que te resulta importante, o esencial. Pueden representar muchas cosas, pero en gran medida lo que están diciendo es que tienes gusto por la obra de la que sale el símbolo, o por la actividad de la que se extrae el mismo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Pese a esta enorme constelación simbólica y a diferencia de lo que ocurre en las tribus urbanas u otros grupos juveniles, no existe un símbolo que represente universalmente y unívocamente al *fandom* o al mundo friki en su conjunto. No hay un emblema, ni siquiera un lema, que englobe a todos ellos; es sólo la propia etiqueta "friki" la que a duras penas consigue mantener cerrada y bajo una misma categoría a este heterogéneo conjunto de personas.

> *Estamos todos más o menos de acuerdo en que la heterogeneidad es muy grande para encontrar un símbolo que lo englobe (...) la verdad es que no se me ocurre ninguno que se pueda considerar universal o siquiera común a la gran mayoría de frikis* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *No se me ocurre un símbolo universal. Supongo que el frikismo es tan amplio que no hay nada que pueda realmente englobarlo todo. Un friki del* anime *no se sentirá nada identificado por algo que tenga que ver con el rol...* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Cuando se fuerza a los opinantes del panel a proponer símbolos que pudieran auspiciar a todos los frikis, señalan algunos con muchas reservas, como el dado de 20 caras utilizado en los juegos de rol, la máscara de *stormtroopers* de *La Guerra de las Galaxias*, o el saludo de *Star Trek.* Pero nunca dejan pasar la ocasión de advertir que los miembros del *fandom* que no practiquen la determinada afición de la que provienen estos símbolos, no se sentirán tan identificados. Hay frikis que no juegan a rol y no se verán identificados con el dado, o frikis que nunca utilizarían un casco de *stormtroopers,* porque no son fans de *La Guerra de las Galaxias*.

> *No creo que haya ningún símbolo para definir el frikismo a nivel universal. Si tuviera que pensar en uno, sería el dado de 20 caras, típico de los juegos de rol, que son, casi con toda seguridad, una de las más importantes manifestaciones del frikismo. Tampoco creo que haya símbolos para las distintas divisiones del fandom. Si eres* otaku*, pues llevarás símbolos sobre series y personajes manga, pero no creo que haya ningún símbolo que represente indiscutiblemente a los otakus...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *El dado de más de seis caras, como se ha sugerido, podría ser una buena idea, aunque ni en el número de caras nos íbamos a poner de acuerdo. Qué más símbolos... el anillo único de* El Señor de los Anillos *a raíz de la fiebre de Tolkien que produjo un boom del mundo friki con las películas; la V de* V de Vendetta *o su máscara que se usa también en otros contextos pero que representa ese ideal de libertad frente a la tiranía, la rebeldía del pueblo; el pulpillo verde que representa a Cthulhu que está asociado con la monstruosidad pero que suele ser usado con dosis de humor...* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

De la misma manera, no existe ningún símbolo que sólo denote frikismo, sin tener ninguna otra interpretación. Los símbolos indican en primer lugar afición a una pieza en concreto de cultura y, en segundo lugar, frikismo –y no al revés–.

> *Dentro de la ficción representan algo, pero fuera simplemente te identifican con un fanático de esa afición* (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Pese a todo lo dicho, y aun conociendo sobradamente la amplitud y heterogeneidad del fenómeno, es también importante señalar que no es totalmente gaseoso, ni está desunido. **Sí existe un cuerpo de símbolos principal, que la gran mayoría conoce**, aunque se sientan más o menos identificados con ellos y aunque cada subgrupo aporte otros símbolos menos populares, provenientes de aficiones mucho más concretas.

> *Hay pelis que las hemos tenido que ver por el simple hecho de ser frikis. Un friki que no ha visto* La Guerra de las Galaxias *es un friki raro, y eso ya es un concepto difícil (...) Hay cosas que todos hemos visto, sí o sí, pero porque tus compañeros te lo han enseñado, alguien seguro que te ha recomendado una serie de cosas, aunque a ti luego puede que los estandartes frikis más típicos:* El señor de los Anillos*,* La guerra de las galaxias*... te gusten más o menos* (Cita de historia de vida, mujer 27 años).

Usos de los símbolos

1. El principal uso de los símbolos frikis es **reconocerse** entre los miembros de la subcultura (un uso muy común y evidente para cualquier símbolo grupal)

2. También realizan otro uso habitual, la ostentación. Alardean de sus aficiones como una manera de **reafirmación**, pero siempre entre los suyos.

> *Muy de acuerdo en lo de "molar" y "fardar" (...) Nos gusta que alguien reconozca nuestros símbolos...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Ciertamente lo de mostrar símbolos tiene algo de querer mostrarle al resto de lo que somos conocedores o nos gusta conocer (...) en plan haber que sabes tú que yo no sé, o viceversa (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

3. El uso de la **diferenciación con respecto a otros** grupos, no está tan presente, ya que muchos de los símbolos que se utilizan no son conocidos ni identificables y pasan desapercibidos. De hecho, a menudo es un uso que se pretende **evitar**. Quieren que otros frikis les reconozcan, pero no quieren que la gente que no lo es les señale.

4. Otro uso, un poco más particular, es que **invitan a entablar conversaciones** sobre ese símbolo. Un gótico que llevara un hacha, un surfero que llevara el símbolo de QuickSilver, no estaría necesariamente invitando a mantener una conversación sobre ese símbolo en particular, sin embargo, llevar una camiseta de *El día del Tentáculo*, es una invitación a hablar sobre los videojuegos de aventura gráfica, etcétera. Se trata de una convención social particular del *fandom*.

Más de una vez, empezamos conversaciones con gente que no conocemos de nada, sea en la clase, el trabajo, o en un bus, porque le vimos cierto símbolo que reconocemos. Es como una herramienta para saber de qué hablar en la mítica conversación de romper el hielo y que no sea el tiempo (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Se hace mucho hincapié en reiterar que los símbolos frikis no ensalzan una ideología ni un estilo de vida, sino que **ensalzan las propias aficiones**.

Más que una filosofía detrás, lo que muestras si llevas este tipo de símbolos es que eres friki, que te gusta una determinada cosa. Como decía Drakia, fardas un poco o te identificas delante de los demás como fan de algo (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Al preguntar si son utilizados frecuentemente, la respuesta suele ser afirmativa: llevan chapas, camisetas, joyería... **a diario o casi a diario**. A menudo, no obstante, se expresan de forma negativa o quitándole importancia al asunto, con frases contradictorias, como "Yo no suelo llevar símbolos... excepto este" o "los llevo pero no tiene mayor importancia".

Llevo simbología friki en mayor o menor medida a diario, pero no es que la necesite para vivir, es más bien que forma parte de mi forma de ser y de vestir. Ya dije hace un par de semanas que llevar algún tipo de símbolo te permite reconocerte por la calle con otros frikis afines y quizás "molar" o "fardar" delante de ellos por decirlo así (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo no suelo utilizarlos, más allá de llevar alguna que otra chapa en el bolso. Y ya digo que, en mi caso, sólo sirven para indicar que soy aficionado a esa serie, libro, peli (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Personajes simbólicos o iconos

Entendemos los iconos como aquellas personas o personajes tan emblemáticos y populares que han llegado a convertirse en símbolos; entidades que con su nombre o su efigie evocan un concepto. En el caso del mundo friki, existen muchos personajes icónicos, que siguen las mismas características de los símbolos que acabamos de narrar. Cuando preguntamos en concreto qué personas o personajes se han convertido en iconos frikis, los opinantes hacen referencia principalmente a **creadores de historias**: directores, escritores, desarrolladores de juegos, animadores, dibujantes... También en ocasiones sus participantes y divulgadores (en muchos casos **actores**). En resumen, los iconos en el *fandom* son aquellas personas **responsables** de las obras de culto que ellos admiran.

En cuanto a personas que sean un símbolo dentro del fandom, yo me quedaría con Stan Lee, que revolucionó el mundo de los superhéroes, con Tolkien (aunque Martin esté a punto de desbancarle) porque sus obras han sido el referente de toda la fantasía, y con Gary Gigax, que inventó los juegos de rol (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Mis amigos y yo tenemos una conversación recurrente que consiste en "Actores que han entrado en el Olimpo Friki*", definiéndolos como actores que han interpretado a más de un personaje emblemático, como Harrison Ford (Han Solo, Indiana Jones, Deckard), Hugo Weaving (Elrond y el Agente Smith), o, por supuesto Ian Mckellen* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cuanto a los iconos (...) Tal vez uno de los más emblemáticos sea Leonard Nimoy, Spock en Star Trek. Hasta los que, como yo, nunca hemos visto la serie, le reconocemos al instante (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Podríamos realizar un listado de iconos y símbolos frikis, pero resultaría tremendamente larga y quedaría desactualizada al momento, por lo que, habiendo ya examinado el funcionamiento de los símbolos dentro de este colectivo, pasamos al siguiente apartado.

6.4.2. Los modelos

Ahora nos adentramos en el terreno de los modelos, indagando sobre aquellas personas y personajes a los que siguen, imitan, o en los que se inspiran a la hora de vivir sus vidas. Los

Universidad Pontificia de Salamanca

personajes que influencian a los frikis son muchísimos y muy variados, pues tal es la naturaleza de este grupo social, consumidor de historias y mitologías. Resulta difícil medir el grado en el que cada uno de estos modelos influyen a cada individuo; para aproximarnos al tema hemos preguntado tres cuestiones –tanto en el panel *online* como en las historias de vida–: qué personas o personajes consideran sus ídolos (a quién admiran), con qué personas o personajes se sienten identificados (a quién se sienten parecidos) y qué personas o personajes consideran modelos a seguir (a quién les gustaría parecerse).

Ídolos

Hemos relacionado desde un primer momento el frikismo con el fenómeno fan y es cierto que existe un fuerte sentimiento de afiliación y entusiasmo hacia determinadas figuras o ídolos. Sin embargo, los frikis están muy lejos de los *groupies* de los grupos de música o los actores o actrices de Hollywood y de los *idol otaku*s o *wotas* japoneses, que focalizan su interés en individuos concretos. En realidad, entre los frikis aparece de forma muy recurrente el **discurso anti fan**. Muchos piensan que ser fan de una persona real es algo negativo, que menoscaba su independencia y su propia personalidad.

> *Yo siempre he sido alguien anti-ídolos y anti-fan por decirlo de alguna forma* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *En cuanto a personas, poco hay que decir. No soy hombre que siga ciegamente a ídolos reales (...) no suelo sentirme identificado con famosos, sean o no del mundo friki* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Lo que ocurre a menudo es que los frikis **rechazan como ídolos a personas de carne y hueso** (con muy sonadas excepciones) pero que sin embargo, aceptan con menos reservas a **personajes de ficción a modo de ídolos**. Separan entre autor admirable y su obra, y en esa disyuntiva suele primar la obra.

> *En el caso de personas, no soy muy de tener ídolos. Puede ser un fanático de la obra de alguien, ya sea como actor, escritor o cualquier cosa, pero realmente seré un seguidor de su obra, no de esa persona como modelo a seguir o algo por el estilo. Hay artistas que me encantan, como H.P. Lovecraft, que en su vida personal no eran especialmente modélicos... Más bien todo lo contrario. Por eso tiendo a separar entre la persona y su obra (...) Con los personajes es distinto, hasta cierto punto. Puede llegar a gustarme mucho un personaje de ficción, igual que lo hacen personas reales o personajes históricos... Puedo estar de acuerdo con su forma de ser o pensar, y sentirme en cierto modo identificado. En esos casos, sí que pueden llegar a inspirarme* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Dentro del mundo de los mangakas hay varios que me gustan muchísimo. Me parece increíble la forma que tienen de dibujar y de hacer las historias, soy capaz de estar leyendo horas y horas por sus historias y dibujos (...) Me encantaría dibujar como ellos (...) No los considero un modelo a seguir la verdad, me gusta mucho lo que hacen, pero no lo considero como un modelo que yo quiera seguir. En cambio hay veces que sus obras me han inspirado en algún momento de mi vida, sobre todo One Piece*, los ideales que aparecen en esta historia los comparto* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

En cualquier caso, profundizando, cuando llegan a nombrar a sus ídolos "de carne y hueso", resulta interesante que, de nuevo, se trata en su mayoría de **creadores de historias**.

Admiro a escritores como Pérez-Reverte, por su visión lúcida y pesimista, pero honorable, de la vida, Neil Gaiman, por la forma en que reconstruye e hila a partir de arquetipos e historias viejas como el mundo, y Terry Pratchett, además de por su maravilloso humor, la forma en que está afrontando su enfermedad[92] *me parece impresionante, pero sin llegar al fanatismo* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Cuando sus ídolos son personajes, pueden ostentar todo tipo de papeles; a menudo son los héroes o los protagonistas de las historias pero en otras ocasiones pueden ser los villanos de las historias –no encuentran contradicción a la hora de admirar a un personaje maligno o que sea la némesis del protagonista, ya que estos personajes también pueden ser comprendidos y admirados por sus características o simplemente por salirse del ideal clásico–.

Personajes del mundillo que admiro hay muchos. Es fácil admirarlos, son todos guapos, héroes, valientes, leales, nobles, generosos. Con grandes tareas por realizar en el mundo, casi siempre predestinados a algo grande... por eso son protagonistas (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Es curioso, pero tiendo a ser ferviente admirador de los "malos" de las historias. No del clásico villano de opereta, claro, pero un personaje "malvado" profundo, realista y elaborado, con cuyas motivaciones pueda sentirme identificado a veces, puede llegar a llenarme mucho. A veces, son una vía de escape. ¿Quién no ha pensado alguna vez en tener una Death Note*, como Yagami Light, y usarla para escribir el nombre de criminales y personas que no merecen vivir, acabando así con sus vidas? Incluso aunque acabe pasando como con el personaje, y el poder corrompa, uno no puede evitar sentir cierto cosquilleo...* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Al preguntarles qué es lo que admiran de sus ídolos, aparecen ideas interesantes:

- Ser personas especiales y diferentes a las demás

[92] Padece Alzheimer.

Universidad Pontificia de Salamanca

- Tener voluntad, poder ir a contracorriente
- Tener un carácter fuerte, marcado
- Ser luchadores, reponerse a la adversidad
- Tener grandes ideales y valores
- Ser inteligentes y competentes

Son atributos que están muy en consonancia con el espíritu del *fandom*, que conjugan, **inconformismo con la realidad imperante**, **individualismo**, **ética** e **inteligencia**; valores que vemos siempre presentes en este movimiento. A continuación vemos algunas citas que apoyan las características antes nombradas:

> *¿Qué puede hacer que un personaje sea mi ídolo? No lo sé. Probablemente que sea único, capaz de pensar por sí mismo y de ir contracorriente, de no dejarse llevar por lo que digan los demás, de ceñirse a unos ideales. Que sea complejo, especial, diferente* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *En general me gustan los personajes listos y competentes, pero no perfectos, los que salen de apuros con esfuerzo y planificación, y que, si tienen poderes, saben que no van a servirles de panacea para todo. Del estilo John Constantine o Tiffany Dolorido (...) Gente a la que la vida vapulea, pero sale adelante (...) Supongo que cualquier persona o personaje que me causa admiración viene a tener el mismo trasfondo: inteligencia, voluntad firme, lucidez, la renuncia al autoengaño y la superación de la adversidad usando el cerebro y la perseverancia* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Busco personajes con fuerte carácter, las ideas claras, líderes y queridos, o temidos. Pero que no dejen indiferente. Por ejemplo, se me ocurre, en la serie* Galáctica: *Kara Thrace "Starbucks", la mejor piloto de la nave, una mujer que tiene muchos defectos: es testaruda, insubordinada, impredecible, un poco egoísta... pero que aún así muchos de ellos incluso me gustan y se suman a virtudes como valor, sentido del humor, integridad, etc. Otro personaje que admiro bastante es del manga* Nana*, la protagonista con el mismo nombre. También es una chica independiente e individualista, parece muy dura por fuera pero por dentro es blandita, cabezona, carismática y con mucho genio* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Ante cómo demuestran su admiración por sus ídolos, encontramos un **triple apoyo**:

a) **Económico**: compran las obras de los autores que admiran, o en las que aparecen sus personajes ídolos. También las regalan y las recomiendan con vehemencia.
b) **Divulgativo**: hablan de ellos, citan sus frases, utilizan sus nombres modo de *nick*.

Universidad Pontificia de Salamanca

c) Visual: llevan símbolos referidos a sus ídolos, decoran con ellos sus objetos personales o su habitación.

> *Expreso mi admiración hacia ellos leyendo sus historias y viendo sus dibujos. No tengo posters ni nada de ellos mismos pero sí de sus obras, tengo un poster de* Gantz *y dos de* One Piece*, además de* Gantz *estoy comprando la colección de manga* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Se nota cuando hablo de ellos, le pongo más entusiasmo. O recomiendo los libros/videojuegos/pelis/series donde salgan con mucho ahínco* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Tengo fotos y dibujos suyos. Mi puesto de trabajo está decorado con esas fotos. También compro* merchandising *suyo a veces, y utilizo sus nombres como* nick *muy de vez en cuando* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *No es que yo sea de "expresar admiración" de forma visible y notoria, pero sí compro los libros y cómics de mis autores preferidos, recomiendo o regalo ejemplares y cito las frases que más me llegan o comparo situaciones con las que he leído para tratar de buscarles solución* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

También resulta de interés constatar –al igual que ocurría con las personas– que muchos de los personajes que más se admiran **no se consideran modelos a seguir**. Aunque en ocasiones coincidan, es también muy habitual separar con insistencia admiración e imitación.

> *Me gustaría poder hacer música como Mike Oldfield, Hans Zimmer o James Newton-Howard, o escribir novelas tan chulas como las que ha escrito Tolkien, G.R.R .Martin o J.K. Rowling... pero ninguno es mi modelo a imitar* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *No los considero un modelo a seguir, no me pregunto qué harían ellos en este o el otro caso (...) Lo que sí me ocurre con ellos es que me pueden despertar admiración (...) Me gusta lo que han hecho, pero no ellos como personas* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Al igual que ocurría con los símbolos, **no hay ídolos universales en el *fandom***. Se considera que hay personajes más conocidos o que despiertan admiración en un mayor número de seguidores, pero ninguno es un ídolo total en el *fandom*.

> *No creo que haya ídolos universales. Hay ciertos personajes que se ganan muchos fans, por su carisma y personalidad, eso es verdad. Son de todo tipo, desde antihéroes cobardes hasta villanos crueles y sin corazón, pasando por caballeros de brillante armadura y niñas risueñas con un corazón de oro* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En la encuesta *online*, pregunta 21, se les preguntó a los opinantes quiénes eran sus **ídolos**, es decir "aquellas personas o personajes que te interesan muchísimo, que te encantaría conocer, que te inspiran en tu propia vida". Se trata de una pregunta abierta en la que se les pidió que aportaran de uno a tres ídolos reales o de ficción, actuales o del pasado y de cualquier ámbito. Es de notar que el índice de participación en esta pregunta fue inusualmente bajo: sólo el 75% de los frikis y el 63% de los no frikis aportó al menos un ídolo y sólo el 50% y el 40% respectivamente llegaron a aportar tres –entendemos que es una dificultad propia de las preguntas abiertas–. En total, tenemos 625 respuestas por parte de los opinantes frikis y 307 de los no frikis; estas 933 respuestas muestran un total de 571 ídolos diferentes, la mayoría de ellos (más de cuatrocientos) sólo aparecen una vez, por lo que no resultan significativos. En el gráfico están representados los 29 ídolos que se repiten cinco o más veces. En esta ocasión no hablaremos de porcentajes sino de número de registros, ya que aquellos resultarían tremendamente pequeños, pero debemos tener en cuenta la distribución entre las dos submuestras, ya que la submuestra friki es mayor y aporta más cantidad de ídolos.

Para los frikis, los ídolos más recurrentes son **Tolkien**, **George R.R. Martin**, **Terry Pratchet**, **Albert Einstein** y empatados en el quinto puesto **Jesucristo** y **Freddy Mercury**: esto supone tres escritores de culto del género de fantasía, un científico, una figura religiosa y otra del mundo de la música. Para los no frikis, los más importantes son **Sergio Ramos**, **Gandhi**, **Michael Jackson**, **Malú** y **Pablo Alborán**: un futbolista, un personaje político y tres cantantes. Resulta sorprendente encontrar a Jesucristo más representado entre los frikis que entre los no frikis, pues había quedado establecido que la muestra no friki se sentía más religiosa, pero también hay que indicar que dos registros no frikis han indicado a Dios como su ídolo, que, de poder unirse las respuestas, ocuparían el tercer puesto. Los ídolos que presentan mayor unanimidad en el total –es decir, aquellos que votan al menos tres opinantes de cada submuestra–, son de nuevo **Gandhi** y **Michael Jackson**, seguidos por **Audrey Hepburn**, **Beyoncé** y **Oscar Wilde**, una actriz, una bella cantante y un clásico de la literatura.

Como dato de interés, encontramos un total de **10 ídolos españoles** en este ranking de los 29 primeros. Son los escritores Laura Gallego García y Arturo Pérez Reverte, el periodista Jordi Évole, los futbolistas Sergio Ramos, Fernando Torres y Raúl, Eduard Punset (divulgador científico), y los cantantes Melendi, Malú y Pablo Alborán. También como dato de interés, podemos señalar que figuras que habitualmente se consideran ídolos de masas, como Nelson Mandela, Nietzsche o Buda tienen sólo cuatro votos en total y otros también muy populares como el Ché Guevara y el Dalai Lama tienen tres y por ello no entran en el ranking de los más votados. Otra diferencia interesante que encontramos, es que muchos de los ídolos frikis

Universidad Pontificia de Salamanca

provienen del mundo japonés (músicos, escritores, desarrolladores de videojuegos, personajes de manga...), mientras que esto no ocurre en la submuestra no friki.

Tabla 27: Los ídolos. Individuos. Orden de prioridades. [93]

Orden	Ídolo	Frikis	No Frikis	Total
1º	Tolkien	15	1	**16**
2º	George R.R. Martin	13	1	**14**
3º	Terry Pratchet	11	0	**11**
4º	Albert Einstein	10	1	**11**
5º	Jesucristo	8	2	**10**
6º	Gandhi	4	5	**9**
7º	Michael Jackson	4	5	**9**
8º	Freddie Mercury	8	0	**8**
9º	Laura Gallego García	7	0	**7**
10º	Stephen Hawking	6	1	**7**
11º	Jordi Évole	5	2	**7**
12º	Audrey Hepburn	3	4	**7**
13º	Sergio Ramos	1	6	**7**
14º	jk rowling	6	0	**6**
15º	Beyoncé	3	3	**6**
16º	Oscar Wilde	3	3	**6**
17º	Arturo Pérez Reverte	5	0	**5**
18º	Neil Gaiman	5	0	**5**
19º	Sheldon Cooper	5	0	**5**
20º	Angelina Jolie	4	1	**5**
21º	John Lennon	3	2	**5**
22º	Leonardo Da vinci	3	2	**5**
23º	Eduard Punset	2	3	**5**
24º	Fernando Torres	2	3	**5**
25º	Jennifer Aniston	1	4	**5**
26º	Melendi	1	4	**5**
27º	Raúl	1	4	**5**
28º	Malú	0	5	**5**
29º	Pablo Alborán	0	5	**5**
	Otros	487	240	**727**
	Total general	**626**	**307**	**933**

[93] Se han sombreado los ídolos que presentan mayor unanimidad, es decir, que los votan al menos tres opinantes de cada submuestra.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 28: Los ídolos. Campos. Orden de prioridades.[94]

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de Ídolos en ese campo	Orden	Campo	% de Ídolos en ese campo
1	Música	18,1% ▼	1	Música	31,9% ▲
2	Literatura	18,1% ▲	2	Deporte	14,3% ▲
3	Cine	13,3% =	3	Cine	13,0% =
4	Personaje de ficción	11,4% ▲	4	Política	7,8% ▲
5	Ciencia	6,4% ▲	5	Literatura	6,8% ▼
6	Deporte	4,5% ▼	6	Familiares	3,6% ▲
7	Política	3,5% ▼	7	Ciencia	3,3% ▼
8	Periodismo	3,0% =	8	Religión	3,3% ▲
9	Religión	2,7% ▼	9	Personaje de ficción	2,9% ▼
10	Historia	2,4% =	10	Periodismo	2,6% =
11	Familiares	2,2% ▼	11	Historia	2,0% =
12	Cómics	2,1% ▲	12	Humor	2,0% =
13	Humor	2,1% =	13	Filosofía	1,6% ▲
14	Arquitectura	1,3% ▲	14	Moda	1,0% =
15	Filosofía	1,1% ▼	15	Personaje televisivo	1,0% =
16	Mundo empresarial	1,1% ▲	16	Arte	0,7% =
17	Arte	1,0% =	17	Cómics	0,3% ▼
18	Cocina	0,8% ▲	18	Filantropía	0,3% =
19	Personaje televisivo	0,8% =	19	Superación	0,3% =
20	Videojuegos	0,8% ▲	20	Arquitectura	0,0% ✖
21	Moda	0,6% =	21	Cocina	0,0% ✖
22	Feminismo	0,5% ▲	22	Feminismo	0,0% ✖
23	Filantropía	0,5% =	23	Mundo empresarial	0,0% ✖
24	Superación	0,3% =	24	Videojuegos	0,0% ✖
	Otros	1,4% =		Otros	1,3% =
	TOTAL DE RESPUESTAS	625		TOTAL DE RESPUESTAS	307

Procesando ahora las respuestas por **campos o ámbitos**, encontramos entre los frikis una distribución más ecléctica, mientras que entre la muestra no friki las elecciones están más

[94] Se han sombreado los ítems que presentan mayores variaciones en el orden; aquellos que están a 5 o más puestos de distancia.

Universidad Pontificia de Salamanca

concentradas. Ambas muestras están encabezadas por ídolos provenientes del mundo de la **música**, que suponen casi el 32% de los ídolos de los no frikis y el 18% de los ídolos de los frikis. El segundo lugar lo ocupa la **literatura** en el caso friki y el **deporte** en el no friki (18% y 14,3% respectivamente). El tercer puesto vuelve a coincidir, se trata del **cine**, que presenta además un valor casi idéntico: este campo es el propio de aproximadamente el 13% de los ídolos de cada submuestra. Los **personajes de ficción** aparecen en ambas submuestras, pero como era de esperar, están más representados entre los frikis, ya que aglutinan un 11,4% de sus ídolos y sólo un 2,9% de los ídolos no frikis. El primer ídolo friki catalogado como personaje de ficción es Sheldon Cooper (personaje "friki" en una popular comedia televisiva) con cinco votos, y el primero por parte de los no frikis es Peter Pan, con sólo dos. También resulta interesante resaltar que varios opinantes han señalado a sus propios **familiares** como sus ídolos ("mi padre", "mi madre", "mis hermanas"...). Este tipo de respuestas suponen el 2,2% de los ídolos frikis y hasta el 3,6% de los ídolos no frikis.

Personajes con los que se identifican

Los ídolos no son siempre las mismas personas o personajes con los que los individuos se sienten verdaderamente identificados, que encuentran afines a su propio carácter. Cuando indagamos sobre con quién se sienten identificados los frikis, a quién creen parecerse, sí se confirma la tendencia a sentirse identificados con **personajes *outsiders*, incomprendidos, solitarios, rebeldes, sufridores, con opiniones diferentes a la mayoría**. A veces, los *outsiders* son protagonistas de sus propias historias, pero otras veces, los opinantes afirman identificarse con personajes *outsiders* dentro de la historia en cuestión. Esta identificación sirve, dentro del universo simbólico, para reafirmar la posición de este colectivo como "diferentes" y para confirmar la idea de su inconformismo hacia el estilo de vida establecido.

> *Me suelo identificar con cualquier personaje que se siente solo, aunque mientras veo la historia aparecen montones de personajes y veo que en realidad no lo está y que él también debe darse cuenta (...) Peter Parker, de* Spiderman*, los Stark de* Canción*, Simón, de* Añoranzas y pesares*, Sam de* ESDLA*, (...) Kyosuke, de* Kimagure Orange Road*, Orlando Gardiner, de* Otherland*, Jonathan Harker de* Drácula *(...), Shinji Ikari de* Evangelion*, Emiya Shirou de* Fate Stay Night*, y sobre todo, Ippo de* Hajime no Ippo*. Con este me siento muy cercano en mil cosas* (Cita de la historia de vida, varón, 32 años).

> *A veces pienso en Rincewind, que no es alguien a quien me quiera parecer, pero es alguien que se pasa la vida corriendo, luchando con contratiempos… a veces me es inevitable sentirme un poco Rincewind, la verdad* (Cita de historia de vida, mujer, 27 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Los malos. Esos grandes incomprendidos. (...) En cierto modo, es catártico. La idea de poder arreglar el mundo según nuestros ideales, de tener el poder de cambiar las cosas... y la visión, también, de que no es tan fácil (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

En el caso de las mujeres, podemos ver acentuada esta identificación con el personaje diferente, ya que a menudo se sienten identificadas con personajes **femeninos que tienen roles masculinos**, y por tanto, son doblemente *outsiders*. Desde una perspectiva de género, las mujeres intentan reivindicar su protagonismo, su competencia, su valía, en una sociedad que sienten que las relega a un segundo plano.

De pequeña, quería ser Jorge, la de Los Cinco *:P* [sic.] *siempre me he sentido muy identificada con cualquier personaje estilo "*tomboy*". La Princesa Caballero, Éowyn de Rohan, Arya Stark, Birgitte Arco de Plata... (...) Ésas serían las cualidades principales que me hacen identificarme con un personaje. No siempre me gusta, pero es cierto que a veces reconozco que ciertas actitudes son bastante propias de mí* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En el videojuego de Dragon Age *hay un personaje con el que además me suelen identificar mis amigos, Morrigan. Me dicen que las dos tenemos carácter fuerte, mucha personalidad, somos muy especialitas, individualistas* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años)..

De forma muy clara, la gran mayoría de los personajes con los que los opinantes frikis se sienten identificados, son **aquellos que sostienen nobles ideales**, y que precisamente por eso son considerados raros o diferentes, incluso ingenuos o tontos. Que pueden llegar a verse apartados de la sociedad, o incluso a perder la vida, por sostener esos valores con integridad.

Tendría que ser un personaje que compartiese al menos una parte importante de mis planteamientos vitales y que, precisamente por ellos, su posición fuese minoritaria y ajena al "pensamiento oficial" de su contexto. Una persona que concediese un valor superlativo a lo que él considera justo y honorable, por más que choque con la visión de la mayoría (Cita de la historia de vida, varón, 29 años).

Me gusta hacer las cosas bien, implicarme. Cuando se recalca que Ned Stark es el verdugo de aquellos a los que condena a muerte, quiere decir que el resto no lo hace. Es algo raro, y sin embargo, parece lo más razonable, ¿no? Los demás no lo hacen, pero le da igual, porque lo que quiere hacer es aquello que cree que es lo correcto, aunque duela (Cita de Historia de vida, mujer, 27 años).

Me puedo sentir identificado con Samsagaz Gamyi (...) En Sam veo además una espíritu de sacrificio, una entrega y un concepto del honor que creo que es lo que me hace identificarme con él. Un "esto tengo que hacerlo

Universidad Pontificia de Salamanca

porque lo prometí, aunque yo salga perdiendo, aunque me llaméis tonto". Si consigo que todo el mundo a mi alrededor esté feliz y sonriendo, misión cumplida... aunque yo esté destrozado por dentro... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Modelos

Después de explorar sus ídolos y los personajes con los que se sienten identificados, indagamos sobre qué personajes consideran modelos a seguir. Algunos personajes se repiten, pero la mayoría cambian, ya que como hemos dicho, muchos de sus ídolos llevan una vida que ellos no consideran modélica, y los personajes con los que se sienten identificados no suponen una meta a la que llegar, sino una estación en la cual ya se encuentran. Los personajes a los que les gustaría parecerse, los que sí les sirven de modelos, son los que representan virtudes que ellos querrían poseer en su carácter. En ocasiones esta búsqueda se ha hecho **explícita**; encontramos testimonios de opinantes que han buscado conscientemente modelos en la cultura friki y utilizado sus virtudes como meta vital.

Siempre hay muchas cosas en las que me gustaría parecerme. De hecho, en una depresión, cuando no sabía cómo o quién deseaba ser, decidí ser lo más cercano a quien más me gustaría ser, y fui apuntando las virtudes que me gustaría desarrollar en un papel, extrayéndolas de personajes. Si soy capaz de verlas, las tengo en mí, y sólo me falta la voluntad. De esto hace mucho tiempo, estoy muy contento con quien soy ahora, pero no olvido de dónde sale todo (...) Y he llegado a preguntarme junto a un amigo ¿Qué haría Godric? que es como un Vampiro iluminado y extremadamente benevolente que sale en True Blood*. No somos especialmente fans de la serie, pero las virtudes que expresa el personaje son relevantes* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Fueron casos más concretos como ese Spiderman que siempre me sacaba de mis días tristes, porque le veía que aunque a él las cosas le salieran mal, seguía luchando. Esos X-men*, que, como mutantes que eran, siempre estaban buscando su hueco en la sociedad los que me hacían seguir en la lucha de buscarlo yo también. Y mucho, mucho más, también tengo entre mis favoritos a Batman, por cómo se construye todo a partir de la perdida y no de la felicidad* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Zanahoria. Es un personaje sensacional, sin ningún tipo de maldad, no sabe lo que es eso. Es un tipo que piensas: "si hubiera más como tú, el mundo sería un lugar mejor". Y luego vas por la vida preguntándote, ya no qué haría Zanahoria, si no qué pensaría Zanahoria (Cita de H. de vida, mujer, 27 años).

Entre las virtudes que se buscan a imitar, encontramos ideas encaminadas al fortalecimiento del **carácter** y la **confianza** en uno mismo: la **alegría**, el **optimismo**, el

Universidad Pontificia de Salamanca

desparpajo, la **fuerza de voluntad**, el **valor**. También se toman como modelos personajes de **carácter fuerte, capaces y decididos a cambiar las cosas**; son modelos reivindicativos que, en diferentes grados, luchan por solucionar problemas sociales y ordenar una forma de vida que parece desajustada. Y también las que tienen que ver con la **lealtad, el compañerismo, el compromiso** con los amigos.

> *Me gustaría parecerme a Spiderman, por su tono despreocupado que tiene cuando se pone el traje y desenfadado pero sin perder un toque de responsabilidad (...) La verdad es que me gustaría tener más de ese tono gracioso. Así como por otro lado me gustaría tener para ciertas cosas una personalidad más recia, más fuerte (...) Ese Capitán América que lleva a todos los supers a decir "Lo que mande el capi", simplemente por ese poder de saber estar, saber escuchar y hablar cuando hace falta. O de Bruce Wayne a lo Batman, que no le da miedo enfrentarse a los mismísimos dioses siendo él un simple humano (...) Luego está ese ser chulesco que podría ser un Indiana Jones, o Han Solo, o más recientemente el personaje de Drake en el juego de Play-3* Uncharted*. Que me encanta ese desparpajo natural que poseen sea cual sea la situación (...) Y sobre todo, algo que siempre quise y tienen todos estos personajes en común, es cómo se desgañitan por sus amigos, sin importarles lo que les pase, cuando yo pueda decir eso creo que me iré tranquilo a la tumba...* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

> *A veces, para evadirme, necesito fantasear con ese tipo de situaciones. Con la capacidad de cambiar las cosas, de arreglar el mundo. En ocasiones, me ayuda a seguir adelante, para qué mentir. El mundo puede ser un asco en muchos aspectos... pero, ¿quién sabe? Si no somos capaces de arreglarlo entre todos, al final a lo mejor no queda más remedio que ponerse "malvado"* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

De nuevo, aparecen los personajes que tienen **grandes y nobles ideales, y que son capaces de sacrificarse o morir por ellos**. También se consideran un modelo a seguir.

> *Cuando lees* Canción *crees que aún quedan hombres y mujeres de verdad, íntegros e incorruptibles. Cuando se te eriza el vello al leer el juramento de la Guardia de la Noche, cuando piensas: esto no lo haría nunca un Stark, o te acuerdas de que algunos personajes prefirieron dar su vida antes de hacer algo en lo que no creían, te preguntas si tú serías capaz de hacerlo también y te gusta creer que sí. Siempre queremos ser mejores y aquellos que lo consiguen se convierten en modelos a seguir* (Cita de historia de vida, mujer 27 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

6.4.3. Los mundos de ficción

El universo simbólico friki, en su gran mayoría, no se enclava en nuestra propia realidad, sino en mundos de ficción, que se comunican con el nuestro de una forma metafórica. Ellos poseen su propia mitología, sus héroes, sus gestas, pero que, en lugar de desarrollarse en el *Valhala* o el monte Olimpo, se desarrollan en lugares fantásticos, en el futuro, en el pasado, en el espacio, en dimensiones paralelas, o en lugares remotos, perdidos, que no aparecen en los mapas. Precisamente, es este **recurso hacia otros mundos**, lejanos, distintos, lo que caracteriza lo que hemos venido llamando subcultura friki. Mientras la mayoría de historias de éxito populares o *mainstream*, que componen el imaginario de la socialización hegemónica, están basadas en la realidad, en el presente, los frikis se sumergen en historias muy diversas pero que tienen en común su alejamiento del día a día. Existe una **atracción por lo lejano, por lo fantástico, por lo imaginario**. Incluso cuando se habla de épocas pasadas -que sería el escenario más cercano a la realidad de nuestros días- se hace desde una perspectiva mítica, exótica, buscando algo nuevo y que no tenemos en el mundo cotidiano.

> *La atracción por el pasado radica precisamente en que no podemos acceder a ello de ninguna manera, y que guarda muchos secretos que investigamos pero que gran parte de ellos se nos escapa y lo hará siempre. Es una forma más de exotismo, como el que se va a Japón buscando una sociedad y un entorno completamente diferentes y eso es precisamente el encanto del viaje. De hecho me atrevería hasta a compararlo con los mundos de fantasía de los que hablábamos antes, porque el pasado es una forma de fantasía... es algo cuya conexión con lo que vivimos nosotros se ha perdido y que nos ofrece sorpresas, mecanismos sociales, arquitectónicos, etc que resultan curiosos y "fantásticos"* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

La ambientación en mundos divergentes atrae a los frikis y, como veremos, la mayor originalidad es un aliciente a la hora de escogerlos (aunque esta misma característica puede actuar como **disuasorio** para las personas no frikis). En cualquier caso, este alejamiento no es un recurso hacia la pura evasión: hay evasión, como veremos, pero **las historias que se narran son historias humanas**; da igual si los protagonistas son extraterrestres, hobbits, hechiceros, o robots, las historias son de índole humano, hablan de sentimientos y reacciones humanas. Aunque el escenario sea ficticio, el contenido de fondo está muy en contacto con la realidad humana; estos escenarios sirven para colocar al individuo en situaciones muy concretas y con hondo significado, y se valen de elementos fantásticos para ofrecer posibilidades a los personajes que en el día a día de nuestra realidad presente serían muy difíciles de conseguir. Por ejemplo, cuando Frodo realiza el viaje a Mordor para arrojar el anillo al Monte del Destino,

Universidad Pontificia de Salamanca

se está hablando del espíritu de sacrificio, de la lucha entre entereza moral y corrupción, temas muy humanos pero llevados en ese caso a una hipérbole, a un sacrificio supremo, a un punto en el que las consecuencias de la corrupción serán terribles. De esta manera es posible tratar el tema con una mayor profundidad.

> *Lo que nos hace querer sumergirnos en ello es precisamente la diferencia, pero es una diferencia ambiental, que en el fondo cubre reflexiones acerca de rasgos muy humanos. Nos gusta ver por ejemplo cómo las amistades siguen caminos muy parecidos en la fantasía y en la ciencia ficción, pero la oportunidad de descubrir grandes conspiraciones, o arriesgar la vida contra un dragón, no nos surge todos los días* (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Se trata de un **experimento del comportamiento humano** y sus reacciones ante situaciones muy diversas. Su versatilidad permite un abanico inmenso de posibilidades. Además, tienen la ventaja del **abstracto**; pueden hablar de problemas sociales y humanos, sin referirse a momentos concretos. De esta manera su mensaje puede extrapolarse y aplicarse a muy diversos ámbitos y no a un sólo caso. También así pueden eludir críticas y censuras. Un recurso no sólo presente en la literatura de nicho, pero que resulta esencial en este ámbito.

> *En un mundo imaginario, podemos permitirnos mirar el reflejo de nuestra realidad desde un punto de vista diferente. Plantearnos, como en un experimento, cómo creemos que reaccionaría un personaje, o una sociedad cuyas bases nos hemos inventado, ante eventos tan normales como los de todos los días, y también otros absolutamente fantásticos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *También sirven para mostrarnos la realidad desde otro ángulo, como se hacía en su momento con las fábulas. Puedes hablar sobre muchos temas sin necesidad de atacar a personas o entidades reales o sin tener que ceñirte a los hechos exactos del mundo que nos rodea. Un escritor hábil puede convertir los mundos fantásticos en herramientas increíbles para tratar temas muy complejos* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Exagerando las situaciones, llevándolas al extremo, advierten al ser humano de los potenciales logros y peligros de la sociedad actual. Muchas de las piezas de culto tienen un carácter **utópico o distópico**. Al fin y al cabo, se trata de una transmisión de valores, ensalzando valores positivos, como la **tolerancia y el honor**, y desaconsejando antivalores como el egoísmo y la codicia.

> *Muchas veces estos ambientes se plantean como utopías o distopías, que nos ayudan a obtener cierta distancia con respecto a nuestra propia sociedad, y proponen otras vías de socialización, o nos advierten de los vicios en los que*

Universidad Pontificia de Salamanca

podríamos incurrir (...) algunos juegan con el absurdo para elaborar crítica (...) muchas novelas son crítica de nuestro mundo, y adoptar o considerar sus opiniones sería bueno (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Son mundos estupendos. Son mundos donde, al contrario que en la realidad, el honor siempre está presente y el bien siempre gana. Por eso te sientes bien leyendo cosas que pasan en esos mundos. La gente es, por lo general, tolerante, soportan muchas razas distintas y en general siempre se llevan bien. Y si no, al final se llevarán. Son mundos que fomentan la desaparición del racismo, de las injusticias, enseñan los beneficios de la tolerancia, del buen rollo... Hablo de los mundos ideales de casi todas las sagas de fantasía. La Tierra Media, Fionavar, Westeros... Claro que también hay mundos distópicos, generalmente los de las novelas ciberpunk*, que son una evolución del nuestro. Suelen ser mundos donde se nos enseña, en clave de ciencia-ficción, hacia donde vamos. Son mundos que suelen revelar lo peor del ser humano, a dónde lleva el egoísmo, pero al final también ganará el bien y el honor...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Uno de los elementos más valorados de los mundos de ficción es que están **dotados de sentido**: lo que ocurre en ellos siempre sucede por una razón y tendrá consecuencias para la trama. Así lo han manifestado los opinantes que admiten buscar a menudo en ellos el sentido del que el mundo real carece.

Ganas de acudir a un lugar donde las cosas tengan otro sentido y sepas que los problemas ocurren para hacer avanzar la trama, siempre por una razón, y no simplemente "porque sí" (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Un orden, una coherencia. En esos mundos lo que pasa siempre está planificado, previsto, alguien tiene planes y realiza acciones. La gente se comporta de tal o cual manera según lo que tiene o lo que necesita. En el mundo real, parece que las cosas pasan "porque sí", que la gente no sabe cuál es su papel y se siente insatisfecha sin saber por qué (Cita de Historia de vida, varón, 32 años).

Una característica, muy relacionada con esta dotación de sentido, es que en estos universos, **la acción es muy trascendental**, no sólo para el individuo, sino para toda la humanidad; las elecciones de los personajes siempre tienen consecuencias importantes. También se considera que esos mundos son **más peligrosos** que el actual, desde su posición como clase media en un país desarrollado. Son mundos donde hay aventura, acción, enemigos, magia, guerra, tecnología... elementos poderosos que pueden influir en la vida de los personajes y que contrastan con una vida más o menos acomodada en el mundo real. Los

Universidad Pontificia de Salamanca

opinantes creen también que los mundos de ficción son **más justos**, y que recompensan a los personajes según sus actos, cosa que no perciben en el mundo real.

> *Me identifico con los personajes de los libros de fantasía porque viven en un mundo donde pueden guiarse por el sentido común y la nobleza, donde parece que el pensar tiene recompensa, donde las cosas son posibles por difíciles que parezcan. En el mundo real, ser leal, fiel, noble, buena persona… todo eso son sinónimos de tonto o ingenuo, y de que no vas a llegar a nada en la vida. En el mundo de fantasía es el único lugar donde los ideales pueden hacerse realidad, donde puedes vivir conforme a ellos y ver que ese mundo funciona (...) son como a mí me gustaría o como creo que soy en el fondo, en ese fondo que en un mundo como este nadie puede ver ni apreciar porque mostrar esa faceta es ponerte en ridículo ante el mundo "real" en el que no hay sitio para esos sueños* (Cita de historia de vida, varón, 32 años).

Además de la transmisión de valores, no hay que olvidar su función como elemento de **evasión y diversión**. Vivir historias en mundos mágicos, llenos de color y creatividad. Vivir, a través de los personajes, situaciones y emociones que no son posibles en la monotonía de la vida diaria y que a la vez hagan olvidar los propios problemas.

> *Queremos desconectar por un momento de la realidad cotidiana, de una vida más o menos monótona o si no es el caso, al menos una vida limitada por lo que existe y lo que no. Es lo que pasa también ante una película (...) cuanto más te sorprendan, más te engancha* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *El ambiente de esos mundos es mucho mejor que el del mundo real, tanto por el entorno como por la gente, siempre parece que el nuestro es más gris, más aburrido y monótono, por ello dan ganas de escaparse e irse a vivir a alguno de esos mundos* (Cita de Historia de vida, Varón, 32 años).

> *¡Me encantan los mundos imaginarios! Es lo primero que tengo que decir. Aportan que tu mente se pueda imaginar otro mundo totalmente distinto al que estamos, hacer cosas que en este no se puede hacer, crear criaturas ficticias, situaciones ficticias... Todo esto creo que es lo que hace que los mundos imaginarios resulten tan atractivos. Puedes imaginar ser otra persona o criatura, con unos roles totalmente distintos a los que tienes, no sé, la imaginación da para mucho* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

El propio **disfrute de la creatividad y la imaginación** ya se considera un valor en sí mismo, aparte del contenido de las obras.

> *En mi caso, las dimensiones paralelas sirven para alimentar mi faceta soñadora, creativa, imaginativa (...) Me parece una explosión de imaginación, de originalidad. Hay una variedad apabullante de criaturas y lugares. En cada*

Universidad Pontificia de Salamanca

rincón hay una sorpresa, y las historias son cautivadoras (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Ambos aspectos, el moral y el estético, inciden en **un profundo inconformismo con la vida actual**. Tanto la crítica social como la pura evasión, son maneras de manifestar este inconformismo. La vida real se considera monótona, aburrida, pero también injusta, sin sentido, opresiva. Así, los mundos de ficción ofrecen modelos de sociedad que inspiren a mejorar el mundo, evitar errores que puede cometer la propia humanidad, evadirse de una vida monótona, refugiarse en un mundo mejor, huyendo de las miserias de la vida cotidiana.

La sociedad es un asco en muchos casos, vendemos nuestro tiempo por un sueldo que nos hacen gastarnos en pisos y comodidades que en muchos casos no necesitamos, así que queremos soñar y evadirnos, y qué mejor que un mundo imaginario, montarte tu propia película y ser feliz (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Sin embargo, en realidad, **no les gustaría vivir en esos mundos** ni que los elementos fantásticos fueran importados al nuestro, ni la magia, ni los sistemas de gobierno, ni las criaturas. Identifican perfectamente ambos ambientes y opinan que es mejor que continúen separados ya que todos esos elementos sólo causarían conflicto y peligro en el mundo real.

No creo que me atreviera a traer gran cosa al nuestro. ¿La magia? Muy probable que acabara como herramienta de los poderosos y con fines muy poco nobles, separando más a la gente de a pie de los de arriba. ¿Otras razas? Si somos xenófobos siendo todos humanos, no me quiero imaginar que pasaría habiendo elfos o, peor, orcos... (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Otra historia es que luego no resultase ser tan idílico como se había pensado... y es que todo lo que pasa por nuestro mundo real acaba degenerando (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Otro interesante para ir de visita sería el Mundodisco, pero no mucho tiempo o me volvería loca (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Lo único que sí importarían de esos mundos, son los **valores**, en especial la tolerancia y el honor, que aparecen de forma recurrente en los discursos frikis. Les gustaría vivir en un mundo regido por estos dos valores. De hecho, reconocen que ese es uno de los principales objetivos de los mundos de ficción, transmitir valores, modelos, alternativas de comportamiento, que consideran positivas. Existe un discurso de apoyo al uso de la ficción en la educación, ya que se ve como **buena herramienta** para esa transmisión de valores.

Universidad Pontificia de Salamanca

Veo dos cosas que sí importaría a nuestro mundo. El Sentido del Honor: la gente es honorable. La gente en esos mundos promete cosas, y se crea la necesidad de cumplirlas "porque lo prometí" (...) La Tolerancia: humanos, elfos, hobbits*,* kenders*, enanos, ogros... todo tiene cabida. Y se soportan. Generalmente surgen roces, pero al final se dan cuenta de que es más fácil cooperar que pelearse... Es decir, QUIEREN llevarse bien* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

El juego de Ender*, con ese respeto al diferente y el llamado ecologismo espacial, o el mensaje antibelicista que se encuentra en* El señor de los anillos *(...) Me quedo corto si digo que, para mí, aquí tenemos un arma muy potente de enseñanza de valores, que en la sociedad actual (...) no se explota como debería, ya que un niño se quedaría mejor con este mensaje que con otros que no llegan a calar en él tanto* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Los opinantes saben que **son creaciones profundamente personales**, donde distintos autores reflejan sus opiniones, sus ideales, exorcizan sus miedos y sus preocupaciones, desarrollan su propio mundo interior. Sin embargo, este hecho no les hace rechazar los mundos de ficción como algo sesgado o parcial, aceptan sus mundos favoritos, sabiendo que son subjetivos, pero aceptando aún así sus premisas.

Los mundos de fantasía además están especialmente modelados... no son "lo que nos ha tocado", son producto de una o varias personas que han plasmado en ellos sus deseos y miedos (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Por último, es interesante notar que los propios opinantes **reconocen la influencia** de los mundos de ficción **en su propio carácter**. Se dan cuenta de que son modelos, que inspiran comportamientos y valores. Se ven influenciados, pero aceptan esa influencia.

Eso es un mundo de fantasía para mí. No es sólo evasión, o un ejercicio mental. Las ideas, los sueños, pueden marcar nuestras vidas tanto como las cosas que podemos ver y tocar. Muchas de las cosas que podemos ver y tocar, de hecho, fueron antes que nada sólo ideas en la mente de alguien (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

A mí sí me influyen. De manera un tanto inconsciente, pero influyen. Yo sí intento ceñirme a mi palabra, hacer cosas porque es lo correcto, o intentar que el sentido del honor vuelva. Casi todos los frikis lo hacemos, creo yo. (...) Me parece muy bonito. Mientras escribo esto, me doy cuenta de que lo que más me importa es eso. El valor de la palabra. El obligarnos a ser buenas personas, el honor... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

6.4.4. Los valores

En este apartado, es importante diferenciar los valores que los frikis, como colectivo, pudieran compartir y defender, y los valores derivados de su universo simbólico, que son una fuente de socialización; un mensaje que se busca, que se aprehende y que puede llegar a conformar parte de la propia personalidad, pero no como miembro de un colectivo (los frikis) sino como individuo "lector de", "espectador de". Como veremos, los frikis **niegan sostener valores comunes**; ante la gran heterogeneidad de su movimiento, no ven posible la existencia de un credo común. Sin embargo, al realizar un análisis en profundidad de su discurso, de sus obras de culto, de sus personajes modélicos, etcétera, encontramos valores recurrentes que sí serían genuinamente frikis, porque surgen en la ficción propia del *fandom*, se transmiten a través de actividades frikis, y son apreciados e incorporados por los individuos en tanto a frikis.

Valores que sostienen

Al preguntar por los valores frikis, la respuesta es, como acabamos de mencionar, en su gran mayoría negativa: **no existen valores comunes**. Es un colectivo muy heterogéneo, de ideologías, religiosidad y formas de vida muy distintas.

> *Creo que no, porque leyendo lo mismo, mi interpretación puede ser diametralmente opuesta a la que hace el friki que tengo al lado. De hecho, creo que las personas que se podrían agrupar bajo la etiqueta de "frikis", son ideológicamente heterogéneas… o al menos tan heterogéneas como lo es la sociedad a la que pertenecen en su conjunto. Quiero decir que a lo mejor se observan unos valores o principios dominantes al estudiar el mundo friki, pero creo que no difieren de los que se observarían en general. Es decir, en mi opinión, la pertenencia a "los frikis" no tiene mucha trascendencia ideológica. Una persona que sea liberal y friki, respecto a valores morales opinará como liberal mucho antes que como friki. Y opinará seguramente de manera muy distinta de un amigo suyo que es igual de friki, pero socialdemócrata* (Cita de historia de vida, varón, 29 años).

> *No creo que todos lo frikis sigamos un credo o unos valores y si hay gente que piensa así me parecería un tanto extraño al verdad. Sí que es posible que haya gente que comparta valores y creencias pero no todos seguimos las mismas cosas* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *No creo que haya unos valores, mensajes u objetivos comunes. Lo único que tienen todos los frikis en común es tener aficiones minoritarias que disfrutan como enanos* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años)

Universidad Pontificia de Salamanca

Cuando se fuerza la idea de extraer un valor común, aparece **la defensa del propio frikismo** como un conjunto de gustos y aficiones lícitas. Algunos frikis opinan que, si hay una cosa que tienen en común, es el deseo y la lucha de que se acepten sus aficiones como normales y positivas para un público adulto y el fin de los prejuicios.

> *No hay mensajes a transmitir, ni credos comunes. Ni valores, ni objetivos. Como mucho, y no todos los frikis estarán de acuerdo, lograr que deje de verse el fandom como algo infantil* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Un valor que creo que compartirán todos es el defender lo que le gusta y dejarse llevar en una conversación que trate sobre ello. Puede que haya más, pero ese estará en todos. Un "friki" que no hable de sus aficiones y las defienda no me encaja. Sería como "lealtad" a unas ideas o ideales representados en eso que defiende* (Cita de historia de vida, varón, 32 años).

> *Quizá lo único, no un valor, pero sí una postura… de estar al servicio de la imaginación y de la libertad. Y también el coraje de enfrentarte a… que muchas personas también tiene que tener ese coraje en su vida… que es enfrentarte a la cotidianidad, a lo que piensa la gente, por seguir algo que te gusta. Porque es muy triste no hacer algo que te gusta por lo que piense la gente. El valor más importante es el de la libertad* (Cita de historia de vida, mujer, 61 años).

También, de forma implícita, se hace una defensa de la **imaginación,** que aparece como valor compartido de forma transversal en todas las fases de la investigación. La imaginación aparece pues como un valor compartido y defendido en común.

> *Hace falta imaginación, mente inquieta, una cierta tendencia a saber desconectar de la realidad y probablemente una sensación de sentirse diferente* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Son personas sin miedo a usar la imaginación y que lo dicen en voz alta. Disfrutan evadiéndose a mundos de fantasía, imaginando enormes batallas entre seres fantásticos...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Valores que absorben

Aunque los frikis no reconozcan un cuerpo de valores común, sí reconocen extraer, **individualmente**, valores aprendidos en sus obras de culto. Estos valores pueden llegar a tener un enorme impacto en sus vidas, marcar su carácter, incorporarse a su credo particular. Para algunos, el universo simbólico friki ha marcado profundamente sus vidas.

> *Fueron estos superhéroes con sus valores con ciertos toques* proyankis *(...) los que me metieron en el mundillo friki, para ya después no querer salir (...)*

Universidad Pontificia de Salamanca

Fueron esos valores los que en parte me construyeron como soy. Ya que estuvieron en una parte de mi vida muy importante que fue el comienzo de la adolescencia, y donde perdí una gran figura como es la figura paterna (...) Eso hizo que no me quisiese alejar de esos cómics y de esos valores, ya que eran los únicos (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Descubrí Dune *y a Frank Herbert, todo el mundo de Frank Herbert que es apasionante, porque aparte de ser de ciencia-ficción también es ecologista, cómo transformar un mundo árido y convertirlo en un vergel. También me empecé a interesar entonces por el ecologismo, un poco por la Tierra, lo que le estábamos haciendo a la Tierra… y descubriendo el espacio (...) y de ahí vas saltando… vas saltando de una cosa a otra hasta llegar a Tolkien, en los 70. Yo en el año 70 me leí* El Señor de los Anillos *y… y ya me quedé hechizada* (Cita de historia de vida, mujer, 61 años) .

En una depresión, cuando no sabía cómo o quién deseaba ser, decidí ser lo más cercano a quien más me gustaría ser, y fui apuntando las virtudes que me gustaría desarrollar en un papel, extrayéndolas de personajes (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Algunos de los valores absorbidos que aparecen con más frecuencia son la **valentía**, el **honor**, el espíritu de **sacrificio**, la **lealtad** hacia los amigos, el **respeto** y la **tolerancia**, la **curiosidad**, y en menor medida, el **pacifismo** y la **ecología**. A continuación podemos leer algunas frases literales de las cuales se extraen estos ítems:

En Star Trek se habla de respeto, de tolerancia, de preguntar y conocer antes de actuar. Habla de un futuro sin guerras, donde el dinero ya no conduce nuestras vidas. Supongo que en general todos los trekkies *queremos eso para nuestro futuro, e intentamos, en la medida de lo posible, inculcarlo en nuestro entorno dando ejemplo de ello* (Entrevista a Sergi Toboso, vicepresidente del Club Star Trek España).

De Canción *me impactan los lemas de algunas casas, el juramento de la Guardia de la Noche, algunas escenas muy poéticas… La conversación entre Bran y Ned sobre la valentía de un hombre se me quedó en la cabeza (...) De* La Carretera*, hay una frase que a menudo recuerdo: "Llevamos el fuego". Es la manera que tienen el padre y el hijo de recordarse que ellos son los buenos, que no caerán en la barbarie que los rodea* (Historia de vida, mujer 27 años).

Me impactó mucho el que una persona como Arwen dejara su inmortalidad por seguir a un humano. A mí eso me pareció… el ser inmortal y vivir para siempre es algo que el ser humano ha querido siempre. Y que alguien lo trastoque por vivir trescientos años y luego morir… sí, me impactó bastante (...) Otra es del personaje de Faramir, lo poco maleable que era. Cómo no se dejó tentar, no le tentó el anillo para nada, hasta el punto de decir que si se lo

Universidad Pontificia de Salamanca

encontraba a lo largo del camino, no se agacharía para recogerlo. El desprendimiento, esa generosidad, que creo que son cualidades que hacen falta (Cita de Historia de vida, mujer, 61 años).

Lo más parecido que se me ocurre es la exhortación "vuelve con tu escudo o sobre él" que la Reina Gorgo le hace a su esposo, Leónidas, en la película 300*. No refleja una idea que para mí sea original, pero la forma en que lo hace es magnífica, tremendamente épica y muy gráfica* (H. de vida, varón, 31 años).

Para algunos opinantes, los valores que transmite la cultura friki **no son tan distintos** de los que transmiten las piezas culturales más extendidas, se trata más bien de una diferencia de formato, al transmitir estos valores con elementos fantásticos.

No hay mensajes especiales en películas o libros frikis. Son los mismos que casi todos los libros y películas muggles. El triunfo del bien, el valor de la amistad, el amor siempre triunfa... Solo que a los frikis nos gusta más si nos lo cuentan con dragones, muertos vivientes y robots... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Sí aparece un discurso defensivo, en el sentido de que los frikis, como lectores y consumidores de cultura, están **más en sintonía con la adquisición de valores** que personas que no cultivan la cultura en esa medida. También opinan que tienen la mente más abierta y que por ello pueden empatizar más con personajes y situaciones diferentes, transmisores de valores distintos; explican así que sus formas de pensar y actuar sean más heterogéneas que la media y critican que la gente corriente está "cortada por un mismo patrón".

Estoy segura de que hay frikis por ahí con muy pocos valores. Pero sí somos capaces de empatizar con según qué personajes, con según qué mantras que se nos impresionan, es porque pensamos en términos de bien y mal, porque nos hacemos preguntas sobre el ser humano y sus acciones (Cita de Historia de vida, mujer, 27 años).

[Los no frikis] *sólo leen* best-sellers *(los que leen algo), ven la serie de moda o el programa de la tele de moda. Lo que se supone que hay que ver o que leer. Lo que hace todo el mundo. En mi caso, los temas de conversación con mis amigos "otros" se limitan al trabajo que tenemos en común y a los hijos (...) ¿Cómo visten? ¡Todos iguales! Parece el ataque de los clones, uniforme tipo Zara o Mango* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Prioridades vitales

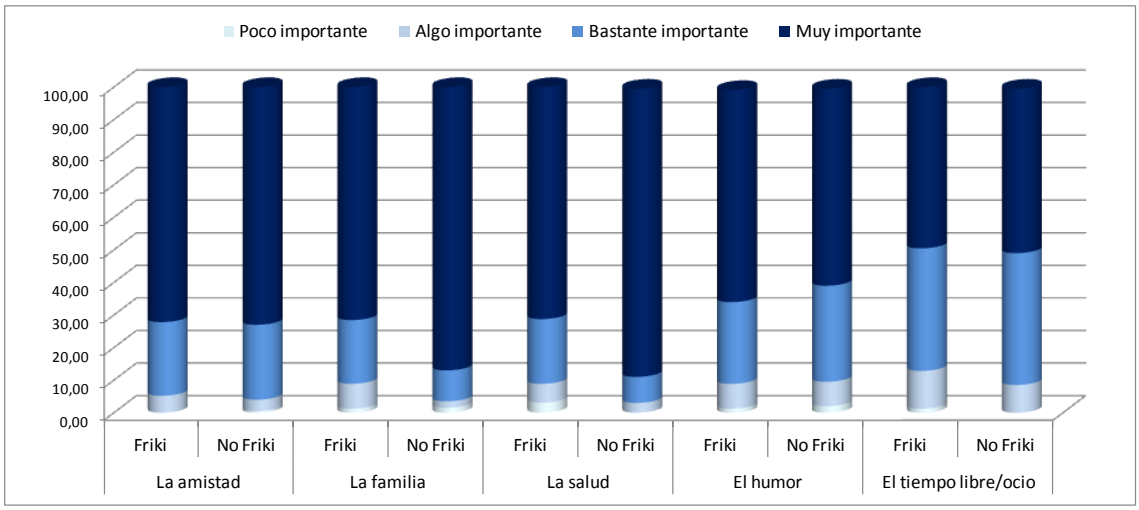
A través de la encuesta, se procura comparar los **valores** y **prioridades** del individuo según si es o no es friki. Para ello, se plantean a los opinantes diferentes aspectos de la vida,

Universidad Pontificia de Salamanca

tales como la familia, el trabajo o la religión, con el objeto de que valoren en qué medida los consideran importantes (pregunta 18). En esta ocasión se ha permitido una respuesta intermedia, sin obligar a posicionarse en uno u otro lado de la balanza. Para mejor comprensión de las respuestas, hemos presentado los valores en tres gráficos, que nos permiten concentrarnos en pocos ítems a la vez.

El primer gráfico contiene los aspectos más valorados por el conjunto de encuestados, el segundo los siguientes más valorados o de grado intermedio, y el último gráfico contiene los aspectos menos valorados por los opinantes. Casi todos los ítems se tienen en alta consideración, con respuestas agrupadas en las opciones "muy importante" y "bastante importante", que en conjunto suman más del 50% en todos los casos excepto en tres: el aspecto físico, la política y la religión.

Gráfico 49: Importancia de la amistad, la familia, la salud, el humor y el ocio. Porcentajes.



En primer lugar, el ítem más valorado por todos es la **amistad**; lo consideran muy importante algo más del 72% de ambas submuestras y bastante importante el 23%. Ningún opinante ha indicado que lo considere poco o nada importante.

En segundo lugar, encontramos la **familia**, que resulta muy importante para el 72% de los frikis y aún más, para el 87% de los no frikis. Nadie ha indicado que no resulte nada importante; un porcentaje muy bajo de ambas submuestras, inferior al 2%, lo han considerado poco importante, pero sí resulta significativo comprobar que la cantidad de frikis que lo consideran sólo algo importante es mayor a la de no frikis, el 8% frente al 2%. Es decir, que para todos es importante, pero un poco más para los no frikis. Ocurre algo muy similar en el caso de la **salud**, que resulta muy importante para el 71% de los frikis y el 88,5% de los no frikis, siendo así un poco más importante para ellos. Incluso un pequeño pero significativo

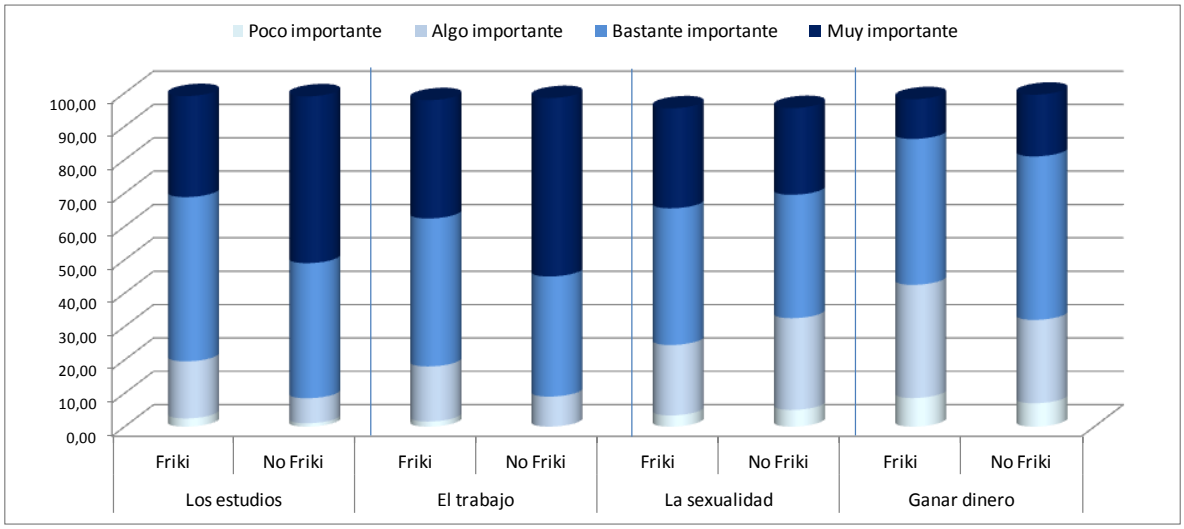
Universidad Pontificia de Salamanca

porcentaje de frikis la considera poco importante, el 3%, respuesta que no aparece en ningún caso entre los no frikis. Nadie ha indicado que la salud no resulte nada importante.

En cuanto al **humor**, se muestra como la cuarta característica más valorada para todos, pues el 90% de ambas submuestras lo consideran bastante o muy importante; aunque en este caso resulta un poco más relevante para los frikis que para los no frikis; la marcan como muy importante el 65% de aquellos y el 60,5% de estos. El porcentaje de opinantes que lo consideran poco o nada importante no supera en ninguno de los subgrupos el 2%.

Curiosamente, **el tiempo libre o de ocio**, está un poco más valorado por parte de los no frikis que de los frikis, cosa que a priori podría esperarse al revés. El 87% de frikis lo consideran bastante o muy importante, frente al 91% de los no frikis. Ningún opinante lo ha considerado nada importante, pero un 1% de frikis lo han marcado como poco importante. Por lo tanto, el tiempo libre es algo más valorado para los no frikis, aunque las diferencias, como podemos apreciar en el gráfico, son muy pequeñas.

Gráfico 50: Importancia de los estudios, el trabajo, la sexualidad y el dinero. Porcentajes.



Las diferencias se acrecientan en cuanto a los **estudios;** el 50% de los no frikis los considera muy importantes, frente a sólo un 30,5% de los frikis, quienes los consideran bastante importantes (un 49%) o algo importantes (un 17%, frente al 7,5% de los no frikis).

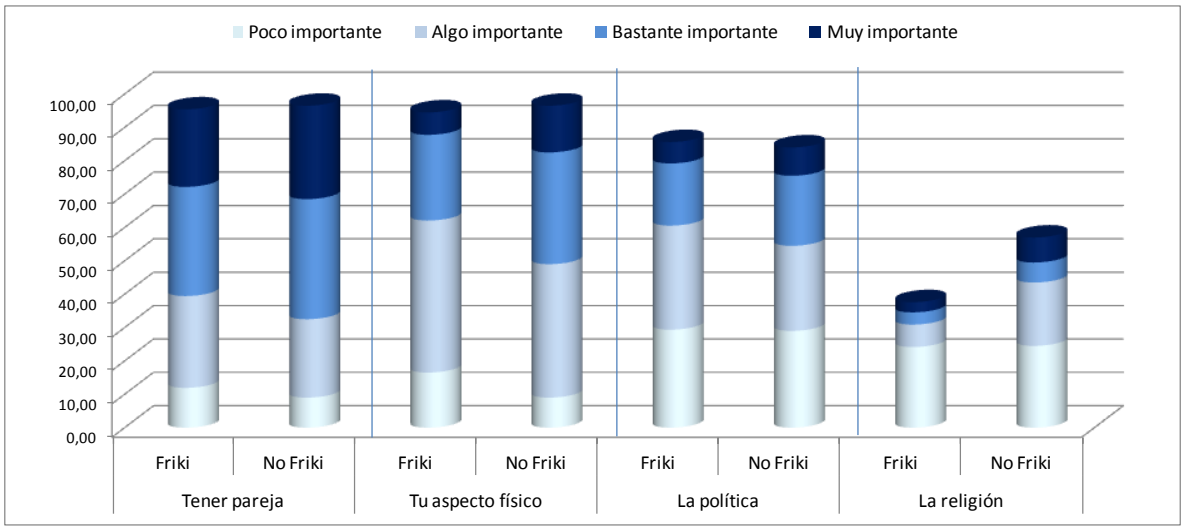
El **trabajo** también resulta más valorado por los no frikis, quienes lo consideran muy importante en un 53,5% frente al 35% de los frikis. También, el 16,5% de los frikis lo consideran sólo algo importante, frente a sólo el 9% de los no frikis. El 3% y el 1,5% de frikis y no frikis respectivamente, lo consideran poco o nada importante.

Universidad Pontificia de Salamanca

La **sexualidad** ocupa el octavo puesto de los trece ítems, y, aunque presenta respuestas muy similares, resulta levemente más valorado por el subgrupo friki, quienes lo consideran muy importante en un 30% y bastante importante en un 41%, mientras que los no frikis lo marcan como muy importante en un 26% y bastante importante en un 37%. En el otro extremo, el 8% de los frikis y el 9% de los no frikis lo consideran poco o nada importante.

En cuanto a **ganar dinero**, resulta más valorado por parte de los no frikis, quienes lo consideran muy importante en un 18,5% y bastante importante en un 49%, mientras que los frikis lo consideran muy importante en un 12% (6 puntos menos) y bastante importante en un 44% (5 puntos menos). El 34% de los frikis, un tercio, sólo lo ven como algo importante, así como el 25% de los no frikis, un cuarto. Para el 10% de los frikis, ganar dinero es poco o nada importante, opinión que sólo comparten el 7,5% de los no frikis.

Gráfico 51: Importancia de la pareja, el aspecto físico, la política y la religión. Porcentajes.



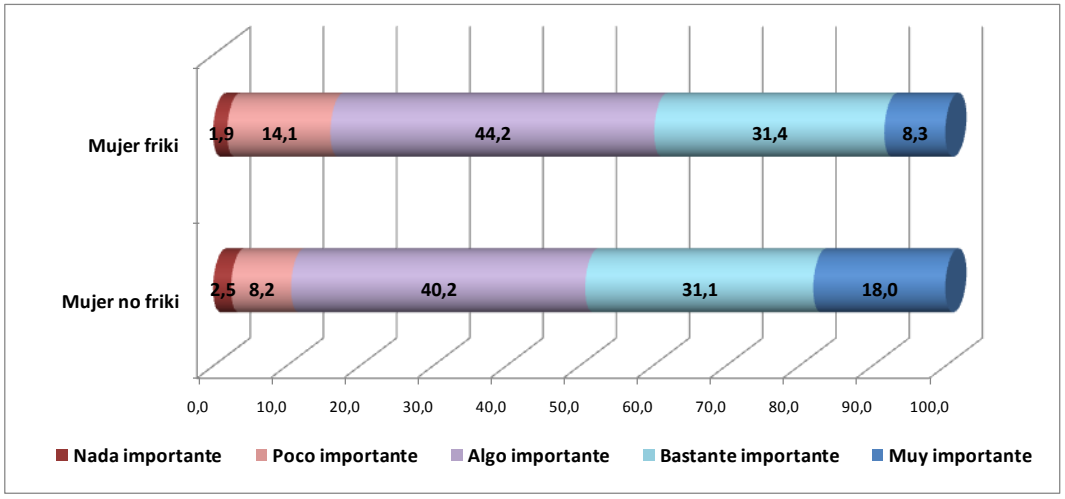
Tener pareja sigue resultando bastante o muy importante para más de la mitad de los encuestados de ambas submuestras, si bien el porcentaje es un poco mayor entre los no frikis (el 64%) que entre los frikis (el 56%). Acorde con esta opinión, tener pareja se considera poco o nada importante por el 16% de los frikis y el 12,5% de los no frikis.

Si hablamos del **aspecto físico**, nos referimos a uno de los ítems menos valorados y a la vez con mayores diferencias entre ambas submuestras. Sólo el 7% de los frikis lo considera muy importante, junto al 14% de los no frikis (el doble). El 26% de los frikis lo marcan como bastante importante, pero de nuevo los no frikis los superan, con un 33,5%. Un gran porcentaje de ambas submuestras lo considera sólo algo importante (el 45,5% de frikis y el 40% de no frikis), mientras que el 22% de los frikis y el 12,5% de los no frikis lo consideran poco

Universidad Pontificia de Salamanca

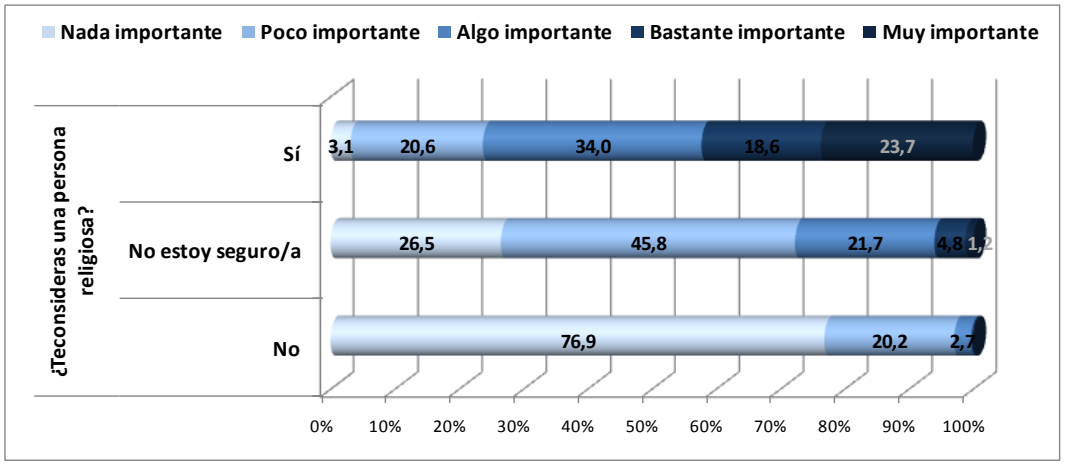
o nada importante. Es de notar que este ítem interesa más a las mujeres encuestadas que a los varones y esto puede influir en los resultados ya que la muestra no friki está más feminizada. En cualquier caso, entre las propias mujeres también existen ciertas diferencias con respecto a este ítem según sean o no frikis. Las mujeres frikis le dan un poco menos de importancia al aspecto físico que las no frikis. Para el 16% de las mujeres frikis y el 11% de las no frikis, el aspecto físico es poco o nada importante, mientras que resulta bastante o muy importante para el 40% de las mujeres frikis y hasta el 49% de las no frikis, quienes además superan en diez puntos el porcentaje de respuestas de valoración máxima ("muy importante").

Gráfico 52: Importancia del aspecto físico. Mujeres. Porcentajes.



La **política** es el segundo aspecto menos valorado de los trece, si bien es levemente mejor puntuado entre los no frikis que entre los frikis. Aquellos lo consideran muy importante en un 8,5% y bastante importante en un 21%, mientras que los frikis sólo lo consideran muy importante en un 6% y bastante importante en un 19%. Para aproximadamente el 15% de ambas submuestras, la política no es nada importante.

Gráfico 53: Importancia de la religión, según la religiosidad del/la opinante. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Por último, la **religión**, es el aspecto peor valorado para todos, en especial entre los frikis, que la consideran nada importante, en un aplastante 62%, veinte puntos por encima del porcentaje no friki (el 42%). Un cuarto de cada submuestra, considera la religión como poco importante, para el 7% de los frikis y el 19% de los no frikis es simplemente algo importante. Entre los frikis tan sólo un 7% considera la religión bastante o muy importante, mientras que esta es la opinión del 13,5% de los no frikis. Como era de esperar, las personas que se consideran religiosas, dan también más importancia a la religión en sus vidas.

En cuanto a **clases sociales**[95], encontramos una pauta interesante que se repite en la mayoría de los ítems y es que los resultados son muy similares en las clases medias (ya sea media-alta, media a secas o media-baja) y sin embargo **bajan significativamente en el caso de la clase obrera, que les concede menor importancia**. Al 27% de los miembros de clase obrera les parece importante o muy importante su aspecto físico, mientras que el resto presentan porcentajes en torno al 39%, doce puntos por encima; al 85% de la clase obrera les parece importante o muy importante la familia, mientras que el resto presentan un porcentaje en torno al 95%, diez puntos más; también se diferencia en diez puntos con respecto a la percepción de los estudios, les parecen importantes o muy importantes al 76% de los obreros, y al 86% del resto de clases; en cuanto al tiempo libre/ocio, la diferencia es de ocho puntos, de seis en el caso de la sexualidad, cinco en el caso del humor y la amistad y de un 3,5% en el caso de la salud (la diferencia es muy poco significativa, pero confirma la tendencia). En el extremo contrario, encontramos un ítem que presenta menor consideración por parte de la clase media-alta con respecto a las demás; se trata del **trabajo**, que se considera importante o muy importante por parte del 78% de los opinantes de clase media-alta, mientras que las demás clases sociales presentan valores cercanos al 86%, ocho puntos más. **Ganar dinero** resulta más importante para los miembros de clase media-baja y obrera que para los de clase media y media-alta: lo consideran importante o muy importante el 67% y el 61% de aquellos y el 58% y 59% de estos respectivamente (los de la clase media-baja son quienes más valor le dan a este ítem). **Tener pareja** importa significativamente más a los de clase media-alta. lo consideran importante o muy importante el 70% y en el resto de clases el porcentaje ronda el 55%. La **religión** tiene una distribución desigual que depende de la religiosidad del individuo y ya hemos tratado en el apartado correspondiente; baste decir aquí que la consideran importante o muy importante el 4% de la clase media-alta, el 10,5% de la clase media, el 8% de la clase media-baja y el 7% de la clase obrera. Por último, la **política**, parece importar a todos por igual, independientemente de su clase social.

[95] La clase alta presenta muy pocos registros para resultar significativa, solamente 3.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 29: Importancia de todos los ítems según la clase social. Porcentajes.

Ítem	Clase social	Nada importante	Poco o algo importante	Bastante o muy importante
Tu aspecto físico	Clase media-alta	1,4	59,4	39,1
	Clase media	4,2	56,2	39,5
	Clase media-baja	7,0	53,5	39,5
	Clase Obrera	6,8	66,1	27,1
La familia	Clase media-alta	0,0	2,9	97,1
	Clase media	0,0	6,8	93,2
	Clase media-baja	0,0	4,7	95,3
	Clase Obrera	0,0	15,3	84,7
Los estudios	Clase media-alta	0,0	11,8	88,2
	Clase media	1,3	15,3	83,4
	Clase media-baja	0,0	11,6	88,4
	Clase Obrera	0,0	23,7	76,3
El tiempo libre/ocio	Clase media-alta	0,0	10,1	89,9
	Clase media	0,0	10,1	89,9
	Clase media-baja	0,0	10,6	89,4
	Clase Obrera	0,0	18,6	81,4
La sexualidad	Clase media-alta	1,4	29,0	69,6
	Clase media	4,9	27,5	67,6
	Clase media-baja	3,5	26,7	69,8
	Clase Obrera	6,8	30,5	62,7
El humor	Clase media-alta	0,0	10,1	89,9
	Clase media	0,7	8,9	90,5
	Clase media-baja	0,0	5,8	94,2
	Clase Obrera	0,0	13,6	86,4
La amistad	Clase media-alta	0,0	4,3	95,7
	Clase media	0,0	3,6	96,4
	Clase media-baja	0,0	5,8	94,2
	Clase Obrera	0,0	10,2	89,8
La salud	Clase media-alta	0,0	7,2	92,8
	Clase media	0,0	5,9	94,1
	Clase media-baja	0,0	7,0	93,0
	Clase Obrera	0,0	10,2	89,8
El trabajo	Clase media-alta	1,5	20,6	77,9
	Clase media	0,7	14,9	84,5
	Clase media-baja	1,2	9,4	89,4
	Clase Obrera	0,0	16,9	83,1
Ganar dinero	Clase media-alta	1,4	39,1	59,4
	Clase media	1,3	40,5	58,2
	Clase media-baja	1,2	31,4	67,4
	Clase Obrera	0,0	39,0	61,0
Tener pareja	Clase media-alta	2,9	27,5	69,6
	Clase media	3,6	37,3	59,2
	Clase media-baja	3,5	45,3	51,2
	Clase Obrera	6,8	37,3	55,9
La religión	Clase media-alta	57,4	38,2	4,4
	Clase media	50,7	38,8	10,5
	Clase media-baja	61,6	30,2	8,1
	Clase Obrera	66,1	27,1	6,8
La política	Clase media-alta	10,1	63,8	26,1
	Clase media	15,6	57,7	26,7
	Clase media-baja	10,5	62,8	26,7
	Clase Obrera	25,4	47,5	27,1

Universidad Pontificia de Salamanca

También en cuanto al sexo de los opinantes encontramos algunas variaciones interesantes: en siete de los trece ítems, las **mujeres** se muestran más proclives a dar una valoración alta y presentan porcentajes mayores sobre todo en la opción "muy importante". Esto ocurre en los ítems relativos a los estudios, la salud, el trabajo, la amistad, la familia, el aspecto físico y ganar dinero. En concreto, el 47% de las mujeres consideran los estudios como "muy importantes", dieciocho puntos más que los varones, que opinan así en un 28%. Las mujeres también consideran muy importante la salud en un 85%, quince puntos por encima del porcentaje de 70% de los hombres. Vuelven a destacarse en diez puntos con respecto al trabajo (47% a 37%) y en nueve y medio con respecto a la amistad (77% frente a 67,5%). Presentan ocho puntos más con respecto a la familia. Valoran más el aspecto físico que los varones en un 6,5% más y en un 3% más cuando se trata de ganar dinero (en este caso la diferencia no es muy grande, pero confirma la pauta).

Tabla 30: Valoración de los ítems por sexos. Ítems en que destaca el sector femenino. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
Los estudios	Nada Importante	1,2	0,4
	Poco importante	2,4	1,4
	Algo importante	16,5	10,8
	Bastante importante	51,8	**40,8**
	Muy importante	28,1	**46,6**
La salud	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	3,6	0,4
	Algo importante	6,4	3,2
	Bastante importante	19,7	**11,6**
	Muy importante	70,3	**84,8**
El trabajo	Nada Importante	0,8	0,7
	Poco importante	1,6	0,4
	Algo importante	15,8	12,0
	Bastante importante	44,1	**39,4**
	Muy importante	37,7	**47,4**
La amistad	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	0,0	0,4
	Algo importante	5,2	4,0
	Bastante importante	27,3	18,7
	Muy importante	67,5	77,0
La familia	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	2,8	0,0
	Algo importante	6,8	4,3
	Bastante importante	17,3	**14,4**
	Muy importante	73,1	**81,3**
El aspecto físico	Nada Importante	7,3	2,2
	Poco importante	16,1	11,5
	Algo importante	44,8	42,4
	Bastante importante	25,8	**31,3**
	Muy importante	6,0	**12,6**
Ganar dinero	Nada Importante	1,6	0,7
	Poco importante	12,0	4,3
	Algo importante	27,7	33,2
	Bastante importante	45,8	45,8
	Muy importante	12,9	15,9

Universidad Pontificia de Salamanca

En todos, la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es superior en el sector femenino; las diferencias más significativas las encontramos en cuanto a estudios, salud, trabajo, familia y aspecto físico: en estos cinco ítems, las suma femenina supera en más de cinco puntos a la masculina, y en el caso del aspecto físico llega a superarla en un 12%.

Los campos que valoran más los **hombres** que las mujeres son cuatro: la sexualidad, la religión, tener pareja y el humor, aunque con diferencias muy pequeñas y poco significativas, mucho menores a las que apreciamos en el caso inverso. La sexualidad es el campo en el que más se desmarcan los varones: para el 41% es importante y para el 32% es muy importante (es importante para el 39% de ellas y muy importante sólo para el 26%). En cuanto a la religión, el 6,5% de los varones la considera muy importante, frente a sólo el 3,3% de las mujeres; sin embargo, este mismo ítem no es nada importante para el 57,5% de los hombres frente al 52,2% de las mujeres (en realidad los valores están muy igualados). Tener pareja es muy importante para el 27% de los hombres y el 24% de las mujeres, apenas tres puntos menos. Por último, el humor es muy importante para el 64% de los varones y el 63% de las mujeres, apenas hay diferencia, salvo que nos fijemos también en la opción "importante": el humor es importante para el 29% de los hombres y el 25% de las mujeres.

Tabla 31: Valoración de los ítems por sexos. Ítems del sector masculino o igualados. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
La sexualidad	Nada Importante	2,8	5,8
	Poco importante	3,6	4,3
	Algo importante	21,3	25,6
	Bastante importante	**40,6**	38,6
	Muy importante	**31,7**	25,6
La religión	Nada Importante	57,5	52,2
	Poco importante	20,6	27,9
	Algo importante	10,9	12,0
	Bastante importante	4,5	4,7
	Muy importante	6,5	3,3
Tener Pareja	Nada Importante	4,0	4,0
	Poco importante	10,9	10,8
	Algo importante	24,6	27,3
	Bastante importante	33,9	34,2
	Muy importante	26,6	23,7
El humor	Nada Importante	0,0	0,7
	Poco importante	1,6	1,4
	Algo importante	5,7	9,4
	Bastante importante	28,7	25,2
	Muy importante	64,0	63,3
Tiempo libre/Ocio	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	0,8	0,7
	Algo importante	10,4	10,5
	Bastante importante	37,3	40,1
	Muy importante	51,4	48,7
La política	Nada Importante	16,9	13,3
	Poco importante	28,1	30,2
	Algo importante	26,9	30,9
	Bastante importante	20,9	18,3
	Muy importante	7,2	7,2

Universidad Pontificia de Salamanca

El tiempo libre y la política presentan valores muy **similares para ambos sexos**: el primero parece importar un poco más a los hombres, ya que lo consideran muy importante en un 51%, frente al 49% de las mujeres; sin embargo, a esta diferencia tan pequeña se añade el hecho de que la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es idéntica en ambas partes de la muestra, un 89%. En cuanto a la política, también parece importar levemente más a los hombres, ya que la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es mayor en su caso, un 28% frente al 25,5% femenino; sin embargo, el porcentaje de personas que la considera muy importante es idéntico, un 7% para ambos sexos, y, además, resulta nada importante para un 17% de los varones y sólo el 13% de las mujeres.

En resumen y en cuanto a esta pregunta, los no frikis valoran más que los frikis la gran mayoría de los aspectos propuestos, notándose las mayores diferencias en cuanto al aspecto físico, ganar dinero y los estudios. Sólo dos ítems son mejor valorados por los frikis: la sexualidad, y en menor medida el humor (que está prácticamente igualado).

- **Orden de prioridades para los frikis**: amistad, familia, salud, humor, ocio, trabajo, estudios, sexualidad, pareja, dinero, aspecto físico, política y religión.
- **Orden de prioridades para los no frikis**: amistad, familia, salud, ocio, estudios, humor, trabajo, dinero, pareja, sexualidad, aspecto físico, política y religión

Los opinantes que se consideran clase obrera dan menos importancia a la gran mayoría de ítems, excepto el trabajo (que importa menos a la clase media-alta que a ninguna otra), ganar dinero (que importa sobre todo a la clase media-baja y obrera), tener pareja (que importa tanto como a las clases media-baja y media), la religión (que tiene su propia distribución) y la política (que importa a todos por igual).

Los ítems que valoran las mujeres más que los hombres son, sobre todo, los estudios, la salud, el trabajo, la familia y el aspecto físico. Mientras que el único ítem que verdaderamente valoran más los chicos que las chicas es el de la sexualidad.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 32: El Universo simbólico. Resumen.

<table>
<tr><th colspan="3">UNIVERSO SIMBÓLICO FRIKI</th></tr>
<tr><th>Especialmente rico</th><th>Muy heterogéneo</th><th>Sus elementos proceden de la ficción cultural</th></tr>
<tr><td colspan="3">SÍMBOLOS E ÍCONOS</td></tr>
<tr><td>Poseen muchos símbolos e íconos, emblemáticos y conocidos por todo el fandom</td><td> </td><td>Pese a ello, carecen de un símbolo unificador. Sólo la propia etiqueta friki es capaz de representar a este heterogéneo grupo en su conjunto.</td></tr>
<tr><td><u>Dos visiones:</u></td><td>Hacia fuera: los símbolos denotan un frikismo indeterminado, o pasan desapercibidos</td><td>Hacia dentro: nunca son indeterminados, cada símbolo tiene una historia que es preciso conocer.</td></tr>
<tr><td colspan="3">MODELOS</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Ídolos:</td><td>Discurso antifan: Prefieren admirar personajes antes que personas</td><td>Demuestran apoyo por sus ídolos de forma económica, divulgativa y visual</td></tr>
<tr><td>Sus ídolos reales (personas) son creadores y divulgadores de historias</td><td>Los personajes que admiran suelen ser, por este orden, los protagonistas, villanos y algunos secundarios carismáticos de las historias de culto.</td></tr>
<tr><td>De los personajes-ídolos, admiran:</td><td>• Ser personas especiales y diferentes a las demás
• Tener voluntad, poder ir a contracorriente
• Tener un carácter fuerte, marcado
• Ser luchadores, reponerse a la adversidad
• Tener grandes ideales y valores
• Ser inteligentes y competentes</td></tr>
<tr><td>Personajes con los que se identifican:</td><td>Eligen personajes, no siempre protagonistas, cuyas características suelen ceñirse a este patrón:</td><td>• Outsiders
• De nobles ideales
• Capaces de sacrificarse por sus valores
• Ellas: personajes femeninos con roles masculinos</td></tr>
<tr><td>Personajes que consideran buenos modelos a seguir:</td><td>No siempre coinciden con los ídolos ni con los personajes con los que se identifican. Los atributos que quieren imitar son:</td><td>• Fortaleza de carácter
• Con confianza en sí mismos
• Alegres, optimistas
• Capaces de cambiar las cosas
• Leales y comprometidos
• De nobles ideales</td></tr>
<tr><td colspan="3">La defensa de nobles ideales es el único factor que aparece en las tres categorías.</td></tr>
<tr><td colspan="3">MUNDOS DE FICCIÓN</td></tr>
<tr><td>La cultura friki se caracteriza por el recurso hacia otros mundos, lejanos, distintos: fantasía, futuro, pasado, dimensiones paralelas, el espacio, lugares perdidos en la tierra.</td><td>La ambientación en mundos divergentes atrae a los frikis</td><td>Pero es un freno para la gente fuera del fandom</td></tr>
<tr><td>Las historias que narran son humanas</td><td>Sirve como un expericento al comportamiento humano en diversas situaciones y escenarios</td><td>• Divergentes
• Dotados de sentido
• Más justos
• Más trascendentales
• Más peligrosos</td></tr>
<tr><td>Transmite valores</td><td>Permite la evasión</td><td>Refleja un inconformismo con la realidad actual</td></tr>
<tr><td colspan="3">Los propios opinantes reconocen la influencia de los mundos de ficción en su propio carácter</td></tr>
<tr><td colspan="3"> </td></tr>
<tr><td colspan="3">VALORES</td></tr>
<tr><td>Que sostienen como grupo:</td><td>La defensa de las aficiones</td><td>La imaginación</td></tr>
<tr><td>Que absorven de la ficción:</td><td>• Valor
• Honor
• Espíritu de sacrificio
• Lealtad hacia los amigos</td><td>• Respeto y tolerancia
• Curiosidad
• Pacifismo
• Ecología</td></tr>
</table>

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5. Hábitos y comportamiento

Damos paso ahora a uno de los apartados más extensos y de mayor importancia del presente trabajo, dedicado a describir y analizar el comportamiento de nuestro grupo social de estudio: qué hacen concretamente los frikis. Exploraremos sus aficiones y sus hábitos, sus formas de presentarse ante el mundo y de comunicarse, cómo se acercan a las nuevas tecnologías y cuáles son sus valores, símbolos e ídolos. Exploraremos también su grado de reivindicación, analizando si nos encontramos o no ante un grupo contracultural. En resumen, haremos un pormenorizado recorrido por los aspectos claves de su comportamiento y procuraremos dilucidar hasta qué punto ese comportamiento es o no diferente al del resto de la juventud o la sociedad en general, deteniéndonos en aquellos puntos de unión o divergencia más acusados. Para realizar este recorrido hemos utilizado principalmente la metodología de panel *online*, dedicando a cada apartado días o incluso semanas de investigación en contacto permanente con el discurso de los opinantes. Para realizar una comparativa con el resto de la población, hemos utilizado la encuesta. En algunos apartados, será también de importancia el análisis de los testimonios aparecidos en las historias de vida y los grupos de discusión.

Los apartados en los que dividimos, para mejor comprensión, este punto, son los siguientes: las nuevas tecnologías, las relaciones sociales, la sexualidad, el vasto mundo del ocio, el universo simbólico, el lenguaje, el humor y los aspectos reivindicativos y contraculturales del fenómeno.

6.5.1. Los frikis y las nuevas tecnologías.

Un estereotipo entorno al mundo friki es el de que suelen ser personas inmersas en las nuevas tecnologías, que forman parte de su día a día y que copan casi la totalidad de sus relaciones personales, es decir, personas cuyo elemento natural es la "cibercultura" (JOYANES 1997). Lo cierto es que los frikis encuentran en las TICs un territorio propio; Internet en concreto, supone para el fenómeno friki una **triple ventaja**: por un lado, encuentran una nueva y fascinante afición, que reúne las características de atractivo típicas de los elementos de la cultura friki; por otro lado, encuentran una nueva forma de comunicarse y entrar en contacto con personas que tienen las mismas aficiones y similar forma de vivirlas; y por último, Internet resulta una fuente especializada de información y adquisición de los elementos propios de sus aficiones, a menudo muy raros, o difíciles de encontrar. Como la propia Internet es una de sus aficiones principales, el medio se vuelve tremendamente endogámico, con cantidades ingentes

Universidad Pontificia de Salamanca

de información sobre sí mismo (y no sólo desde el punto de vista friki, aunque sí de forma especialmente recurrente).

Queremos dilucidar hasta qué punto los frikis dominan las nuevas tecnologías, y cuánto tiempo les dedican, así como si la amistad vía Internet es realmente la norma para ellos. Exploraremos el estereotipo desde dos ángulos: el dominio técnico y la amistad *online*.

6.5.1.1. Dominio técnico

En general, suele hablarse del mundo friki como un conjunto de personas que dominan las nuevas tecnologías y que acumulan conocimientos de forma autodidacta; de hecho, se habla de intrusismo en el mundo de la informática por parte de frikis o *geeks,* amantes de la tecnología, que, sin tener carrera o diploma de esa disciplina, llegan a ocupar cargos en las empresas gracias a su pericia e interés en los programas. En general, se entiende que los frikis tienen mayores conocimientos en nuevas tecnologías que la población general, pero, al preguntarles a ellos, **la mayoría no se considera fuera de lo normal** en ese sentido, ven las TICs como un movimiento imparable que afecta a todo el mundo: todos utilizan las nuevas tecnologías pero simplemente consideran "difícil no utilizarlas" en el mundo de hoy.

> *Las nuevas tecnologías están ahora tremendamente en auge. ¿Quién sale de su casa hoy en día sin el móvil en el bolso o bolsillo, sin su mp3 o 4, o una pequeña consola, o un lector digital, o cualquier aparatito que sirva para distraernos en lapsos de tiempo donde no tenemos a priori nada que hacer o necesitamos estar en contacto con otra gente?. (...) No creo que las nuevas tecnologías sean cosa de frikis (...) son propias de gente tendiendo a joven, independientemente de lo que hagan en su tiempo libre. Yo creo que todas estas tecnologías son útiles y versátiles, es decir, que se adaptan a los gustos del consumidor sean cuales sean sus aficiones* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *No creo que sea muy factible ser friki sin tocar el ordenador, porque creo que ya de por sí es difícil no tocar un ordenador hoy en día. Muchos trabajos te lo exigen y facilita muchas tareas o la obtención de información importante para el día a día: teléfonos, fechas...* (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *No creo que un friki use más las nuevas tecnologías que una persona que no lo sea (...) en Internet hay de todo para todos* (Cita de panelista, Virgil, mujer, 20 años).

Para ellos, las nuevas tecnologías han empapado y cambiado el mundo para todos: lo normal hoy en día es estar rodeado de tecnología y utilizarla.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo que antes hacía que te fueses a leer a la cama, mientras te ponías algo de música en la mini cadena, ahora lo consigues leyendo un PDF mientras pones el Windows Media Player. Si antes te ibas a la tele a ver una serie, o una peli, ahora te la descargas y la pones cuando quieres en el ordenador mientras hablas al msn. Si antes ibas a hablar por teléfono con tu mejor amiga durante toda la tarde, ahora simplemente le abres en Facebook o pones Skype (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Creo que Internet ha ido invadiendo poco a poco nuestra vida cotidiana hasta el punto que ningún espacio es exclusivo del mundillo friki. Tal vez antes los foros se limitaran a temas concretos, pero ahora uno puede encontrarlos de maquillaje, viajes, fútbol o cultivo de bonsáis. Algo similar sucede con las webs de descarga y con cualquier otro espacio web: han ido extendiéndose, llegando a todos los públicos (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Los más jóvenes están inmersos en las nuevas tecnologías, eso está claro. Pero todos. Los frikis y los no frikis. Todos tienen móvil desde los cinco años, todos entienden que el PC (que por supuesto está conectado a Internet) es un electrodoméstico más de la casa y todos creen que es normal tener 120 canales de TV... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Sin embargo, al profundizar en el tema, nos damos cuenta de que su visión no es objetiva y que, en general, su uso de las nuevas tecnologías es **bastante más frecuente, variado e intensivo** que el del resto de las personas de similar edad y características socioeconómicas. Incluso aquellos que dicen "utilizar poco las nuevas tecnologías", lo cierto es que las utilizan a diario y bastante en profundidad.

Yo uso el ordenador a diario. En el trabajo lo uso (...) En casa uso Internet para todo, juego al World of Warcraft *y al* League of Legends*, al* Facebook*,* Tuenti*,* Badoo*, etc. Casi toda la información la saco de allí, porque para mí las nuevas tecnologías han ayudado mucho al mundillo rolero al permitirnos una bibliografía y documentación mucho más extensa y variada que antes de tener Internet. No me gusta mucho mezclar los aparatos electrónicos. Es decir, tengo un* smartphone *donde tengo Internet, mp3 mp4 y de todo pero para jugar prefiero el ordenador y las consolas y el móvil es para llamar* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Pues la verdad es que no tengo mucha relación con las nuevas tecnologías, soy un friki que usa más bien poco las consolas; eso sí, el ordenador lo tengo encendido casi todo el día, aunque supongo que si no fuese friki también lo tendría encendido todo el día. Tengo un ordenador portátil, la Play 2 y la Game Boy color (...) El ordenador lo utilizo para prácticamente todo, lo uso para la universidad, para descargar manga, animes *y música, para hablar con la gente por las redes sociales, y por supuesto para el panel* online (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Tengo una relación larga y productiva con las nuevas tecnologías. Tuve mi primer ordenador con 6 años, un Amstrad de cinta en el que me hacía yo mis propios videojuegos, y ahora con 33 tengo dos portátiles, uno de sobremesa, tres videoconsolas (¿cuentan como nuevas tecnologías?), un iPhone y un smartphone *de Android... El ordenador lo llevo utilizando todos los días desde hace muchos, muchos años. Llevo el correo, la agenda, las facturas, el banco... vamos, todo, por el ordenador. También sigo varios* blogs *y revistas electrónicas, ahora estoy metida en este panel, hago compras por Internet (...) De hecho, yo uso mucho las nuevas tecnologías, pero (igual esto es sorprendente) apenas lo hago para asuntos relacionados con el frikismo* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

En general, **poseen y utilizan muchos aparatos electrónicos**. El ordenador (u ordenadores) es imprescindible y permanece encendido todo el día y a veces toda la noche. También es frecuente el uso de *smartphones*. También poseen consolas, mp3, *e-books*... Lo más importante es que **hacen un uso bastante experto de estos *gadgets***, explotando la mayoría de sus funciones.

El ordenador lo utilizo muy a menudo. Varias horas todos los días. Y lo uso para leer el correo y sobre todo, para jugar. ¿Otros aparatos? Pues tengo un reproductor de música mp3, un libro electrónico, un smartphone *y un ordenador portátil. También los uso a diario (menos el portátil), sobre todo durante los desplazamientos en transporte público. Llevar música y algo que leer es muy agradable* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Tabla 33: Uso de la tecnología. Gráfico pormenorizado. Porcentajes.

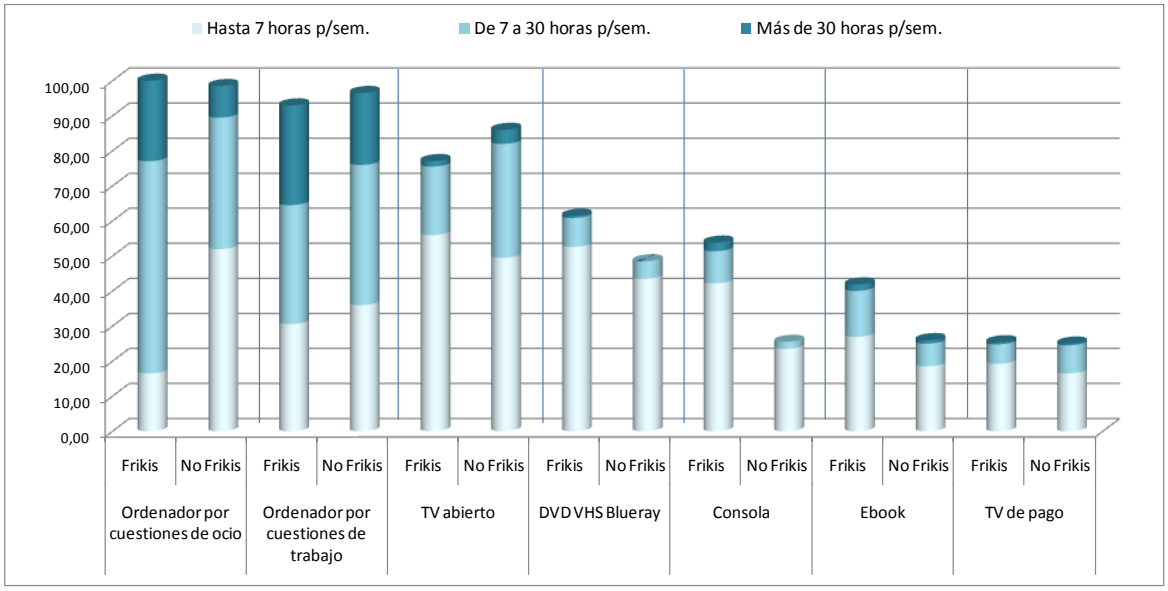
	Ordenador por cuestiones de trabajo		Ordenador por cuestiones de ocio		Consola		Ebook		TV abierto		TV de pago		DVD VHS Blueray	
	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis
0 (No lo utilizo)	6,12	2,50	0,00	1,00	**44,95**	**72,50**	**55,35**	**69,50**	**22,63**	9,50	**71,25**	**70,00**	**36,70**	**48,00**
1h por semana o menos	7,03	3,00	1,22	9,00	17,43	15,50	4,59	6,50	15,90	10,00	5,20	5,50	17,13	25,00
de 2 a 4 horas por s.	13,15	14,50	3,67	22,00	11,93	5,00	11,01	5,50	19,57	19,50	7,95	6,50	24,46	15,50
de 5 a 7 horas por s.	10,40	18,50	11,62	21,00	12,84	3,00	11,31	6,50	20,49	**20,00**	6,12	4,50	11,01	3,00
de 7 a 14 horas por s.	15,90	19,00	22,02	**23,50**	6,12	1,00	8,87	4,00	12,23	18,50	2,14	4,50	4,59	4,00
de 15 a 20 horas por s.	11,62	10,00	19,88	6,00	1,83	1,00	1,53	1,50	3,67	7,50	2,14	3,00	2,75	0,50
de 20 a 30 horas por s.	6,42	11,00	18,65	8,00	1,22	0,00	2,75	1,00	3,67	6,50	1,22	0,50	0,92	0,50
más de 30 horas por s.	**28,44**	**20,50**	**22,94**	9,00	2,45	0,00	1,83	1,00	1,53	4,00	0,61	0,50	0,61	0,00
No contesta	0,92	1,00	0,00	0,50	1,22	2,00	2,75	4,50	0,31	4,50	3,36	5,00	1,83	3,50

En la pregunta 3 del cuestionario, se les pedía a los opinantes que contestaran: "Aproximadamente ¿Cuántas HORAS a la SEMANA dedicas a las siguientes tecnologías?", y se

Universidad Pontificia de Salamanca

proporcionaba una lista de siete tecnologías tales como el ordenador, la consola, el *e-book*, o la TV, y la posibilidad de añadir alguna otra. El objetivo de esta pregunta es determinar si los frikis utilizan las nuevas tecnologías más, menos o igual que el resto de las personas. El apartado donde mayores diferencias se notan entre frikis y no frikis son en el uso del ordenador para cuestiones de ocio, y en el uso de la TV en abierto: **los frikis utilizan más el ordenador y los no frikis ven más la TV en abierto, en su tiempo libre**.

Gráfico 54: uso de la tecnología. Gráfico simplificado en rangos. Porcentajes.



El uso del **ordenador por cuestiones de ocio**, que es además la actividad más frecuentemente practicada, presenta diferencias muy significativas entre ambas submuestras: la mayoría de los no frikis (el 52%) utilizan el ordenador un máximo de 7 horas por semana, un 37% lo utilizan de 7 a 30 horas, y tan sólo un 9% lo utilizan más de 30 horas. Pero en el caso de los frikis, sólo el 16% lo utilizan menos de 7 horas, la gran mayoría (el 60,5%) lo utilizan de 7 a 30 horas, e incluso un elevado porcentaje, el 23%, lo utiliza más de 30 horas a la semana. El uso del **ordenador por cuestiones de trabajo**, por su parte, presenta valores muy similares entre ambas submuestras, si bien un poco más elevados en el caso friki en el rango más alto, de más de 30 horas a la semana. Resulta curioso observar que un 6% de frikis declaran que no utilizan nunca el ordenador por cuestiones de trabajo, sin embargo, no hay ni uno solo que no lo utilice para el ocio (sí hay un 1% de no frikis, que dicen no utilizarlo en sus horas de ocio).

La **TV en abierto** supone la tercera actividad más frecuente y la segunda gran diferencia entre las submuestras. Los frikis la utilizan menos que los no frikis: un 23% de no frikis nunca la ve, un 56% la ve pero menos de 7 horas a la semana (menos de una hora diaria), el 19,5% la ve de 7 a 30 horas a la semana, y apenas un 1,5% la ven más de 30 horas. Sin embargo, los no

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis que no ven nunca TV en abierto sólo ascienden a un 9,5%. El 49,5% la ven hasta 7 horas a la semana, el 32,5% la ven de 7 a 30 horas e incluso un 4% la ven más de 30. La **TV de pago**, por el contrario, vuelve a estar equilibrada entre ambas submuestras, aunque su uso es muy restringido; en ambos casos, más del 70% no la ven nunca.

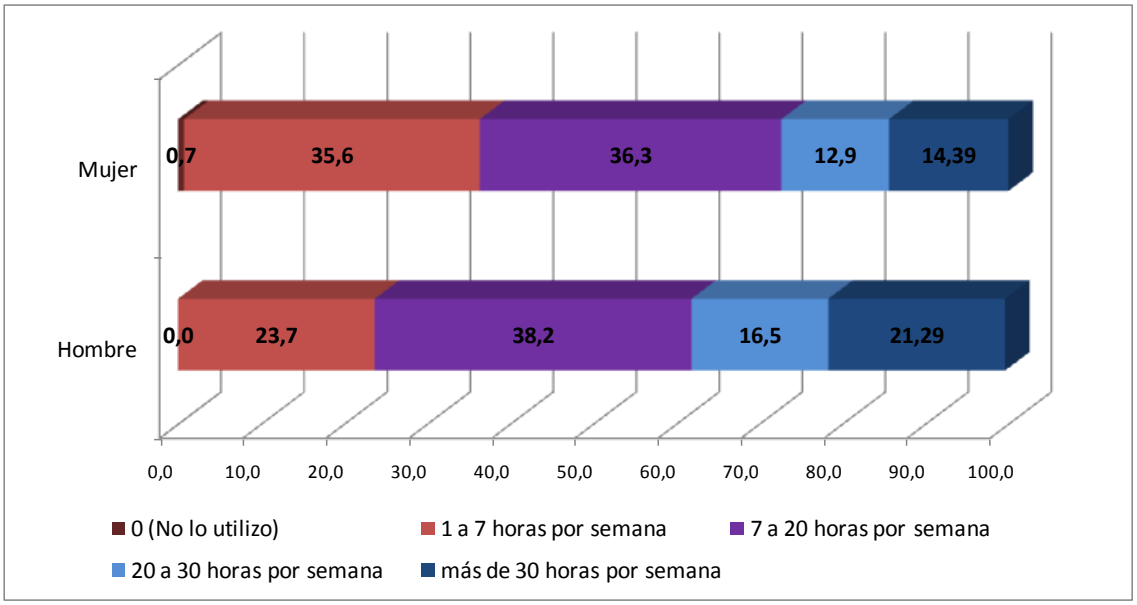
En cuanto a los **reproductores** (DVD, VHS o Blueray), tampoco son muy utilizados. El 37% de los frikis y el 48% de los no frikis nunca los utilizan. Si bien, en todos los rangos contemplados, los frikis los utilizan más que los no frikis.

La **consola**, se utiliza poco en ambas submuestras. Dicen no utilizarla nunca el 45% de los frikis y el 72,5% de los no frikis. El grueso de quienes sí lo utilizan, lo hacen pocas horas, menos de 7 a la semana. Pero si observamos el uso más intensivo de la consola, lo encontramos concentrado entre los frikis, el 9% la utiliza de 7 a 30 horas (frente al 2% de los no frikis) y otro 2% de frikis la utiliza más de 30 horas a la semana, mientras que ni uno sólo de los participantes no frikis la utilizan tan a menudo.

El ***e-book*** se confirma como poco extendido: el 55% de los frikis y el 69,5% de los no frikis no lo utiliza. Se utiliza un poco más entre los frikis, en todos los rangos contemplados.

En cuanto a **otras** tecnologías, se han sugerido los móviles, smartphones, y reproductores de mp3 y mp4, aunque no en un número muy significativo.

Gráfico 55: Horas de uso del ordenador para el ocio. Sexos. Porcentajes.



Hemos querido comparar las dos actividades más diferenciadas (el uso del ordenador para cuestiones de ocio, y en el uso de la TV en abierto) según el **sexo y la edad** de los

Universidad Pontificia de Salamanca

encuestados, pero no hemos hallado una relación significativa, salvo en un caso: las mujeres utilizan menos el ordenador por cuestiones de ocio que sus compañeros varones. Sólo un 27% de ellas lo utilizan más de 20 horas a la semana, mientras que sí lo hacen el 38% de los hombres. Incluso en dos registros de mujeres no frikis se indicó que nunca se utiliza el ordenador para el ocio, cosa que no ocurre entre los varones ni entre las mujeres frikis.

En resumen, los frikis utilizan más todo tipo de tecnologías, especialmente el ordenador para cuestiones de ocio (ámbito en el que destacan los varones sobre las mujeres), a excepción de la TV, sobre todo en abierto, que es utilizada en mayor medida por los no frikis.

La siguiente pregunta profundiza en el tema de las **nuevas tecnologías y su frecuencia de uso**, preguntando "Por favor, indica cuántas VECES a la SEMANA realizas estas actividades en un ordenador", de entre 20 actividades típicas. Las actividades cuyos resultados han sido **más distintos** entre ambas submuestras, con una diferencia significativa en el orden de las respuestas, son estudiar, chatear, ver películas o series en el ordenador, ver vídeos de youtube u otras páginas similares, y visitar sitios de humor.

En el caso del **estudio**, son los no frikis quienes más utilizan el ordenador para estudiar, pues el 27% lo utiliza a diario, frente al 23% de frikis que indican la misma respuesta. Acorde con esto, el 46% de frikis no lo utiliza nunca o casi nunca (menos de 3 veces por semana), mientras que el porcentaje desciende a un 33,5% en el caso de no frikis.

En el caso de **chatear** las respuestas están polarizadas en ambos casos entre los dos extremos; el 24% de los frikis y el 33,5% de los no frikis no chatean nunca, mientras que el 36% de los frikis y el 31,5% de los no frikis chatean a diario; en cualquier caso, podemos observar que los frikis chatean, en conjunto, significativamente más a menudo que los no frikis.

En el resto de ítems, los frikis se muestran también más asiduos que los no frikis, aunque ahora de forma más clara: el 47% de frikis **ven películas y series** muy a menudo (más de 5 veces a la semana e incluso a diario) frente al 18,5% de no frikis, cuya mayoría, además, no las ven nunca o casi nunca (57% las ven menos de 3 días a la semana). En la misma línea, el 57% de frikis **ven videos de youtube y otras páginas similares** muy a menudo, frente al 43,5% de no frikis, cuya mayoría, el 34%, los ven menos de 3 días a la semana. Por último, el 47% de frikis **visitan sitios de humor** muy a menudo (más de 5 veces a la semana e incluso a diario) frente al 16% de no frikis, cuya mayoría no los visitan nunca o casi nunca (el 73,5% los visitan menos de 3 días a la semana). Esta respuesta está en consonancia con el discurso cualitativo, que hace especial hincapié en el humor como elemento importante en la cultura friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 34: Actividades que se realizan en el ordenador. Porcentajes.

	Leer y enviar correo		Búsquedas de información		Estudiar		Chatear		Utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti, Google+...)	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	0,92	1,00	0,00	0,00	**24,46**	17,00	24,16	**33,50**	3,36	6,00
1-2 veces p/sem.	12,84	14,00	3,36	3,50	21,71	16,50	18,35	15,50	3,98	8,00
3-4 veces p/sem.	10,70	16,00	5,20	12,00	14,98	21,50	10,09	12,50	4,89	9,50
5-6 veces p/sem.	6,42	7,50	9,48	15,00	13,46	16,00	10,09	6,00	6,73	9,50
A diario	**68,81**	**61,50**	**81,65**	**68,50**	23,24	**27,00**	**35,78**	31,50	**80,43**	**67,00**
No contesta	0,31	0,00	0,31	1,00	2,14	2,00	1,53	1,00	0,61	0,00
	Jugar a juegos de ordenador		Jugar a MMORPG		Postear en foros		Escribir en tu blog		Realizar un podcast	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	**36,09**	**69,50**	**71,25**	**88,50**	**40,98**	**74,50**	**69,11**	**84,50**	**94,80**	**91,50**
1-2 veces p/sem.	23,85	16,00	7,34	1,50	25,99	12,50	20,80	7,50	2,45	4,00
3-4 veces p/sem.	8,26	6,50	3,06	0,00	7,95	4,50	5,20	3,50	0,31	0,50
5-6 veces p/sem.	8,56	2,00	2,14	0,00	5,81	1,00	1,83	0,00	0,00	0,50
A diario	22,94	5,00	12,84	1,50	18,65	6,50	2,14	2,50	0,00	0,00
No contesta	0,31	1,00	3,36	8,50	0,61	1,00	0,92	2,00	2,45	3,50
	Descargar software/música/vídeos		Ver películas o series		Ver videos de youtube o páginas similares		Leer noticias		Visitar sitios de humor	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	13,46	20,50	9,48	21,00	1,83	6,00	3,36	6,50	14,37	**42,50**
1-2 veces p/sem.	**31,50**	**41,50**	20,80	**36,00**	17,74	**28,00**	14,98	21,00	22,63	31,00
3-4 veces p/sem.	18,04	18,00	21,41	22,50	23,55	22,50	12,84	14,00	15,60	9,00
5-6 veces p/sem.	14,68	7,00	16,21	7,50	15,29	18,00	13,15	12,00	12,84	4,50
A diario	20,49	11,00	**31,50**	11,00	**41,28**	25,50	**54,74**	**45,00**	**33,33**	11,50
No contesta	1,83	2,00	0,61	2,00	0,31	0,00	0,92	1,50	1,22	1,50
	Participar en un wiki		Editar y colgar tus propios vídeos		Traducir o subtitular materiales desde otros idiomas		Realizar actividades creativas o artísticas		Programar	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	**80,73**	**87,00**	**85,93**	**87,00**	**80,43**	**70,00**	**49,54**	**64,00**	**81,65**	**86,00**
1-2 veces p/sem.	11,01	4,00	9,79	9,00	9,17	16,00	18,04	19,50	8,26	6,50
3-4 veces p/sem.	1,53	1,00	0,92	0,50	2,75	5,50	12,84	7,00	3,36	2,00
5-6 veces p/sem.	0,92	0,00	0,92	0,00	1,22	2,00	7,03	3,00	1,22	0,50
A diario	1,53	0,50	0,92	1,00	4,89	6,00	12,23	4,00	4,59	2,00
No contesta	4,28	7,50	1,53	2,50	1,53	0,50	0,31	2,50	0,92	3,00

Las actividades cuyos resultados han sido **más similares** para ambas submuestras son leer y enviar correo (mayoritariamente a diario) y realizar un podcast, participar en un wiki, editar y colgar vídeos y programar (actividades que no se realizan casi nunca).

Universidad Pontificia de Salamanca

En el resto de respuestas, encontramos una distribución similar en las submuestras, pero siempre con un uso más significativo por parte de los frikis. La única excepción es el apartado de **traducir o subtitular materiales desde otros idiomas**, en el cual los no frikis son más asiduos, dentro de que ambas submuestras lo realizan nunca o casi nunca; esta diferencia podría deberse a la profesión de los encuestados, ya que no se ha especificado que la traducción se realizara por ocio; también podrían usar herramientas *online* para traducir material de estudios, por ejemplo, ya que gran parte de los no frikis son estudiantes.

Las **búsquedas de información** son utilizadas por todos (ningún participante ha dicho que no las utilizara nunca), pero en mayor medida por los frikis, que realizan búsquedas entre 5 y 7 días a la semana en más de un 90%, frente al 83,5% de los no frikis.

Las **redes sociales** son de uso diario para el 80% de los frikis, y el 67% de los no frikis.

Los frikis juegan mucho más a **juegos de ordenador** que los no frikis, cuyo 69,5% no juega nunca (frente al 36% de los frikis). Un 23% de frikis juegan, además, a diario. Si nos fijamos exclusivamente en MMORPG, es un género poco utilizado para ambas submuestras (el 71% de los frikis y el 88,5% de los no frikis nunca lo practican), sin embargo tiene un sector asiduo entre los frikis, un 12% que juega a diario (frente a solo un 1,5% de los no frikis).

Los frikis **postean en foros** mucho más que los no frikis, el 19% lo hace a diario y sólo el 41% no lo hace nunca, frente a los valores de 6,5% y 74,5% en el caso de los no frikis.

Escribir en un blog es muy minoritario en ambas submuestras. No lo realizan el 70% de los frikis ni el 84,5% de los no frikis. El 21% de los frikis, por su parte, postean 1 o 2 veces por semana, el resto de opciones recogen un bajo porcentaje de respuestas, menor del 10%.

En cuanto a las **descargas** (de software, música, videojuegos...), la distribución entre ambas submuestras es muy similar, si bien contiene mayor participación por parte de los frikis. El 50% descarga cosas entre 1 y 4 veces a la semana y el 36% lo hace entre 5 y 7 días a la semana, el 13% no lo hace nunca. Por su parte, el 60% de los no frikis descargan entre 1 y 4 veces a la semana y el 18% entre 5 y 7 días a la semana, y el 20,5% no lo hace nunca.

Leer noticias es una actividad mayoritaria para todos, si bien, de nuevo, los frikis con una asiduidad ligeramente mayor. El 55% las lee a diario, frente al 45% de los no frikis.

Por último, en cuanto a **realizar actividades creativas o artísticas** en el ordenador, también se destacan los frikis, el 19% las realiza 5 o más días a la semana, frente al 7% de los no frikis, que además no las realizan nunca en el 64% de los casos (frente al 50% de los frikis).

Universidad Pontificia de Salamanca

En resumen, las actividades que realizan más a menudo los opinantes no frikis que a través del ordenador son sólo dos: estudiar y traducir materiales de otros idiomas. En el resto de actividades, dieciocho en total, son los frikis los que más participan, especialmente en las siguientes: visitar sitios de humor, jugar a juegos de ordenador y MMORPG, postear en foros y realizar actividades artísticas. En estas cinco, el porcentaje de opinantes que realizan las actividades de 3 a 7 días por semana es más del doble que en la submuestra no friki.

Al analizar sus testimonios, **no parecen conscientes** de que el resto del mundo no utiliza tanto las nuevas tecnologías como ellos. Como máximo, llegan admitir que los frikis tienen mayor curiosidad por las nuevas tecnologías y un uso un poco por encima de la media.

> *Tenemos más curiosidad por la informática y como muchos pintamos o dibujamos pues miramos más aparatos como las* tablets *y cosas así que nos ayuden a mejorar nuestros* hobbies (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *No encuentro ninguna tecnología especialmente friki. De hecho, considero que los frikis utilizan últimas tecnologías como el resto de la población, quizá un poco por encima de la media* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Tampoco parecen conscientes de la enorme influencia que puede tener su actividad en la red en el resto de la cultura; a este respecto, el profesor Luis Joyanes Aguilar nos advierte en su obra *Cibersociedad* (JOYANES 1997) que *todos los aspectos de la cultura están siendo influidos por las nuevas tecnologías de la información, y desde el uso del ordenador en las Bellas Artes, pasando por el cine, el deporte, la edición, la música, etc. es difícil encontrar una parcela del ámbito cultural donde no se "sienta" la presencia de la nueva cultura digital. Las nuevas perspectivas culturales en las nuevas sociedades de la información o sociedades digitales se reflejarán en influencias culturales, en la educación y en la religión*. Como pioneros y sector de tremenda presencia en Internet, su influencia en la cultura contemporánea en general, es potencialmente enorme.

Asocian tecnología e Internet, por ser "lo más útil" según ellos y lo que "más engancha" de las nuevas tecnologías. La mayoría pasa gran parte de su tiempo conectado y no sólo recibe información sino que también participa, en chats, foros, *blogs*, webs y redes sociales.

> *Me gusta Internet. Me gusta estar enchufado, me gusta visitar blogs, estar en* Facebook *y* Twitter*, bajarme series, películas y música... Me gusta sobre todo por el sentimiento de comunidad. Me encanta estar en* Twitter *simplemente por estar, leyendo tonterías de desconocidos en tiempo real, y no creo que eso sea friki sino simplemente procrastinador* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Sí que **se refrenda el estereotipo del friki autodidacta** de la tecnología. La gran mayoría han aprendido por sí mismos utilizando TICs desde muy pequeños. Incluso tenemos en el panel dos casos de personas que hoy día trabajan como informáticos, sin tener titulación, debido a su fuerte afición a las tecnologías; por la información recogida nos damos cuenta de que no son casos aislados, sino que se trata de algo relativamente frecuente.

> *Todo lo que sé de informática lo he aprendido autodidactamente, utilizando libros o el propio Internet... dichosa curiosidad que me hace aprender cosas (...) Todas las tecnologías las usaría si no fueran para mis aficiones, ya que es mi trabajo* (Cita de panelista, Dragón, hombre, 29 años. Dragón trabaja como informático sin titulación).

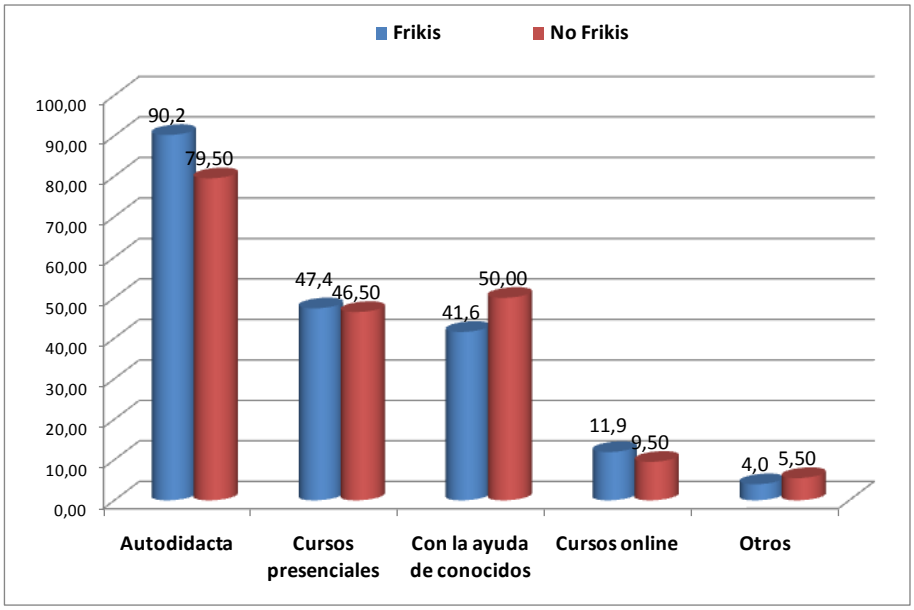
> *Es como lo de cocinar. Aprendes cuando lo necesitas. Aprendes de los demás. Sabes que nunca dominarás nada a la perfección, pero poco a poco dominas algunas cosillas y las haces tuyas. Te compras un ordenador y aprendes a usarlo cuando te hace falta. Salvo las dos tonterías que aprendes en Informática en el colegio y en el insti, he sido bastante autodidacta. Y eso pasa con el mp3 o con la consola...* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Ellos mismos **analizan la dinámica de la red** y son una fuente inagotable de información y estudio de lo que ocurre en Internet, aunque a menudo expuestas a modo de humor o broma; así encontramos cosas como las llamadas "reglas de Internet", nacidas en el portal 4chan, sitios como Knowyourmeme.com, que analiza el fenómeno de los memes y el origen de cada uno, las leyes de Godwin y otros, que denotan un conocimiento profundo, debido a la vivencia personal en la red.

Al compararlos con el resto de los opinantes no frikis en la pregunta "¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática?", ofrecíamos a los opinantes cuatro posibilidades como respuesta múltiple y un apartado para otras respuestas. Los resultados son muy similares; la gran mayoría han desarrollado sus habilidades de forma autodidacta, es el caso del 90% de los frikis y el 79,5% de los no frikis. En el segundo puesto aparecen los cursos presenciales, es el caso del 47% de los frikis y el 46,5% de los no frikis. Justo después aparece la ayuda de conocidos y familiares, la elección del 42% de los frikis y el 50% de los no frikis, que en este caso son mayoría por una pequeña diferencia de 8 puntos. Los cursos *online* apenas han sido utilizados por el 12% de los frikis y el 9,5% de los no frikis. Menos del 5% de ambas submuestras mencionan algo en el apartado "otros", girando la mayoría de respuestas en torno a la carrera universitaria y el trabajo como ámbitos en los que han podido aprender informática.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 56: ¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática?. Porcentajes.



En cualquier caso **mantienen e insisten en que se puede ser friki sin hacer uso de las nuevas tecnologías**. Para realizar las actividades propias de frikis no siempre es necesario el manejo de ninguna tecnología, ya que se puede leer, ir al cine, jugar a juegos de mesa, a rol en vivo... ninguna de esas actividades requiere tecnología.

> *Una persona puede ser friki independientemente de que toque o no un ordenador, hay muchas formas de introducirse en el "mundo friki": juegos de mesa, cartas, rol en vivo..., aunque ahora es casi indispensable el ordenador para según qué actividades... rol por foro, conocimiento de novedades en el mundo de los juegos y demás* (Cita de panelista, Virgil, mujer, 20 años).

> *¿Ser friki sin tocar el ordenador? Por supuesto. Los cómics, los libros de subgénero y las películas se pueden disfrutar sin poner un dedo en un ordenador (...) Las nuevas tecnologías son una herramienta muy útil, pero no imprescindible. Siempre habrá tiendas de cómics, librerías, cines y ComicCon* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

La mayoría **no creen** que el enorme desarrollo de las nuevas tecnologías sea la responsable del auge del frikismo, o al menos no el responsable principal, que podrían ser más bien las películas y el *merchandising*. Sin embargo **sí creen** que las nuevas tecnologías han ayudado a que el frikismo también sea más rico y esté más interconectado, y a su vez ha ayudado a difundirlo, pero no a que se una más gente.

> *Creo posible que Internet sea sólo una de las cosas que han impulsado este mundo. Muchas otras, como el cine han contribuido también de forma muy significativa. Las nuevas tecnologías están ligadas a este mundo, sí, pero se*

Universidad Pontificia de Salamanca

podía ser friki antes de que existieran tales tecnologías... Y se podrá, probablemente, seguir siéndolo cuando ya sean consideradas algo del pasado (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

El mundo friki se ha expandido, y en su expansión ha colonizado Internet. Antes de la era Internet y de la aparición de la palabra "friki", los frikis ya hacían sus jornadas (...) los frikis enseguida empezaron a usar esa herramienta. Obviamente, al haber más información circulando, el fenómeno friki se realimentó y cada vez era más visible (...) no considero que las nuevas tecnologías sean generadoras de frikis... el uso de las nuevas tecnologías se extenderá por la población general, claro... pero eso no los convertirá en frikis (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Señalan las utilidades de las nuevas tecnologías propias para frikis: Informarse de actividades, documentarse sobre temas propios de la afición, mantenerse en contacto, jugar, leer, expresar opiniones, descargar series o películas subtituladas, etc... En todo caso se trata siempre de un **facilitador** para hacer más sencillas y cercanas las aficiones.

Un friki puede serlo sin tocar un ordenador, pero está claro que le costará mucho más trabajo que uno que tenga ordenador, obtener nuevas relaciones, enterarse de eventos, o expandir su mundo friki. Hay miles de sitios así, sobre todo foros especializados, donde se muestra todo el poder del friki en acción. (...) es más un medio que un fin (Panelista, Dragón, hombre, 29 años).

Internet me ayuda a aprender más, a conocer gente con mis aficiones, a divertirme... pero con cosas que ya estaban ahí. Es un complemento (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Además, se resalta que **las nuevas tecnologías ahorran dinero**, algo que resulta importante en un mundo que como veremos en el apartado correspondiente, contempla el consumo como ocio y mantiene precios bastante elevados en casi todos sus productos. Internet facilita entretenimiento e información de manera gratuita, incluso cursos y conocimientos que para personas de perfil autodidacta resulta muy valioso. Además es posible comprar artículos con descuento o incluso acceder a la piratería (aunque como veremos en el capítulo correspondiente, la piratería no siempre exime de la compra del original).

Me ha ahorrado mucho dinero, como cursos, opiniones, formas de solucionar asuntos. Como positivo tienen que se ofrecen normalmente de forma desinteresada, como negativo la carencia de un formador (Cita de panelista, Dragón, hombre, 29 años).

Por otro lado, **las TICs crean un tipo de friki más consumista y menos imaginativo**. El exceso de información hace que los usuarios se vuelvan más vagos y conformistas. También

Universidad Pontificia de Salamanca

reconocen que se pierde mucho tiempo en Internet de forma improductiva. Es curioso que pese a ser personas que pasan el día entero conectadas, siguen siendo críticas con las nuevas tecnologías y consideran que podrían vivir felizmente sin ellas.

> *Es un poco contraproducente porque simplemente nos incita al consumismo y en muchos casos considero que está acabando con el friki convencional* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Ante tanta información está demostrado que se pierden ciertas cualidades. Se tiende a hacerse vagos (...) podemos entender Internet como el gran agujero negro del tiempo (...)se perjudica seriamente el mundo social real. Hay mucha gente enganchada* (Cita de panelista, Dragón, hombre, 29 años).

Tabla 35: Contraste discurso/realidad ante las nuevas tecnologías por parte de los frikis.

Su visión	Realidad
Nuevas tecnologías Las definen como una fuerza imparable que ha empapado y cambiado el mundo para todos. Asocian Tecnología e Internet.	
Ellos mismos Se definen como usuarios normales de las tecnologías. Son autodidactas	***Ellos mismos*** Son usuarios más expertos que la media. Poseen más aparatos tecnológicos que la media y hacen de ellos un uso más profundo
Los otros Los frikis piensan que todo el mundo utiliza las tecnologías tanto como ellos mismos	***Los otros*** No utilizan las nuevas tecnologías tanto como se cree desde el fandom
El fandom Se ve beneficiado por las nuevas tecnologías pero no depende de ellas. Son facilitadoras, no requisitos necesarios. No creen que el auge e las TICs sea responsable del auge del frikismo. Sitúan el auge del frikismo en la expansión del cine y el merchandising.	***El fandom*** Lo cierto es que internet se ha convertido en una parte vital el mundo friki y el uso de las TICs tan masivo e intensivo en este colectivo es innegable.
Ventajas Tiene muchas utilidades de ocio para disfrute de los frikis. Potencia el intercambio de opiniones y mantenerse al día de las novedades. Proporciona información valiosa de forma gratuita.	
Desventajas Las TICs crean un tipo de friki más consumista y menos imaginativo. Se pierde mucho tiempo de forma improductiva.	

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.1.2. La red como un espacio para la amistad y el romance

Como decíamos, a menudo se piensa que las amistades *online* copan casi la totalidad de las relaciones personales de los frikis y es cierto que los panelistas entrevistados reconocen la utilidad de Internet a la hora de relacionarse, en muchos sentidos:

- Evita la timidez, minimiza la vergüenza y permite ser más confidente y sincero.
- Da un tema en común para hablar y permite conocer gente con gustos similares.
- Rompe la barrera del espacio poniendo en contacto personas de otros lugares, incluso de países lejanos.
- Rompe la barrera de la clase social pues, dentro de un mínimo, el acceso a Internet, todos pueden acceder a los múltiples sitios públicos y gratuitos de la red.
- Y la barrera del tiempo, ya que muchas conversaciones no son a tiempo real.
- Es una comunicación cómoda, no requiere desplazamientos ni esfuerzos y puede hacerse en cualquier momento, "incluso en pijama".
- Es una comunicación cómoda barata, si ya se dispone de conexión a Internet.
- Permite hacer otras cosas a la vez y así optimizar el tiempo y el esfuerzo.
- Seguridad: conocer a personas desde tu hogar, donde puedes desconectar si no te apetece verlas, no estás físicamente en un lugar hostil como puede ser un bar.

A continuación algunos verbatims de los cuales hemos extraído la lista anterior:

> *Creo que mucha gente se suelta más por Internet que cara a cara, cosa que para nada veo que sea positivo, pero bueno, hay gente a la que le cuesta relacionarse y así lo consiguen* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Internet me ha permitido desde hace años conocer a mucha gente con gustos similares (...) Rompe las barreras de prejuicios y precauciones que uno tiene instintivamente cuando conoce a otras personas cara a cara. Permite ser más abierto, confidente, incluso sincero (...) Por Internet lo que más intercambias son palabras, los lazos "intelectuales" pueden ser muy fuertes y llegar a grandes amistades o incluso algo más (...) Puedes estar a tus cosas y a la vez hablando con varias personas a la vez, de diferentes sitios, diferentes grupos, etc. Es decir, no te exigen atención exclusiva (...) Hacer amigos de otras ciudades o incluso países y poder juntarnos todos sin (...) que estemos en el mismo espacio físico* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Los prejuicios iniciales son menores: el otro es simplemente un puñado de párrafos, no tiene cara, ni voz, ni forma de vestir* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Para el primer contacto, que es siempre el más difícil y donde más problemas puede tener la gente más tímida, los diferentes chats y foros son una liberación (...) con los juegos tenemos cosas de qué hablar y reírnos de los fallos o las tonterías que hacemos con nuestros personajes y podemos conversar tranquilos, sin el ruido y el humo de los bares (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Cuando consultas determinada páginas en las que se dan opiniones sobre un tema, por muy dispares que sean, sabes que aquella gente tiene ciertos gustos que son iguales que los tuyos y se pueden entablar conversaciones y discusiones muy interesantes y hacer amistades virtuales que luego pueden desarrollarse mejor dentro o fuera del lugar de encuentro (...) Al no estar cara a cara, hay ciertas cosas de las que puedes hablar y que quizás no contarías a alguien si lo tuvieras delante (Cita de panelista, Virgil, mujer, 20 años).

He conocido a mucha gente vía Internet, he incluso he tenido algún romance (...) Todas las relaciones que se pueden entablar en la vida común sin tecnologías son aplicables al mundo cibernético, con el pequeño detalle de que se eliminan muchas barreras de tiempo, distancia, y nivel social (...) Te permiten compartir opiniones y mantener aficiones sin tener que quedar a determinadas horas, y en el mundo de prisas que vivimos es muy apreciado que puedas mantener amistades, aunque sea a través de pequeños comentarios o posts. Un ejemplo muy grafico es el Facebook*. cuántas cosas sabéis de vuestros amigos que no os enteraríais si no quedarais con ellos cada cuatro días* (Cita de panelista, Dragón, hombre, 29 años).

A cerca de los peligros de Internet, **su discurso minimiza la peligrosidad** de encontrarse con gente que miente o que utiliza una falsa identidad. Según ellos, con el uso se genera cierto instinto para distinguir quién es sincero y quién miente. El peligro se aprecia como algo posible y presente, pero los pocos que se han topado realmente con mentirosos no han llegado a vivir una circunstancia tan desagradable que llegara a empañar las ventajas de Internet. Incluso se tiene cierta creencia de que, en el *fandom*, la gente es más sincera a través de las redes, que fuera de él, en páginas de otras temáticas.

También hay gente que da una imagen y cuando te la encuentras resulta completamente distinta, un desengaño. Con el tiempo se puede uno forjar un cierto instinto y raras veces te equivocas (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

Algo negativo muy ligado a esto es que la gente puede llegar a mentir mucho... Aunque, por suerte, nunca me he visto afectado por algo así (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Para mí es habitual, como ya dije, y me gusta que sea así. No desconfío en absoluto, dado que (creo) sé medir bien a las personas, incluso por Internet. Y

Universidad Pontificia de Salamanca

diría que dentro del mundillo siempre confiarás por defecto en alguien un poquillo más, comparado con gente de fuera (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

En cuanto a otros aspectos negativos de las relaciones virtuales, encontramos el **fenómeno "troll"**. Los llamados "trolls" son personas que, por aburrimiento o por ganas de molestar, arruinan una conversación en un foro o web, escribiendo insultos y sembrando cizaña entre los miembros.

Lo malo, que hay mucha gente por ahí aburrida que más que ayudar no hacen más que dar por saco y enrarecer el ambiente, como se suele decir, cuando el diablo se aburre mata moscas con el rabo... y hay mucha gente así (Cita de panelista, Dragón, hombre, 29 años).

En general, sí se considera posible y habitual que las amistades por *online* terminen siendo **amistades muy profundas** y significativas. Aunque se desee la desvirtualización, el contacto *online* puede ser muy íntimo e importante para la persona.

Esa persona que sin Internet no hubieses conocido, de pronto te parece igual de cercana que la amiga con la que vuelves a casa del instituto (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Yo he conocido a mucha gente por Internet, entre ellos personas que se cuentan entre mis mejores y más íntimos amigos (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Es curioso cómo funciona Internet, que es capaz de crear la sensación de que conoces a alguien que no has visto en tu vida mucho más de lo que conoces a tus propias hermanas. Tengo agregada gente en Facebook *que de puro ver sus actualizaciones, sus fotos, sus comentarios a mis cosas y alguna conversación ocasional de chat he llegado a sentir bastante amistad (...) A la novia que tuve antes de la actual la conocí en Internet, a través de otra amiga... ¡que también conocí en Internet! Una serie de afortunadas dichas* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Muchas son las ventajas de relacionarse por Internet según los frikis, pero muy pocas las desventajas. Aún así, se mantiene la **necesidad de un contacto real, cara a cara**. Los panelistas, en su gran mayoría, ven este contacto "desvirtualizado" como un imprescindible, aunque varía el punto crítico de conocimiento en el que es necesario verse en persona; para unos lo normal es verse en seguida mientras que otros pueden pasar meses o años sin sentir esa necesidad.

Pero no todo puede ser virtual. La vida online *(...) siempre tiene un trasfondo real (...) Por eso, aunque las primeras veces, o los primeros años, que*

Universidad Pontificia de Salamanca

usas Internet, estas cosas apenas te importan (...), al final te das cuenta de que también hay una necesidad de conocerlas en persona y mantener un contacto más real (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Llegar a conocer bien a alguien implica muchas cosas. Implica salir con él de fiesta, o a cenar, vivir cosas juntos... A través de Internet puede desarrollarse gran parte de lo que implica la amistad, pero no todo. Es algo similar a lo que pasa con muchas parejas, que creen ser almas gemelas hasta que se van a vivir juntos; las relaciones son muy distintas si las reduces a sólo una parte (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Sólo unos pocos opinantes defienden que en la amistad por Internet no es imprescindible una visita cara a cara. Esta opinión es minoritaria y todos los ejemplos se refieren a personas que viven en otros países, por lo que es menso plausible verlas.

Llevo ya dos años jugando, chateando y hablando por Ventrilo *casi todos los días con angloparlantes de EEUU e Inglaterra del foro de* Penny Arcade*. La verdad es que diría que algunos de ellos ya son amigos míos; son gente genial con la que me siento muy a gusto hablando y jugando* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

La mayoría ve indispensable el conocimiento cara a cara para trabar una amistad verdadera y pasar del plano "conocido" al de "amigo"; piensan que no se puede confiar realmente en alguien si no le has visto cara a cara.

Creer que conoces a alguien del todo, sin haberle visto, es siempre una información parcial (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Me atrevo a decir que tengo amigos que he conocido en Internet. Pero estoy pensando en amigos a los que al final he desvirtualizado de una forma o de otra. A la gente que no he conseguido desvirtualizar y llegar a mantener cierto contacto, no les puedo considerar amigos, y no creo que llegue a hacerlo. No me acaba de gustar precisamente por eso la forma que tiene Facebook de llamar a los contactos: "Amigos". No, lo siento, ese autor de El Jueves*, o ese diseñador de juegos de mesa, que no sé bien por qué me aceptaron, no son mis amigos. Mis amigos son aquellos que conocí en un foro sobre* Naruto *y con los que quedé en un Salón de Manga y me hicieron pasar un finde inolvidable... O esos* podcasters *que he ido a visitar un par de veces y que a cambio, me han echado una visita de un par de días en mi casa. Son gente que he conocido gracias a Internet pero que no se han quedado reducidas a ese ámbito. Lo cual me lleva a pensar que, en general (...) no se puede tener un amigo al que sólo conozcas de Internet. En algún sitio leí que para considerar amigo a alguien debéis haber compartido 1 kg de sal, y eso significa una gran cantidad de comidas y cenas...* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Creo que sólo al conocer a una persona cara a cara la conoces de verdad. Por Internet es muy fácil simular cosas que no eres (...) Es muy sencillo mentir por Internet. Nunca me fiaría de alguien hasta conocerlo personalmente* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

No es sólo la necesidad de verse en persona, además, llega un momento en el que **Internet "se queda corto para la amistad"**. Para saber si la otra persona está alegre o triste, para darle un abrazo, para compartir vivencias, hace falta algo más.

> *Es fastidiado, en el caso de que se trate de alguien que está lejos de ti, no poder tener más que un canal de comunicación y depender de las posibilidades que éste ofrece... ¿Cómo vas a ir a tomar algo a un bar o al cine, si sólo os veis por Internet? ¿Cómo darse cuenta de lo que está sintiendo, si está triste, o cómo animarle sólo a través de Internet?* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Una amistad necesita tener un contacto físico, en los momentos malos nadie puede darte un abrazo por Internet, no puedes notar el cuerpo de la otra persona, y en los momentos buenos no puedes ver las reacciones que tiene la gente, ni nada de eso* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Como contrapartida, un problema que puede surgir en la relación virtual que pasa a ser cara a cara es que **se pierde intimidad al verse en persona**. Es más fácil hablar y sincerarse a través de Internet que cuando estás físicamente al lado de la otra persona.

> *He quedado con algunos de ellos, me fui a Granada a conocerles en una quedada. Y era raro, porque les identificas con su personaje y luego en persona a veces es un poco violento. Es algo psicológico, por* Skype *o por* chat *les puedes contar tu vida y tus problemas, y en persona no sabes que decir...* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

La desvirtualización de la amistad es pues, un fenómeno muy habitual en el *fandom*. A veces se hace de forma individual pero lo más frecuente es hacerlo en grupo por medio de quedadas (también escrito *kedadas*) donde varios amigos de una misma web se reúnen para jugar a juegos de mesa o para comer todos juntos.

> *No estoy seguro de si será muy distinto en ámbitos "no frikis". Tal vez el miedo a verse en persona sea mayor, ya que las "quedadas" son algo común en el mundillo friki, pero no se me ocurren otras diferencias* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Incluso he acabado viajando a sus ciudades para conocerles, quedarme en su casa... he conocido gente genial* (Panelista, Falken, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Además de conocer a gente distinta, se recalca que las nuevas tecnologías permiten **mantener el contacto** con quienes ya se conocen y hacer la amistad más fluida y cercana, pese a la paradoja de la distancia física.

> *Las nuevas tecnologías ayudan muchísimo a mantener el contacto y pueden resultar un complemento a verse en persona* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Creen que en general, tener amistades por Internet no excluye el tenerlas también en la vida real. Perder las relaciones en la vida real, ser una persona asocial o incomunicada (*hikikomori*) se considera un defecto. De hecho, al hablar de que Internet reduce la timidez o ayuda a personas tímidas a relacionarse, se recalca que, si la timidez no permite avanzar hacia la desvirtualización, entonces se considera algo negativo, un error que hay que subsanar.

> *Me aterra que haya gente que sólo tenga amigos virtuales... entiendo que para la gente tímida, Internet sea forma de conocer gente muy válida, pero deberían dar el paso y conocerse cara a cara. Gente que vive inmersa en universos virtuales y no sabe qué hacer en la vida real me inspira mucha, pero mucha pena* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Desde el *fandom* **se cree que los no frikis hacen el mismo tipo de amistades** por Internet que ellos, simplemente creen que la temática de las páginas que visiten será distinta o que para los frikis es más fácil empezar a hablar con alguien que tenga una misma afición.

> *Yo creo que todo el mundo que alguna vez haya participado en algún foro o que tenga alguna red social, ha hecho amigos por Internet* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *No veo distinción en los usos de redes sociales, foros y chats entre frikis y no frikis. En ese aspecto, somos todos bastante iguales. En el fondo, cada uno habla con sus amigos de lo que quiere, sea friki o no* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

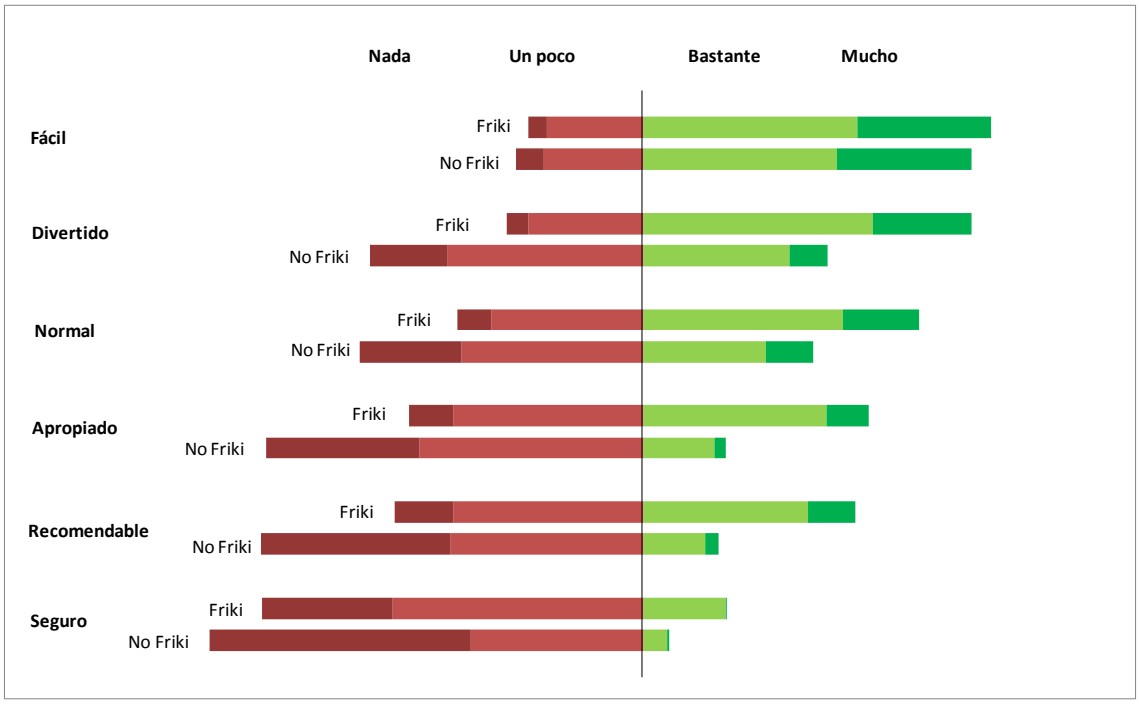
> *Mis amigos no frikis que tienen* Facebook *(...) al final lo usan para lo mismo que yo: subir fotos, comentar cosas, usar alguna aplicación... Sólo que yo igual doy mi opinión sobre el último juego de mesa que he probado y ellos hablan de sus clases de la carrera. Así que podría decirse que usan las redes sociales para lo mismo* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Para medir estas semejanzas, hemos comparado a frikis y no frikis en la encuesta *online*. La pregunta 6 reza así: "¿Qué opinas de la AMISTAD *ONLINE*? Conocer gente y hacer amistades a través de Internet es... apropiado, normal, seguro, fácil, apropiado, recomendable". Las

Universidad Pontificia de Salamanca

opciones de respuesta eran "nada", "un poco", "bastante" o "mucho". En ambas submuestras la distribución es similar, aunque los frikis demuestran una mayor aceptación de todas ellas.

Gráfico 57: Opiniones con respecto a la amistad *online*. Porcentajes.

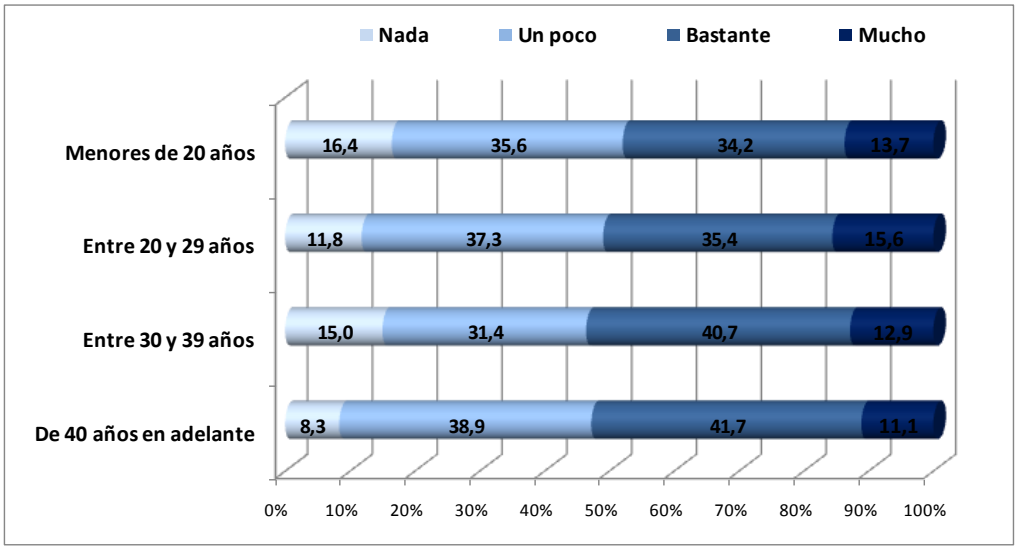


La característica más aceptada es la de la **facilidad**, el 74% de los frikis y el 69,5% de los no frikis opinan que es bastante o muy fácil establecer amistades por Internet. Después se destaca el atributo de **diversión**, el 69% de frikis y el 39% de no frikis lo consideran bastante o muy divertido. El tercer atributo más aceptado es la **normalidad**, para el 58%de frikis y el 36% de no frikis, conocer gente y hacer amistades a través de Internet es una actividad bastante o muy normal. Menos aceptados son los atributos de **apropiado** y **recomendable**, que muestran valores casi empatados: aproximadamente el 45% de frikis consideran la amistad *online* bastante muy apropiada y recomendable, al igual que aproximadamente el 15% de no frikis. La característica menos aceptada es la de **seguridad**; sólo el 17% de frikis y el 5% de no frikis consideran la amistad *online* bastante segura, y menos de un 1% de ambas submuestras la consideran muy segura.

Es curioso constatar que esta práctica está levemente **más aceptada por los mayores que por los más jóvenes**. Como vemos en el gráfico siguiente, sólo el 47,9% de los menores de 20 años lo considera bastante o muy normal, el porcentaje sube al 51% entre los 20 y los 29 años, vuelve a subir, hasta el 53,6% entre los 30 y los 39 años y baja, pero muy levemente, hasta el 52,8%, de 40 años en adelante.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 58: Conocer gente y hacer amistades a través de Internet es NORMAL. Edades. Porcentajes.



Entre **sexos**, la diferencia es muy pequeña, el 52,9% de los varones cree que es bastante o muy normal, igual que el 50% de las mujeres, una diferencia de apenas 3 puntos, que no resulta significativa. La diferencia sí se vuelve significativa cuando hablamos de seguridad: para el 18,4% de los varones, hacer amistades por Internet es bastante o muy seguro, opinión que sólo comparten el 8,8% de las mujeres, quienes además lo ven nada seguro en un 43,8%, casi diez puntos porcentuales más que sus compañeros varones.

Tabla 36: Amistad *online*. Sexos. Porcentajes.

¿Qué opinas de la AMISTAD ONLINE?	Normal		Seguro	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	38,9	35,4	33,5	43,8
Un poco	13,9	14,6	48,2	47,4
Bastante	11,5	14,6	18,0	8,5
Mucho	35,7	35,4	0,4	0,4
Total general	100	100	100	100

En conclusión, podemos decir que ambas submuestras consideran la amistad *online* algo fácil, divertido e incluso normal, pero no es ni recomendable, ni apropiado, ni mucho menos seguro. Los frikis aceptan más esta práctica que los no frikis, que se muestran más reticentes al respecto. Seis registros frikis y siete no frikis no han contestado a esta pregunta.

Universidad Pontificia de Salamanca

Para confirmar esta posición preguntamos a los opinantes "**Cuántos de tus amigos actuales los has conocido a través de Internet"** (pregunta número 7). Los frikis indican un volumen mucho mayor de amigos conocidos *online* que los no frikis: El 17% ha conocido muchos de sus amigos por esta vía (frente a sólo el 4% en el caso de los no frikis), el 27% ha conocido algunos (frente al 5,5% no friki), el 31% ha conocido sólo a unos pocos (frente al 18,5% de la otra submuestra) y por último, el 25% de frikis no ha conocido a ninguno de sus amigos a través de Internet (frente al 69% en el caso de los no frikis, la gran mayoría, que al parecer no utilizan este medio para hacer nuevas amistades). Nadie, de entre todos los opinantes, ha indicado que todos sus amigos los haya conocido a través de Internet.

Gráfico 59: Cantidad de amigos conocidos por Internet (Frikis). Porcentajes.

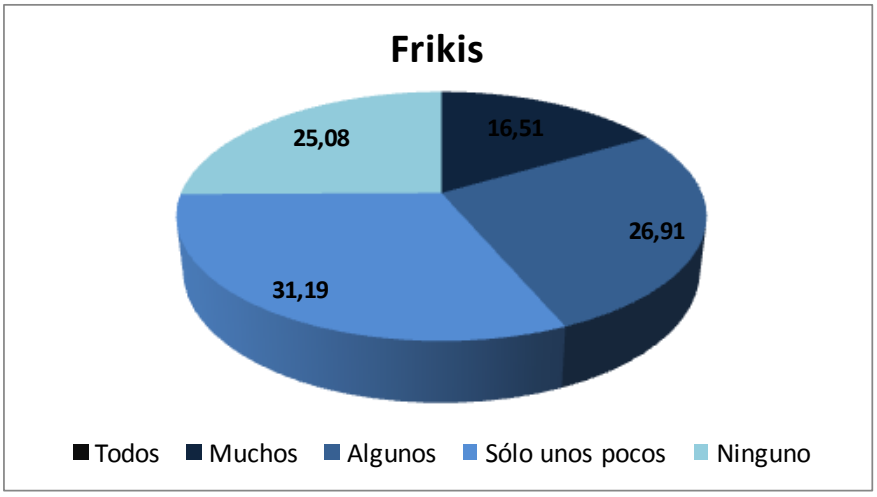
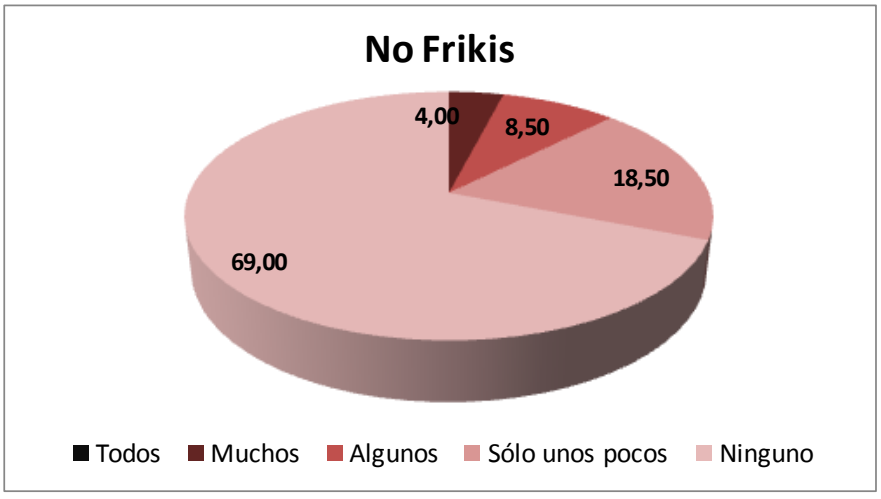


Gráfico 60: Cantidad de amigos conocidos por Internet (No Frikis). Porcentajes.



En cuanto a **variables de clasificación**, los resultados son muy similares para hombres y mujeres. Tampoco varían mucho en cuestión de edad, si bien los resultados se concentran en los rangos de 20 a 29 y de 30 a 39. Sí encontramos cierta relación entre nivel de inglés y número de amigos a través de Internet. Como vemos en el siguiente gráfico, **a mayor nivel de**

Universidad Pontificia de Salamanca

inglés, más amigos se tienen *online*. Esta tendencia se confirma en los niveles más altos, pero presenta un ligero repunte del nivel bajo de inglés. No hemos incluido en el gráfico la respuesta de los que no saben nada de inglés, ya que se trata de menos de diez registros, lo que lo convierte en un dato con poca o nula validez estadística.

Gráfico 61: Cantidad de amigos conocidos por Internet según el nivel de inglés. Porcentajes.

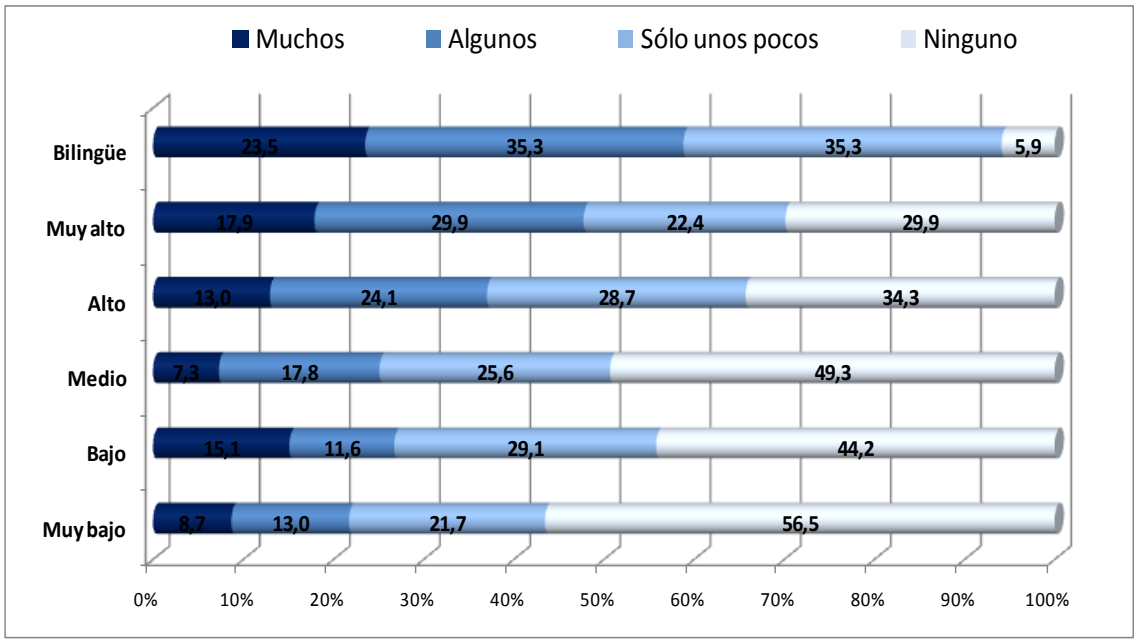
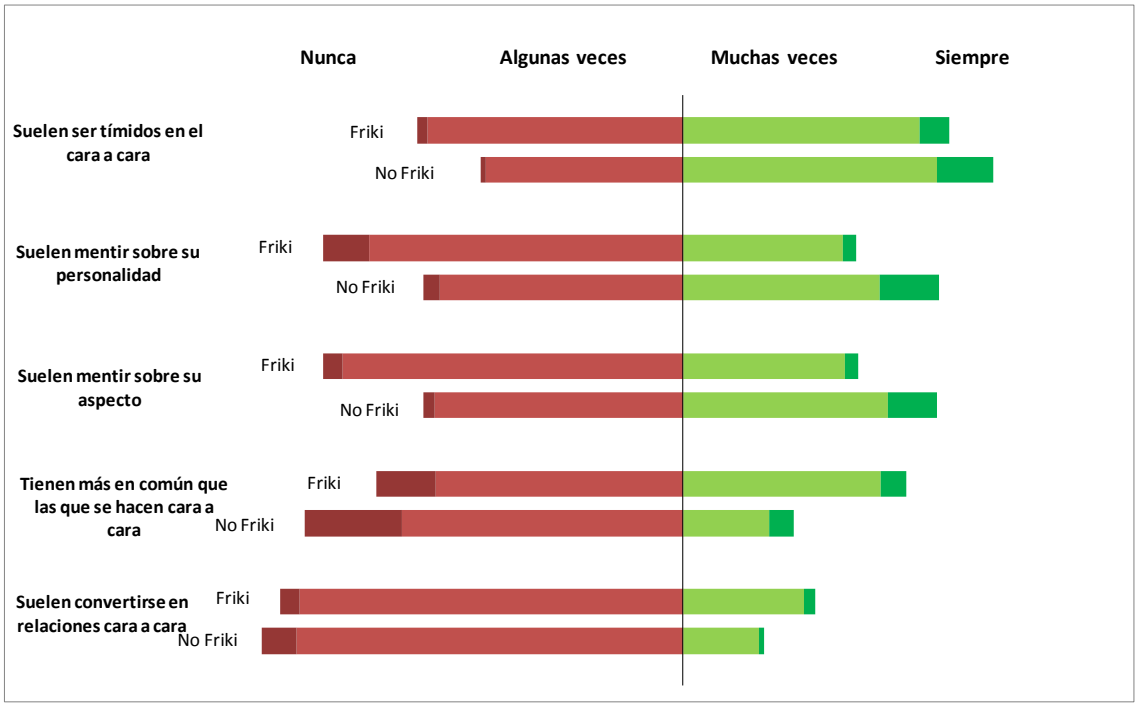


Gráfico 62: Opiniones sobre las personas que hacen amigos por Internet. Porcentajes.



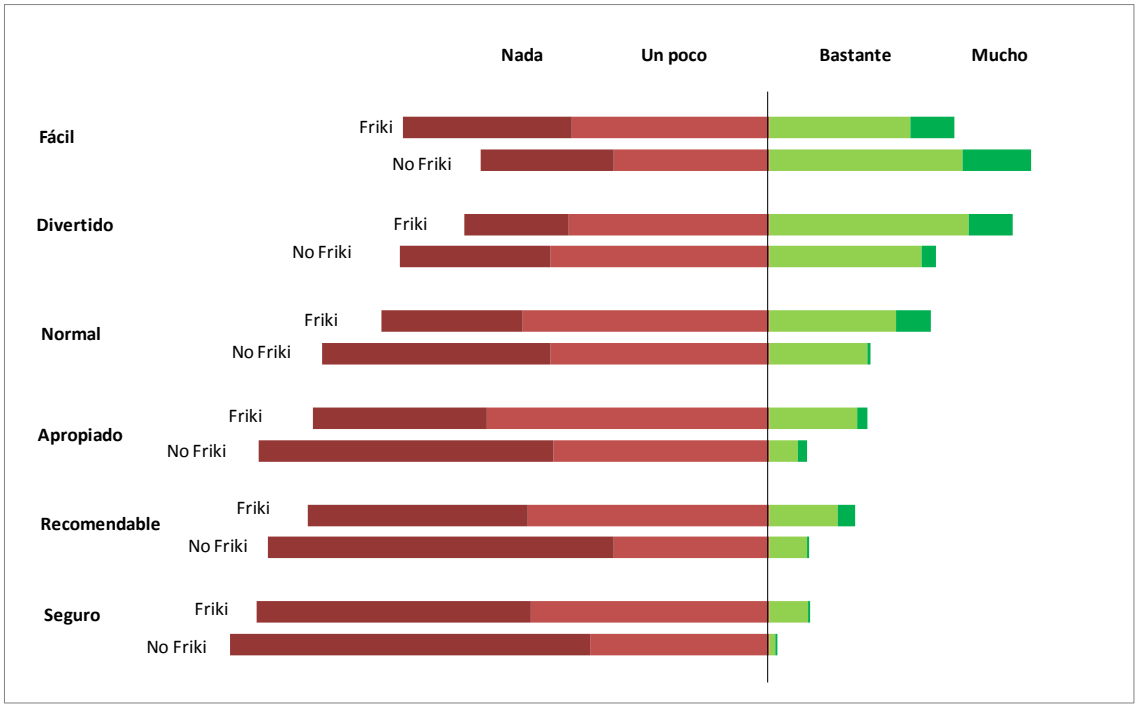
Explorando otros aspectos de las **amistades *online***, preguntamos en qué medida los amigos que se hacen *online* suelen mentir sobre su aspecto o su personalidad , si suelen ser

Universidad Pontificia de Salamanca

tímidos en el cara a cara y si suelen convertirse en relaciones cara a cara (pregunta 8: "Según tu opinión, las personas que hacen AMIGOS por Internet..."). De nuevo, la opinión de los frikis es más amable ante las amistades *online* que la de los no frikis. Aquellos opinan en menor medida que los amigos que se hacen por Internet mientan sobre su aspecto o personalidad. También opinan en menor medida que estas personas sean tímidas en el cara a cara. Por otro lado, están más de acuerdo que los no frikis en que las personas que se conocen por Internet tienen más en común que las que se hacen en otros ámbitos y que además suelen convertirse en relaciones cara a cara. Ante esa opinión más positiva de las amistades en Internet, no sorprende que tengan más amigos que los no frikis a través de esa vía.

Ocurre de forma similar cuando se pregunta sobre el amor y las **relaciones de pareja que se forjan por Internet**, en la pregunta 9 "¿Qué opinas del AMOR en Internet ? Encontrar una pareja a través de Internet es... recomendable, normal, fácil, divertido, seguro, apropiado". Todos los atributos fueron más valorados por la submuestra friki, a excepción de la facilidad. Sin embargo, es de notar que ningún atributo supera el 50% en el grado de aceptación ("bastante" o "mucho") sino que el grueso de las respuestas indican que las características cuestionadas aparecen "poco" o "nada".

Gráfico 63: Opiniones con respecto al amor *online*. Porcentajes.



Los no frikis creen que encontrar una pareja a través de Internet es, por encima de lo demás, **fácil** (el 45,5% de creen que es bastante o muy fácil, junto al 32% de los frikis). Por su parte, los frikis piensan que encontrar pareja por Internet es más **divertido** que fácil (el 42%

Universidad Pontificia de Salamanca

indica que es bastante o muy divertido, junto al 29% de los no frikis). En ambos casos, el atributo de **normalidad** es el tercero mejor aceptado, el 28% de los frikis y el 17,5% de los no frikis opinan que es bastante o muy normal. Las características de **recomendable** y **apropiado** están menos aceptadas por ambos grupos; el 88,5% de los no frikis y el 79% de los frikis opinan que en poco o nada apropiado, y el 87% de los no frikis y el 80% de los frikis opinan que en poco o nada recomendable. El último atributo, al igual que ocurría con la amistad *online*, es la **seguridad**: el 93,5% de los no frikis y el 89% de los frikis opinan que encontrar pareja a través de Internet es poco o nada seguro.

Gráfico 64: Encontrar una pareja a través de Internet es normal. Edad. Porcentajes.

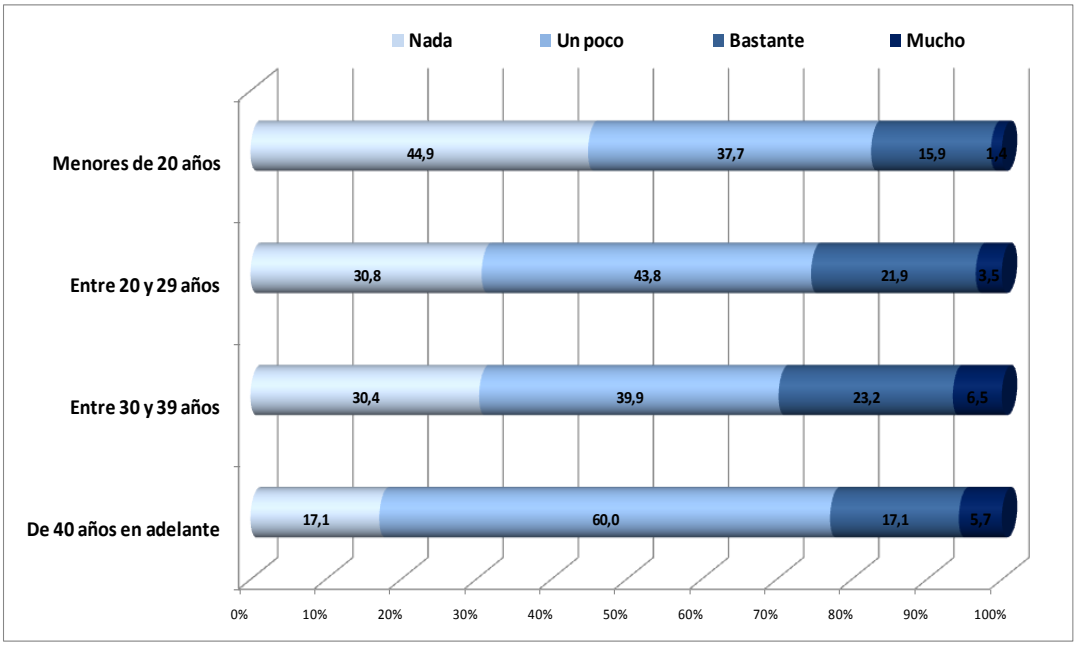


Tabla 37: Relaciones de pareja *online*. Sexos. Porcentajes.

¿Qué opinas del AMOR en Internet?	Normal		Seguro	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	27,7	35,2	50,2	60,6
Un poco	46,0	40,4	43,0	35,7
Bastante	22,1	20,2	6,8	3,0
Mucho	4,3	4,1	0,0	0,7
Total general	100	100	100	100

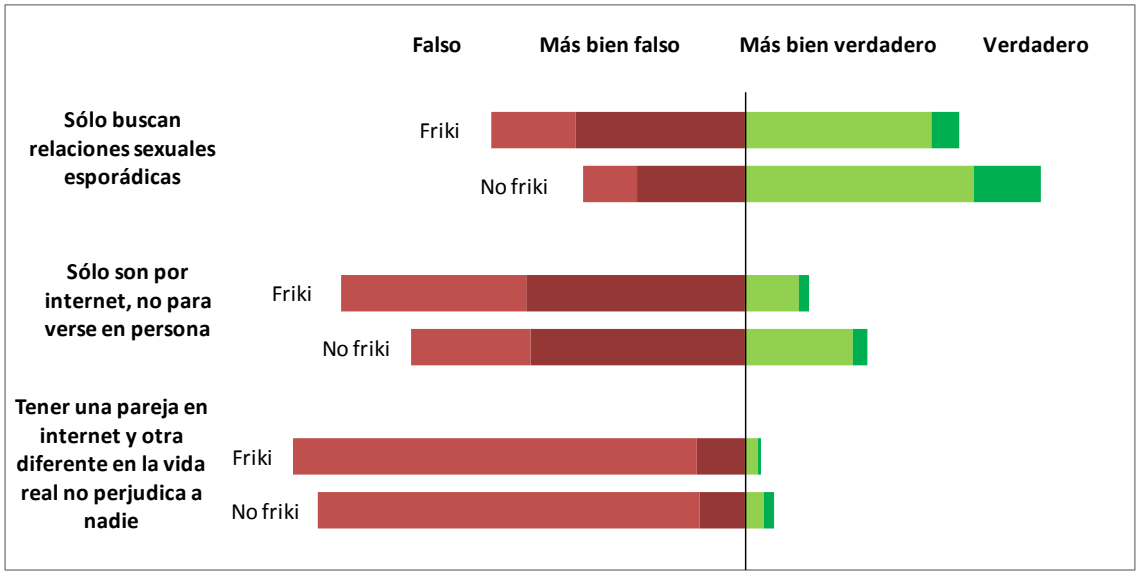
De nuevo, resulta interesante constatar que la práctica de buscar pareja por Internet parece **más aceptada entre los mayores que entre los jóvenes**. Hasta los 39 años el

Universidad Pontificia de Salamanca

porcentaje de personas que lo consideran bastante o muy normal va creciendo progresivamente (17,4%, 25,4% y 29,7%) pero vuelve a bajar entre los mayores de 40 hasta un 22,9%, que en cualquier caso es mayor a los valores que presentaban los menores de 20 años. La diferencia entre sexos es muy poco significativa, en general, las mujeres ven un poco menos seguro y normal entablar relaciones de pareja por Internet, pero la diferencia es incluso menor que la que existía en el caso de las amistades.

Profundizando en el tema del **amor vía *online***, se les ha preguntado a los opinantes sobre las relaciones de pareja por Internet (pregunta 10). Como ya ha ocurrido antes, la distribución de respuestas es similar entre ambas submuestras aunque resulta un poco más amable desde el punto de vista friki.

Gráfico 65: Las relaciones de pareja *online*. Porcentajes.



Muchos de los opinantes creen que las parejas *online* sólo buscan relaciones sexuales esporádicas, aunque esta visión está más defendida por los opinantes no frikis (el 62% piensa que es verdadero o más bien verdadero, frente al 45% de los frikis, quienes además, en un 18% opinan que eso es totalmente falso). Ambos grupos entienden que las parejas *online* sí son para verse en persona, pero esta transición al plano cara a cara parece más normal en la submuestra friki (el 85% de los frikis y el 70% de los no frikis opinan que es falso o más bien falso que sólo sean por Internet). En cuanto a la idea de que tener una pareja en Internet y otra en la vida real no perjudica a nadie, la inmensa mayoría opina que esto es falso o más bien falso, aunque es de notar que el 3% de los frikis y el 6% de los no frikis opinan que es más bien verdadero, que no perjudica a nadie. Seis registros frikis y nueve no frikis no han contestado a esta pregunta.

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.2. Relaciones sociales

A continuación nos centraremos en los siguientes aspectos de las relaciones sociales y analizaremos su especificidad en el caso friki para hacer un retrato veraz de sus formas de relacionarse: la amistad, la tolerancia y el amor romántico. Dejamos fuera de este apartado la relación con "los otros", con las personas que no son frikis, por haberlo tratado en el apartado correspondiente a las distintas perspectivas del frikismo. Tampoco insistiremos en la especificidad de las relaciones *online*, porque acaban de ser expuestas en el apartado anterior.

6.5.2.1. Amistad friki

Tras preguntar acerca de las peculiaridades de la amistad *online*, comenzamos a hablar de la amistad friki en general. Queremos adentrarnos en la conformación de un grupo muy heterogéneo en el cual el cemento que lo mantiene unido son las aficiones compartidas. Ante ello, nos encontramos un doble estereotipo: **los frikis como personas solitarias**, a las que les cuesta relacionarse y que desarrollan sus hobbies individualmente y en su casa. Y por otro lado **los frikis como personas gregarias**, con muchos conocidos que comparten sus aficiones y con los que quedan constantemente en actividades multitudinarias, convenciones, quedadas, etc...

Entre ambas opciones, los entrevistados procuran mantenerse en un punto medio, con un discurso un tanto defensivo, siempre buscando la igualdad con los no frikis, y en todo caso oscilando hacia el segundo estereotipo, de personas gregarias y sociables.

> *No tiene nada que ver con ser friki o no, tiene que ver con el carácter de la persona: yo tengo amigos y soy sociable pero lo mismo conozco frikis solitarios que "normales" solitarios con los mismos problemas de personalidad y adaptación social. Yo creo que en ese aspecto somos normales, tenemos casos extremos de* hikikomoris *y casos de gente muy sociable y fiestera* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Cada persona es un mundo y no hay dos iguales por mucho que coincidan en las cosas que les gusta hacer. Así que dentro del colectivo friki encontraremos a gente tímida, personas carismáticas, sociables, huraños, simpáticos, bordes... cualquier cosa* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *No creo en absoluto que la condición de friki ya lleve aparejada una mayor o menor sociabilidad, sino que ya es algo de cada persona por su parte. Hay frikazos que se pasan el día viendo* animes *o jugando a videojuegos de un solo jugador, con pocos o ningún amigo... Y hay frikazos que desde el viernes a la*

Universidad Pontificia de Salamanca

noche empiezan una jornada de juegos de mesa o quedan con amigos para ver películas juntos. La sociabilidad de esa persona la señala las actividades a las que les dedica tiempo... que al fin y al cabo, son elegidas justo por el deseo de cada cual de estar con gente o no (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Surge la palabra ***hikikomori***, término japonés que significa apartarse, estar recluido o aislamiento social agudo. Se utiliza para referirse al fenómeno de gente que ha escogido abandonar la vida social, a menudo buscando grados extremos de aislamiento y confinamiento, debido a varios factores personales, psicológicos y sociales en sus vidas. Los frikis conocen el término y han oído hablar de casos extremos en ese sentido, pero en general huyen de esa definición y no se sienten nada identificados con ella.

Las razones que les hacen verse como sociables y gregarios pasan por el hecho de que muchas de sus aficiones requieren la participación de varias personas, desde una partida de rol o un juego de mesa, a los multitudinarios roles en vivo, etc. Son actividades que requieren presencia simultánea, comunicación, compartir vivencias, risas... lo cual les hace estar unidos.

No son actividades que impidan la comunicación, sino más bien al contrario, la fomentan, ya sea el comentario de una jugada o un chiste sobre la calidad de la película... o la simple charla (Panelista, Quent, hombre, 22 años).

Una partida de rol es una actividad básicamente social (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En cualquier caso, también aportan algunas razones por las cuales se sustenta el estereotipo de solitarios, basándose siempre en la naturaleza de sus aficiones, aunque incluso aquí se trata de minimizar el rasgo de aislamiento y justificarlo por distintas razones (lo hace todo el mundo, no es tan grave, no sólo son los frikis, lo parece pero no lo es...):

- Algunas aficiones sí se pueden realizar en solitario (leer, navegar por Internet, jugar a la consola o al ordenador, ver series...)
- Incluso las actividades en grupo siguen siendo minoritarias, hace falta encontrar personas que compartan esa afición.
- Muchos juegos y actividades requieren un número limitado de personas, lo cual provoca que se creen grupos bastante cerrados.
- Los conocimientos previos que requiere el hecho de participar en reuniones o conversaciones frikis, pueden cerrar el paso a personas "no iniciadas" que pueden perderse y aburrirse en ese ambiente.

Universidad Pontificia de Salamanca

Así lo expresan con sus propias palabras:

> *Es cierto que leer un libro de fantasía es una actividad de introspección. O estar delante del ordenador (...) si tenemos la fama de ser menos sociables o más gregarios, grupito y punto, es porque nuestras aficiones están menos extendidas que las de alguien al que le gusta salir de fiesta los fines de semana y emborracharse (...) es normal que de puertas afuera haya esa impresión de "grupito cerrado" a la que pueden contribuir involuntariamente tanto las personas ajenas como los propios frikis* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Visto desde fuera, un grupito de frikis parece muy cerrado. Al margen de la verdadera intención de ese grupo, su actividad (un juego de x jugadores), sus códigos lingüísticos y chistes privados, sus conversaciones sobre el* fandom *(que de buenas a primeras, requieren un cierto grado de conocimientos)... Unirse a una partida de rol es mucho más difícil que empezar a hablar con los del botellón de al lado* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

> *Eso puede pasar en cualquier grupo de gente unida por una afición (o un trabajo, o la carrera que estudien... ¿alguien ha probado a salir de fiesta con estudiantes de ingeniería sin serlo? Los chistes pueden matarle :P* [sic.]*), en el caso de los frikis puede notarse más, porque son temas muy desconocidos para los demás* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

También se comenta, que el *fandom* puede atraer a personas tímidas, ya que contiene actividades asequibles para ellas: las actividades frikis están regladas (por ejemplo las reglas de un juego de mesa, de ordenador o rol) y permiten desarrollar conversaciones respecto a temas no personales (el desarrollo de la partida, el argumento de un libro, etc...). Una persona tímida y con problemas para relacionarse podría encontrarse a gusto en este ambiente.

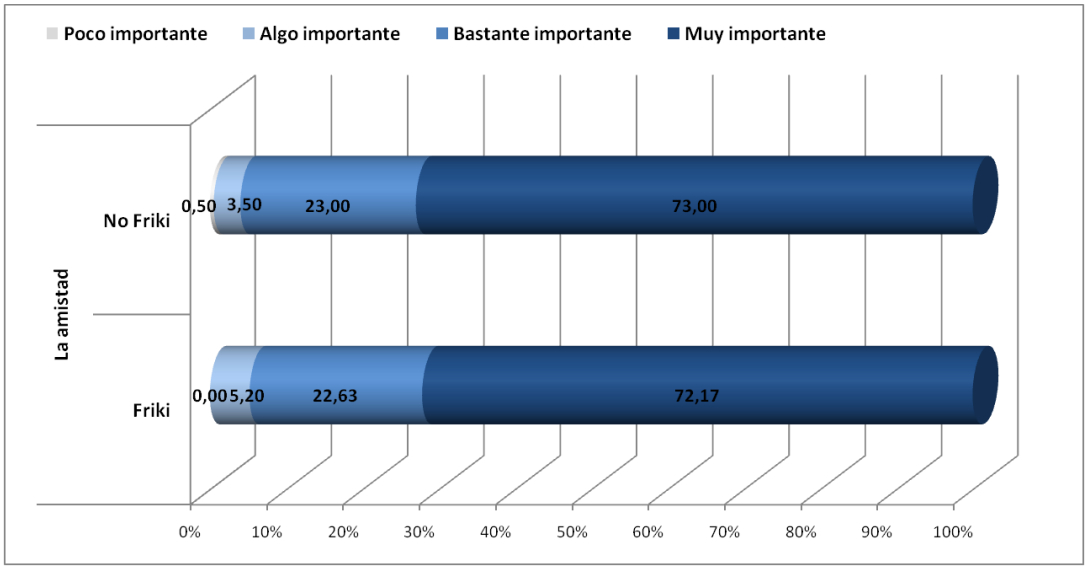
> *Si te cuesta relacionarte, leer mucho, jugar a videojuegos y ver montones de series, no te va a exigir que lo hagas... Mientras que si quieres salir de fiesta o a jugar al baloncesto tendrás que enfrentarte cara a cara con otras personas. Incluso me atrevería a aventurar que a una persona especialmente tímida le puede resultar más fácil trabar conversación en el chat del* WoW *que con gente real en clase, por ejemplo. Lo que no significa que se cumpla la relación opuesta y a todos los jugadores les cueste relacionarse, claro* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *En las aficiones frikis uno puede sumergirse en la actividad de que se trate y no depende tanto de la conversación (...) puedes dedicarte a hacer lo tuyo, interpretar a tu personaje, reírte... Pero no vas a tener que hablar con la gente de sus cosas (...) Una persona tímida sin duda va a preferir socializar en un entorno en el que tienes que hacer cosas y no simplemente hablar cara a cara con más personas* (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Al preguntar en la encuesta sobre la amistad, nos encontramos que es el ítem más valorado de los 13 propuestos y además lo es casi exactamente igual por parte de los frikis y de los no frikis: la consideran muy importante algo más del 72% de ambas submuestras y bastante importante el 23%; ningún opinante lo considera poco o nada importante.

Gráfico 66: Importancia de la amistad. Porcentajes.



Sobre la **composición** de los grupos de amigos que posee cada opinante, en principio se habla de grupos mixtos, en los que están presente tanto amigos frikis como no frikis. Nadie afirma tener sólo amigos frikis, en todos los casos los opinantes dicen tener amigos de diverso tipo y dicen que lo único en que se diferencian son en las aficiones que puedan tener.

> *En mi grupo de amigos, hay gente muy friki y gente cero friki. Y nos aguantamos todos muy bien. Cada vez que montamos LO QUE SEA (desde una partida de rol hasta quedada para ver la Fórmula 1 en algún bar y salir de fiesta después), se avisa a todo el mundo. Y al que le apetece se apunta. A la primera parte del plan, a la segunda, al plan completo. No distinguimos friki/no friki entre nosotros* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Las diferencias entre los amigos y los amigos frikis son precisamente las aficiones que tiene cada uno, el resto es igual* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Sin embargo, analizando el discurso en profundidad, sí existen ciertas diferencias a la hora de distinguir a los amigos frikis de los que no lo son. **Si hay que elegir, se prefiere el *fandom***. El entorno friki parece más rico en contenido; en él se divierten más y se sienten más cómodos, en él hay personas con las que tienen cosas en común y con quienes pueden hablar

Universidad Pontificia de Salamanca

de temas más serios y también de temas más intrascendentes con mayor libertad; y pueden pasar más tiempo juntos porque no se acaban los temas de conversación tan rápidamente.

> *La diferencia entre mis amigos frikis y los que no lo son es que con los frikis puedo tirarme horas y horas hablando de frikismo (además de muchísimos otros temas, como política, o filosofía, o del tiempo o del sexo de los ángeles) y con los otros no, los temas de conversación están más limitados. De hecho, no sé si será porque los frikis en general leemos más* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Sientes que puedes hablar libremente con esa persona sobre tus aficiones al mismo nivel, sin tener que explicarle cosas o soportar su cara de incredulidad, sorpresa o profunda incomprensión* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Las aficiones comunes son una de las cosas que más une a la gente. Si eso ocurre con los deportes, los cursos de esta u otra cosa... es evidente que también ocurre en el "mundillo friki" (...) me resulta mucho más fácil conectar con alguien que comparta alguna faceta friki que con alguien completamente ajeno a estos intereses: hay muchas ventajas en los temas de conversación, en las bromas, guiños o alusiones que puedes hacer, y también la forma de compartir el tiempo libre. Al final, si tengo que elegir entre ir a ver un partido de fútbol o quedar para jugar a tal videojuego... ¡es evidente lo que prefiero!* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto a sexos, los grupos de amigos parecen estar formados por personas de **ambos sexos** y eso les parece "lo normal". No hay "grupos de chicos" y "grupos de chicas". No obstante, las chicas siguen siendo minoría en el *fandom*, como se analizará en el capítulo correspondiente a la composición del *fandom*. Es de notar, que **varias opinantes del sexo femenino han declarado que les cuesta menos relacionarse con chicos que con chicas** y que tienen más amigos que amigas. Es algo habitual en el *fandom* y probablemente esté relacionado con el hecho de que aún hoy hay más chicos frikis que chicas y las mujeres frikis pueden preferir relacionarse con hombres frikis que con otras mujeres que no lo sean.

> *En mi caso, y supongo que en el de la mayoría, hay gente de ambos sexos* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *¿Sexo? Eso da igual XDDD* [sic.] *Yo tengo amigos frikis de ambos sexos, como todo el mundo. No creo que exista eso de "¡¡¡no, no, con esa no, que es una chica!!!"* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Tengo más amigos, y más amigos frikis, que amigas* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

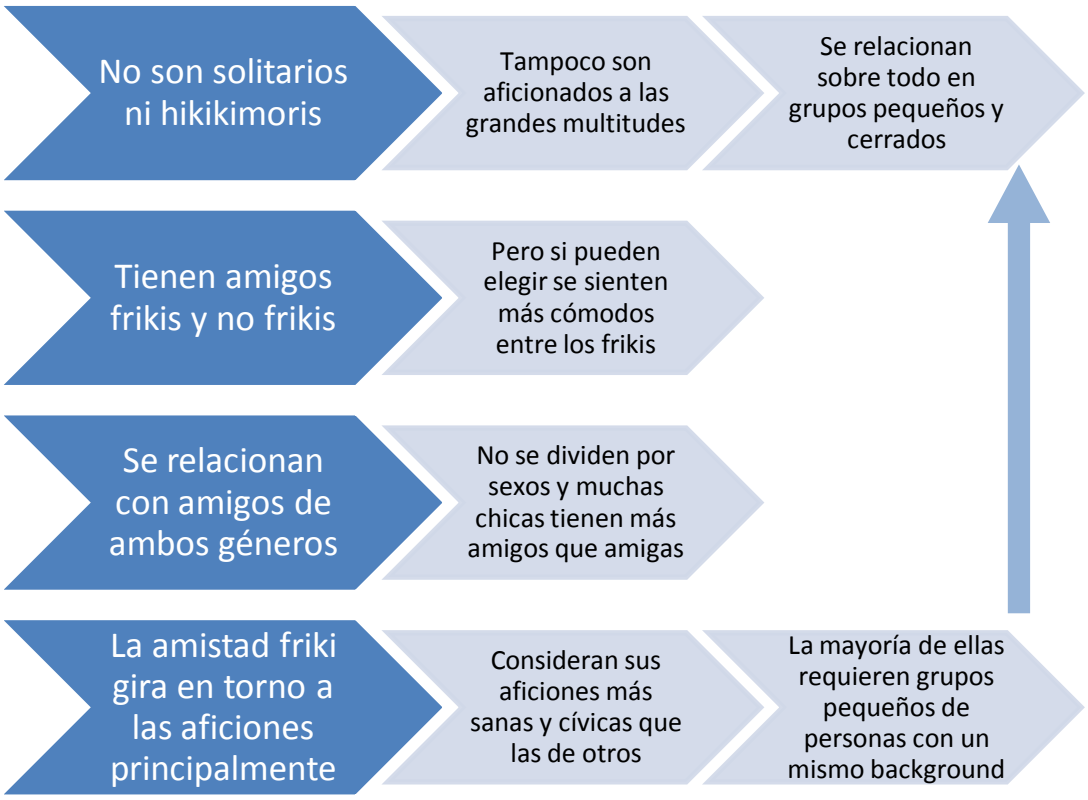
Al preguntar **dónde** se puede conocer a las amistades frikis, vuelven a surgir los foros de Internet, junto a las asociaciones de rol o las tiendas de cómics y las convenciones. Esta infraestructura es la que sostiene a los colectivos frikis desde sus primeros contactos.

> *Cuando aún no vivía en Madrid, me resultaba muy complicado conocer gente friki... digamos que en el colegio, en el instituto e incluso en mi carrera había más bien poquitos, así que fue conectando (nunca mejor dicho) con otras personas en foros dedicados al rol, a los libros, a la fantasía, también en* chats*. Con algunos de ellos mantuve el contacto y fundamos un foro de narrativa fantástica y al final entremezclamos Internet con las quedadas en persona, y hemos acabado como amigos de toda la vida* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

De nuevo aparece el uso de *nicks* o apodos y muchos coinciden en que en su grupo de amigos frikis se llaman indistintamente por el nombre real o por el apodo (aunque otros no actúen así como vimos en su apartado correspondiente).

> *Nos seguimos llamando mucho por nuestros* nicks*, cosa que yo creo que es muy propia de la comunidad friki (...) Yo he llegado incluso a tener pareja friki y aún así seguir llamándola por el* nick (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

Tabla 38: Claves de la amistad y los grupos de amigos frikis.



Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.2.2. Tolerancia

Durante el desarrollo del panel *online*, planteábamos la hipótesis de que los frikis pudieran ser personas más tolerantes que otras debido a lo atípico de sus aficiones y a la relativa discriminación que han sufrido. Muchos frikis sí se consideran a sí mismos personas tolerantes con los demás, **incluso más tolerantes que la población general**. Algunos de los motivos que alegan son que tienen una mentalidad más abierta, que desean ser respetados y ellos mismos respetan a los demás, que leen mucho y eso abre la mente, que muchas de sus actividades (como los juegos de rol) son ejercicios de comunicación y entendimiento... También citan el hecho de ser ellos mismos discriminados en ocasiones.

> *Sí, somos más tolerantes, por nuestra mentalidad: puedes ser de derechas, racista, ultracatólico... Queremos que nos respeten como somos, así que tendemos a respetar más* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Creo que, como colectivo, somos más tolerantes que otros. Leer mucho (aunque sea fantasía) abre la mente. Jugar a rol es toda una experiencia de tolerancia y comprensión. Los juegos de mesa son actividades eminentemente sociales. Y sí, es posible que esa tolerancia venga del hecho de ser un grupo "poco convencional". No te planteas tanto los gustos de los demás, ni te sientes obligado a seguir ciertas normas o ideas para ser aceptado. Cada uno es cada uno con sus "cadaunadas"* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Somos más tolerantes que los demás (...) la mayoría de frikis tenemos más personalidad que el resto, o a lo mejor tenemos menos miedo o ningún miedo a darnos a conocer tal y como somos, y eso también influye a la hora de aceptar o rechazar gente (...) pero tampoco soy totalmente abierto a todo, hay algunas ideologías políticas con las que nunca podré convivir* (Panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Profundizando un poco más en el asunto, vemos que en gran parte, la clave de la tolerancia es la de separar el mundo de las aficiones del mundo de las ideas políticas, religiosas, ideológicas etc... La consigna es el respeto, lo cual muchas veces significa dejar las ideas de temas polémicos para el **ámbito de lo privado**, no es un respeto basado en el intercambio de ideas o el debate (salvo excepciones), sino en la **indiferencia**.

> *En mi cuadrilla hay de todo, pero sabemos con quién se puede y no se puede hablar de política. Estoy en el País Vasco y es un tema complicado tener en la misma sala gente del PP y a gente de Bildu, ya os podéis imaginar que los debates son de aúpa. Para ser de mi asociación solo hay que ser friki, rolero y buena gente, lo que hagas en tu casa es cosa tuya pero al local no traigas movidas. Y hasta ahora.....nos ha ido muy bien a ese respecto. Y os aseguro que*

Universidad Pontificia de Salamanca

hay gente muy muy muy enfrentada en cuanto a ideas políticas, ropa, música etc (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Conozco gente con la que juego partidas de juegos de mesa, que son evidentemente frikis, que puedo afirmar que me caen bien, pero no tengo ni idea de cómo piensan en el resto de los asuntos. No sé si son católicos o ateos, de derechas o de izquierdas (...) Muchos frikis no nos preocupamos de esos asuntos cuando estamos inmersos en el fandom (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Se repite que los grupos frikis son muy **heterogéneos** y que por ello **no tienen una ideología o credo común**. De haber algún valor compartido sería la imaginación, y ella en sí misma contiene la diferencia de opiniones, la individualidad y la indiferencia hacia lo que otros puedan creer. Por otro lado, en cuanto a discusiones debido a los temas de la afición, sí pueden llegar a ser muy cerrados y belicosos: quizás no discutan de política o religión, pero sí lo harán, y muy enconadamente, sobre detalles concretos de sus aficiones.

Entre mis amigos frikis hay bastante variedad de actitudes ante la vida. Algunos son católicos, otros ateos, algunos de izquierdas, otros de centro o de derechas (...) Aún así, creo que hay tendencia a ver la vida de una forma menos convencional y más imaginativa, rebelde (...) Una persona discriminada no necesariamente se convierte en alguien más tolerante. Puede abrírsele la mente, o puede cerrársele. Hay algunos frikis que vaya tela... son lo más intransigente o cerrado que te puedes echar a la cara (...) como se encuentren por ejemplo a alguien a quien no le guste la fantasía, puede que no congenien en absoluto (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En mi grupo hay de todo. En Política, Religión, Orientación Sexual, Volumen de Alcohol Ingerido por Noche, en Tamaño de Barriga, en Volumen de Gomina en el Pelo... pero somos amigos (...) Los frikis no tenemos nada en común, sólo el hecho de que nos gustan cosas minoritarias. Ese es posiblemente el truco para que seamos más tolerantes. Es muy difícil encontrar algo que "odiemos" tanto todos los frikis (y sólo los frikis) como para generar un movimiento de intolerancia (...) Pero hay frikis que convierten su frikismo en bandera y no soportan a los de banderas diferentes... en fin, creo que son minoría, y espero que desaparezcan pronto esas chorradas (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Como ellos mismos admiten, preferirían pasar su tiempo con personas que no compartieran sus ideas políticas o religiosas, antes que con personas que no compartieran sus aficiones. **Para ellos la afinidad en el ocio es más importante que en lo ideológico**.

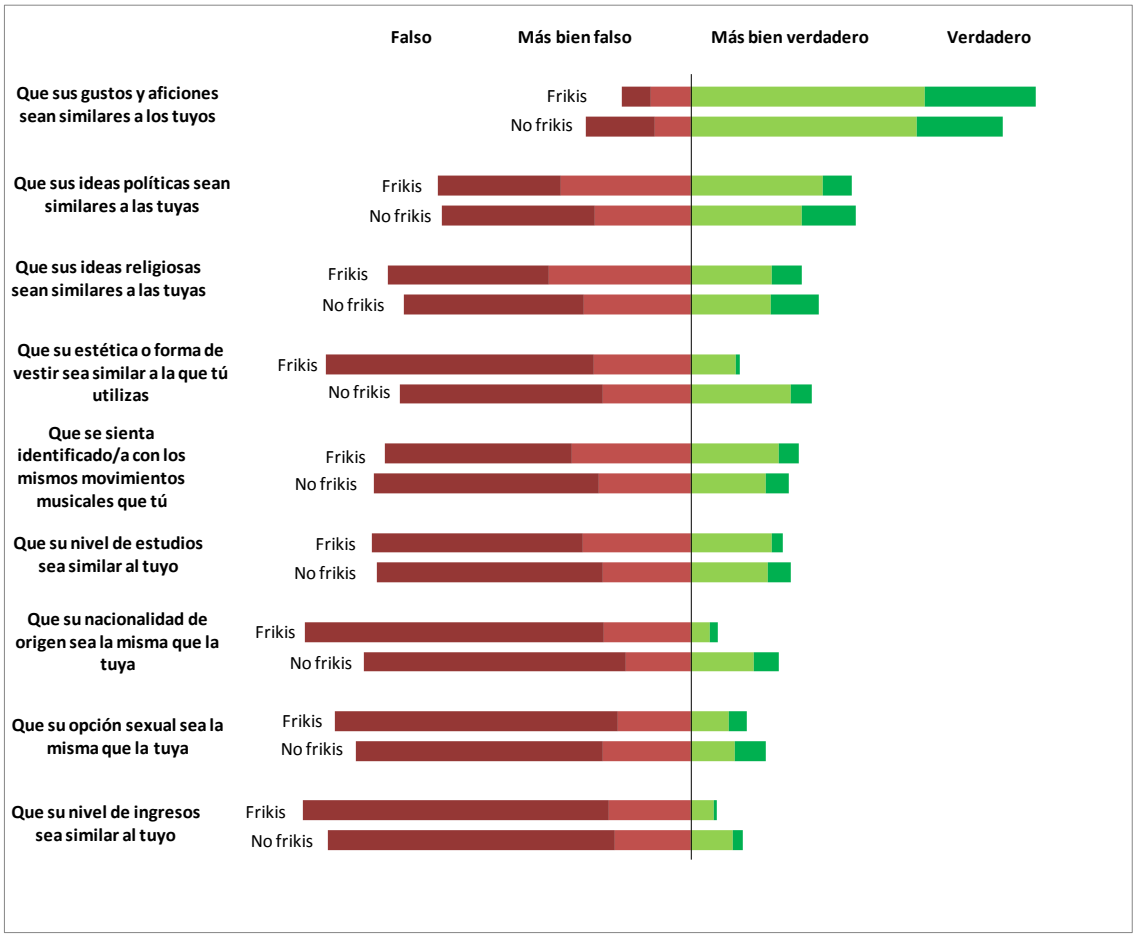
Los conflictos más estúpidos, los he visto entre frikis (...) justamente por las cosas más tontas (...) En asuntos como religión, orientación sexual,

Universidad Pontificia de Salamanca

ideología política... Es mucho más tolerante. Casi indiferente. Yo creo que simplemente el friki no le presta atención a esas cosas. Aunque él pueda tener sus convicciones (yo las tengo), no le importan tanto como para enfadarse con alguien por ellas. Cosa que no ocurre con sus aficiones frikis. Es notorio el "desprecio" (...) que pueden tener los roleros de mesa por los otakus... (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

En la encuesta, enfocamos la pregunta 13 hacia este tema; intentamos medir el nivel de afinidad que necesitan los opinantes para entablar nuevas amistades, si quieren relacionarse con personas de su misma clase social, inclinación política, religiosa o sexual, etcétera...

Gráfico 67: Requisitos importantes para establecer una nueva amistad. Porcentajes.



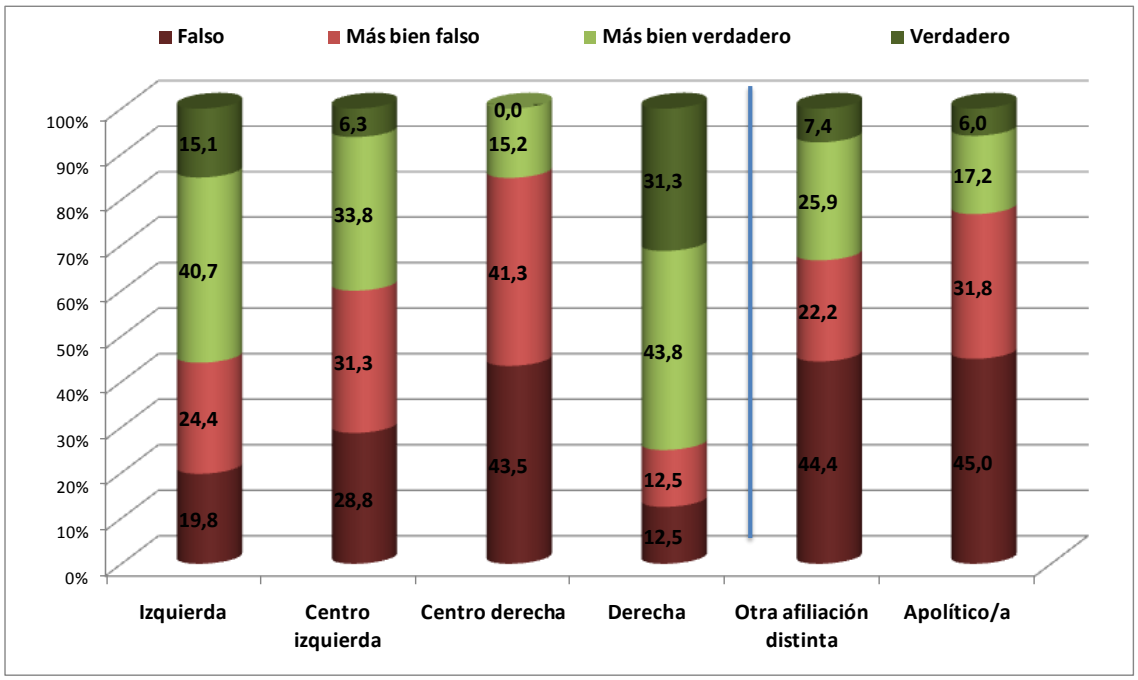
En general, **los opinantes no frikis se muestran más exigentes** con sus nuevas amistades que los frikis, **excepto en dos apartados**, en los cuales los frikis son los más exigentes: que sus gustos y aficiones sean similares a los propios y que se sienta identificado con los mismos movimientos musicales. El primero, es además el requisito más importante para todos y el único que es más bien verdadero o verdadero para más de la mitad; además el 26% de los

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis y el 20,5% de los no frikis afirman como verdadero (el grado más alto de acuerdo) que sí tienen en cuenta este factor a la hora de hacer nuevas amistades.

El segundo requisito más importante en una nueva amistad en el total de opinantes, es que sus **ideas políticas** sean similares a las propias. Aunque ambas submuestras están bastante igualadas, podemos afirmar que este requisito es un poco más importante para los no frikis, ya que un 13% afirman como totalmente verdadero el hecho de que lo tengan en cuenta a la hora de hacer nuevas amistades, frente al 7% de los frikis. Las opiniones políticas, además, importan en primer lugar a los opinantes que se declaran afines a la derecha política (importa al 75% de estos), en segundo lugar a los afines a la izquierda (56%), seguidos por el centro izquierda (40%) y por último el centro derecha (el 15% lo consideran "más bien verdadero" y ninguno "verdadero"). Para quienes tienen otra afiliación política distinta o sobre todo para los apolíticos, este requisito tampoco es muy importante (lo prefieren el 33% y el 23% respectivamente). En cualquier caso, los que conceden menor importancia a este ítem, con diferencia, son, como hemos señalado, los opinantes que se declaran de centro derecha.

Gráfico 68: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas políticas sean similares a las tuyas. Opinión política. Porcentajes.

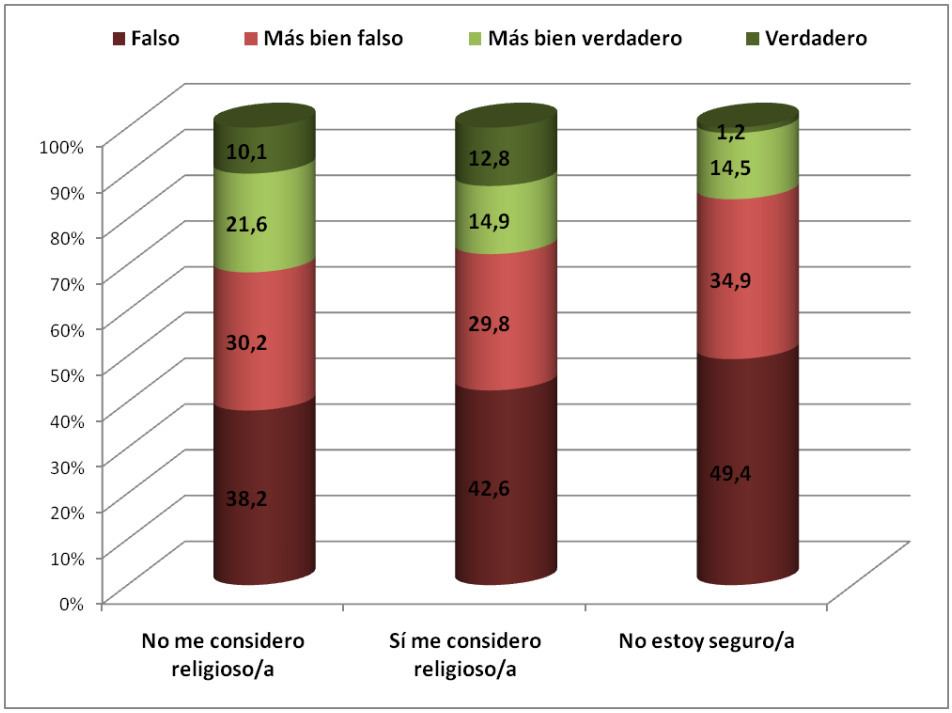


Después aparecen las **ideas religiosas**, también más importantes para los no frikis (el 11,5% de ellos y el 7% de los frikis indican como verdadero que busquen ese requisito en sus nuevas amistades). Si comparamos estas respuestas con el nivel de religiosidad de los opinantes, nos damos cuenta de que el ítem importa más a quienes tienen una opción

Universidad Pontificia de Salamanca

religiosa cerrada que a quienes no están seguros de su religiosidad: es decir, que el 32% de los no religiosos prefieren estar con amistades que tampoco sean religiosas y el 28% de los religiosos prefieren estar con personas que, como ellos, sí lo sean. Por su parte, sólo el 16% de los opinantes que no están seguros de si ellos mismos son o no son religiosos consideran preferible que sus amistades tengan sus mismas ideas conforme a religión.

Gráfico 69: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas. Religiosidad. Porcentajes.



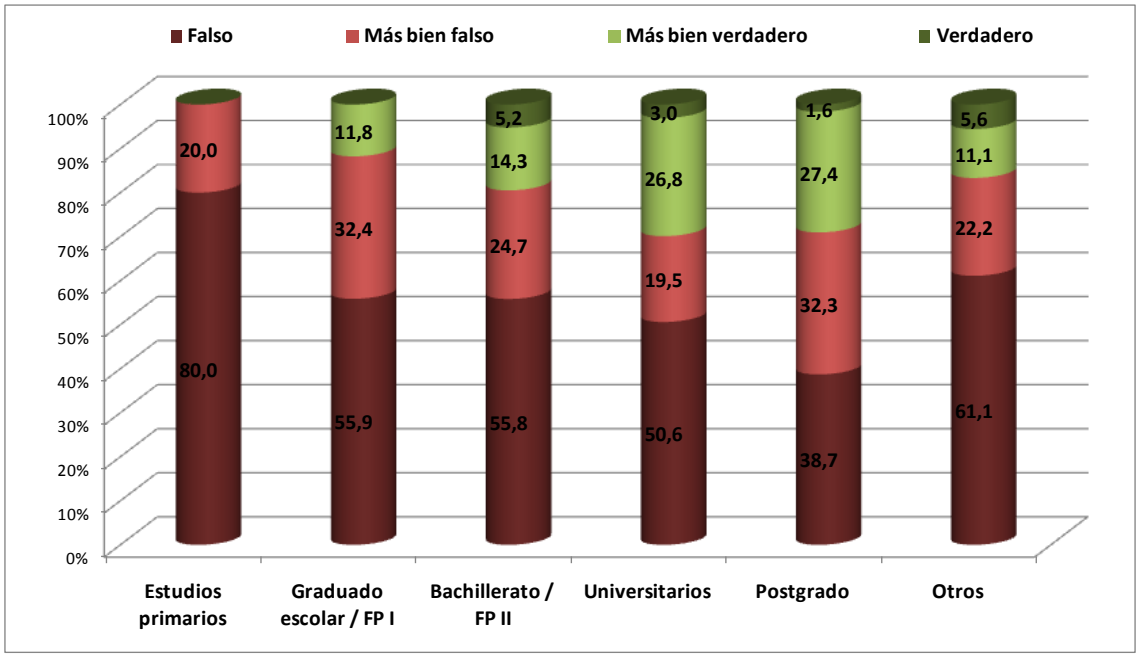
Más diferencia entre las submuestras encontramos en cuanto a la **estética**, el 29% de los opinantes no frikis considera verdadero o más bien verdadero el hecho de preferir hacerse amigos de personas con una estética o forma de vestir similares a las propias; sólo el 12% de los frikis opina así (menos de la mitad), además, entre los frikis, la cantidad de respuestas que indican que es totalmente falso que busquen la afinidad estética en sus nuevos amigos es mucho mayor que el de no frikis: del 64% frente al 48,5%.

En cuanto a los **movimientos musicales**, este es el otro caso en el que los frikis se muestran más exigentes que los no frikis. La diferencia, aún así, es pequeña: el 26% de ellos indican como verdadero o más bien verdadero que busquen este requisito en sus nuevos amigos, frente al 23,5% de los no frikis. También es interesante fijarnos en el otro extremo de las respuestas: para el 53,5% de los no frikis, este requisito es totalmente falso (no lo buscan ni lo prefieren en sus nuevas amistades), frente al 45% de frikis: es decir, que más de la mitad de los frikis tiene en cuenta las preferencias musicales de sus amigos, de un modo u otro.

Universidad Pontificia de Salamanca

El **nivel de estudios** se tiene poco en cuenta, pero de nuevo los opinantes no frikis se muestran algo más exigentes que los frikis en cuanto a este requisito, aunque con una mínima diferencia de dos puntos: consideran verdadero o más bien verdadero que lo prefieran en sus nuevas amistades el 24% de no frikis y el 22% de frikis. Comparando esta preferencia con el propio nivel de estudios de los encuestados, encontramos que a mayor nivel de estudios más se desea encontrar amistades con un nivel similar. El nivel de estudios no resulta preferible para ninguno de los opinantes que sólo tienen estudios primarios y sólo resulta "más bien verdadero" para el 11,8% de quienes tienen el graduado escolar o FP I. Entre los opinantes que poseen el bachillerato o FP II, resulta una preferencia "más bien verdadera" o "verdadera" en un 19,5%, para los universitarios en un 29,9% y para los posgraduados en un 29%, menos de un punto por debajo de los anteriores. Los que han cursado otros planes, se sitúan en un nivel medio de exigencia con respecto al nivel de estudios, les importa a un 16,7%.

Gráfico 70: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que su nivel de estudios sea similar al tuyo. Nivel de estudios. Porcentajes.



Encontramos diferencias mayores en el apartado relativo a **nacionalidad**: el 6% de los no frikis afirman como verdadero que prefieren hacer nuevas amistades de su misma nacionalidad de origen y el 15% lo consideran más bien verdadero. Por su parte, menos del 2% de los frikis han marcado la respuesta de verdadero y el 5% lo considera más bien verdadero.

Poseer la misma **opción sexual**, es poco importante para el conjunto de los opinantes aunque, de nuevo, los no frikis son algo más exigentes con esa condición: el 18% la considera verdadera o más bien verdadera, frente al 13% de los frikis. Ocurre algo similar con el último

Universidad Pontificia de Salamanca

requisito, el **nivel de ingresos**: para el 12,5% de no frikis y para el 6% de frikis es verdadero o más bien verdadero que prefieran hacerse amigos de aquellas personas con un nivel de ingresos similar al suyo propio.

Con respecto al **sexo**, a los **varones** les interesa más que a las mujeres que sus nuevos amigos/as tengan la misma opción sexual que ellos mismos: para el 20,5% de los varones y el 11% de las mujeres, esta preferencia es verdadera o más bien verdadera (es decir, dos de cada diez varones y una de cada diez mujeres consideran preferible que sus amigos/as tengan su misma orientación sexual). Mientras, las cuestiones que resultan más importantes para las **mujeres** que para los hombres son tres y giran en torno a la ideología vital propia: las ideas políticas, religiosas y los movimientos musicales con los que se sienten identificadas. Para el 44% de las mujeres y el 35% de los varones es preferible que las nuevas amistades tengan sus mismas ideas políticas; para el 33% de las mujeres y el 24% de los varones, es preferible que sus ideas religiosas sean similares y para el 28% de las mujeres y el 22% de los varones es preferible que sus nuevas amistades se sientan identificadas con su misma música.

Tabla 39: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre los varones. Porcentajes.

	Hombre	Mujer	Total
Falso	56,1	73,7	65,4
Más bien falso	23,4	15,3	19,1
Más bien verdadero	13,9	6,2	9,8
Verdadero	6,6	4,7	5,6
Total	100	100	100

Tabla 40: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre las mujeres. Porcentajes.

	Que sus ideas políticas sean similares a las tuyas		Que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas		Que se sienta identificado/a con los mismos movimientos musicales que tú	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Falso	35,0	30,2	39,4	41,5	48,0	49,1
Más bien falso	30,5	26,2	37,0	25,8	30,1	22,9
Más bien verdadero	28,9	30,9	16,3	22,2	20,3	20,0
Verdadero	5,7	12,7	7,3	10,5	1,6	8,0
Total	100	100	100	100	100	100

Encontramos también un ítem con resultados un tanto ambiguos; el relativo a que **los gustos y aficiones sean similares a los propios**: es más bien verdadero y verdadero para un

Universidad Pontificia de Salamanca

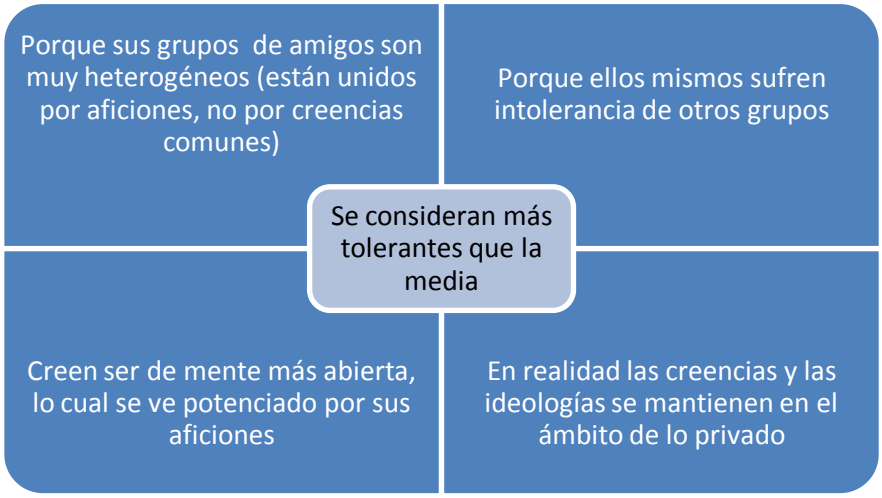
82,5% de los varones y un levemente inferior 80% de las mujeres, lo que podría indicar que es más importante para los chicos aunque con poca diferencia. Sin embargo, los resultados de los varones se concentran en la respuesta "más bien verdadero", con casi un 65% de respuestas, mientras que la opción "verdadero" sólo obtiene un 18%. Ellas por su parte marcan en más de un 30% "verdadero", superando en doce puntos a los varones. En cualquier caso, como ya hemos visto, es la opción más importante para el total de los opinantes encuestados.

Tabla 41: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus gustos y aficiones sean similares a los tuyos. Sexos. Porcentajes.

	Hombre	Mujer	Total
Falso	11,0	10,5	10,7
Más bien falso	6,5	11,6	9,2
Más bien verdadero	64,6	47,8	55,7
Verdadero	17,9	30,1	24,3
Total general	100	100	100

En resumen, podemos decir que los no frikis encuestados se muestran algo más exigentes hacia sus nuevas amistades; esto es palpable sobre todo en dos requisitos: la estética y la nacionalidad. Por su parte, los frikis se muestran algo más exigentes en dos ítems: prefieren que sus nuevas amistades coincidan en sus aficiones y movimientos musicales. Las mujeres son algo más exigentes con respecto a tener las mismas ideas políticas y religiosas y musicales, mientras que los varones sólo superan en exigencia a las mujeres en cuanto a preferir su misma orientación sexual en sus amistades. Para todos, tener los mismos gustos y aficiones, es el rasgo más preferible en una nueva amistad con diferencia.

Tabla 42: Claves de la autopercepción como personas tolerantes.

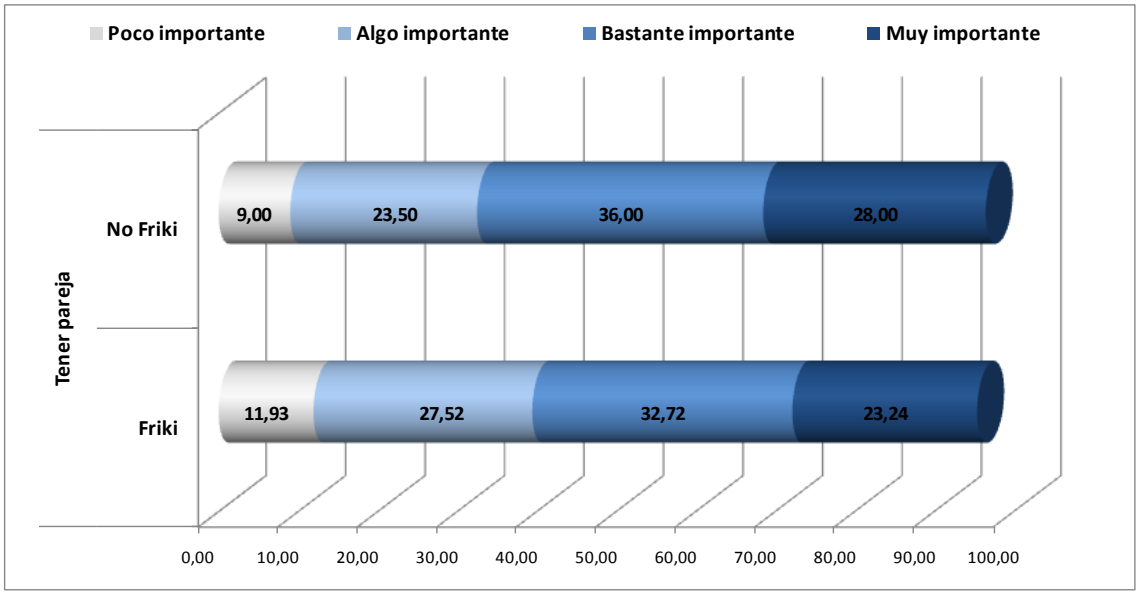


Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.2.3. Amor

El mismo estereotipo que retrata a los frikis como personas tímidas o con pocas habilidades sociales, deriva en la idea de que también les cuesta entablar relaciones sentimentales, o simplemente hablar con el sexo opuesto, incluso se llega a decir que tardan mucho más que la media en perder la virginidad. Empezamos a explorar esta idea en nuestra encuesta en la pregunta 18, relativa a las prioridades vitales: allí vemos que tener pareja ocupa uno de los últimos puestos tanto para la submuestra friki como para la no friki, si bien sigue resultando bastante o muy importante para más de la mitad de los encuestados de ambas submuestras. Aunque están muy igualados sí podemos apuntar que el porcentaje es un poco mayor entre los no frikis (el 64%) que entre los frikis (el 56%, 8 puntos menos); acorde con esta opinión, tener pareja se considera poco o nada importante por 12,5% de los no frikis y el 16% de los frikis (algo más, aunque apenas 3,5 puntos).

Gráfico 71: Importancia de tener pareja. Porcentajes.



Al preguntar por estos temas a los opinantes del panel, **niegan que el estereotipo sea cierto** ni que exista una relación entre "tener aficiones frikis" y "ser incapaz de emparejarte"; sin embargo, sí que están de acuerdo en que, a nivel numérico, un porcentaje alto de los frikis son más bien tímidos. La explicación se mueve en las siguientes líneas: "los frikis no tienen por qué ser tímidos, pero una persona más tímida encajará mejor en un grupo friki que en otros, por la naturaleza de las aficiones, que no requieren ser extrovertido/a".

Veremos este proceso en tres tiempos: al acercarse al sexo opuesto, dentro de la pareja y en el momento de la boda.

Universidad Pontificia de Salamanca

Al acercarse al sexo opuesto

En general, y como ya se ha comentado, las actividades frikis están regladas (por ejemplo las reglas de un juego de mesa, de ordenador o rol) y permiten desarrollar conversaciones respecto a temas no personales (el desarrollo de la partida, el argumento de un libro, etc...); esto significa que las actividades no se realizan en pareja, si no individualmente (a diferencia de por ejemplo salir a bailar) y no requieren ningún atractivo físico, ni lo llevan aparejado (como sí los y las deportistas, que suelen tener buena figura). Así el *fandom* sí podría convertirse en un **refugio** o una opción confortable para aquellas personas más introvertidas o menos agraciadas, o que simplemente prestan menos atención a su imagen, al igual que puede gustar a personas extrovertidas y atractivas.

> *Tampoco creo que vaya exactamente ligado a tener esas aficiones, sino que el que es introvertido y no tiene mano con las chicas, pues... Se va a casa a pasar un buen rato con Lara Croft, que esa no es complicada de manejar* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Ojo, los estereotipos no son casualidad (...) La gente busca actividades en las que pueda destacar, o que se le den bien, y los requisitos de estas aficiones engloban a una comunidad en la que potencialmente habrá gente menos atractiva que la media (...) Puede haber gente con las mismas cualidades creativas e intelectuales que requieren las actividades frikis que por suerte no tenga que sufrir un físico desagradable (...) Ser friki no implica ser inepto socialmente, pero hay muchos ineptos entre los frikis* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Y es que eso de que no saben ligar, son más tímidos, más cortados... pues hombre, en los casos que yo conozco se cumple mucho, con honrosas excepciones (...) Poniendo un ejemplo muy tonto, si hablamos de una reunión de modelos, que viven de su físico, seguro que encontramos un porcentaje mucho más alto de gente atractiva que en una convención de matemáticos...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Otra dimensión de esta afirmación refleja que al tenerse aficiones de tipo más "intelectual" o "mental", no tiene cabida el romance. Existen otras actividades de ocio más propicias a entablar relaciones sentimentales, como puede ser salir a bailar, que no entrarían necesariamente en el universo friki. Como si "ligar" no fuera parte de las aficiones frikis.

> *Nuestras actividades como ya he dicho antes no implican generalmente quedar y salir a una discoteca a ligar, a beber, etc. Nuestras actividades son más "intelectuales" y por tanto eso dificulta un poco el asunto* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Sin embargo, si seguimos explorando, nos damos cuenta de qué **sí existe cabida al "ligue" y al romanticismo** en las actividades frikis, principalmente en las convenciones y en los roles en vivo –en el terreno físico– y también en los foros y en los juegos *online* –en el terreno virtual–; algunas personas pueden utilizar estos espacios de forma muy directa para ligar o encontrar una pareja sexual esporádica, aunque no sea la norma.

> *Y por supuesto que hay cabida al romanticismo en convenciones, vivos y foros... ¡Anda que no han empezado relaciones o se han tenido "incidentes" en esos sitios!* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Estás conociendo gente nueva y reuniéndote con otros con bastante asiduidad, y eso ayuda mucho a crear lazos (...) lo mismo se da en eventos y salones varios. Y bueno, el rol en vivo... es que los hombres ganan mucho en armadura, y que ellos me corrijan si no, pero parece que las chicas también ganan mucho con corpiño o túnica* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Aunque he visto de todo en el mundillo, es cierto que de media hay un pelín más de hombres tímidos o torpes a la hora de interactuar con las mujeres (...) Pero vamos, eso no quita que también me encontrara con casos de jolgorio vario en roles en vivo, donde todas las noches (...) hay tanto folleteo que se puede oler* [sic.] (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

> *Las mareas de cartelitos suplicando contacto físico en el Expomanga de Madrid muestran dónde van y cómo cierto tipo de frikis. Hay cabida para el romanticismo por supuesto, en todas las convenciones y en los foros dado que a priori, compartes una afición o varias con los/as participantes, y eso suele ser un plus* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

El hecho de que sí se pueda "ligar" dentro el *fandom*, puede evitar el interés por frecuentar los ambientes socialmente más aceptados para ello y practicar las estrategias típicas. Es decir, que si los frikis pueden entablar relaciones en el *fandom,* no las buscarán en discotecas o bares, ni aprenderán a hacerlo, retroalimentando así su estilo de ocio.

> *Últimamente he estado saliendo con gente friki por la noche, y la verdad es que no ligan nada, pero creo que también es porque no se lo proponen, porque ellos de momento son felices saliendo con sus amigos a hacer el imbécil por ahí. Eso sí, he de decir que cuando han querido ligar (por ejemplo en las vacaciones en la playa de este año) ¡¡ha sido un fracaso absoluto!! Jajajaja. Sus técnicas no creo que sean las más adecuadas para ello, pero ellos sabrán. Hablo todo el rato de ellos porque a mí en especial no me gusta intentar nada con gente que no conozco de nada, me parece raro, prefiero ir poco a poco y conocer a la gente antes* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Como comentamos en el apartado de nuevas tecnologías, Internet ayuda a las personas tímidas a acercarse a otras y las aficiones frikis proporcionan un **lenguaje común** y un **marco de referencia** para comenzar una conversación que eventualmente podría derivar en una relación más profunda.

> *Para eso creo que Internet hace un servicio estupendo (...), poniendo en contacto gente con el mismo tipo de gustos y que se encuentran por ejemplo en el* Wow *y luego quedan... parte del trabajo ya lo has hecho por Internet y luego sólo es cosa de que haya química, en vez de tener que currártelo de cero* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *En cuanto a ligar, hay muchas posibilidades. La más socorrida y cómoda es Internet, claro, porque puedes ir directamente a sitios donde sabes que habrá gente con tus mismas aficiones y nunca te faltará conversación (...) hay mucho terreno ganado respecto a conocerla en un bar ruidoso y poco iluminado donde no puedes intercambiar palabra* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Varios de los opinantes se definen a sí mismos como tímidos a la hora de hablar con el sexo opuesto, pero otros tantos afirman ser más bien extrovertidos. Todos afirman conocer a personas de todo tipo en el *fandom* sin que ninguna de estas actitudes constituya una excepción o un caso atípico. Es decir, **aunque haya muchos tímidos en el *fandom*, también hay muchas personas extrovertidas.**

> *En mi caso personal, he sido tímida hasta el punto de sufrir paro cardíaco al hablar con alguien del sexo contrario...y mírame, ¡casada y con familia! Y luego tengo un amigo, igual de friki que mi marido y yo, que colecciona novias* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *En mi caso, por ejemplo, ligar no me resulta para nada difícil y soy bastante lanzado* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Que yo haya visto, hay de todo. Tímidos, tímidas, ligones, ligonas, parejas estables, parejas inestables, grupos en los que todos los que los componen han tenido algo con algún otro miembro (con mayor o menor continuidad)... vamos, como en botica* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Opinan **que es más sencillo entablar relaciones sentimentales para las chicas** frikis que para los chicos, ya que chicas hay menos y suelen ser tratadas con cariño por sus compañeros. Además, a los chicos frikis, sí que les atrae una chica que tenga aficiones frikis y que las demuestre. Por otro lado se reconoce que en cualquier ambiente es más fácil ligar para las chicas que para los chicos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Como chicas lo tenemos más fácil porque normalmente hay mayor proporción de chicos que de chicas en nuestros grupos, o en cualquier "convención" friki. Así que además te tratan como una reina (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

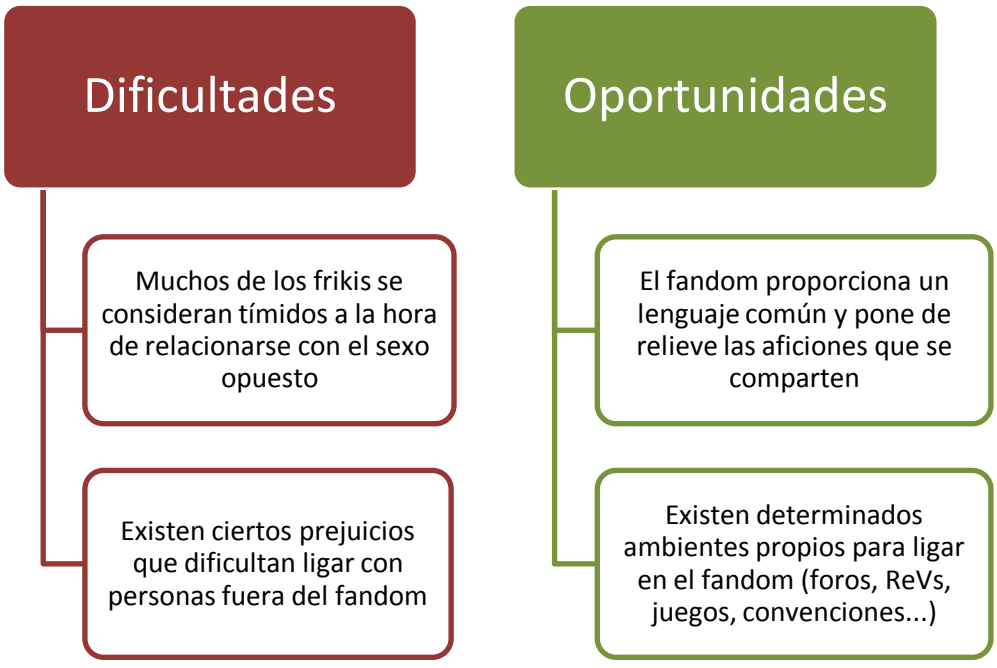
El hecho de que una chica hubiese jugado a un MUD[96] *durante mucho tiempo me pareció algo atractivo* (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

A la hora de relacionarse con personas del sexo opuesto no frikis, los opinantes hablan de los prejuicios causados por los **estereotipos negativos** sobre los frikis, donde se les ve como "poco atractivos" y "raros" por tener unas aficiones determinadas, y eso puede llevar a un rechazo o una indiferencia, deliberados o no, que nada tenga que ver con las habilidades sociales reales de la persona. Son los varones quienes más se quejan de esta situación.

Tener una afición un poco underground *puede convertirte en el estereotipo para gente cuyo criterio no acepte un gran número de variables. "Juega al* WoW*, luego no es atractivo" no resulta descabellado para algunas mentes* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Sí que es difícil ligar siendo friki, pero es difícil ligar con otras personas que no son frikis o que tienen una idea equivocada de lo que es ser friki (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Tabla 43: Dificultades y oportunidades del *fandom* a la hora de buscar pareja



[96] MUD: Multi User Dungeon, o Mazmorra Multiusuario. Es un tipo de juego de rol *online*, precursor de los actuales MMORPG, pero mucho más árido de jugar, ya que se sustenta con texto, sin gráficos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Dentro de la pareja

Para que la pareja funcione bien, sí que se considera importante que se compartan aficiones, lo que hace la convivencia más amena e impide que afecten los prejuicios y estereotipos que se tienen con respecto a los frikis. En general, se reconoce que las parejas mixtas funcionan bien, pero también **se admite que las parejas funcionan mejor si ambos son frikis o al menos comparten algunas aficiones**.

> *Considero importante compartir mis aficiones con mi pareja. Y lo digo ahora que mi pareja es igual de friki que yo y, gracias a eso, los temas de conversación se multiplican y se comparte el tiempo de ocio sin tener que pensar en si hoy toca ir a ver una friki porque elijo yo y mañana toca una no-friki porque elige él* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Es importante que la pareja comparta las aficiones. Eso suele ser cierto entre los no frikis, y es más importante entre los frikis. Porque un friki suele dedicar muuuucho tiempo a sus frikismos, y si la pareja no lo hace... poco tiempo juntos... "no me comprendes"... "me dejas para irte con tus amigotes" (...) No creo que los polos opuestos se atraigan, como caso general. Siempre he pensado que, para que una pareja funcione, deben tener bastantes más cosas en común que opuestas* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Compartimos el frikismo como compartimos otras cosas (...) "hablamos el mismo idioma", y podemos hacernos referencias rápidas sobre libros, o películas, o memes, sin tener que explicar de qué hablamos (y muchas veces sin que otros lo entiendan), lo cual crea una gran sensación de complicidad en la pareja* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Algunos de los opinantes declaran haber tenido **problemas en sus relaciones con parejas no frikis**, porque estas parejas no entendían bien sus aficiones o consideraban que les absorbían demasiado tiempo y esto derivaba en discusiones.

> *Al ser una afición llamémosle peculiar, sí que he tenido problemas en alguna relación anterior para combinar mi frikismo y mi pareja. Y, sinceramente, es un alivio no tener que pensar en si mis aficiones le gustan o no a mi pareja (...) Como que no comprenden que una chica pueda saberse de memoria la línea argumental de* Los Vengadores*... Y poco a poco van dejando de lado tus aficiones para centrarse en las suyas, hasta que te hartas de ceder tú siempre y todo se va a tomar viento* (Panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Todos los novios que he tenido han sido frikis, menos uno que casualmente duró poco porque si yo tengo que soportar borracheras y partidos de fútbol ¿por qué él no puede soportar cómics, pelis frikis y partidas de rol?* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Si sales con un no-friki, y cuando lo juntas con tus amigos se siente desplazado porque sólo habláis de cosas que no entiende y chistes privados, hay demasiada incompatibilidad, y uno de los dos lados, sea la pareja, o sea los amigos, va a acabar perdiendo tiempo en relación con el otro* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años) .

Sin embargo, como en otras ocasiones, los opinantes no quieren dar una impresión de "grupo cerrado" y muchos insisten en que una relación con alguien no friki puede ser perfectamente funcional, siempre que ambos respeten las aficiones del otro; aunque subyace en su discurso que en esos casos es necesario separar los espacios friki y no friki.

> *Conozco mucha gente con parejas no frikis y familia y no hay problema, tienen que distribuir su tiempo, ratos con los amigos y responsabilidades familiares, pero no tienen ningún problema* (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *No estamos todo el tiempo haciendo sólo "cosas de frikis", también tenemos otras aficiones y vivencias, que casi cualquiera puede compartir con nosotros. Y además, el punto de vista de alguien "de fuera" puede ayudarnos a relativizar las cosas, que a veces nos tomamos muy a pecho temas que no son precisamente vitales* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *No hace falta compartirlo absolutamente todo. Por tanto, vale con tener cosas en común, que se disfrute haciendo en pareja, aunque luego los dos no quieran jugar al rol el viernes noche* (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

A este respecto, es de notar que, entre los frikis, se valora mucho el hecho de que la pareja tenga aficiones e inquietudes, aunque no sean las mismas que las del propio opinante y ni siquiera pertenezcan al *fandom*.

> *Es importante tener algo de lo que hablar con mi pareja. Me gusta que mi pareja tenga aficiones y me parece esencial compartir algunas de ellas, pero no necesariamente todas* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Para mí es importante tanto que mi pareja comparta algunas de mis aficiones como que tenga aficiones propias de las que pueda hablarme* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Al preguntar por "**manifestaciones de amor típicamente frikis**", en principio se niega que existen pero, al profundizar, aparecen de una forma muy clara los regalos: tener una pareja friki abre un mundo de posibilidades ya que existen muchas cosas en el *fandom* que regalar, de todos los precios y de todo tipo, desde el coleccionismo y los juegos hasta la ropa, los complementos y las joyas. Es un mundo en el que el consumismo tiene un papel muy importante.

Universidad Pontificia de Salamanca

Es una forma de compartir el tiempo, las bromas, los gustos, etc. Pero de ahí a demostrar mi amor de una forma friki... no, creo que no lo he hecho. Aunque bueno, los regalos siempre van a ir en ese sentido (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Originales firmados por ambas partes, el típico colgante de El Señor de los Anillos *(...) cómics, videojuegos... De hecho, alguna vez le he tenido que insinuar a mi marido que no hace falta que siempre me haga regalos frikis, que también soy una chica* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

A la hora de hacernos regalos, pues todo es friki, pero qué se le va a hacer, son las cosas que nos gustan... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Unas manifestaciones de amor típicamente frikis que también se mencionan son las que se realizan *online*, a través de personajes o mediante *chat* en los juegos. En algunos de estos juegos el propio interfaz permite que los jugadores intercambien gestos cómplices, se besen, bailen, se intercambien regalos virtuales, hagan el amor, o se casen ficticiamente.

A la hora de manifestar mi "amor", la verdad es que a lo sumo he hecho gestos obscenos con un personaje en un videojuego, a mayores de los ocasionales mimos por privado. Recuerdo que a la que rompió por mi relación con un videojuego, le obsesionaba que nos casáramos en el Ragnarok Online (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Minoritariamente, se menciona que pueden hacerse piropos frikis. Lo cual cuadra con el especial humor friki, lleno de juegos de palabras y referencias a distintas fuentes.

Quizá algún piropo extraño, pero nada del otro mundo (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Tabla 44: Idiosincrasia de las parejas frikis.

Se admite que las parejas funcionan mejor si ambos son frikis o al menos comparten algunas aficiones	• Varios opinantes declaran haber tenido problemas en sus relaciones con parejas no frikis debido a sus aficiones
Se señalan algunas manifestaciones de amor típicamente frikis	• Regalos originales • Comportamiento en los juegos online y las redes sociales • Piropos originales

Universidad Pontificia de Salamanca

En el momento de la boda

Sobre las bodas frikis, los comentarios recogidos son en su totalidad **positivos**, incluso entre aquellos que declaran que no lo harían (sólo uno de los doce participantes del panel en ese momento). A los opinantes les parece divertido e ilusionante personalizar la ceremonia de la boda con música de las bandas sonoras preferidas, decoración con motivos derivados de las aficiones e incluso disfraces para los cónyuges e invitados. En cualquier caso, existen **grados de frikismo más o menos aceptables en una boda**: mientras que la decoración de la tarta y la música en el convite resultan muy personalizables –considerándose un detalle divertido que no molesta a nadie–, por contra, las cosas que ocurren durante la ceremonia y en especial los disfraces, se convierten en los detalles más difíciles de incorporar, ya que es más chocante para el resto de personas no frikis e incluso puede resultar ridículo para los propios frikis.

> *Hay cosas que me parecen bizarras; si bien fantaseo con la idea de vestir a mi abuela de Chewbacca, en el fondo me gustaría más algo solemne, y digno de recordar. Por ejemplo preferiría y espero tener un baile de máscaras de etiqueta victoriana, antes que cualquiera de los ejemplos que conozco* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Hay quien lo toma con más solemnidad y otros con menos. En mi caso, una boda de estilo medieval me parece preciosa, mientras que una en la que los novios e invitados van vestidos de* Súper Mario *me chirría bastante* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Yo las bodas que he visto han sido de lo más normales, pero a la hora de entrar al restaurante pues pusieron la marcha imperial y el novio tenía un sable laser para cortar la tarta, pero vamos nada del otro mundo* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Lo que se valora de estos acontecimientos es por un lado la originalidad y por otro lado la adaptación a los gustos de los novios. Para los opinantes, se trata de una ceremonia muy íntima y a la vez de expresión personal, en la que **debe reflejarse el carácter de los contrayentes, por encima de la voluntad de las familias**.

> *¡Me encantan! De hecho, yo me casé con la música de* La Guerra de las Galaxias *(sin disfraces) y de* El Señor de los Anillos *sonando en la iglesia, y los muñecos de mi tarta eran Darth Vader y la Princesa Leia... ¿Excesivo? Pues mientras a la pareja que contrae matrimonio le guste y le parezca bien, perfecto* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Las bodas frikis me encantan. De hecho (y no es por tirarme el moco), mi pareja y yo ya habíamos pensado en casarnos "con rollo friki" antes de que se*

Universidad Pontificia de Salamanca

popularizaran (...) Casi todo el mundo tiene que gastarse un dineral cuando va de boda... ¿por qué no hacerlo, al menos, de forma original y divertida? Para ser el "día más importante de tu vida", debería ser un día que no olvides nunca, que tu familia y amigos recuerden mucho tiempo... tanto los frikis como los no frikis... qué pensarán "¿qué coño hago disfrazado en una boda?" (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Una boda, para mí, debería ser un momento especial, en el que la voluntad de los contrayentes esté por encima de la de su familia y contenga "claves" importantes para ellos. Si ambos son frikis, ¿por qué no una boda friki? (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Yo siempre estoy a favor de hacer lo que le apetece a los novios pasando de lo que opine la familia, que para algo es su día especial (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Muchos opinantes creen que poco a poco **va a generalizarse la tendencia de customizar o personalizar la propia boda**, tanto entre frikis como entre el resto de personas, y sobre todo si en el futuro se dan facilidades prácticas (como que el sacerdote o funcionario se desplacen hasta el lugar elegido, como ocurre en otros países) y dan como ejemplo las bodas de estilo medieval (no necesariamente frikis), las bodas hawaianas y otras... Sin embargo, hoy en día, consideran que está poco extendido y que los frikis son el colectivo más dado a personalizar la propia boda, aunque tampoco sea esta la práctica general.

Las bodas frikis me parecen muy poco comunes, aunque sean llamativas. Supongo que no es tan fácil organizar algo así sin que resulte cutre, lo normal es optar por una tradicional (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

El resto de gente que conozco sigue haciendo bodas tradicionales sin pizca de originalidad (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Cada cual "diseña" ese día en la medida de sus aficiones y sus gustos... pondrá esta o la otra canción, elegirá una iglesia o el juzgado, etc. Pero claro, los frikis tendemos a ser más imaginativos, y si ya vamos a un rol en vivo trajeados, por qué no hacerlo en una boda (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

En España lo que pasa es que aún tenemos muchas pegas puramente prácticas. Es decir, puedes firmar el registro en la iglesia o en el juzgado, pero no tenemos la costumbre de, por ejemplo (...) celebrar la boda en tu jardín o a la orilla del mar (...) Una vez nos vayamos desprendiendo de ese costumbrismo tradicional, (...) empezarán a plantearse elegir primero el sitio y el tipo de enlace que prefieren. Y empezaremos a ver muchas más bodas hawaianas, bodas silvestres, bodas de piscina y ese tipo de cosas que, por supuesto, incluyen las bodas frikis de todo tipo (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

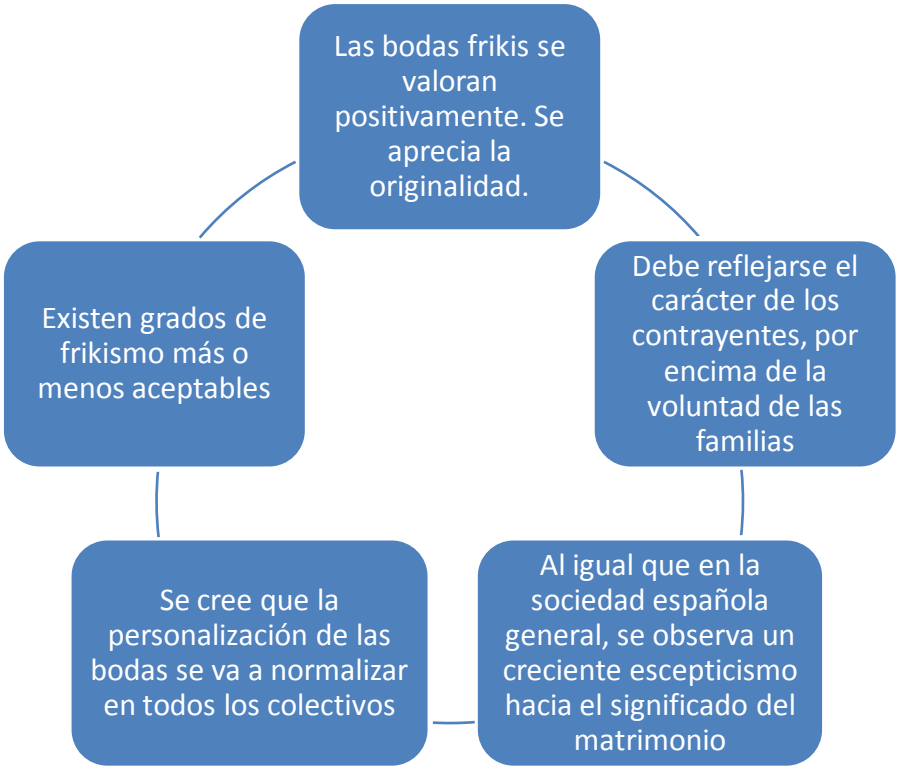
Universidad Pontificia de Salamanca

Hablando del tema de las bodas frikis, vemos como muchos de los participantes manifiestan poca fe en el significado del matrimonio. Algunos creen que el acto en sí ha perdido sentido al poder ser revocado con facilidad, otros consideran que el contenido religioso no es de su agrado y que la ceremonia eclesiástica es aburrida. Estas opiniones no son mayoritarias, de hecho varios panelistas se declaran creyentes y otros panelistas están de hecho casados, pero sí que **es notable una actitud de escepticismo con respecto al significado de las bodas** y que cada vez se observa más a menudo en la sociedad española en general.

> *El hecho en sí de casarse en el siglo XXI me parece que ha perdido prácticamente todo el significado... ya es algo que se revoca a los dos meses si hace falta (...) a lo mejor se pueden hacer dos eventos, igual que la civil y la eclesiástica, o la oficial y la que se hace al borde de la playa. Ni idea, cada vez se tiende a ser más creativo porque las bodas normales aburren hasta al más pintado* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *A ser posible que vayan pasando de la Iglesia... y así (...) acaban con la religión (...) Además, eso te obliga a casarte por lo civil sí o sí. Tanto mejor. Y es cierto que eso de casarse ya no es necesario en absoluto para vivir con tu pareja toda la vida, pero bueno, a mi me gustaría firmar los papeles esos que te desgravan en Hacienda montando una gran fiesta vestido de* shinigami*, qué se le va a hacer* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Tabla 45: Bodas con temática friki. Claves.



Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.3. Sexualidad

En relación con el anterior apartado, sobre el amor romántico y tratándose del mundo friki, hacia el cual se proyectan tantos mitos, resulta imprescindible explorar también este ámbito para dilucidar si existen elementos específicos. Lo cierto es que el mundo friki y la imagen que de sí mismo proyecta se debate entre dos posturas, una, de una **ausencia de sexualidad** casi infantil y otra, de una **exagerada sexualización** de la imagen femenina, conectada con el mundo de la masturbación y la fantasía del macho dominante.

Desde el estereotipo, muchos frikis se ven como jóvenes tímidos y retraídos, asustados por las relaciones personales con el sexo opuesto y a menudo prolongadamente vírgenes, pero también se ven como personas aficionadas a la pornografía y al sexo imaginado, a veces incluso con connotaciones perversas. Esta imagen se adscribe en especial a los varones. En cuanto a la mujer, ambos polos se reflejan con alguna variación en dos estereotipos opuestos de chica friki: por un lado, un estereotipo nos habla de una mujer poco interesada en su aspecto o atractivo, con una forma de vestir y comportarse un tanto masculina, incapaz de atraer al sexo opuesto; mientras que por otro, se nos muestra una imagen igualmente negativa de las mujeres frikis como exhibicionistas sexuales a partir del uso de *cosplays* sexys o en parte eróticos en fotografías de Internet y algunos eventos y convenciones. Lo cierto es que al tratarse este de un universo tradicionalmente masculino, se han creado ciertos mitos alrededor de la posición de la mujer, con escasa base.

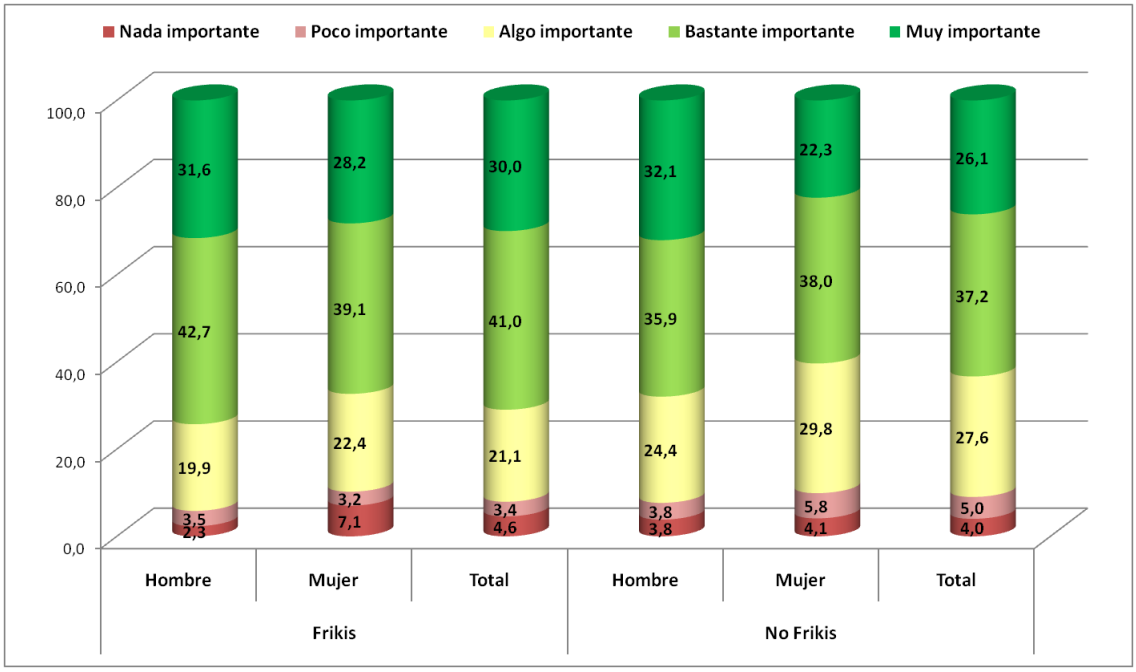
Como vemos, los estereotipos frikis asociados al sexo son negativos, pero no dejan de ser estereotipos. Desde esta investigación pretendemos dilucidar qué hay de cierto y qué hay de mito en todo esto. Así, en cuanto al sexo, se indagó sobre dos cuestiones básicas: La sexualidad en los materiales frikis y los hábitos sexuales.

Antes de entrar en materia, es interesante señalar que en la encuesta *online*, en la pregunta relativa a las prioridades vitales, la sexualidad ocupa el octavo puesto de importancia (de trece), tanto para la submuestra friki como para la no friki, si bien se revela como un poco más importante para los frikis que para quienes no lo son; en cualquier caso, presenta respuestas muy similares: los frikis lo consideran muy importante en un 30% y bastante importante en un 41%, mientras que los no frikis lo marcan como muy importante en un 26% y bastante importante en un 37%. En el otro extremo, el 8% de los frikis y el 9% de los no frikis lo consideran poco o nada importante.

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a género, son los hombres quienes acumulan más respuestas en los valores de alta importancia. La sexualidad es muy importante para casi el 32% de los varones de ambas submuestras (seis puntos por encima de la media de las féminas) y bastante importante para el 40,6% (apenas dos puntos por encima de la media de las mujeres, pero aún así presente). De la misma manera, son más las mujeres que consideran la sexualidad poco o nada importante (alrededor de un 10% frente al 6,5% de los hombres). Cruzando ambas variables vemos que la sexualidad es más importante para los varones frikis que para los no frikis (aunque están bastante igualados) y también para las mujeres frikis más que para las mujeres no frikis (en este caso las diferencias son levemente mayores).

Gráfico 72: Importancia de la sexualidad según submuestra y sexo. Porcentajes.



Es decir, que para los frikis, la sexualidad es un poco más importante que para los no frikis, y de entre ambos, importa más a los varones, sin ser en ningún caso una de las prioridades vitales principales de ninguna de las submuestras.

6.5.3.1. Sexualidad en los materiales frikis

Material friki no pornográfico ni deliberadamente sexual

Antes de analizar el material friki deliberadamente erótico o pornografía, es importante hacer un repaso por el resto del material friki, cuyo contenido no es explícitamente sexual:

Universidad Pontificia de Salamanca

encontramos que la presencia del sexo en los materiales de nicho es muy variable, desde su completa omisión hasta su inclusión como un elemento más de la vida de los personajes, o su aparición meramente estética sin un papel definido. Allí donde lo hay, el erotismo suele estar enfocado mayoritariamente a un público masculino.

A nivel cronológico, **muchas las piezas de culto friki más antiguas están casi exentas de sexo**; *El Señor de los Anillos*, la obra de H. P. Lovecraft, de Wells o los primeros súper héroes... apenas hablan de relaciones de pareja y, cuando lo hacen, suelen quedarse en relaciones románticas, sin entrar en detalles de su vida sexual; más aún cuando se trata de obras de gusto friki pero enfocadas a un público infantil o juvenil (las películas de Disney, los cuentos de hadas...), que suelen estar totalmente exentas de sexo o bien contener sólo algunos guiños sutiles que sólo entenderá el espectador adulto. En este tipo de obras, el romance, el beso, o el momento la boda, suelen ser las únicas concesiones visibles a una lejana sexualidad.

En general, pocas obras de culto friki anteriores a los años 80 y 90 presentan erotismo o sexualidad en sus historias, con algunas excepciones[97]. Sin embargo, a partir de los 80 y cuanto más modernas son las obras, más habitual y más explícito se vuelve el contenido sexual en las obras de culto friki: George R.R. Martin, Andrzej Sapkowski, Rajaniemi... son autores que de una forma más natural o más forzada incluyen en el relato la vida sexual de sus personajes. También varía la inclinación de esos contenidos, que ha pasado de ser únicamente heterosexual, a incluir cualquier tendencia: Allan Moore, Diana Gabaldon... incluyen diversos personajes LGBT[98] en sus novelas, todo ello acorde también con los tiempos actuales y las nuevas corrientes en literatura general, no sólo en el *fandom.*

En cuanto a cine y televisión de nicho, se sigue la misma tendencia aperturista hacia el sexo; las referencias a él y la inclusión de elementos sexuales, excitantes o indirectamente eróticos, ha ido creciendo en las últimas décadas, hasta resultar una parte casi imprescindible de las tramas, sea en un tono desenfadado y superficial (en comedias como *The Big Bang Theory* o incluso de animación, como *Futurama*) o sea de forma mucho más cruda y directa, como ocurre en algunas de las películas de gusto friki de los últimos años (*300*, *Sin City*...) y de forma especial las series de la productora y canal privado HBO[99], en las que la presencia de

[97] Ciertas obras de fantasía, como *La espada rota*, de Poul Anderson (1954), o en las revistas *pulp*, de las que hablaremos a continuación.
[98] Lesbianas, gays, bisexuales y transexuales.
[99] Home Box Office.

Universidad Pontificia de Salamanca

erotismo llega a rayar con la pornografía, respecto a lo cual existe todo un fenómeno de críticas, contracríticas y parodias[100].

Las piezas modernas de gusto friki, pero dirigidas originalmente a un público infantil o juvenil, continúan exentas de sexo y erotismo en Europa y EEUU (*Las Crónicas de Eastwick, Mi pequeño pony*...) , aunque en ocasiones dan una mayor cabida al romance (*Phineas y Ferb, Hora de Aventuras...*) y al uso de ropa provocativa por parte de las mujeres (*Monster High*...).

Sin embargo, también es cierto que **otra parte del *fandom* sí tiene connotaciones marcadamente sexuales** entre sus obras no-eróticas, incluso si hablamos de obras antiguas. Tal es el caso de las revistas *pulp*, que fueron pioneras en incluir ciertas dosis de erotismo para conseguir lectores. Estas revistas presentaban relatos de fantasía, terror y ciencia-ficción, en cuyos textos no siempre había erotismo, pero sí estaban presentados sistemáticamente con portadas en las que se dibujaban mujeres muy sexualizadas, muy acordes al modelo de belleza de su época, casi siempre expuestas (ropa insuficiente o rota), casi siempre en actitud pasiva, prisioneras en muchos casos, esperando el rescate del héroe, siempre varón, que las liberaría y conquistaría sus corazones[101].

También debemos mencionar la revista *Playboy* como uno de los primeros y más populares soportes para relatos de ciencia ficción, pues representaba uno de los pocos medios donde podía leerse muestras de este género, para un público adulto (la mayor parte de la producción, en los primeros años de auge del género, se consideraba dirigida a un público infantil, por lo que muchos temas estaban limitados, salvo en espacios como *Playboy*); por esta revista pasaron autores de renombre como Arthur C. Clarke, Ray Bradbury y Ursula K. Le Guin, con historias en las que no necesariamente abundaba el erotismo, pero que tampoco conllevaban trabas o censuras al respecto. En cualquier caso, la revista *Playboy* entra más bien en el terreno de los materiales explícitos (que veremos más adelante) y del erotismo fuera del *fandom*, campo que no pertenece a este trabajo.

Por su parte, si nos centramos en el material proveniente del mundo nipón, en especial de los dibujos animados (*anime*), encontramos una referencia sexual constante incluso en aquellos dirigidos a la infancia, que no aparece de la misma manera en los dibujos americanos o europeos. Así, series infantiles como *Chicho Terremoto* o *Shin chan*, colocan como

[100] La frase utilizada para hablar de esta situación es la siguiente: *It's not porn, it's HBO*, o "no es pornografía, es HBO".
[101] Un interesante artículo sobre el tema en relatos pulp.com:
http://www.relatospulp.com/articulos/tematicos/268-sci-fi-women-in-tubes.html

Universidad Pontificia de Salamanca

protagonistas a niños pequeños que disfrutan robando lencería de las chicas mayores como parte de la trama. En otras series el deseo sexual de los adultos aparece de forma recurrente, sobre todo enfocado hacia los pechos, tal es el caso de *Dragon Ball* o *Ranma*. En algunas otras, con pretensiones educativas más elevadas, como *Doraemon*, la desnudez de la mujer y la alusión a su ropa interior es un detalle humorístico y mucho más blanco... pero rara vez deja de estar presente y aumentará en las series enfocadas a adultos.

Existe todo un mercado de figuras decorativas de *anime* en el cual no todos, pero sí la mayoría de los personajes femeninos muestran ropas, medidas e incluso posturas fuertemente sexualizadas. Aunque la trama de las series de las que procedan no sea sexual, el tratamiento sexualizado de la mujer es algo inherente a la forma de pensar japonesa. Casi siempre la mujer tiene un papel sumiso frente al hombre, incluso cuando ellas son guerreras, robots o asesinas mercenarias, a la hora de relacionarse con la pareja masculina, vuelven a ser un objeto de deseo. También las figuras de factura occidental suelen sexualizar a la mujer y dotarla de medidas atractivas, si bien su actitud suele ser algo más activa y menos sumisa. Quizás no nos hayamos tanto ante un problema de cosificación como de exigencia. Tampoco ante un problema exclusivo del *fandom*, sino algo más general y metacultural. Las mujeres han conseguido recuperar libertad suficiente como para tener cualquier profesión o sueño, pero no para liberarse del estigma de la belleza, son "inevitablemente hermosas" y aunque no lo quieran están "moldeadas para provocar el deseo".

Muchas mujeres y también algunos hombres dentro del *fandom* están en contra de esta tendencia, y se encuentran en la red numerosas críticas a esta sexualización de la mujer en los medios, en especial en los videojuegos. Sin embargo, es una tendencia que ha llegado a influir en el comportamiento de las propias frikis (como parte de una socialización en la cual sus modelos y valores apuntan hacia ese camino), dando origen a un uso del disfraz o *cosplay* como exhibición erótica. En parte como emulación fiel a sus personajes favoritos, en parte como empoderamiento de la mujer y en parte como verdadero exhibicionismo o juego de atracción, lo cierto es que es patente el uso de algunos disfraces muy atrevidos en las convenciones o en sesiones de fotos que luego se comparten vía Internet. Este fenómeno no es exclusivo de la mujer, pero sí mayoritario. Muchos de los disfraces femeninos son sexys y enseñan el vientre, los muslos, un amplio escote, etcétera, mientras que el disfraz masculino sexy es minoría y suele conllevar ropa ceñida, o acentuar la masculinidad con armas y símbolos o falsa musculatura, más que con la desnudez del torso o las piernas.

Universidad Pontificia de Salamanca

De nuevo, un amplio sector del *fandom* está en contra de estas prácticas y existen muchos testimonios espontáneos en la web sobre este hecho; algunos rechazan que se identifique desnudez con sexualidad y piden que se respete a la mujer independientemente de su vestimenta, que es una elección estética, no una invitación a un encuentro sexual[102]. Otros artículos apuntan a que el uso del disfraz como provocación no es propio de verdaderas mujeres frikis, aquellas que así lo hacen son *posers*[103] que utilizarían el ambiente del *fandom* para encontrar pareja, pero que no lo aprecian por sus cualidades legítimas.

Lo que tienen en común la mayoría de historias no-eróticas frikis en las que hay presente cierta sexualidad, es su **enfoque marcadamente masculino**, que sigue esa pauta de "hombre-héroe" y "mujer-damisela en apuros", de origen medieval, que hemos citado anteriormente y que es todo un cliché en los materiales del *fandom*. Diversas plataformas feministas han denunciado este hecho, la página *Feminist Frequency* hace un buen análisis del fenómeno poniendo diversos ejemplos, desde *Tarzán*, *Popeye el marino*, o el videojuego *Donkey Kong* (y más adelante el inmensamente popular *Super Mario Bros*), pasando por la serie de videojuegos de *Zelda, Double Dragon* y muchos otros más. Como ejemplo mucho más reciente, se menciona *Starfox Adventures* en el que se propuso una heroína mujer, valiente y no sexualizada en sus formas ni vestimenta, que finalmente fue sustituida por un héroe varón y colocada en una posición de objeto sexual a adquirir, con un nuevo diseño mucho más erotizado. Recordamos que es un videojuego para un público infantil, por lo que el peligro reside en la transmisión de valores machistas[104]. En todos ellos, la mujer es el premio, un personaje pasivo que premiará a su rescatador con amor físico, normalmente materializado en un beso final, elemento en común con las obras poco sexualizadas que acabamos de citar (cuentos de hadas modernos, clásicos de Disney, etcétera).

Por otro lado, el *fandom* posee también un elenco de mujeres luchadoras, heroínas, guerreras, de diversa condición, pero todas tienen en común la **dictadura de la belleza**; su aspecto siempre se adapta al modelo de belleza imperante o incluso lo exagera. Aquí encontramos a la icónica Lara Croft, conocida como la heroína humana más exitosa en la historia de los videojuegos por *El libro Guinness de los récords*. Se trata de una aventurera arqueóloga que se enfrenta a diversos peligros, pero cuyo rasgo más memorable son sus enormes pechos. La desigualdad en el erotismo de hombres y mujeres se aprecia

[102] http://www.radio-amorfeus.com/inicio/archivo-de-publicaciones/11-opinion/298-pensamiento-retrogrado-y-machista-*cosplayers*-provocativas-que-no-se-dan-a-respetar
[103] http://mujunsuru.blogspot.com.es/2012/11/las-posers-game-girls.html
[104] http://www.feministfrequency.com/2013/03/damsel-in-distress-part-1/

Universidad Pontificia de Salamanca

especialmente en los videojuegos de fantasía épica, en los cuales las armaduras de unos y otras son diametralmente distintas; los varones aparecen cubiertos de ropa y armaduras pesadas mientras que las mujeres lucen distintas gamas de vestimentas ajustadas o reveladoras con gran similitud con la lencería moderna. Un ejemplo muy obvio es el personaje de Red Sonja que en su encarnación original (el relato *La sombra del buitre* de Robert E. Howard) era una guerrera del siglo XVI vestida acorde a su época y los rigores de la batalla. Sin embargo, el personaje no se volvió especialmente popular hasta su aparición en los cómics Marvel en los cuales luce un bikini de cota de malla que resultaría poco útil en combate.

Ni siquiera las criaturas monstruosas se libran de este canon, en algunos videojuegos encontramos personajes no humanos entre los cuales los varones pueden tener cualquier aspecto (esqueletos, bestias de todo tipo, esferas de luz, masas informes...), mientras que las féminas deben ser siempre bellas y poseer medidas antropomórficamente atractivas. Encontramos un ejemplo en el juego *DOTA*, en el cual todos los personajes femeninos tienen medidas perfectas. Una de los menos atractivos es la Medusa, cuya biografía indica que vendió su belleza a cambio de sus poderes mágicos, explicando así su fealdad. Este ser conserva aún sus formas femeninas y medidas de reloj de arena, pero aún así muchos jugadores se quejaron porque no era tan atractivo como los demás personajes femeninos del juego[105].

También es de interés notar una cierta **demonización del sexo** en algunas de las obras de nicho de todos los tiempos, que colocan el romance en una luz positiva pero sitúan las relaciones sexuales en el terreno de lo sucio, prohibido y amenazante. Desde el ya comentado complejo de "damisela en apuros", se extiende una gran cantidad de ejemplos en los que las situaciones eróticas son precisamente en las que se pretende "robar" el sexo: como en la clásica escena de *La Guerra de las Galaxias* en la que la princesa Leia es hecha prisionera por Jabba el *hutt* y obligada a mostrarse con un diminuto bikini (escena que convirtió a la actriz Carrie Fisher en todo un mito erótico friki y quizás para toda una generación), está demonizando el erotismo en el sentido que vulnera la nobleza de la princesa para satisfacer los deseos perversos de Jabba (mientras que cuando Leia comparte momentos con su amado, la intimidad se reduce a los besos). Otra vertiente de la demonización del sexo, es cuando se utiliza el erotismo, casi siempre por parte de una mujer, para conseguir algo del protagonista o arrastrarle a la muerte (clásico de las historias de terror, desde Maupasant y Poe a nuestros días), elemento que se incluye incluso cuando la protagonista es "buena", como por ejemplo, en la novela *Dune*, de F. Herbert, en la que el entrenamiento de la dama Jessica como *Bene*

[105] http://www.playdota.com/forums/showthread.php?t=1233225

Universidad Pontificia de Salamanca

Gesserit experta en seducción le hace llegar a lo más alto en las esferas políticas y le permite escapar de sus captores más adelante en el texto. En tercer lugar, se demoniza el sexo mostrando personajes depravados y con extrañas parafilias, como, de nuevo en *Dune*, aparece mencionado el brutal amor del barón Harkonnen por los chicos adolescentes, en *300*, el harén de Jerjes, con mujeres mutiladas y hombres travestidos.

Esta demonización del sexo no excluye que también aparezca otro tipo de erotismo más sano y desenfadado en cualquiera de los géneros de gusto friki, pero su recurrencia resulta interesante para ser resaltada.

En realidad, la ausencia, presencia o tratamiento del erotismo en las obras de culto friki no pornográficas, es prácticamente idéntica a la que encontraríamos en las corrientes culturales generales de las sociedades actuales. Es quizás la estética más fantasiosa e imaginativa que, por su naturaleza, recubre a las obras de nicho, lo que quizás hace esos elementos más llamativos y origine los estereotipos (en *La guerra de las Galaxias* Leia lleva un exótico bikini, pero en una película cualquiera, en una escena análoga, llevaría simplemente la ropa rasgada)

Material friki deliberadamente sexual o pornográfico

Aquí contemplaremos sólo aquel material erótico o pornográfico que pueda considerarse "friki" por alguna razón; no abundaremos en el material erótico convencional y su uso por parte de los frikis, ya que la investigación realizada no contempla ese ámbito. La aproximación al tema se ha realizado en base a los testimonios del panel y el grupo de discusión friki, pero no se ha profundizado en la encuesta, por lo que no podemos medir diferencias con respecto a la población en general.

Dentro del campo de la pornografía, encontramos material comercial (pensado para ser vendido), y también una gran cantidad de material *amateur*. Una de las llamadas "reglas de Internet", y quizás la más famosa, es la regla 34 que afirma que "si algo existe, también existe pornografía sobre el tema" y, al menos en lo que al *fandom* se refiere, esto es cierto: en Internet hay pornografía *amateur* de cualquier afición friki, casi siempre en forma de dibujos o fotomontajes. Sin embargo el uso de esa pornografía no está claro, pues en muchos casos parece más una broma de humor grueso que algo capaz de excitar.

En esta misma línea, algunos fans realizan fanfiction eróticos; creaciones propias que homenajean a sus personajes y universos favoritos en un contexto picante, teniendo

Universidad Pontificia de Salamanca

relaciones sexuales con otros personajes ya existentes (*Slash*[106]) o bien inventados. Pueden conservar estas obras para uso personal, pero es frecuente que se divulguen gratuitamente a través de Internet. No todo el fanfiction es erótico ni mucho menos, pero sí encontramos cabida al erotismo en este terreno, que cumple además la función de unir a los personajes más queridos, según las ideas e ilusiones de los fans, resolviendo a veces situaciones de tensión sexual no resuelta: no se trata sólo de un erotismo excitante, sino de una manipulación de las tramas y el universo simbólico de diversas obras de ficción.

Dejando a un lado el material erótico *amateur*, podemos diferenciar el material comercial según sea de origen oriental (principalmente japonés) o europeo y americano, ya que presentan estilos y características muy distintas.

a) Material erótico de origen oriental-japonés:

Es el más llamativo y original, aunque también puede resultar chocante dentro de nuestra cultura. Por su carácter exótico y mayoritariamente basado en dibujos animados, no en actores reales, encuentra su lugar en el mundo del *fandom* más cómodamente que entre usuarios de material erótico no frikis.

Japón es fuente de obras eróticas de todo tipo, bien diferenciadas en subgéneros según su público, que reciben nombres específicos: puede estar dirigido a hombres o a mujeres, a homosexuales y heterosexuales (*yaoi* y *yuri* se refieren a las relaciones entre hombre y entre mujeres respectivamente), según el nivel de sutileza (*ecchi* para un nivel suave de contenido erótico y *hentai* para un nivel más explícito) y por supuesto, también según la temática de sus historias en las que aparecen una amplísima variedad, donde la perversión y la fantasía juegan un importante papel, desde relaciones tradicionales entre una pareja de enamorados, como relaciones tan atípicas como la zoofilia (*furry*), el sexo entre familiares de primer grado, pedofilia (*lolicon*, *toddlercon*...), sexo entre jóvenes y gente de edad avanzada (*shotacon* y *straight shota*) el sexo con criaturas hermafroditas (*futanari*...) y otros.

> *Es material un poco más extremo que el material convencional (...) Suele emplear mucho el concepto de fantasía erótica, liberado por el hecho de que, en el fondo, es cómic y todo vale. Relaciones adulto-adolescente, entre amigos, vecinos, disfraces, exageración en las proporciones, orgasmos increíbles, semen*

[106] Material erótico entre personajes famosos. En general, este material suele estar creado por fans. Por ejemplo, entraría en la categoría del *slash* un cómic erótico en el que hubiera relaciones entre Kirk y Spock (Star Trek), o entre Ron y Hermione (Harry Potter). En un principio el *slash* tenía connotaciones homosexuales, pero hoy se utiliza también para el material heterosexual.

Universidad Pontificia de Salamanca

a litros... [sic.] *Quizá algún no friki se acerque a él por curiosidad, pero habiendo tanto material convencional donde elegir, es comprensible que prefieran algo más real* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Todos los productos japoneses como mangas, animes*... están perfectamente separados por géneros, de modo que no tengas dudas si abordas un producto de contenido eminentemente erótico. Supongo que es una necesidad de la sociedad japonesa, tan conservadora para algunas cosas, tan hipócrita y tan perversa para otras. Sí es cierto que tienen referencias sexuales y eróticas completamente fuera de lugar en algunos* animes*, pero suelen reservar sus perversiones para géneros concretos en cuyos nombres me pierdo bastante* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Los japoneses, tan cerrados en el tema del sexo de puertas afuera, han inventado mil y unas perversiones en estos cómics y animaciones. Desde cosas entretenidas y con un alto contenido erótico, hasta las perversiones más desagradables que se pueda imaginar (Panelista, Falken, hombre, 24 años).

Pese a esa extravagancia que a veces ralla en lo bestial, en muchas ocasiones los argumentos son tremendamente románticos e incluso ingenuos. Existe una gran diferencia entre el comportamiento de los personajes y el que encontramos en la vida real (sea en Japón o en cualquier cultura). Son, por encima de todo, fantasías.

Los mangas que más me gusta leer de este tipo son en los que no hay sexo explícito, si no que se insinúa todo, son muy inocentes y todo está relacionado con el amor verdadero. También me gusta mucho los mangas eróticos y de comedia, se llaman echii*, casi todos suelen tener la misma temática, hay un chico del que se enamoran muchas chicas pero él pasa de todas* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Es una forma de salirse del sexo habitual y adentrarse en fantasías que pueden atraer como quien fantasea con un personaje de un libro o una situación que no va a producirse (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Dan rienda suelta a la imaginación. Y eso, en el caso friki, pues es un punto. Hablaré por mí, pero tanto guerrero musculoso, tanta heroína osada... alguna que otra fantasía sexual con personajes de videojuegos o novelas o manga he tenido, y el hentai te acerca a eso. De hecho, me parece en cierto grado más "lógico" que el porno normal. Me explico. Con el hentai*, no puedes olvidar en ningún momento que es fantasía. Es evidente, si es que son dibujos animados. El porno normal es como que tan real, que puedes incluso angustiarte al ver que nunca echarás un polvo como el de aquella película. ¿Pero tirarte a Link o a Lara Croft? Eso sabes que es fantasía, y que te está sirviendo para lo que te está sirviendo. Aparte, como no deja de ser cómic, se permiten todo tipo de licencias* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Es de sobra conocida entre los opinantes frikis la existencia del *hentai* o género erótico del manga japonés, aunque muy pocos se declaran usuarios. En España este material tiene un carácter exótico, ya que la sexualidad japonesa es muy diferente a la nuestra. Asomarse a un *Hentai* es asomarse a otro universo simbólico. Y declarar la afición es quizás más difícil que declarar la compra de material más convencional. Por ello, es un material que se considera minoritario aún en el mundillo friki a la hora de comprarlo.

> *Tienen una forma muy distinta de la nuestra de ver el sexo, culturalmente, y eso hace que nos puedan parecer extraños (...) No es algo que me interese especialmente, aunque creo que es bastante popular, aunque sólo sea como algo "curioso" o morboso por salir de la pornografía actual* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> Hentai*, cómic o juegos seguramente poca gente tanto del mundo friki como del no friki hagan el uso de él* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Yo lo utilizo en ocasiones (...) Pero no sé la aceptación que tiene el* hentai *entre los frikis. Todos saben que existe, pero también he oído a mucho friki decir "pero tío, que son dibujos animados... vaya enfermo que estás"...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Me viene a la mente el* hentai *y todos los géneros que los japoneses han inventado para el tema... y es que para creatividad y perversión desde luego no conozco mejores que ellos xD. Quizás es porque nos parecen más exóticos o imaginativos, pero ahora mismo no encuentro paralelismo tan rápido en occidente, donde el cómic erótico es mucho menos sonado y menos popular, me da la impresión* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Sin embargo, probablemente esté más extendido de lo que a primera vista podría parecer, gracias a las páginas web de descarga, en las que cualquiera puede conseguir ese material desde el anonimato de su ordenador.

> *Lo solía visualizar y utilizar mucho, tengo alrededor de ocho gigas sólo en imágenes coleccionadas y ordenadas por series, por autor, y por personaje. El millón y medio de usuarios únicos de 4chan por hora, dice que es un material muy popular. La gente no obstante, no suele reconocerlo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Si tienes a otra persona, pues a mí al menos no me hace falta nada más para ponerme a punto, y no uso ningún tipo de material erótico (por material me refiero a pelis, fotos). Pero si estoy solito en casa, pues hombre... igual en vez de ver un poquito de porno estándar, ese día te apetece echar un ojo a algo* hentai (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

El *Hentai* tiene principalmente dos soportes: papel (manga) o vídeo (*anime*) aunque en los últimos años, también está presente en el mundo de los videojuegos, bien simplemente en su estética (Personajes que presentan formas marcadamente sexuadas), bien en *eroge*: juegos *hentai* deliberadamente eróticos en los que las aventuras de los personajes pasan por mantener relaciones con distintas compañeras. No están muy extendidos en nuestro país.

> *También sé que existen unos juegos en los que el personaje va pasando distintas situaciones sexuales según el jugador vaya eligiendo en las opciones que da el juego. Nunca he jugado pero sé de ellos porque salen en mangas que he leído* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Los videojuegos como el* Dragon Age *o el* Mass Effect *donde se nos presenta la trama amorosa naturalmente ligada a alguna escena de sexo que culmina esa relación. De hecho, por no tener reparos, ni siquiera censuran las relaciones homosexuales, los tríos, etc., en consonancia con esa liberalización del sexo que vivimos* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

El éxito del *Hentai* proviene, a parte de su originalidad, de que existe una historia detrás de los personajes, más compleja de la que podemos encontrar en la pornografía tradicional. El lector, espectador o jugador, puede identificarse con los personajes, creer que los conoce, seguir sus aventuras... lo que engancha más que el ver una película o revista con actores y actrices anónimos que luego desaparecen.

> *Lo que tiene de diferente es el entorno, el contexto, y el significado. Es muy parecido al fetichismo que existe con las celebridades. Uno se cree que conoce a los personajes del manga, por lo que tiene más relevancia fantasear con ellos. Igual que acostarse con un completo desconocido suele ser menos enriquecedor mentalmente que acostarse con alguien a quien uno conoce. Aunque físicamente pueda ser igual de placentero* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Me llama bastante poco el material explícito sin más motivo que enseñar carnaza. Prefiero que sirva a una trama bien montada, que sea puntual y te sorprenda, prefiero la calidad a la cantidad (...)Y es que la diferencia principal entre material para adultos friki y convencional yo creo que es básicamente esa, la de la imaginación. Es como mezclar los ingredientes que tratamos habitualmente (fantasía, ciencia ficción, etc.) con el ingrediente sexual, y por tanto está alejado de la más pura y simple grabación* amateur (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

También atrae de él su estética y su originalidad. Hay quien dice coleccionarlos sólo por los atrayentes y extravagantes dibujos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Me encanta, solo puedo decir eso. Me parecen muy divertidos, bestias y bonitos: hay de todo tipo la verdad, me gustan más los mangas hentais *que los animes, lo veo más mejor (...) Yo no utilizo estos mangas ni animes para saciar mi sed sexual, supongo que habrá mucha gente que lo haga, y seguro que no todos son gente friki* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

b) Material erótico de origen europeo y americano

En el soporte papel, también existen revistas de cómic erótico de procedencia europea y estadounidense, que se distribuyen en todo el mundo occidental. Estas piezas, curiosamente, no son específicamente frikis, sino que se tratan simplemente de dibujos e historietas eróticas, que pueden encontrarse tanto en tiendas de cómics como en kioscos. Entre estas revistas, quizás la más famoso en España sea *KissComix*, que se ha traducido al francés y al inglés para su distribución por Europa y EEUU.

Conozco cómics pornográficos como Kiss Comix*, aunque no era comprador habitual* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En el terreno audiovisual, existen parodias eróticas y pornográficas de diversas películas y juegos del *fandom*, con actores y actrices reales. Se citan ejemplos que copian la estética de *Piratas del Caribe*, *Star Wars* o del videojuego *World of Warcraft*. Este material es de origen americano en su mayoría y tiene como componente indispensable cierta dosis de humor debido a que se trata de parodias, lo cual atrae a curiosos que podrán ver la película por la parodia y la risa además de por su contenido sexual.

También aparecen, de vez en cuando, películas porno que emulan los argumentos de Star Wars *o* Piratas del Caribe*, aunque subidos de tono... ¡Supongo que todo lo que sea innovar y experimentar tiende a resultar atractivo!* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Otra curiosidad que conozco son videos temáticos del WoW –> Whores of Warcraft*. De nuevo, poca utilidad en el sentido estricto de la masturbación, pero merece la pena verlos xD. Todo esto es mucho más general de lo que pueda parecer, Sasha Grey y otras celebridades del porno se hacen unas versiones de* Piratas del Caribe *con presupuestazo... y se han forrado con ellas, así que serán populares* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Prefiero otro tipo de materiales, o ninguno, pero sí que he compartido enlaces con los amigos, o visto algún cómic o película en grupo, más que nada por la faceta divertida en plan "Eh, tío, mira que tremenda rallada he encontrado". Una noche de pelis en la que parte del programa sea La noche de los muertos calientes *es un no parar de reír* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

La Guarra de las Galaxias *y otras obras maestras del arte porno que he visto y que eran un no parar de reír...* (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Observaciones de los opinantes sobre la pornografía friki:

Se repite la idea de que el material erótico (explícito y no explícito) está enfocado a un público fundamentalmente masculino, como ocurre también en la cultura general, ya sea en occidente como en oriente, donde, pese a que existan varios géneros específicamente pensados para mujeres, se entiende que a nivel general (y no sólo sexual), la posición de las féminas es de sumisión en una cultura de corte patriarcal.

El material está más orientado a hombres (...) pasa lo mismo con las revistas normales. Playboy*,* Interviú*, etc... hay pocas revistas de sexo orientadas a mujeres (...) En un* sex shop *ya es otro asunto, consoladores y demás hoy en día tienes de todo (...) pero el mundo de la masturbación femenina siempre ha sido más tabú que el de los hombres... y nos relegan a las novelas románticas con portadas de risa* (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

El material existente es generalmente para hombres, tanto heteros como gays (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Los japoneses ven el sexo de una forma muy distinta, y siempre tiende a haber algo de contenido "picante" en los mangas, o un poquillo de erótica, aunque sea en un tono poco serio. En novelas o películas occidentales, el sexo puede desde estar completamente oculto (como en El Señor de los Anillos*) a aparecer por todas partes.* Canción de Hielo y Fuego *tiene bastante, y la adaptación a serie de la HBO tiene aún más* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Los opinantes realizan también una pequeña reivindicación, ya que creen que se les tacha de "pervertidos" debido a que su subcultura contiene material con sexo explícito y fantasioso, sin embargo, destacan que otras obras no frikis poseen también sexo explícito y fantasía, como *Crepúsculo*. Hoy podríamos hablar del fenómeno originado por el *best-seller* titulado *50 Sombras de Grey*, una novela en absoluto friki, cuyo atractivo reside en el sexo y el cumplimiento de fantasías sexuales. Esta novela ha logrado que cientos de personas que quizás mirarían con malos ojos el *hentai* se asomen al mundo del sexo duro desde una novela superventas del ámbito de la cultura pop general.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 46: Claves del erotismo en el *fandom*

Presencia de erotismo en el material no explícitamente sexual				
Las obras más antiguas y las dirigidas a un público infanto-juvenil, en occidente, permanecen casi exentas de sexo	Con el paso de los años se observa una tendencia aperturista hacia el sexo, cada vez más presente.	Las revistas *pulp* y el material de origen oriental parte de una base mucho más sexualizada.	La mujer sexualizada, expuesta y en apuros y la demonización del sexo resultan recurrentes.	Aunque su tratamiento es similar al de la cultura general, destacan por su estética imaginativa y fantástica.

Material friki explícitamente sexual y pornográfico

Japonés

- Englobado bajo el término Hentai
- Multitud de subgéneros según a quién vaya dirigido y según temática
- Tres soportes, de dibujos: Papel (manga), películas (anime), videojuegos (eroge)
- Fantasías. Poco realismo

Europeo y Americano

- Erotismo más convencional y realista. Aunque los personajes pueden ser fantásticos (superhéroes, etc...)
- Revistas (con dibujos eróticos, también para un público menos friki)
- Películas (parodias de películas y juegos de culto para el fandom, con actores y actrices reales)
- Fanfiction (dibujos y fotomontajes, utilizando personajes famosos en el fandom)

Las claves:

- **Fantasía**
- **Personajes conocidos y con historia, con los cuales el usuario se puede identificar**
- **Público aun mayoritariamente masculino**

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.3.2. Los hábitos sexuales en el *fandom*

Abordamos el tema de la sexualidad en el grupo de discusión y en el panel *online*. En un primer momento, **todos los opinantes defienden que no hay diferencias en cuanto a hábitos sexuales** dentro y fuera del *fandom*. Esto coincide con el discurso general de "los frikis no se diferencian en nada salvo en contadas aficiones inocuas".

> *No creo que en este tema los frikis seamos diferentes de los demás, cada uno hará lo que le guste con quien le guste y cuando le guste...* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Hábitos de conducta. Me temo que, como en tantas cosas, todo vuelve a depender de la personalidad de cada uno. No creo que haya ningún rasgo definitorio de sexo entre frikis* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Creo que el sexo tiene una dimensión social mucho más uniforme que otros aspectos en los que frikis y no frikis podrían diferir mucho más. Al final todos lo vivimos de forma parecida (...),es algo que está desprovisto de connotaciones tan específicas y que se corresponde más con nuestra cultura en general, como también somos uniformes en la forma de dormir, comer, y otras tantas actividades básicas del ser humano* (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

Como pequeña concesión, se cita una mayor presencia de **imaginación y originalidad** en el sexo, que le da también un **aire lúdico**, aunque no dan ejemplos concretos de ello.

> *No creo que los hábitos de conducta sean distintos al del resto de la gente. En el sexo, uno tiende a dejar un poco de lado el resto de su vida, que se "difumina", y salvo algún detalle ocasional o, tal vez, una mayor imaginación, no hay diferencias notables* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Nunca me lo he planteado, aunque por lo que conozco creo que hay una mentalidad bastante abierta al respecto. La mayoría de mis amigos lo toman así, como algo lúdico (...) Quizá los frikis seamos más fantasiosos o imaginativos, lo cual influye en el comportamiento sexual, pero el tipo de fantasías que desarrollamos no tienen por qué estar ligadas al mundillo friki* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Algún panelista incluso opina que el hecho de conocer modelos de distintas sexualidades (especialmente la cultura japonesa) sí que modifica las expectativas de uno mismo con respecto al sexo o al menos abre la mente a distintos tipos de relación. Por ejemplo, cita la popular serie juvenil *La familia crece*, que se retransmitió en España, en la 2, en 1998. Esta serie, un *anime* en realidad (basado en un manga: *Marmalade boy*), no era *hentai* ni tenía contenido explícitamente sexual, pero en ella sí existían relaciones de amor y

Universidad Pontificia de Salamanca

noviazgo entre hermanastros, entre una alumna y su profesor, intercambio de parejas, y otras prácticas atípicas. Esto podría constituir **un modelo a seguir** para el público de la serie.

> *Creo que el sexo se vive distinto cuando uno está más ligado a la subcultura, que a la cultura* mainstream*. Incluso crecer con la relación entre una alumna y un profesor, y entre dos personas cuyos roles esperados serían más cercanos a hermanos que a novios en* La Familia Crece *modifica la forma de pensar, o al menos abre puertas que otra gente tiene cerradas* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Como curiosidad, se explora un estereotipo interno al *fandom* que afirma que es común preferir en ocasiones continuar un videojuego antes de hacer el acto sexual, ya que son muy absorbentes. Sin embargo es algo muy eventual, y no se considera peculiar, ya que otras personas prefieren ver fútbol o una película antes que tener sexo, si están concentrados en ello. En testimonios espontáneos de Internet se confirma que existe el estereotipo pero que no deja de ser nada más que un mito humorístico, no algo real.

> *Hay casos como el de un amigo, que estaba tan centrado en el* WoW *que estaba pasando de su novia (la cual quería guerra) y ella acabó metiéndose debajo de la mesa, bajándole los pantalones y usando la boca mientras él seguía jugando. Y cuando digo que seguía jugando es que no paró. En su momento esto la cabreó un poco, pero luego se reían los dos con la anécdota; al fin y al cabo ella también estaba enganchada al juego* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

> *Sí, yo también he oído anécdotas similares de* gamers *que aunque se pongas desnudas delante de ellos pasan de ellas* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Los frikis **no se consideran más promiscuos** que el resto de la gente, **pero tampoco menos**. En cuanto al nivel de liberalidad o de aceptación de las actitudes de los demás, sí que se apunta hacia una mayor comprensión, siguiendo en la línea de que "a los frikis no les importa lo que hagan los demás, siempre y cuando haya respeto".

> *No creo que haya más promiscuidad, ni menos. No somos un colectivo definido por sus actividades sexuales, eso seguro. ¿Más sexo en solitario? Bah, el mismo que en el resto de colectivos. ¿Más liberalidad? Pues posiblemente, como ya dijimos en la sección de amistad... en general, los frikis no nos preocupamos de lo que hacen los demás, frikis o no... tenemos bastante claro el "vive y deja vivir"* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En cuanto al concepto de "**fidelidad**", aparece con los mismos significados que en el resto de la población. No hay excepciones si se tienen relaciones por Internet, en una

Universidad Pontificia de Salamanca

convención o durante un *cosplay*. **El yo se considera una pieza íntegra, no divisible en mundos "virtuales" y "físicos" o "reales" e "imaginarios"**, por lo cual tener una relación en uno de esos ámbitos excluye el tener otra en uno distinto. Hacerlo de esta manera sólo sería engañarse a uno mismo. Como vimos en el apartado dedicado a las nuevas tecnologías, tanto frikis como no frikis contestaron mayoritariamente en la encuesta *online* (pregunta 10) que tener una pareja en Internet y otra en la vida real era algo perjudicial.

> *Creo que en cuanto al concepto "fidelidad", somos iguales que los demás. Al menos, jamás he oído que haya alguna circunstancia atenuante... Los cuernos son los cuernos, estés donde estés, te vistas como te vistas, juegues a lo que juegues, sea quien sea...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *A mí la fidelidad me parece un tema que no se trata de forma distinta por el colectivo friki. Al menos no por norma general. Fantasías supongo que tiene todo el mundo, y mientras se quede en eso... El tema es más turbio si se trata de cambiar de vida por llevar un* cosplay*, o por estar en Internet o en un rol en vivo... pero me parecen reprobables porque es engañarte a ti mismo para empezar. Quiero decir, si lo haces como interpretación de tu personaje no, pero todos sabemos que en muchos casos sencillamente es una excusa para tener cosas al margen de tu pareja... y eso se llama cuernos aquí y en la luna, si no se trata de una relación liberal* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Por otro lado, no hay problema en ***fingir*** que se tiene una relación si se está actuando en un juego de rol (como haría un actor) ya que esa ficción **no requiere ningún tipo de contacto** físico ni emocional. Tampoco se considera transexualidad el utilizar un avatar del sexo opuesto en un juego de ordenador. Este tipo de prácticas resultan inocuas y no contienen connotaciones emocionales, mientras se mantengan en el desarrollo del juego.

> *A lo mejor en una partida de rol tu personaje puede estar casado con otra, y tal vez decidas, siendo hombre, hacerte un personaje femenino jugando al* WoW*, pero no considero lo primero cuernos como no considero lo segundo transexualidad, porque te limitas a la ficción...* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Otra cosa es, por ejemplo, que en una partida de rol, dos personajes tengan una relación. Ahí son los personajes, y los sentimientos no son necesariamente reales. Y si lo son, el problema es de la pareja, no del papel que interpretan (...) Más aún en el caso del rol, si no hay siquiera contacto físico y se limita a un espacio y un tiempo* (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

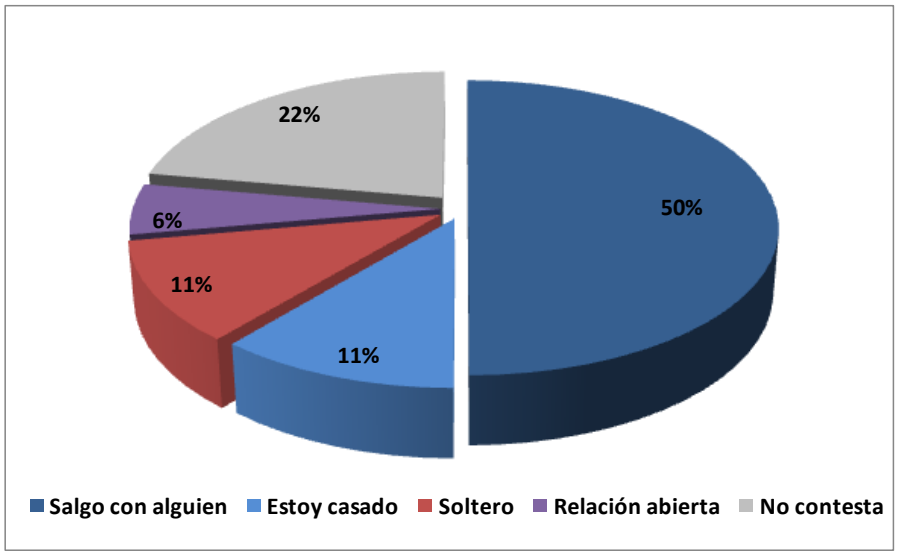
En cuanto a los **contactos amorosos**, sí aparecen espacios específicos para encontrarlos. Además de Internet, vuelven a citarse las convenciones, salones del cómic y roles en vivos

Universidad Pontificia de Salamanca

como lugares donde se puede encontrar el amor o el sexo pasajero, aunque no sea este el espíritu de las reuniones. El discurso que podemos encontrar buceando por Internet en foros frikis también se polariza en el sentido de que se indica que hoy en día es fácil encontrar pareja en eventos frikis o Internet, sobre todo en los lugares donde hay *cosplay*, ya que puede utilizarse como manera de romper el hielo, mostrarse sexualmente atractivo y por añadidura desinhibirse gracias al disfraz, pero las opiniones suelen ser contrarias a esta práctica ya que desvirtúa el sentido lúdico del mundo friki. Muchos frikis critican a otros jóvenes que no lo son por acudir a discotecas y bares con fines de buscar un encuentro sexual y consideran que el ambiente *fandom* es "más sano", por lo que volver a ese tipo de hábitos sería un retroceso.

> *El hecho de que existan algunos eventos con gran afluencia de público que se realizan cada cierto tiempo en ciudades muy distantes de la tuya, o incluso en el extranjero, te permite, si eres promiscuo, conocer a mucha gente en un entorno más desinhibido, y fomente los rollos saloneros, pero eso pasa en cualquier parte con similares características (...) Es una cuestión de hormonas y oportunidad, no del motivo de reunión* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Gráfico 73: Estado civil de los opinantes que pasaron por el panel (todos). Porcentajes.



Si nos fijamos en el estado civil de los opinantes frikis del panel, han colaborado opinantes solteros, casados, con una relación de noviazgo y una cierta minoría con una relación abierta. La tendencia mayoritaria es a tener pareja fuera del matrimonio, aunque esto se explica por la edad de los opinantes en relación a la edad media de casamiento en España (32,67 años, según datos del INE 2012[107]).

[107] http://www.ine.es/jaxi/tabla.do

Universidad Pontificia de Salamanca

En definitiva: los frikis no parecen poseer hábitos sexuales específicos. Ni siquiera la icónica pornografía friki se reconoce como algo habitual, sino más bien como una alternativa imaginativa e incluso cómica (parodia erótica) o artística (ciertos mangas) que todos conocen pero no todos utilizan. La única concesión a una especificidad en este sentido serán algunos lugares de encuentro propios (Internet, convenciones, roles en vivo... aunque se insiste en que entablar relaciones de pareja no es su motivación principal) y algunas fantasías recurrentes derivadas de sus universos simbólicos. Salvo esas pequeñas excepciones, el terreno de los hábitos sexuales queda fuera del atributo de frikismo de cada uno. El cliché de los frikis como personas prolongadamente vírgenes por ser incapaces de atraer al sexo opuesto ni siquiera se plantea en los discursos de los opinantes.

6.5.4. El vasto mundo del ocio

El ocio es el núcleo que define y aglutina al *fandom*, siendo a la vez específico y vastísimo. Aunque ya hemos realizado un listado de intereses frikis en la primera parte del presente trabajo, (contexto), queremos profundizar ahora en las formas concretas de vivir, cultivar y expresar sus aficiones. Para acceder a esta información, hemos preguntado a los opinantes cuáles son las actividades de ocio más habituales en el *fandom* y hemos conseguido descripciones de sus formas de ponerlas en práctica; también hemos indagado acerca de en qué se diferencian del ocio más convencional y con esta información procuramos explicar cuál es la esencia de estas actividades, es decir, qué las hace "ser frikis".

6.5.4.1. Estilo de ocio

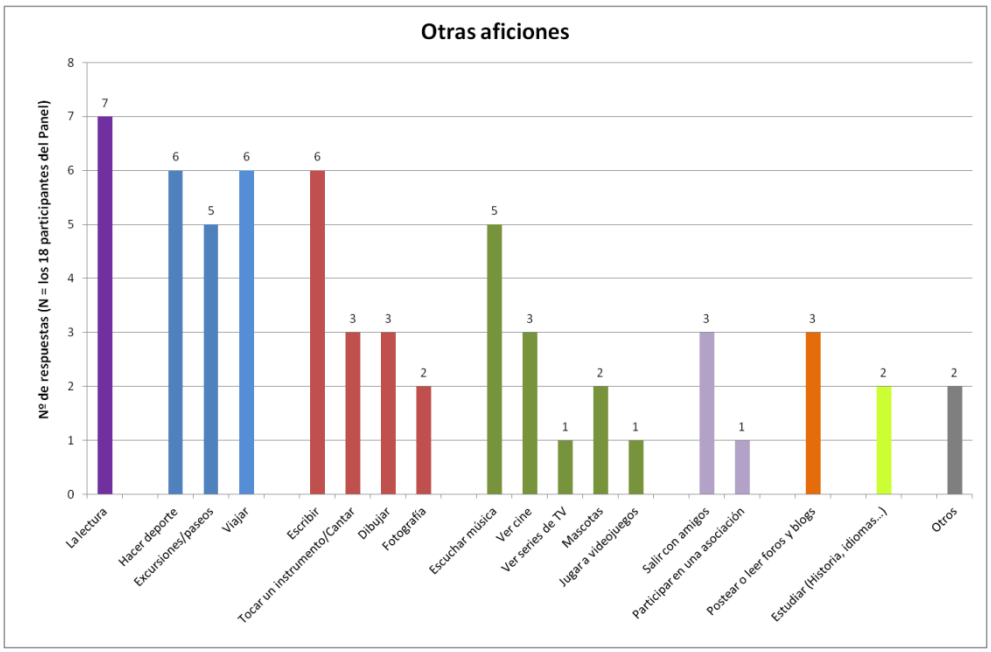
La pregunta nº 9 del cuestionario de inscripción al panel, "Nombra aquellas de tus aficiones que se pudieran considerar frikis", y la pregunta nº 10 "¿Qué otros hobbies o aficiones tienes?", realizadas a los 18 participantes que pasaron por el foro, nos han aportado algunos resultados interesantes.

A continuación mostramos en dos gráficos las respuestas a ambas preguntas y realizamos un análisis conjunto.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 74: Aficiones frikis. Número de registros.

Gráfico 75: Otras aficiones. Número de registros.



La **lectura** aparece como una actividad fundamental, tanto en el conjunto de lo que ellos consideran "actividades frikis" como en el de las no frikis. Todos los participantes la mencionan en una o en ambas preguntas. Ver **cine y TV** también es una de las actividades más usuales entre los frikis, ellos la considerarán o no friki dependiendo de la temática de dichas cintas. trece de los dieciocho participantes han mencionado que ven series, películas o anime en su tiempo de ocio. Los **juegos** ocupan también un lugar muy importante, en sus múltiples

Universidad Pontificia de Salamanca

vertientes, pero sobre todo se inscriben en lo que ellos consideran "actividades frikis". doce de los dieciocho participantes hacen al menos una mención a los juegos.

El ocio por **ordenador**, también resulta recurrente en el mundo friki, sin embargo los que lo mencionan como respuesta a estas preguntas son minoría. Desarrollarán el tema más adelante a través de los diarios y foros propuestos. Acudir y organizar **eventos frikis** también se considera una parte del ocio presente en el *fandom*, con cinco respuestas en la pregunta nº 9. En cuanto a las **actividades físicas**, como el deporte y las excursiones, encontramos bastantes respuestas positivas; más del 50% lo mencionan, siempre como actividades no frikis, lo que nos da una idea de que el "odio al deporte y al ejercicio físico por parte de los frikis" es más bien un estereotipo.

Aparecen multitud de **actividades creativas**: nueve de los dieciocho encuestados las mencionan, siendo la principal escribir, seguida por tocar algún instrumento o cantar, dibujar o ser aficionado a la fotografía. **Salir con amigos** aparece como una actividad posible pero minoritaria (sólo tres personas lo mencionan). Por último, el **estudio como ocio** aparece en dos ocasiones. Resulta poco significativo, pero un desarrollo posterior del debate nos revela que es algo usual.

Con esta información, quisimos comparar el ocio friki del ocio del resto de personas, mediante la **encuesta *online***. En una primera aproximación se han ofrecido diferentes actividades y se ha preguntado con qué frecuencia se realizan al mes (pregunta 11: "Por favor, indica cuántos DÍAS al MES realizas las siguientes actividades de ocio"). En la gran mayoría de los apartados, los frikis han mostrado un cultivo más intenso y frecuente de las actividades de ocio que los no frikis, especialmente en los apartados relativos a la lectura de libros (pero no de revistas y periódicos) y tocar algún instrumento, donde las diferencias son más notables. Tan sólo en los apartados relativos a hacer trabajos manuales y hacer deporte encontramos mayor presencia del grupo no friki.

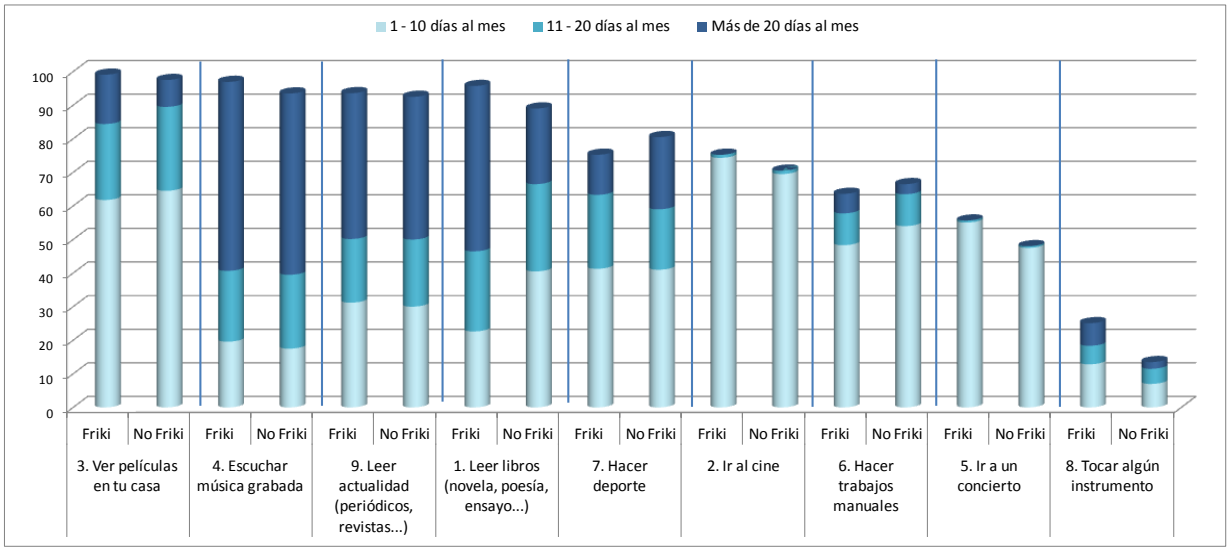
La actividad más universal es **ver películas en casa**, aunque la frecuencia no es muy alta: sobre el 60% de los opinantes de ambas submuestras las ven menos de 10 veces al mes. Si bien el porcentaje de frikis que las ve muy frecuentemente (más de 20 días al mes) es casi 7 puntos mayor al de no frikis. También debemos señalar que todos los frikis indican que ven películas en casa al menos una vez al mes; sin embargo, un 2% de los no frikis no lo hacen nunca.

Universidad Pontificia de Salamanca

Escuchar música grabada, es la segunda actividad más universal (sólo un 2% de frikis y un 4,5% de no frikis no la realizan nunca) y la que se realiza con mayor frecuencia (en torno al 55% de los opinantes de ambas submuestras la escuchan más de 20 días al mes).

Leer actualidad, es una actividad que se realiza prácticamente de forma idéntica en ambas submuestras; en torno al 30% leen actualidad entre 1 y 10 días al mes, en torno al 20% lo hacen entre 11 y 20 días al mes, y algo más del 40% lo realiza casi a diario.

Gráfico 76: Actividades de ocio. Porcentajes.



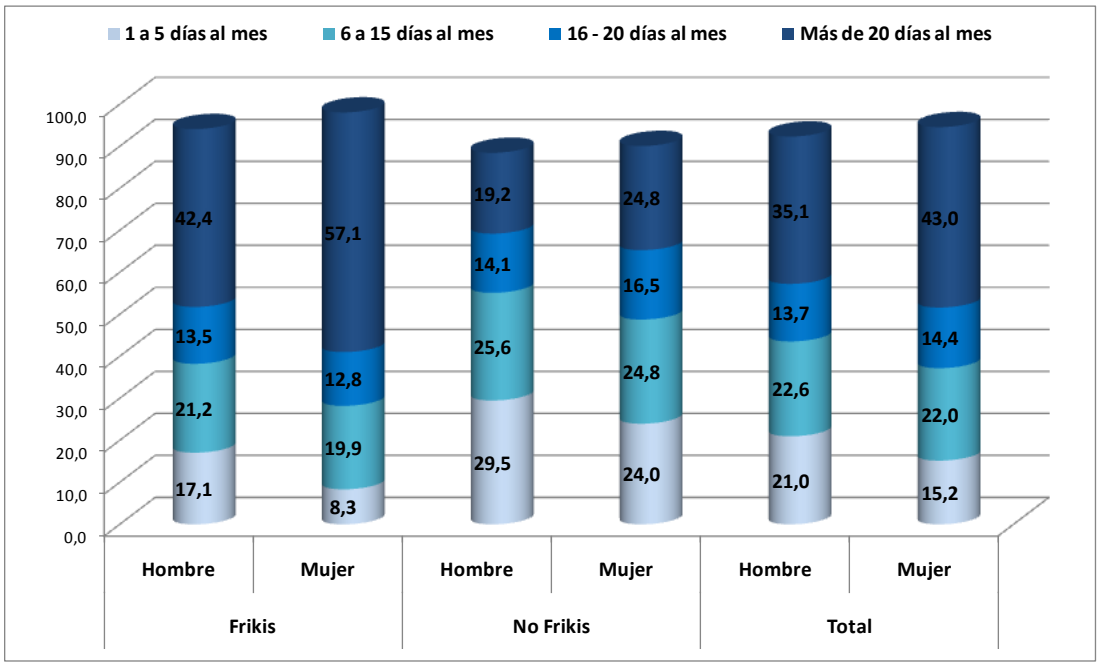
Leer libros es una actividad muy extendida para todos los opinantes, pero con diferencias notables en la frecuencia de ambas submuestras; el 10,5% de no frikis indican que no suelen leer nunca, frente a sólo el 4% de los frikis. El porcentaje de frikis que leen sólo ocasionalmente es relativamente bajo, representa menos de un cuarto de los opinantes, pero en el caso de los no frikis el porcentaje es bastante alto, un 40,5%. En el otro extremo, los opinantes frikis que leen con mucha frecuencia, más de 20 días al mes, es de casi el 50% de la submuestra, mientras que sólo representa un 22,5% en el caso de los no frikis. Es decir, que los frikis leen más y más a menudo que los no frikis, cuando se trata de libros.

Esta es una actividad **sensible al género**: si observamos los totales, las mujeres leen más que los hombres y lo hacen con mayor frecuencia. Si cruzamos el sexo y la condición de friki encontramos un resultado interesante ya que entre los frikis, los géneros se distancian aún más, mientras que entre los no frikis actúan de una forma más homogénea. Es decir, hombres y mujeres frikis leen más que los no frikis, pero las mujeres frikis leen mucho más que los hombres frikis, mientras que las mujeres no frikis sólo leen un poco más que sus compañeros varones no frikis. La diferencia se aprecia sobre todo en el rango de alta frecuencia de lectura,

Universidad Pontificia de Salamanca

en total las mujeres que leen más de 20 días al mes superan en casi un 8% a la media total de los varones: un 5,6% entre los no frikis y casi un 15% entre los frikis.

Gráfico 77: Leer libros según el sexo. Porcentajes.



En el caso de **hacer deporte**, por el contrario, son los no frikis quienes más realizan este tipo de actividades, aunque las diferencias no son tan grandes: el 41% de ambas submuestras practica deporte sólo ocasionalmente (menos de 10 días al mes), en torno al 20% lo realizan con frecuencia media (entre 11 y 20 días al mes), sin embargo es en los extremos donde encontramos las diferencias fundamentales. Los no frikis que realizan deporte muy habitualmente, más de 20 días al mes, suponen un 21,5% de la submuestra, mientras que entre los frikis, el porcentaje es de un 12%, casi un 10% menos. Por otra parte, el 24,5% de frikis nunca hace deporte, frente al 19% de los no frikis, una diferencia de más de 5 puntos.

Ir al **cine** se muestra como una actividad que gusta a la mayoría (más del 70% de ambas submuestras realizan esta actividad) pero que sólo se practica en ocasiones puntuales, menos de 10 veces al mes. En todo caso, la frecuencia de participación es más alta entre los frikis, que acuden un 5% más que los no frikis.

Por el contrario, los frikis realizan **trabajos manuales** un 2,3% menos que los no frikis, si tenemos en cuenta los resultados de la respuesta "nunca realizo esta actividad". Aunque también es importante señalar que la frecuencia con que se realizan es casi idéntica y que incluso es superior en la submuestra friki cuando hablamos de alta frecuencia; el 6% de los frikis y el 3% de los no frikis realizan trabajos manuales más de 20 días al mes.

Universidad Pontificia de Salamanca

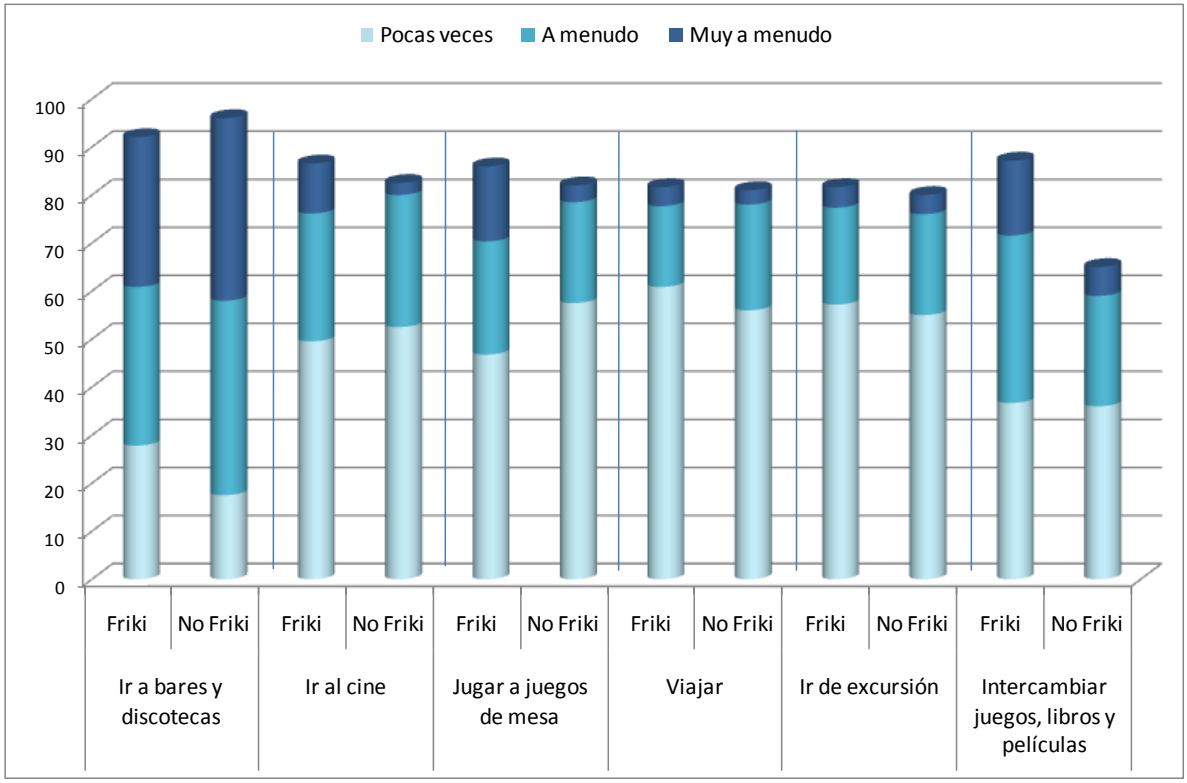
Asistir a conciertos es algo que gusta sólo a la mitad de los opinantes, y que además se practica en ocasiones puntuales, menos de 10 veces al mes. Como es habitual, la frecuencia de participación es más alta en el caso friki, que acude a conciertos un 7,5% más que los no frikis.

Por último, el apartado relativo a **tocar un instrumento** es el más minoritario; lo realizan un 25% de frikis y un 13,5% de no frikis. Aunque cierto volumen de opinantes (7% de frikis y 2% de no frikis) lo realizan muy a menudo, lo cual es comprensible por la naturaleza de la actividad, que requiere una práctica constante.

En resumen, los frikis realizan más y más frecuentemente actividades de ocio (de forma especial leer libros y tocar instrumentos), excepto en lo relativo a hacer trabajos manuales y deporte, actividades en las que encontramos mayor presencia del grupo no friki. La lectura es una actividad fundamental para los frikis, son grandes lectores, especialmente las mujeres.

La siguiente pregunta profundiza en las actividades de ocio, pero en este caso las que se hacen **con amigos**. No se trata en esta ocasión de medir la amistad, si no de continuar profundizando en las actividades de ocio, en este caso las que se realizan en compañía. La pregunta 11 reza así: " Indica con qué frecuencia sueles realizar estas actividades cuando estás con AMIGOS", y a continuación presentamos las respuestas en orden de popularidad, primero las actividades que más opinantes realizan, y después las que menos.

Gráfico 78: Ocio con amigos I. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Es interesante constatar que la actividad más universal y frecuente es la de **acudir a bares y discotecas**, lo cual resulta curioso porque el estereotipo friki indica que son personas poco aficionadas a salir de fiesta y a consumir alcohol. En cualquier caso, es de notar que es una actividad más típica de los no frikis, que la realizan un 4% más que los frikis y también en mayor frecuencia, un 40,5% de no frikis va a bares y discotecas con sus amigos a menudo (frente al 33% de los frikis) y un 38% acude muy a menudo, (frente a un 31% de los frikis), aunque también debemos contemplar una posible diferente percepción de lo que es para cada persona "muy a menudo".

La segunda actividad más universal para realizar con los amigos es **ir al cine**. En esta ocasión, son los frikis quienes más van al cine con amigos (recordamos que también iban más al cine que los no frikis, por norma general), en todo caso la diferencia reside únicamente en aquellos que acuden al cine muy a menudo, que representan el 86,5% de los frikis y el 82,5% de los no frikis, una diferencia relativamente pequeña, de cuatro puntos. **Jugar a juegos de mesa** es una actividad típicamente friki; sin embargo, es significativo el porcentaje de no frikis que también realizan esta actividad, que son el 82% de los encuestados para esta submuestra (sólo 4 puntos por debajo de los frikis). La diferencia reside entonces en la frecuencia con la que se realiza la actividad, y especialmente en las altas frecuencias: el 16% de los frikis juegan a juegos de mesa con los amigos muy a menudo, frente a sólo el 3% de los no frikis.

Viajar con amigos es una actividad que realizan algo más del 80% de ambas submuestras, si bien hay una leve diferencia en cuanto a la frecuencia, pues los no frikis que viajan a menudo con sus amigos es 5 puntos porcentuales mayor que en el caso de los frikis. Aún así, para ambos, es una actividad de tipo puntual, pues se realiza pocas veces.

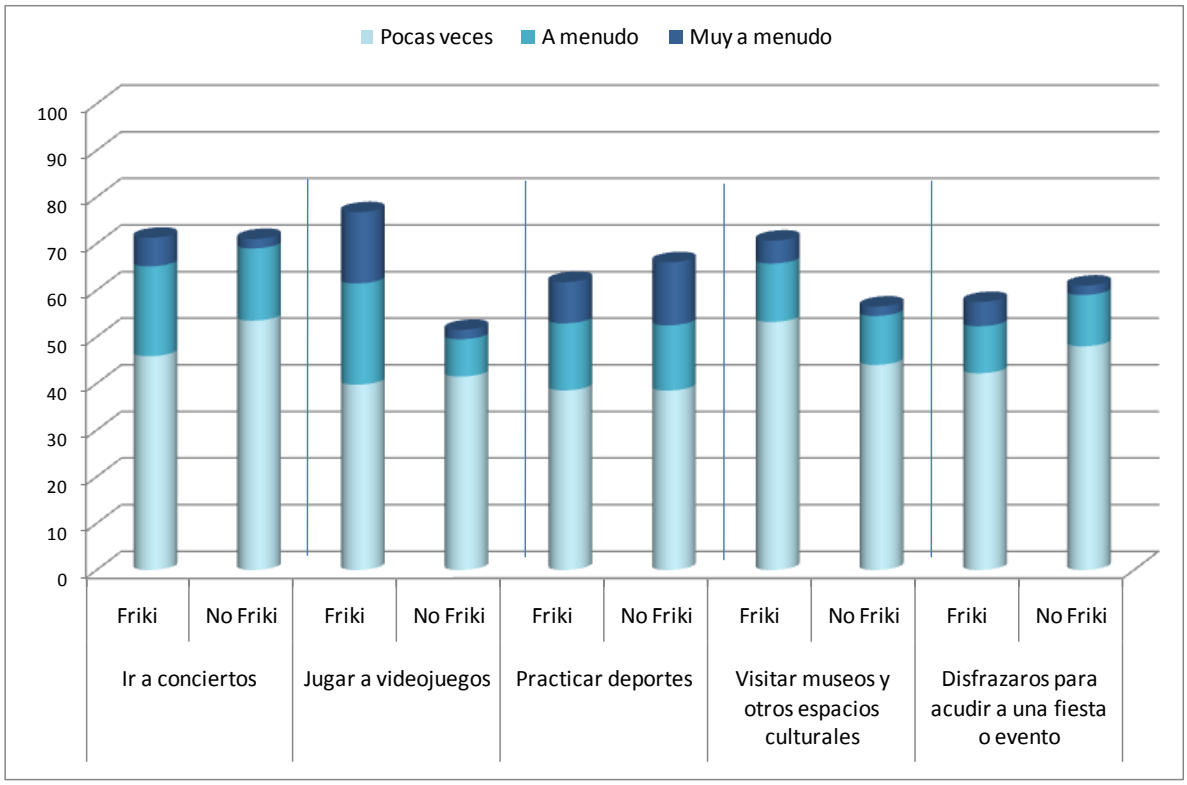
El caso de ir de **excursión** con amigos es casi idéntico al anterior. Poco más del 80% de encuestados en ambas submuestras realizan esta actividad alguna vez, la mayoría de forma puntual (pocas veces). En esta ocasión, la frecuencia es levemente superior en el caso friki pero de nuevo la diferencia no es verdaderamente significativa.

En cuanto a **intercambiar juegos, libros y películas** con los amigos, es la actividad que mayores diferencias presenta (junto con jugar a videojuegos) y es claramente más significativa en el caso friki, ya que el 87% la realiza alguna vez, frente al muy inferior 65% de los no frikis, y además con bastante frecuencia, pues el 35% la realiza a menudo (frente al 23% en el caso de los no frikis) y el 16% la realiza muy a menudo (frente sólo al 6% de los no frikis, un 10% menos). Esto nos avisa de un componente social en el ocio; intercambiar estos objetos es una manera de compartir experiencias y tener temas de conversación en común; también es una

Universidad Pontificia de Salamanca

forma de normalizar el *fandom* cuando el préstamo es hacia el exterior, ya que a los frikis les gusta divulgar sus aficiones entre los no frikis. También se trata de una manera de ampliar su propio acceso a la cultura, cuando el favor del préstamo es correspondido.

Gráfico 79: Ocio con amigos II. Porcentajes.



La siguiente actividad, **ir a conciertos** con amigos, gusta al 71% de ambas submuestras, si bien se practica un poco más frecuentemente en el caso friki, en el cual el 25% acude a menudo o muy a menudo, frente a sólo el 17,5% en el caso no friki.

Jugar a videojuegos con otros amigos es otra de las actividades que mayores diferencias acusa entre ambas submuestras. La practican el 77% de los encuestados frikis y sólo el 51,5% de los no frikis. Además, la gran mayoría de los no frikis lo hacen pocas veces. Por su parte, el 22% de frikis juegan a videojuegos con sus amigos a menudo (frente al 8% de los no frikis) y el 15% lo hace muy a menudo, frente a sólo un 2% de los no frikis.

En el caso de **practicar deportes** con amigos, como era de esperar, son los no frikis quienes más frecuentemente realizan la actividad; son el 66% de os encuestados frente al 62% de los frikis. En cuanto a frecuencia, también es algo superior en el caso no friki, el 13,5% practica deportes con amigos muy frecuentemente, frente al 9% de los frikis. Sin embargo, es

Universidad Pontificia de Salamanca

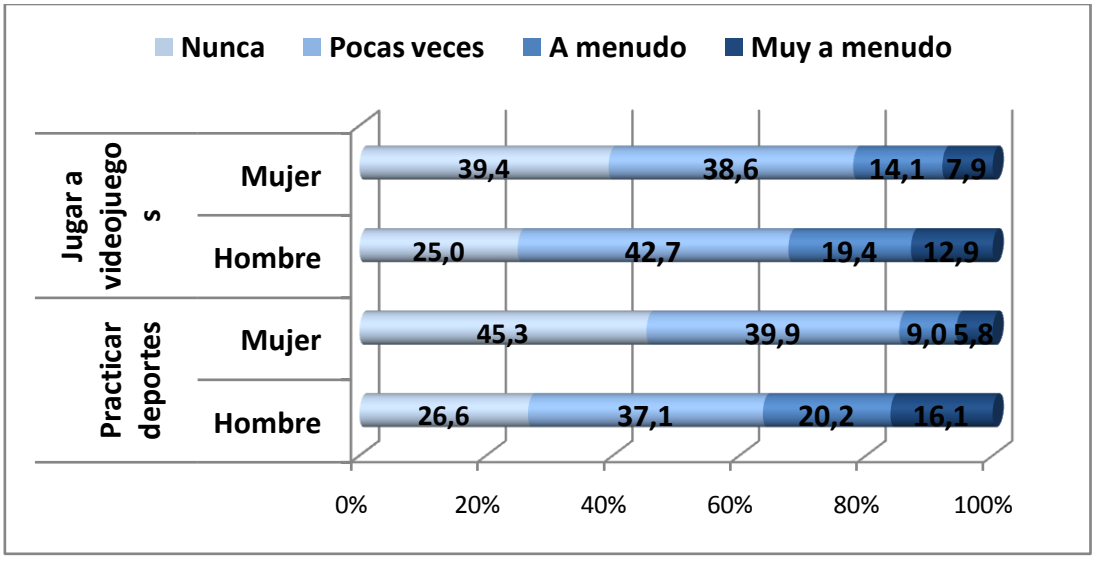
interesante constatar que las diferencias no son tan grandes, ya que el estereotipo del friki suele indicar una persona que no practica deportes, y mucho menos de equipo.

Visitar museos y otros espacios culturales como actividad para hacer con los amigos en el tiempo de ocio, es más típica de los frikis, que la practican en un 71%, junto al 56,5% de los no frikis, una diferencia de más de 14 puntos. En cuanto a frecuencias se distribuyen de manera muy similar, si bien el porcentaje de frikis que practican esta actividad muy frecuentemente es algo mayor, del 5%, frente al 2% de los no frikis.

Por último, aparece la actividad de **disfrazarse** con amigos para acudir a fiestas y eventos. Se esperaba que esta actividad fuera significativamente más aceptada entre los frikis que entre los no frikis, sin embargo no es así, es incluso más practicada por los no frikis (el 61%) que por los propios frikis (el 57,5%). Si bien, el porcentaje de quienes la practican muy a menudo es levemente superior en el caso friki (un 5%) que en el caso no friki (un 2%). De nuevo puede entrar en juego el factor de la subjetividad, ya que lo que cada persona entiende por "muy a menudo" puede variar.

Cierto es que algunas actividades son preferidas por los **varones** y otras por las **mujeres**, que, curiosamente, presentan valores más elevados en la mayoría de ellas. Las categorías que prefieren los hombres son jugar a videojuegos y, sobre todo, practicar deportes. Juegan a videojuegos con amigos a menudo o muy a menudo el 32% de los varones y el 22% de las mujeres (diez puntos menos). Por su parte practican deportes con amigos a menudo o muy a menudo el 36% de los varones y apenas el 15% de las mujeres (menos de la mitad).

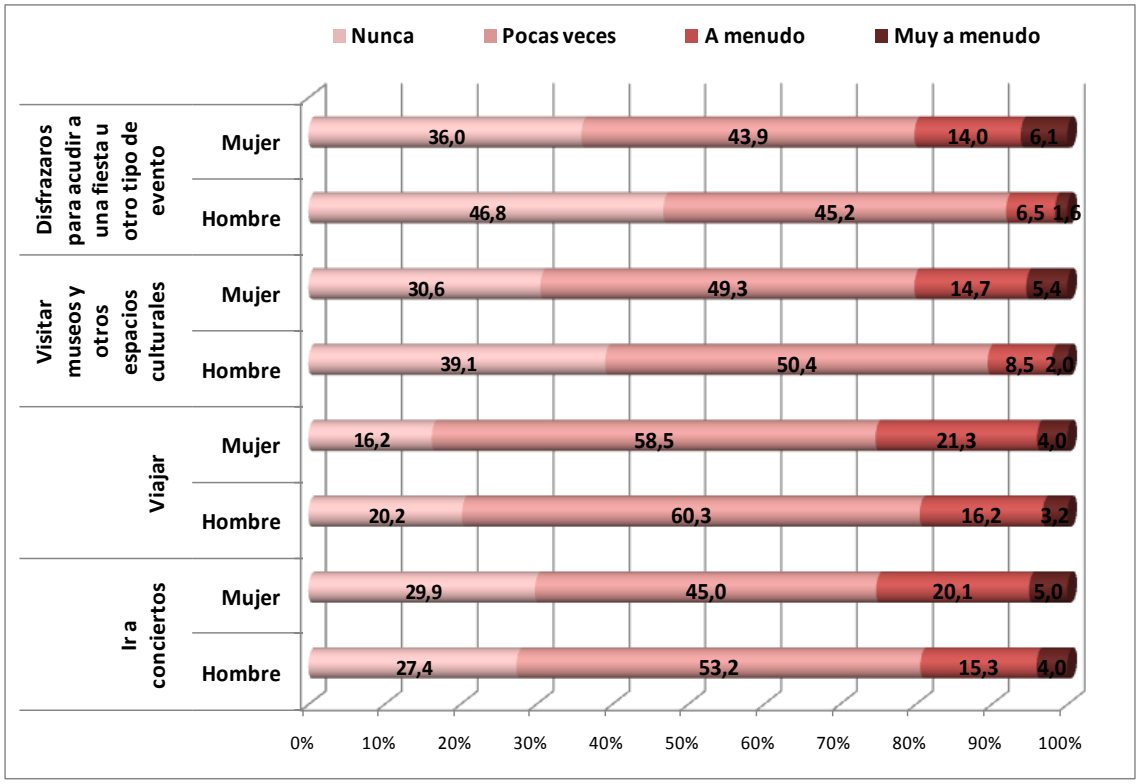
Gráfico 80: Ocio con amigos. Preferencias masculinas. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Con respecto a las actividades que claramente prefieren las mujeres más que los hombres para realizar con amigos/as, encontramos cuatro donde las diferencias son más grandes: disfrazarse, visitar museos, viajar e ir a conciertos. El 20% de las mujeres se disfraza con amigos a menudo o muy a menudo, frente a sólo el 8% de los hombres (menos de la mitad). Visitan museos y otros espacios culturales dos de cada diez chicas y sólo uno y medio de cada diez chicos. Viajan en grupo el 25% de las mujeres y el 19% de los hombres y van a conciertos con amistades, a menudo o muy a menudo, el 25% de las mujeres y el 19% de los varones encuestados. En el resto de las actividades propuestas también son las mujeres las que las realizan con sus amistades en mayor porcentaje, pero las diferencias no son significativas, siempre por debajo de los 5 puntos porcentuales.

Gráfico 81: Ocio con amigos. Preferencias femeninas. Porcentajes.



En cuanto a la **edad**, los resultados suelen ser muy similares en los diferentes rangos o en todo caso no presentan tendencias marcadas, en la mayoría de las actividades propuestas. No obstante, encontramos algunas excepciones: las actividades de jugar a juegos de mesa y viajar presentan la misma característica, que es su menor incidencia entre los menores de 20 años. Solamente el 24% de los más jóvenes juega a juegos de mesa a menudo o muy a menudo, mientras que en los demás rangos de edad el porcentaje supera el 30%. Por su parte,

Universidad Pontificia de Salamanca

sólo el 7% de los más jóvenes va de viaje con amigos, mientras que en los demás rangos de edad el porcentaje supera el 20%.

Otra de las variaciones por edades la encontramos en los videojuegos, que los juegan sobre todo los más jóvenes, y su uso va decreciendo con la edad (juegan a menudo o muy a menudo el 32% de los menores de 20 y de los que tienen edades entre 20 y 29, el 19% de quienes tienen entre 30 y 39 y sólo el 12,5% de quienes tienen 40 o más años). El caso contrario es el de las excursiones, que van haciéndose más recurrentes conforme avanza la edad, van de excursión a menudo o muy a menudo el 17% de los menores de 20, el 24,5% entre 20 y 29 años, el 27% entre 30 y 39 años y el 32,5% de los mayores de 40.

Tabla 47: Ocio con amigos según la edad. Porcentajes.

	Jugar a juegos de mesa				Viajar				Jugar a videojuegos				Ir de excursión			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Nunca	19,4	12,6	16,1	20,0	33,3	14,5	18,2	15,0	34,7	29,7	31,3	52,5	36,1	16,0	18,1	7,5
Pocas veces	56,9	51,7	47,6	50,0	59,7	59,9	56,6	65,0	33,3	38,3	50,0	35,0	47,2	59,5	54,9	60,0
A menudo	15,3	23,8	25,2	20,0	5,6	21,6	21,0	17,5	22,2	18,6	12,5	7,5	15,3	20,1	22,2	27,5
Muy a menudo	8,3	11,9	11,2	10,0	1,4	4,1	4,2	2,5	9,7	13,4	6,3	5,0	1,4	4,5	4,9	5,0
Total general	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

En resumen, la mayoría de actividades de ocio a realizar con amigos presentan mayor presencia de los frikis, en especial en cuanto a intercambiar juegos, libros y películas, jugar a videojuegos, y visitar museos y otros espacios culturales, actividades en las que la diferencia con la submuestra no friki es mayor. Por su parte, los no frikis destacan en los apartados de acudir a bares y discotecas, practicar deportes y disfrazarse con amigos; sin embargo, las tres actividades resultan una sorpresa en sus resultados, se esperaba una diferencia mucho mayor en cuanto a ir a bares y discotecas y practicar deportes, actividades alejadas de la imagen del friki; por su parte, se esperaba que la actividad de disfrazarse fuera mayoritariamente friki, pero ha ocurrido lo contrario, aunque las diferencias no son muy grandes.

Las mujeres parecen más activas y suelen practicar con más frecuencia la mayoría de actividades, especialmente en cuanto a disfrazarse, visitar museos, viajar e ir a conciertos. Las actividades que prefieren los hombres son jugar a videojuegos y practicar deportes. La edad parece influir en el disfrute de juegos de mesa, videojuegos, excursiones y viajes. Los más jóvenes apenas juegan a juegos de mesa ni viajan mucho, sin embargo son los más aficionados

Universidad Pontificia de Salamanca

a los videojuegos con diferencia. Salir de excursión es una actividad que aumenta en frecuencia según aumenta la edad.

En cualquier caso, es una percepción subjetiva, quizás para los opinantes frikis, acudir a discotecas "muy a menudo" signifique acudir una vez al mes y para los no frikis signifique todos los fines de semana. De la misma manera, jugar "muy a menudo" a juegos de mesa puede significar para los frikis tres días a la semana y sólo una vez al mes para los no frikis.

6.5.4.2. Las actividades de ocio más significativas para el colectivo friki

Ahora y antes de analizar qué tienen en común estas actividades de ocio, nos centraremos en explorar las más significativas: la literatura, el cine y la televisión, los juegos, la tecnología, la música, el deporte, los viajes, la gastronomía, el cosplay o juego de disfraces, el arte, el estudio como ocio y el consumo como ocio. Tras realizar este repaso, hablaremos sobre qué tienen en común estas actividades de ocio y sobre sus diferencias con las actividades más populares.

La literatura

Los frikis son por lo general **grandes lectores**, dedican mucho de su tiempo de ocio a la lectura. En los grupos de discusión, en las historias de vida y de nuevo en el panel, aparece constantemente el friki como persona lectora. Ya hemos mencionado que, en el cuestionario de selección, todos los 18 participantes que pasaron por el panel *online*, nombraron la lectura como una de sus actividades de ocio principales, tanto al hablar de sus "aficiones frikis" como al referirse a "otras aficiones".

> *Tiempo libre. La gran mayoría lo dedico a leer* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

La literatura más friki es aquella de temática fantástica, de ciencia ficción y ciertos aspectos del terror. También es habitual encontrar novela histórica y en algunos casos, libros de divulgación científica, ya que para muchos frikis, como veremos, estudiar es divertido. En general, todas las temáticas de su gusto tienen en común cierta dosis de fantasía, de imaginación, o de proyección mental. Por el contrario, no gusta tanto la novela realista, ambientada en nuestra propia época, ni tampoco los *best-sellers*, con los que son muy críticos, repitiéndose así el rechazo hacia el *mainstream* de la cultura.

Universidad Pontificia de Salamanca

En mi caso, me gusta mucho leer, y no le digo que no a casi nada. Eso sí, tiene que tener elementos fantásticos o de ciencia-ficción. Leer novela "realista" no me gusta (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Libros y cómics, lo mismo, todos aquellos que favorecen que le demos vueltas a la cabeza y, o bien le busquemos las cosquillas al libro en sí, bien nos dé la base para ideas nuevas. Y eso no significa sólo fantasía, conozco bastantes frikis que leen libros de divulgación científica, incluso de los duros. Discutir con alguien que ha leído El universo elegante *si las branas de la Teoría de Cuerdas hacen factible los universos paralelos es una de las cosas más divertidas del mundo* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Dentro de sus temáticas preferidas, algunas se ciñen de forma seria a su género, pero muchas otros introducen su peculiar sentido del **humor**. Así el emblemático Terry Pratchett escribe novela fantástica de humor y Douglas Adams ciencia ficción humorística, mientras que las novelas de corte *pulp* mezclan terror con ciertas dosis de humor extravagante.

Los cómics también se consideran literatura, sin ningún tipo de reserva, ya sean europeos o americanos o manga japonés. Resulta muy recurrente la reivindicación de considerar esta obras al mismo nivel que el resto de la literatura; para ellos, un cómic es una pieza cultural, un arte, tan valioso como cualquier otro, y piensan que el resto de la gente debería también darles esa validez.

Los cómics no son más que otra forma de contar una historia, sólo que los muggles *los tienen asociados a* Mortadelo*. El friki los lee, porque no le "avergüenza" ir con un "tebeo" debajo del brazo. Si los* muggles *no fueran tan borricos, se encontrarían con historias tremendas y dibujos de culto...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

La literatura fantástica y de ciencia ficción tiene mucha pegada, y no puede uno olvidarse del manga y los cómics, claro (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Algo habitual entre los frikis es **releer** varias veces un mismo libro. Por ejemplo, es habitual encontrar referencias en los foros de Internet a la "relectura anual de *El Señor de los Anillos*". Esto puede explicar el conocimiento profundo de muchos frikis con respecto a ciertas obras de literatura consideradas de culto.

También releo a menudo, y estas relecturas si están un poco más centradas en lo que puede considerarse friki, puesto que los libros que más suelo releer son los de mis autores preferidos, y ahí están Pratchett, Powers, Gaiman, Pérez Reverte... (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Hay gente a quién que yo me vea siete veces El Señor de los Anillos *le parece una pérdida de tiempo y que estoy loca (...) El libro de* ESDLA[108] *lo leo una vez al año desde el año 1970 lo leo todos los años. Sí, porque me gustan las frases, me gustan las decisiones… ya tengo mis capítulos favoritos y todo…* (Cita de Historia de Vida, mujer, 61 años).

Ciertamente la lectura es una actividad importante en el *fandom*. De hecho, y como exploraremos en el apartado dedicado al consumo, las tiendas que aglutina las aficiones frikis, que sirven de punto de encuentro y de organización de eventos, son de un principio **librerías especializadas**, aunque vendan también juegos, regalos y otros.

El cine y la televisión

Los frikis son un colectivo **muy cinéfilo**, les gusta ver películas en el cine y también en casa. Por encima de todo, entienden el cine como actividad social, algo para hacer en grupo, e incluso cuando las ven a solas, parte de la diversión es comentarlas y recomendarlas posteriormente, en persona o a través de redes sociales, foros y blogs. Algunas películas, consideradas de culto, atraen a grupos grandes al estreno, que se considera la fecha ideal para ver una película. Si la película es lo suficientemente importante, son capaces de hacer cola durante horas para conseguir entradas de estreno, también pueden acudir disfrazados de personajes de la película.

En cuanto a películas, los frikis que conozco son bastante cinéfilos, pero además les gusta reunirse en grupos grandes para ir al cine. Llegados a este punto, he de confesar que yo hice cola para ver La Comunidad del Anillo *en un cine sin butacas numeradas. Llegamos a las seis de la mañana, la sesión era a las once. Y ya había gente frente a la taquilla, unos chicos de un pueblo que si cogían el primer bus no llegaban a tiempo... y que habían pasado la noche jugando al rol allí sentados en el suelo. No creo que haga falta decir más, ¿no?* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

El cine es una actividad muy normal, que también realizan los frikis. Suelen ir en grupito al cine, aunque también queda la opción de ver algo todos juntos en casa. No creo que haya una tendencia mayoritaria, aunque a lo mejor con los precios desorbitados de los cines, se va como mucho una vez al mes... o menos (...) Y sí, en los estrenos muy sonados o de sus películas favoritas, los fans suelen ir disfrazados de los personajes protagonistas (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Ir al estreno siempre es una medallita para un friki. Si vas disfrazado, ya es la pera (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

[108] *ESDLA* (o también escrito ESdlA) es el acrónimo para la obra literaria *El Señor de los Anillos.*

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a temática, al igual que en el caso de la lectura, se prefieren las películas de fantasía y ciencia ficción, también algunas específicas de terror, las grandes superproducciones norteamericanas, de aventura o superhéroes o basadas en cómics y libros. También suelen consumir (en casa o en cines de reposición) cine clásico, aquellas películas que marcaron una época o que con los años se han convertido en películas de culto, aunque no sean específicamente frikis. Desde luego, son aficionados a las películas de animación, siendo las producciones de Pixar, Disney y Estudios Ghibli grandes referentes en el mundo friki. Por otro lado, no gustan las comedias románticas y suelen ver muy poco cine español.

> *Películas. Pues en mi caso, todas las que lleven un dragón XDDDD* [sic]. *Nos gusta mucho el cine, y solemos perder la cabeza por cualquier película de superhéroes, de espada y brujería, adaptaciones de novelas frikis, pelis de ciencia ficción... Las comedias románticas y cosas así no nos gustan mucho...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Las películas que más interesan suelen ser evidentemente las de fantasía, y las de ficción histórica, o las adaptaciones de cómics. Hay ciertas películas de culto entre los frikis, que pasan por las clásicas sagas de* ESDLA *o* Star Wars*, a* Matrix*,* V de Vendetta*,* 300*... pues eso: fantasía, ci-fi, cómics... En general son americanas con mucho presupuesto y grandes efectos especiales* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *¿Películas? Sobre todo fantásticas, de ciencia ficción y, muy a menudo, clásicos (conozco más de un friki que pasa más tiempo viendo películas antiguas que actuales...). En los estrenos, lo de los disfraces es típico sobre todo de sagas y películas basadas en novelas muy populares* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

En cuanto a la TV, como tal, no son muy aficionados, ya que la programación actual no siempre gusta, lo horarios pueden no ser los más convenientes y además hay publicidad que resulta molesta a la hora de ver algo. Así, no ven mucho la televisión, pero sí son muy **aficionados a las series**, sobre todo norteamericanas, que ven a través de Internet o comprándolas. Con las series son algo menos puristas que con el cine, ya que ven tanto series muy minoritarias como las series de moda del momento, ven series de imagen real y de dibujos, aunque normalmente sólo las que vienen de EEUU, o *animes* japoneses, no tanto series españolas. Suelen verlas en cuanto son estrenadas en EEUU, utilizando o creando ellos mismos subtítulos en castellano. Es de notar que, incluso cuando estas series ya se han doblado al castellano muchos prefieren seguir viendo las versiones originales. Como ocurre con muchos otros temas, ellos opinan que su comportamiento es el normal, que todo el mundo actúa descarga y ve series de la misma manera que lo hacen ellos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo no veo la TV casi nada. Ahora, con la oferta de canales, suelo dedicarle un poco más de tiempo, pero vamos... que no veo la tele. Gustan mucho las series, pero solemos descargarlas de Internet. Pero no es una cosa muy friki. Las series se han puesto de moda, y hasta los muggles se han enganchado a Perdidos *o* Heroes*...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

La televisión y las series es algo más personal. Lo ves en tu casa, muchas veces en el ordenador y no en la TV propiamente dicha... ya que tienes la ventaja de libertad de horarios y no tener que tragarte publicidad, además de poder verlo antes y en VO. Se comentan mucho luego entre amigos (...) hay algunas más frikis que otras... yo qué sé: Game of Thrones*,* The big bang theory*,* Galáctica*,* Firefly*, etc. Aunque se ven también series muy populares como* House*,* Anatomía de Grey*,* Lost*, y demás. El miedo de todo friki es que cancelen su serie preferida por falta de audiencia, cosa que pasa una vez de cada dos (...) En general las series que veo no tienen por qué ser frikis, pero algunas de ellas sí que lo son, y ya si me pongo con los* animes *todos lo son* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Canales de televisión, pues no lo sé... casi todos los que conozco optan por la descarga o el streaming. Eso sí, cuando una serie gusta, enseguida nos la recomendamos unos a otros, porque lo que realmente nos entusiasma es comentarla (...) las horas y horas de diversión elucubrando, elaborando teorías y discutiendo posibilidades no nos las quita nadie, y en el fondo, viendo la cantidad de foros y blogs dedicados a eso... está claro que nos mola (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Los juegos

El apartado de **juegos** es también de los más importantes en el mundo friki; para muestra, es de notar cómo al preguntar por "el ocio" en el panel, casi el 50% del volumen de las respuestas se dedicaron a los juegos. Además, se trata de un **elemento diferenciador**; ellos mismos piensan que el mero hecho de jugar, ser aficionados a juegos, es algo que les diferencia del resto de la sociedad. Ellos no juegan esporádicamente como otras personas, sino que lo hacen habitualmente, es una parte importante y cotidiana de sus vidas.

Básicamente, juegan, que ya es algo que los no frikis no suelen hacer... más allá de una partida de Mus *o juegos típicamente sociales como* Tabú*,* Party&Co*,* Trivial *y similares* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Desde luego, si los frikis se distinguen por algo es por ser muy jugones (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Además, los juegos aparecen como una **actividad social**, para realizar con amigos, lo cual vuelve a estar reñido con la visión del friki como ser solitario o poco sociable. En cualquier

Universidad Pontificia de Salamanca

caso, la interacción en el juego puede ser total, incluyendo conversaciones personales y camaradería o simplemente parcial y referida exclusivamente a los aspectos del juego: en cuanto a juegos de mesa, lo normal es jugar con amigos en casa, en un bar o ludoteca o en el local de una asociación. En el caso de los videojuegos, pueden jugar juntos en una misma casa o local o jugar en grupos a través de Internet. Desde Internet, a veces juegan con conocidos y otras veces con desconocidos, en juegos tipo MMORPG; en este caso apenas es necesario interactuar con los compañeros más allá de seguir las directrices del juego. En cuanto al rol, que estudiaremos más detenidamente, ya que tiene sus propios soportes y formatos, se puede jugar de la misma manera que un juego de mesa (rol de tablero), se puede jugar por Internet (rol por foro), o por carta (rol por correspondencia), o con disfraces, en acampadas especializadas (rol en vivo o ReV), donde la interacción es máxima, ya que no sólo juegan durante horas juntos, hablando y teniendo experiencias juntos, sino que además, durante el periodo que dura el ReV, conviven juntos en casas rurales o zonas de acampada.

> *Jugamos con gente. Eso es una lanza a favor de los frikis y rompe el tópico de la asocialidad* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Los juegos de mesa se juegan con gente, muchas veces en ludotecas o en casas de amigos. Se queda para tomar algo y charlar un rato pero en torno a un tablero* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Son juegos para jugar con amigos, claro; incluso si uno entra en el mundo de los videojuegos más frikis, lo que se encontrará son MMORPGs, juegos online con muchos jugadores a la vez. En estos últimos se juega casi siempre contra desconocidos, pero en el rol y similares es más habitual hacerlo con conocidos y amigos* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

También son muy frecuentes los **torneos** que a menudo organizan asociaciones, editoriales o tiendas y que encadenan varias partidas de un mismo juego o de varios a lo largo de una tarde, un día o incluso una semana, a veces con cuotas de inscripción y a menudo con premios. Existen incluso torneos y campeonatos internacionales, que incluyen viajes a diferentes ciudades para competir y premios cuantiosos. Por ejemplo, el Campeonato mundial de Catan, para el que representantes de más de 44 países juegan durante semanas torneos clasificatorios. La primera edición del torneo fue en 2002, en Granada, la de 2012, se celebró en EEUU, con España en el puesto 16 de vencedores, la celebración de 2013 tiene lugar en Alemania, dentro de un espectacular castillo. El **juego en solitario** también se contempla como una opción válida, incluso se reivindica como algo bueno y que se está perdiendo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Últimamente proliferan mucho los videojuegos de la última categoría [multijugador]*... a algunos de mis amigos les cuesta a veces ponerse con un juego tradicional con historia, principio y final, mientras que priorizan las partidas competitivas online, en las que se meten con sus amigos, incluso hablando con ellos por micro, y encadenan varias partidas (*SC*,* Dota*,* LoL*, mil cosas). También se juega mucho a los MMORPG. De hecho si tienen que comprarse algún juego original, también priorizan estos, pues tienen una vida más larga que los otros (que te pasas una vez y ya está), algo que me parece una pena en el fondo porque está bien alternar ambas cosas y dar dinero a las dos ideas* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Los tipos de juegos "típicamente frikis" que se juegan **son muy variados**. Algunos son muy complejos, otros muy sencillos, algunos presentan una temática seria (por ejemplo recreación política e histórica), y otros son divertidos y hasta infantiles. Los hay competitivos y cooperativos, para jugar en parejas, en grupos, o uno a uno. Se utilizan cartas, tableros, figuras, dados, todo tipo de recursos. Algunos requieren mucha concentración, otros dependen más del azar. Algunos se juegan sentados, en otros hay que bailar y cantar. Algunos duran sólo unos minutos, otros pueden alargarse durante horas o incluso días.

*Suelen ser juegos de gestión de recursos, de mercadeo, de estrategia a corto y a largo plazo. También los hay más "*party*", de dibujo, equilibrio, regalos, etc., etc., pero siempre más currados y originales que los anteriormente mencionados. Temáticas muy variadas, desde colonizar una isla hasta montar una granja* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Vampire*,* Wow*,* Gears of war*,* Call of duty*,* Magic*... son juegos de rol, videojuegos y juegos de cartas muy típicos de los frikis y, por supuesto, jugarán a cualquier otra cosa también aparte* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años)

Se juega a mil cosas: juegos de mesa (incluyendo los de cartas y figuritas), juegos de rol, videojuegos (...) Evidentemente, un friki no se limita sólo a este tipo de juegos y puede también apetecer algún día sencillamente jugar a la baraja española, al Trivial *o al ajedrez, es lo bueno, que somos versátiles* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cualquier caso, los juegos típicamente frikis, siguen siendo juegos **poco comerciales, minoritarios**, que se venden en librerías especializadas y sólo desde hace muy poco tiempo empiezan a aparecer en grandes superficies. Se diferencian de los más populares en su **ambientación** –muy marcada, a menudo fantástica, o de ciencia ficción, o basada en otras obras, a diferencia de los juegos tradicionales que suelen tener una temática neutra– en la **inexistencia de publicidad en TV** de esos juegos, en su enorme variedad, y en que no todos, pero sí muchos de ellos, suelen ser **más complejos** de aprender y de jugar, que los

Universidad Pontificia de Salamanca

tradicionales. En cuanto a su **duración**, los hay muy breves, de 15/30 minutos y los hay que pueden durar horas entre preparación y partida. Algunas sesiones pueden durar incluso días, como en el caso de los juegos de rol en su mayoría.

> *No es lo mismo jugar al* Trivial *que al* Sí, señor oscuro (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años)

> *Los juegos "frikis" no suelen ser conocidos por los muggles porque no se venden en sus centros comerciales. Es difícil encontrarlos en Toys'r'us, El Corte Inglés y similares, aunque poco a poco van entrando* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Los juegos son lo más representativo, no sólo porque la gente no friki suela jugar menos, sino sobre todo por la inmensa variedad. Para empezar, hay un buen montón de juegos derivados de libros, series o aprovechando el tirón de los mismos, pero también hay juegos que son de tipo infantil (¿habéis jugado al de los huevos de goma? nunca me acuerdo del nombre, pero es divertidísimo) o que requieren habilidades estratégicas, creativas, o lingüísticas de cierto nivel. Además, los juegos para adultos más mainstream suelen ser (o son todos, corregidme si me equivoco, pero no he visto otra cosa) de tipo competitivo. En cambio, entre la inmensa variedad de juegos frikis los hay competitivos a muerte, por equipos, cooperativos, e incluso varios en los que no hay un ganador y maldito lo que importa* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Aunque lo más habitual es jugar a juegos frikis, no se descarta jugar a un juego más popular, ya que son muy aficionados a los juegos; sin embargo, para algunos de los más puristas esto suele ser el último recurso o una forma de sacrificio para poder incluir a no frikis en la partida. Pese a estas diferencias, a los frikis les gusta **divulgar sus juegos** fuera del *fandom* y enganchar a nuevos jugadores. Como aspecto específico, también es significativo que muchos frikis **inventan sus propios juegos**. Es muy habitual. También pueden decidir alterar las normas para darle un giro interesante al juego.

> *A mí, personalmente, me encanta iniciar a* muggles *en el mundillo de los nuevos juegos de mesa* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Si te pones, puedes inventarte uno nuevo casi sobre cualquier cosa... una vez leí un manual para un juego que un chico había creado para jugar con su sobrinita... sobre la serie* Winx (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a los **juegos de rol**, se reconocen como el epítome de lo friki, sobre todo por el halo de misterio que lo rodea de cara a los demás, la imaginación que requieren para jugar, y la cantidad de horas que hay que dedicar a cada partida[109].

> *El rol fue el principio de todo. Es muy friki, pero atrae a los* muggles *por ese halo de misterio que lo rodea* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Los juegos de rol tal y como los entendemos creo que es algo exclusivamente friki. Pueden ser muy distintos según dónde se jueguen: en vivo, en mesa, por escrito (...) Si te esfuerzas en que la carta parezca antigua puede quedar una correspondencia muy chula. El rol en mesa es el más tradicional, y aporta el contacto directo con la gente, la comodidad de estar sentados y escuchar cómo te cuentan una historia y te mezclas con ella, la tensión de las tiradas de dados, echarse unas risas... (...) El rol en vivo es muy llamativo y lucido: los trajes te ayudan a meterte en el papel y la historia, las cosas en vez de decirse se hacen directamente... todo eso da una sensación de inmersión que hay que probar...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto a la **violencia asociada a los juegos de rol**, unánimemente se considera **un mito**. Los juegos de rol son un ejercicio de imaginación, similar a los juegos de los niños que imaginan ser hadas, soldados o astronautas, pero a un nivel adulto. Está muy claro lo que es fantasía y lo que es realidad en estos juegos e incluso suelen contener valores morales elevados, como el honor, la caballerosidad, la defensa del débil o el compañerismo. Los argumentos de las partidas a menudo contienen duelos o batallas contra las fuerzas del mal, pero estas se resuelven tirando dados. En los roles en vivo, las armas que se portan suelen ser de corcho o gomaespuma, y existen jueces que vigilan que nadie pueda hacerse daño.

> *La violencia asociada al rol es una soberana tontería. De hecho, se ha demostrado que el rol incita, precisamente, a todo lo contrario, ya que exalta valores como la defensa del débil y el compañerismo. De hecho, es bastante "terapéutico" meterte en otras pieles... en ocasiones tiene auténticos efectos*

[109] No se trata de un juego esporádico, para jugar una tarde, sino que es necesario seguir una aventura a lo largo de varias sesiones, con los mismos jugadores. De igual manera el Director de Juego, o Máster, debe preparar las partidas con antelación, redactando textos, dibujando mapas y creando una historia relativamente compleja y que presente diferentes opciones o caminos a seguir. Después, los jugadores desarrollan esta historia, interpretando cada uno el papel de un personaje y tomando decisiones ante las múltiples opciones de la historia. El azar, también presente en los juegos de rol, se determina mediante tiradas de dados (por ello el dado de 20 caras es uno de los símbolos frikis por excelencia), u otros métodos alternativos (la carta más alta, piedra papel y tijeras, etc...). Por último, cabe señalar que los juegos de rol pueden jugarse en múltiples formas: oralmente, sin ningún soporte salvo la propia imaginación, también mediante cartas (rol epistolar) o posts en internet (rol por foro), puede utilizarse un tablero para escenificar el juego, lo cual es la modalidad más habitual, o puede realizarse "en vivo", también llamado por sus siglas ReV, es decir, con disfraces e interpretando a los personajes en un contexto preparado para ello.

Universidad Pontificia de Salamanca

catárticos. Pero claro, la sociedad quiere morbo, y los medios se lo dieron. Un loco es un loco, y solo necesita un detonante. En ese caso, fue un juego de rol, pero vamos que podría haber sido la etiqueta de un champú: mmmmm, elimina la caspa... sí, eso haré... eliminaré toda la caspa del mundo, bwajajajaja!!!! (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Una persona mentalmente trastornada y propensa a la violencia, únicamente tomará de la realidad circundante los elementos que favorezcan su delirio personal y si dicha persona entra en contacto con juegos de rol, videojuegos, películas, u otra gente, puede incorporar algo de los mismos a su construcción mental (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cuanto a la violencia, hay muy poco de verdad y sobredosis de sensacionalismo. Un par de pirados no convierten una actividad en algo violento (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Además, algunos panelistas señalan que los casos de "asesinos del rol" no son reales, sino **productos mediáticos**. Esas personas no jugaban a un juego de rol conocido, sino que mataban a modo de juego debido a sus trastornos mentales y que ha sido la prensa quien les ha relacionado con el mundo del rol, para dirigir la alarma social ante un enemigo concreto.

Pero, al menos en España, nunca se ha dado el caso. Todos los "locos del rol" han sido considerados como tales a posteriori, por los medios de comunicación. Ni siquiera el primero (el que originó la epidemia mediática de sacar las cosas de quicio), que lo que estaba haciendo era jugar a un juego que él mismo había inventado y que de rol tenía entre poco y nada (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

La tecnología

Ya hemos hablado de ella en el capítulo correspondiente, aunque es de notar que al preguntar por el ocio, varios de los panelistas mencionan el uso del ordenador, y sobre todo Internet, para divertirse. De forma genérica, **los frikis pasan muchas horas de su tiempo libre delante del ordenador**. Es una afición en sí misma. Durante ese tiempo, realizan algunas actividades frikis (buscar información de temas frikis, jugar a videojuegos, programar, ver series frikis...) y otras más populares (navegar en sitios no frikis, participar en redes sociales...). Tienen interés y curiosidad por las tecnologías por lo que para muchos de ellos utilizarlas no es un trámite para conseguir algo sino una forma de pasar el tiempo o desarrollar la propia creatividad. Más que ocio, la tecnología puede considerarse un **modo de vida** que engloba todos o casi todos los intereses de la persona, incluido, naturalmente, el ocio.

Universidad Pontificia de Salamanca

¿El tiempo libre? Veamos... Digamos que gran parte del tiempo se lo lleva el ordenador, ya sea viendo series, navegando por foros y similares, jugando o charlando con amigos. Eso no es especialmente friki, salvo cuando se trata de buscar frikadas, claro (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Suelo pasar muchas horas delante del ordenador, y la mayoría de cosas que hago son frikis. Según si tengo algún videojuego que me guste, le echo bastantes horas... si es un MMORPG la cantidad de horas y la reducción de la vida social puede ser alarmante xDDD [sic.] *pero es que el entretenimiento absorbe mucho. También me entretengo jugando a rol por foro (...) Otra de las cosas que hago cuando estoy en el ordenador es escuchar música, sobre todo metal aunque también folk, pop, rock y quién sabe qué más. Tengo también equipo de música pero no lo uso nunca (...) También por Internet veo series,* anime *y películas. Las que sigo de forma habitual caen una vez a la semana, una vez estrenadas en EEUU, el tiempo que tarden en subtitularlas y subirlas... y las devoro rápidamente* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años) .

Uno de cada tres días, juego unas cuatro horas al ordenador, al Skyrim*, ahora mismo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

La música

Como hemos comentado anteriormente, una de las características más atípicas del colectivo friki es que **no poseen un estilo musical verdaderamente propio**, lo cual los diferencia de la generalidad de tribus urbanas, grupos juveniles y movimientos de similar calado en las sociedades modernas. Al preguntarles por sus actividades de ocio frikis ningún opinante del panel ha destacado la música, y al preguntar por otras actividades de ocio, sólo cinco han mencionado que les gustaba escuchar música y otros tres han dicho que tocaban algún instrumento o cantaban. Esto no significa que no escuchen ningún tipo de música; hay frikis que escuchan música clásica, rock, punk, pop... y otros que no están interesados en ningún estilo en particular. Al igual que ocurre en el caso de la política, no tienen a este respecto una ideología definida.

La música es lo más difícil de caracterizar. No creo que haya un tipo de música evidentemente friki, los gustos musicales tienen que ver más con otras cosas... no sé, entorno social, educación, amigos, inquietud... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Sin embargo, sí existen algunas **tendencias** sutiles, que se pueden señalar. Por estadística, parece que a muchos de los frikis les gusta la música de estilo ***heavy metal***, y que incluso hay músicos de metal que a su vez son frikis, por ejemplo la banda Blind Guardian, que tiene canciones inspiradas en libros como *El Señor de los Anillos*, *La Rueda del Tiempo* o

Universidad Pontificia de Salamanca

Canción de Hielo y Fuego o en menor medida la archifamosa banda Metallica que tiene algunas canciones dedicadas a los libros de H.P. Lovecraft. Lo cierto es que la tribu urbana *heavy* y la gótica son de las más emparentadas con los frikis y esto se percibe en la influencia musical, pero ni la música *heavy* se considera friki, ni todos (ni siquiera la mayoría) de los frikis escuchan *heavy metal*.

> *Música friki: yo diría que el* metal (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Con la música me pasa lo mismo: no es una actividad friki de por sí, pero el tipo de música que escucho (*metal*,* j-pop*, bandas sonoras...) sí puede serlo. (...) Músicas típicas podrían ser el metal de todo tipo y, en el caso de los* otakus*, el* j–pop*, aunque supongo que eso va más ligado a la persona que al frikismo en sí* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Por otro lado, existen **otras músicas que los frikis escuchan debido a sus aficiones**; por ejemplo, escuchan muchas bandas sonoras en relación a su afición al cine y los videojuegos, también escuchan *j-pop* (música pop japonesa actual) aquellos que son aficionados al mundo nipón, y escuchan música humorística (*mash-ups*, Flight of the concords, Weird Al Yankovik...) debido a su estilo de humor referencial. Algunos han desarrollado el gusto por la música clásica o la música de otras épocas, en parte porque es un estilo muy presente en las bandas sonoras, en parte por su búsqueda de erudición en ciertas materias y en parte por su curiosidad por la historia. A parte de esto, cada persona tiene sus propios gustos musicales.

> *Otro campo interesante es el de las bandas sonoras: películas, videojuegos y series* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *No se me ocurre ningún grupo* [friki] *aparte del* metal *o el* j-pop (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *La música de 8 bits, por ejemplo, hace referencias a videojuegos, las bandas sonoras estimulan también la imaginación, la música que recuerda a elementos u obras que nos han hecho soñar, etc...* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En cuanto a "**salir de marcha**" para escuchar música y bailar en bares y discotecas, en principio no parece la actividad favorita de los frikis, ya que ellos tienen otras actividades de ocio principales. No obstante y pese a que la frecuencia sea menor, no se niegan colectivamente a salir de marcha como cualquier otra persona de su generación, y lo hacen en mayor o menor medida dependiendo de sus gustos individuales. En cuanto a esto, las opiniones recogidas señalan que se prefieren bares alternativos, con estéticas *heavy* y góticas o incluso con una temática específicamente friki si son capaces de encontrarlo, o quizás bares

Universidad Pontificia de Salamanca

y pubs más tranquilos que las grandes discotecas a las que otros jóvenes acuden. También se prefieren sitios informales, donde no sea necesario un atuendo concreto, donde se pueda "entrar con zapatillas". Algunos opinan que mientras se sale de marcha el friki es menos friki, es una actividad general, no impregnada de frikismo. Otros opinan lo contrario, ya que las conversaciones con los amigos incluso en ese contexto suelen girar en torno a temas frikis.

> *Salir de marcha puede implicar querer escuchar este tipo de música, con lo cual se va a un tipo de antros muy concretos donde pongan rock o* metal*, más alternativos, góticos y metaleros, con una estética muy marcada* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *La marcha gusta como en todos lados, aunque desde mi experiencia se tiende más al bar y garito que a la típica discoteca* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Sí, nos gusta salir de marcha (...) hemos tenido conversaciones borrachos sobre* ESdlA *que tendríamos que haber grabado. Pero cuando sales de marcha, como ya hemos comentado en otros foros, eres "menos" friki. Te estás comportando como todo el mundo y bueno, no sueles tener ocasión de demostrar lo friki que eres* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Saldrán de copas como cualquiera, ¿sitio? donde les dejen entrar con zapatillas* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

El deporte

Este ítem, al igual que la música, **no es parte del mundo friki**, por otra parte esto algo normal en una sociedad cada vez más sedentaria. En cualquier caso, **la idea de que los frikis "nunca hacen deporte" se demuestra errónea**, empezando por el dato de que más del 50% de los panelistas escogidos al azar, y de perfiles diferentes, son aficionados al deporte; se mencionan el voleibol, el senderismo, el judo y el karate, el ciclismo, e incluso deportes extremos como el *parkour*, el BMX, o el *snowboard*. De todas maneras, sí se mantiene incluso entre ellos el **estereotipo** del deporte como antagonista del friki; las actividades más típicamente frikis suelen realizarse sentados y con muy poco esfuerzo físico (jugar a juegos de mesa, usar el ordenador, leer...).

De los deportes que ellos consideran más afines al *fandom*, se destacan las **artes marciales**, ya que muchas de las obras de culto frikis son de corte bélico y eso puede conseguir que se interesen en la lucha, con o sin armas. El único deporte que aparece como algo exclusivamente friki contiene artes marciales, un sistema de reglas y puntos con gran complejidad y ese humor paródico, referencial, tan típico del *fandom*, además, está inspirado

Universidad Pontificia de Salamanca

en la película de ciencia ficción de culto *La Sangre de los Héroes*. Es el ***Jugger***[110]. Otra opción, a medio camino entre juego y deporte, y emparentado con el anterior, es el ***Softcombat***, recreación de duelos y batallas con armas de gomaespuma u otros materiales blandos.

> *¿Deporte, qué es eso? Nah, ya en serio, no creo que sea una de las actividades más representativas. Como mucho las artes marciales son de esos deportes que los frikis sí suelen hacer... quizás porque han visto y leído demasiadas películas y libros donde hay combates xD* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> Softcombat *me viene a la mente, peleas con espadas, hachas o mazas acolchadas* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Sí que hay un deporte claramente friki... ¡El* Jugger*!* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Los viajes

La mitad de los panelistas encuestados mencionan viajar como una de sus actividades de ocio favorita, aunque siempre fuera del mundo friki. Aunque viajar en sí no sea friki, **las aficiones dentro del *fandom* sí terminan influyendo a la hora de elegir destino** para las vacaciones. Así, encontramos por ejemplo Japón y Nueva Zelanda como los lugares favoritos para aquellos aficionados a la cultura nipona o para grandes fans del *Señor de los Anillos* respectivamente. Allí donde existan mitos o referencias a las piezas de culto propias del *fandom* encontraremos interés para ellos. Algunos destinos, incluso son explotados ya en el mundo comercial por su interés friki (set de rodaje de *El Señor de los Anillos* en Nueva Zelanda, castillo de Howarts en Inglaterra, etc...), como decíamos al principio de esta Tesis, lo cierto es que el mundo friki mueve cifras importantes de dinero.

> *Un destino muy friki es Japón, ya que mucho material del fandom viene de allí. Y cualquier sitio con ruinas, castillos, Stonehenge... a los* muggles *les gustará, seguro... pero el friki se hará la foto espada en mano, imaginándose legiones y legiones luchando* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Los viajes también son muy personales, pero hay algunos destinos que se repiten bastante. Los frikis metaleros suelen tener como aspiración viajar a Finlandia y aprender el finlandés ya de paso xDD. Los* otakus *evidentemente se mueren por ir a Japón a hacer el friki. Creo que esas son las dos destinaciones que más se repiten, aunque los clásicos nunca mueren: París, Londres, Venecia, etc* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

[110] Se puede encontrar información detallada de este deporte en España en la página http://www.juggermadrid.com/

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Viajes frikis ya los hay, ¿no? Nueva Zelanda, a ver el* set *de La Comarca, Glastonbury o Broceliande para los muy fans del mito artúrico... juraría que hay* tours *específicos para esos sitios, aprovechando el* target *friki. Yo personalmente quería ir a ver el Jardín Mágico que hay en Australia, pero como se incendió, se ve que tendré que esperar* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

La gastronomía

Salir a comer o cenar fuera como actividad de ocio también puede impregnarse de los gustos personales dentro del *fandom*, sin ser una actividad primordial entre los frikis. En una primera indagación, los panelistas opinan que no hay **restaurantes especialmente frikis**, pero seguimos desarrollando la idea y vemos que algunos sí explotan esa temática (se cita La Taberna del dragón verde, en Sevilla, o restaurantes de inspiración medieval que existen en muchas ciudades, etcétera).

> *Puede que alguna vez elijamos un sitio temático, un restaurante medieval, o un bar gótico-vampírico, sobre todo si hablamos de una quedada o algo así, o que nos guste salir a sitios como* La Taberna del Dragón Verde *(está en Sevilla, y es flipante), pero en realidad hacemos más o menos lo mismo que todo el mundo* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cualquier caso, los restaurantes temáticos se dejan para ocasiones especiales. Con respecto al resto de restaurantes, se indica que se prefiere los de **comida rápida** o bien los de **especialidades de otros países**, sobre todo la comida japonesa. La comida japonesa efectivamente es preferida por los *otakus*. La visita a restaurantes de comida rápida o comida para llevar debe también su funcionalidad a acompañar las reuniones de juegos, las visitas al cine etc. Por su practicidad y precio son preferidos por muchos jóvenes, no sólo los frikis.

> *En ese sentido no hay mucha diferencia con los no frikis, cualquier tipo de restaurante, quizá están más abiertos a especialidades de otros países* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Es posible que esté bastante extendido la moda del japonés, pero un friki irá donde le llame el estómago, en general a restaurantes de comida rápida y ya está, no creo que seamos un colectivo muy* gourmet *en general* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto a cocinar en casa, al igual que en otros muchos aspectos de la vida cotidiana, cabe **personalizar** los platos con ingredientes o recetas de inspiración exótica, literaria o cinematográfica. Están de moda las **recetas con temática friki**, para hacer en casa, o para encargar, ya sean recetas serias que se inspiren en tradiciones japonesas, medievales o

Universidad Pontificia de Salamanca

pseudomedievales-fantásticas, o ya sean recetas divertidas, paródicas, como las tartas y *cupcakes* decoradas con motivos frikis, que están cada día más de moda.

> *Me encanta cocinar, ¿a que no parece friki? Pues lo es... cuando lo que cocinas son cosas que te han llamado la atención en libros, películas o series. Aprendí a hacer vino caliente con especias tras leer* La Rueda del Tiempo*, cuando vi* Amasando Japan *me pasé tres semanas haciendo pan y bizcochos en casa sin parar... sigo haciendo alguna de esas recetas, pero esas semanas era obsesivo, y he encontrado* un blog maravilloso con recetas de Canción de Hielo y Fuego *que tienen un éxito considerable entre mis amigos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Gráfico 82: Imágenes de recetas con temática friki[111].

El cosplay o juego de disfraces

Cosplay es una palabra *slang* para nombrar el juego de disfrazarse, tal y como se hace en carnavales o en fiestas de disfraces. El uso de esta palabra suele circunscribirse sólo al ámbito friki y, dentro de él, suele usarse exclusivamente para los disfraces con temática extraída del

[111] Tomadas de: www.tartasconmagia.wordpress.com; Libro de recetas *Festín de hielo y* fuego de Chelsea Monroe-Cassel y Sariann Lehrer y Canal *Nerdy Nummies* en youtube, de Rosanna Pansino.

Universidad Pontificia de Salamanca

manga japonés. En un sentido más amplio, se puede llamar *cosplay* a cualquier disfraz con temática friki (superhéroes, personajes de series, cine o libros...) aunque no sean japoneses. Raramente se utiliza esta palabra para hablar de los disfraces y caracterización propios del rol en vivo, donde se utilizan trajes de época, armaduras, etcétera o de la recreación histórica. En cualquier caso, esta cuestión es puramente semántica y si bien resulta un tema muy delicado en algunos ámbitos (los más puristas lo utilizarán exclusivamente para los disfraces sacados de personajes manga y negarán practicar *cosplay,* incluso estando disfrazados en el momento de negarlo), en otros ámbitos se utiliza indistintamente para hablar de cualquier disfraz.

Tanto el *cosplay* como el uso del disfraz están **asociados a diferentes eventos** frikis (salones del cómic, convenciones, ferias...), no es una actividad que se realice como fin en sí misma, al contrario de lo que opinan muchas personas ajenas al fenómeno friki.

> *Yo sí que me he* cosplayeado *o disfrazado para ir a alguna jornada o rol en vivo. De griega, de* Vampiro*, de* Ciberpunk*, y muchas cosas más. Aunque creo que el* cosplay *está más orientado al mundillo manga o videojuegos que a un disfraz genérico (...) la gente de disfraza de los personajes que le gustan de sus* animes *o videojuegos* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Generalmente se define el* cosplay *como un disfraz de un personaje de* manganime*, videojuegos o películas, más hoy en día ya los hay de personajes Disney, películas de Hollywood, videos musicales... ¿En qué se diferencian de un disfraz de toda la vida? En poca cosa. Aunque por ejemplo, un señor disfrazado de policía o de bombero no está haciendo* cosplay*. Además, el hacerlo suele ir asociado asistir a eventos con otros cosplayers, con concursos donde se mira lo elaborado del cosplay, así como la originalidad. Y también cualquier* sketch *que quiera hacer el candidato* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

> *Disfrazarse de algún personaje para ir a un salón del cómic, manga, feria de videojuegos o pequeñas sesiones fotográficas, son siempre disfraces fabricados por uno mismo, con los accesorios y tratando de ser lo más realista posible, basados siempre en sus personajes favoritos* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Lo normal de estos disfraces es **imitar el look de un personaje existente**, no crear una vestimenta nueva y única. Se trata de un homenaje a los personajes favoritos, o de forma más amplia a un estilo de estética o una época muy concretos. Cuanta mayor concreción e imitación de un tema particular, más ajustado es el *cosplay* a su definición.

> *Claro que se te pega algo del atuendo que llevas, y claro que sientes parte de la experiencia. Los nombres son claves para la forma en que pensamos, y el simple hecho de que alguien se pare y te llame por el nombre del personaje que*

Universidad Pontificia de Salamanca

te reviste genera un sentimiento de "fusión" o encarnación con otra identidad (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Un disfraz suele ser más simple, más temático y menos elaborado, el cosplay es más imitación (...) Lo más exactos posible, con peinado, armas, accesorios (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Una característica del disfraz de *cosplay* es que muy habitualmente está **hecho a mano** por el propio usuario. También se permite socialmente el hecho de comprarlos o encargarlos a una modista, pero se valora más que el trabajo se haya hecho en casa. Muchas veces las madres y abuelas participan en la creación del disfraz lo cual también está socialmente aceptado y es bien valorado.

Hay cosas que se pueden comprar, por supuesto, yo para el de Harry Potter compré la varita y el escudo para la túnica, pero toda la túnica y uniforme y bufanda me lo hice yo con ayuda de mi madre y abuela, supongo que es cuestión de maña, ganas y recursos, los cosplayeros *suelen tener madres mañosas con la costura o han tenido tiempo y ganas de aprender a usar una máquina de coser y se lo curran para ir bien* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Tiene más merito si lo haces tú mismo, hay gente que los prepara durante meses, a veces con ayuda, como yo, que al final tengo que suplicar a mi madre que me eche un cable para cortar, coser, y demás (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Aunque se haga a mano, sí que es corriente utilizar **complementos** y detalles comprados que aportan calidad y precisión al personaje.

Hay gente que compra los cosplays*, gente que los hace hasta el último detalle, 50/50...varía mucho* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

Es mejor fabricarlos. Comprarlos es más cómodo, pero en general no renta (...) El proceso creativo es gran parte de la diversión. La parte de ir disfrazado suele ser al menos en mi caso recoger nutrimento para el ego, justificado por duro trabajo (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Desde luego, se valoran los acabados, pero en el *fandom* también pueden darse disfraces sencillos y también resultan válidos. Algunos disfraces resultan "cutres" o "ridículos" una vez terminados, pero aún así se utilizan. Sobre todo se valora la **originalidad y el esfuerzo**, y también en cierta medida la **diversión** que puede aportar el mero hecho de disfrazarse.

Hay gente que va muy cutre y le da igual y otros que se nota que han metido horas y aparentan mucho, y disfraces que por desgracia por muchas

Universidad Pontificia de Salamanca

horas que le metas siempre van a parecer cutres porque los dibujos manga son muy bonitos en pantalla pero los colores y las formas no son muy "reales" por ejemplo los pelos de colores o en punta o formas antigravitatorias que ni con kilos de gomina (...) Yo valoro la originalidad y el trabajo. Si es comprado no tiene merito, sólo es cuestión de si tienes pasta o no, pero si te lo fabricas tú hay cosas muy bonitas y visuales que son de admirar (...) hay gente que se hace disfraces muy, muy complicados con espuma, papel maché y demás (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Hay de todo. Gente que va con un disfraz increíble, y gente que va todo cutre (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Aunque el *cosplay* atrae a chicos y chicas, y pese a que el mundo friki sigue siendo mayoritariamente masculino hasta el momento, parece ser que ésta es una actividad ligeramente **feminizada**: hay más chicas que chicos aficionadas al *cosplay*.

En cuanto al sexo, diría que hay ligeramente más chicas que chicos, pero por poca diferencia (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

Creo que gusta más a las chicas, pero también bastante a los chicos (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

En España el *cosplay* es una actividad relativamente nueva, esto y el tiempo que requiere hacen que sea una actividad primordialmente **para jóvenes**. Aunque también encontramos a algunos *cosplayers* mayores de 40 años, en minoría.

El cosplay suele ser más de jóvenes, porque requiere tiempo, un tiempo que en general las familias estructuradas en un modelo estándar no tienen, o no suelen tener (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Que yo sepa es bastante unisex, y principalmente cosa de jóvenes, aunque como en todo, hay gente de muchas edades (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Los **objetivos** del *cosplay* son entonces el hecho de participar de un evento (habitualmente en los eventos frikis hay concursos, premios y descuentos para los disfrazados), la diversión, el disfrute de la creatividad, lucir la habilidad propia, homenajear e identificarse con un personaje, sorprender y sentirse admirado, romper el hielo utilizando un icono que otros conocen. También puede formar parte de un flirteo.

*Algunas veces lo que se busca es que le aplaudan o le admiren a uno (...) hay gente muy "*True*" que solo desea encarnar una identidad distinta durante una jornada y blablablá (...) pero mi idea es que lo que auténticamente genera placer es verse "gustando" a otros, y romper la barrera de no conocerse,*

Universidad Pontificia de Salamanca

porque al ir disfrazado uno se convierte en algo conocido para algunos (...) Lo que yo he hecho, conozco y reconozco en mis pares, es disfrazarse para molarse a uno mismo y a otros (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Es algo muy habitual de salones del manga y actividades en grupo por el estilo. La idea es un poco como la del carnaval: currarse un disfraz que te haga resaltar y pasarlo bien en la fiesta (Panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Existe una faceta del *cosplay* que incluye disfraces que pueden llegar a ser muy sexis y atrevidos, sobre todo entre las mujeres; existen famosas *cosplayers* internacionales cuyas fotos circulan por Internet y pueden llegar a ser muy sugerentes o directamente eróticas. Sin embargo esto no es lo que en realidad se ve en las convenciones y ferias y cierto sector del *fandom*, en especial el femenino, está en contra de la erotización del *cosplay*.

Aunque hasta hace poco el *cosplay* ha sido en España una actividad minoritaria y casera, empiezan a aparecer en nuestro país empresas dedicadas a arreglos de ropa especializada, tiendas de complementos y de ropa importada y muchas páginas web con todo tipo de información para participar de esta afición.

Gráfico 83: Muestra de la *webmagacine* gratuita *Nosolocosplay*[112].

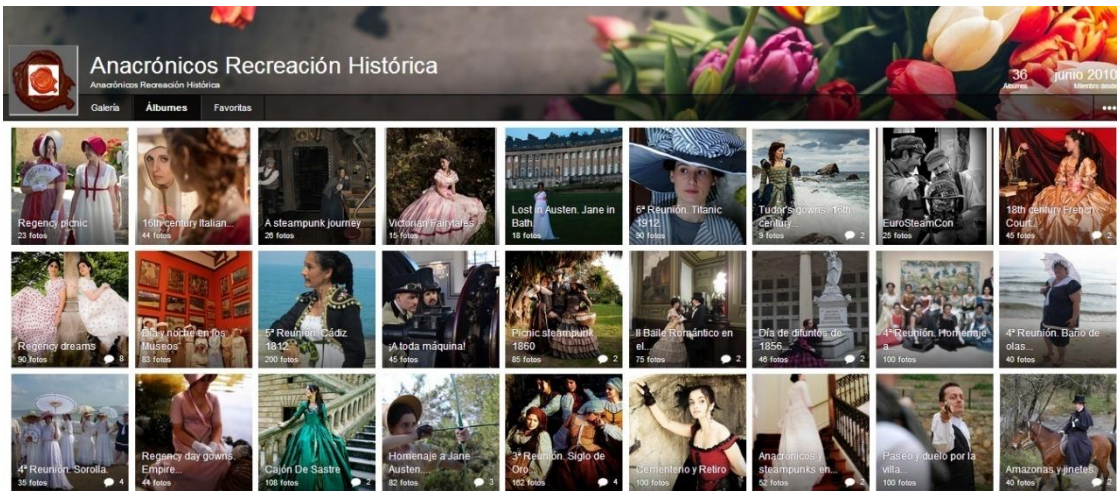
Por otro lado, los disfraces que se utilizan para **rol en vivo** y que no se suelen denominar *cosplay*, sirven para ambientar la partida y suelen ser mucho más caros, incluyen piezas de armadura, joyas y vestidos de época que a menudo se compran o alquilan. Siguen las mismas normas en cuanto a detallismo pero no admiten el disfraz pobre o cutre a la vez que son más laxos en cuanto a la copia de un original. Algo semejante ocurre con los disfraces de **recreación histórica**. El recreacionismo, sin ser una actividad exclusivamente friki, sí está practicada en gran medida por frikis. Se trata de reproducir trajes y estilos con gran precisión histórica, con un objetivo lúdico y artístico, plasmado en fotografías. Es una actividad que encaja muy bien

[112] http://www.fusion-freak.com

Universidad Pontificia de Salamanca

en el universo friki ya que es divertida, erudita, requiere fantasía y aportación creativa propia. Los trajes son en este caso muy cuidados, de gran calidad. No hay cabida a los disfraces "cutres" que sí pueden aparecer en algunas convenciones de *cosplay*.

Gráfico 84: Muestra de la galería de fotos de la asociación de Recreación Histórica *Anacrónicos*[113].



El arte

No todos, pero sí muchos frikis, son aficionados a las obras de arte por muchos motivos, empezando por su sentido de la erudición y su gusto por la creatividad y la imaginación, que acabamos de citar. Si bien, también es verdad que su sentido del arte puede resultar a veces un poco **amplio**, ya que desde una primera aproximación expresan que entienden como arte muchos aspectos de la cultura *underground*, tales como los cómics, que se califican como el noveno arte, expresión que da nombre a una de las franquicias de librerías especializadas más importantes de España, Arte 9.

> *Los frikis tendemos a ser imaginativos, y eso puede acercarnos bastante al mundo del arte* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Las "cosas frikis" son en gran parte arte: Cómics, Novelas, Películas, Series, e incluso el extraño teatro que es el mundo del rol. Es normal que coincida que los frikis sean personas cercanas o aficionadas al arte* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *No somos más artísticos. Quizá seamos más receptivos al Arte, ya que tenemos la imaginación bien despierta y el Arte requiere de ella* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

[113] http://www.flickr.com/photos/anacronicos/sets/

Universidad Pontificia de Salamanca

La **reivindicación de la subcultura como arte** es un discurso que se repite de forma recurrente en el mundo friki, que desea que se consideren arte materias tales como los cómics y los videojuegos.

> *Artistas (...) yo creo que las personas que se dedican a crear y desarrollar videojuegos frikis, lo son ellos también* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Todos los mangakas son artistas, todos los que hacen el* anime *de las series son artistas, todos los escritores son artistas, todos los músicos son artistas...* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

También, como veíamos al inicio de esta sección, suelen **visitar museos y otros espacios culturales** con sus amigos a modo de ocio con más frecuencia que otras personas, con una diferencia de más de 14 puntos en la encuesta *online*: practican esta actividad el 71% de frikis y sólo el 56,5% de los no frikis. Además, quienes acuden a estos espacios muy frecuentemente representan el 5% y el 2% respectivamente.

Muchos de los frikis se aproximan al mundo del arte de forma ***amateur***. Como observamos en el panel, nueve de los dieciocho encuestados declaran que practican algunas actividades artísticas y creativas, siendo la principal escribir, seguida por tocar algún instrumento o cantar, dibujar o ser aficionado a la fotografía.

> *No creo que los frikis sean personas artísticas por naturaleza, pero sí puede ser que tengan menos miedo a expresar sus sentimientos en forma de arte que el resto de las personas* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *La mayoría de los que conozco se inclinan por el dibujo y la literatura, porque eso les permite recrear las cosas que tienen en la cabeza, las historias, los personajes, los lugares... pero también tengo entre mis amigos músicos, bailarines, modistas, y hasta papiroflectas* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Yo creo que el arte que más pega a los frikis es la Pintura (...) y la Literatura. Todos intentamos dibujar grandes escenas de nuestras partidas de rol, viñetas manga, o escribir una gran novela* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Al indagar sobre si podrían hacer de este arte su **profesión** la respuesta es dispar. Muchos se han planteado dedicarse plenamente al dibujo de cómics, la literatura o el diseño de videojuegos, pero admiten que estas actividades son muy complicadas laboralmente y que no sólo es necesario tener voluntad y afición sino también talento y suerte. Algunos han llegado a ganar dinero con sus obras, pero entre los opinantes del panel esto ha ocurrido más bien de forma puntual; por otro lado, no pocos de los frikis a los que se ha consultado en este

Universidad Pontificia de Salamanca

trabajo se dedican profesionalmente a actividades artísticas, aunque a menudo necesitan complementarlo con otros ingresos.

> *Dedicarse a ese tipo de cosas siempre es complicado, hay quien decide estudiar la carrera, pero es necesaria muchísima vocación, y asumir que al final será muy raro que esa sea tu salida laboral, así que la mayoría de los frikis que conozco se plantean el arte más bien como* hobby*. Y algunos incluso llegan a ganar dinero con ello, pero más bien de manera incidental que por haberle dedicado todos sus esfuerzos a conseguir éxito en esa rama* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Como muestra de que ser friki y artista no está en absoluto reñido, los opinantes citan a varios artistas famosos de los que se conocen sus aficiones más *geek*.

> *¿Artistas frikis? Por supuesto que los hay. Muchos son ilustradores (Luis Royo, Jessica Galbreth, Stephanie Pui–Mun Law...), pero hay escultores, como Bruno Torfs, el artista del Jardín Mágico australiano del que hablé ayer, pintores como Rob Gonsalves, un montón de escritores, no sólo los que se dedican a la fantasía, sino otros a los que se les nota cierto ramalazo en las citas o comparaciones que hacen (ahora mismo se me ocurre Carl Sagan, que utilizó* Planilandia*, un libro tremendamente friki, para mostrar didácticamente el tema de las dimensiones), y músicos. Sin entrar en los que hacen las bandas sonoras, que puede ser sólo cuestión de trabajo, tenemos grupos como Blind Guardian, el más representativo porque tiene discos enteros inspirados en* El Señor de los Anillos*,* La Rueda del Tiempo*,* Canción de Hielo y Fuego*... o en español, Mago de Oz y Tierra Santa, que han tomado temas mitológicos y del folklore popular para muchas canciones* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

j) El estudio como ocio.

Uno de los estereotipos asociados a los frikis es que son personas estudiosas, que disfrutan con el conocimiento, que suelen sacar buenas notas en clase y que estudian incluso por mero placer. Al hablar con los opinantes se desmiente que todos tengan un brillante rendimiento académico. Pero sí se confirma que a menudo **estudian por placer, siempre temas relacionados con su interés**.

> *El friki puede ser un experto en su afición y un mal estudiante de todo lo demás. No me parece que haya relación* (Cita de H. de Vida, hombre, 29 años).

> *En lo de "curiosa" y "estudiosa" puedo estar bastante de acuerdo. En lo demás, no tanto. Es decir, que por mi experiencia los frikis son personas con gran curiosidad, y que pueden mostrar enorme interés en determinadas cuestiones frikis, lo cual les lleva a ser estudiosos impulsivos de ese tema. Pero no necesariamente son personas especialmente inteligentes, ni con gran*

Universidad Pontificia de Salamanca

interés y conocimientos de materias científicas o académicas "formales" (Cita de Historia de Vida, hombre, 31 años).

En muchas ocasiones, sí. Muchos libros y juegos o cómics utilizan un lenguaje, unos términos, unas situaciones, que tienen una complejidad que te incita a conocer detalles o a tener que investigarlo (...) Sí, muchas veces el "friki" es una persona inteligente, estudiosa y curiosa, ya que sus aficiones le incitan también a serlo (...) En los mundos de fantasía, se utilizan muchísimas referencias históricas reales (...) te incita a buscar para saber quiénes eran o en quiénes estaban inspirados (Cita de historia de vida, hombre, 32 años).

Se ha mencionado como actividades de ocio el **aprendizaje de idiomas** (a menudo para tener acceso a piezas culturales de otras nacionalidades, en especial americanas y japonesas) y la lectura sobre temas **históricos y científicos**. Otros panelistas han aprendido **informática** de forma *amateur* y finalmente han conseguido trabajos relacionados con ello, demostrando que han realizado un estudio fructífero, eficaz. En algunos casos, **el estudio puede centrarse en temas de ficción**, como el aprendizaje de lenguas inventadas, muy recurrentes en la literatura y cine de culto (*élfico*, *klingon*...), memorización de mitologías, diálogos, árboles genealógicos...

Se definen a sí mismo como personas **curiosas**, **lectoras**, y con un sentido en parte **competitivo** del saber. Les gusta conocer datos sobre sus piezas de culto favoritas, y demostrar que saben más que nadie del tema, como se afirma en el grupo de discusión:

Mujer 3: *Los frikis, para ser friki, tienes cierta sed de conocimiento, curiosidad, de curiosidad por saber, ¿Por qué, por qué, por qué, por qué?…*
Varios: *Sí.*
Mujer 3: …*Quiero saber más, quiero aprenderme esto, y ahora me lo voy a aprender y te lo voy a decir cinco veces, para mí es* eso (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Casi todos los opinantes que han participado en el panel de opinión o bien en las historias de vida, realizaban alguna actividad de ocio relacionada con el aprendizaje, en su tiempo libre (estudio de inglés, francés, japonés, esgrima, informática...). Aunque esto no reviste una gran importancia, ya que muchas personas de la misma edad y clase social estudian en su tiempo libre, lo que hace especial a este hecho, es que el conocimiento y el estudio tienen cabida dentro del frikismo. No sólo se realizan como actividad individual, personal, sino que **forman parte de lo que es ser friki**, y como tal lo conciben los opinantes.

Hombre 2: *Tiene su parte de conocimiento … pues que no solamente es simplemente "pues me sé la alineación de fútbol de tal año del atlético de*

Universidad Pontificia de Salamanca

Madrid", sino "pues he estado estudiando tal cosa de tal época histórica" y esto es una curiosidad, quiero decir que requiere otro tipo de esfuerzo (...)

Hombre 3: *Bueno, depende, depende, pero jamás, o rara vez, los no frikis van a acabar hablando de la batalla de no sé qué en no sé donde en qué año, o sobre física cuántica, o sobre "sí, leí que la teoría de súper cuerdas que la explicaba muy bien Pratchett en uno de sus libros…" y bueno, son cosas que es ciencia… ciencia… muy dura, o sea, no es que… No te vas a encontrar una exposición de científicos que hayan estudiado la física cuántica en una convención friki, pero aún así, son cosas que suelen tratar* (Citas del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

El consumo como ocio

Una de las características de la postmodernidad en todo el mundo occidental es el ascenso de las compras como una de las primeras opciones de ocio. El *fandom*, pese a estar cuajado de aficiones, también presenta la compra como una de sus actividades favoritas, tanto para realizar a solas y entretenerse, como para realizar con los amigos a modo de actividad social. Visitar las librerías especializadas puede suponer invertir bastante tiempo en ver cada cosa e incluso se convierte en una forma de **turismo**. Muchos frikis, cuando viajan, buscan las tiendas frikis de las ciudades a las que van, donde pueden encontrar artículos especiales y diferentes a los que habitualmente tienen a su alcance.

Voy yo sola una vez al mes; paso parte de la tarde recorriéndome las tiendas frikis que hay en los alrededores de la calle de la Luna, o las tiendas góticas cercanas a Fuencarral... podría considerarse un "ritual", siempre voy a los mismos sitios (...) pero también es un plan especialmente recurrente cuando vas con amigos a los que les gusta el mismo rollo, porque luego puedes ir a tomar algo cuando cierren (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Ir de tiendas frikis es una actividad social para mí. Voy a Madrid, a Sevilla, a Logroño... y nada más llegar llamo a los amigos que tengo allí, y el plan es siempre "¿Qué día tenemos libre todos y vamos a quedar para ir de tiendas frikis?" Me doy cuenta de que es una mera excusa... es decir, aprovechas que has quedado con otros frikis y vas a esas tiendas porque sabes que es algo que tienen en común y pueden disfrutar (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Puedo pasar horas en tiendas mirando simplemente lo que hay, y es más cuando organizo algún viaje a ciudades grandes siempre me gusta mirar donde está su tienda friki importante, ya me pasó en NY, en Londres y Berlín (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Otro aspecto lúdico de las compras lo encontramos en las **ferias y exposiciones**, que se configuran como un espectáculo y un entretenimiento pero que son en esencia un escaparate

Universidad Pontificia de Salamanca

de productos. Eventos como Expomanga, Expocómic, etcétera no son sino lugares donde reunir stands de tiendas, animados por presentaciones de nuevos artículos, concursos, firma de ejemplares, etcétera. Pero su primer objetivo son las compras. Los aficionados conocen y aceptan este hecho y acuden a los eventos a menudo con un presupuesto fijo para gastar.

> *Todos los años ahorro unos 50€ para ir al expomanga/expocómic y comprarme* merchandising (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Los frikis son en gran medida **coleccionistas**, lo que implica otra faceta lúdica en el hecho de comprar artículos y dedicar un lugar en casa donde exponerlos. También el intercambio y la compraventa de estos objetos genera un nuevo campo de afición y de negocio. Como veremos en el apartado dedicado a los **hábitos de consumo**, el mundo friki mueve cifras muy importantes de dinero.

6.5.4.3. La esencia del ocio

Tras este repaso a los diferentes ámbitos del ocio vamos a intentar situar la esencia que define y aglutina al ocio friki, las características que tienen todos estos ámbitos en común, lo que hace a determinadas actividades ser frikis, moviéndonos en los parámetros de: imaginación, referencialidad, humor, participación propia e impopularidad. Después estableceremos una comparación con aquellas cosas que no gustan o repelen a los frikis.

La imaginación

Como avanzábamos desde la primera parte de este trabajo, dedicada al contexto, la imaginación es uno de los atractivos principales que poseen las actividades que gustan a los frikis. Imaginación, fantasía, exotismo... en definitiva un **alejamiento de su realidad cotidiana** que pueden encontrar en los mundos mágicos de la fantasía épica, en el extraño futuro de la ciencia ficción, o en los misterios y la distancia del mundo oriental, entre otros.

> *Lo que tienen en común es siempre que permiten, de algún modo, dar rienda suelta a la imaginación. En toda actividad friki se respira una espada mágica, un ataque alienígena, poderes mutantes, estrellas ninjas, hadas y elfos...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Toda actividad que estimule la imaginación (...) Esto es lo que todas las actividades tienen en común. Desde el rol, hasta un juego de cartas donde uno es un mago que invoca criaturas, leer un libro que hace imaginar un mundo que no existe, ver una película que plantea un futuro distópico, participar en un*

Universidad Pontificia de Salamanca

viaje con un rol en vivo engarzado en el mismo, o disfrutar de una cena que sirven con nombres y estética heredera de Star Trek *(...) No hay límite, ni rasgos específicos, nada más que un estímulo del ensueño/la creatividad/la imaginación* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Favorecen el dar rienda suelta a la imaginación. Al menos por mi experiencia los juegos, películas, libros, e incluso bares que más suelen gustar a los que conozco, son los que menos tienen que ver con las cosas cotidianas (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Por ejemplo, si hablamos de **literatura**, observamos que no les gusta la novela realista, sino que prefieren los géneros de fantasía, ciencia ficción y algún tipo de terror (los más fantásticos precisamente, como el cultivado por el autor de culto H.P. Lovecraft). También se cita la novela histórica y los libros de divulgación científica, los cuales, unos por referirse a épocas lejanas en el tiempo y otros por hablar de una abstracción aséptica, no tratan en ningún caso las realidades del día a día. Si hablamos del **cine** y la **televisión**, los géneros se repiten. La única excepción reside en las series de TV, ya que algunas de las que ven tienen una temática realista. Aunque, como grandes consumidores de series, las más realistas sólo representan un pequeño porcentaje de sus visionados y siempre se complementan con otras de temática exótica. El gusto por la animación es otra de las facetas imaginativas de su ocio.

Series, y hay algunas más frikis que otras... yo qué sé: Game of Thrones*,* The big bang theory*,* Galáctica*,* Firefly*, etc. Aunque se ven también series muy populares como* House*,* Anatomía de Grey*,* Lost*, y demás* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto a los **juegos**, resulta casi redundante hablar de la evasión asociada a ellos, pero recalcaremos la importancia de la ambientación, ya que los frikis siempre preferirán una ambientación imaginativa que puede repeler a los no frikis. El caso más claro de la importancia de la imaginación en los juegos reside en el rol, en los cuales el aparato físico es sólo la herramienta para ordenar la fantasía, que es el verdadero motor del juego.

Creo que mucha gente no se acerca a ese tipo de cosas porque le echa un poco para atrás la ambientación, le parece complicada o simplemente "raruna" (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

También encontramos muestras de ese componente imaginativo y creativo en el **deporte**. La mayoría de deportes que practican los frikis son convencionales, pero si nos fijamos en el *Jugger*, es significativo ver cómo el único deporte plenamente friki es precisamente uno tan creativo y loco como este. El ***cosplay*** o juego de disfraces es siempre un canto a la imaginación, la creatividad y el colorismo, si bien debemos entender que en este

Universidad Pontificia de Salamanca

caso prima la **referencialidad** por encima de la imaginación; los disfraces frikis recuerdan siempre a un modelo, nunca son abstractos.

El **arte** y la **música**, por su naturaleza, son imaginación y creatividad. Evocan sentimientos, pasiones y fantasías. Cuando el propio friki se acerca a ellos e intenta hacer una creación propia, está utilizando su imaginación para crear algo nuevo o combinar elementos antiguos de formas nuevas. La **tecnología**, la **gastronomía** y el **estudio** por su parte, a veces presentan imaginación en la forma de practicarlas; la tecnología puede dar cabida a aplicaciones muy creativas aunque otras no lo sean, la gastronomía a menudo sigue recetas cerradas pero también da pié a la experimentación; por último, el estudio puede excitar la imaginación si el tema de estudio es fantástico o mágico, por ejemplo en el caso de la mitología o las leyendas populares. A menudo también estudian sus obras de culto; la existencia de obras de análisis tales como los bestiarios, que exponen las características de las criaturas ficticias de determinada novela o película, es una muestra de cómo el estudio puede estar cuajado de imaginación.

La referencialidad

La referencialidad es uno de los rasgos más característicos dentro de la cultura friki, ya sea en su ocio como en cualquier otra faceta de su comportamiento. Lo cierto es que las aficiones principales de los frikis, la **literatura**, el **cine** y los **juegos**, son fuentes creadoras de referencias; son soportes que muestran nuevos universos simbólicos de personajes-modelos, valores, gestas, códigos normativos y una rica imaginería de símbolos.

> *Lo que no se sustente por la imaginación, funciona por referencias, que no hacen sino aludir al imaginario del que procede el estímulo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

El resto de sus aficiones toman esos símbolos y los introducen en sus prácticas; por ejemplo, el *cosplay* es un homenaje en forma de disfraz a sus referencias sobre todo en manga y *anime*: sin esa referencialidad no serían disfraces frikis, sólo disfraces.

Sus formas de **consumo** son absolutamente referenciales, ya que compran tanto sus obras fuentes, como aquellos productos que recuerdan a ellas: coleccionan figuras de sus personajes favoritos, armas, pósteres, peluches... siempre desde un marco de referencia a la literatura, el cómic, los juegos y las series. Por ejemplo, comprar una camiseta deportiva con un número cualquiera no es una compra friki, pero sí lo es si lleva el 42 del *Sentido de la Vida* o el 101 de *Fallout*. Comprar un peluche en forma de osito no es una compra friki, un friki

Universidad Pontificia de Salamanca

elegiría probablemente un peluche basado en un dibujo animado concreto o en la parodia del gran Cthulhu. Incluso las categorías principales se entremezclan entre ellas, ya que existen películas basadas en cómics, libros basados en videojuegos, juegos inspirados en novelas, y un largo etcétera de combinaciones. Cuanto más rica y a más niveles sea la referencia, más friki es el artículo en sí. Los autores lo saben y a veces introducen en sus obras, sobre todo las cinematográficas, guiños al espectador, diseñados para divertir a la audiencia más fiel. Cameos, chistes internos, detalles técnicos curiosos y homenajes a otras obras... elementos que sólo pueden resultar divertidos para los conocedores.

> *Son las actividades que aúnen pasárselo bien con reafirmar su condición y gustos frikis... siendo lo primero imprescindible y lo segundo altamente deseable* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cuanto al **estudio como ocio**, también es muy referencial, ya que los temas que se estudian a modo de ocio siempre están relacionados con la afición, destacando los idiomas (para acceder a las obras fuente de referencialidad) y las artes marciales (que aparecen en las obras favoritas), etcétera. Otros temas de estudio pueden aprenderse por vocación o necesidad, pero no formarán parte del ocio. En muchas ocasiones, las propias obras de culto son el objeto de estudio; un friki puede literalmente estudiar una novela o un juego para adquirir conocimientos enciclopédicos sobre el mismo por su profundo interés hacia ese tema. De tal modo, el estudio se convierte en diversión y en parte en competición, porque es importante saber más que nadie, o como mínimo tanto como los demás, de ese tema. En algunos casos el estudio puede entenderse **también como fuente** de referencialidad; la historia, la mitología, la física... son temas de interés para los frikis que aportan su propio imaginario de símbolos que servirán luego para aplicarlo a otras facetas del ocio.

La **música** tiene una fuerte vertiente de referencialidad. Dejando aparte los gustos más personales y centrándonos sólo en aquellas músicas que se han catalogado como típicamente frikis, vemos que gustan en gran parte por su asociación con obras literarias, cinematográficas y con juegos: las bandas sonoras, las canciones paródicas, los *mash-up*, la música de 8 bits... o en el caso del j-pop porque está en contacto con la realidad de Japón. Incluso muchos de los grupos que gustan a los frikis hacen ellos mismos referencias a obras de gusto friki, desde su estilo propio, como las bandas de metal Metallica o Blind Guardian.

En cuanto a los **viajes**, no todos los viajes que realizan son a lugares con significación friki, pero sí muchos de ellos. Cuando eligen Japón, Nueva Zelanda o Nueva Inglaterra como destino, lo hacen para visitar lugares que hacen referencia a sus aficiones. También los

Universidad Pontificia de Salamanca

destinos concretos dentro de una ciudad dan cuenta de sus intereses, ya que es habitual visitar las librerías especializadas más emblemáticas de las ciudades que se visitan.

Del mismo modo, gran parte de su **gastronomía** preferida lo es porque hace referencia a sus universos simbólicos. La comida rápida no cumple esta característica, se elige por comodidad, pero la gastronomía japonesa, los restaurantes temáticos y la copia de recetas sí la cumplen totalmente. Hornear una tarta con forma de cubo de compañía de Portal o cocinar una empanada al estilo de juego de Tronos es ante todo homenajear a sus fuentes.

En cuanto a los **deportes**, muchos frikis practican deportes que nada tienen que ver con el *fandom*, pero también es cierto que muchas veces eligen aquellos deportes que sí cumplen esa característica de referencialidad, en especial las artes marciales, con o sin armas (la esgrima, el kendo, el tiro con arco...) que hacen referencia a los mundos épicos sobre los que han leído y estudiado. El *Jugger* que hemos citado anteriormente, también es un deporte cargado de referencialidad. De la misma manera a veces los frikis recrean partidos de Quidditch o Justas de estilo medieval, con un objetivo meramente lúdico y referencial.

El **arte** que les gusta a los frikis puede ser de muchos tipos y muchos son aficionados a corrientes artísticas muy asentadas debido a su gusto por la erudición o a sus motivaciones personales. Aparte de esto, una faceta del gusto por el arte en el caso friki es la reivindicación de la subcultura como arte, así, consideran principalmente los cómics como otro tipo de arte (el noveno arte, al igual que el cine es el séptimo). También los videojuegos se consideran un tipo de arte. Tanto el cómic como los videojuegos son fuentes y soportes de la referencialidad. Además, cuando un friki se acerca al arte, a menudo lo hace a modo de *fanart*, término que hace referencia a un arte inspirado en obras de culto y ejecutado por fans. Se trata de relatos, pinturas, vídeos, cómics... que utilizan símbolos, personajes y modelos de otras obras para crear algo nuevo. Algunos se desarrollan de forma muy local y poco importante, pero otros han llegado a alcanzar nivel profesional y mueven sumas importantes de dinero. Tal es el caso de las novelas de Gregory Maguire, principalmente *Wicked*, que empezaron como *fanart* de El Mago de Oz y que se han llevado al teatro y a la gran pantalla; también el arte de James Hance cuyas magníficas pinturas se basan en la cultura popular más geek, dando un giro a la corriente inspirada por Warhol, etcétera.

Por último, la **tecnología** a veces se cultiva en referencia a las obras de culto, por ejemplo tuneando el ordenador para que parezca una máquina de un film futurista, programando juegos inspirados en otros clásicos, compartiendo y subtitulando películas,

Universidad Pontificia de Salamanca

organizando una página web o un foro para hablar de los propios intereses... Las nuevas tecnologías son muy versátiles y sirven para todo tipo de cosas, pero no están exentas de referencialidad en el mundo friki.

El humor

Aunque posee su apartado correspondiente, podemos analizar ahora que uno de los rasgos más característicos de las aficiones frikis está en la presencia de su especial sentido del humor, que es en esencia un aspecto de la referencialidad. Sin ánimo de reiterar lo dicho en su sección correspondiente, hacemos notar que el humor es un género muy cultivado dentro de la **literatura**, el **cine** y las **series**, y los **juegos** específicamente frikis. Varias de sus obras más clásicas y de sus autores de culto se dedican al humor o introducen cierto humor en sus obras, como los clásicos Pratchett , Adams, Monty Phyton, Burton, etc. Mezclar humor y acción es típico del género de aventuras, tanto literario como audiovisual.

También el **consumo** está teñido de humor, ya que muchos de los objetos coleccionables son parodias de los elementos que referencian. No todos son así, pero sí ocurre con el caso de los peluches, las camisetas, las chapas, algunas de las figuras...

El humor vuelve a aparecer en el caso de la **música**, en los *mash-ups* y en algunas bandas sonoras, en especial las extraídas de videojuegos y sobre todo la de 8 bits, que gusta porque es divertida y naïf y trae recuerdos de esos juegos, no por su calidad artística musical.

El ***cosplay*** es en su mayor parte una actividad humorística, para divertirse y pasarlo bien, sin embargo no la entenderemos como absolutamente humorística ya que requiere un rigor y un detallismo importantes que se toman muy en serio.

La **gastronomía** tiene también su humor, que radica en lo referencial. Es más divertido comerse un pastelito con forma de estrella de Súper Mario que un pastelito corriente.

El **deporte**, también puede convertirse en algo humorístico en el caso de recreación de deportes de ficción como el *Quiddich*, o en el caso del *Jugger* con sus armas de gomaespuma y su rocambolesco reglamento.

La **tecnología** también puede impregnarse de humor, los geeks son famosos por utilizar la tecnología de formas divertidas y a veces absurdas.

Universidad Pontificia de Salamanca

El **estudio**, por último, puede ser humorístico si la materia de estudio lo es o si ese conocimiento se pone al servicio de las broma, como los chistes científicos, que abundan en el *fandom*. La diversión no es el objetivo del estudio, pero es interesante constatar que pueden ser compatibles para este colectivo en concreto.

En resumen, los frikis escogen actividades con potencial humorístico y también introducen el humor en actividades que no son humorísticas de por sí.

La participación propia

Entre las peculiaridades del mundo friki nos encontramos su gusto por la creación propia. No se trata de una afición concreta o limitada a un campo, sino más bien una actitud generalizada hacia la *customización*, el *tunning*, la modificación y la participación en el proceso creativo e incluso conceptual de sus posesiones y aficiones, y por ello lo estudiaremos de forma transversal y no como una afición más. Parte de la creatividad friki está condicionada o **demandada por las propias actividades** que realizan, por ejemplo, en el caso de los juegos alguien que juegue a *Warhammer* con miniaturas, sólo puede comprarlas con el acabado en plomo y si quiere dar más realismo al juego deberá pintarlas, o si se trata de un aficionado al *cosplay*, habrá muchos disfraces que quiera poseer pero que no se comercialicen y deberá coserlos él mismo. Cierto es que el friki puede conformarse con la oferta del mercado (figuras acabadas en plomo y disfraces comerciales) o bien encargarlo a un profesional, si está dispuesto a pagar el precio de sus servicios. Algunos así lo hacen, pero también es muy frecuente la creación propia. Así, la creación propia es una forma de ahorrar dinero, pero también es un objetivo en sí mismo.

> *Los disfraces los utilizo para los distintos eventos y eso, no me gusta mucho repetir, y como no tengo mucho dinero suelo reciclar los disfraces* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Por otro lado, hay actividades que no necesariamente demandan creatividad pero en las cuales los frikis sí aportan creatividad y esto es lo que más interesante nos resulta y nos resulta peculiar de este colectivo. Muchas veces diseñan sus propias camisetas o crean sus propios complementos y peluches (y hay una oferta suficientemente amplia de estos productos para que no tuvieran que hacerlo), o modifican las reglas de un juego para hacerlo más interesante. Es decir, eligen actividades en las que pueden participar, y también se esfuerzan en participar en aquellas en las que no es necesario implicarse hasta ese punto.

Universidad Pontificia de Salamanca

Les gusta modificar y dar un aire friki al ambiente que les rodea, decorando su ropa, su habitación, su puesto de trabajo o sus posesiones con detalles frikis que les ayuden a estar más arropados. Incluso les agrada que lo friki aparezca también en momentos no frikis de su vida.

> *Hace un par de años me fui de Erasmus a Birmingham, y como mi cuarto era tan soso me dediqué a forrarlo con dibujos de series, pelis, todo hecho por mí. Me parece más guay las cosas cuando las haces por ti misma* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Yo soy profe de infantil, así que la mayor parte del tiempo se la dedico a hacer manualidades y ñoñeces para mis nenes. Pero normalmente me gusta darles un aire friki. Por ejemplo, en las fichas de presentación, les casqué a todos un dibujín de Chi (el gatito de* Chi's sweet home*) y a todos mis nenes les pareció adorable el gatico* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

La creatividad, pues, es parte importante en el mundo friki, lo cual concuerda con su apología constante a la imaginación. Incluso aquellos que no se sienten individualmente muy creativos o que simplemente no han aprendido a hacer manualidades reconocen que la creatividad en estos aspectos es parte intrínseca del fenómeno friki. Las cosas **hechas a mano** poseen por lo general más valor que aquellas que son compradas. Tienen el mérito de la creatividad y también del esfuerzo. También resultan una fuente de autosatisfacción.

> *Me crea una satisfacción hacer las cosas por mí misma, y luego al final, al verlo decir, "¡¡guau, pues me ha quedado genial y lo he hecho yo!!"* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Sólo el *merchandising* se libra de la tendencia a tunear y personalizar las piezas, ya que posee más valor si es original, debido a su exclusividad y a su coleccionabilidad.

Este gusto por las actividades manuales muchas veces se extiende a **otros ámbitos fuera del *fandom***. Los frikis son aficionados a crear sus disfraces *cosplay*, pero también los de carnaval o *Halloween*, o pueden ser aficionados a crear maquetas de juegos, pero también maquetas de coches o edificios que nada tengan que ver con la cultura underground.

> *Me gusta mucho hacer cosas por mí mismo, desde disfraces o cosplays a maquetas de coches o mis propios* Warhammer*. Los* cosplays *y los* Warhammer *sí que se pueden incluir dentro del mundillo friki, las maquetas de coches ya no lo sé, lo que hago con ellas es coger un coche normal y tunearlo, llantas más grandes, le pongo bajos y los pinto. Los disfraces los suelo hacer sobre los personajes de anime, aunque en Halloween también me gusta hacer el disfraz y no tiene nada que ver con lo friki* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Haciendo un repaso rápido por las aficiones frikis en relación con la aportación propia, vemos que muchos de ellos sienten la llamada de la creatividad y realizan actividades artísticas. Ya hemos comentado que nueve de los dieciocho encuestados las mencionan como partes habituales de su ocio, siendo la principal escribir, seguida por tocar algún instrumento o cantar, dibujar o ser aficionado a la fotografía. Así, podemos afirmar que muchos de ellos participan de la **literatura**, la **música** y el **arte** de forma *amateur*. Aquí debemos volver a mencionar el *fanart*, es decir, el arte inspirado en obras de culto y ejecutado por fans. Relatos, pinturas, vídeos, cómics... que utilizan símbolos, personajes y modelos de otras obras para crear algo nuevo y que son muy típicos de la cultura friki.

También muchos participan de la literatura y del arte como divulgadores y críticos, ya que hacen sus propios comentarios y reseñas a través de blogs, webs especializadas o incluso *fanzines* en formato físico (revistas hechas por aficionados, casi siempre para clubes de fans). Esta divulgación y crítica en realidad puede extenderse a casi todas las áreas: el cine, la TV, los juegos, la tecnología, la música, el deporte, los viajes, la gastronomía, el *cosplay*, el estudio y el consumo. Todos los temas son tratados en la vastísima red, en la cual multitud de frikis generan daos de opinión crítica sobre todas sus aficiones.

> *Los espacios más fandom suelen ser páginas con informaciones y novedades muy específicas sobre los temas* fandom*: novelas, películas, videojuegos, cómic, ferias, eventos, encuentros...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Escribo y busco información sobre todo tipo de cosas (...) Para alguien con una afición minoritaria, un ordenador suele ser una herramienta ideal, que le permite acceder a material y contactar con personas que comparten sus gustos* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Además de esto, en cuanto a lo **audiovisual**, muchos frikis realizan sus propios vídeos o montajes, para compartir en las redes sociales, muchos crean sus propios **juegos** para jugar con sus amigos o incluso venderlos y es muy corriente modificar las normas de los ya existentes para dar un nuevo giro a las partidas. Aplicado al caso del **deporte**, esta es la manera en la que surgió el *Jugger*, desde la participación de unos cuantos aficionados a la película "La sangre de los héroes". También muchos crean sus propias canciones o letras, a menudo humorísticas, innovan en **gastronomía** y confección de sus **disfraces**, y de forma especial participan en la tecnología, programando, entrando en las redes sociales y foros, actualizando una web, un blog o un videoblog... Son en general personas creativas y curiosas, con ganas de participar de sus aficiones de forma activa.

Universidad Pontificia de Salamanca

La impopularidad

Ya comentamos en el apartado referente al contexto, en la primera parte de este trabajo, que uno de los principales rasgos de las aficiones frikis es el de su impopularidad. La impopularidad tiene dos vertientes, por un lado **motiva el acercamiento** de los frikis a esas aficiones, ya que son amantes de lo alternativo y lo que se sale de lo común.

> *Esa tendencia a lo fantástico y poco habitual. La diversión está en la variedad y en no encabezonarse con una única cosa...* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Por otro lado, y principalmente, esta impopularidad es un **rasgo externo**, algo que se juzga desde fuera. Los frikis se caracterizan por dar valía a cosas que otros no consideran valiosas, pero no todas se eligen precisamente por ser impopulares. Las eligen porque contienen otros atractivos, principalmente la imaginación. Además, aunque muchos frikis disfrutan sintiéndose especiales al cultivar aficiones minoritarias, lo cierto es que el discurso general tiende a reivindicar la valía de estas aficiones. Los frikis no quieren que permanezcan siendo impopulares, sino que **prefieren divulgarlas**, promocionarlas, convertirlas en populares.

> *Me encanta iniciar a* muggles *en el mundillo de los nuevos juegos de mesa* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En cualquier caso, muchas de las aficiones típicamente frikis han sido en algún momento actividades populares y mayoritarias. Por ejemplo todo lo derivado de la novela *El Señor de los Anillos* o de la película La *Guerra de las Galaxias*, las películas de superhéroes, los videojuegos para un público adulto... son aspectos del *fandom* que hoy en día se han convertido en productos no sólo normales, sino totalmente populares. Los cómic *pulp* fueron en su día muy populares en Norteamérica y el uso intensivo de las nuevas tecnologías es cada día algo más usual e incluso necesario. De cierta manera, resulta paradójico insistir en el rasgo de la impopularidad en pleno auge de la moda friki; sin embargo es cierto que no todos los aspectos del *fandom* han conseguido popularizarse. Muchas de sus aficiones continúan viéndose como algo infantil, excéntrico o poco halagüeño, especialmente los juegos de rol, los dibujos animados vistos por adultos, muchos cómics o el coleccionismo de espadas y de figuras entre otros. A continuación exponemos una tabla resumen de la presencia de los cinco rasgos analizados, dentro de las aficiones frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 48: Presencia de la imaginación, la referencialidad, el humor, la participación propia y la impopularidad en las aficiones frikis.

Aficiones tal y como las viven los frikis	Nivel de presencia de las siguientes características				
	La imaginación	La referencialidad	El humor	La participación propia	La impopularidad
La literatura	Siempre	Fuente	En gran parte	En gran parte	En gran parte
El cine	Siempre	Fuente	En gran parte	En gran parte	En gran parte
La TV	En gran parte	Fuente	En gran parte	En gran parte	En gran parte
Los juegos	Siempre	Fuente	En gran parte	En gran parte	En gran parte
la tecnología	A veces	A veces	A veces	En gran parte	En gran parte
La música	Siempre	En gran parte	En gran parte	A veces	En gran parte
El deporte	A veces	En gran parte	A veces	---	A veces
Los viajes	---	En gran parte	A veces	---	---
La gastronomía	A veces	En gran parte	En gran parte	A veces	---
El *cosplay*	Siempre	Siempre	En gran parte	Siempre	En gran parte
El arte	Siempre	En gran parte	A veces	A veces	A veces
El estudio como ocio	A veces	Siempre	A veces	A veces	En gran parte
El consumo como ocio	---	Siempre	En gran parte	A veces	A veces

Ocio anti-friki

Para terminar de explorar la esencia de las aficiones frikis, hemos preguntado a nuestros panelistas y opinantes de las historias de vida y del grupo de discusión qué actividades de ocio no son nada frikis, qué tipo de cosas no haría nunca un friki o no cultivaría como afición. Lo cierto es que **no existe un verdadero consenso**. Se repite la idea de que el colectivo es muy heterogéneo por lo que cualquier afición individual tiene cabida.

> *Es que entre los frikis hay de todo... yo conozco a uno que es campeón de España en su modalidad deportiva, a unos cuantos que salen de marcha como si no hubiera un mañana, varias que hacen ganchillo, uno que cultiva su propio huerto, y otro que está en un grupo folklórico. Así que actividades que uno, por ser friki, nunca haría, la verdad, no creo que haya. Es que somos muy raros..."*
> (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Profundizando y demandando una respuesta, la actividad anti-friki que más se repite es el **deporte**, tanto practicarlo como verlo. Sin embargo, muchos de los frikis participantes en la

Universidad Pontificia de Salamanca

encuesta sí se declaran deportistas o seguidores. También la música de baile y el **salir de marcha** aparecen como actividades poco frikis, sin embargo conviven con declaraciones de frikis muy melómanos o muy aficionados al baile.

> *Pufff pues tengo demasiadas aficiones y poco tiempo la verdad. El deporte y la música están por encima de todo* (Panelista, Komuro, hombre, 21 años).

En las historias de vida y el grupo de discusión aparecen como elementos antifrikis el sentimiento religioso, escuchar copla española, ir a los toros, leer *best-sellers* y ver programas de cotilleos. Pero de nuevo, estas actividades sólo son anti-frikis para un sector, mientras que otros las aceptan y cultivan.

Verdaderamente, si entendemos el discurso subyacente, lo que los opinantes nos están diciendo es que **los frikis rechazan en buena parte la cultura tradicional y establecida**, y buscan referencias en otras piezas culturales con la que comulguen mejor. Es parte del discurso defensivo ante los otros, de los cuales se quieren diferenciar. Aquí entra en juego precisamente la esencia de lo que nos interesa a nivel social del colectivo friki, la búsqueda de nuevos modelos, referentes y valores en un mundo líquido, cuyas normas y símbolos ya no les sirven, no pueden sentirse identificados con ellos. Necesitan algo nuevo que les motive y les llene. Un camino a seguir. Y no lo encuentran ni en la tradición ni en el *mainstream* cultural de la forma de pensar dominante, porque tampoco les llena y les parece agresiva y superficial. Hallan así un refugio en la cultura friki, que en realidad está cuajada de valores y símbolos, algunos incluso de corte muy tradicional, otros más rompedores y algunos enormemente subjetivos y derivados de la opinión del autor, pero presentados de una forma tremendamente dotada de sentido, trascendente. Su universo simbólico aporta dos de los tesoros más preciados de la cultura, que son **sentido** y **trascendencia**, en contraposición a las normas establecidas por la tradición y opinión dominante que ellos consideran sin fundamento y superficiales. A continuación algunas frases describiendo actividades antifrikis que dan cuenta de lo que en verdad se está rechazando.

> *Será por deformación de las pelis chorras americanas, pero veo al "deportista capitán del equipo del rudo deporte de moda" la antítesis total del "pardillo empollón con gafas". Y como yo me identifico con el "*nerd*", pues algo de tirria sí tengo a los deportistas. El caso es que tiene que ser muy divertido y eso, pero no... no va conmigo el sudar y el cansarme corriendo detrás de una pelota...* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Ir a antros como Pachá y similares, a bailar al ritmo de música infernalmente mala... aunque si estás rodeado de amigos no frikis al final haces*

Universidad Pontificia de Salamanca

lo que mandan. Pero vamos, de salir de marcha creo que se prefiere salir por locales alternativos. Mmmhh... quedar para ver fútbol es algo también poco frecuente (...) Actividades culturales más clásicas a lo mejor también se hace poco. Se prefieren las nuevas tecnologías (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

Se te quitan las ganas de leerlo cuando lo ves en el metro y por todos lados. No porque obligatoriamente sea malo, sino que te da esa impresión, dice "vaya mierda" (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

La religión puede ser un freno porque te impide imaginarte… sin ir más lejos, la Ciencia Ficción, para muchas personas muy religiosas es impensable, porque imaginarte vida en otros planetas y otros dioses, pues, y otras maneras de… les está vedado (...) La religión es anti-friki (...) Yo respeto a una persona que tiene siete hijos y que todas las tardes se sienta en el televisor a ver a Belén Esteban. A mí me horripila, pero si eso le encanta y le da gusto, pues bien está (Cita de historia de vida, mujer, 61 años).

Por otro lado, no son sólo los frikis quienes manifiestan esta búsqueda de nuevos valores modelos y referentes. Ellos mismos reconocen que es una tendencia normal sobre todo en la juventud actual.

No sé, yo creo que todas esas cosas están relacionadas con que, la mayoría de los frikis, son jóvenes, y en general la mayoría de las religiones organizadas están abandonándolas la gente, en especial la juventud, y es que además la juventud española tampoco somos muy… Ni tampoco muy taurina (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

6.5.5. Hábitos de consumo

Como veíamos anteriormente, el consumo es para los frikis, como para gran parte de los habitantes de las sociedades postmodernas, un tipo de ocio. Ahora exploraremos las formas concretas que tienen de consumir los frikis en cuanto a sus hábitos de compra, artículos, puntos de venta, nuevas formas de consumo, piratería e influencia en el mercado global.

Hábitos de compra

Lo cierto es que gran parte de las aficiones de los frikis implican la adquisición periódica de artículos; por ejemplo, leer una serie de cómics implica visitar la librería cada semana; ser aficionado a los juegos de mesa implica un gasto de unos 50€ por juego y más aún, si son juegos de consola; las camisetas frikis pueden oscilar entre 15 y 30€ y el propio hecho del coleccionismo es una actividad fundamentalmente consumista... Sin embargo, no todas las

Universidad Pontificia de Salamanca

aficiones frikis implican gastar dinero: bucear en la red, jugar a un mismo juego ya amortizado, leer un libro prestado de una biblioteca o hacer manualidades, son prácticas frikis habituales que no implican grandes gastos. Es decir, se puede ser friki sin gastar mucho dinero, pero a la vez, las compras son parte importante dentro del mundo friki; por estas razones, algunos de los opinantes sí se reconocen a sí mismos como **consumistas** e incluso **caprichosos**.

> *Sí me suelo considerar más consumista que gente no friki, y suelo gastar entorno a 75€ al mes en frikadas, entre cómic norteamericano y miniaturas, o ir al cine, que suele ser lo habitual (...) el friki suele gastar un poco más simplemente para hacer frente a sus gustos mensuales, a ver quién no siguió una serie de cómics o mangas que tenías que ir a por ellos cuando salen, o cierta mini. Y ya no hablemos cuando nos volvemos en plan "*berserker*" y nos dejamos llevar por los instintos. Y hay ciertos gastos que dentro de un margen aunque sepas que de cierta forma estarían mejor invertidos en otro lado, lo inviertes en lo que te gusta, que para nada está mal, pero que bueno nos da cierta aura de más consumistas* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

> *Soy perfectamente consciente de que no necesito el artículo friki absolutamente para nada... soy consciente de que es un capricho, y por eso te lo compras con una sensación de "prohibido" que me encanta* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Es lo que tiene tener tantas aficiones, de las cuales todas requieren una inversión monetaria considerable. En mi caso, cuando tengo dinero no me dura mucho en las manos, la verdad. Recuerdo que hubo un mes en el que me llegué a gastar 100€ en cómics* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

Pese a todo, muchos otros frikis se **defienden** y dicen que no son especialmente consumistas, o que simplemente son una parte más de una sociedad de por sí consumista, alegando que otras personas gastan igual o más dinero en ropa de marca, copas, u otros artículos y aficiones que a ellos no les interesan tanto.

> *Es obvio que los frikis nos gastamos más dinero en frikadas, pero de ahí a ser más comprones... Lo dudo, viendo lo que pueden gastar algunos en ropa* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *Visto lo visto el consumismo bestial que inunda la sociedad hoy en día, no creo que los frikis seamos más o menos comprones que otras personas. Hay chicas que se dejan el suelo del zapatos, chicos que se lo dejan en* gadgets *electrónicos, y los frikis en* merchandising *y en cómics* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *¿Que el hecho de que ir de compras sea una actividad recreativa es una clara muestra de que vivimos en una sociedad orientada al consumismo? Pues*

Universidad Pontificia de Salamanca

mira, sí. Pero lo mismo hacen las chicas "normales" cuando quedan con sus amigas y van al centro comercial a comprar ropa o zapatos y nadie las mira mal por ello (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Sin embargo reconocen el potencial consumista del mundo friki, algo que podemos conectar con la **moda de lo friki** y el *Chic Geek*; se trata de un nicho de mercado, que bien explotado puede dar pingües beneficios. Incluso, se entiende que algunas empresas **se aprovechan** en cierta medida del gusto por el consumo y el coleccionismo de los frikis y crean artículos específicos para generar culto e ingresos, tal es el caso de las ediciones limitadas, de lujo, de coleccionista, etcétera...

Es cierto que el mundillo friki, últimamente, favorece el consumismo. Creo que está pasando un poco como cuando los comerciantes descubrieron el filón que representaba la comunidad homosexual, los frikis solemos ser jóvenes, de clase media, y sentimos gran entusiasmo por las cosas que nos gustan... así que si nos ponen buen material delante, nos cuesta resistirnos. Y como te enganches a juegos de cartas o de figuritas, puedes dejarte el sueldo (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Los productos y en general la forma de venta del fandom *sí que fomenta el consumismo. Ediciones limitadas, coleccionismo, versiones posteriores, ejemplares originales... Los caprichos frikis pueden desmadrarse de precio tanto por su exotismo en algunos casos, como por el hecho de ser "únicos" o "hechos a mano" en otros. Luego si hablamos de números uno de series de* Spiderman*, por ejemplo, o láminas originales de Jack Kirby... Pero es el propio coleccionismo de los fans el que da precio a estas piezas* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

A veces, hay algo que sentimentalmente te atrae mucho (un libro, una figura, algo "friki") y que termina valiendo una cantidad importante de dinero. Y siempre hay aficionados que lo compran. Al conocer el mercado que existe ese cliente potencial, "el friki con dinero", de un tiempo a esta parte han proliferado artículos de lujo relacionados con la temática friki (espadas laser reales que valen un pastón, por ejemplo) que siempre hay alguien que compra. O, más común, ediciones "limitadas", de "coleccionista" y cosas así, que obligan al friki a plantearse "si soy un verdadero aficionado a esto, tengo que comprármelo", y que se aprovechan de tus impulsos para que gastes más de lo que vale ese objeto (Cita de historia de vida, hombre, 32 años).

Los frikis son, como decimos, en gran medida **coleccionistas**, lo que implica comprar muchos artículos y tener un lugar en casa donde exponerlos. Aunque el coleccionismo es una actividad en principio individual y para deleite de uno mismo, también tiene una vertiente

Universidad Pontificia de Salamanca

social en el hecho de exhibir las colecciones (en espacios dedicados a ello o mediante fotos y vídeos por Internet), comentar las colecciones y realizar intercambios.

> *Todos los bustos que tengo de los personajes del* Señor de los Anillos*... tengo diez o doce o de Tintín, también me gusta mucho Tintín. Yo tengo algunos que me han llegado a costar 300€ , que alguien puede considerar que eso es una verdadera salvajada (...) luego te enseño mi cuarto friki (risas), donde hay hasta una figura de San Antonio de Padua* (Cita de historia de vida, mujer, 61 años).

> *Me gusta que la gente las vea, aunque a veces de un poco de vergüenza porque no las entienden. En mi caso, apenas puedo enseñarle nada a nadie en persona, pero sí que lo hago con fotos, y mucha gente igual. Al ser aficiones compartidas, a todos nos gusta ver qué tiene o qué ha comprado otro, sobre todo en el tema de figuras* (Cita de historia de vida, hombre, 32 años).

> *Si no las puedo enseñar, no las quiero para nada. Hay que compartir* (Cita de historia de vida, mujer, 27 años).

Es de sobra conocido y fuente de muchas parodias el hecho de conservar el **embalaje original** de las compras de coleccionables y a menudo intacto, de tal manera que algunos frikis compran objetos que no van a tocar realmente jamás ya que así están bien preservados y pueden verse a través del embalaje transparente, suficiente para tenerlos expuestos y eventualmente venderlos años después, cuando se hayan revalorizado. Sin embargo esta práctica es más propia del mundo norteamericano que de la realidad española.

En parte, las compras que hacen **les definen** también como frikis; el hecho de gastar dinero en sus aficiones es algo que les diferencia de las demás personas, que no gastarían su dinero en juegos ni en artículos coleccionables.

> *Ese es otro ejemplo de afición aceptada/no aceptada socialmente. Gastarse cincuenta euros un sábado en copas o en asistir a un partido de fútbol no está mal visto, hacerlo en un puñado de miniaturas, sí.* (Cita de historia de vida, hombre, 29 años).

> Investigadora: ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?
> Opinante*: No sé. Me he comprado juegos o libros en idiomas que no conozco, supongo que eso es algo que parece bastante raro. Así como el dedicar horas y horas a jugar un juego en el que no puedes leer nada. No sé, creo que la mayoría de cosas "frikis" que he podido hacer han sido "consumistas", comprar cosas raras relacionadas con mis aficiones* (Cita de historia de vida, hombre, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cualquier caso, todos apuntan que **su principal freno es el dinero**: todos comprarían más cosas frikis, si dispusieran de más dinero para gastar. El hecho de adquirir cosas en las tiendas les es **divertido** y **gratificante**.

> *Me gusta, pero no suelo ir mucho, ya que mi monedero no me lo permite* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *No suelo comprar muchas cosas ya que mi economía no es muy buena* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *¿Que si me gusta ir de compras frikis? ¡Me ENCANTA! Y no le dedico más tiempo porque no tengo más dinero, que si no me tiraría las tardes muertas entre cómics, libros de ciencia ficción y DVD's (...) si tuviese pelas... Ay, si tuviese pelas...* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

En cuanto al precio de los artículos frikis, **suelen considerarse caros**, aunque también aquí nos encontramos con un discurso defensivo: no son más caros que los bolsos o zapatillas de marca que compran otras personas.

> *Los frikis aprenden a vivir rápido con el hecho de que no pueden lograr tener todo aquello que desean, dado que los precios que alcanzan determinadas piezas son absurdos* (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Un aficionado al manga se deja un auténtico pastón en cómic, aunque como es en pequeñas dosis semanales, no se nota. Un juego de mesa o de ordenador/consola es claramente caro. Y no hablemos de los pastones que se dejan los jugadores de* Magic (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Los caprichitos frikis no son ni más caros ni más baratos que otros caprichos. Hay figurillas que rondan los 200 euros y hay bolsos de firma que también los rondan y superan* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

En cuanto al **gasto medio**, resulta muy variable y en general está condicionado principalmente por la edad (los más jóvenes gastan menos pero más a menudo) y el poder adquisitivo. Por norma general, quienes visitan las tiendas más a menudo (sea cual sea su edad), hacen un gasto pequeño o moderado cada vez, y quienes las visitan cada mucho tiempo, hacen gastos mayores. También influye desde luego el carácter de cada uno.

> *Pues al mes más o menos unos 14€, y no siempre hay veces que más otras que menos. Siempre compro en pequeñas cantidades... dos mangas como mucho* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Puedo estar meses sin acercarme a una tienda friki, pero cuando me acerco, puedo dejarme 200€* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Gran parte de las compras frikis son planificadas, sobre todo aquellas que responden a las aficiones, como comprar un determinado cómic de una serie, un nuevo lanzamiento en juegos o una pintura determinada para miniaturas. Las compras más caras pueden ser planificadas con meses de antelación, utilizando foros y webs de reseñas, para decidir qué artículo es el idóneo.

> *A la hora de comprar me suelo decantar por aquellas cosas que comentara hablar antes de mis amigos o que viese reseñado en diversos blogs o páginas web que me hablase bien de ello* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

> *Una vez al mes, separando el presupuesto con antelación (...) y siempre, siempre seguimos la misma rutina: el coche va al mismo parking, merendamos en la misma cafetería y vamos siempre a la misma tienda de cómics (...) Antes de tener gastos propios de mi hogar y condición, sí que compraba más a impulsos. Ahora hay que hacer economía doméstica y sí que planifico mucho lo que voy a comprar* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *En general la compra de tomos, libros, cómics, y juegos de rol, es planeada, y la de* merchandising *no tanto* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Las compras por impulso, por su parte, también están muy presentes en el *fandom*. Gran parte de lo expuesto en las tiendas frikis son caprichos a los que es difícil resistirse. Como son artículos considerados como caros, una oferta o descuento funciona bien como detonante de la compra.

> *Depende lo que sea. Pero si voy mirando y veo algo que digo... "diooooos!! me lo quiero comprar!! y no es demasiado caro!!!* [sic.]" *Entonces me lo compro* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Eso tiene que ser alguna compulsión… por ejemplo, si viera el integral de algún cómic que me hubiera gustado mucho, lo compraría sin dudarlo, calculo unos 40€. O alguna novedad en libros de fantasía (30€). O algún pack de dados bonitos (...) en general, un buen descuento hace que el artículo, te guste o no, sea irresistible* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Sueles salir con alguna compra... sin escatimar mucho en el precio. Se suele comprar por impulso, in situ viendo lo que te llama más la atención, aunque también puedes ir a por algo en concreto. Yo creo que los frikis son poco contenidos respecto a lo que les gusta... y difícilmente pueden resistirse a las cosas de las que se encaprichan... ediciones coleccionista, que si figuritas de su serie preferida...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Otra peculiaridad de las compras en el mundo friki es la gran presencia del ***merchandising*** como objeto de compra. Los artículos con logotipos de películas, videojuegos o grupos musicales de culto están muy presentes en el mundo friki, se venden en las tiendas frikis, se regalan en los cumpleaños y se exhiben orgullosamente.

> *Todos los años ahorro unos 50 euros para ir al expomanga/expocómic y comprarme* merchandising (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

De hecho, como veremos un poco más adelante, los frikis muchas veces crean o fabrican sus propios artículos (camisetas, juegos, disfraces...) pero el *merchandising* es un tipo de objeto que tiene más valor por ser comprado **original**. También es importante la **exclusividad** de ese *merchandising* (ediciones especiales, de coleccionista, firmadas...) y la posibilidad de **ser coleccionado**. Además se trata de artículos por lo general **caros** que pueden llegar a costar precios exorbitantes, si son para una colección. *Merchandising* es desde un llavero o una taza con imágenes de un película, a una carísima figura de resina, o la reproducción de un arma (espadas, sables laser...) pasando por una camiseta, un disfraz o un poster.

> *El caso del* merchandising *es un poco diferente. Si estamos hablando de alguna pieza de serie limitada, pues lleva su correspondiente certificado de "autenticidad". Posiblemente no sea ni más bonita ni más fea que algo que te puedas hacer tú, simplemente lleva el TRADE MARK que le da oficialidad, y por lo tanto, valor de coleccionismo. Si yo me hago un busto de Aragorn en casa y me queda chulísimo, pues sólo es eso. No es original. Puedo venderlo, y puede que me lo compren, pero jamás tendrá valor de coleccionista* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Sí que pienso que algo fabricado por uno mismo siempre va a tener más valor que algo comprado, excepto en el caso del* merchandising*, y por lo que ha dicho Katoren, que tiene el valor del coleccionismo* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Todo lo que viene a ser* merchandising*, por ejemplo, tiende a costar más de lo que parecería normal* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Este gusto por el *merchandising* es comparable al de los aficionados a los deportes (coleccionar tazas de equipos de fútbol, o tener camisetas de tu equipo de baloncesto favorito...) o a la música (un colgante con el emblema de tu grupo favorito, o una camiseta con la portada de un disco), pero que sigue siendo bastante particular. No obstante, parece que se está extendiendo en el resto de la sociedad. Allí donde otras personas muestran orgullosos el logotipo de D&G o Tous, los frikis prefieren llevar el símbolo de Batman o Linux.

Universidad Pontificia de Salamanca

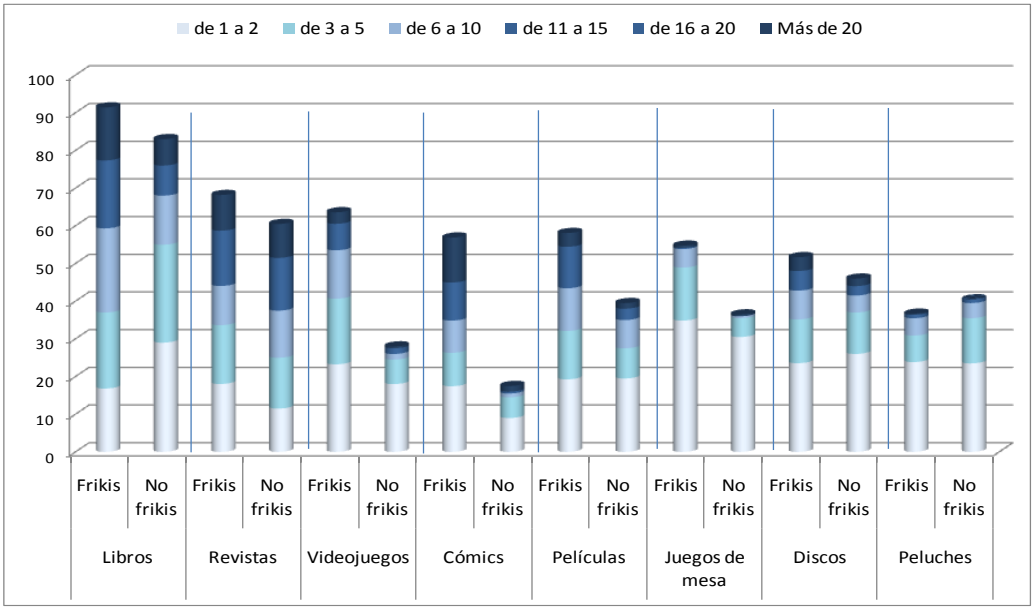
Como hemos visto en otros apartados, la oferta de artículos frikis es **mayor para los hombres que para las mujeres**, y parte de sus iconos y aficiones siguen considerándose eminentemente masculinas fuera y dentro del *fandom*. Por ejemplo, a la hora de comprar camisetas con iconos frikis (superhéroes, películas, frases graciosas...), tanto en tiendas especializadas como en tiendas generales las tallas suelen ser para chicos y están habitualmente colocadas en la sección de chicos. Aunque esto va poco a poco cambiando. La siguiente panelista nos da un buen ejemplo:

> *Por ejemplo, considero compra friki cuando voy al Bershka a la zona de chicos y me compro una camiseta de Lobezno* (Panelista, Tika, mujer, 22 años).

Artículos de consumo

En cuanto a si compran más o menos que los demás, tenemos como muestra los resultados de la **encuesta *online***. Queremos saber si frikis y no frikis gastan la misma cantidad de dinero en una serie de artículos. Para ello, formulamos la pregunta número 14: "¿Cuántos de los siguientes artículos sueles COMPRAR al AÑO?", y les ofrecimos una lista de elementos muy ligados al ocio y la cultura (libros, películas, discos, juegos, peluches...).

Gráfico 85: Compras al año. Porcentajes.



Para ambas submuestras, el artículo preferido son los **libros**, sobre todo por parte de los frikis, de los cuales sólo el 8% no los compra nunca, frente a un 16% de no frikis, el doble. Además, los frikis compran más cantidad de libros al año: el 40% compra entre 6 y 20 libros e incluso el 14% compra más de 20 al año. Por su parte, los no frikis que compran de 6 a 20

Universidad Pontificia de Salamanca

libros al año suponen el 21% de su submuestra, y los que compran más de 20 tan solo representan un 7%, ya que la gran mayoría, el 55%, compra entre 1 y 5 libros al año.

El segundo artículo más consumido, son las **revistas**, compradas por un 68% de frikis y un 60,5% de no frikis. En cuanto a cantidad ambas submuestras están muy igualadas.

Los **videojuegos**, por su parte, presentan una distribución muy desigual, pues son consumidos por el 64% de los frikis frente a sólo el 28% de los no frikis (menos de la mitad), de los cuales, la mayoría solo compran uno o dos al año (el 18%), o entre 3 y 5 (el 6,5%); tan sólo un pequeño 3,5% compra más de 5 videojuegos al año. Por su parte, el conjunto de frikis que compran más de 5 juegos al año es alto, un 23%.

Los **cómics** presentan diferencias aún mayores, si cabe; los compran el 57% de los frikis y sólo el 17,5% de los no frikis (menos de la tercera parte), de los cuales la gran mayoría compra muy pocos (el 9% compra uno o dos al año, el 5,5% de tres a cinco, y sólo el 3% compra más de seis al año). Por su parte, los frikis que sólo compran 1 o 2 cómics al año representan el 17%, igualando sólo en ese rango al conjunto de todos los no frikis compradores de cómics; el 9% compra de 3 a 5, el 8,5 compra de 6 a 10, el 7% compra de 11 a 15, el 3% compra de 16 a 20 y después el número de ventas sube un nuevo repunte, ya que el 12% de los frikis encuestados compra más de 20 cómics al año.

Tabla 49: Compra de videojuegos y cómics. Sexos. Porcentajes.

	Videojuegos		Cómics	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Ninguno	39,4	58,8	55,0	60,5
de 1 a 2	21,3	21,5	13,7	14,9
de 3 a 5	15,7	11,3	7,6	7,6
de 6 a 10	12,4	5,1	5,2	6,2
de 11 a a15	6,0	1,8	5,2	4,0
de 16 a 20	2,0	0,4	1,6	2,2
Más de 20	3,2	1,1	11,6	4,7
Total general	100,0	100,0	100,0	100,0

Sin embargo, es importante destacar que, en cuanto a **sexos**, tanto los videojuegos y los cómics son artículos que compran los hombres con mayor frecuencia que las mujeres. La muestra friki está más equilibrada en cuanto a sexos que la no friki, en la cual hay un número mayor de mujeres, y este hecho puede condicionar, parcialmente, la diferencia entre submuestras. Como vemos en el gráfico siguiente, aproximadamente seis de cada diez

Universidad Pontificia de Salamanca

hombres encuestados compran algún videojuego al año, pero sólo lo hacen cuatro de cada diez mujeres. Además el porcentaje de hombres que compran muchos videojuegos (más de 10), es mayor al de las mujeres: 11% frente a 3%. Con respecto a los cómics, el 45% de los chicos compran alguno al año, 5,5 puntos porcentuales más que las mujeres. El 18,5% de los chicos compran muchos cómics al año (más de 10), al igual que el 10,9% de las chicas.

En cuanto a las **películas**, es interesante constatar que los frikis siguen siendo mayores compradores que los no frikis, aunque con diferencias no tan grandes. Esto es interesante también por la lucha entre original y copia pirata; el estereotipo friki nos muestra a un tipo de persona que descarga de forma pirata mucha cultura, pero que también la compra. Volviendo a los porcentajes, el 58% de frikis y el 39,5% de no frikis compran películas alguna vez al año; los porcentajes de quienes compran un pequeño volumen de películas están muy igualados en ambas submuestras, las diferencias surgen entre quienes compran muchas películas al año. El 26% de los frikis y el 12% de los no frikis compran más de 6 películas anuales, y además, el 8% de frikis compra más de 16, frente a sólo el 1,5% de los no frikis.

En cuanto a los **juegos de mesa**, los frikis vuelven a ser los compradores más asiduos, pero quizás no tan asiduos como se esperaba a priori. Compran juegos algo más de la mitad de los frikis (el 55%), pero en su mayoría lo hacen puntualmente (el 35% compra uno o dos al año, mientras que el 14% compra de 3 a 5, el 5% compra hasta un máximo de 10 juegos al año); el porcentaje de frikis que compra más de 10 juegos al año es inferior al 1%. Por su parte, el 30,5% de los no frikis compran uno o dos juegos al año, el 5% compra entre 3 y 5, un 0,5% compra de 6 a 10 al año y otro 0,5% compra más de 20, como caso excepcional (corresponde a un sólo registro, de los 200).

El apartado relativo a los **discos** está bastante igualado, si bien, de nuevo los frikis se muestran como mayores consumidores; el 43% de frikis y el 41,5% de no frikis, compran entre uno y diez discos al año, el 5% de frikis y el 2,5% de no frikis compran de 11 a 20, y el 4% de frikis y el 2% de no frikis compran más de 20 al año.

Por último, el apartado **peluches**, es curiosamente el único en el que los no frikis se muestran como mayores compradores, aunque la diferencia es pequeña. En cualquier caso, podemos afirmar que el 37% de los frikis y el 40,5% de los no frikis encuestados compran peluches alguna vez al año, y en general con una frecuencia baja, pues la mayoría compra menos de 6 peluches al año. Ante la duda de si el mayor número de mujeres en la submuestra no friki pudiera influir en el resultado de la pregunta, se presenta la siguiente tabla, en la que, como vemos, las mujeres efectivamente compran más peluches que los varones a lo largo del

Universidad Pontificia de Salamanca

año, pero las diferencias son bastante pequeñas. El 45,5% de mujeres compran al menos un peluche al año, sólo 15 puntos más que los hombres, que compran peluches en un 30,6%. Por otra parte, sólo el 0,8% de los chicos compran muchos peluches (más de 10 al año), pero también es pequeño el porcentaje de chicas que lo hacen, el 1,5%.

Tabla 50: Compra de peluches al año. Sexos. Porcentajes.

Peluches	Hombre	Mujer
Ninguno	69,4	54,5
de 1 a 2	21,4	26,2
de 3 a 5	4,8	12,7
de 6 a 10	3,6	5,1
de 11 a a15	0,8	0,7
de 16 a 20	0,0	0,4
Más de 20	0,0	0,4
Total general	100,0	100,0

En cuanto a la **edad**, encontramos que en algunos elementos existe una tendencia de aumento del consumo según aumenta la edad, esto ocurre en el caso de los libros, las revistas y los cómics. Los menores de 20 años que compran más de 15 libros al año suponen sólo un 12% del total, este porcentaje va subiendo conforme aumenta la edad: 16% entre 20 y 29 años, 17% entre 30 y 39, y despunta en el rango de 40 años en adelante, alcanzando hasta un 32%. Parecido ocurre con las revistas, compran más de 15 al año el 11% de los jóvenes, en torno al 13% de los opinantes de edades intermedias y hasta un 29% de los opinantes más mayores. En cuanto a cómics, tan sólo un 3% de los jóvenes compran más de 15 al año, un 11% de cada uno de los rangos intermedios y un 13% de los opinantes de 40 años y mayores.

Tabla 51: Aumento en las compras conforme al rango de edad. Porcentajes.

	Libros				Revistas				Cómics			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Ninguno	17,8	10,7	11,9	0,0	42,5	36,1	31,9	15,8	78,1	56,7	55,6	36,8
de 1 a 2	28,8	22,6	20,3	5,3	19,2	17,1	11,8	13,2	8,2	14,4	16,0	18,4
de 3 a 5	20,5	25,6	18,9	18,4	11,0	14,5	16,7	18,4	4,1	6,3	8,3	21,1
de 6 a 10	15,1	18,5	18,9	28,9	8,2	11,9	11,8	10,5	2,7	7,0	5,6	2,6
de 11 a a15	5,5	6,7	13,3	15,8	8,2	7,4	15,3	13,2	4,1	4,4	4,2	7,9
de 16 a 20	5,5	3,3	6,3	15,8	1,4	4,5	5,6	5,3	1,4	1,1	2,1	7,9
Más de 20	6,8	12,6	10,5	15,8	9,6	8,6	6,9	23,7	1,4	10,0	8,3	5,3
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Universidad Pontificia de Salamanca

En los videojuegos, la tendencia va aumentando hasta los 39 años, pero vuelve a bajar entre los mayores de 40, que no consumen tantos. Por su parte, los juegos de mesa tienen una distribución muy similar entre las edades a partir de 20 años, pero se compran mucho menos por parte de los menores de 20, el 60% de ellos no compra ningún juego de mesa al año. Como vemos en la tabla, incluso entre los frikis, los menores de 20 años compran menos juegos de mesa que sus compañeros de mayor edad, en torno a un 8% menos. En todo caso, compran más juegos de mesa que los menores de 20 años que no se consideran frikis, un 15% más. Estos vaivenes conforme a la edad podrían achacarse en parte al poder adquisitivo, sobre todo en el caso de los juegos de mesa, que son relativamente caros; sin embargo, ni las revistas ni los libros ni los cómics son artículos muy caros. Los videojuegos sí lo son, pero como vemos, si los mayores de 40 no los compran, puede ser más por una cuestión de gustos y aficiones que de dinero. No encontramos variaciones significativas en cuanto a la edad en el resto de ítems (peluches, discos y películas).

Tabla 52: Consumo de videojuegos y juegos de mesa conforme al rango de edad. Porcentajes.

	Videojuegos				Juegos de mesa			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Ninguno	57,5	48,5	47,2	50,0	60,3	51,7	49,3	47,4
de 1 a 2	23,3	20,1	23,6	18,4	31,5	33,1	34,7	34,2
de 3 a 5	11,0	16,0	11,1	7,9	8,2	11,5	10,4	10,5
de 6 a 10	2,7	9,0	9,0	15,8	0,0	3,0	4,2	7,9
de 11 a a15	4,1	2,6	5,6	5,3	0,0	0,0	0,0	0,0
de 16 a 20	1,4	1,1	0,7	2,6	0,0	0,4	0,0	0,0
Más de 20	0,0	2,6	2,8	0,0	0,0	0,4	1,4	0,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Tabla 53: Consumo de juegos de mesa. Detalle de los menores de 20 años. Porcentajes.

	Frikis				No frikis
	Menores de 20 años	Entre 20 y 29 años	Entre 30 y 39 años	De 40 años en adelante	Menores de 20 años
Ninguno	**51,6**	44,8	44,4	44,0	66,7
de 1 a 2	**35,5**	33,7	34,3	44,0	28,6
de 3 a 5	**12,9**	16,3	14,1	0,0	4,8
de 6 a 10	**0,0**	4,1	6,1	12,0	0,0
de 11 a a15	**0,0**	0,0	0,0	0,0	0,0
Más de 15	**0,0**	1,2	1,0	0,0	0,0
Total general	**100,0**	100,0	100,0	100,0	100,0

Universidad Pontificia de Salamanca

En resumen, los frikis se dibujan como más consumistas que los no frikis en cuanto a ocio, sobre todo en cuanto a videojuegos, cómics, juegos de mesa y películas. Los no frikis compran menos de todos estos ítems, salvo en el caso de los peluches, que consumen un 5% más al año. La compra de videojuegos, cómics y peluches está influenciada por el sexo del consumidor (los dos primeros ítems son piezas de consumo principalmente masculinas y el tercero femenina). El consumo de libros, revistas y cómics aumenta conforme aumenta la edad, al igual que los videojuegos, aunque estos decaen en las edades de 40 años en adelante. Por su parte, los juegos de mesa apenas se compran antes de los 20 años.

Para conocer un poco más el tipo de compras que hacen los frikis, puede consultarse en el anexo la actividad creativa llamada "El Reparto" que se presentó en el panel *online*, donde los opinantes indican algunas de sus compras favoritas y sus precios.

Puntos de venta

Además de las tiendas de las que a continuación hablaremos, otro punto de compras frikis son las **ferias**, que además se configuran como un espectáculo y un entretenimiento. Eventos como Expomanga, Expocómic, etcétera no son sino lugares donde reunir stands de tiendas, animados por presentaciones de nuevos artículos, concursos, firma de ejemplares, etcétera. Pero su primer objetivo son las compras.

> *Todos los años ahorro unos 50 euros para ir al expomanga/expocómic y comprarme* merchandising (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

El tipo de tiendas que visitan por excelencia son las **librerías y jugueterías especializadas**. Son aquellas tiendas especializadas en cómics, juegos de mesa, miniaturas, literatura fantástica y el siempre presente *merchandising*.

> *Compras frikis están bastante bien concentradas en las que llamamos tiendas frikis: libros de fantasía, juegos de mesa y de rol,* merchandising*,* Warhammer*,* anime*, manga, cómics...* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Considero compra friki todo lo que se pueda comprar en una de esas tiendas: libros, cómics, juegos, figuritas, camisetas,* merchandising... (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cuanto a su **distribución**, suele haber una en las ciudades pequeñas, ninguna en los pueblos y varias o muchas en las grandes ciudades. A menudo, como sucede en Madrid, varias tiendas se agrupan en una misma zona que los frikis suelen visitar a modo de paseo o excursión divertida. A veces se aplican nombres cariñosos a esa actividad como "visitar la zona

Universidad Pontificia de Salamanca

F" (F de friki), o "hacer el tour friki". Lo cierto es que el fenómeno friki es más bien urbanita en el sentido que está más extendido en las grandes ciudades que disponen de tiendas y eventos variados que lo sustentan. En los pueblos y ciudades pequeñas también hay frikismo pero se lleva de forma más solitaria o por el contrario se sustenta en asociaciones o peñas en las que se dispone de un sitio para congregarse, pero suele ser exclusivo.

> *Si me pilla un día por el centro me hago el tour friki por las tiendas de la calle Luna* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Cada vez que voy a Madrid no puedo evitar recorrer todas las tiendas de los alrededores de la Plaza de la Luna* (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *La Zona F (de Friki) es toda la zona centro, principalmente al oeste de Callao. Aunque hay un par de tiendas entre Callao y la Plaza Mayor, la mayoría están al otro lado de Gran Vía. Las calles Luna, Estrella, Silva y Pez tienen un total de más de nueve tiendas ellas solas. Aparte, hay más tiendas en los alrededores. Es un mote que tiene esta zona desde hace ya algunos años, aunque no sabría en qué momento empezó. Casi todas venden cómics y* merchandising*, tanto de estos como de películas. Hoy en día es casi lo que más vende* (Cita de Entrevista a Comercial en Juguetería especializada, con experiencia de más de 10 años).

El ambiente de esas tiendas es bastante familiar. Al cliente le gusta ser reconocido y recomendado y tener oportunidad de participar de actividades (charlas, cursos, divulgación de juegos, concursos, torneos...) o incluso de conocer gente con las mismas aficiones en la tienda.

> *Me gusta más el trato directo, y por eso prefiero ir a tiendas físicas, además el friki es animal de costumbres... si puedes, irás siempre a la misma tienda, porque además eres amigo del dueño* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Suelen ir a estos lugares concretos no solo porque tienen un microcosmos en cuanto a productos sino también en cuanto a gente del mismo rollo o incluso actividades* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

A estas librerías especializadas, podemos añadir **otras tiendas de interés friki** –la mayoría típicamente urbanitas– como pueden ser las de ropa gótica o de estilo *steampunk* (en Madrid también se agrupan en torno a la misma zona que las tiendas frikis), tiendas de música especializadas, ludotecas y tiendas de videojuegos.

> *Son tiendas en las que o compras algo friki o no compras nada. Normalmente en las tiendas que compro yo suelen estar en el centro, igual que las tiendas donde compro ropa, pero la diferencia es que las tiendas frikis están*

Universidad Pontificia de Salamanca

"escondidas" en calles chiquititas, y las de ropa están en plena Gran Vía o Fuencarral (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Por compras frikis entiendo, si nos ponemos simples, las cosas que venden las tiendas especializadas en esto. Es decir, productos como cómics, manga, anime, libros de fantasía, juegos de rol, Warhammer*,* merchandising *de lo anterior... camisetas, peluches, figuritas,* cosplays*... o incluso juegos de mesa. Pero también hay cosas como los videojuegos, cd's de música, ropa gótica, etc. que no suelen vender en estos sitios o que tienen otras tiendas todavía más específicas y que considero dentro de la categoría de friki... incluye productos que pertenecen a un ámbito minoritario y que no suelen ser demandados por personas más corrientes* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Los frikis **también visitan grandes superficies** donde pueden encontrar algunos de los mismos artículos y a veces a menor precio. Por ejemplo en tiendas como El Corte Inglés, MediaMarkt o de forma destacada La F'nac. Sin embargo suelen preferir las tiendas pequeñas y especializadas. El atractivo de las grandes es que, si se trata de un producto muy comercial, pueden encontrarlo rápidamente a buen precio. A veces también consiguen hacer compras frikis en establecimientos no frikis, ya que los focos de interés friki son muy variados.

Las cosas frikis en los últimos tiempos también se puedan encontrar en tiendas más generales como la Fnac, si tengo prisa prefiero ir a ésta última porque en un mismo sitio tienes de todo lo habitual, y si me guío por el ambiente y por un paseo más detenido prefiero ir a las tiendas frikis (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Por ejemplo, un hada de Playmobil para mi hermana en El Corte Inglés, o entrar en una tienda de bisutería totalmente normal y pensar "estas pulseras me las llevo, que tienen una pinta perfecta de medieval para un rol en vivo". Generalmente ambos tipos de compras se diferencian en el objetivo. Algunas prendas de ropa ya las compro teniendo en mente que por su estilo, me pueden servir para disfraces (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cuanto a las **compras por Internet**, también están bastante extendidas en el mundo friki, pero tampoco consiguen sustituir a la compra en pequeño comercio, sino que más bien las complementan, sobre todo en cuanto a los artículos que no pueden conseguirse en tiendas físicas. Las físicas, por su parte, no pierden la oportunidad de aparecer también en la red pues entienden que hoy en día es algo imprescindible, dado su público objetivo.

Me gustan todas las tiendas, sobre todo si tienen mucha variedad de artículos, incluso cosas, como merchandising*, en las que no pretenda gastarme el dinero. Me encanta mirar. Las tiendas* online *tienen muchas ventajas,*

Universidad Pontificia de Salamanca

aunque las falta ese factor de tener cien mil frikadas a tu alcance (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Las ventas online *son un arma de doble filo para las tiendas "físicas" como la nuestra. Sin duda, es una ventaja vender* online*, ya que llegas a un público infinitamente superior al que llegas de normal y tu publicidad puede llegar allá donde antes no llegaba. Sin embargo, eso da pie a que se creen tiendas exclusivamente* online*, y de éstas hay muchas, que no dan servicio personalizado y venden más barato, principalmente porque tienen unos gastos muy inferiores que afrontar.* (Cita de Entrevista a Comercial en Juguetería especializada, con experiencia de más de 10 años).

Lo cierto es que los frikis disfrutan visitando las pequeñas tiendas especializadas y reconocen que **son en buena medida sustentadoras del *fandom***, ya que crean un ambiente y unas sinergias importantes que favorecen el consumo y la divulgación del frikismo, la toma de contacto con otros frikis, la puesta al día en novedades, etcétera. Es otro de los motivos para visitarlas: se proponen apoyarlas en la medida de lo posible, para que no desaparezcan.

Las tiendas frikis son una gran parte del mundillo. Creo que el friki tiene tendencia a aficionarse a una tienda e ir a ella hasta conseguir que le reconozcan. Eso nos viene muy bien, porque entonces ya puedes tener información de última mano sobre nuevos lanzamientos, tener ciertas ventajas sobre clientes más esporádicos, reservas, descuentos... Las tiendas online*, para cosas excepcionales. Creo que el friki es mucho más dado a comprar en tiendas físicas* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Nuevas formas de consumo

Aunque acabamos de decir que las compras por Internet no parecen sustituir a las de las tiendas físicas, lo cierto es que es uno de los colectivos que presumiblemente más compra por internet. En la encuesta (pregunta 20) y sólo referido a la ropa, veíamos que el 26% de los frikis la compraba a veces por Internet, frente a sólo el 9% de los no frikis.

A este respecto es interesante indagar por las nuevas formas de consumo y producción basadas en la interconexión *online*, como pueden ser los sistemas ya mencionados de *long tail* y *crowdfunding*, que permiten acceder a bienes que de otra forma no estarían disponibles (en el caso del *long tail* muchos clientes individuales se unen para obtener una oferta o importar un producto, beneficiados por la unión y la compra conjunta de grandes cantidades) o directamente no se fabricarían (el caso del *crowdfunding* permite un micromecenazgo de aquellos proyectos que se valoran pero que la industria no tiene capacidad o interés para producir).

Universidad Pontificia de Salamanca

Cierto es que estos sistemas no son específicamente frikis, se trata de nuevas formas de consumo a las que cualquiera puede acceder, pero también es cierto que el *fandom* reúne cualidades para ser uno de los pilares, tanto de los compradores como de los ofertantes de proyectos. Echemos un vistazo a las categorías propuestas por distintas plataformas:

Gráfico 86: Categorías de la página internacional Kickstarter[114] y de las páginas españolas Lánzanos[115]. y Verkami[116].

Si nos fijamos tanto en las categorías, como en las etiquetas de temáticas recurrentes e incluso en la estética, particularmente la de Lánzanos, podemos ver que tienen cierta resonancia con el *fandom*: hablan de videojuegos, cómic, cine, tecnología, ciencia, incluso de robots, zombis o Cthulhu. Está claro que la influencia friki en estas nuevas formas de consumo existe, aunque no podamos medir con esta breve información, el alcance de su impacto.

Piratería

En cuanto a la **piratería**, o descarga ilegal a través de la red, está muy presente en el mundo friki. La mayoría de las piezas culturales favoritas de los frikis son susceptibles de ser

[114] http://www.kickstarter.com/discover?ref=nav
[115] http://www.lanzanos.com/proyectos/
[116] http://www.verkami.com/browse/16

Universidad Pontificia de Salamanca

pirateadas. Además la mayoría de ellos poseen los conocimientos informáticos necesarios para encontrar y descargar fácilmente los contenidos que buscan y, por añadidura, existe un fuerte sentimiento de comunidad y divulgación que hace que la gente se esfuerce en poner al alcance de todos sus piezas favoritas (las comparten, crean subtítulos, realizan reseñas...)

> *La piratería sí pienso que es más frecuente entre los frikis, porque consumimos muchos productos que pueden bajarse por este método: videojuegos, música,* anime*, series, tal y cual. Y además hay que tener cierta interacción con las nuevas tecnologías* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Se piratean sobre todo **música y series**. La música, porque se considera demasiado cara en nuestro país y porque la industria musical genera rechazo (hablamos de ello un poco más adelante) y las series porque al ser un artículo que pueden ver gratis en TV, consideran que no es dañino descargarlas, para verlas cómodamente a la hora que cada uno desee. Es igual que grabarlas en cinta, como se hacía hace unos años, para verlas más tarde, si el horario no era conveniente. Por otro lado, la cantidad de frikis que no tienen TV es bastante abundante. Estos frikis utilizarían las descargas para crear su propia TV a la carta, para ver las series y programas que prefieren en sus horarios más convenientes.

> *En el caso de las series, lo que hacemos es verlas online. Al fin y al cabo, es como verlas en la tele, ¿no?* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *En mi caso no tengo televisión, y las series no las veo "porque sean como en la tele" sino porque prefiero hacer mi propia televisión, ver las series en versión original, o antes de que salgan en España* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *No tengo televisor (no me cabe en el piso, no es una cuestión de rechazo personal hacia la tele, ni una pose intelectual, simplemente, si tengo que elegir entre una pantalla de televisión y mi ordenador, no hay duda alguna) y sin embargo veo muchas series americanas en el ordenador y comparto* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Las películas se piratean pero **también se adquieren**. Los frikis suelen ir muy a menudo al cine, incluso pueden asistir varias veces a una misma película. También son grandes consumidores de películas originales y también les gusta poseer la edición especial. Sin embargo, se piratean aquellas películas muy minoritarias, extranjeras o antiguas, que no pueden adquirirse por vías normales. También se piratean otras películas como test de compra, por ahorrar dinero o porque consumen muchas películas y no pueden permitirse el gasto ni poseen el espacio para tantos originales (como se explicará a continuación).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Respecto a películas sí que tengo descargadas muchas, pero suelo ir bastante al cine, pero ciertas pelis que me gustaría ver allí como la que hace poco estrenaron en Sitges de este año* Attack the block*, pero que no se vio por los cines de aquí, hacen que me descargue algunas películas. Otra cosa son las series que siempre me descargo, simplemente por tener libertad de poder verla cuando quiera* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Ocurre algo similar con los **libros y cómics**: se piratean pero también se adquieren, por motivos muy similares a las películas. Con la aparición y extensión del e-book la piratería de libros ha aumentado, pero parece seguro que, si la industria realiza buenas ofertas en libros digitales, los aficionados preferirán pagar por ellos (como ocurre con los videojuegos) en lugar de descargarlos ilegalmente. Otro motivo par piratear libros es la tardanza que supone en algunos casos la llegada del libro a España. Por ejemplo, el esperado quinto libro de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, titulado *Danza de Dragones*, aún no se ha publicado en castellano, y una gran parte del *fandom* ya lo está leyendo escaneado en inglés, porque no pueden esperar para saber qué ocurre con sus personajes favoritos. Estas personas, casi en su totalidad, comprarán el libro legalmente una vez haya sido traducido y editado en castellano.

> *Desde que he encontrado una página de descargas (...) especializada en cómics, leo muchos más. No suelo comprar cómics porque el rendimiento precio–tiempo de lectura tiende a cero, especialmente con autores americanos, así que sólo compro los que ya he leído y estoy segura de que me gustan...* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En cambio, **los videojuegos se piratean en menor medida**, pese a que sus precios son altos. Este menor pirateo no sólo ocurre por los sistemas de seguridad, sino porque se entiende que hay un esfuerzo por parte de la industria, por acercar el producto al cliente. Como ejemplo se cita la plataforma Steam, donde puedes adquirir juegos legalmente a precios asequibles y con muchas facilidades. Esta industria despierta las simpatías de los opinantes, que quieren contribuir a la innovación y por ello pagan los precios más gustosamente. Esta opinión suele ser defendida por los más jugones, mientras que los jugadores más ocasionales son más proclives a piratear.

La industria musical resulta mucho menos amable a ojos de los entrevistados debido a los precios caros y la falta de facilidades, aparte de un deterioro progresivo de su imagen por las decisiones tomadas por la SGAE, la apuesta por grupos muy comerciales, etcétera. Es una industria poco valorada y los opinantes piensan que debería adaptarse mejor a los nuevos tiempos para ser una verdadera competidora a la piratería.

Universidad Pontificia de Salamanca

Sobre la piratería tengo ideas muy dispares, según qué se piratee. Ya que por ejemplo para mí la música, aunque hay intentos de Itunes, Zune y tal de evolucionar, aun me parece un precio muy alto por ciertos Cd de actualidad, creo que el negocio debía estar en los conciertos. En cambio cuando se trata de videojuegos soy muy radical no me gusta nada la piratería. No es que esté a favor de pagar 59€ por ciertos juegos triple A, pero es que con una fuente como Steam [legal y competitiva] *(...) no veo el porqué a la piratería. Y no es por nada, se que aunque exista la piratería grandes empresas no cerraran, pero sí veo que la innovación se frenará* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

Hablando por mis amigos frikis, conozco además muchos de ellos que no sienten esa necesidad de tener los objetos físicos y que usan mucho el Steam para descargarse legalmente videojuegos, a un precio mucho menor que en la tienda, y que se podrían bajar [ilegalmente] *pero prefieren hacerlo así porque se les da facilidades* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Con esta forma de acceso a la cultura estoy bastante de acuerdo. Internet se construye por los usuarios. (...) el concepto de propiedad ha cambiado con Internet (...) Es el mercado quien debe adaptarse. Hasta ahora la escasez de acceso a la música, a la literatura, al cómic, a los videojuegos... hacía que las distribuidoras y productoras impusiesen las normas en sus términos. Si cambia el juego de poder, y son los consumidores los que tienen las riendas (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

En cuanto a los **juegos de mesa**, muy pocos se piratean por el coste que supone imprimir y reconstruir el juego para su uso y por la pérdida de calidad que eso supondría (no es lo mismo jugar sobre un tablero de cartón, con figuras de madera, que en un tablero de papel con fichas de parchís). Quizás a esto se deba el hecho de los elevados precios que aún en tiempos de crisis mantienen los juegos de mesa, que no se ven apenas afectados por la piratería. **Los juegos más pirateados son los manuales de rol**, sobre todo las expansiones. Esto se debe a que es un material que se puede utilizar en el propio ordenador o que en todo caso no supone tanto coste imprimirlo, si fuera necesario (es un libro). Además, son relativamente caros. Por otro lado, muchos de estos manuales son antiguos (años 80) y cuesta encontrarlos, pero incluso cuando es posible encontrarlos, algunos usuarios se sienten justificados a la hora de piratear una expansión, si ya han pagado dinero por el manual básico.

He dedicado dinero (...) a algunos manuales de Rol, los básicos, dado que los suplementos los consulto en PDF (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Por otro lado, los frikis son personas que consumen mucha cultura original; por mucho que pirateen, siguen teniendo la necesidad de poseer el artículo original de aquellas cosas que

Universidad Pontificia de Salamanca

más les gustan, que son muchas. Además, se muestran sensibilizados y preocupados por contribuir con su dinero a que sus aficiones sigan disponibles.

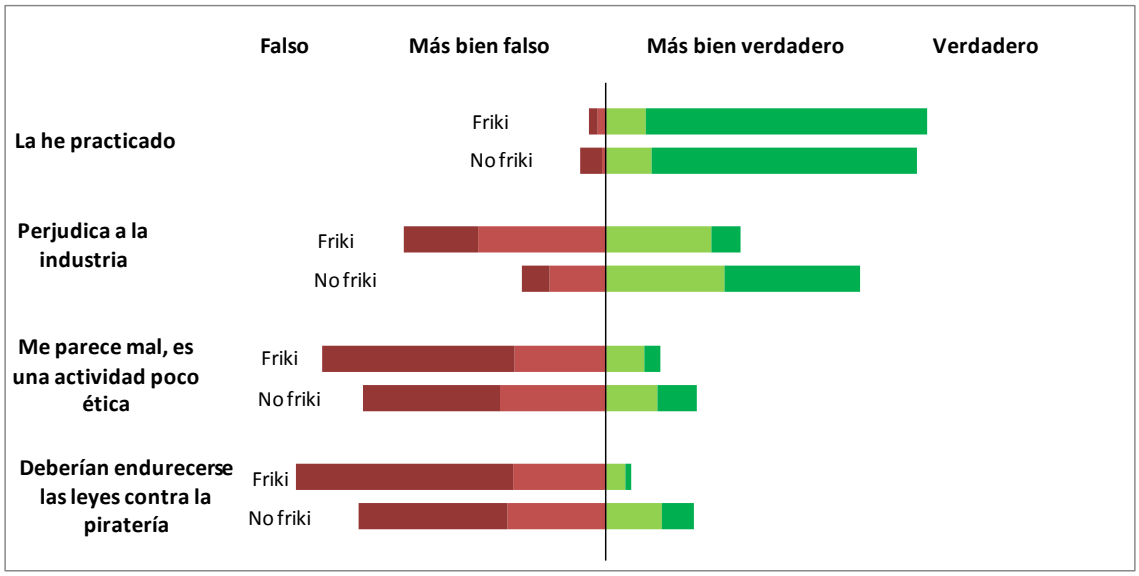
> *El caso es que a pesar de la posibilidad de obtenerlo gratuitamente, cuando encuentro algo que me gusta especialmente sí que siento la necesidad de tenerlo físicamente, de comprarlo original y no solo tenerlo grabado o en el ordenador* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *El problema es que el autor tiene que seguir vivo y nutrido. Por ello es bueno colaborar y apoyar los productos que más te gusten cuando puedas* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Si me gustan los libros de Martin, quiero que Martin gane el dinero suficiente para que siga con su trabajo, y me escriba más libros* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En la encuesta *online* se les pidió en la pregunta 15 que indicaran sus opiniones con respecto a las descargas no legales. La gran mayoría indican como verdadero haber practicado la piratería (el 83% de los frikis y el 78,5% de los no frikis), y muchos de los restantes indican que esta afirmación es "más bien verdadera", es decir, que han practicado la piratería algunas veces (un 12% y un 13% de frikis y no frikis respectivamente). En el extremo opuesto, sólo un 5% de frikis y un 8% de no frikis marcan como "falsa" o "más bien falsa" la afirmación de haber pirateado. Así, podemos afirmar que ambas submuestras, en su gran mayoría, practican la piratería, si bien los frikis en un porcentaje ligeramente superior; aunque, como hemos visto en la anterior pregunta, también compran más artículos (libros, música y juegos) que los no frikis, puesto que son grandes consumidores de cultura por ambas vías, legal y no legal.

Gráfico 87: Opiniones sobre piratería. Porcentajes.

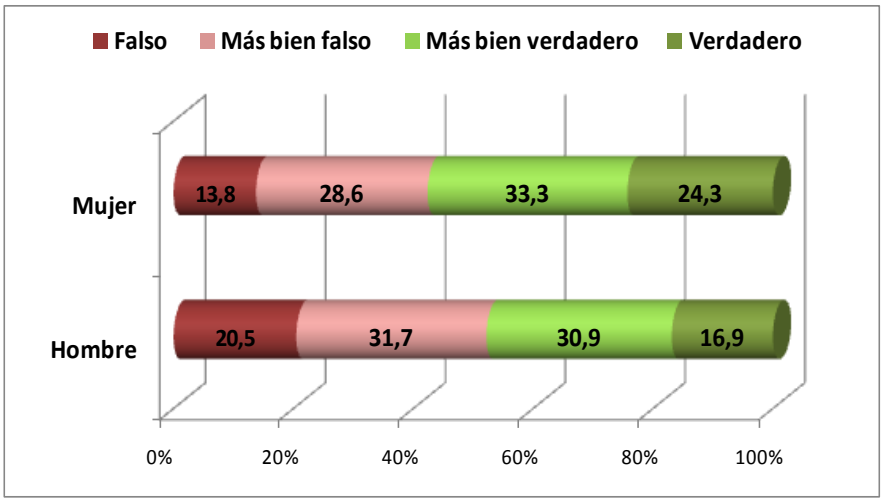


Universidad Pontificia de Salamanca

La siguiente afirmación, si la piratería **perjudica a la industria**, muestra la mayor diferencia de criterio entre ambas submuestras. Para el 60% de los frikis resulta falso o más bien falso, mientras que para el 34,5% de los no frikis es más bien verdadero e incluso para el 40% resulta verdadero, sin reservas, un 74,5% en total de personas no frikis que se inclinan en pensar que la piratería perjudica a la industria, opinión opuesta a la de la mayoría de los frikis. En cuanto a si se considera una actividad **poco ética**, la mayoría se inclina a pensar que no, pero un 16% de frikis y un 26,5% de no frikis sí ven esta afirmación como verdadera o más bien verdadera. Por último, al preguntar si deberían **endurecerse las leyes contra la piratería**, el 92% de frikis y el 73,5% de no frikis opinan que no (falso o más bien falso), pero un 7% de frikis y un mayor 25,5% de no frikis opinan que esto es verdadero, que sí deberían endurecerse.

En este caso, variables como el sexo, la edad, la clase social y la inclinación política sí tienen una incidencia estadística en las respuestas, como vemos en los siguientes gráficos. Las mujeres se muestran más críticas ante la piratería, ya que piensan en un 58% que perjudica a la industria (suma de las respuestas "verdadero" y "más bien verdadero"); sólo el 48% de los varones piensa así, diez puntos porcentuales menos.

Gráfico 88: Opiniones sobre piratería según el sexo. Porcentajes.



En el caso de la **edad**, son los jóvenes los más críticos, el 77% de los menores de 20 años piensan que la piratería perjudica a la industria, la cifra baja al 51% entre los 20 y los 29 años y al 46% a partir de los 30 años, y se estabiliza en ese 46% en el siguiente rango de edad, de los mayores de 40. Respecto a la **clase social** percibida ("¿Cuál consideras que es tu clase social?"), aquellos que indican clases sociales más altas son más críticos con la piratería y este sentimiento baja según desciende la clase social. Creen que perjudica a la industria el 67% de los miembros de clase alta, el 64% de los de clase media-alta, el 55% de la clase media, el 44% de la clase media-baja y el 41% de os miembros de clase obrera.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 89: Opiniones sobre piratería según la edad. Porcentajes.

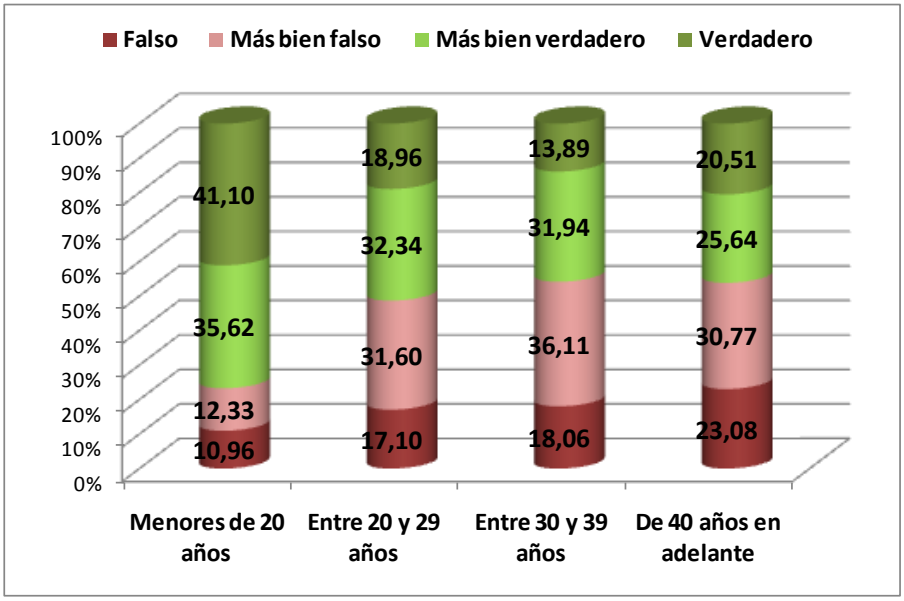
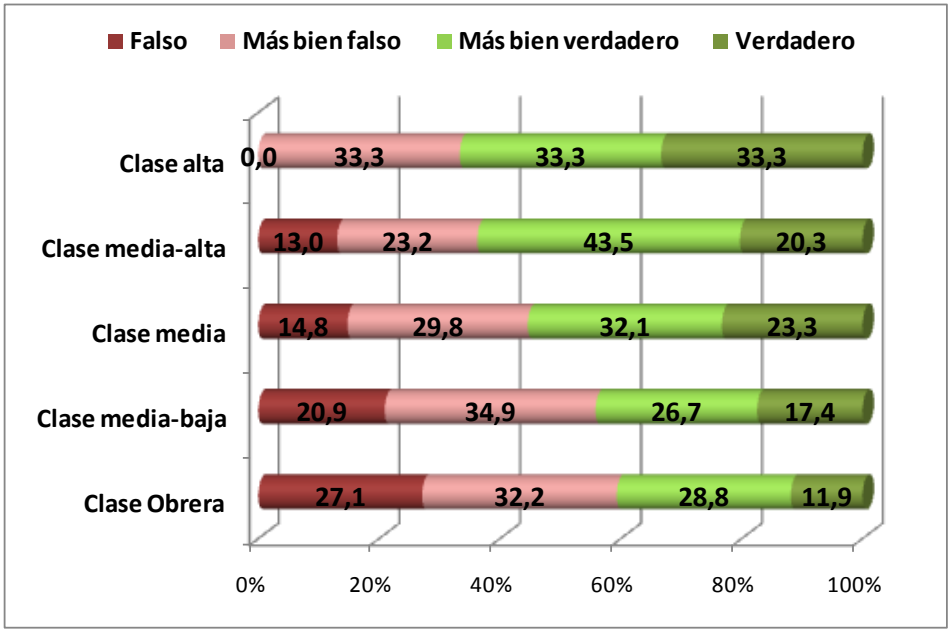


Gráfico 90: Opiniones sobre piratería según la clase social. Porcentajes.

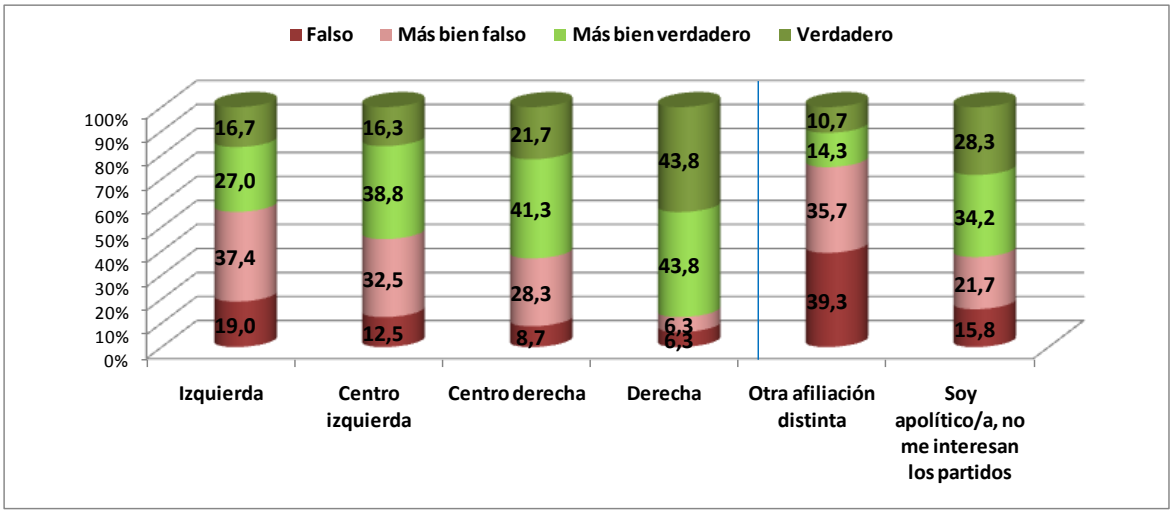


Por último, encontramos relación con la **inclinación política**[117]. Ven como "verdadero" o "más bien verdadero" este ítem el 87,5% de los de ideología de derechas y el porcentaje va descendiendo: el 63% de centro derecha, el 55% de centro izquierda y el 44% de izquierda. Por su parte, de los opinantes que indican tener otra afiliación política sólo 25% piensa que perjudique a la industria, situándose así como los menos críticos la piratería. Los apolíticos, por el contrario, la ve perjudicial en un 62,5%, un valor medio.

[117] En el gráfico correspondiente no se tienen en cuenta las opciones "extrema izquierda" ni "extrema derecha" ya que ocupan muy pocos registros lo que hace de los resultados poco concluyentes.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 91: Opiniones sobre piratería según la afiliación política. Porcentajes.



En resumen, la opinión de la piratería es más positiva en el caso friki, que no la consideran una actividad muy perjudicial para la industria, ni poco ética, ni creen que debieran endurecerse las leyes en su contra. Los no frikis se inclinan a pensar que sí es una actividad negativa pues perjudica a la industria, más de un cuarto de los encuestados creen que no es ética, y otro 25% (quizás los mismos encuestados) opinan que deberían endurecerse las leyes en su contra. En cualquier caso, la gran mayoría de ambas submuestras practica esta actividad. En cuanto a variables de clasificación, son más críticas con la piratería las mujeres que los hombres, los jóvenes que los mayores, los de clase alta que los de clase obrera, y los de derechas que los de izquierdas.

Motivos y Justificaciones del pirateo

El pirateo se siente como una actividad justificada porque **sirve a modo de test o prueba para decidir qué comprar**. Así, los compradores se decantarán por lo que de verdad quieren poseer. Ellos piensan que, si no existiera la posibilidad del pirateo, muchas cosas no las comprarían, por miedo a que después de invertir en ellas no fueran de su agrado. También creen que descargarse material puede **inducir a más compras**:

> *La "piratería" es tremendamente útil porque te permite conocer un producto antes de comprarlo, y saber si te gusta lo suficiente para comprarlo... si tuviésemos que elegir cosas tan complejas como música o videojuegos a ciegas, o bien nos quedamos pobres en el intento o bien podríamos llevarnos muchas decepciones* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *No voy a hablar en contra porque sí que me descargo cosas, sobre todo películas. Y con la crisis, más. Y muchas veces, después de haber visto una peli descargada, me la compro si me ha gustado mucho. No creo que sea muy lícito,*

Universidad Pontificia de Salamanca

pero dadas las circunstancias económicas y los precios altos que tienen estas cosas, me parece útil para los que somos pobres pero honrados. Sí que desde que descargo cosas compro menos, pero compro mejor. Como he dicho más arriba, me ayuda a hacer casting (Panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Yo creo que descargar cosas aumenta la posibilidad de que compres, puede que no lo que ya has visto, pero sí ediciones especiales, merchandising y objetos relacionados. Y eso por no hablar de las recomendaciones (...) Tengo todos los libros de Martin en casa, y no sólo he regalado Juego de Tronos tres veces, sino que hay más de diez personas que se han empezado a leer la saga porque yo se las he recomendado y les he prestado el mío, y después se los han comprado (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

La razón principal, en cualquier caso, es el precio y la sensación de estar pagando más de lo debido o lo que subjetivamente se considera justo y apropiado. A menudo se hacen referencias a que en otros países la música y los libros son más baratos. Se culpa tanto a la industria como al Gobierno por mantener el impuesto de lujo en los artículos culturales.

Tengo bajada toda la discografía de Iron Maiden, pero cuando fui a Irlanda, conseguí la mitad de sus discos por ¡30 euros! ¡30! Dime en qué tienda española puedo hacer esa compra por tan poco dinero ¡En ninguna! Si la música, pelis y cine no fueran tan caros, por supuesto que compraba, pero no estoy dispuesta a pagar 20 euros por un DVD cuando, si me voy al extranjero, concretamente en la tienda HMV y puedo comprarme las pelis ¡¡¡desde 3 libras!!! Por eso aprovecho cuando voy al extranjero para comprar música, libros y pelis, pues allí no son artículo de lujo (Panelista, Tika, mujer, 22 años).

Yo creo que también se puede reducir el coste de los libros en papel y de muchas otras cosas. O si no dar facilidades como la de los libros de segunda mano, que en otros países está a la orden del día y aquí todavía nos estamos poniendo con ello (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Y si mal no recuerdo, sí. La cultura, al menos los discos, llevan el IVA de artículo de lujo. Una vergüenza, desde luego (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Vuelve a aparecer la idea de que **es la industria quien se tiene que adaptar** a Internet y los nuevos tiempos, para competir con la piratería y dar facilidades al consumidor, a la vez que crea nuevos cauces para remunerar al autor, ya sea en el ámbito de la música o bien en el de la literatura, los juegos, o cualquier otro. Se pide además un cambio que favorezca la innovación y la calidad, que pueda mantener autores minoritarios y que no sea un negocio sólo para los autores "famosos" o "populares" que muchas veces consideran mediocres. En general los frikis

Universidad Pontificia de Salamanca

son **muy críticos** con la industria de la cultura en sus diferentes vertientes y procuran estar informados para realizar críticas fundamentadas en datos y razonadas.

> *En realidad, el problema se parece más a uno que ya tuvimos hace 2000 años... Ha aparecido un tipo que multiplica los panes y los peces. Y al gremio de pescaderos no le gusta. Ni a los panaderos. Al fin y al cabo, si ese individuo puede alimentar a mil personas con una hogaza de pan, nadie irá a comprar a sus tiendas. Así que lo crucifican. ¿No hubiera sido más bonito acabar con el hambre en el mundo? Pues aquí lo mismo: tenemos una herramienta que puede poner la música, el cine y la literatura al alcance de todos, reduciendo muchísimo los costes. ¿No es más inteligente buscar nuevas formas de pagar a los artistas que criminalizar algo que realmente no es malvado?* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

> *No es que me lo pongan fácil para comprarlos pagando* [los *ebooks*]*, ni que me hagan una rebaja sustancial. ¿No les saldría más rentable, dado que se eliminan los costes de material, impresión, almacenamiento y distribución... sustituyéndolos por los de servidores y programación web (que siguen siendo gastos, pero mucho menores), poner los libros electrónicos a un precio mucho más asequible y aumentar así la cuota de mercado? Que parece que en este país la cultura sea un lujo* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Los autores son los primeros perjudicados por este sistema de grandes empresas y editoriales que se lucran a su costa y les dan unos beneficios ridículos de los productos que sin ellos no podrían haber existido (...) Viendo el panorama real detrás de la fachada, es normal que uno empiece a estar harto de dichos tejemanejes* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Como son grandes consumidores de cultura de pago, se ven más justificados a la hora de consumir también cultura gratuita. De cierta manera se consideran **inversores y divulgadores** de la cultura, se dan cuenta de que generan beneficios porque compran y recomiendan muchos artículos que de otro modo no se venderían; por ello, consideran justo poder descargar cultura cuando no les es posible pagarla, como un tipo de compensación por sus esfuerzos, ya que siguen generando más dinero del que se pierde en una copia ilegal.

> *Tengo (...) más de dos mil libros. Creo que me he ganado a pulso el derecho a descargar archivos para mi* e-reader*, ahora que sólo puedo permitirme comprar como máximo un libro al mes, teniendo en cuenta que leo entre uno y dos por semana (...) No creo que, ahora que me he quedado en paro, descargarme* Dance with Dragons *sea "tomarme la justicia por mi mano", sino meramente una forma de poder seguir leyendo hasta que pueda permitirme ese gasto (...) No creo que le esté quitando el pan de la boca a Martin por hacerlo, ni a Pérez-Reverte, ni a Somoza, ni a Tim Powers, ni a Terry Pratchett, por poner sólo unos cuantos ejemplos de autores de los que tengo*

Universidad Pontificia de Salamanca

absolutamente todo lo que han publicado. Simplemente, ahora no dispongo de ese dinero, y no me parece justo, la verdad, que, habiéndome dejado el pastizal que me he dejado en libros a lo largo de mi vida, y habiendo transmitido mi pasión por ciertos autores a tantos amigos (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Algunos, de forma más sencilla, citan también la **comodidad** y el **anonimato** como motivaciones suficientes para piratear.

¿La piratería? Es ilícita, eso está claro. Es robar. Pero la uso... Es tan cómodo, tan barato y tan... inocuo y anónimo (...) ¿para qué voy a pagar por algo, si me lo dan gratis? (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

El problema que le veo yo a los CDs es que la gente que usamos mucho el ordenador hemos descuidado la típica cadena de música y todo lo tenemos en el ordenador... yo por ahí tengo muchos discos originales que prácticamente ni los toco porque es poco práctico tener que meterlos en el ordenador uno a uno, es más cómodo bajárselo y tenerlo todo (Panelista, Eris, mujer, 24 años).

También aparecen los argumentos de "su ilegalidad está en duda o es relativa", "no es ilegal, si no te lucras de ello" y "lo hace todo el mundo" como disculpas al pirateo.

Cuando alguien te presta un libro, no viene el autor a reclamar un precio (...) el concepto de propiedad clásica queda obsoleto. El mercado, no desea reconocerlo (...) Añadir que Justo no es necesariamente Legal (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

¡Me parece perfectamente sano y aceptable! Legal o no, ya es más complejo, hay un debate enorme desde hace años... (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Es algo habitual en absolutamente todo el mundo, sólo que los frikis nos bajamos cosas frikis y los no frikis se bajan Física y Química (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Influencia friki en el mercado global

Lo cierto es que el mundo friki ha contribuido a sentar las bases económicas y temáticas de la actual industria de **cine**, **juegos**, **literatura** y **moda**, e incluso en el **mundo empresarial**.

El **cine** quizás sea el ámbito más transparente en cuanto a cifras económicas. La exploración de temas de nicho, que inaugurara *La Guerra de las Galaxias* a finales de los 70 y que resurgiera a principios de los años 2000, constituye hoy una tendencia millonaria, con superproducciones como las que encontramos en las series de *El Señor de Los Anillos*, *Harry Potter* y otras muchas, que han sido verdaderamente el soporte financiero de las grandes

Universidad Pontificia de Salamanca

productoras, por encima de cintas con temática más realista. Los sitios web de noticias *Box office Mojo*[118] y *World Wide Box Office*[119] nos aportan algunos datos interesantes: en el siguiente gráfico podemos comprobar cómo la gran mayoría de las películas con mayores ingresos en su semana de estreno de los últimos seis años, pertenecen en mayor o menor medida al mundo friki. Englobamos en este grupo la saga *Crepúsculo*, aunque es repudiada por parte del *fandom*, pero por su ambientación fantástica-terrorífica y de corte juvenil entendemos que forma también parte de él.

Gráfico 92: Películas con mayores ingresos en su primer fin de semana en exhibición en EEUU.[120]

Posición	Título	Productora	Ingresos durante el primer fin de semana en EEUU, en millones de $	Año
1º	*Los Vengadores*	Paramount Pictures/Marvel Studios/Walt Disney Pictures	207,4	2012
2º	*Iron Man 3*	Marvel Studios/Walt Disney Studios Motion Pictures	174,1	2013
3º	*Harry Potter y las Reliquias de la Muerte Parte 2*	Warner Bros	169,2	2011
4º	*The Dark Knight Rises*	Warner Bros	160,8	2012
5º	*The Dark Knight*	Warner Bros	158,8	2008
6º	*The Hunger Games*	Lionsgate	152,5	2012
7º	*Spider-Man 3*	Sony	151,1	2007
8º	*The Twilight Saga: New Moon*	Summit Entertainment	142,8	2009
9º	*The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 2*	Summit Entertainment	141,3	2012
10º	*The Twilight Saga: Breaking Dawn - Part 1*	Summit Entertainment	138,1	2011

A continuación mostramos una tabla con la película más taquillera de cada año desde 1950. Hemos marcado las películas utilizando una escala de colores según su nivel de frikismo; las verdes son las cintas que pueden considerarse típicamente frikis, las de color amarillo aquellas que pueden considerarse en parte frikis por tener una temática fantástica, de ciencia ficción o terror, afín al mundo friki, y las sombreadas en gris son aquellas que pese a no ser frikis en sí mismas, han adquirido un papel en el imaginario de culto friki por algún motivo (bien por la trayectoria de sus directores, guionistas o actores, como es el caso de *Tiburón* o *La Jungla de Cristal*; bien por tratarse de películas emblemáticas de su época que son importantes

[118] http://www.boxofficemojo.com/franchises/
[119] http://www.worldwideboxoffice.com/
[120] Para entender el ranking y por qué sólo cubre películas desde 2007 debemos entender el efecto de la inflación: otras películas han resultado tanto o más taquilleras a lo largo de la historia del cine pero no han movido esa cantidad de dólares ya que cada dólar valía a efectos prácticos mucho más.

Universidad Pontificia de Salamanca

para cinéfilos como los miembros del *fandom*, tales como *Rocky* o *El Padrino*, o bien por tratarse de películas de animación y sólo por eso entran a formar parte de los gustos de gran parte de los miembros del *fandom*, como *El Rey León* o *Toy Story*). En este ranking la película *Ghost* puede considerarse una excepción. Pese a ser de temática fantástica y aunque es una película muy popular en los años 90, nunca se ha considerado una cinta friki.

Gráfico 93: Películas de mayor recaudación durante su año de estreno, desde 1950.

Película más taquillera	Recaudación mundial en $	Estreno	Película más taquillera	Recaudación mundial en $
La Cenicienta	85 000 000	1982	*E.T., el extraterrestre*	792 910 554
Quo Vadis?	30 000 000	1983	*Star Wars: Return of the Jedi*	475 106 177
This Is Cinerama	41 600 000	1984	*Indiana Jones and the Temple of Doom*	333 107 271
Walt Disney's Peter Pan	87 400 000	1985	*Back to the Future*	350 600 000
La ventana indiscreta	26 000 000	1986	*Top Gun*	344 800 000
La dama y el vagabundo	93 600 000	1987	*Atracción fatal*	320 100 000
Los diez mandamientos	85 400 000	1988	*Rain Man*	412 800 000
El puente sobre el río Kwai	33 300 000	1989	*Indiana Jones and the Last Crusade*	474 171 806
South Pacific	36 800 000	1990	*Ghost*	505 702 588
Ben-Hur	73 000 000	1991	*Terminator 2: El juicio final*	519 843 385
Let's Make Love	44 800 000	1992	*Aladdín*	504 050 219
101 dálmatas	224 000 000	1993	*Parque Jurásico*	914 691 118
007 contra el Dr. No	59 600 000	1994	*El Rey León*	951 583 777
007: Desde Rusia con amor	78 900 000	1995	*Die Hard: With a Vengeance*	366 101 666
007 contra Goldfinger	124 900 000	1996	*Independence Day*	817 400 891
The Sound of Music	163 200 000	1997	*Titanic*	2 185 303 871
Who's Afraid of Virginia Woolf?	28 000 000	1998	*Armageddon*	553 709 788
El libro de la selva	205 800 000	1999	*Star Wars: The Phantom Menace*	1 027 044 677
Funny Girl	58 500 000	2000	*Misión: Imposible II*	546 388 105
Dos hombres y un destino	96 700 000	2001	*Harry Potter y la piedra filosofal*	974 733 550
Love Story	106 400 000	2002	*El Señor de los Anillos: las dos torres*	926 047 111
007: Los Diamantes son eternos	116 000 000	2003	*El Señor de los Anillos: el retorno del Rey*	1 119 929 521
El Padrino	135 000 000	2004	*Shrek 2*	919 838 758
El exorcista	357 600 000	2005	*Harry Potter y el cáliz de fuego*	895 921 036
Blazing Saddles	119 500 000	2006	*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*	1 066 179 725
Tiburón	470 600 000	2007	*Pirates of the Caribbean: At World's End*	960 996 492
Rocky	225 000 000	2008	*The Dark Knight*	1 003 045 358
Star Wars: A New Hope	775 398 007	2009	*Avatar*	2 717 023 267
Grease	394 589 888	2010	*Toy Story 3*	1 063 171 911
007: Moonraker	210 300 000	2011	*Harry Potter y las Reliquias de la Muerte - 2*	1 328 111 219
Star Wars: The Empire Strikes Back	538 375 067	2012	*Los Vengadores*	1 511 757 910
Raiders of the Lost Ark	384 100 000	2013	*Iron Man 3*	1 153 747 000

A continuación mostramos un gráfico con las franquicias cinematográficas más taquilleras de todos los tiempos, de nuevo sin ajuste por inflación. La gran mayoría pertenece al mundo friki. Hemos marcado los títulos en el mismo código de colores para constatar que las franquicias que más millones de dólares mueven en la industria del cine son las de temática friki o afines. Sólo dos series de toda la lista pueden considerarse genuina y totalmente no frikis. Anotamos aquí para su mejor comprensión, que la serie de los vengadores incluye las películas de los superhéroes Iron man, Hulk, Thor, y Capitán América y que la serie de la Tierra Media incluye las películas de *El Señor de los Anillos* y el *Hobbit*.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 94: Franquicias cinematográficas con mayores recaudaciones a nivel mundial

Posición	Serie	N.º de películas	Recaudación media por película en $	Recaudación Total (en el mundo) en $
1º	*Harry Potter*	8	963 268 497	7 706 147 978
2º	*James Bond*	23	246 367 734	6 159 601 036
3º	*Los vengadores*	7	707 576 804	5 005 637 995
4º	*La Guerra de las Galaxias*	9	626 051 410	4 382 359 868
5º	*La Tierra Media*	6	991 245 486	3 964 981 944
6º	*Piratas del Caribe*	4	930 857 010	3 727 735 967
7º	*Batman*	9	530 389 415	3 720 043 339
8º	*Shrek*	5	698 292 831	3 510 516 231
9º	*La saga Crepúsculo*	5	668 400 000	3 344 717 264
10º	*Spider-Man*	4	812 140 769	3 248 563 075
11º	*La edad de hielo*	4	673 995 825	2 802 576 893
12º	*Transformers*	4	889 920 156	2 675 610 116
13º	*Misión: Imposible*	4	524 161 964	2 096 647 856
14º	*Fast & Furious*	6	346 522 379	2 076 134 273
15º	*Indiana Jones*	4	494 513 891	1 978 055 564
16º	*Parque Jurásico*	3	634 036 975	1 955 440 600
17º	*Toy Story*	3	649 381 209	1 948 143 626
18º	*X-Men*	7	377 815 737	1 889 078 684
19º	*Madagascar*	3	626 230 425	1 878 691 276
20º	*Star Trek*	12	149 385 888	1 792 630 653
21º	*Men in Black*	3	551 745 372	1 655 236 118
22º	*The Matrix*	3	541 322 614	1 623 967 842
23º	*Las Cronicas de Narnia*	3	526 7808 20	1 580 342460
24º	*La jungla de cristal*	5	286 412 259	1 433 628 591

En el ámbito español, entre las películas más taquilleras de nuestro cine, encontramos algunas afines también al mundo friki (una vez más no se tiene en cuenta el factor inflación).

Gráfico 95: Películas españolas más taquilleras.

Posición	Película	Presupuesto en €	Recaudación española en €	Recaudación mundial en $
1º	*Los Otros*	30.000.000	27.254.163	209.947.037
2º	*Planet 51*	60.000.000	11.679.937	105.194.415
3º	*Volver*	7.454.194	10.242.587	85.585.147
4º	*El laberinto del fauno*	14.014.479	8.896.030	83.258.226
5º	*El orfanato*	5.398.737	25.061.417	78.638.987
6º	*Todo sobre mi madre*	3.900.000	9.962.047	67.872.296
7º	*Hable con ella*	*Sin información*	6.208.691	51.001.550
8º	*La mala educación*	8.449.108	6.110.253	40.273.930
9º	*Mar adentro*	10.000.000	19.837.472	38.535.221
10º	*Ágora*	50.000.000	21219816	37.375.038

Entre estas, *El Laberinto del Fauno* sería la que mejor se integra en el mundo friki ya que aparte de su temática fantástica cuenta con un director consagrado dentro del *fandom*, el mexicano Guillermo del Toro. *El Orfanato* y *Los Otros* son películas de terror sobrenatural y por ello también pueden considerarse de temática friki. *Planet 51* es una exitosa película de

Universidad Pontificia de Salamanca

animación de ciencia ficción y *Ágora* es un drama histórico ambientado en el Egipto del año 391 d.C. *Ágora*, *Los Otros* y *Planet 51* fueron filmadas en inglés, no en castellano.

Si nos fijamos en el caso de la **TV**, podemos constatar que algunas de las series con mayor audiencia de la actualidad están impregnadas en mayor o menor medida del espíritu del *fandom*. Caso icónico es el de la serie *Juego de Tronos*, inspirada en las novelas de George R.R. Martin, *Canción de Hielo y Fuego*, una lectura de culto para el *fandom* hoy convertida en una de las series más de moda y más vistas del momento, con 13 millones de espectadores fieles aun en su tercera temporada. Se trata de la segunda serie más vista de la HBO por debajo de *Los Soprano* (acerca de la mafia) y por encima de otra serie de gusto friki por su temática vampírica, *True Blood*. Ambas están inspiradas por novelas de corte friki pero han alcanzado a un público muy diversificado con su paso a la pequeña pantalla (haciendo que algunos de los frikis hayan perdido el interés debido a esta masificación del producto). En España vieron el estreno de *Juego de Tronos* en Antena 3 hasta 2,7 millones de espectadores[121]. Según el portal de noticias The Numbers[122], la primera temporada de esta misma serie ocupó en 2012 el puesto 53 de los DVDs más vendidos en EEUU, con 975.593 copias vendidas y una recaudación de 33.395.734$. Como curiosidad, la web *Baby Name Wizard*[123] indica que en 2012 hasta 146 niñas fueron llamadas "Khaleesi" por sus padres en USA. Un nombre extraído de esta serie.

Aún mayor recaudación consiguió el DVD de la quinta temporadas de una famosa serie acerca de la vida de unos jóvenes *geeks*, *The Big Bang Theory*, ocupando el puesto 36 de los más vendidos, con 1.232.529 copias y alcanzando los 31.689.471$. Esta serie en su sexta temporada, en 2013 ha alcanzado el segundo puesto de las series más vistas en EEUU, además lidera la franja de los 18 a los 49 años con sus 18,7 millones de espectadores; además está a punto de desbancar a *Friends* como la *sitcom* más vista de la historia de la televisión estadounidense. En España su audiencia ha sido menor, en torno al medio millón de espectadores. También hay que tener en cuenta que muchos de sus seguidores fieles sí son en este caso frikis y han descargado sus capítulos de Internet en el inglés original. También es de las series más repuestas en España en la TDT por lo que muchas personas han visto sus capítulos aunque no se contabilice la audiencia de su estreno.

Otras series que en los últimos años han marcado tendencia en TV hacia el universo friki son *Walking Dead* y *Perdidos*. La primera forma parte del actual revival del género zombi, ha

[121] Los datos de audiencias en España han sido extraídos del portal de noticias Fórmula TV, http://www.formulatv.com
[122] http://www.the-numbers.com/dvd/charts/annual/2012.php
[123] http://www.babynamewizard.com/archives/2013/5/khaleesi-the-non-name-from-a-non-language

Universidad Pontificia de Salamanca

llegado a alcanzar los 12,4 millones de espectadores en EEUU en su último capítulo de la tercera temporada. En España fue vista durante su primera temporada por una audiencia media de 3 millones de personas. En 2011 había vendido 804.403 DVDs y recaudado por ellos 14.081.557$. La segunda, un poco más antigua, se trata de un drama a medio camino entre la fantasía, la ciencia ficción y el terror. Fue un gran éxito con una audiencia media de 16,1 millones de espectadores en EEUU para su primera temporada. En España su record de audiencia alcanzó los 2,2 millones de espectadores. Esta serie es además importante por su calado popular, ya que se ha hecho referencia a ella en multitud de programas de televisión, cómics, canciones y otros.

En cuanto a **videojuegos**, es mucho más complicado el análisis de las cifras ya que las compañías rara vez publican sus beneficios, aunque sí facilitan cantidades de unidades vendidas. En cualquier caso es un mercado que mueve cifras mil-millonarias, con una cuota de mercado muy superior a la del cine y la música. Según los datos que ofrece aDeSe, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de entretenimiento[124], y registrados por Pricewaterhouse Coopers en su informe *Global Entertainment and Media Outlook: 2011-2015*, en 2010 el valor del mercado mundial del videojuego ascendió a 56.000 millones de euros y crecerá hasta los 82.000 millones en 2015, en base a una tasa anual de crecimiento compuesto del 8,2%.

Se prevé además un desarrollo exponencial del mercado en los países emergentes. La consultora Ovum en su informe Digital Games Outlook 2011-16 señala que para 2016 el mercado Asia Pacífico alcanzará los 30.300 millones de dólares, superando la cifra de los principales mercados occidentales. También ganarán peso mercados como el sudafricano, que ya empieza a generar cifras similares a las de algunos países europeos; o el chino, en el que en 2011 se ha experimentado un incremento del consumo del 34%, algo que se entiende por el desarrollo de smartphones y la mejora de la conectividad. Los videojuegos representan el 75% de las aplicaciones desarrolladas para teléfonos móviles y tablets.

En España, la industria del videojuego continuó siendo en 2011 la principal industria de ocio por volumen de facturación y sitúa a nuestro país como quinta potencia europea en consumo. En el 2011 el videojuego generó en España un consumo superior a los 980 millones de euros, según Gfk[125]. De esta cifra, el 51% del consumo corresponde a *software* (videojuegos), el 38% a *hardware* (consolas) y el 11% restante a periféricos. Las consolas son a

[124] http://www.adese.es/la-industria-del-videojuego/en-el-mundo
[125] Instituto de investigación de mercados: http://www.gfk-emer.com

Universidad Pontificia de Salamanca

día de hoy la opción preferida por los jugadores españoles. El 88% de los juegos vendidos en nuestro país son para este tipo de plataforma mientras que sólo el 11% son juegos para PC. En relación al género, los más vendidos siguen siendo los juegos tradicionales (plataformas, estrategia, deportes, carreras, acción, aventuras…), que hoy acaparan cerca del 80% del mercado. En segundo lugar, se sitúan los juegos sociales con el 10% del total. Un avance de datos más recientes, también de aDeSe, indica que el consumo de videojuegos en España se situó en 822 millones de euros en 2012, con un total de 12.743.000 unidades de videojuegos, 1.492.000 consolas y 5.031.000 periféricos.

La influencia de los frikis como compradores ha conseguido modificar este lucrativo mercado; ellos han sido los primeros que continuaron utilizándolos a edad adulta, hoy en día el mercado de videojuegos enfocados a un público adulto está en alza y, aunque ya contempla juegos pensados para todo tipo de personas que no son frikis, las temáticas típicamente frikis (ciencia-ficción y fantasía) siguen siendo el principal nicho de esta industria y ellos siguen siendo los mayores consumidores. Tal y como informa aDeSe, la penetración social del videojuego en distintos segmentos de edad continúa aumentando en nuestro país: a día de hoy el 62% de los menores de edad y el 24% de los adultos españoles se declaran usuarios habituales, según el último estudio realizado por la consultora Gfk.

Si observamos los anuncios de las actuales consolas de videojuegos, podemos comprobar que el target de los mismos ya no son exclusivamente los niños, y que incluso estos han sido relegados a un segundo plano en el caso de los soportes portátiles actuales como Nintendo DS o PSP, que muestran en sus campañas a urbanitas que juegan en el transporte público mientras van al trabajo, amas de casa que se toman un descanso mientras echan una partida o incluso personas jubiladas que emplean su tiempo libre en jugar, a veces junto a otros miembros de su familia.

Para hacernos una idea de las cifras que maneja hoy la industria del videojuego, presentamos el volumen de ventas de las diferentes consolas líderes en el mercado. Más de mil millones de consolas vendidas (sólo entre las 23 que aparecen en esta tabla), con un precio de lanzamiento que puede superar los 500€ y con juegos que rondan los 50 y 60€.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 96: Ventas totales de las diferentes consolas líderes del mercado. En millones de unidades.[126]

Pos	Platform	North America	Europe	Japan	Rest of World	Global
1	PlayStation 2 (PS2)	53.65	55.28	23.18	25.57	157.68
2	Nintendo DS (DS)	57.14	52.07	33.01	12.43	154.65
3	Game Boy (GB)	43.18	40.05	32.47	2.99	118.69
4	PlayStation (PS)	38.94	36.91	19.36	9.04	104.25
5	Wii (Wii)	44.71	33.21	12.72	9.28	99.92
6	Game Boy Advance (GBA)	40.39	21.31	16.96	2.85	81.51
7	PlayStation Portable (PSP)	21.32	23.43	19.77	14.72	79.24
8	PlayStation 3 (PS3)	26.75	31.08	9.34	10.65	77.82
9	Xbox 360 (X360)	44.07	24.27	1.64	7.63	77.61
10	Nintendo Entertainment System (NES)	33.49	8.30	19.35	0.77	61.91
11	Super Nintendo Entertainment System (SNES)	22.88	8.15	17.17	0.90	49.10
12	Nintendo 64 (N64)	20.11	6.35	5.54	0.93	32.93
13	Nintendo 3DS (3DS)	9.64	8.61	11.67	1.98	31.90
14	Sega Genesis (GEN)	16.98	8.39	3.58	0.59	29.54
15	Atari 2600 (2600)	23.54	3.35	0.00	0.75	27.64
16	Xbox (XB)	15.77	7.17	0.53	1.18	24.65
17	GameCube (GC)	12.55	4.44	4.04	0.71	21.74
18	GameGear (GG)	5.40	3.23	1.78	0.21	10.62
19	Sega Saturn (SAT)	1.83	1.12	5.80	0.07	8.82
20	Dreamcast (DC)	3.90	1.91	2.25	0.14	8.20
21	PlayStation Vita (PSV)	1.46	1.74	1.59	0.44	5.23
22	Atari 7800 (7800)	4.30	0.00	0.00	0.00	4.30
23	Wii U (WiiU)	1.34	0.67	0.95	0.22	3.18

En cuanto a los **juegos** de vídeo en sí, aquí tenemos una estimación de las unidades vendidas en los videojuegos de consola de todos los tiempos. Hemos marcado en amarillo aquellos enfocados directamente a un público adulto, que suponen un 40% de los mencionados. Otro dato, según la página de PEGI (*Pan European Game Information*), y su sistema de clasificación por edades), encontramos 1.269 juegos clasificados para mayores de 18 años, comercializados desde el año 2000 hasta hoy[127].

[126] http://www.vgchartz.com/analysis/platform_totals/

[127] http://www.pegi.info/es/index/global_id/505/?page=127&lang=es&params=global_id%2F505%2F&searchString=&agecategories=18&genre=&organisations=&platforms=&countries=&submit=Iniciar+la+b%C3%BAsqueda&global_id=505&id=521#searchresults

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 97: Ventas totales de los videojuegos de consola más vendidos de todos los tiempos. En millones de unidades.[128]

Pos	Game	Platform	Year	Genre	Publisher	North America	Europe	Japan	Rest of World	Global
1	Wii Sports	Wii	2006	Sports	Nintendo	40.56	24.54	3.77	12.46	81.33
2	Super Mario Bros.	NES	1985	Platform	Nintendo	29.08	3.58	6.81	0.77	40.24
3	Mario Kart Wii	Wii	2008	Racing	Nintendo	14.65	10.27	3.65	5.22	33.78
4	Wii Sports Resort	Wii	2009	Sports	Nintendo	14.95	8.46	3.20	5.10	31.71
5	Pokémon Red / Green / Blue Version	GB	1996	Role-Playing	Nintendo	11.27	8.89	10.22	1.00	31.37
6	Tetris	GB	1989	Puzzle	Nintendo	23.20	2.26	4.22	0.58	30.26
7	New Super Mario Bros.	DS	2006	Platform	Nintendo	10.91	7.67	6.49	4.14	29.20
8	Wii Play	Wii	2006	Misc	Nintendo	13.85	9.02	2.93	2.93	28.73
9	Duck Hunt	NES	1984	Shooter	Nintendo	26.93	0.63	0.28	0.47	28.31
10	New Super Mario Bros. Wii	Wii	2009	Platform	Nintendo	13.48	5.04	4.67	3.77	26.95
11	Nintendogs	DS	2005	Simulation	Nintendo	9.03	10.75	1.93	2.81	24.52
12	Pokémon Gold / Silver Version	GB	1999	Role-Playing	Nintendo	9.00	6.18	7.20	0.71	23.10
13	Wii Fit	Wii	2007	Sports	Nintendo	8.91	8.12	3.60	2.12	22.75
14	Mario Kart DS	DS	2005	Racing	Nintendo	9.37	6.51	4.12	2.54	22.54
15	Wii Fit Plus	Wii	2009	Sports	Nintendo	8.84	5.84	2.53	3.99	21.20
16	Grand Theft Auto: San Andreas	PS2	2004	Action	Capcom	9.43	8.48	0.41	2.49	20.81
17	Super Mario World	SNES	1990	Platform	Nintendo	12.78	3.75	3.54	0.55	20.61
18	Kinect Adventures!	X360	2010	Misc	Microsoft	13.64	2.15	0.24	4.11	20.14
19	Brain Age	DS	2005	Misc	Nintendo	4.72	8.85	4.16	2.30	20.03
20	Super Mario Land	GB	1989	Platform	Nintendo	10.83	2.71	4.18	0.42	18.14
21	Pokémon Diamond / Pearl Version	DS	2006	Role-Playing	Nintendo	6.33	4.32	6.04	1.38	18.07
22	Super Mario Bros. 3	NES	1988	Platform	Nintendo	9.54	3.44	3.84	0.46	17.28
23	Grand Theft Auto: Vice City	PS2	2002	Action	Take-Two	8.41	5.49	0.47	1.78	16.15
24	Pokémon Ruby / Sapphire Version	GBA	2002	Role-Playing	Nintendo	6.06	3.90	5.38	0.50	15.85
25	Brain Age 2	DS	2005	Misc	Nintendo	3.42	5.24	5.32	1.26	15.24
26	Gran Turismo 3: A-Spec	PS2	2001	Racing	Sony	6.85	5.09	1.87	1.16	14.98
27	Call of Duty: Modern Warfare 3	X360	2011	Shooter	Activision	9.27	4.12	0.13	1.43	14.95
28	Pokémon Black / White Version	DS	2010	Role-Playing	Nintendo	5.35	0.58	5.64	3.15	14.72
29	Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition	GB	1998	Role-Playing	Nintendo	5.89	5.04	3.12	0.59	14.64
30	Call of Duty: Black Ops	X360	2010	Shooter	Activision	9.11	1.84	0.10	2.91	13.97
31	Grand Theft Auto III	PS2	2001	Action	Take-Two	6.99	4.51	0.30	1.30	13.10
32	Call of Duty: Modern Warfare 2	X360	2009	Shooter	Activision	8.29	3.27	0.08	1.40	13.04
33	Call of Duty: Modern Warfare 3	PS3	2011	Shooter	Activision	5.49	4.75	0.48	2.03	12.75
34	Call of Duty: Black Ops II	X360	2012	Shooter	Activision	7.59	3.57	0.04	1.21	12.40
35	Call of Duty: Black Ops	PS3	2010	Shooter	Activision	5.70	1.99	0.47	3.81	11.97
36	Super Mario 64	N64	1996	Platform	Nintendo	6.91	2.85	1.91	0.23	11.89
37	Animal Crossing: Wild World	DS	2005	Simulation	Nintendo	2.44	3.19	5.33	0.91	11.86
38	Halo 3	X360	2007	Shooter	Microsoft	7.73	2.63	0.13	1.28	11.78
39	Super Smash Bros. Brawl	Wii	2008	Fighting	Nintendo	5.97	2.12	2.49	1.12	11.70
40	Gran Turismo 4	PS2	2004	Racing	Sony	3.01	5.83	1.10	1.72	11.66

Fijándonos en los juegos para PC, encontramos el icónico caso de *World of Warcraft*, o *Wow*, un videojuego de rol multijugador masivo en línea que ha entrado a formar parte del libro Guiness de los records al alcanzar en 2009 los diez millones de suscriptores. Estas suscripciones cuestan en torno a 15$ al mes, aunque existen muchas ofertas que pueden abaratarlo. En 2009 Blizzard declaró ganar aproximadamente 100 millones de dólares

[128] www.vgchartz.com/gamedb/?name=&publisher=&platform=&genre=&minSales=10&results=200

Universidad Pontificia de Salamanca

mensuales de los cuales la mitad provenían exclusivamente de las suscripciones de *Wow*. Es un juego que maneja millones de dólares pero que también ha generado a su alrededor un mercado negro llamado "Gold Farming", en el cual algunos jugadores dedican horas de su tiempo a conseguir experiencia, objetos y dinero virtual y luego lo venden a otros jugadores que no desean invertir tanto tiempo en el juego pero sí quieren adquirir esos logros. Se estima que más de 100.000 personas se dedican de forma profesional a la recolección de oro y que desde 2006 el mercado que genera no mueve menos de 200 millones de dólares al año; el 80% de los agricultores de oro proviene de China, donde esta práctica no sólo no está prohibida sino que es alentada por el gobierno[129]. Por último decir que en la actualidad no todos los suscriptores de *Wow* son frikis, pero sí es un juego que nace de un nicho friki y que ha conseguido expandirse a todo tipo de públicos y a diferentes soportes, tan variados como los parques temáticos, la música o incluso la pornografía.

Si queremos explorar el mercado de los **juegos de mesa**, los datos son más oscuros aún, pues rara vez se publican cifras oficiales y cuando lo hacen suelen ser datos referidos a EEUU o Alemania. Es muy complicado estimar el dinero que mueve la industria del juego de mesa en España. En cualquier caso podemos observar que es uno de los pocos sectores de interés dentro del mundo friki que mantiene sus precios altos y en aumento, debido sobre todo a que es un material físico muy difícil de piratear. Los juegos oscilan entre los 10€ los más simples hasta los 80€ aproximadamente los más grandes y complejos. Los *eurogames* más clásicos suelen rondar los 50€ por lo que se sitúan a un nivel similar a los videojuegos, y, al igual que ellos, a menudo se pueden completar a modo de expansiones (entre los 15 y los 35€). Las tiradas no son muy grandes, en España editoriales consolidadas como Devir[130] realizan ediciones de unas 1.000 o 2.000 unidades y suelen venderse en un periodo entre 2 y 5 años. Es muy raro el juego que se publique en más de 5.000 unidades por edición, incluso los superventas. Los juegos que ostentan records de venta (dejando a un lado los clásicos como *Monopoly* o *Risk*) son los europeos *Carcassonne* y *Colonos de Catán*, han vendido unos 15 millones de copias en todo el mundo (si los quisiéramos comparar con los videojuegos estarían en torno al puesto 25 en la lista de más vendidos).

En cuanto al juego de cartas coleccionables *Magic: el encuentro*, que es uno de los símbolos frikis por antonomasia, sigue vivo y generando cifras millonarias por parte de su editorial Wizards of the Coast, recientemente adquirida por Hasbro y que podría ser comprada

[129] En 2010 se rodó un documental sobre los Gold Farmers, para más información: http://www.imdb.com/title/tt1743932/plotsummary?ref_=tt_ov_pl
[130] http://www.devir.es/quienes-somos

Universidad Pontificia de Salamanca

a su vez por Disney. Hasbro valoró la marca en unos 200 millones de dólares en el año 2012 y el valor podría seguir subiendo pues la marca edita y vende varias expansiones de su juego todos los años, lo que supuso un 40% de las ventas de Hasbro en 2012, según los portales de noticias ICV2[131] y MagicMadrid[132]. El número de jugadores en el mundo se estima en 12 millones de personas de entre 16 y 35 años.

En cuanto a la **literatura**, encontramos otro sector en el que es difícil encontrar cifras económicas actualizadas. Pero es indiscutible que los frikis tienen dos de sus libros de culto entre los más vendidos de la historia, de los pocos (menos de 10 títulos) que han superado la cifra de los 100 millones de copias, se trata de *El Señor de los Anillos* y *El Hobbit*, ambos de J. R. R. Tolkien, publicados a mediados del siglo XX. En el rango entre los 50 y 100 millones de copias encontramos *El león, la bruja y el armario* de C.S. Lewis, de ambientación afín a las novelas de Tolkien y contemporánea a estas. Por su parte, J.K Rowling, autora de la saga de *Harry Potter*, ha vendido más de 450 millones de libros entre los siete títulos de la serie y es una de las mayores fortunas de Europa (unos 740 millones de euros) gracias a las novelas y a las películas y otros productos derivados. Su obra más vendida, *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte*, de 2007, ha alcanzado ya los 44 millones de copias. Terry Pratchett, otro autor de culto en el *fandom*, ostenta el título de el autor más robado de las librerías de Reino Unido. Pese a los robos, sus ventas se calculan en más de 40 millones de libros vendidos. Es interesante resaltar que todos estos autores de gran tirada proceden del entorno británico.

Si hablamos de autores nacionales, hay pocos típicamente frikis cuyo volumen de ventas les haga ser verdaderamente relevantes. Una de las autoras más exitosas es Laura Gallego García, responsable de la iniciación a la fantasía de muchos lectores jóvenes, si bien no se trata de una escritora de culto entre los más mayores. En cualquier caso, se ha ganado un puesto en el mundo friki español con más de 30 títulos desde 1999, de los cuales cuatro han llegado a ser superventas (*best-sellers*) y su mayor éxito, *Memorias de Idhun* ha vendido más de 750.000 ejemplares. También debemos hablar de Javier Negrete, autor de libros de fantasía con tintes históricos pensados para un público más adulto. Es uno de los autores españoles más consagrados y constantes en su género, escribe desde 1991 y ha ganado premios literarios tales como el UPC (en dos ocasiones) Ignotus (en tres ocasiones) o Minotauro. Manel Loureiro es otro nombre a citar entre los más vendidos autores españoles dentro de lo que podemos considerar el *fandom*, con sus novelas de terror postapocalíptico, y especialmente de zombis. Además es de los pocos autores que ha conseguido alcanzar fama internacional, llegando a

[131] http://www.icv2.com/articles/news/22100.html
[132] http://www.magicmadrid.es/blog/?p=2880#more-2880

Universidad Pontificia de Salamanca

alcanzar el primer puesto de los más vendidos de Amazon, y el número 13 en formato de libro electrónico con su primer y exitoso thriller, *Apocalipsis Z*. Aunque su carrera puede considerarse aún corta (publicó su primer libro en 2008), su éxito ha sido enorme, todos sus libros hasta el momento han sido un éxito de ventas y se han traducido a varios idiomas.

Mariano Villareal, desde el portal *Literatura Fantástica*, ha elaborado un estudio sobre la producción editorial de género fantástico en España durante el periodo comprendido entre 2005 y 2009[133], utilizando como fuentes la FGEE y el INE. En dicho informe se estima en unos 883 volúmenes la producción de literatura de género (fantasía, ciencia ficción, terror y afines) en 2009, y se concluye que el número de libros de literatura especializada editados en nuestro país (englobando nacionales y traducciones de ediciones extranjeras, reediciones y nuevos títulos) está aumentando incluso en el contexto de la crisis. La temática estrella es la fantasía, que concentra el 40% de la producción, con más de 300 títulos al año, mientras que el terror aumentó espectacularmente en 2009 hasta casi doblar su volumen. Por su parte la ciencia ficción va perdiendo paulatinamente peso específico.

En cuanto a **cómic**, se nos muestra como un mercado más accesible que el literario tanto a nivel internacional como nacional. El portal de actualidad *Zona Negativa*[134] hace un resumen muy conciso de las ventas de cómic en 2010 y 2011 en EEUU, Y añade una tabla de evolución desde 2002:

- Cómics (grapas) vendidos en 2011: 72.13 millones
- Cómics (grapas) vendidos en 2010: 69.20 millones

Tabla 54: Cifras de venta de cómics (Grapas, recopilatorios y totales) 2002-2010.

	VENTAS GRAPAS	VENTAS TPB/HC	VENTAS TOTALES
2002	196,65	32,64	229,29
2003	207,19	30,73	237,92
2004	213,24	40,99	254,36
2005	221,73	45,84	267,57
2006	252,18	48,45	300,63
2007	270,00	57,15	327,10
2008	263,00	59,57	327,65
2009	257,88	77,65	335,47
2010	245,72	76,31	321,98
2011	248,44	70,06	318,50

Cifras de ventas USA de los últimos 10 años (en millones de dólares)

[133] http://literfan.cyberdark.net/Recursos/LiteraturaFantasticaEnCifras.pdf
[134] http://www.zonanegativa.com/?p=39223

Universidad Pontificia de Salamanca

En España, según las últimas cifras del MCU[135] sobre este sector, se editaron 1.514 títulos de cómic, con 13.391 ejemplares de tirada media. El número de títulos vivos en catálogo asciende a 7.586. Las ventas de 2009 supusieron un total 79,3 millones de euros facturados y un precio medio de 9,45€. El ratio de ejemplares editados/vendidos se sitúa en un 41,4%. Respecto al mercado exterior, se obtuvo un total de 801.504€ facturados, con un total de 170.016 ejemplares vendidos. Los países destinatarios por excelencia son países europeos (con Alemania a la cabeza) y Estados Unidos. Por su parte, las importaciones supusieron un desembolso de 470.000€, con un total de 58.939 ejemplares importados. Europa es el continente del que importamos más títulos de esta materia. En 2009, el 77,0% de la oferta española de cómics fueron traducciones, pero también de lenguas españolas, principalmente el catalán. 1 de cada 4 títulos proceden del japonés, el inglés es la segunda lengua traducida (21,5% de la oferta), seguida por el francés (8,1%), el italiano (1,2%) y el alemán (0,8%). La traducción de cómics desde lenguas españolas a representó en 2009 el 1,2% de la oferta. El italiano, el francés, el inglés y el alemán son, por este orden, las principales lenguas de publicación de las traducciones realizadas desde lenguas españolas.

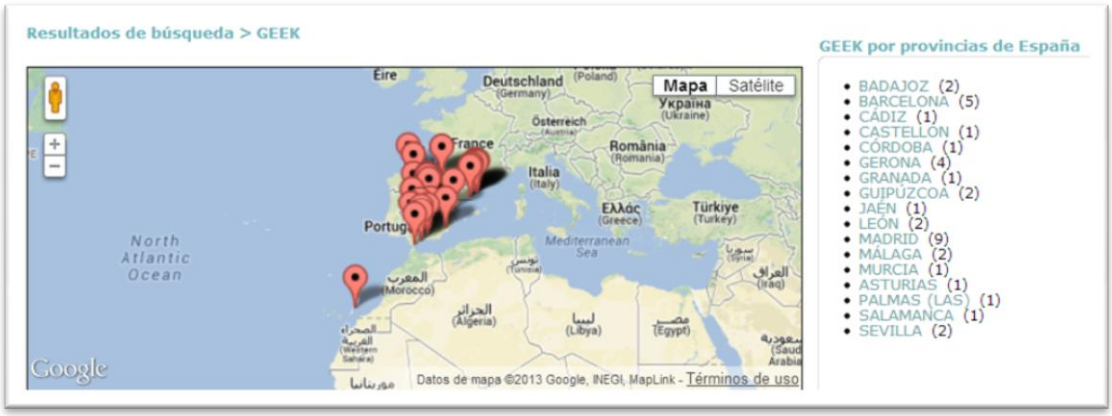
En cuanto a la **moda**, es casi imposible hablar de cifras concretas, pero podemos entender que ha sido el colectivo friki y la moda del *Chic Geek* lo que ha llevado a las grandes marcas a introducir motivos de superhéroes en su ropa y distribuir complementos con el apellido *geek* para incrementar sus ventas, tal es el caso de la colección de gafas *Chic Geek* de A.J. Morgan, entre otros.

También el **mundo empresarial** se ha visto contagiado de la moda de lo friki. Aparte del florecimiento de las librerías especializadas que ya hemos comentado, y la inclusión de juegos de mesa en algunas cafeterías (ya sean directamente ludotecas o que simplemente posean algunos juegos para entretener a sus clientes), debemos tratar de la proliferación de empresas que llevan el apellido "geek", "friki" o "freaky" y que declaran que sus técnicos son sólo los mejores geek del sector. Casi todas son empresas de soporte tecnológico e informático, programación y desarrollo de software. El portal *El Economista*[136] cataloga 37 empresas geek en nuestro país (9 de las cuales están en Madrid y 5 en Barcelona). Una de las más antiguas y también más emblemáticas en EEUU, Geek Squad (también presente en España) fue fundada en 1994, mucho antes de la moda del *Chic Geek*. Hoy tiene más de 24.000 empleados y dispone de oficinas a nivel internacional, así como de servicio a domicilio, telefónico y *online*. Su fundador, un auténtico geek, comenzó a trabajar con una bicicleta y un fondo de 200$.

[135] http://www.mcu.es/libro/docs/MC/CD/COMIC_2010.pdf
[136] http://empresite.eleconomista.es/Actividad/GEEK/

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 98: Mapa de empresas *geek* en España según ElEconomista.es.



Lo que podemos sacar **en conclusión** de estos apuntes es que, aunque sean un colectivo minoritario en la sociedad actual, los frikis tienen su peso económico que se plasma especialmente en el mundo del ocio llegando a alcanzar cifras millonarias en el mercado de los videojuegos y el cine.

6.5.6. El lenguaje

Un aspecto común a muchos grupos humanos es la utilización de un estilo de comunicación concreto, un argot, o un conjunto de palabras y expresiones propios que contienen un significado profundo. Esta semiótica cultural, la forma en que tienen de comunicarse los diferentes grupos sociales o subculturas, es uno de sus principales elementos diferenciadores con respecto al resto de la sociedad y también uno de los más potentes aglutinantes del grupo. En el caso friki, la comunicación es **fundamentalmente referencial** –al igual que el humor o incluso la moda–; es referencial en el sentido de que hace alusión a las piezas de ocio y cultura comunes a los interlocutores, introduciendo palabras y expresiones de los juegos, novelas, o películas que ven, trozos de diálogos, etc.

> *Por supuesto que hay una forma de hablar típica de los frikis. Básicamente, consiste en hacer muchas alusiones a juegos de mesa, de rol, series o películas frikis. Hacer alusiones o directamente usar frases de esa serie/película/juego (...) Alguien es majo: tiene 20 de CAR, o carisma. No convences a la gente: te ha salido una pifia en "Habla Fluida". Si alguien tiene que hacer algo difícil, le dices: "usa la fuerza, Luke". Si tienes que guiar a alguien, le dices "seguidme, conozco el camino", que es el final de* Indiana Jones... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

La mayor diferencia que yo veo entre el lenguaje coloquial entre frikis y el de cualquier otra persona, es que hay muchas referencias y comparaciones con cosas que todos conocen. Por ejemplo, cuando algo nos piden algo que nos gusta mucho puede que contestemos un "No, es mío, mi tesssoro..." (...) Otras expresiones, sobre todo las que vienen de libros, película o memes de Internet, pueden ser bastante populares y estar extendidas de tal forma que prácticamente cualquiera puede entenderlo. Un "Usa la fuerza" o "Yo soy tu padre" ya es un chiste de cultura popular que sin embargo, puede considerarse "friki" (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Usamos algunos términos relacionados con los juegos que quizás un mundano no conozca. Podemos hablar con total seriedad y normalidad y convertir una frase en algo ininteligible. Salen de los juegos o los cómics que leemos, como lo de "perder cordura", "ragear"*, "ir de* raid"*,* "dps"*, etc...* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

No es en ningún caso un lenguaje secreto ni existe una enseñanza de palabras concretas. La forma de aprender ese lenguaje es practicar las aficiones que se tienen en común y moverse en ambientes frikis. Existen algunas expresiones tremendamente extendidas y reconocibles, pero no son las únicas; cualquiera puede tomar una frase de una película, libro etcétera, cualquier frase, y utilizarla como una expresión friki. **La base es la referencia**.

Ni siquiera son frases hechas, preparadas de antemano. Si estás en modo de hablar friki, te "esfuerzas" en meter todos esos datos que tienes en la cabeza en las situaciones cotidianas. Hay gente que los mete muy por los pelos, y otros son auténticos maestros. Y claro, si ha quedado bien, la gente la recordará y la utilizará más veces (Panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Si me tengo que poner aquí a hacer el recuento de las palabras que se usan, no acabo, pero tampoco tienen por qué ser inventadas, lo que innova puede ser también el significado, como en una que acabo de añadir al glosario, que es tanque, y que, si se lo dices a alguien normal nunca pensaría en otra cosa que no fuese un vehículo militar (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Ellos son muy conscientes de que ese tipo de lenguaje les distingue como frikis. Por ello **maximizan su uso con amigos y lo minimizan con desconocidos**. Como ocurre en el caso de la vestimenta y el uso de símbolos, quieren ser reconocidos por otros frikis pero prefieren pasar desapercibidos ante el resto; temen que al ser oídos por las personas de fuera del *fandom* sean etiquetados como diferentes, raros.

Intentamos no usar nuestro argot cuando estamos rodeados de gente no friki, primero porque no te entienden y segundo porque te suelen mirar con una expresión de entre "no me entero de lo que me dices" y "¿eres gilipollas?" (...)

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo cierto es que me siento más cómoda hablando en friki, las cosas como son (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Un conjunto de palabras, una jerga que es propiamente friki y que provoca la incomprensión del resto de mortales o miradas de extrañeza. Por ejemplo, iba hoy en el metro hablando por teléfono y comentando cosas del Skyrim *y me tenía que contener, porque si empezaba a hablar de cómo absorber almas en una piedra y luego con ella encantar armas, o de matar un dragón, lo mismo pensaban que estaba loca* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Simplemente, al friki le gusta "demostrar" que es friki soltando ciertas expresiones, o comparaciones, o alusiones a series, libros o películas. Yo creo que es para identificar a otros frikis cercanos, pero un poco de esnobismo hay. De hecho, estoy convencido de que, si los friki queremos, los no frikis entenderían muy poco de una conversación nuestra (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Es un lenguaje **prolijo y metafórico**. Al parecer, es un estilo de lenguaje que contamina fácilmente las conversaciones con personas incluso fuera del *fandom*. Muchos frikis intentan adaptarse a un lenguaje más convencional para hablar con los no frikis, pero aparece recurrentemente la idea de que incluso con ellos son más rebuscados y prolijos de lo habitual, y que siguen utilizando referencias y metáforas todo el tiempo, aunque elijan películas, series y libros más populares o adecuados al interlocutor. Es decir, que su **estilo** de comunicación sigue siendo friki, pero se consigue alternar el uso de símbolos propios con otros más universales.

Mi forma de expresarme, según me han dicho siempre, es bastante rebuscada. No sólo hablo muchísimo, sino que además soy tremendamente prolija en detalles (...) Trato de adaptar mi lenguaje al de mi interlocutor, pero muchas veces empleo sin querer palabras o conjunciones poco habituales que no todo el mundo entiende, debido a que manejo un vocabulario que bebe bastante de la literatura, y hago muchas comparaciones sobre contextos y personas, que necesitan que tengamos una base común para entendernos. Cuando estoy con mi familia o en el trabajo procuro frenar el tipo de referencias que no captarían, pero no siempre es posible definir algo de otra manera (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Yo uso muchísimas expresiones y referencias, aunque depende del contexto. En este mismo foro he usado una expresión en referencia a Descartes. Con gente que habla de Friends *o de series uso "Ross–y–rachelear" para referirme a la dinámica de girar un argumento en el tira y afloja de una relación de índole romántica. Si mis compañías son de distintos ámbitos, probablemente se pueda ver que tengo muchos registros. En general suelo pasar de uno a otro según lo que sea correcto o más agradable para mis interlocutores* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a cambiar de forma de hablar según el contexto... Sí, lo hago a veces, aunque no suelo necesitarlo. La familia es el lugar donde más a menudo me topo con ese problema. Pero generalmente lo único necesario es eliminar las referencias que no van a comprender, por lo demás hablo igual (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

También influye mucho en ellos el **estilo de comunicación en Internet**, del que extraen las abreviaturas y emoticonos, o los memes. Estas expresiones han colonizado el terreno de lo verbal, de tal manera que es normal pronunciar en voz alta la abreviatura popular de una expresión, en lugar de la propia expresión, incluso cuando pronunciarlo así requiera más esfuerzo. Algunos ejemplos pueden ser *WTF*, *LOL*, *AFK*, *OMG* o *XD*. Muchas de estas expresiones ya se están popularizando entre las generaciones más jóvenes, sean frikis o no, pero aún así los frikis siguen estando mucho más integrados en este tipo de referencias que quienes tienen otras aficiones. Los frikis hacen un uso más extensivo de estas abreviaturas, y en su mayoría conocen su significado exacto. Muchos jóvenes no frikis utilizan *XD* o *Lol* para decir que se ríen a través de Internet o en un mensaje, pero muchos no saben el significado exacto de esas siglas. Los frikis saben que significan respectivamente "una cara muy sonriente" y "*laughing out loud*" ("riendo en voz alta", en inglés).

Lo peculiar de esta relación con la comunicación en Internet es que los frikis a menudo inventan nuevas abreviaturas, que van popularizándose en sus círculos. **No son sólo usuarios pioneros y extensos, sino también creadores**. Una gran cantidad de abreviaturas populares han nacido del entorno de los videojuegos *online*, donde es necesaria una comunicación muy expresiva, muy precisa y muy rápida.

*O si vemos algo raro soltamos un "*WTF*!" en voz alta* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Smileys*, lo de "*LoL*". Muchas de estas expresiones de hecho se trasladan a lo oral* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

*Porque en Internet se suele tender a la abreviatura, se usan emoticonos... de hecho conozco a gente que usa las abreviaturas de los emoticonos para expresarse: "*hug*" por ejemplo. O incluso yo en persona suelto de vez en cuando un "*omg*" y eso no solo cuando estoy con frikis, así que siempre me quedo con la duda de si han entendido algo o no* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Entre los frikis es **tremendamente común** encontrar **préstamos del inglés**. Se justifica su uso como palabras que hacen referencia a realidades que no tienen traducción (términos informáticos, del mundo de las comunicaciones, palabras de series películas, juegos y escritos

Universidad Pontificia de Salamanca

que han leído en inglés...), pero verdaderamente la cantidad de palabras en inglés es enorme, como se puede comprobar en la gran mayoría de verbatims utilizados en la presente Tesis, y el hecho de que los frikis consideren este lenguaje el normal y el que utilizaría cualquier persona de su misma edad es sorprendente y nos recuerda a su opinión sobre las nuevas tecnologías (pese a ser usuarios intensivos y avanzados, creen que su pericia es la normal entre la juventud española actual). **También encontramos préstamos de otros idiomas**, principalmente el japonés sobre todo en el caso de la rama *otaku*, pero nunca en tal cuantía como las expresiones en inglés. Respecto a los idiomas inventados (élfico, klingon...), conocerlos enteramente es muy poco frecuente, aunque sí resulta normal conocer alguna palabra o expresión propia de una película o libro.

> *Las palabras técnicas pueden ser todas las relacionadas con el mundo de la electrónica, los ordenadores, etc. El inglés se usa mucho entre frikis* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Muchas expresiones vienen del inglés y otros idiomas, como el japonés, yo conozco a gente que dice "*kawai*" en vez de "qué mono"* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Casi todas vienen del inglés, y algunas se castellanizan. Por ejemplo, yo uso a veces el verbo "*estunear*", que viene del "*stun*" inglés de "aturdir"... Quizá el caso más extremo de esta castellanización, entre mis amigos, fue el verbo "*suorsoplorizar*", que viene de una carta de* Magic *que se llama "*Swords to Plowshares*"... ¿Palabras técnicas? Bueno, si hablas de informática o telecomunicaciones, desde luego no te vas a cortar de meterlas* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *El caso es que las palabras que recogemos para utilizar en una conversación están muy relacionadas con foros o videojuegos y pueden perder su significado original para adaptarse a nuevas situaciones (...) Yo creo que el hecho de que usemos más que casi cualquier otro colectivo palabras inglesas se debe a que nos servimos más de un lenguaje que no tiene correspondencia en castellano, mientras que para la vida cotidiana hay palabras en español para casi todo* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En general, los frikis son proclives a **expresarse correctamente** y a estar **en contra del "lenguaje SMS"**[137]. Aunque hay excepciones, la mayoría son cuidadosos con su ortografía y prefieren escribir con todas las letras utilizando acentos, comas y las parejas de interrogaciones y exclamaciones, incluso utilizando el móvil. Las abreviaturas que hemos

[137] Abreviar las palabras de forma forzada para limitar su número de letras. Se utiliza para comunicarse de forma rápida en los *chat* y para ahorrar dinero en los mensajes de texto que se envían a través de los móviles, aunque muchos jóvenes de hoy en día lo utilizan por moda.

Universidad Pontificia de Salamanca

comentado en el punto anterior, se refieren a expresiones muy concretas, no son lenguaje mal escrito, sino acrónimos muy justificados. En muchos foros de temática friki hay avisos en contra de utilizar lenguaje SMS.

> *Bendito* whatsapp *sin límite de texto, ya no hace falta un códice para traducir los SMS* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *Los frikis hablan con casi todas las letras (...) los frikis conocen el significado de las palabras que usan. Se pueden distinguir del colectivo que solo lee en lenguaje SMS, precisamente porque en general, las aficiones frikis requieren lectura* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Estoy muy de acuerdo en que la mayoría de los frikis escriben bastante bien. Al menos los que yo conozco, usan menos (o nada) el lenguaje SMS, y suelen tener buena ortografía. Algunos incluso mandamos SMS con acentos y todo* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Como las aficiones frikis son muy variadas, el lenguaje específico es tremendamente rico, pero por otro lado está **heterogéneamente extendido**. Hay frikis que sólo conocen el lenguaje relativo a una rama de las aficiones y que desconocen por completo el que pertenece a otras ramas. Aún así, volvemos a recordar, que cuanto más se conoce de diferentes ámbitos del *fandom*, más friki se considera uno mismo. Conocer muchas claves específicas, resulta positivo en el mundillo. Lo habitual es conocer la mayor parte de la jerga, aunque se cultive una rama específica.

> *Yo tengo bastantes problemas con estas palabras porque no soy muy de videojuegos, así que no conozco casi ninguna... y cuando mis amigos se ponen a hablar no les entiendo nada y me toca preguntarles siempre que qué están diciendo* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Las palabras tienen orígenes tan variados como las aficiones lo son. Un aficionado al* WoW *conoce palabras que solo entienden los que están en su nivel de "compromiso" con el juego. Quizá un fanático de los cómics de* Marvel *ni le entienda* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

El lenguaje friki suele utilizarse en cualquier ambiente del *fandom*, pero se intensifica dentro del grupo de amigos, sobre todo aquellos que se reúnen a menudo y comparten muchas aficiones. En esos ambientes abundan los **chistes propios** y las referencias a **experiencias compartidas**.

> *Hay muchísima jerga friki, y cuanto más cerrado es el grupo y más bagaje tienen en común, más se usa* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a **indicadores sociales**, observamos que hombres y mujeres manejan el lenguaje friki de la misma manera, si bien sí se entiende una diferencia por edades. Los jóvenes conocerán menos expresiones y palabras en conjunto, pero sí las más modernas, mientras que los mayores dominarán un mayor número de frases, pero quizás queden descolgados de las correspondientes a aficiones o cultura más reciente. Algunas preguntas del "Frikitest" hacen referencia a si se conoce o no el significado de tal o cual expresión.

> *Que yo haya visto, las diferencias en el tipo de jerga vienen más por la edad y el tipo de aficiones que por el sexo o cualquier otra consideración. Hay cosas de las que sabe todo el mundo, pero otras que son más propias de lo que ha vivido una generación concreta... no hay muchos frikis de 40 años que hagan chistes de* Pokemon*, vamos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Los mayores tienen un mayor vocabulario friki, es lógico, tienen mayor experiencia, eso sí, siempre que sean frikis desde hace mucho tiempo* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *La diferencia de edad crea diferencias en la expresión, también entre frikis, que a lo mejor no están al tanto de los últimos términos incorporados, o de cosas de juegos nuevos, nuevas actividades más de jóvenes... no sé. Frikis chicos y chicas sí hablan igual* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Tabla 55: El lenguaje. Resumen.

<table>
<tr><th colspan="3">EL LENGUAJE</th></tr>
<tr><td colspan="3"><u>ESTILO DE COMUNICACIÓN</u></td></tr>
<tr><td>Prolijo</td><td>Metafórico</td><td>Con tendencia al humor y los juegos de palabras</td></tr>
<tr><td>Fundamentalmente referencial:</td><td>Hace referencia al universo simbólico friki</td><td>Abundan los chistes propios y las referencias a experiencias compartidas</td></tr>
<tr><td>Influenciado por el estilo de comunicación vía internet:</td><td>Abreviaturas, emoticonos, expresiones, que colonizan su lenguaje verbal</td><td>No son sólo usuarios, sino tambien creadores de nuevo lenguaje on line</td></tr>
<tr><td>Toman préstamos de otros idiomas:</td><td>Principalmente Inglés y Japonés</td><td>También de lenguas de ficción</td></tr>
<tr><td colspan="3">Por escrito, son proclives a expresarse correctamente, tener en cuenta la ortografía y a rechazar el lenguaje SMS</td></tr>
<tr><td colspan="3"><u>USO DE ESTE ESTILO DE COMUNICACIÓN</u></td></tr>
<tr><td>Maximizan su uso dentro del fandom</td><td colspan="2">Fuera del fandom procuran minimizar las referencias o alternarlas hacia símbolos más universales</td></tr>
</table>

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.7. El humor

Dentro del mundo friki, el humor juega un papel muy importante y está presente en casi todas las manifestaciones del *fandom*. Las aficiones son en definitiva ocio, diversión; un terreno lúdico en el cual el humor está presente. En todas las actividades frikis el humor tiene su propio espacio y este humor típicamente friki tiene sus características propias. Incluso los propios frikis lo perciben como algo especialmente importante y peculiar en su colectivo.

> *Personalmente es uno de los aspectos que considero más únicos dentro del mundillo. Digno de un estudio* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

> *El humor es muy relevante para todo aficionado a lo friki. Las aficiones han de ser divertidas o entretenidas así que el humor forma parte del núcleo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Manifestaciones y soportes del humor

El humor tiene su propio espacio en todas o casi todas las actividades que realizan los frikis (juegos humorísticos, música humorística, deportes humorísticos). También encontramos humor en sus obras de culto, en los mundos de ficción que visitan, en los personajes a los que siguen como modelos... Un humor que ellos también aprehenderán, repetirán y absorberán en su propia forma de ser y actuar. Haremos a continuación un pequeño recorrido por los distintos soportes que, dentro del mundo friki, contienen y manifiestan humor.

- **La literatura**: la literatura de culto en el *fandom* es tremendamente amplia y variada, y en ella el humor supone un género emblemático:
    - **Obras literarias humorísticas**: autores de culto en el *fandom,* como Terry Pratchet y Douglas Adams, tratan temas de todo tipo, algunos muy profundos, pero siempre en clave de humor. Este tipo de humor pretende ser una sátira del mundo real y a menudo se mueve en términos del humor absurdo.
    - **Obras literarias juveniles y de aventura**: parte de la literatura propia del *fandom* es catalogada como infantil-juvenil en las librerías. En este tipo de obras, aunque no específicamente humorísticas, siempre está presente cierto tipo de humor, personajes simpáticos, aventuras que pretenden ser divertidas o cómicas. Es un humor más blanco y accesible que el anteriormente citado. Ejemplo típico son las obras de fantasía, como *El Hobbit*, o *Las crónicas de la Dragonlance*, donde gestas épicas se combinan con situaciones graciosas.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Juegos lógicos e ingenio en la literatura**: este tipo de humor aparece en especial en las obras de ciencia ficción. Los autores plantean un enigma, o una situación problemática, que se resuelve al final de la historia. Muchos de estos enigmas pretenden ser divertidos, como un juego matemático o de lógica. Es un tipo de humor que aparece en obras como los cuentos de Asimov.
- **Ironía y humor negro**: la ironía y el humor negro también están muy presentes en las obras de culto del *fandom*, autores como Ray Bradbury, incluyen a menudo en sus novelas este tipo de humor. Este tipo de humor también pretende ser una crítica a la sociedad real.
- Caso aparte es el mundo de los **cómics y del manga**, donde el humor es un género en sí mismo, y donde aparecen también multitud de parodias.

- **El cine y la televisión**: el cine de culto friki también es muy amplio y heterogéneo y dentro de él, el humor también juega su papel
  - **Películas cómicas**: algunas de las películas de culto friki son cómicas; por ejemplo, las películas de los Monty Phyton tienen su lugar especial en el Olimpo del *fandom*. También las películas del universo *View Asked*, de Kevin Smith (*Clerks*, *Mallrats*, *Persiguiendo a Amy*...) resultan emblemáticas. Adaptaciones de obras humorísticas, como *La guía del autoestopista galáctico*, de D. Adams, etc...
  - **Comedia de Terror**: género también cultivado por parte del público friki es la comedia de terror, que se ha visto incentivada en los últimos años por la moda zombi. En este género encontramos títulos de culto antiguos (*El jovencito Frankenstein*, *Los gremlins*, *El ataque de los tomates asesinos*, *La pequeña barbería de los horrores*...) y modernos (*Arack Attack*, *Mars Attacks*, *Zombieland*...)
  - **Películas de serie B y Z**: una faceta llamativa del *fandom* es su amor por las películas de bajo presupuesto, las llamadas películas de serie B, o las aún peores películas de serie Z. Estas películas no siempre pretenden ser humorísticas, pero causan sensación por lo imperfecto de su factura, los malos efectos especiales, lo exagerado de sus elementos. Para los frikis, ver y ser conocedores de este tipo de cine resulta tremendamente divertido.
  - **Películas juveniles y de aventura**: una parte importante del cine de culto friki está catalogado como cine juvenil o incluso infantil. A menudo estas películas son de aventuras. Este tipo de películas no son específicamente cómicas pero contienen mucho humor, alegría, canciones... Podemos hablar de películas emblemáticas como *Los Goonies*, *Dentro del laberinto*, *Los cazafantasmas*, *La princesa prometida*, o todas las de *Indiana Jones*.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Películas de animación**: siguiendo con la idea de cine de culto friki pero catalogado como infantil o juvenil, encontramos las películas de animación. Este tipo de películas tampoco son específicamente humorísticas o "de risa", pero sí tienen mucho humor, alegría, canciones, a menudo un humor muy blanco, pero presente al fin y al cabo. Las películas de Disney y de Pixar (hoy unidas) forman parte integrante de la subcultura y son de culto para una importante parte del *fandom*. Otras películas de animación de culto, serían las del director Tim Burton (*Pesadilla antes de Navidad*, *La novia cadáver*...)
- **Guiños al espectador**: en muchas películas de culto para los frikis, incluso cuando estas no son humorísticas, suelen introducirse guiños al espectador. Se trata de introducir elementos superfluos a la historia principal, pero diseñados para divertir o atraer a la audiencia más fiel. Cameos, chistes internos, detalles técnicos curiosos y homenajes a otras obras... elementos que sólo pueden resultar divertidos para los conocedores. Estos guiños han empezado a conocerse con el préstamo anglosajón "Fanservice" o "servicio para los seguidores". Es de notar que el término "fanservice" se utiliza de forma en general peyorativa, resaltando lo inútil del guiño para el desarrollo de la trama. A veces se utiliza más específicamente para hablar de los desnudos gratuitos o el contenido sexual injustificado de algunas películas, que no tiene importancia para la trama pero entretiene a parte del público.
- **Series**: en el caso de las series, sí las hay específicamente humorísticas entre las preferidas del *fandom*. Algunas tratan del propio *fandom* (Las famosas *It crowd* o *Big Bang Theory*, o la webserie *The Guild* que parodian a los frikis pero aún así son su público), otras series humorísticas se han ganado su puesto en el Olimpo del *fandom*, aunque no traten sobre los propios frikis (*Enano Rojo*, *Monty Python's Flying Circus*, *Me llamo Earl*, *Doctor Who*...)
- **Series de animación**: los frikis son consumidores de series de animación, y este es un género muy impregnado de humor. Los frikis suelen seguir tanto aquellas dirigidas realmente a un público adulto (podríamos citar *Futurama*, *South Park* o los *Simpson*), como muchas de las que se dirigen a un público infantil (*Bob Esponja*, *Superhero squad*, *Naruto*, etc...)

- **Los juegos**: Todos los juegos tienen, por definición, que hacer hincapié en lo lúdico. Dentro de esto, algunos juegos frikis pueden llegar a ser tremendamente serios y otros están centrados en una temática que no tiene por qué ser cómica (mitológica, bélica, abstracta), pero algunos son especial y deliberadamente humorísticos.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Juegos de mesa**: algunos juegos de mesa no sólo proporcionan diversión sino que lo hacen en clave de parodia, de chiste o de humor absurdo. El emblemático *Munchkin* es un ejemplo clave, como también lo son las instrucciones de los juegos del checo Vlaada Chvátil (sólo leerlas provoca hilaridad). Son juegos que no sólo se proponen entretener, sino hacerlo añadiendo las pautas del humor referencial de los frikis.
- **Juegos de rol**: aunque a menudo y sobre todo desde fuera, se ve el rol como algo serio e incluso tétrico, lo cierto es que los opinantes del panel repiten que es una de las fuentes de humor y anécdotas hilarantes más habitual en el mundo friki. Existen juegos de rol humorísticos, pero incluso los que no lo son sí que sirven como ejercicio de comunidad en los grupos frikis, nicho de experiencias compartidas y creación del lenguaje, casi siempre de mano del humor.

> *El mundo del rol, por ejemplo, es una fuente inagotable de anécdotas, chistes privados y expresiones nuevas* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años)

- **Videojuegos**: aunque también a menudo se tacha a los videojuegos de violentos, no es menos cierto que algunos destilan puro humor. Las aventuras gráficas cómicas, como *Monkey Island*, *El día del Tentáculo* o *Simon the Sorcerer*, serían el mejor ejemplo. Jugar a ellas es muy parecido a visionar una película cómica. En otros videojuegos el humor está basado en referencias o guiños al usuario y otros se caracterizan por su humor negro, como *Fallout* y *Portal*.

- **La ciencia y la tecnología**: incluso en un campo árido como la tecnología, los frikis han abierto camino al humor, dándole usos graciosos y divertidos. Aficionados a los *gadgets* y las *apps*, coleccionan algunos de ellos por su valor cómico y referencial.
  - **Chistes científicos**: aparecen en sus comunicaciones *online*, chistes de matemáticas, biología, astronomía o física y necesitan un conocimiento relativamente avanzado para ser entendidos.
  - **Gadgets**: por ejemplo, utilizan *pen-drives* con las efigies de sus personajes favoritos con rasgos caricaturescos, pueden tener un periférico usb que simplemente realice una función divertida (el perrito usb que hace abdominales) o una función seria pero de forma graciosa (el calienta bebidas usb con forma de galleta oreo), comprarán un distorsionador de voz para sonar como sus personajes favoritos, comprarán o montarán un robot de exhibición, o incorporarán un ecualizador a su camiseta para que se mueva al ritmo de la música que estén escuchando. Algunos de estos gadgets son en esencia, juguetes para niños adultos.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Apps**: las aplicaciones del móvil más frikis suelen ser a la vez las más humorísticas. Como la que localiza la ciudad de Cuenca desde cualquier lugar del mundo, la que hace sonidos corporales, o la que empaña la pantalla o simula que tiene un golpe.
- **La comunicación *online***: muchos de los sitios web frikis son sitios de humor. Páginas, blogs, foros, canales de video... son un púlpito desde el cual los frikis manifiestan su particular sentido del humor, entre otras informaciones. Uno de los más emblemáticos es *4chan*, sitio que ha sido ligado a las subculturas y activismo en Internet, al *Proyecto Chanology* y a *Anonymus*. *4chan* es además una de las principales fuentes de los memes que luego se popularizan a nivel mundial. En el ámbito hispano destacan *Cuanta Razón*, *El Mundo Today* y muchas otras. Aunque muchos de estos chistes empezaron como frikis, se ha popularizado tanto que han alcanzado a gran parte de la población general.

> *Hay muchísimos chistes frikis por Internet. Los carteles desmotivadores son un género en sí mismo ya, igual que las viñetas de memes o el subtitulado creativo (...) Hay chistes que dependen absolutamente del formato (...) ¿habéis probado a contar un chiste de html de viva voz? pierde toda la gracia (...) Los memes (...) pudieron empezar como algo friki... si mal no recuerdo, el primero fue el Trollface y surgió en 4chan... pero ahora mismo sólo hay que ir a CC y ver los comentarios para darse cuenta de que ya se han puesto de moda lo suficiente para que cualquiera los entienda y los chistes que se hacen con ellos cada vez más van de situaciones cotidianas* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años)

- **Los coleccionables**: los frikis se caracterizan también por su amor al coleccionismo, muchos de ellos llenan sus vitrinas de recuerdos de muy variada índole, entre los cuales no pueden faltar los más cómicos. Algunos pertenecen al merchandising, otros pueden ser creados por los propios frikis.
  - **Figuras de acción**: aunque casi todas las figuras de acción pretenden ser divertidas, no todas son humorísticas, pero sí lo son algunas que ponen a los personajes en situaciones cómicas o los caracterizan con rasgos caricaturescos.
  - **Esculturas y figuras pintadas**: ocurre algo similar a lo anterior. Muchas esculturas de gusto friki son serias y artísticas. Otras son caricaturescas, paródicas.
  - **Peluches**: los frikis son aficionados a coleccionar sus personajes favoritos en forma de peluche, y este soporte se presta especialmente al humor.

Universidad Pontificia de Salamanca

Son cómicos los peluches aniñados del malvado Cthulhu, los peluches de las enfermedades de la marca *Giantmicrobes* (puedes coleccionar una simpática fiebre tifoidea o un hilarante pie de atleta de peluche). También merecen una mención los *amigurumis*, peluches de ganchillo de origen japonés, a menudo muy tiernos, que suelen mostrar personajes populares en un estilo aniñado.

- **Utensilios para el hogar**: la vivienda de un friki puede ser un lugar muy divertido, aderezado con distintos aparatos y detalles, como los clásicos salero y pimentero juguetes de cuerda, las cubiteras con todo tipo de formas frikis, el gel semejante a una bolsa de transfusión de sangre, el reloj que anda al revés o marca la hora mediante ecuaciones complejas... Muy cercanos al gadget tecnológico.

- **La música**: a diferencia de las tribus urbanas y de la mayor parte de grupos juveniles, la música no tiene un papel especialmente importante en el *fandom*. Muchos frikis son melómanos pero no tienen muchos gustos musicales comunes. Por otro lado la poca música específicamente friki es, por lo general, humorística:

  - **Cantautores y bandas cómicas** Weird Al Janckovich, Tripod o Flight of Concordes, son algunos músicos internacionales cuyas canciones conjugan humor y frikismo. En España podemos mencionar algunos como los Gandules, o el Reno Renardo. La mayoría de las canciones de estos grupos son originales, pero también son frecuentes las parodias de canciones famosas, con letras cambiadas para que resulten de un humor friki.

  - ***Mashups***: se trata de uniones de dos o más canciones, hechas por fans mediante sus ordenadores. Algunos pretenden ser serios y dar un matiz nuevo a una canción famosa, pero la mayoría suelen ser graciosos y divertidos, y mezclan a menudo canciones famosas con otras ridículas, o con bandas sonoras de películas y videojuegos.

  - **Memes audiovisuales**: el fenómeno meme no es específico del mundo friki, pero tiene un importante nicho en el *fandom*. Algunos vídeos musicales virales se han vuelto archifamosos, como *Nyan cat*, *Narwals* o *My Horse*. Todos claramente de risa. También es el caso de *Caramelldansen*, un vídeo musical extendidísimo en el *fandom*, de aspecto nipón pero compuesto por la banda Sueca Caramel. Pretendía ser una canción ligera y divertida, pero su hilarante vídeo y su música pegadiza le ha llevado a dar la vuelta al mundo, a que se baile entre los *otaku*s de todo el mundo su cómico baile y que tenga cientos de parodias.

  - **Los musicales**: también de moda en el mundo friki es convertir cualquier cosa en un musical paródico; una crítica a una película, la sinopsis de un

Universidad Pontificia de Salamanca

libro, la explicación de un acrónimo, la *review* de un videojuego o incluso un sentimiento. Todo puede realizarse en forma de musical cómico y difundirse vía Internet para alcanzar a un público potencial de millones de personas.

- **El deporte**: ya dijimos en el apartado correspondiente a deportes que no es parte del mundo friki, pero un deporte típicamente friki sería el ***Jugger***, que es un deporte eminentemente paródico, de humor, que combina elementos del *rugby*, el *hockey* y la esgrima e introduce armas hechas o cubiertas de materiales blandos como la gomaespuma. El *jugger* fue desarrollado a principio de los 90 en Alemania, por fans de la película australiana *La Sangre de los Héroes*, un filme de ciencia ficción de culto para el público friki. En España se introdujo de la mano del rol en vivo y en 2010 se celebró en Zaragoza el primer torneo nacional de este curioso deporte que hoy día se juega en países tan dispares como Alemania, Irlanda, Estados Unidos, Inglaterra, Dinamarca, Australia, España y Costa Rica.
- **La ropa y complementos**: los frikis demuestran su peculiar sentido del humor en su forma de vestir.
    - **Ropa de calle**: la típica camiseta friki suele contener en muchos casos un chiste, un juego de palabras o una referencia cómica, como hemos visto en el apartado dedicado a la imagen personal.
    - **El *cosplay***: los disfraces que se utilizan en el cosplay, tiene una parte eminentemente seria, que es su precisión, que sean verdaderamente fieles al original y que resulten bien hechos. En cuanto a la temática, ya hemos visto que puede ser muy variada, algunos disfraces son tremendamente formales, épicos, o provocativos. En cualquier caso, lo más común es que tengan un componente divertido, humorístico, no dejan de ser disfraces y sirven, sobre todo, para divertirse. Algunos disfraces incluyes chistes o son deliberadamente ridículos. El *cosplay* cruzado muestra a hombres disfrazados de personajes femeninos y viceversa, lo que acrecienta su comicidad.
- **La comunicación verbal**: como se ha avanzado en el apartado del lenguaje, la comunicación friki está plagada de referencias y chistes. La propia comunicación verbal de los frikis es también un soporte para manifestar su sentido del humor.

Estilo de humor

El humor friki es tremendamente referencial, como toda su cultura. Pero esta no es la única característica o posibilidad de humor friki. A continuación revisamos las principales.

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Humor referencial**: las constantes alusiones a diferentes muestras de la cultura friki es básica en su humor. Mezclar distintos universos es divertido; así encontramos princesas Disney vestidas como personajes de *Star Wars*, la unión entre la naif gatita Kitty y el temible dios submarino Cthulhu, o clasificar a los políticos de un país según su alineación figurada en las tablas de *Dragones y Mazmorras*. **El humor friki es una continua referencia; cuanto más rica y a más niveles, mejor**.

> *Los temas más importantes a la hora de hacer bromas privadas, comentarios y demás es con el tema del rol. Viendo una película o cualquier cosa, comentar lo mal que le ha salido una tirada de lo que sea a un personaje si hace algo absurdo. Otro tema últimamente es el de sacar frases de juego de tronos, hacer referencias al invierno, a las pelirrojas, a los gemelos incestuosos y cosas por el estilo* (Cita de panelista, Apache, hombre, 36 años).

> *El humor friki se basa en referencias a todo lo que manejamos habitualmente* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

- **Humor culto o críptico**: muchas veces este humor referencial que hemos comentado es muy difícil de entender fuera del *fandom.* Por ello lo podemos calificar de críptico. También es críptico cuando sus referencias hacen alusión a otros ámbitos del saber, ante lo que se requiere cierta erudición. A los frikis a menudo les gusta alardear de su conocimiento mediante chistes sólo para entendidos. El chiste informático ("hay 10 tipos de personas en el mundo, los que entienden binario y los que no"), chiste matemático ("dos vectores se encuentran y uno le dice al otro: ¿Tienes un momento?") , físico, histórico...

> *Los profanos van a encontrar nuestro humor –igual que pasaba con el lenguaje– críptico y por tanto cuando no entiendes un chiste porque no sabes de qué está hablando, no te hace gracia, es normal* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *Un no friki no debería entender el chiste nunca. Si lo entiende, no es humor friki. Una cosa es que el chiste hable de un tema friki, y otra que sea humor friki. Un chiste sobre* El Señor de los Anillos *lo puede entender cualquiera: "¿Cómo se dice camarero en élfico? Éldelbar", o sobre superhéroes: "¿Dónde cuelga Superman la capa? En super-chero"... Pero, yo al menos, no considero a eso humor friki. Son chistes para todos los públicos. Pero si profundizamos y hacemos un chiste sobre elfos y gaviotas, enanos y oro, Batman y Robin a oscuras, el número 42, el peso de un pato o cosas así, el no friki no verá la gracia por ninguna parte. De hecho, no sabrá ni de qué hablamos* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Humor absurdo**: aficionados al humor absurdo, fans de Monty Phiton, Douglas Adams y otros representantes de estilo de comedia. Otros ejemplos en el mundo español serían las series de gran seguimiento por parte de los frikis *Hora Chanante* y *Muchachada nui*, o la web *Absurders*[138] con más de 180.000 fans en Facebook, que también es un sitio típicamente friki.

- **Humor crítico**: confiados en su conocimiento y su gusto, muchas veces son críticos con la cultura y la sociedad que les rodea y con la que disfrutan. La crítica humorística y la parodia son formas de dar su opinión de una manera divertida. Por ejemplo los famosos *Honest Trailers* imitan el anuncio de una película, pero criticando en él sus fallos... A veces la crítica es hacia uno mismo o hacia el propio colectivo friki.

> *Muchas pero que muchas veces, las coñas serán ataques casi personales a uno mismo más que hacia los demás. Y creo que aunque el resto del mundo puede tener este tipo de humor también, es menos descarado y usual, que en la comunidad friki* (Cita de panelista, Breci0, hombre, 24 años).

- **Humor visual y audiovisual**: la era de Internet se caracteriza por el auge de lo visual. Los frikis son también aficionados a los fotomontajes, el *photoshop*, el *anime* humorístico, que tienen mucho que ver también con la estética cómic. Los vídeos y los memes que ya hemos comentado, también tienen una enorme difusión, con cientos de páginas dedicadas a ellos dentro y fuera de España (*4chan*, *Cuanta Razón*, *Hematocrítico del arte*...)

- **Juegos de palabras**: los juegos de palabras también son típicos de la cultura friki, como veremos mediante la encuesta, los frikis son más aficionados que los no frikis a realizar ellos mismos este tipo de humor. Algunos juegos de palabras son de un estilo muy naif, otros son más complicados. A menudo se improvisan y muchas veces van acompañados de apoyo visual.

A veces estas características del estilo del humor friki se agrupan, de tal manera que una muestra de humor puede combinar varias. Por ejemplo, en la siguiente imagen humorística encontramos juegos de palabras, referencias cultas y a iconos del frikismo y el famoso meme de Internet *facepalm*, todo ello con cierta actitud crítica.

[138] www.absurders.com

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 99: Muestra de humor friki a varios niveles[139].

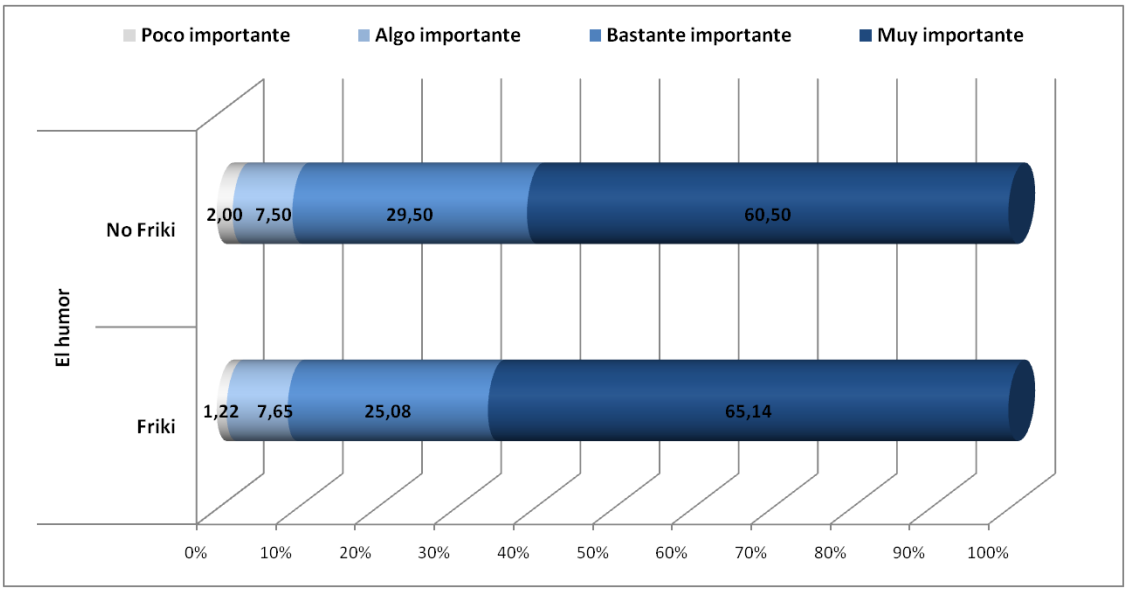
[139] Extraída de la página www.cuantarazon.com y con fuente en el grupo de Facebook *HistoriaEnComic*.

Universidad Pontificia de Salamanca

Importancia del humor en comparación con la sociedad en general

Como se observa en el apartado dedicado a los valores y prioridades del individuo, el humor es algo que tanto frikis como no frikis tienen en alta estima, si bien, entre los opinantes encuestados, resulta un poco más relevante para los frikis que para los no frikis; la marcan como muy importante el 65% de aquellos y el 60,5% de estos. El porcentaje de opinantes que lo consideran poco o nada importante no supera en ninguno de los subgrupos el 2%.

Gráfico 100: Importancia del humor. Porcentajes.

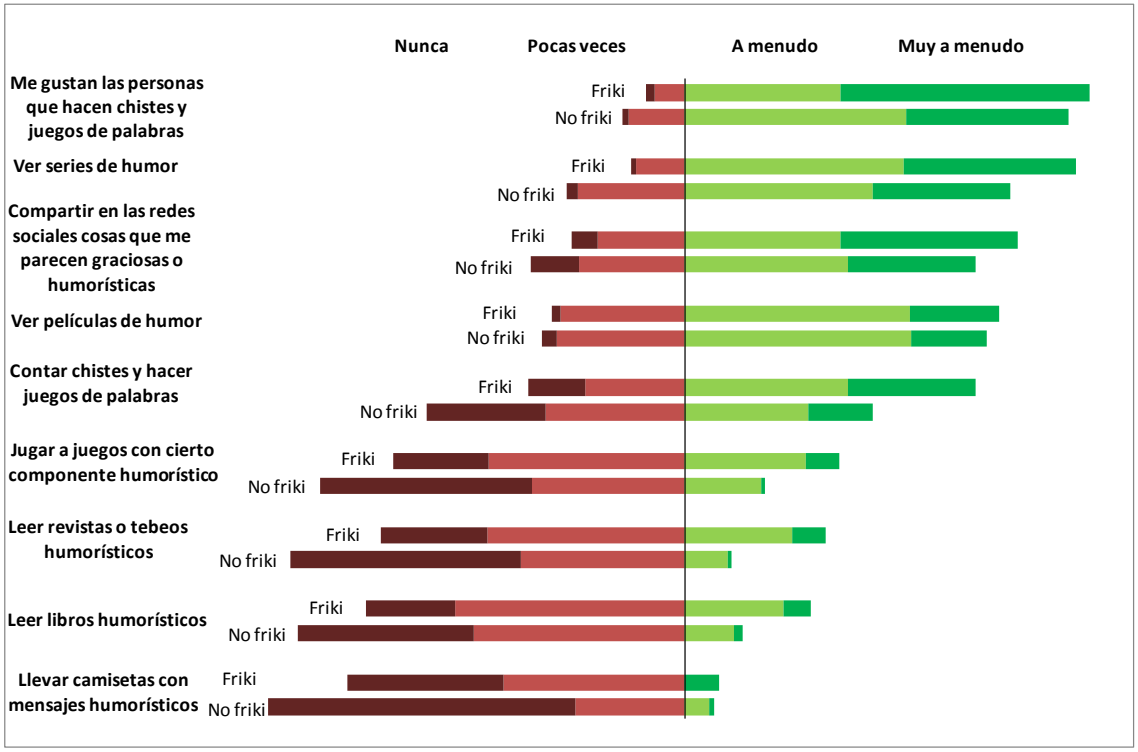


También en cuanto al **humor** hemos querido indagar un poco más a través de la encuesta, ya que se considera uno de los aspectos especialmente significativos de la cultura friki (y, como hemos visto en la pregunta 18, también es muy importante para el resto de encuestados). Para profundizar en el tema, hemos elaborado una lista de diversas actividades relacionadas con el humor y hemos pedido a los opinantes que indiquen si las practican o no y con qué frecuencia (pregunta 19: "Por favor, indica cuan a menudo realizas estas actividades relacionadas con el humor"). En todas las opciones, los frikis han indicado ser más asiduos a las actividades relacionadas con el humor que los no frikis. Las diferencias llegan a ser muy significativas en algunos de los ítems, como contar chistes, llevar camisetas con mensajes humorísticos, o leer escritos humorísticos (tanto revistas como libros). A casi la totalidad de los opinantes de ambas submuestras **les gustan las personas que hacen chistes y juegos de palabras**, si bien gustan aún más a los frikis, que indican que les agradan muy a menudo en un 90%, junto al 85,5% de los no frikis. Mientras, al 7% de los frikis y al 12,5% de los no frikis, pocas veces les gustan ese tipo de personas. La opción “nunca” es inferior al 2% en ambas submuestras.

Universidad Pontificia de Salamanca

Los frikis ven **series de humor** muy a menudo en un 38% (frente al 30,5% de no frikis) o a menudo en un 49% (frente al 42%). Por su parte, los frikis que pocas veces ven series de humor sólo representan el 11%, porcentaje que aumenta más del doble en el caso de los no frikis, llegando al 24%. La opción "nunca" es inferior al 3% en ambas submuestras. El 74% de frikis y el 65% de no frikis **comparten cosas graciosas o humorísticas en las redes sociales** a menudo o incluso muy a menudo, (39% y 28,5% respectivamente). En el otro extremo, el 19,5% de los frikis y el 23,5% de los no frikis, las comparten pocas veces, y el 6% de frikis y un significativo 11% de no frikis no las comparten nunca. En cuanto a **ver películas de humor**, los datos están prácticamente igualados; lo hacen a menudo en torno al 50% de ambas submuestras y muy a menudo el 20% de los frikis y el 17% de los no frikis. El porcentaje de personas que no las ven nunca es inferior al 4%.

Gráfico 101: El humor. Porcentajes.



Sin embargo, el siguiente ítem es el que presenta mayores diferencias; se trata del hábito de **contar chistes y hacer juegos de palabras**. Si recordamos, anteriormente se ha dicho que gustan mucho las personas que practican esta actividad, pero no todos la realizan. Los frikis que cuentan chistes muy a menudo representan el 28%, mientras que los no frikis son el 14,5%. Quienes los cuentan a menudo suponen el 36% de frikis y el 27,5% de no frikis. Además, el 26,5% de no frikis no suelen contar nunca chistes, frente a sólo el 12,5% de frikis. El resto de ítems tienen una menor aceptación, ya que menos de la mitad de los opinantes dicen

Universidad Pontificia de Salamanca

practicarlos a menudo o muy a menudo. El 34,5% de frikis y el 18% de no frikis **juegan a juegos con cierto componente humorístico** a menudo o muy a menudo, (aunque esta opción solo representa al 8% de los frikis y apenas a un 1% de los no frikis). En el otro extremo, el 21% de los frikis y el 47,5% de los no frikis, no juegan nunca a juegos que posean algún componente humorístico. En cuanto a **leer revistas o tebeos humorísticos**, volvemos a encontrar grandes diferencias: el 24% de los frikis las leen a menudo, frente a sólo el 9,5% de los no frikis, y el 8% de frikis las llega a leer muy a menudo, frente a apenas un 1% de los no frikis. En el extremo contrario, el 51,5% de los o frikis no las leen nunca, opción que en el caso friki solamente escogen un 24% (algo menos de la mitad). Algo similar ocurre con respecto a **leer libros humorísticos**: el 22% de los frikis los leen a menudo, frente a sólo el 11% de los no frikis, y el 6% de frikis los llega a leer muy a menudo, frente a apenas un 2% de los no frikis. En el extremo contrario, el 39,5% de los no frikis no leen nunca libros de este género, opción que en el caso friki solamente escogen un 20%. Por último, la actividad menos popular, es la de **llevar camisetas con mensajes humorísticos**. El 68,5% de los no frikis no las lleva nunca, y el 24,5% pocas veces. Los frikis que nunca las llevan representan un 35%, y un 40% quienes las usan poco. Los frikis que las llevan a menudo son un 16% (frente al 5,5% de los no frikis) y un significativo 8% las lleva muy a menudo (porcentaje que desciende a un 1% entre los no frikis).

Tabla 56: Actividades humorísticas que practica más el sector masculino. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
Contar chistes y hacer juegos de palabras	Nunca	10,4	24,6
	Pocas veces	23,7	27,5
	A menudo	**39,4**	27,5
	Muy a menudo	**26,5**	20,3
Jugar a juegos con cierto componente humorístico	Nunca	29,7	33,0
	Pocas veces	37,3	42,8
	A menudo	**27,7**	19,2
	Muy a menudo	**5,2**	5,1
Llevar camisetas con mensajes humorísticos	Nunca	39,9	55,3
	Pocas veces	37,9	31,6
	A menudo	**15,7**	9,1
	Muy a menudo	**6,5**	4,0

En cuanto a **sexos**, apenas hay diferencias; cabe destacar tan sólo tres actividades que practican más los varones que las mujeres: contar chistes y hacer juegos de palabras, que practican a menudo o muy a menudo los varones en un 66% y las mujeres en un 48% (dieciocho puntos menos). Jugar a juegos con cierto componente humorístico, que practican a

Universidad Pontificia de Salamanca

menudo o muy a menudo los varones en un 33% y las mujeres en un 24% (nueve puntos menos). Y por último llevar camisetas con mensajes humorísticos, que practican a menudo o muy a menudo los varones en un 22% y las mujeres en un 13% (también 9 puntos por debajo). También existe relación entre la **edad** y el uso de camisetas humorísticas, que va aumentando con la edad y finalmente se estabiliza. Utilizan camisetas de este tipo a menudo o muy a menudo el 12,5% de los menores de 20 años, el 15% de entre 20 y 29 años, el 23% de entre 30 y 39 años y el 22,5% de los mayores de 40.

Tabla 57: Uso de camisetas con mensajes humorísticos según el rango de edad. Porcentajes.

	Menores de 20 años	Entre 20 y 29 años	Entre 30 y 39 años	De 40 años en adelante	Total
Nunca	59,7	50,4	40,6	37,5	**48,0**
Pocas veces	27,8	34,7	36,4	40,0	**34,6**
A menudo	11,1	10,1	14,7	20,0	**12,2**
Muy a menudo	1,4	4,9	8,4	2,5	**5,2**
Total	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**

En resumen, los frikis han indicado practicar más a menudo todas las actividades relacionadas con el humor que los no frikis. Las diferencias se acentúan en cuanto a contar chistes, llevar camisetas con mensaje humorísticos y leer escritos humorísticos (tanto revistas como libros). Hay que tener en cuenta de que dos de estos ítems son preferidos por los varones, más que las mujeres. Ellos cuentan más chistes, juegan a más juegos de humor y visten más camisetas con mensajes humorísticos que ellas. El uso de ese tipo de camisetas también aumenta conforme aumenta la edad y luego se estabiliza de tal manera que los que más las utilizan pertenecen al rango de edad de 30 a 39 años.

Tabla 58: El humor. Resumen.

EL HUMOR		
Juega un importante papel para el colectivo		
Está presente en todas las manifestaciones del fandom:	**Literatura**	**Cine y TV**
	Juegos	**La ciencia y la tecnología**
	Los coleccionables	**La música**
	El deporte	**La ropa y complementos**
Estilo de humor:	**Ante todo referencial**	**Culto o críptico**
	Absurdo	**Crítico**
	Visual y audiovisual	**Juegos de palabras**

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.8. Aspectos reivindicativos y contraculturales

Los frikis son personas críticas con la sociedad actual, de la que se alejan o evaden. Sin embargo no se configuran en ningún caso como un grupo reivindicativo ni contracultural. El *fandom* parece descartar su unión como forma de lucha social. Si alguno quiere manifestarse en contra del sistema lo hará de forma individual sin que su frikismo influya en ello.

6.5.8.1. Visión crítica del mundo

Se muestran bastante críticos con el mundo que les rodea. Muchos son los aspectos con los que no están conformes, tanto a nivel estructural (economía, política, diferencias norte sur...) como a nivel personal (valores, relaciones interpersonales...). Les preocupa enormemente la pérdida de interés por la **cultura** de la sociedad en general —que ellos consideran un valor primordial—. También la **pasividad y dependencia** de los individuos ante una forma de vida **excesivamente cómoda** y moldeada por una suerte de **pensamiento único**.

> *La cultura está sufriendo mucho en profundidad: la gente cada vez tiene un conocimiento más parcial y superficial de las cosas y además nos acostumbramos a tenerlo todo al alcance de la mano (...) no exige esfuerzo y nos vuelve dependientes,* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

> *El tipo de vida que llevamos es básicamente... cómodo. Excesivamente cómodo, si nos ponemos estrictos. Nos hemos acostumbrado a dar por sentadas un montón de cosas, y luego un día se nos va el agua o no encontramos lo que queríamos comprar en la tienda, y nos quejamos como si fuera una tremenda injusticia personal. Tenemos cientos de oportunidades, pero no somos conscientes de ellas, de lo que representan. ¿Cuánta gente conocéis que han entrado en una carrera tras aprobar un examen de ingreso y pagar una matrícula altísima y luego ni siquiera se pasan nunca por clase sin pensar en la inversión y el privilegio que están desperdiciando?* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *La gente se deja llevar por lo que hace todo el mundo, vivimos como si fuésemos un rebaño de ovejas llevado por alguien que normalmente sólo piensa en sí mismo...* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Sus críticas también pasan por las **desigualdades económicas y sociales**.

> *Hay demasiadas diferencias sociales entre la clase alta con sueldos absurdos y la clase media baja que no somos ni mileuristas. (...) deberían ser menos permisivos con la corrupción* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Para algunos, la sociedad es **violenta e insegura**, con el matiz de que este problema no se debe necesariamente a la naturaleza humana sino a una mala gestión por parte del Estado: falta de educación y salidas laborales junto a una justicia errática dan como resultado un aumento del crimen y la corrupción a todos los niveles.

> *Convivimos con la violencia de un poder ejercido de forma ilegítima por una malísima interpretación de la constitución por parte del tribunal constitucional, y mientras esta situación política va restringiendo nuestras libertades, aflora lo peor de la sociedad, que son los ciudadanos escoria. La gente de a pie y sin más poder que su irracionalidad, que hace de la raza humana algo peor. Todo aquellos monstruos que protagonizan historias horribles de violación, de atracos violentos, asesinatos... Esa escoria, el fruto de la inmovilidad política, de la incertidumbre, y de la falta de objetivo* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Aparece de forma recurrente el tema de la **ecología**. Para los panelistas en consenso, la raza humana está destruyendo el planeta tanto desde las grandes industrias, como a nivel individual, ya que contaminamos, derrochamos y ensuciamos. Para que el primer mundo disfrute de esa vida cómoda que ya se ha criticado, se destruyen los recursos naturales y se abusa del tercer mundo. Además, para algunos, otro tipo de abuso anti-ecológico es el aumento de la población mundial, que debería contenerse. Quizás, las ideas de Frank Herbert, como autor de culto, han calado en este colectivo.

> *Somos una sociedad de desagradecidos que nos estamos cargando el planeta (...) Vivimos cómodos no digo que no, pero estamos renunciando a muchas otras cosas que nos hacen humanos y como no tenemos otra cosa que hacer y los factores ambientales no nos afectan ya como especie animal... pues procreamos y procreamos como ratas destruyendo todo a nuestro paso* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Es una sociedad demasiado asentada en el combustible y la electricidad, si fallaran esas dos cosas todas las ciudades serian un caos (...) además nuestra riqueza es la pobreza de los demás por mucho que algunos lo intenten cambiar.* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Se trata de una **crisis de valores a gran escala** que afecta a todos los niveles de la sociedad. Los individuos de hoy son tremendamente egoístas y a la vez irresponsables: esta sería la base de la corrupción, el crimen y todos los actuales males sociales.

> *Lo peor es la falta de responsabilidad, personal y social. La cultura de la inmediatez y el egoísmo. Se fomenta la gratificación inmediata, el pensar que nos lo merecemos todo por ser quienes somos, sin trabajar por ello. (...) Se*

Universidad Pontificia de Salamanca

agravan las crisis económicas, explotamos los recursos naturales limitados para cosas triviales y el mundo está muy mal repartido, tanto en economía como en derechos. (...) Nos hemos instalado en la cultura de la inmediatez y el "derecho" a todo. Y el colmo es que luego, cuando esa actitud tiene consecuencias negativas, echamos la culpa a lo que sea con tal de no asumir la parte de responsabilidad que nos toca (Panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Para profundizar en el tema, se les pidió a los participantes en la encuesta *online* que indicaran "A tu juicio, ¿Cuál es el primer PROBLEMA, el más importante, que existe hoy en España? ¿Y el segundo, y el tercero?" (pregunta 25). El índice de participación bajó un poco, como es propio de las preguntas abiertas, aunque no tanto como ocurría en la pregunta sobre los ídolos. En este caso, el 90% tanto de frikis como no frikis aportó al menos un problema y el 80% y el 77% respectivamente llegaron a aportar tres. En total, tenemos 843 respuestas por parte de los opinantes frikis y 507 de los no frikis. Estas 1.350 respuestas, no obstante, pueden ser fácilmente clasificadas en campos o ámbitos muy recurrentes. En la siguiente tabla vemos los diez campos más recurrentes para cada submuestra.

Tabla 59: Los diez campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Porcentajes.

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo	Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo
1º	Paro	44,3% ▲	1º	Crisis Económica	44,5% ▲
2º	Corrupción	33,3% ▲	2º	Paro	38,0% ▼
3º	Los políticos	33,0% ▲	3º	Los políticos	29,0% ▼
4º	Crisis Económica	21,1% ▼	4º	Corrupción	21,0% ▼
5º	Educación	19,6% ▲	5º	Educación	15,5% ▼
6º	Crisis de Valores	12,5% ▼	6º	Crisis de Valores	15,0% ▲
7º	Pasividad de los ciudadanos	9,2% ▲	7º	Política	11,5% ▲
8º	Bancos	8,9% ▲	8º	Pasividad de los ciudadanos	8,0% ▼
9º	Recortes	8,6% ▲	9º	La sociedad	6,0% ▲
10º	Política	7,3% ▼	10º	Desunión	5,5% ▲

La distribución es relativamente similar entre los dos grupos: Paro, Corrupción, Crisis Económica y Políticos son los cuatro problemas de mayor importancia, mencionados además por más de un 20% de cada submuestra. Para los frikis, el problema principal de España es el **paro**. Así lo indican el 44% de frikis y el 38% de no frikis, que lo sitúan en segundo lugar. El primer puesto para los no frikis y cuarto para los frikis es la **crisis económica**, importante para el 44,5% de aquellos y el 21% de estos, siendo además la mayor distancia porcentual en un mismo ítem de toda la tabla. El segundo puesto para los frikis, y cuarto para los no frikis, lo ocupa la **corrupción**, importante para el 33% y el 21% de cada submuestra, respectivamente.

Universidad Pontificia de Salamanca

Ambas submuestras vuelven a coincidir en los ámbitos quinto y sexto, ya que indican que los problemas principales de España se engloban en el ámbito de la **educación** (tanto dentro de la educación formal, como a nivel más general, refiriéndose a la "ignorancia", "incultura" e incluso "estupidez" de las personas), y la **crisis de valores** (algunos se refieren a ella directamente y otros dicen que la gente es "egoísta", "hipócrita", "falta de moral", que "miran primero por su beneficio", "no tienen responsabilidad", etcétera). El séptimo puesto para los frikis, y octavo para los no frikis, lo ocupa la **pasividad de los ciudadanos**, importante para el 9% y el 8% de cada submuestra, respectivamente. Por su parte, el séptimo puesto para los no frikis y décimo para los frikis es la **política** en general, importante para el 11,5% de aquellos y el 7% de estos.

Los puestos 8 y 9 para los frikis, lo ocupan dos campos de tipo económico: los **bancos**, y los **recortes** que está realizando el gobierno, votados por el 8,9% y el 8,6% de ellos respectivamente. Estos campos no resultan tan vitales desde la opinión de los no frikis, ya que los colocan en los puestos 13 y 14 respectivamente. Por el contrario, sí consideran de mayor importancia la propia **sociedad** como ámbito donde radican los problemas sociales (así opina un 6% de los no frikis) y la **desunión** entre los ciudadanos, tanto a nivel de regiones (se cita el "independentismo", el "separatismo", etcétera...) como a nivel de individuos (se habla de una "falta de unión entre los ciudadanos", "falta de lucha conjunta", etcétera).

A continuación, presentamos una lista más completa de los ámbitos en los que se han centrado los opinantes, pero en lugar de indicar porcentajes de representatividad, indicaremos número de casos, por tratarse de números muy reducidos. Debemos pues tener en cuenta que hay más respuestas frikis que no frikis, sobre todo a la hora de juzgar el orden, ya que priman los de la muestra más grande. Resulta de interés observar que la mayoría de los campos citados pueden agruparse en el ámbito económico y político y que la mayoría se aproximan directa o indirectamente a una mala gestión por parte del poder, pero también muchos de los campos tiene que ver con una crítica a los propios ciudadanos, por su pasividad y falta de interés, su incultura y su falta de valores. También es de interés notar que en el puesto 27, con seis votos, se han indicado que los problemas de España no provienen de nuestro propio país, sino que proceden del ámbito internacional y por tanto no podemos solucionarlos. Otro indicador de interés es el que ocupa el puesto 34, con dos votos frikis y dos votos no frikis. Estos registros marcan la inmigración como la culpable de los principales problemas de España. Por último, un total de 52 registros indican otros problemas difíciles de agrupar y que apenas se repiten. En general, se muestra un panorama de **decepción** hacia las personas y el sistema que gobiernan nuestro país y hacia la propia sociedad. Los participantes se sienten impotentes,

Universidad Pontificia de Salamanca

manipulados e incluso oprimidos por un sistema que les impide la participación en la toma de decisiones importantes para sus propias vidas. En realidad, tanto frikis como no frikis opinan muy parecido en cuanto a los principales problemas de España.

Tabla 60: Campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Nº de casos.

Orden	Principales problemas del país	FRIKI	NO FRIKI	Total general
1º	Paro	145	76	**221**
2º	Los políticos	108	58	**166**
3º	Crisis Económica	69	89	**158**
4º	Corrupción	109	42	**151**
5º	Educación	64	31	**95**
6º	Crisis de Valores	41	30	**71**
7º	Pasividad de los ciudadanos	30	16	**46**
8º	Política	24	23	**47**
9º	Bancos	29	10	**39**
10º	Recortes	28	9	**37**
11º	Desunión	17	11	**28**
12º	Justicia y Leyes	13	8	**21**
13º	La sociedad	7	12	**19**
14º	Mala gestión	12	5	**17**
15º	Falta de auténtica democracia	12	4	**16**
16º	Desahucios	6	9	**15**
17º	Sanidad	8	6	**14**
18º	El actual gobierno del PP	9	4	**13**
19º	Desigualdad	5	7	**12**
20º	La Religión	9	1	**10**
21º	Pobreza	4	6	**10**
22º	Vivienda	8	2	**10**
23º	Desinformación	7	2	**9**
24º	Despilfarro	6	2	**8**
25º	Grandes empresas	4	3	**7**
26º	Fin del Estado de Bienestar	4	2	**6**
27º	Internacional	2	4	**6**
28º	La Monarquía	4	2	**6**
29º	Aumento de precios / bajada de salarios	4	1	**5**
30º	Delincuencia / violencia	4	1	**5**
31º	Impuestos	4	1	**5**
32º	Privatización	0	5	**5**
33º	Sistema económico	2	3	**5**
34º	Inmigración	2	2	**4**
35º	Eliminación de derechos	2	1	**3**
36º	Nepotismo	3	0	**3**
37º	Precariedad laboral	1	2	**3**
38º	Economía sumergida	0	2	**2**
	Otros	**37**	**15**	**52**
	Total general	**843**	**507**	**1350**

Universidad Pontificia de Salamanca

Una vez explorados estos problemas del país, se quiso abordar el tema desde una perspectiva más personal, preguntando " ¿Y cuál es el PROBLEMA que a ti, personalmente, te afecta más? ¿Y el segundo, y el tercero?" (pregunta 26). Se trata de una pregunta abierta en la que se les pidió que aportaran **de uno a tres problemas importantes para ellos mismos**. La participación fue más baja que en la pregunta anterior; sólo el 95% de frikis y el 83% de no frikis dieron alguna respuesta y tan sólo el 56% y el 52% respectivamente ofrecieron tres. En total, tenemos 692 respuestas por parte de los frikis y 402 de los no frikis. Agrupamos las 1.940 respuestas en 37 campos o ámbitos. En la siguiente tabla podemos observar los diez campos más recurrentes para cada submuestra, ordenados por orden de importancia.

Tabla 61: Los diez campos donde residen los problemas principales de los opinantes. Orden de importancia. Porcentajes.

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo	Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo
1º	**Paro**	**49,5%** ▲	1º	**Paro**	**39,5%** ▼
2º	**Crisis económica**	**19,0%** ▼	2º	**Crisis económica**	**31,0%** ▲
3º	**Educación**	**12,8%** ▼	3º	**Educación**	**19,0%** ▲
4º	**Los políticos**	**12,8%** ▲	4º	**Recortes**	**10,5%** =
5º	Aumento de precios / bajada de salarios	**12,8%** ▲	5º	**Crisis de Valores**	**10,5%** ▲
6º	**Recortes**	**10,7%** =	6º	**Los políticos**	**10,0%** ▼
7º	**Corrupción**	**9,5%** ▲	7º	Sanidad	**8,5%** ▲
8º	**Crisis de Valores**	**8,3%** ▼	8º	**Corrupción**	**4,5%** ▼
9º	Precariedad laboral	**7,0%** ▲	9º	Falta de inversión pública (investigación, becas, ayudas...)	**4,5%** ▲
10º	Vivienda	**7,0%** ▲	10º	La política	**4,5%** ▲

Los tres problemas más importantes para los encuestados coinciden totalmente: en primer lugar se sitúa el **paro**, que preocupa a la mitad de los opinantes frikis y a 4 de cada 10 no frikis. En segundo lugar se sitúa la **crisis económica**, que preocupa sobre todo a los no frikis (a 3 de cada 10) y también a 2 de cada 10 frikis. En tercer lugar se sitúan los problemas relativos a la **educación**, que preocupan al 19% de los no frikis y al 13% de los frikis, tanto en un sentido formal ("el plan Bolonia", "el sistema universitario"...) como en un sentido más general ("La falta de educación y cultura de sociedad misma"...).

A partir del cuarto puesto, las listas empiezan a diferir. Para los frikis, **los políticos** son su problema número 4 y preocupa al 13% de la submuestra. En la lista no friki ocupa el sexto puesto y preocupa al 10%. Y viceversa, entre los no frikis, el cuarto puesto lo ocupan **los**

Universidad Pontificia de Salamanca

recortes, que preocupan al 10,5% de esa submuestra, y que se sitúan en sexto puesto entre los no frikis, prácticamente con el mismo porcentaje de votos.

En el quinto puesto, la lista friki indica el problema del **aumento de precios y bajada de salarios**, que impide que pueda accederse a diversos bienes y servicios entre los que destacan con mucho los estudios universitarios, por la subida de tasas. Es interesante comprobar que este problema no aparece entre los más importantes según los votos no frikis (en su caso ocuparían el puesto 12). En ese mismo quinto puesto, la lista no friki indica **la crisis de valores**, directamente señalada como "crisis de valores" o " falta de valores éticos", o bien con ejemplos tales como "el egoísmo de la gente", "hipocresía" o " libertinaje y no libertad", Este problema preocupa al 10,5% de los no frikis y al 8% de los frikis, que lo sitúan en octavo lugar.

En el puesto séptimo para los frikis, octavo para los no frikis, se sitúa la **corrupción**, que preocupa al 9,5% y al 4,5% de cada submuestra respectivamente. Mientras, el puesto séptimo para los no frikis lo ocupa la **sanidad**, que preocupa al 8,5% de su submuestra. Este problema no aparece entre los más importantes para los frikis, ya que desciende hasta el número trece.

En los puestos noveno y décimo para los frikis, aparecen, empatados a un 7% de votos, los problemas de la **precariedad laboral** (malos salarios, no acordes con los estudios, horarios asfixiantes, facilidad de despido...) y la **vivienda** (sobre todo la imposibilidad de independizarse por falta de trabajo o bajos salarios). En los mismos puestos para los no frikis, aparecen, empatados a un 4,5% de votos, los problemas de **la falta de inversión pública** (falta de becas, de ayudas a la investigación, a la creación de empresas, etc...) y **la política** en general.

En la siguiente página, presentamos una lista más completa de los ámbitos en los que se han centrado los opinantes, pero en lugar de indicar porcentajes de representatividad, indicaremos número de casos. Debemos pues tener en cuenta que hay más respuestas frikis que no frikis, sobre todo a la hora de juzgar el orden, ya que se ha ordenado según la suma de casos, y por tanto priman los de la muestra más grande.

La mayoría de los ámbitos citados tiene que ver con la **política**, otros tienen que ver con la **economía**, algunos tienen que ver con la **integración** de los opinantes, el relativo a las relaciones con **amigos, amor y familia**, junto con el relativo las **habilidades sociales** (en el que citan sobre todo la timidez), dan idea de un cierto miedo a la soledad.

En general se traza un cuadro de **jóvenes muy preocupados con su futuro** en este país, y muchos se plantean la idea de salir al extranjero porque perciben una enorme falta de oportunidades en España. Se trata de personas estudiosas, preparadas y con ganas de trabajar

Universidad Pontificia de Salamanca

y de participar en el sistema (quieren participar en política, pagar sus impuestos, comprar una casa...) pero se ven incapaces de hacerlo porque no tienen verdaderas oportunidades laborales, ya que el trabajo que hay es escaso, menos cualificado que lo que son capaces de hacer y, en el mejor de los casos, precario.

Tabla 62: Campos de los problemas principales de los encuestados. Orden de importancia. Nº de casos.

Orden	Renombradas todas	FRIKI	NO FRIKI	Total general
1º	Monarquía	1	1	**2**
2º	Paro	162	79	**241**
3º	Crisis económica	62	62	**124**
4º	Educación	42	38	**80**
5º	Los políticos	42	20	**62**
6º	Recortes	35	21	**56**
7º	Aumento de precios / bajada de salarios	42	7	**49**
8º	Crisis de Valores	27	21	**48**
9º	Corrupción	31	9	**40**
10º	Sanidad	14	17	**31**
11º	Precariedad laboral	23	7	**30**
12º	Vivienda	23	7	**30**
13º	Falta de inversión pública (investigación, becas, ayudas...)	19	9	**28**
14º	La política	15	9	**24**
15º	Miedo por el futuro	13	9	**22**
16º	Amigos, amor y familia	14	4	**18**
17º	Impuestos	9	6	**15**
18º	Salud	11	3	**14**
19º	Dinero	8	4	**12**
20º	Habilidades sociales	8	4	**12**
21º	La sociedad	7	5	**12**
22º	Fin del Estado de Bienestar	6	5	**11**
23º	Bancos	6	2	**8**
24º	Pasividad de los ciudadanos	5	3	**8**
25º	Justicia	3	3	**6**
26º	Desigualdad	2	2	**4**
27º	Despilfarro	2	2	**4**
28º	Desunión	3	1	**4**
29º	Mala gestión	2	2	**4**
30º	Pobreza	2	2	**4**
31º	Desahucios	1	2	**3**
32º	Falsa democracia	1	2	**3**
33º	Iglesia	1	2	**3**
34º	Inmigración	1	2	**3**
35º	Medioambiente	0	3	**3**
36º	Nepotismo	1	1	**2**
	Otros	**48**	**26**	**74**
	Total general	**692**	**402**	**1094**

Universidad Pontificia de Salamanca

6.5.8.2. La lucha social o su ausencia

Pese a esta visión crítica, como se comenta en otros apartados del presente trabajo, los **frikis no se consideran un grupo contracultural**. No se organizan para luchar contra el sistema establecido y por lo general mantienen alzada la bandera del respeto. Desarrollan sus aficiones en privado y se adaptan a las convenciones sociales. Su salida es más bien la **evasión**. Por tanto, no se muestran como un grupo especialmente rebelde o reivindicativo. No en su conjunto. Aunque sus miembros, individualmente, pueden tener ideales y reivindicaciones personales, o unirse a distintas causas fuera del fenómeno friki. No se encuentra ninguna reivindicación exclusiva de los frikis ni que atraiga a todos los miembros del colectivo friki. Esto no significa que los frikis sean siempre conformistas, pero sí que su condición de friki se mantiene al margen.

> *Cada friki tendrá sus reivindicaciones, y será más o menos activo en la lucha. No creo que haya ninguna reivindicación que ataña únicamente a los frikis* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Cada uno es una persona distinta. He conocido gente de todo tipo, y hay desde frikis ecologistas anti todo hasta frikis muy tradicionales* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Forzando un posicionamiento por parte de los opinantes, pidiéndoles que decidan si son un colectivo reivindicativo o no, encontramos opiniones en ambos sentidos; si se tienen que decantar por un carácter general, unos piensan que los frikis "son más bien pasivos" y otros opinan que "son más bien reivindicativos". **No hay consenso**. Quienes opinan que los frikis son **pasivos** destacan que vivimos en una sociedad más bien pasiva y conformista y que los frikis son un reflejo de esta situación. También creen que los frikis se han acostumbrado a estar en una posición externa a la sociedad, una posición que les es cómoda y no se animan a luchar por cambiar nada. También se pone como obstáculo a las reivindicaciones la heterogeneidad que hay en el mundo friki y su máxima de tolerancia y respeto ante todo en el que la pasividad puede incluso ser virtud.

> *El colectivo friki por lo general es poco reivindicativo... quizás no solo son ellos, es toda la sociedad que actualmente tiende a ser muy pasiva (...) Criticar pero dejar las cosas como están es algo que se da mucho entre frikis yo creo. Porque en el fondo nuestras actividades son un poco externas a lo que la sociedad hace y podemos verlo de forma más crítica pero no creemos que podamos luchar contra ello. Como mucho nos mostramos orgullosamente diferentes al sistema tradicional y el resto... se queda en agua de borrajas* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Al revés, noto que hay reivindicaciones sociales que en otros entornos son bastante populares y entre los frikis son muy minoritarias (...) También pienso que somos más dispersos (...) entre los frikis hay una mayor heterogeneidad en ese aspecto, supongo que en parte porque como grupo somos más heterogéneos, y en parte por esa cualidad de mente abierta de la que hemos hablado, que hace que tendamos a analizar más las cosas y no quedarnos con el* pack (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *El* fandom *no tiene ideas compartidas, ni organización, ni medios de acción, no es un movimiento social, ni se articula en torno a ningún otro movimiento de forma colectiva* (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Quienes opinan que los frikis sí son **reivindicativos**, suelen destacar que no es por pertenecer a este colectivo, sino a características extendidas dentro de él como, principalmente, la juventud.

> *Al ser por lo general un colectivo bastante joven, son especialmente reivindicativos con todo tipos de temas, desde política, derechos sociales y demás* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *No creo que tenga mucho que ver, me da la impresión que las reivindicaciones más comunes pasan más por el grupo de edad al que pertenecemos la mayoría, que a las aficiones que compartamos* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Se les dio a los opinantes del panel algunos ejemplos de frikis que realizan algún tipo de actividad reivindicativa, como el caso del grupo Anonimous, que se dirige al mundo tras una máscara de *V de Vendetta* (símbolo friki muy extendido) y que además se funda en el portal friki 4chan o como el caso de la Starlight Foundation en Australia, una asociación benéfica para enfermedades infantiles cuyos voluntarios van disfrazados de Stormtroopers. Los frikis alegan que estas personas utilizan la estética friki por ser muy visual y porque forma parte de la cultura popular, no porque sean verdaderamente frikis ellos mismos. Además opinan que estos ejemplos se dirigen a un público general, no friki. **Vuelve a descartarse que el colectivo friki sea reivindicativo**.

> *Lo de Anonymous es un golpe de efecto publicitario. Se identifica con el protagonista de* V de Vendetta*, porque él también dice luchar contra el sistema, (...) Lo de la Starlight Foundation (...) cuando más divertido sea, mejor para los niños (...) No es friki. Friki es vestirse de Stormtrooper con los amigos para fliparlo (...) Pero no es el uso que le da la Starlight Foundation. Que los miembros activos de un colectivo reivindicativo empleen iconografía/estética friki para resultar más graciosos, llamativos o populistas no quiere decir que los*

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis seamos todos miembros de algún colectivo reivindicativo (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Como causas de esta falta de lucha encontramos un **discurso de justificación** en el que aparece la idea de que "estamos bien como estamos", las sociedades occidentales viven vidas seguras y cómodas, los problemas del primer mundo son risibles, "no nos podemos quejar porque quejarse es una hipocresía".

Quejarme de la vida que tenemos me parece un poco... iluso. Si podemos quejarnos es justamente porque hemos alcanzado un nivel de vida en el que las auténticas preocupaciones, las de vida o muerte, están casi erradicadas (...) estamos limpios, sanos, y consideramos objetos cotidianos cosas que hace no mucho eran lujos reservados a los más pudientes (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Un modo de vida que no nos hace peligrar realmente, cura de enfermedades, acceso a productos de todo el mundo... (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Estamos en una época que bien aprovechada puede resultar privilegiada. Donde además poco a poco nos liberamos de estigmas que llevamos arrastrando durante mucho tiempo... machismo, religiones, monarquías, racismo, homofobia... queda mucho camino por andar, pero se está andando (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Otra vertiente del mismo discurso de justificación viene a decir que el **la acción es inútil**, el ciudadano tiene las manos atadas y aunque no esté conforme con su situación no tiene verdadera capacidad para influir en el Estado o en el conjunto de la sociedad.

El tipo de vida que llevamos es el que hay. No lo he elegido, y no lo puedo cambiar. No me queda otra que vivirlo (...) Llevamos la vida que nos toca en una sociedad que nos toca, poco podemos hacer al respecto (Cita de panelista, Katoren, *hombre, 37 años).*

No sé si es una cuestión de optimismo o pesimismo, sino de la falta de elección. O sea, de fatalidad, sucesión de eventos irremediable (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Incluso aparece cierta tendencia a opinar que el **cambio es irreal**, el ser humano siempre es similar en esencia, en todas las épocas hay cosas buenas y malas, las crisis son cíclicas... aunque no se esté conforme con la situación, parece que sólo queda resignarse.

Universidad Pontificia de Salamanca

Las personas han sido y serán siempre las mismas en esencia, aunque cambie la forma. Siempre predominará la mediocridad y las buenas personas serán excepcionales. (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

En cada época hay cosas buenas y cosas malas, depende desde que punto lo mires (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

No creo que el mundo haya empeorado, si bien tampoco me parece que vayamos especialmente a mejor. Tal vez sí en términos de ciencia y filosofía, y se nota mucho en medicina, pero vamos... Al final, igual que hace 2000 años, todo depende de dónde nazcas. Los problemas de alguno de nosotros con la hipoteca pueden ser irrisorios comparados con ser pobre durante alguna época de epidemias en la Edad Media, por ejemplo. Claro que si comparamos a un príncipe medieval con alguien que nazca hoy en día en el tercer mundo, nos encontraremos con lo mismo... En conjunto, la sociedad sigue igual de bien. O igual de mal, mejor dicho (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Todo esto es consecuencia de una crisis mundial cíclica, es como las glaciaciones, están estudiadas y se sabe cuando tocan. A mí me ha tocado así. Si viviéramos en el Medievo seria una guerra, una hambruna, me quemarían por bruja o tendría 300 hijos por estar sometida a un hombre. En el renacimiento seria la peste... el hambre... alguna otra guerra... (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Para otros, los cambios sí son posibles, pero la acción es algo que da **miedo**, que puede ser violento y terrible. Sería preferible abordar los cambios sociales muy lentamente.

Sin democracia no habrá libertad, no al menos una que defiendan las instituciones, y sin libertad se acabará rompiendo la paz social para poder obtenerla. Frente a la postura reformista tranquila sabia y moderada surgirán otras dos, los revolucionarios (violentos) y los represores. Y a estos dos les temo (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

El tipo de vida que vivimos es consecuencia de una evolución. Tendríamos que orientarlo un poco, pero tampoco podemos cambiarlo de golpe (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Esto no exime de que algunos frikis sí sean luchadores y reivindicativos individualmente, pero nos deja la conclusión de que no lo son como colectivo. **No son un grupo contracultural**.

También hicimos eco de este tema en la **encuesta *online***. La pregunta numerada como 27 en la encuesta, "De la siguiente lista de temas, dime por favor si te interesan a ti de forma especial", y cuyas respuestas posibles son "No me interesa de forma especial", "Me interesa más que otros temas", "Me interesa y procuro estar informado/a sobre el tema", y "Me

Universidad Pontificia de Salamanca

interesa mucho, procuro estar informado/a y actuar sobre el tema", nos puede mostrar si los frikis se implican más o menos en los temas sociales que los no frikis, y si son dados a actuar de forma reivindicativa o no. Se les ha presentado en una lista de diez ítems, **temas de actualidad**, a la que podían sumar otros temas de su interés (aunque muy pocas personas han utilizado esta opción). Es de notar que la gran mayoría de los temas generan un gran interés, pues todos, salvo la religión interesan a más del 50% de los opinantes. Hemos dividido las respuestas en dos gráficos para su mejor visualización.

Gráfico 102: Interés por los temas de actualidad (I). Porcentajes.

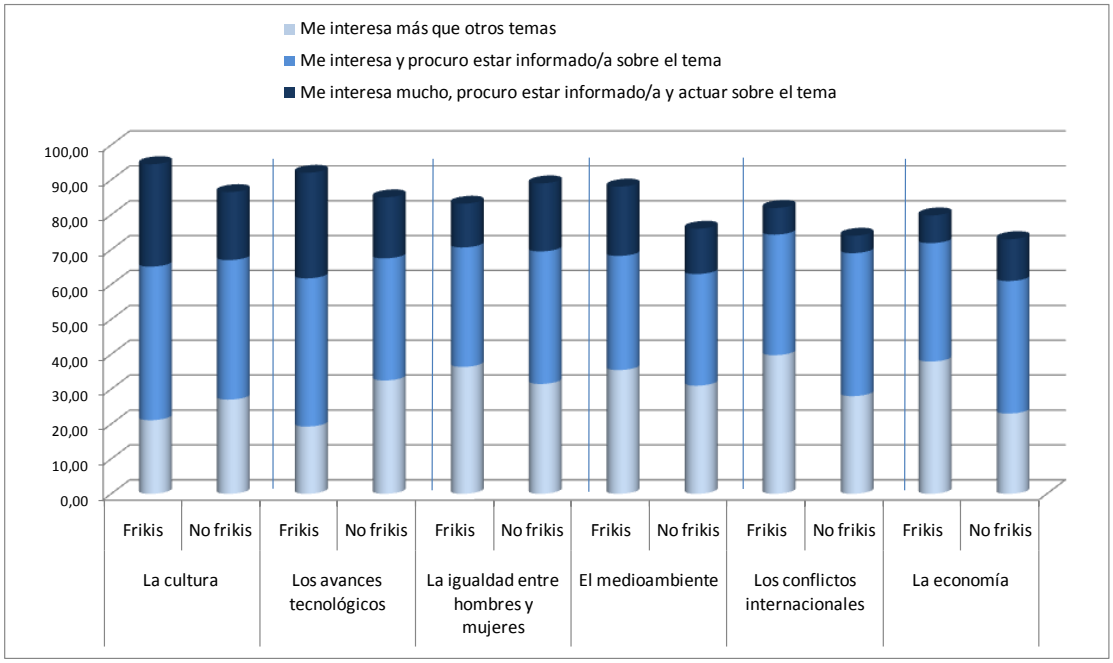
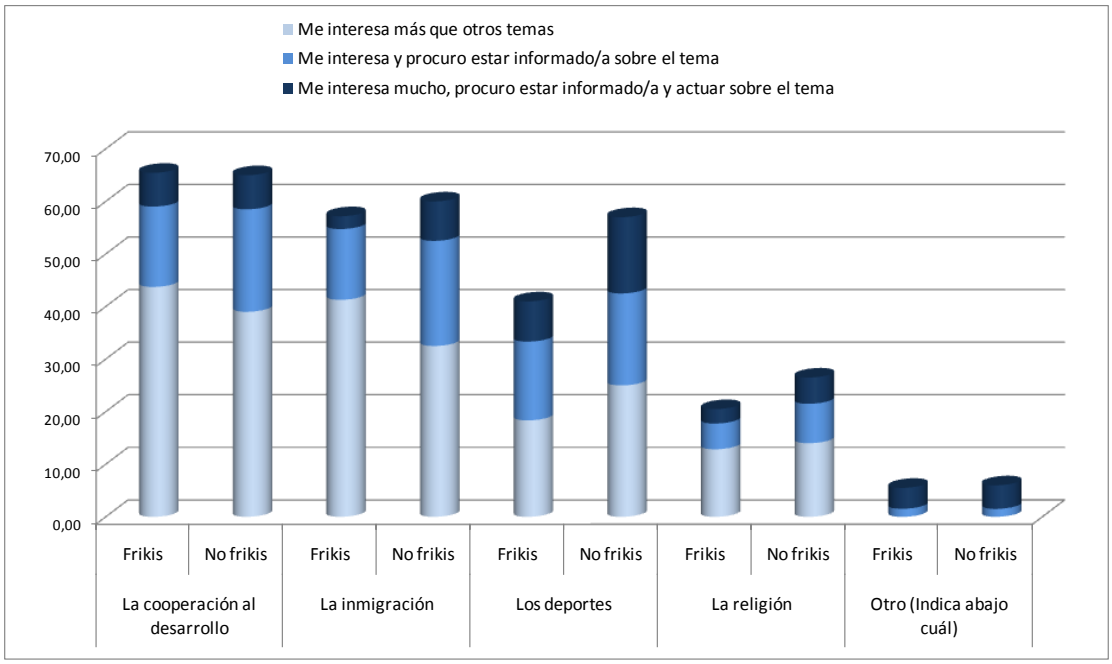


Gráfico 103: Interés por los temas de actualidad (II). Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

En esta ocasión, la distribución de las respuestas ha sido muy similar en ambas submuestras, existiendo temas que interesan más a los frikis o a los no frikis a partes iguales. La mayor diferencia la encontramos en el apartado **deportes**, campo de interés más típico de los no frikis. La **cultura** ocupa el primer puesto de interés, sobre todo para los frikis, ya que le interesa al 94,5% de estos y al 86,5% de los no frikis. Además, un 29% presentan un grado de interés muy elevado (se informan y actúan sobre el tema), que desciende a un 19,5% en el caso de los no frikis. Algo similar ocurre con los **avances tecnológicos**, interesan al 92% de los frikis, de los cuales el 30% se informan y además actúan sobre ese tema, mientras que los porcentajes no frikis suponen el 85% y el 17,5% respectivamente.

La **igualdad entre hombres y mujeres**, por su parte, interesa un poco más a los no frikis (89% frente a 83%), entre los que un 19,5% se interesan mucho, 7 puntos por encima de los frikis. Es de notar que la muestra no friki está más feminizada que la friki y que quizás a esto se deba la diferencia de este apartado, pues a ellas les interesa más que a ellos dicho tema, como veremos un poco más adelante. El **medioambiente** vuelve a interesar un poco más a los frikis. Se interesan por este tema el 88%, de los cuales el 20% se muestran muy interesados y activos. Los no frikis interesados suponen un 76%, de los cuales el 13% se interesa mucho.

Los **conflictos internacionales** interesan al 82% de los frikis y al 74% de no frikis, 8 puntos por debajo, sin embargo muy pocos presentan un grado de interés verdaderamente elevado (8% y 5% respectivamente). Ocurre parecido con la **economía**, que interesa al 80% de frikis y al 73% de no frikis. En este caso presentan un grado de interés elevado son el 8% de los frikis y el 12% de no frikis, 4 puntos más.

La **cooperación al desarrollo** presenta valores casi idénticos, interesa al 65,5% de los frikis y al 65% de los no frikis y quienes presentan un elevado interés son el 6,5% de ambas submuestras. Por su parte, la **inmigración** interesa más a los no frikis, que representan el 60% de su submuestra frente al 57% de los frikis. También les interesa más profundamente, se sienten muy interesados y activos el 7,5% de no frikis y sólo el 2,5% de frikis.

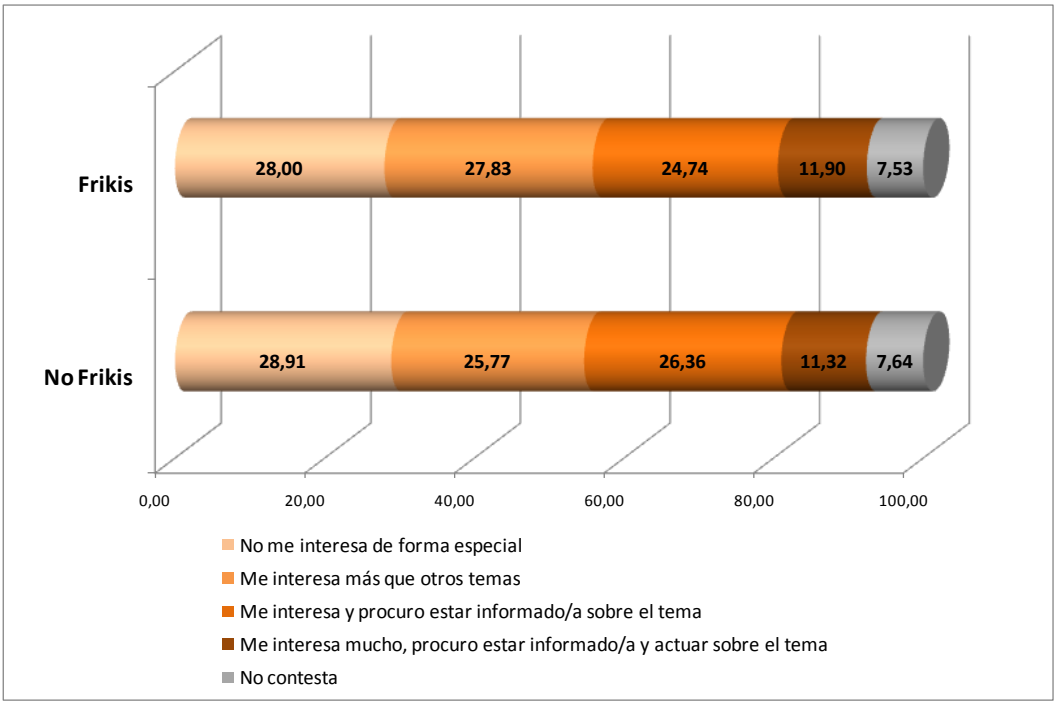
En los **deportes** encontramos la diferencia más grande, ya que interesa al 57% de los no frikis, algo más de la mitad de los encuestados, de entre los cuales interesa mucho al 14,5%, pero sólo interesa al 41% de los frikis, 16 puntos por debajo, es decir, menos de la mitad de los opinantes frikis están interesados en el deporte (pese a que la mitad de ellos han pertenecido en algún momento de su vida a algún grupo deportivo) y entre ellos, se sienten muy interesados y activos con respecto a este tema sólo el 8%.

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a **religión**, el interés mengua hasta casi la mitad. Interesa al 26,5% de los no frikis, algo más de un cuarto de los encuestados, y al 20,5% de los frikis. Tienen gran interés por la religión el 5% de los no frikis y el 3% de los frikis. Otro de los datos testados ha sido el **nivel de inglés**, en cuanto al cual la mayoría de participantes se sitúan en un nivel medio.

En el apartado **otros**, sobre el 6% de ambas submuestras han ofrecido temas de interés, como la música, la sanidad, el paro y los derechos de los animales, entre otros temas que en realidad pueden asimilarse en su mayoría a los que ya se habían propuesto.

Gráfico 104: Grados de interés por los temas de actualidad. Medias. Porcentajes.



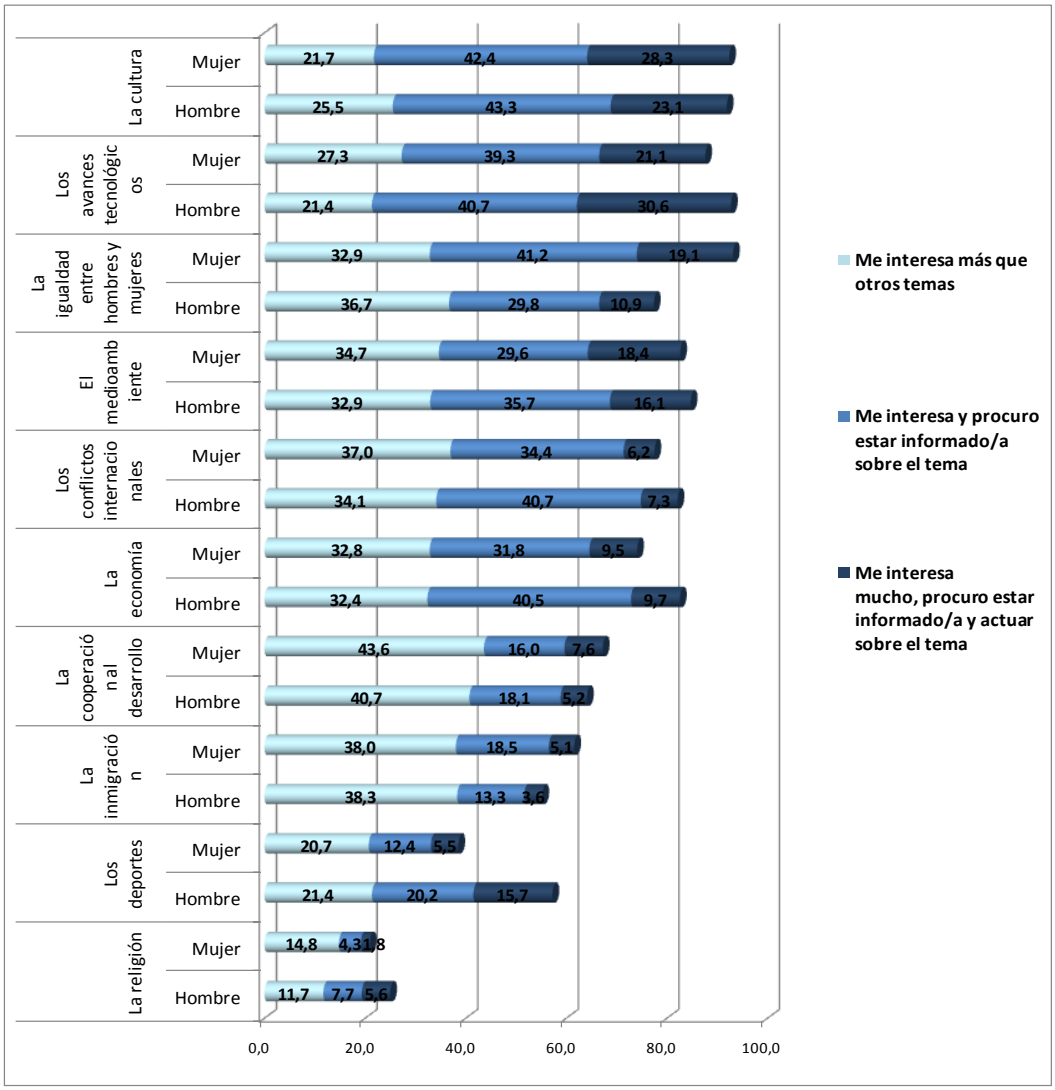
Si observamos los promedios de las cuatro respuestas posibles, encontramos valores muy similares, casi idénticos: en torno al 28% de los temas no interesan de forma especial, cerca de un 16% interesan más que otros, en torno a un 25% interesan hasta el punto de que la persona intenta estar informada, y cerca de un 11% de temas mueven a la acción en cada submuestra. **Los frikis no actúan más ni menos que los no frikis ni tampoco se informan ni más ni menos que ellos**.

En cuanto a **sexos**, como veremos en el próximo gráfico, los apartados de cultura, medioambiente y cooperación al desarrollo interesan prácticamente a ambos sexos por igual. Algunos temas interesan más a los varones que a las mujeres, empezando por la religión, los conflictos internacionales y los avances tecnológicos, que interesan a un 5% más de varones que de mujeres; la economía (un 8,5% más) y sobre todo los deportes (un 19% más). De estos,

Universidad Pontificia de Salamanca

en el caso de la religión, los avances tecnológicos y los deportes es de destacar que también hay diferencias significativas entre los varones y las mujeres que se interesan tanto en el tema que llegan a implicarse en él actuando de alguna manera; ellos se muestran mucho más activos que ellas en esos ámbitos. Por su parte las mujeres se sienten más interesadas que los varones por la inmigración (un 6% más) y la igualdad de sexos (un 16% más).

Gráfico 105: Interés por los temas de actualidad según el sexo. Porcentajes.



En resumen, a nivel general los frikis encuestados ni actúan ni se informan más que los no frikis, ni tampoco menos. Los temas que interesan más a los frikis que a los no frikis, llevándoles a actuar más en consecuencia, son: la cultura, los avances tecnológicos, el medioambiente, los conflictos internacionales, la economía y la cooperación al desarrollo, como ya se apuntaba en el discurso de los participantes del panel *online*. Los temas que interesan más a los no frikis que a los frikis son: la igualdad entre hombres y mujeres, la inmigración, los deportes y la religión. La diferencia más significativa radica en los deportes. No

Universidad Pontificia de Salamanca

parece posible afirmar ni negar que los frikis sean más o menos reivindicativos que el resto de la sociedad a la luz de esta sola pregunta. También es de reseñar que a los varones les interesan más que a las mujeres los temas de religión, conflictos internacionales, economía, avances tecnológicos y sobre todo deportes. Por su parte las mujeres se sienten más interesadas que ellos por la inmigración y la igualdad de sexos.

6.5.8.3. Reivindicación en forma de manifestaciones públicas

Para seguir investigando sobre el valor reivindicativo del colectivo, se les preguntó a los opinantes del panel sobre su participación en manifestaciones, comenzando por el movimiento 15M y continuando por otras manifestaciones más típicas del mundo frikis como el Día del Orgullo Friki, el Día de la Toalla y el Día del Orgullo Zombie.

6.5.8.3.1. El Movimiento 15M

De un principio se planteó la hipótesis de una relación entre **frikismo y movimiento 15M**, sin embargo no se reconoce que exista una relación. Muchos frikis acudieron al 15M y otros muchos no. Algunas pancartas mostraban eslóganes de estilo friki, pero quizás se trate de una forma de llamar la atención haciendo referencia a la cultura popular, más que a la subcultura friki. Lo cierto es que el propio movimiento 15M es tremendamente individualista; intenta conscientemente no agruparse en torno a símbolos, portavoces o ideas, cultiva el eclecticismo porque su mensaje es que todo el mundo, desde su peculiar idiosincrasia, está unido, y es por ello que resulta difícil identificar la presencia o ausencia de frikismo allí. Ellos mismos no consideran el *fandom* un elemento presente de ninguna manera en el 15M.

> *¿Qué relación tiene el fandom con el movimiento 15M? ninguna en especial, luchar por los derechos y por lo que uno cree traspasa las fronteras del frikismo o no frikismo, o debería hacerlo al menos* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *No voy a decir que los frikis hayan tenido mucho peso en algo así, pero engloba a muchas personas universitarias y jóvenes y yo creo que el frikismo es mayoritariamente joven también. La respuesta social a esas protestas ha sido muy amplia y muchos frikis seguro que han acudido también, pero no diría que de forma significativa* (Cita de panelista, Eris, mujer, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

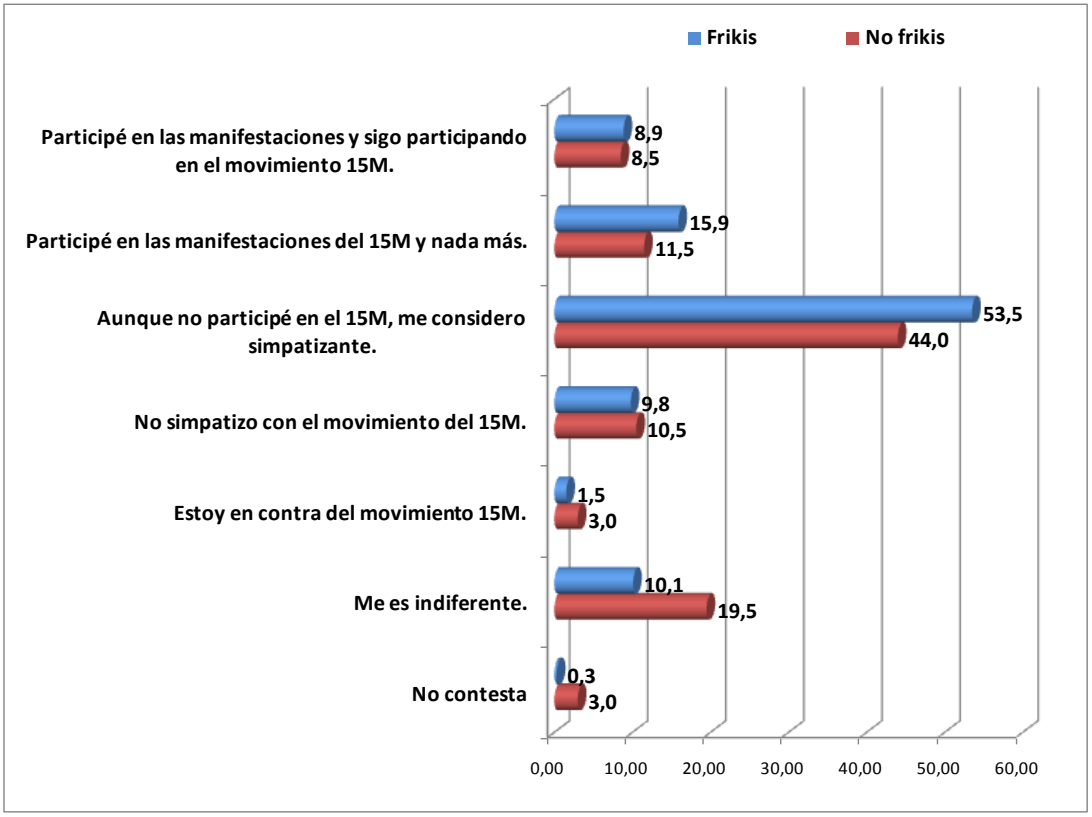
Muchos frikis están de acuerdo, pero por pura estadística, porque mucha gente se unió a ello. Igual que hay muchos frikis hay muchos estudiantes o muchos bebedores de café (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

En el panel no se ha recogido ninguna opinión en contra del 15M. Hay pocas declaraciones, pero se inclinan a favor.

La crisis actual me ha dado esperanza al ver cosas como el movimiento 15M, donde se ve que la gente no está dormida (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

También hemos incluido esta cuestión en la **encuesta** (pregunta 24). Analizando las respuestas podemos ver que, aunque las diferencias no son muy grandes, sí se verifica que los frikis se posicionan más a favor del 15M que los no frikis dentro de la muestra encuestada.

Gráfico 106: Posiciones frente al 15M. Porcentajes.

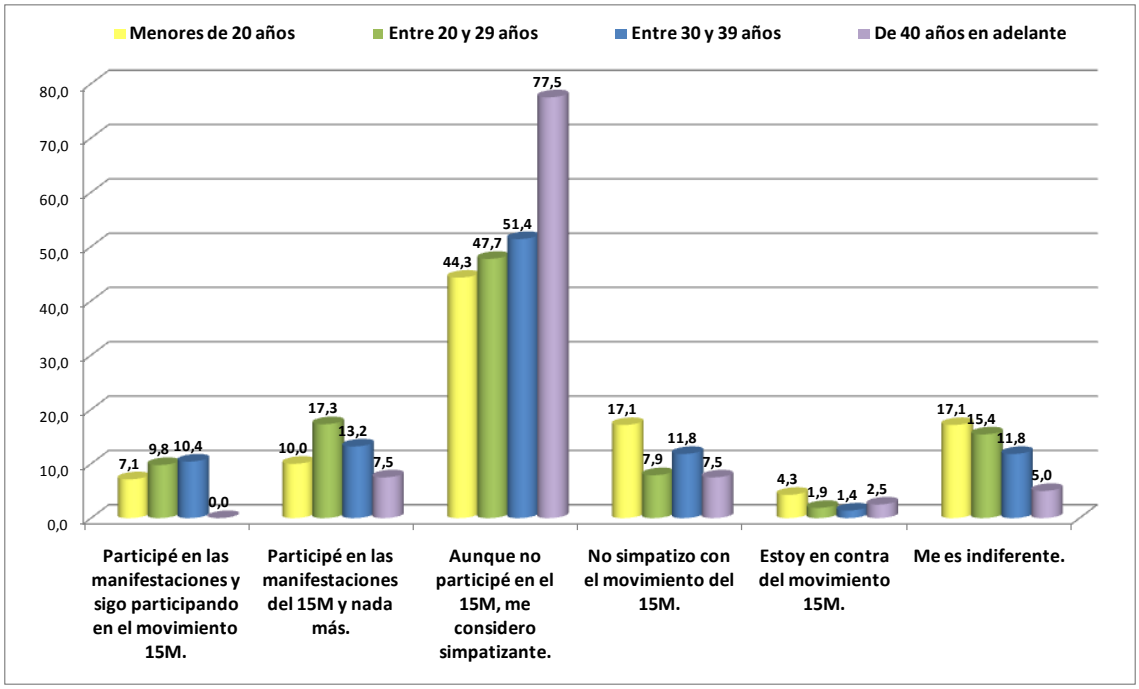


La **participación activa** en el movimiento es **pequeña y casi idéntica** en ambas submuestras, representa el 9% de los frikis y el 8,5% de los no frikis. Aquellos que participaron el 15M original pero no han seguido actuando son el 16% de los frikis y el 11,5% de los no frikis. El porcentaje de personas que, aunque no han participado, se sienten simpatizantes con el movimiento representan el 53,5% de los frikis y el 44% de los no frikis (casi un 10% menos). A partir de este punto, se invierte la tendencia; no simpatizan con el movimiento el 10% de los

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis ni el 10,5% de los no frikis. Están en contra el 1,5% de frikis y el 3% de no frikis, y les es indiferente al 10% de frikis y 19,5% de no frikis. Un registro friki y seis no frikis han decidido no contestar a la pregunta. Pese a la tendencia observada, que podría simplemente deberse a la administración de la encuesta, **no es posible afirmar** que los frikis estén más presentes en el movimiento 15M que los no frikis. Los valores son demasiado semejantes como para destacar una diferencia. Sí podemos afirmar que tanto el movimiento 15M como todo lo que rodea al mundo friki, están igual de tremendamente empapados por la lógica de la *cibercultura* y la *cibersociedad* (JOYANES 1997), en el caso del 15M, la lógica de la red implica a las personas y difunde mensajes y planes de actuación de una forma que no podría darse desde otros medios de comunicación.

Gráfico 107: Posiciones frente al 15M. Rangos de edad. Porcentajes.

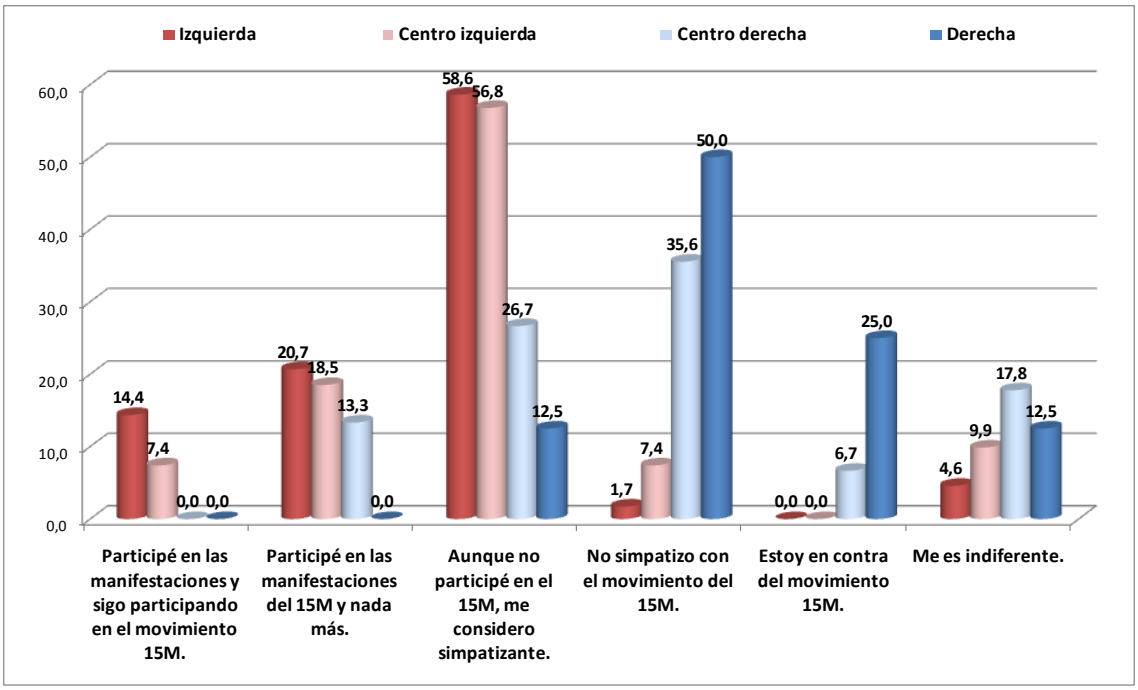


En cuanto a **sexos**, las respuestas son muy similares entre varones y mujeres con respecto a esta cuestión. En cuanto a **edades**, cabe destacar que los más implicados en el movimiento 15M son los opinantes de los rangos intermedios, con edades comprendidas entre 20 y 39 años. Los más jóvenes eligen sobre todo la opción "Aunque no participé en el 15M, me considero simpatizante", pero destacan por encima del resto de opinantes entre los no simpatizantes y los indiferentes. Son no simpatizantes el 17% de los menores de 20 años (mientras que el porcentaje del resto de rangos de edad se mueve en torno al 9%) y se sienten indiferentes ante el movimiento otro 17%, el porcentaje de indiferencia va descendiendo conforme aumenta la edad, son indiferentes el 15% de los opinantes de 20 a 29 años, el 12% de los que tienen entre 30 y 39 años y sólo el 5% de los de 40 en adelante. Por su parte, los

Universidad Pontificia de Salamanca

opinantes de 40 años en adelante aglutinan el 77,5% de sus respuestas en la opción "Aunque no participé en el 15M, me considero simpatizante" y ninguno de ellos participa hoy en día en el movimiento.

Gráfico 108: posiciones frente al 15M. Situación en la escala política. Porcentajes.



Encontramos una clara relación con la **ideología política** de los opinantes. Los que se sitúan más hacia la izquierda de la escala política se muestran también más afines con el 15M; participan aún en el movimiento un 14% y un 7% de los opinantes de izquierda y centro izquierda respectivamente, y ninguno de ellos se muestra en contra, además el porcentaje de los que se consideran simpatizantes roza el 60% en ambos casos. Quienes se sitúan a la derecha y centro derecha se muestran más reacios al movimiento. Ninguno continúa hoy participando en él y solo un 13% de opinantes de centro derecha participaron en las manifestaciones originales (ninguno de derecha a secas), no simpatizan con el 15M el 50% de los de derechas ni el 35,6% de los de centro derecha, y están en contra el 25% y el 6,7% respectivamente; también serán estos los que mayor porcentaje de respuesta presenten en el aparatado "me es indiferente", sobre todo los de centro derecha, que suponen casi un 18%.

En resumen, parece observarse una leve tendencia hacia que los frikis se muestran un poco más favorables al 15M que los no frikis encuestados, aunque las diferencias son mínimas. Lo que sí es notable reseñar es que, sumando las dos primeras respuestas, hallamos que un 25% de frikis y un 20% de no frikis encuestados participaron en las manifestaciones originales del 15M. Los más implicados en el movimiento son los opinantes de edades entre 20 y 39 años

Universidad Pontificia de Salamanca

y también los opinantes de izquierda y centro izquierda, este perfil es más semejante al grueso de la submuestra friki que la no friki encuestada y pueden deberse a ello las diferencias encontradas.

6.5.8.3.2. Manifestaciones típicamente frikis

Aunque el *fandom* no se configure como un nicho reivindicativo, los frikis sí poseen sus días propios en los que salen a la calle a manifestarse y defender de alguna forma sus intereses colectivos. A continuación estudiaremos los ya citados días del Orgullo Friki, de la Toalla y del Orgullo Zombi.

El Día del Orgullo Friki

Como explicamos en el contexto sociocultural. El día del Orgullo friki se celebró por primera vez en España en 2006 y se ha ido extendiendo a escala mundial. La idea, en boca de su principal impulsor, el Señor Buevo, era la de instaurar un día donde distintos aficionados que se conocían por Internet pudieran verse en el mundo real y conseguir descuentos en tiendas especializadas. En ningún caso se propuso como una lucha o una defensa de los derechos de los frikis, aunque el Manifiesto friki sí los incluyó finalmente.

> *En principio la iniciativa llegó para que alguna tienda de cómics nos hiciera un descuento al estilo "Día del Libro" y poco más. Lo de la* kedada *se generó íntegramente en la red, sin que yo dispusiera nada. Yo al final me uní al evento cuando, en entrevistas, me preguntaba qué íbamos a hacer ese día… Nunca he querido reivindicar nada, ni mucho menos asemejarnos a lo que fue en su día el Día del Orgullo Gay, donde se pedían derechos para ese colectivo… Yo simplemente quería un día donde todos los amigos de Internet nos pudiéramos ver las caras en el mundo real y lo de los descuentos* (Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

La celebración en los primeros años trascendió la idea original de los organizadores, llegando a exportarse fuera de España e incluyendo fiestas enormes en las principales ciudades de España, que resultaban tremendamente visibles. Sin embargo, este ardor friki pronto se apagó. Para conocer el calado actual de la celebración, se les preguntó a los participantes de la herramienta panel sobre este evento. La mayoría de los panelistas declararon que **no les agradaba el Día del Orgullo Friki**, en especial todos los **actos públicos**, como la concentración y la marcha con disfraces y espectáculos que ocurre en Madrid y otras ciudades grandes en España y el mundo. Lo cierto es que, si bien en 2006, el Día del Orgullo Friki tuvo una gran

Universidad Pontificia de Salamanca

acogida, y que en pocos años se ha extendido a ciudades de toda España y también de otros países como EEUU, México y Canadá, su éxito es más bien efímero: en Madrid la participación es cada año menor y menos vistosa, muy lejos de los espectáculos del primer año. Mayor acogida tienen las **actividades internas y no reivindicativas**, como los descuentos y torneos que algunas tiendas y asociaciones llevan a cabo ese día. Este año 2013 se organiza un gran evento televisivo en el edificio de Telefónica en la Gran Vía Madrileña, en colaboración de la cadena TNT, Movistar y otros grandes patrocinadores.

> *Si me dan a elegir entre actividades en tiendas y andar por la calle manifestando algo que no veo que tiene mucho sentido, pues elijo quedarme en las tiendas, claro, estás haciendo cosas que te gustan en esas tiendas y para mí es más divertido* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

Los panelistas que están **en contra** explican su rechazo a ese día, con bastante vehemencia. Sus argumentos son los siguientes:

- Les parece **innecesario**, ya que para darse a conocer las asociaciones frikis son muy activas y organizan suficientes jornadas, ferias y salones.
- Creen que se trata de una reivindicación **hipócrita**, ya que los manifestantes piden aceptación pero el resto del año intentan pasar desapercibidos.
- Incluso podría conseguir un efecto contrario: **elitismo** hacia ser friki y despreciar los gustos de los demás.
- **No lo consideran representativo** de todo el colectivo friki.
- También se menciona que es **autoindulgente.**
- Y sobre todo, porque da una **imagen exagerada** de los frikis, que a algunos les parece ridícula.
- La necesidad de darse a conocer ya pasó, para muchos de ellos.

> *Los frikis ya tienen un montón de actividades dónde salen a la luz... Ferias de cómic, de juegos, de videojuegos, de ordenadores... estrenos de películas, conciertos... En serio, no veo ninguna necesidad de hacer el "Día del Orgullo Friki" (...) En ocasiones, estos "días" de orgullo suelen provocar el efecto contrario. Por eso no me gustan* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años) .

> *¿Un día para qué? El único Orgullo que debemos tener en cuenta es de ser uno mismo. Y la mayoría de los que participan el resto del año se esconden* (Cita de panelista, Jacks, mujer, 27 años).

> *Nunca he sido muy amigo de reivindicar la normalidad llamando la atención. Al igual que no creo que la mejor manera de decir "ser gay es*

Universidad Pontificia de Salamanca

normal" consista en disfrazarse de pavo real y subirse a una carroza, tampoco creo que reivindicar que "ser friki es algo normal" pase por disfrazarse de Ranma y gritarlo cortando Gran Vía. Me resulta contradictorio (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

No me siento identificado con lo que mueven estas celebraciones multitudinarias. No considero que representen a un grueso de un grupo, y sí pienso que a la sociedad no se hace más que mostrar una imagen muy equivocada de los grupos frikis (Cita de panelista, Dragon, hombre, 29 años).

Aumenta la diferencia con la gente no friki, que es una forma de decir "somos frikis y tú no", en vez de intentar normalizar las cosas... (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años) .

Es como salir a la calle proclamando tu amor por los macarrones, y pedir unos macarrones en un restaurante con un ligero descuento, y darte palmaditas con un desconocido al que también le gusta ese plato y sentir que el mundo debe no sólo conocer esa afición tuya, sino acompañarte al restaurante más próximo... (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años) .

Poca divulgación y mucha exhibición y autocomplacencia (...) *Salen a la calle los más bizarros y exagerados casos de "necesidad de atención" que tenemos en el colectivo y realmente es con eso con lo que se queda la gente y la prensa* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Lo único que ve la gente son las carrozas y los pasacalles, y no se sumergen en el resto de actividades... Si se quiere conocer algo, hay que ir a eventos especializados o jornadas... El resto es solo fachada, y la gente solo se queda con el cuarentón que iba vestido de Capitán América, la moza de las coletas con traje ajustado... (Cita de panelista, Dragon, hombre, 29 años).

No tenía utilidad. Ahora, para celebrarlo, se organizan muchas jornadas en tiendas y cosas así... mucho más apropiado... No creo que los frikis tengan ninguna necesidad social que reclamar, la verdad (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años) .

Quienes sí lo defienden utilizan los siguientes argumentos:

- Lo comparan con otro tipo de manifestaciones (aparecen de forma recurrente el Día del Orgullo Gay y los acontecimientos religiosos) y concluyen **que todo el mundo tiene derecho a manifestar** y festejar su colectivo de esa manera.
- También se considera un acontecimiento **divertido y festivo**, razón suficiente para unirse y pasarlo bien.

Universidad Pontificia de Salamanca

- Defienden que es una buena forma de **dar a conocer sus aficiones** a la gente.

> *A mí me parece una buena forma de dar a conocer todas las actividades de nuestra temática al exterior* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Al igual que yo tengo que aguantar el Día del Orgullo Gay, la Visita del Papa, Las concentraciones y fiestas del fútbol, deportes etc. ¿por qué no vamos a tener un día los frikis para simplemente dar a conocer el tipo de actividades que hacemos? (...) es más molesta la Semana Santa (...) todo el mundo debería tener derecho a tener un día para su tribu urbana, religión, etc., y que debería haber ferias y salones para todo* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Yo entiendo el día del Orgullo Friki como un juego, un día de fiesta, un día para salir a la calle disfrazada de* stormtrooper *y echarte unas risas* (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

> *Nunca he estado así que tampoco se decir muy bien que actividades se realizan, pero algunos de mis amigos si y por lo visto es divertido, no descarto ir algún año* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

En general, **las mujeres se muestran más a favor del Día del Orgullo** que los hombres participantes en el panel, aunque ambas opiniones aparecen en ambos sexos. En todo caso, a raíz de este tema, sí **se apunta a un deseo porque la sociedad acepte a los frikis**, apareciendo variadas anécdotas de rechazo, como es recurrente a lo largo de todo el trabajo, tanto en el panel como en entrevistas, historias de vida o grupos de discusión.

> *Yo el Día del Orgullo friki lo veo como una oportunidad de juntar todo jornadas de rol, salones de cómics, Euskalpartys, que son convenciones de informáticos, roles en vivo, quedadas zombis, piratas, videojuegos... Todo. Y que cuando la gente de la calle lo vea, vea que es algo muy amplio y variado y no somos bichos raros* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

En cuanto a **la historia de este día, es conocida por la mayoría**: se conoce como coincidente con el estreno de *La Guerra de las Galaxias* y que su impulsor, desde un conocido foro de Internet, es el Señor Buevo (entrevistado en esta Tesis). También saben diferenciarlo de la celebración de El Día de la Toalla. Que pese a ser un evento friki anterior al Orgullo y que se celebra el mismo día, es distinto y está bien diferenciado.

> *Sé que se celebra el día 25 de mayo, coincidiendo con el aniversario del estreno de* La Guerra de las Galaxias *(por eso hay tanta gente que se viste de* stormtrooper *o de* jedi*) Otro dato friki y curioso es que el 25 de mayo también se celebra el Día de la Toalla (...) Se suele organizar un desfile o pasacalles, al*

Universidad Pontificia de Salamanca

que fui yo fue delante de la FNAC de Callao hará unos años. Y no, no me disfracé (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

El día del orgullo friki se celebra el 25 de mayo en conmemoración del estreno oficial de la primera entrega de Star Wars *en 1977. Dos semanas antes se cumple el aniversario del fallecimiento de Douglas Adams, escritor de* The Hitchhiker's Guide to the Galaxy *(guía del autoestopista galáctico) en 2001. Pero se celebra el día 25. La diferencia es que cada cosa se celebra por un motivo distinto, pero es el día en que los frikis que pueden sentir identificados y celebrar varias cosas a la vez* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Podría tomarse como referencia el estudio de Donatella della Porta y Mario Diani en torno a los movimientos sociales, en el cual afirman que: *un movimiento tiende a quemarse cuando las identidades organizativas terminan dominándolo, o cuando "sentirse parte" refiere principalmente a una organización y sus componentes y no tanto a un colectivo más amplio de límites lábiles* (DELLA PORTA y DIANI 2011, pág. 49). Así, el rechazo actual al Día del Orgullo Friki puede ser un rechazo a la formalización del frikismo, a su encorsetamiento dentro de una organización estructurada, con líderes y reivindicaciones, que entra en conflicto con su espíritu fundamentalmente individualista.

El Día de la Toalla

Conmemora la muerte del escritor de ciencia ficción humorística Douglas Adams y se celebra el 25 de mayo de cada año a partir de 2001, con el simple gesto de portar una toalla durante ese día. Quizás por ese carácter individual y de homenaje, el día de la Toalla **está mejor visto** que el día del Orgullo y despierta simpatías entre todos los panelistas. Es difícil calcular el seguimiento de este día en España. Existen algunas páginas fuera y dentro de las redes sociales que tratan el tema, pero sus miembros representan apenas unas pocas centenas, por lo que no resultan significativas. Sin embargo los panelistas dan muestras de seguir esta tradición de forma individual. Este día precisamente tiene éxito por no ser reivindicativo, por ser discreto y sin dar pie a polémica. Aunque los frikis lo celebren, no es muestra de un carácter luchador o contracultural.

No he ido a ninguna celebración del Día del Orgullo Friki, aunque cada 25 de mayo llevo religiosamente conmigo una toalla (Cita de panelista, Quent, hombre, 22 años).

En cuanto al Día de la Toalla... Debería durar todo el año, ¿cómo se atreve la gente a ir por ahí sin toalla? (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años) .

Universidad Pontificia de Salamanca

Os aseguro que es divertidísimo ver la cara de los compañeros de trabajo cuando ven que llevas una toalla asomando del bolsillo del uniforme (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Es más concreto y discreto para el público "normal" al que quizás no le choque tanto o no comprenda por qué vio pasar a un tío con una toalla al cuello, como le puede chocar ver a unos paseando de cosplay *o similar y como no conlleva una polémica detrás no da tanto que hablar. Sólo son toallas* (Cita de panelista, Falken, hombre, 24 años).

El día del Orgullo Zombi

Es un evento anual, esencialmente una marcha por las grandes ciudades en la cual los participantes se disfrazan de zombis, con abundancia de maquillaje de calidad cinematográfica. Los panelistas reconocen esta cita como perteneciente al mundo friki, pues es donde mejor encaja, sin embargo, se hace mucho hincapié que **no todos los que participan son frikis**, la mayoría son sobre todo cinéfilos y gente relacionada con mundo del cine y el teatro, sean o no frikis. En realidad, los panelistas **no se sienten muy identificados con este día** pues no sienten que reivindique en nada su colectivo. Se ve más bien como una fiesta "de moda" y que simplemente sirve para pasar un buen rato. Tampoco se entiende como una fecha reivindicativa o de lucha en ningún caso, sólo se trata de una diversión imaginativa.

El Día del Orgullo Zombi se celebra el día 4 de febrero, fecha de nacimiento de George A. Romero, el director de "La noche de los muertos vivientes" y todas las demás pelis guays de temática zombi. Es una fiesta y un pasacalles zombi que se monta para honrar al que se inventó el género y de paso pasar un buen rato (Cita de panelista, AlienQueen, mujer, 33 años).

Es una forma un tanto "desproporcionada" de afición, tiene que ver con la fantasía... sí, es friki. Pero supongo que acudirá más gente aparte de los frikis. Seguro que atrae a muchos más curiosos que el Día del Orgullo Friki normal. Los zombis han irrumpido en el mundo friki con fuerza (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

¿Orgulloso de ser zombi? ¿en serio? (Panelista, Quent, hombre, 22 años).

6.5.8.4. Soluciones que proponen a los problemas sociales

Se les preguntó a los opinantes del panel por posibles soluciones ante los problemas de la sociedad actual. En consonancia con la idea de que no son un grupo reivindicativo pero sí un grupo relativamente crítico y culto, la mayoría de soluciones que proponen son **teóricas**, hacen

Universidad Pontificia de Salamanca

referencia a grandes **cambios estructurales**, y son en buena medida **utópicas**. Algunas apuntan a un estilo de gobierno innovador y progresista, aunque también conviven con ideas bastante conservadoras. Aparece de forma clara, inmediata y recurrente la **educación** como pieza clave para mejorar el mundo. Una educación tanto científica, como social y en valores.

> *Tengo muchísimas reflexiones acerca de lo que va mal, pero en gran medida todo se resolvería si la gente fuese y estuviese mejor educada. Con mayor educación, habría mayor cultura política, y se podrían plantear cambios en dirección hacia una representación más directa de los intereses del pueblo soberano. Con una democracia en este sentido, los cambios que todo el mundo deseara, que no son necesariamente los que yo más quiero, serían plausibles* (Cita de panelista, Horologist, hombre, 25 años).

> *Si yo dominase el mundo, los niños me odiarían. Crearía toda una serie de programas educativos a cuál más duro, desde la primera infancia, en ciencias, artes, psicología y culturas* (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

> *Yo fomentaría la educación sobre todas las cosas. Me parece el pilar más fundamental de toda sociedad* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Aunque en ningún momento lo han nombrado específicamente, los panelistas apuntan a un reforzamiento del **Estado de Bienestar**, que garantizara a todos los ciudadanos unos mínimos dignos en cuanto a calidad de vida y que realizara un reparto más equitativo de la riqueza, por medio de los impuestos. Les preocupan las desigualdades sociales y sobre todo la pobreza, que querrían erradicar de forma prioritaria. Otra solución que aparece con frecuencia es una reforma del Estado que otorgara **menos poder al Gobierno y más a los ciudadanos**, para lo que previamente se necesita el ya citado paso de una mejora en la educación.

> *Si pudiese cambiar lo que quisiese intentaría que absolutamente todo el mundo tenga lo mínimo y necesario para vivir de manera cómoda, no sé cómo lo haría, pero lo intentaría.* (Cita de panelista, Komuro, hombre, 21 años).

> *Lo más importante sería crear un mundo donde las necesidades básicas de todos estuvieran cubiertas. (...) ¿Cuántos grandes médicos y artistas morirán en un barrio tercermundista sin pasar la infancia? ¿Cuántos posibles científicos acabarán en el mundo de las drogas, o siendo analfabetos? Es... como una gran pérdida de agua en la tubería que conduce el potencial de la humanidad. Por eso creo que sería esencial que todos, nacieran donde nacieran, tuvieran derecho a lo mínimo. Comida, salud, educación. Y la opción de demostrar de lo que son capaces. Eso sin contar con lo terrible que es que millones de personas vivan en situaciones así, mientras otras nadan en la opulencia* (Cita de panelista, Kramer, hombre, 24 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

La solución es despiezar de nuevo al Leviatán y no darle nunca más el poder del Estado a alguien que no necesite responder ante nadie (...) Yo cambiaría la forma en la que los recursos están compartidos, y las formas de acceso al poder y participación (Panelista, Horologist, hombre, 25 años).

Cambiar el sistema político: Estamos acostumbrados a que nos prometan mucho, pero cumplan poco o nada, y cada vez peor, ya ni nos prometen, directamente votamos para castigar al que ha gobernado, así que más que elegir quién nos gobierna, elegimos quién se va a llenar los bolsillos durante cuatro años (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

Muchos hablan de una **reforma en la Justicia**, de tal manera que sea más estricta y más igualitaria, pues piensan que muchos delitos no son suficientemente castigados cuando el delincuente es rico o poderoso, mientras que otros están penados demasiado duramente y ejercen presión sobre aquellos que no pueden defenderse. Sin embargo rápidamente aclaran que **no abogan por mayor "mano dura"** en la Justicia, sino una administración verdaderamente igualitaria y eficaz de la misma con respecto a las leyes que ya existen. Quieren leyes eficientes y lógicas, enfocadas a un mejor funcionamiento de la sociedad.

Tengo unas ideas un poco radicales o "americanas" sobre por ejemplo qué hacer con nuestros presos y delincuentes. Lo primero que haría es organizar diferentes instituciones o cuerpos de gobiernos dedicados a exterminar las lacras de nuestra sociedad y volver a conseguir un equilibrio razonable entre delincuencia, estafas, corrupción (...) Coincido en todo excepto en la "mano dura". Pensaba, más que en aumentar los castigos, en repartirlos mejor, en un sistema legal más justo y más proporcional. Ahora mismo, el Código Penal está hecho a cachos y lo que es peor, se le reforma a golpe de noticia (...) Hay delitos que están poco penados, pero hay otros sobrecastigados (...) hay determinados delitos con penas tan altas, que una vez has cometido uno, todos los demás te salen gratis. De ahí que mi solución fuese crear una legislación más proporcional (Panelista, Drakia, mujer, 31 años).

Gobernador que no cumpla lo que promete o sea pillado robando... a picar a las minas, no como ahora, que va a la cárcel el que roba para comer, se queda en la calle el que no tiene para pagar (...) se permite a los bancos que hagan lo que quieran con nuestro dinero, y si te defiendes de una agresión te joden vivo mientras al otro no le pasa nada (Panelista, Tika, mujer, 22 años).

De acuerdo en todo, excepto en la "mano dura". Dimitiría del comité inmediatamente si se aprueban cosas como la pena de muerte. Sanciones, claro que tendría que haber, pero muy personalizadas para cada caso, y siempre enfocadas a la reinserción (Panelista, Katoren, hombre, 37 años).

Universidad Pontificia de Salamanca

Las ideas más radicales e irreales que han aparecido pasan por **poner frenos a la expansión demográfica**, para evitar que la alta natalidad y el aumento de la esperanza de vida lleguen a un volumen poblacional insostenible, o hacer un cambio tan radical en la sociedad como **comenzar desde cero**; también ha aparecido aunque con poco desarrollo, la posibilidad de **viajar a otros planetas** en un futuro, como desahogo para los problemas mundiales. Al tratarse de opiniones de unos pocos individuos no resultan significativas, pero sí dan una medida de la forma de pensar y de las preocupaciones de este colectivo y de la juventud española actual en general.

> *Yo haría políticas demográficas y sociales un poco más radicales* (Cita de panelista, Drakia, mujer, 31 años).

> *Limitar la población mundial: suena a dictador o genocida, pero está claro que cada vez vivimos más y no podemos estar siempre aumentando la población mundial, así que, o logramos (...) llegar a otros mundos o tendríamos que limitar nuestra expansión* (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

> *El problema más gordo es la deshumanización. Ya nadie confía en nadie, y el egoísmo es la bandera de todos. Pero no sé cómo se cambia eso. Yo propondría un "borrón y cuenta nueva", no sé... cuando veo reportajes sobre los Amish o ves películas como* El Bosque*, me entra la sensación curiosa de que lo están haciendo bien. Sin embargo, no me metería ahí ni de coña, pero habría que hacer algo así. Básicamente, aprovechar a la gente. Usar a todo el mundo, como comunidad, donde todo el mundo colabora, y todo el mundo se beneficia* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

En cuanto al **futuro**, no existe una tendencia homogénea; algunos miran hacia él con optimismo y otros lo hacen con pesimismo, en todo caso se palpa una sensación de **resignación e impotencia** en todos ellos, bastante típica en realidad de la juventud actual en España y de nuestra época de crisis.

> *No temo al futuro, porque no creo que seamos tan tontos como para permitir que los futuros distópicos ocurran. Pueden ir cosas a mal, seguro. Mal uso de la energía atómica, grandes corporaciones con sus brazos metidos en todo, grandes hambrunas, guerras muy estúpidas porque yo pienso diferente que tú... pero creo que la sociedad mundial ya lleva tiempo espabilando, y dándose cuenta de que así no hacemos nada... soy optimista respecto al futuro.* (Cita de panelista, Katoren, hombre, 37 años).

> *Creo que irá a peor: somos demasiadas personas, agotamos los recursos, (...) Con que algún tarado llegue al poder y tenga potencia nuclear (...) cada vez menos bosques y selvas, cada vez más población humana y más especies en peligro de extinción (...) el control de todo lo tienen las grandes compañías*

Universidad Pontificia de Salamanca

tecnológicas y farmacéuticas, todo se mueve con el dinero (Cita de panelista, Tika, mujer, 22 años).

O aprendemos a vivir en equilibro con nuestro entorno, o encontramos otro entorno en el que vivir cuando explotemos todos nuestros recursos, y luego otro, y otro (...) o nos extinguimos. Me gustaría creer que es posible la primera opción, pero me temo que vamos más bien camino de alguna de las otras dos y si seguimos minusvalorando la investigación científica, directamente de la tercera (Cita de panelista, Birgitte, mujer, 32 años).

Tabla 63: Aspectos reivindicativos y contraculturales. Resumen.

<table>
<tr><th colspan="4">ASPECTOS REIVINDICATIVOS Y CONTRACULTURALES</th></tr>
<tr><td colspan="4">Los frikis son críticos y se sienten disconformes con la sociedad actual:</td></tr>
<tr><td>Pérdida de interés por la cultura</td><td colspan="2">Pasividad y dependencia</td><td>Pensamiento único</td></tr>
<tr><td>Desigualdades económicas</td><td colspan="2">Violencia</td><td>Problemas Ecológicos</td></tr>
<tr><td>Crisis de valores a gran escala</td><td colspan="2">Crisis económica</td><td>Falla la estructura del Estado y la mala gestión de los gobiernos</td></tr>
<tr><td>Como grupo:</td><td colspan="2">No tienen reivindicaciones comunes</td><td>No son un grupo contracultural ni antisistema</td></tr>
<tr><td>Como individuos:</td><td colspan="2">Unos son activos y otros pasivos</td><td>No destacan en uno u otro sentido entre el resto de la sociedad</td></tr>
<tr><td colspan="4">Introducir estética friki a movimientos reivindicativos no se considera representativo</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Discurso de justificación ante la pasividad:</td><td colspan="2">Estamos bien como estamos</td><td>La acción es inútil</td></tr>
<tr><td colspan="2">El cambio es irreal</td><td>La acción causa miedo y puede derivar en violencia</td></tr>
<tr><td rowspan="4">Manifestaciones públicas:</td><td colspan="2">Participan en el 15M en la misma medida que otras personas</td><td>Frikismo y 15M no muestran relación</td></tr>
<tr><td colspan="2">Muchos están en contra del Día del Orgullo Friki</td><td>Cada día se celebra en entornos más reducidos y privados</td></tr>
<tr><td colspan="2">El Día de la Toalla iene mayor aceptación</td><td>No reivindica nada</td></tr>
<tr><td colspan="2">El Día del Orgullo Zombi involucra a frikis pero también a no frikis</td><td>Tampoco reivindica nada</td></tr>
<tr><td rowspan="6">Soluciones a los problemas sociales:</td><td colspan="2">Teóricas</td><td>Grandes cambios estructurales</td></tr>
<tr><td colspan="3">A menudo utópicas</td></tr>
<tr><td colspan="3">Se refieren a:</td></tr>
<tr><td>Fomentar al educación</td><td>Reforzar el Estado de Bienestar</td></tr>
<tr><td colspan="3">Menos poder al gobierno y más a los ciudadanos</td></tr>
<tr><td>Reforma en la Justicia</td><td>Evitar un volumen poblacional insostenible</td></tr>
</table>

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

TERCERA PARTE: INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS, VERIFICACIÓN DE HIPÓTESIS Y CONCLUSIONES FINALES

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

7. INTERPRETACIÓN DE LOS DATOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

7. Interpretación de los datos

7.1. Para entender el frikismo

Al comienzo de este trabajo hablábamos de que el carácter que se asocia al típico perfil de la persona friki, no es nuevo, ya que siempre han existido en la historia de la humanidad personas que han sentido curiosidad, pasión y obsesión por aspectos concretos de la cultura, y que, debido a este hecho, han tenido dificultades o peculiaridades a la hora de integrarse en la sociedad convencional. Sin embargo, esta retrospectiva tan abstracta no es suficiente para caracterizar un fenómeno como el que estamos estudiando. Lo cierto es que el frikismo como movimiento social es **fruto de la modernidad y la postmodernidad**, o mejor dicho, de ciertos elementos históricos propios del tránsito entre ambas fases como son la extensión de la cultura, el desarrollo de las nuevas tecnologías y la globalización. A continuación exploramos estos elementos históricos, esos retos de la postmodernidad y destacamos tres parámetros que se han revelado durante la presente investigación como claves para entender el frikismo.

7.1.1. El frikismo ante los retos de la postmodernidad

Dejando a un lado los debates semánticos en torno al término postmodernidad, modernidad líquida, nueva modernidad, etc., lo cierto es que nos encontramos ante un periodo muy concreto en la historia de la humanidad, muy distinto a otras épocas y poblado de una problemática propia ante la cual las personas reaccionan y luchan, buscando el camino de su felicidad de muy distintas maneras; entre estas maneras, entrar a formar parte de grupos frikis, cultivar sus aficiones e inspirarse en sus mitos, es uno de los posibles caminos. Y lo cierto es que la génesis del frikismo durante el siglo XX corre en paralelo en gran parte con el desarrollo de la propia postmodernidad, coincidiendo en algunas de sus claves, como la extensión del acceso a la cultura, la evolución de las nuevas tecnologías, la globalización, el desarrollo de la sociedad de consumo y la creciente sensación de incertidumbre vital que lleva a la búsqueda de refugio en nuevas comunidades.

Así, la extensión del acceso a la cultura, que –como ya hemos estudiado– implica también un aumento en la producción y la aparición de nuevos géneros a explorar, permitirá que las corrientes culturales puedan ahora diversificarse dando lugar a unas tendencias generales junto a otras más minoritarias. Es de entender que desde el primer momento la

Universidad Pontificia de Salamanca

cultura friki se presenta como parte de un **nicho subcultural**: en lo económico, se trata de un entretenimiento accesible económicamente –casi proletario si nos fijamos en las baratas revistas *pulp* o en los shows televisivos–; y en cuanto a temática será minoritario, pues se explorarán mundos muy imaginativos e incluso disparatados a veces, lejos de las corrientes mayoritarias más populares, pues su pretensión es la de entretener e impactar a un público muy determinado, no a todos (enfocadas a este objetivo, algunas de estas historias tendrán una calidad muy pobre, aunque esto no es óbice para que cuenten también con algunos grandes autores cuya influencia es palpable en nuestros días incluso en la gran literatura); por otro lado, el frikismo también se nutre de corrientes de corte más cultivado o universitario como la obra de Wells, Tolkien o Asimov, o el ecologismo intelectual de Herbert, que también son minoritarios desde otro extremo del nivel cultural. Así, es importante dejar claro que desde el principio la cultura friki se perfila como minoritaria, alternativa a las tendencias generales: **ni desde lo popular, ni desde lo intelectual, pretende ser la norma**.

Fueron precisamente sus ideas novedosas, alternativas, exóticas, las que propiciaron la pasión de sus seguidores, dotándoles además de una estética propia tremendamente creativa y llamativa que les diferenciará de otros aficionados; y son estos ingredientes de "**cultura minoritaria**", "**pasión**" y "**universo estético exótico**", directamente consecuentes de sus lecturas y visionados, los que terminan de diferenciar a este sector de otros miembros de la sociedad (que, de otro modo, se hubieran quedado en "simples aficionados a algo", no tan diferentes de cualquier otro, como quien lo es a la pesca, al beisbol, o a la gastronomía).

Otra característica de los entretenimientos frikis, que enlaza con el desarrollo de la postmodernidad, desde sus inicios, en las revistas *pulp* de los años 20 y, sobre todo, con la aparición de Internet, es la posibilidad de que sus aficionados se comuniquen y formen **redes**: las revistas y cómics permitían escribir cartas que serían publicadas y contestadas, mientras que, a la vez, emitían noticias de interés para los aficionados, generando un creciente **sentimiento de comunidad**, que comenzaría a plasmarse en reuniones físicas o convenciones desde 1939 y con la aparición de fanzines, por parte de aficionados y clubes de fans (especialmente relevante es *Spocknalia* de 1967).

Con la llegada de Internet –símbolo indudable de la postmodernidad– los frikis serán los pioneros en explorarla y poblarla de sitios web y programas, tanto de temática general como asociada a sus aficiones. Así se incorpora una nueva faceta a la cultura friki que ya nunca la abandonará.

Universidad Pontificia de Salamanca

Internet está tremendamente influenciado por la cultura friki desde sus inicios; no en vano varias de las figuras importantes del mundo de la informática pertenecen total o parcialmente al mundo friki[140] como Linus Torvalds, Richard Stallman, o el mismo Bill Gates. Por su parte, la red de redes también alimentará el fenómeno friki como nueva afición, como fuente de información y como foro de encuentro, potenciando el sentimiento de unidad que acabamos de mencionar: en Internet, el individuo encontrará una **comunidad** distinta a la de su entorno físico que no sólo no le rechazará por sus aficiones "extrañas" si no que le acogerá y reforzará porque las considerará valiosas. La red elimina gran parte de las dificultades asociadas al minoritarismo de las aficiones frikis, ya que logra desmaterializar la valiosa información de los objetos que tradicionalmente la sustentaban (libros, cintas de video, revistas...) y divulgarla a todo el mundo, por lejos que se encuentre, eliminando además los tiempos de espera para que el mensaje llegue desde el emisor hasta el receptor.

Es lícito pensar que **Internet ha reavivado el fenómeno friki**, cuando de no ser por este avance bien podría haberse quedado estancado, haber desaparecido, o haberse diluido en la cultura general en algún momento de los 80 o 90. También permite que el fenómeno se **expanda** y **salga de las fronteras de los Estados Unidos;** ya lo estaba haciendo gracias a otros medios –la literatura, el cine, el cómic, la televisión...– pero con la llegada de Internet, el movimiento realmente puede hacerse internacional.

Así pasamos al siguiente fenómeno histórico, el de la **globalización**; desde el estudio del frikismo nos interesará especialmente el aspecto cultural de la misma: cómo se interrelacionan las sociedades y culturas de las diversas naciones en una cultura global. Una de las críticas clásicas a la globalización es que se trata de un fenómeno de **colonización cultural** por parte de las naciones dominantes, especialmente EEUU, en lugar de una fusión multicultural y, en el caso del frikismo, bien se podría considerar así en un primer momento: el fenómeno friki proviene de EEUU –aunque beba de algunas fuentes europeas como Verne, Wells o Tolkien, su génesis es genuinamente americana–, e impacta en otras culturas, primero mediante la televisión, el cine y la literatura y después más fuertemente a través de Internet. Más tarde, estas culturas responderán con una producción propia, o incluso podemos hablar ya de una producción conjunta, en el caso de autores que han bebido de las distintas fuentes de inspiración y que hoy publican con múltiples rasgos en común dentro del *fandom* e inependientemente de cuál sea su nacionalidad de origen. Recordamos que Azuma nos decía que la historia de la cultura *otaku* consiste en una domesticación de la cultura norteamericana,

[140] Aunque, desde luego, no todos los informáticos son ni tienen por qué ser frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

y añadía que entre Japón y sus *otakus* reside Estados Unidos[141]. Es la **importación de elementos culturales estadounidenses**, gracias a la globalización, la que genera un fenómeno friki en el resto del mundo.

Además, y de manera muy relevante, la globalización permite que el mundo friki sea **rentable**: una afición minoritaria a escala planetaria, se convierte en un mercado enorme y potencialmente muy lucrativo. Esta es una de las razones de la creciente oferta en cine, juegos, videojuegos, literatura y televisión que intenta satisfacer a un público friki. Coincidentemente, una mayor oferta provoca que el mercado de consumidores se amplíe, que más y más personas se conviertan en aficionados en mayor o menor medida. Ambos procesos, unidos a la propia reivindicación interna por parte del colectivo, desde 2006, consiguen que la figura del friki mejore en cuanto a su imagen pública, muy deteriorada anteriormente.

En relación a las reivindicaciones frikis, es importante entender la **reacción en cadena** que ha supuesto la celebración en 2006 del primer Día del Orgullo Friki en España: hasta entonces, sus eventos (convenciones, exposiciones, torneos y ferias) no tenían ningún mensaje reivindicativo, pero, a partir de 2006, aparece este mensaje –que paradójicamente unifica los deseos de visibilidad y normalización– y se extiende por otros países en los años sucesivos, contribuyendo además a estandarizar el término "friki" en España y los países de habla hispana. Aunque ahora la celebración esté en declive, su rápida difusión, posibilitada por el escenario de globalización (y sin olvidar que se organizó de un principio a través de un foro de Internet), ha supuesto un importante paso hacia la consolidación de la cultura friki.

Además, la globalización propiciada por las nuevas tecnologías, revela que el friki no es una persona tan rara o distinta, que **no está solo**: al igual que con el mercado, una afición minoritaria a escala planetaria, se convierte en una comunidad de aficionados enorme; de esta forma, el friki se siente menos marginado y esta comunidad ubicua servirá como refuerzo para su postura, añadiendo argumentos a su discurso de justificación ante la sociedad general.

Volviendo al consumo, los frikis han demostrado ser **compradores internacionales**, importadores de cultura y sus asimilados: primero a través de las tiendas especializadas, más tarde a través de Internet; para muchos de ellos la venta *online* es un instrumento de primer

[141] *The history of otaku culture is one of adaptation – of how to "domesticate" American culture (...) Between the otaku and Japan lies the United States* (AZUMA, Hiroki; *Otaku, Japan's database animals*; University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009 (original de 2001). Pág. 11)

Universidad Pontificia de Salamanca

orden. Multinacionales como Ebay[142], Amazon o Steam pudieron sustentarse en sus orígenes gracias en gran parte al mercado friki.

En fin, en este contexto globalizado, de sociedad del conocimiento y de consumo, que bautizamos con diversos nombres como el de "postmodernidad", surgen nuevos retos para el individuo, ante los cuales el frikismo responde a su peculiar manera y parte de su éxito como movimiento social se basa en que lo hace de forma satisfactoria para muchos. Para muchas personas el frikismo puede suponer verdaderamente **un refugio ante la incertidumbre** que supone este periodo histórico.

A continuación, e intentando no redundar en lo ya estudiado en los diferentes apartados del trabajo así como en el marco teórico, realizaremos un repaso más pormenorizado por algunos de los más importantes retos de nuestra era –señalados por nuestros autores de referencia– y analizaremos la manera que tiene el frikismo como movimiento social de responder ante ellos. Esto nos ayudará a comprender el éxito del fenómeno y su creciente número de miembros en nuestro país, así como en el resto de las sociedades occidentales.

- Anomia: emancipación, incertidumbre y pérdida de la gran narrativa.
- Individualismo, subjetivismo, relativismo y pluralidad de opciones.
- La construcción de la identidad propia.
- Adaptación de la vida a la estructura de la red.
- Nuevas formas de comunidad: pequeños grupos vs. masificación.
- El nuevo mundo del trabajo.
- Americanización y Orientalización.
- Ascensión al poder de los medios de comunicación de masas.
- Consumismo y nuevas formas de consumo.

Anomia: emancipación, incertidumbre y pérdida de la gran narrativa

Los distintos autores que hoy analizan la postmodernidad nos hablan de un mundo marcado por la anomia, es decir, un mundo en el cual una serie de cambios sociales, económicos, políticos y culturales han tenido lugar muy repentinamente, de tal manera que

[142] La historia de la primera venta de Ebay es especialmente llamativa y que, sin entrar de lleno en el terreno de lo friki, sí es afín a él y lo explicamos aquí a modo de curiosidad: el primer artículo vendido fue un puntero láser inservible, por 14$. El dueño del recién nacido portal se puso en contacto con el ganador de la subasta para averiguar si realmente éste entendía lo que había comprado. La respuesta fue más asombrosa aún: "Me gusta coleccionar punteros láser inservibles".

Universidad Pontificia de Salamanca

los lazos normativos que envolvían al individuo se han roto. La desregulación, la flexibilización y liberalización de los mercados, el abandono de la religiosidad convencional, la globalización e interdependencia de las economías, los cambios en las formas de trabajar, las nuevas concepciones del tiempo y el espacio marcadas por las nuevas tecnologías, los avances científicos, etcétera, nos muestran un panorama vital cambiante, vertiginoso, lleno de incertidumbre, en el cuál el ser humano debe buscar su propio camino en soledad.

Así, autores como Zygmunt Bauman, nos hablarán de que el ser humano se ha **emancipado de las instituciones**. La familia, la tradición, la religión... ya no dirigen la vida del hombre. Con esta crisis de las instituciones hay más libertad para elegir el destino propio y con el Estado de Bienestar hay más recursos para llevarlo a cabo, algo que la sociedad misma parece haber deseado y procurado históricamente... pero a su vez esta libertad supone una serie de riesgos y sacrificios y además generará una **tremenda incertidumbre**. El hombre necesita libertad, pero también necesita normas a las que atenerse, que le sirvan de guía.

Autores como Maffesoli añaden que la crisis de las instituciones tiene un sentido **desintegrador**: el cuerpo social, las diferentes ideologías y las diversas instituciones entran en crisis y se desmoronan poco a poco, mientras que a su vez se generan nuevos valores y transforman los antiguos de una manera muy rápida. La naturaleza del **trabajo** se ha fragmentado, es temporal, volátil, ha cambiado por completo y con él las clases sociales a las que daba forma y todo el sistema de relaciones que generaba. La historia ha dejado de funcionar como causa común, si bien en la modernidad causas globales como el progreso, o la lucha de clases, daban objetivos a las sociedades, hoy no hay un objetivo principal que perseguir. Se ha alcanzado un nivel de vida medio y si bien hay muchas cosas que mejorar, **no hay un sentimiento o *leitmotiv* aglutinador**. En este contexto no nos encontramos ante una auténtica libertad para "hacer lo que uno quiera", sino ante una época de falta de control social en el que ninguna institución indica "qué es lo que debe hacer el individuo": las instituciones ya no constriñen a la sociedad, pero tampoco la cimentan; las personas luchan a solas por encontrar su propio lugar en el mundo y sus metas personales y sociales.

Fijándonos en el terreno algo más abstracto de los universos simbólicos, es lo que Hiroky Azuma entiende como la **pérdida de la gran narrativa**, que estudiara Jean-François Lyotard (AZUMA 2009 y LYOTARD 1987). En la época moderna y premoderna el ser humano se rige por metahistorias, grandes narraciones, discursos totalizadores con pretensiones de universalidad, relatos cuyo fin es legitimar las instituciones, las prácticas sociales y políticas, las legislaciones y las éticas. Los metarrelatos son esas verdades supuestamente universales, últimas o absolutas,

Universidad Pontificia de Salamanca

empleadas para legitimar proyectos políticos o científicos, como la emancipación de la humanidad a través de la de los obreros que proponía Marx, la creación de la riqueza de Adam Smith, la evolución de la vida de Darwin, la dominación de lo inconsciente de Freud y otros, entre los cuales puede contarse la religión, la mitología, la historia como forma de ensalzar una cultura, etc. Estas grandes narrativas se plasmarán en historias más pequeñas, bajo las que subyace la idea totalizadora principal. Aunque es cierto que ningún metarrelato es capaz de explicar la realidad al completo, sí servirán a modo de socialización y guía para entender el mundo.

Sin embargo, **el hombre postmoderno no cree ya los metarrelatos**, los ha desmitificado; ya no se puede dirigir la totalidad de una vida conforme a un solo relato por dos grandes razones, por un lado, la existencia humana se ha vuelto enormemente compleja que cada región existencial del ser humano tiene que ser justificada por un relato propio, y por otro, la rápida evolución social ha dejado en evidencia los fallos de la mayoría de los grandes relatos universales que a su vez han entrado en confrontación unos con otros.

En este contexto, aparece una diversidad de pequeños relatos, **pequeños universos simbólicos**, mucho más locales y que rechazarán conscientemente la totalización de antaño. Ya no existe un lenguaje general, sino multiplicidad de discursos. La idea de un discurso, consenso, historia o progreso en singular ha perdido credibilidad. Es lo que Azuma explica con la lógica de la **base de datos**: ya no contamos con un universo simbólico raíz, sino una base de datos de muchos universos simbólicos entremezclados, a los cuales se accederá por diversas historias desligadas entre sí, que, sin embargo, pueden compartir un espacio físico, una época o incluso un mismo autor.

¿Cómo responden los frikis ante esta situación de anomia? Lo harán volcándose en la cultura, buscando la nueva metanarrativa o el conjunto de pequeñas narrativas de su interés, en las obras de ficción. **Su particular reencantamiento del mundo se conseguirá a través de la fantasía plasmada en sus obras favoritas**. Una de las virtudes que señalan nuestros opinantes al hablar de los universos simbólicos, es que son ordenados, están **llenos de sentido**, todo lo que ocurre, ocurre por una razón e influirá en el futuro de los personajes. Así, cuando los frikis realizan sus inmersiones en películas, libros y juegos, no lo hacen sólo con el objeto de evadirse de la realidad, sino de buscar una alternativa ordenada y significativa ante un mundo disfuncional y anómico. Es de aquí de donde se extrae una de las razones por las cuales los frikis estudian, releen y analizan desde distintos medios sus obras de culto, para entender en su totalidad las lógicas e implicaciones de los universos simbólicos que ofrecen.

Universidad Pontificia de Salamanca

Si analizamos las historias de nicho, salvo algunas excepciones, las grandes obras de culto son **enormes transmisores de valores, modelos y mensajes**, algunos muy innovadores y otros ciertamente conservadores. Es posible regirse por un código de valores extraído de este tipo de narrativas y no será para nada esotérico, ya que, aunque los escenarios sean ficticios y los personajes sean razas exóticas, los problemas que se tratan son muy humanos. Los opinantes han admitido la influencia de las historias en su escala de valores y comportamiento, cosa que por otro lado resulta lógica en la dinámica de la socialización. Un ejemplo exagerado de esta tendencia sería la adhesión al *jediismo* (una religión panteísta inspirada en la película de *La guerra de las galaxias*, que en Inglaterra posee más de un millón de miembros); pero, sin llegar a estos extremos, simplemente anotar que el frikismo ofrece una respuesta a la situación de anomia propia de la postmodernidad, y esta respuesta es la de buscar un nuevo universo simbólico en la ficción.

Azuma, que ha estudiado de cerca a los *otakus* de Japón, nos revela la otra cara de esta moneda. Los *otakus* cultivan estos universos simbólicos con gran pasión y afectación (lo que él identifica con el **esnobismo**), porque satisfacen su desencanto y anomia, pero en el fondo saben que todo es ficción (y este conocimiento lo identificará con el **cinismo**). Así, bajo este reencantamiento del mundo por parte de la cultura, queda un poso de decepción, puesto que ellos mismos saben que se trata de un parche, un sustituto normativo, ante un mundo tremendamente desestructurado.

Individualismo, subjetivismo, relativismo y pluralidad de opciones

Otra de las características de la posmodernidad es la vuelta al individualismo, lógica también por la situación de anomia y la pérdida de lazos comunes entre los miembros de una misma sociedad. Y es que, ante la falta de un marco de actuación común, todo recae ahora sobre el individuo. Solo a él le corresponde descubrir qué es capaz de hacer, ampliar esa capacidad al máximo y elegir los fines a los cuales aplicar esa capacidad y, a opinión de autores como Bauman, estos fines serán aquellos que le produzcan una mayor satisfacción. Su mirada ya no será la de la comunidad, no velará por lo que beneficie más a su comunidad, su clase, su credo o su país, sino por lo que beneficie más a sí mismo y, como mucho, a sus seres queridos más inmediatos. La realidad es más que nunca subjetiva y relativa. Así cada uno podrá elegir "a la carta" entre una pluralidad de opciones éticas, sociales y de comportamiento. En este entorno cobran sentido los **no lugares**, donde cada uno es un extraño al lado de otro extraño, haciendo uso de su civilidad y las máscaras para no agredirse.

Universidad Pontificia de Salamanca

Otros autores introducen en la ecuación el concepto del **riesgo** y el **miedo**, entenderán la sociedad como un escenario de desconfianza, en la que los medios retransmiten continuamente noticias llenas de violencia y catástrofe. Son tiempos donde la diversidad étnica es motivo de discordia, donde los niveles de crispación ideológica, política y social alcanzan cotas históricas y donde el estatus social, los modelos estéticos, la competencia, el individualismo o el dinero predominan sobre el factor humano. Son tiempos difíciles ante los que el individuo, por necesidad, coloca su "Yo" por encima de todo.

Por último, algunos otros autores, como Maffesoli, rechazarán el paradigma del individualismo para centrarse en el anhelo de un **nuevo comunitarismo tribal**, que analizaremos un poco más adelante.

¿Cómo responden los frikis a este escenario de individualismo? lo cierto es que se adaptan tremendamente bien a él. Los frikis son en gran parte unos individualistas, al menos así se presentarán ante los otros. Repasaremos más tarde su faceta comunitaria, pero esta no entra en conflicto con la faceta individualista del frikismo. **Los frikis actúan de forma individualista y defienden el individualismo**; actúan de forma individualista, primero, a través de sus aficiones, ya que muchas de ellas pueden realizarse en soledad, como leer, ver una película, jugar a un juego... y serán las experiencias del individuo en soledad las que alimenten ese frikismo. Incluso algunas de las actividades que se realizan en grupo permiten una parcela de soledad, si cada cual sólo atiende a su propia evolución en un juego, a sus propias sensaciones al ver una película etcétera... serían personas haciendo cosas a la vez pero no juntos, siguiendo la lógica de las comunidades de guardarropa y los no lugares. En este sentido, el uso de la civilidad y las máscaras estaría a la orden del día mediante los *nicknames*, los avatares, los acrónimos... Es una forma de comunicación que puede llegar a ser muy profunda pero que más a menudo se quedará en la superficie. Debemos señalar que esta no es la norma. Existe mucho intercambio y sentimiento comunitario en los grupos frikis, pero también es cierto que existe la posibilidad, el espacio necesario, para participar de ellos sin fundirse, siendo aún un individuo aislado.

También actúan de forma individualista como postura ante la vida; el considerarse friki y mostrarlo en un entorno cercano es dar un paso hacia el individualismo, ir **contracorriente**. Así varios opinantes han hablado de que sus familiares, compañeros o amigos de la infancia no comparten sus aficiones, que sus aficiones les han hecho alejase de algunas personas, que sienten la exclusión de otros hacia ellos por ser frikis; y sin embargo, continúan en esta postura pues su elección individual ha pesado más que la presión de estos grupos inmediatos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por otra parte, defienden el individualismo **en su discurso**. Cuando preguntamos a los opinantes sobre los valores del frikismo, nunca se ponen de acuerdo, y recurrentemente explican que el frikismo no tiene valores comunes, pero cuando se profundiza en la cuestión, se obtienen respuestas relativas a la libertad de cada uno para ser uno mismo, la tolerancia hacia el diferente, el uso de la propia imaginación para realizarse a uno mismo. Su lógica, también **relativista**, es que todo puede aceptarse **mientras no agreda** a los demás; también **mientras se mantenga en el ámbito de lo privado**. Los frikis tienen muy variadas inclinaciones, ya sean religiosas, políticas, sexuales o ideológicas... y cada uno de ellos puede aceptar a amigos o compañeros de juego que tengan inclinaciones distintas o incluso contrarias. Esto se debe en parte a que estas categorías nunca se incluyen dentro de la etiqueta común de frikis, sino que es algo aparte, privado, individual. No tiene importancia mientras no se trate el tema.

En resumen, los frikis se adaptan como casi ningún otro movimiento social a ese individualismo imperante y consiguen incluso agregarlo a sus dinámicas de grupo.

La construcción de la identidad propia

En consecuencia de la pérdida de la gran narrativa, también se pierden las identidades que ella comandaba (el trabajador, el cabeza de familia, el ciudadano, el feligrés... pierden su sentido). Es tarea de cada uno, individualmente, construir una identidad propia. Así, autores como Bauman afirman que **la necesidad de transformarse en lo que uno es constituye la característica de la vida moderna**: la oposición entre globalización e identidad es lo que está dando forma al mundo actual y a la vida de los ciudadanos de los países occidentales. De esta manera puede llegarse incluso a una adicción a los consejos, a los símbolos, a todo lo que nos va definiendo como individuos. Esta búsqueda de definición aparece reflejada en el caso friki, tal y como acabamos de revisar en el caso de su búsqueda de la gran narrativa. Por otra parte, su consumo y coleccionismo de símbolos podría estar relacionada con esa búsqueda de **refuerzo de la identidad**. La propia aparición de la etiqueta "friki" en 2006, no como apodo despectivo impuesto por otros, sino como etiqueta de autodefinición propuesta por el colectivo, hace referencia a esa necesidad de definirse a uno mismo, de ponerse un nombre. De justificar también que uno no es "una persona rara" sin más sino "un friki", como muchos otros compañeros. El hombre así, ya no está totalmente sólo, puede inspirarse en su comunidad (sea friki u otra) para aprender estrategias con las cuáles enfrentarse a la vida.

Maffesoli por su parte, nos explica que la lógica de la identidad (ya sea sexual, profesional, política, o de cualquier tipo) ha sido sustituida por la **identificación con un grupo determinado**. Por este motivo hay una emergencia constante de grupos y redes sociales, todas

Universidad Pontificia de Salamanca

ofreciendo diferentes modelos de identidad con las que construirse a uno mismo. Si la identificación con un modelo había sido anteriormente, en la tradición heroica judeo-cristiana, vertical, es decir, de arriba abajo, del padre al hijo, ahora es puramente horizontal, entre iguales o entre "hermanos"; ya no se buscan y ofrecen ideas, credos o ideologías, ahora se buscan y ofrecen grupos de referencia y pertenencia integrales. Los grupos frikis podrían estudiarse bajo este prisma ya que se presentan como comunidades horizontales, donde todos son iguales, donde no se ordena ni se juzga a nadie porque todos son "igual de frikis" y pueden participar de una interidentificación con los demás compañeros. Además, el individuo que se une a estos movimientos no sólo adquiere la nueva etiqueta de friki, sino que a menudo adquiere uno o varios *nickname*s o apodos, nombres nuevos para una identidad nueva. De tal manera que el yo-apodo es una parte de uno mismo, muy íntima, pero que a la vez puede desligarse mínimamente, ser más desinhibido, más cordial, más atrevido, más friki.

Castells por su parte, hablará de las formas de construcción de la identidad propias de este periodo y la relación contradictoria entre una nueva estructura social global –la sociedad red– y la resistencia a las formas de dominación implícitas en esta estructura social. La identidad predominante es, para este autor, **la identidad de resistencia, defensiva**, y el tipo de grupos que se forman a partir de esta identidad son las comunas **o comunidades de resistencia colectiva**. Y ¿cómo es esta identidad de resistencia típica de nuestra época? Será aquella generada por actores que se encuentran en posiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, por lo que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad. Conduce a la formación de comunas o comunidades de resistencia colectiva contra una opresión que de otro modo sería insoportable. Las tres amenazas fundamentales ante las que reaccionan estas comunas son: la globalización, que disuelve la autonomía de las instituciones, las organizaciones y los sistemas de comunicación. La interconexión y flexibilidad, que difumina los límites de la pertenencia y la participación, individualiza las relaciones sociales de producción y provoca la inestabilidad estructural del trabajo, el espacio y el tiempo. Y la crisis de la familia tradicional-patriarcal, raíz de la transformación de los mecanismos de construcción de la seguridad, la socialización, la sexualidad, y por lo tanto de los sistemas de la personalidad. **La identidad defensiva, por último, sacrifica la individualidad en pro de la integración en el grupo** (enlazando con la idea de Maffesoli).

En cuanto a la **Identidad Proyecto**, Castells nos explica cómo surge cuando los actores sociales, basándose en los materiales culturales de que disponen, construyen una nueva identidad que redefine su posición en la sociedad y, al hacerlo, buscan la transformación de

Universidad Pontificia de Salamanca

toda la estructura social. Esta identidad genera sujetos, actores sociales cuya construcción de la identidad consiste en un proyecto de una vida diferente, como el caso del feminismo. La identidad friki tiene mucho de defensivo en tanto que se diferencia del común de la sociedad y se refugia en un tipo de hábitos, ideas, y mundos culturales, pero por otro lado, la identidad friki que se organiza en redes sociales, que extienden su forma de pensar y sus expresiones características a lo largo del mundo virtual, bien puede ser el germen de una identidad proyecto, que cambie a la larga las formas de organización social. Por su parte, eventos como el Día del Orgullo Friki, que reivindican una mayor libertad a la hora de elegir unas aficiones y una manera de expresarlas, unidos a la estructuración de los grupos frikis en forma de redes que utilizan exhaustivamente los nuevos medios de comunicación, extendiendo sus formas de pensar y de expresarse, pueden ser el germen de una identidad proyecto latente en el caso friki. Nos queda la paradoja de un grupo tremendamente individualista, que precisamente nace en virtud de su diferencia con la cultura general (sobre todo si nos fijamos en sus raíces en el movimiento *freak out* de los 70), pero que finalmente termina configurándose como una etiqueta grupal, un grupo de referencia.

Nuevas formas de comunidad: Pequeños grupos vs. Masificación

Enlazando con lo anterior, podemos estudiar las nuevas formas de comunidad propias de nuestra época: frente a la masificación propia de la globalización en la que la identidad se licúa y desaparece, aparecen nuevos grupos, más pequeños, en los que el individuo se sienta más arropado y pueda marcar la diferencia. Se trata de una vuelta al comunitarismo, a buscar la protección y el contacto humano de los grupos pequeños, la pertenencia.

En cuanto a autores, encontramos diferentes líneas de pensamiento, encabezadas respectivamente por Bauman y Maffesoli. Para **Bauman**, el individualismo marca también las relaciones interpersonales y las torna precarias, transitorias y volátiles; las amistades se medirán en términos capitalistas por la relación entre inversión y beneficio; las comunidades de la modernidad líquida son cada vez más efímeras e intercambiables, son comunidades de quita y pon. Por otro lado, la sociedad de la modernidad líquida sí busca compulsivamente el comunitarismo, pertenecer a algo, debido a su enorme falta de seguridad. Pero el comunitarismo actual se hace patente de maneras muy particulares; Bauman señala especialmente el refuerzo de los nacionalismos, a lo cual podríamos añadir la radicalización de algunas posturas religiosas e ideológicas. También, las tribus urbanas, los grupos de ocio (personas que sólo se juntan una vez a la semana para practicar una actividad) o las comunidades de Internet, en las cuales las personas comparten información sobre aspectos de

Universidad Pontificia de Salamanca

su vida que pueden llegar a ser realmente íntimos, pero sin embargo no realizan una comunicación cara a cara ni llegan al contacto físico. Bauman señala también un concepto exclusivo de la modernidad líquida, como son las "comunidades explosivas", comunidades hiperefímeras que aparecen en un momento dado y desaparecen cuando la causa común les ha unido. El fenómeno friki podría situarse en algún punto intermedio entre las tribus urbanas, los grupos de ocio y las comunidades de Internet, incluso tendría algunas características de comunidad explosiva, pero no concuerda totalmente con ninguna de las categorías.

Por su parte, **Maffesoli**, al contrario que otros autores de la postmodernidad, no se basa en el individualismo para hacer un retrato de la sociedad, sino que reivindica una atención hacia el comunitarismo actual, plasmado en el neotribalismo. Para este autor no estamos viviendo en un periodo racional, abstracto e individualista, sino en un periodo empático, dominado por la indiferenciación y la pérdida dentro de un sujeto colectivo. A este fenómeno es a lo que se refiere el autor al hablar de neotribalismo. El ser humano construye su propia identidad por la identificación con un grupo determinado, pero esta nueva identificación no mueve ideales, es una mezcla entre indiferencia y energía puntual; indiferencia hacia la sociedad en su conjunto, y energía puntual que se plasma en la catarsis, la experimentación, lo físico, la emoción... la tribu será un lugar donde alcanzar seguridad, pertenencia e identidad, a la vez que experimentar sensaciones fuertes y afecto. Maffesoli trata de explicar la razón por la cual surgen las tribus urbanas con el argumento de la búsqueda y construcción de identidad, coincidiendo así finalmente con Zygmunt Bauman y Manuel Castells: los individuos insertos en las sociedades de masas actuales carecen de una identidad definida, lo que implica un sentimiento de desorientación, especialmente en los jóvenes, verdaderos hijos de la postmodernidad, que les arrastra a entrar en este nuevo tipo de organizaciones sociales. Todo ello coincide además con el concepto de anomia y las reacciones ante ella, explorado por Durkheim y Merton, así como la búsqueda de una nueva gran narrativa, que mencionaba Hiroki Azuma. Es decir, que las tribus urbanas serían una respuesta a la masificación, la crisis de las instituciones, la desorientación y la falta de identidad.

En lo que también coinciden los autores es en considerar muy características y recurrentes de nuestra época la proliferación de pequeñas comunidades distintas a la familia o el trabajo, cuyos individuos se unen por **elección**: grupos de personas que comparten gustos, aficiones o ideas comunes. La mayoría de las agrupaciones de este tipo son **limitadas en el tiempo** e incluso efímeras (cada autor nombrará algunos ejemplos), también son limitadas en tanto que **sólo cubren una parte de la vida del ser humano**, no lo incluyen totalmente y es por

Universidad Pontificia de Salamanca

ello que una persona puede pertenecer a muchas comunidades de este tipo a la vez. Otra característica de estas comunidades es su **mutabilidad y constante readaptación**, que las hará evolucionar día a día en respuesta al ambiente cambiante de la postmodernidad.

¿Cómo responden los frikis a este nuevo comunitarismo? Precisamente su paso de una afición individual a un sentimiento comunal será la característica más novedosa de los grupos frikis con respecto al fenómeno fan anterior y a los proto-frikis de toda época. Hoy los frikis tienen un nombre, una etiqueta, se reúnen, se comunican incluso a kilómetros de distancia, pertenecen a algo y ese algo les influye muchísimo más que una simple afición por sí misma; la comunidad influye en sus miembros, les provee de experiencias, de modelos y de afectos.

Desde luego se trata de grupos conformados por **elección**; aquí poco o nada tiene que ver vivir en el mismo barrio o pertenecer a la misma quinta. Los grupos frikis unen a personas muy diversas que eligen estar juntas en virtud a unas aficiones comunes. A menudo son amistades separadas por muchos kilómetros de distancia, a veces con una distinta lengua madre entre sus miembros. El requisito de elección se cumple totalmente. En cuanto a si son limitadas en el tiempo, se trata de algo más complejo. Cierto es que en el mundo friki se organizan eventos limitados en el tiempo, que pueden durar un día (un estreno de cine el desfile del Orgullo friki), un fin de semana (un rol en vivo, una feria del cómic), varios meses (un foro de debate sobre la novela o la serie del momento...), o pueden formarse comunidades que duren muchos años, en torno a un club de fans, un foro de debate general, una red social, un club de rol, un comercio especializado... Los grupos frikis muchas veces conllevan una verdadera amistad, por lo que se convierten en algo muy duradero.

La tercera característica citada era que estas nuevas comunidades son **parciales**; sólo cubren una parte de la vida del ser humano, no lo incluyen totalmente y es por ello que una persona puede pertenecer a muchas comunidades de este tipo a la vez. Esto también sería cierto en el caso de los frikis. Aunque existen distintos grados de pertenencia a un grupo friki, lo cierto es que muy a menudo son comunidades parciales, que existirán para el individuo en determinados contextos y momentos (por ejemplo, todas las tardes durante una hora en Internet, y dos de cada cuatro fines de semana). Además, un individuo además de ser friki puede ser profesor, abogado, aficionado al ciclismo o las manualidades, padre, voluntario en una ONG, etcétera. El frikismo no cubre todos los aspectos de la vida.

Por último, hablábamos de la **mutabilidad y constante readaptación** de estas comunidades, otro aspecto difícil de evaluar para el caso friki. Muchas comunidades frikis son

Universidad Pontificia de Salamanca

bastante inmutables, realizan las mismas actividades periódicamente, continúan con aficiones que estuvieron de moda en los años 80... Pero sí son especialmente permeables al cambio en cuanto a las nuevas tecnologías y comunicaciones, tienen especial facilidad para incorporar a sus grupos los últimos dispositivos o pertenecer a las nuevas redes sociales. También su lenguaje cambia y se adapta con rapidez a los neologismos, los memes, y las noticias del momento. Pero los grupos en sí y su dinámica son por el contrario bastante estáticos.

Adaptación de la vida a la estructura de la red

Las nuevas tecnologías han irrumpido en nuestras vidas, cambiándolas, modificando nuestra experiencia del mundo y nuestras formas de relacionarnos. Se trata de una nueva sociedad, la **sociedad red**, que no sólo nos atañe en lo individual o en lo estético, sino también en lo sociopolítico, económico y cultural: la sociedad red, se caracteriza por la globalización de las actividades económicas, por su forma de organización en redes, por la flexibilidad e inestabilidad del trabajo y su individualización, por un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados que crean una cultura de la **virtualidad real** y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo, mediante la constitución de un espacio de flujos y del tiempo atemporal.

En cuanto a su funcionamiento, nos encontramos ante un **mundo bidimensional** (como lo que encontramos ante una pantalla de ordenador, el mundo se nos presenta como un conjunto de capas bidimensionales a las que nos enfrentamos de una en una, siguiendo una dinámica sin profundidad. También la lógica de la ciudad se convierte en una sucesión de pantallas bidimensionales o, en palabras de Maffesoli, en una infinidad de grupúsculos con aspecto variopinto, cada uno independiente del anterior y con su propia lógica) y que impulsa la **personalidad múltiple** (La lógica de la web nos anima a desarrollar distintas personalidades e incluso nombres distintos para distintos ámbitos de la propia red... y también de la vida. De la misma manera, en el ámbito del ocio popular se popularizan juegos, películas y novelas con múltiples finales, a elegir o consecutivos, que reflejan en espíritu de que la personalidad múltiple es un fenómeno postmoderno, no una condición individual. Se busca explorar todas las posibilidades, pues, bajo uno u otro prisma, todas son igualmente valiosas). Y este funcionamiento va poco a poco colonizando nuestras vidas.

¿Cómo responden a este hecho los grupos frikis? **Si existe un grupo que se adapte bien a la estructura de la red en las sociedades modernas, este es el friki**. Inmersos en las nuevas tecnologías desde su aparición, entienden perfectamente la lógica internáutica y la introducen

Universidad Pontificia de Salamanca

en sus vidas. Los frikis no sólo viven en Internet, en el sentido de tener sus espacios, sus foros, sus aplicaciones... sino que trasladan esa vida a su cotidianeidad, hacen amigos por Internet, organizan reuniones por esta vía, realizan bastantes de sus compras por Internet o bien utilizan esa red como asesoramiento. Son pioneros en trabajar en red (aunque sea en sus aficiones, no de forma remunerada), de una forma descentralizada y ubicua. La comunicación vía Internet se configura como una de sus formas de expresión favoritas; fotografían su vida para compartirla a través de las redes sociales y adoptan un apodo o *nickname*, para identificarse con sus amigos y conocidos de la red. Cierto es que muchos de los frikis opinantes de este trabajo realizan un discurso de independencia de las nuevas tecnologías, pero de hecho, todos las utilizan y además con un aprovechamiento muy intensivo, mucho más que el que presentan sus compañeros no frikis. El uso masivo de las nuevas tecnologías, que se va abriendo camino entre todas las comunidades en las sociedades occidentales, está ya implantada en el caso de los frikis.

En cuanto a la bidimensionalidad, Azuma apunta a que los *otakus* se adaptan a ella cuando absorben diversos universos simbólicos bidimensionales y paralelos, como pantallas independientes unas de las otras. Acerca de la personalidad múltiple, el autor explica que en el caso friki el uso de alias potencia este sentimiento (un nombre y una personalidad para cada momento). De la misma forma que un ordenador separa diferentes pantallas y programas, así los seres humanos compartimentalizan, una dinámica a la que los grupos *otakus* y frikis, se han adaptado muy bien porque ellos, como ningún otros, están inmersos en la dinámica inicial que los promueve, que son las nuevas tecnologías.

Como aspecto positivo, los frikis se adaptan perfectamente a las demandas de su época en cuanto a sociedad red; como crítica, podríamos decir que se mimetizan demasiado bien con esta dinámica, que les acompaña en casi todas las facetas de su vida.

El nuevo mundo del trabajo

El Trabajo en la sociedad red ha cambiado mucho; las principales fuentes de ganancia son cada vez más las ideas y menos los objetos materiales, mientras que el trabajo en sí mismo también se hace cambiante, líquido, lleno de incertidumbre. Si en la modernidad pesada el trabajo era una variable a largo plazo, hoy es una variable casi instantánea: un profesional tiene muy difícil saber donde trabajará dentro de cinco años, un año, tres meses o incluso la semana que viene. El trabajo en la sociedad red se hace volátil, líquido, inseguro. Los vínculos humanos, antes resultantes del trabajo en una misma empresa (la conciencia de clase), se rompen. Durkheim hablaba de que la ética que conformaba al hombre en las sociedades

Universidad Pontificia de Salamanca

modernas y orgánicas era la del trabajo, pero incluso este lazo se ha roto. Incluso la vocación empieza a dejar de tener sentido en un mundo en el que el trabajo es precario y cambiante. Por otro lado, una tendencia orientalizadora del trabajo, exige un renovado compromiso del trabajador hacia su empresa que deberá entregarlo todo por ella, con agradecimiento.

En este contexto, los frikis sustituyen en parte la entrega al trabajo por la entrega a sus aficiones. Encuentran una nueva vocación en sus actividades de ocio, y trabajan en ellas al margen de sus horas de trabajo remuneradas. Bien puede considerarse trabajo la actividad que muchos frikis realizan en su tiempo libre: traducción, subtítulos, críticas kilométricas, glosarios, búsquedas de información, corrección, debate, podcasts, arte... con el objetivo tanto de cultivar como de divulgar sus pasiones. De esta manera no sólo trasladan la vocación y el sentimiento comunitario desde el trabajo a la afición, sino que ejercen esas aficiones precisamente con la nueva lógica del trabajo propia de la sociedad red: basado en ideas, descentralizado, horizontal, a través de las nuevas tecnologías, uso de nuevas técnicas, presentaciones muy visuales, gran nivel de entrega y compromiso. Incluso cuando intentan conseguir remuneración a sus trabajos lo harán, por norma general, desde la dinámica de seducción y voluntariedad de la que nos hablaba Bauman, pidiendo donaciones individuales o proponiendo sistemas de financiación por parte de los usuarios, del estilo *crowdfunding*[143]. En otros casos, tratan de invertir el proceso haciendo de su vocación su profesión. Así se da el caso de un frecuente intrusismo sobre todo en el mundo de la informática, por aficionados que, sin contar con un título reglado, sí tienen los conocimientos y experiencia necesaria para desempeñar esos trabajos.

En resumen, los frikis se adaptan muy bien al nuevo modelo de trabajo y sus dinámicas, pero vuelcan este modelo en sus aficiones/vocaciones, incluso por encima del trabajo real remunerado.

Americanización y Orientalización

Con la llegada de la globalización, muchos sectores realizaban la crítica de que se trata de un fenómeno de colonización cultural por parte de las naciones dominantes, especialmente Estados Unidos, en lugar de una fusión multicultural, y es cierto que, sobre todo desde la caída del muro de Berlín, estamos viviendo un mundo fuertemente americanizado en el que el

[143] Financiación por cuestación popular, a través de pequeñas contribuciones entregadas vía internet, es un micro-mecenazgo a partir de una red. A menudo los trabajadores tienen que mostrar la valía de su trabajo con muestras audiovisuales, como si fuera un concurso, en una concepción muy capitalista de la financiación de un proyecto.

Universidad Pontificia de Salamanca

pensamiento único sitúa a esta nación (sin que esto signifique una realidad) como el motor de la economía, el progreso, la moda y en general la cultura a escala mundial. Ante esta colonización cultural, muchos sectores se rebelan haciendo apología de lo local. Sin embargo estas identidades locales no pueden competir con el gigante estadounidense, sino que sólo influyen en su ambiente propio. Quien sí puede competir con occidente, una vez muerto el gigante soviético, es el mundo oriental, con Japón a la cabeza. Muchos son los autores que hablan de una orientalización de lo urbano y de toda la vida social; una fascinación por el este que rompe las fronteras del espacio y que lleva a aplicar modelos de trabajo, vida, convivencia y estética que no son propios de occidente y que, si bien constituyó una moda general en los años 80 y 90, pervive hoy especialmente en los frikis, en especial en su rama *otaku*.

Ambos procesos resultan propios de la posmodernidad para todos los miembros de sociedades como la nuestra, en España, pero se hace especialmente patente en el caso friki, un mundo en el que las influencias de uno y otro meridiano dan forma y pueblan el movimiento con piezas de culto. Entre ambos, debemos recordar que la influencia primaria y principal proviene de los Estados Unidos; Azuma mismo nos habla de la influencia de la cultura pop estadounidense como motor del frikismo *otaku* en Japón, que sólo tras esta influencia consigue dar la vuelta y generar una ingente producción propia.

Lo cierto es que la rama más diferenciada del frikismo en España es precisamente la *otaku*, inspirada en el mundo nipón. Mientras que la mayoría de frikis que no siguen este estilo basan sus aficiones en el mundo occidental, especialmente el americano.

Ascensión al poder de los medios de comunicación de masas

Vivimos en un mundo en el que la tecnología facilita el acceso a cantidades ingentes de información, en un cúmulo sin precedentes. Pero, paradójicamente, unos pocos medios masivos, considerados "oficiales" (televisión, prensa y recientemente las redes sociales), poseen el monopolio de la información; así, si algo no está en los medios, no existe. ¿A qué se debe este hecho? en parte se debe al exceso de información y en parte al estilo de vida que se lleva en las sociedades actuales que desaconseja la búsqueda de más información por uno mismo mientras satura con informaciones masivas, cómodas, accesibles, repetitivas, claras. Lo cierto es que ni la acción combinada de las redes sociales, la prensa y la televisión sería capaz de cubrir la tremenda cantidad de información disponible en una sociedad globalizada, pero es que por encima de todo, estos medios se ven marcados por ciertos intereses económicos. Quien controla los medios y es capaz de influir en las redes, obtendrá un inmenso poder.

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Cómo se enfrentan los frikis a este reto? Es cierto que gran parte de los frikis siguen la misma dinámica que la población general, haciéndose eco sólo de lo que aparece en los medios, pero, como pioneros de las nuevas tecnologías, algunos encuentran también el acceso a otras informaciones minoritarias, haciendo uso de medios independientes o incluso creándolos. Es habitual que los frikis, además de usuarios, se conviertan en emisores de información, incluso en creadores de opinión, a través de blogs, podcasts y otras opiniones sostenidas por recursos *online*, aunque también es cierto que gran parte de esta información se dedica en exclusiva a sus aficiones, dejando al margen cuestiones sociales y políticas.

Consumismo y nuevas formas de consumo

En cuanto a este último reto de la postmodernidad[144], nos encontramos en una sociedad de consumo muy dura y voraz, rayando en la compulsión. Se consume como forma de ocio, los centros comerciales se han convertido en el lugar donde pasar con las familias el fin de semana. Se consume como una forma de autodefinición: lo que consumo me define y me hace ser quien soy. En este contexto las marcas, con toda su simbología, se convierten en algo sumamente importante, hay que "epatar" al vecino, o superarle si es posible, y quien se resista a esta tendencia será marcado como inferior (un pobretón, un anticuado, un bicho raro). Además, el consumismo clásico va degenerando en nuevas formas de consumo, hablamos de tendencias como el consumo del **simulacro** (en la postmodernidad, cada obra deriva en una multitud de trabajos inspirados en ella, sean o no oficiales, explotando cada idea original hasta la saciedad. Aún más llamativo es comprobar cómo poco a poco, el original y el simulacro acaban teniendo el mismo o muy similar valor), el ***prosumerismo*** (el consumidor va tomando poco a poco las cualidades del productor, pudiendo modificar o planificar sus productos a su gusto, aunque siempre dentro de los parámetros que defina la marca. Esta idea, cercana a la de personalidad múltiple, trata de generar la sensación de que el consumidor es más valioso, toma decisiones, puede influir, pero no siempre es sincera ya que siempre existe un control y unos parámetros a seguir, y puede, en última instancia, usurpar el trabajo del diseñador, abaratando así los costes de un producto de manera un tanto desleal), la ***customización*** (muy cercana al concepto anterior, significa simplemente personalizar los productos que se compran para que sean únicos y personales) o la ***massclusividad*** (o exclusividad de masas, cuando un producto se vuelve codiciado por lo exclusivo, pero en realidad se pone al servicio de grandes cantidades de personas, es lo que ocurre con algunas grandes marcas de moda, perfumes o tecnología y móviles. Venden la idea de elitismo y exclusividad, pero se dirigen a la gran masa

[144] De entre la selección realizada.

Universidad Pontificia de Salamanca

que, con su consumo compulsivo, finalmente se colapsa con ese producto. Para evitar la vulgarización del producto, las marcas emiten distintas ediciones del mismo, con cambios nimios, pero que cumplirán dos objetivos diferenciarán las generaciones para fomentar la exclusividad y provocarán compras duplicadas).

El consumo en fin, se convierte en una forma de **satisfacción inmediata e incluso animalística**, en la que necesidad y elección se confunden. El tiempo entre deseo y posesión se reduce al máximo hasta hacerse casi instantáneo. En cuanto a cultura, las compañías deseosas de competir con la piratería, ponen cada vez más **facilidades a la compra**, y las ventas **vía Internet** hacen que comprar sea más cómodo que nunca, sin moverse de casa. Son tiempos en los que los avances en publicidad y comunicación son enormes, una época de seducción multidireccional y agresiva. Azuma nos habla del ***moe*** para explicar la fascinación *otaku* por determinadas piezas, pero quizás el *moe* pueda entenderse como un fenómeno global. Hablamos de un término que no tiene traducción, pero que podemos entender por aquellos elementos del tipo que sea que tienen "encanto", o que provocan "fascinación", "obsesión" o "amor" al percibirlos. Así, los anunciantes y productores van buscando los elementos más atractivos de sus productos, un diseño, unas curvas, un logo, un color... todo para suscitar el deseo de los compradores. Tienen *moe* en la cultura *otaku* las orejas de gato, el pelo disparado, o los ojos grandes, pero también en la cultura general podríamos decir que tiene *moe* el osito de Tous, los colores de Desigual, o la manzana de Apple. Un rasgo de un producto se convierte en un símbolo plagado de sentido que precipita la compra.

En este contexto, **los frikis son grandes consumistas**. Cierto es que consumen en su propio mercado y que rechazan a menudo las marcas que tienen éxito en la sociedad general, pero no por ello dejan de ser consumistas a su manera, con sus determinadas marcas y sus determinados productos. También conciben el consumo como ocio y encuentran la compra como una parte importante de su afición y de su propia condición de frikis. Además, procuran estar al día de las nuevas formas de consumo y así se perfilan como consumidores del simulacro (de una misma obra adquieren el merchandising, el cómic, la película, el fanzine, la figura de acción...), prosumeristas (ejercen la posibilidad de influir y diseñar los productos que compran, sobre todo en cuanto a nuevas tecnologías, siendo por ejemplo de los primeros en diseñar su ordenador por Internet en la casa Dell), customizadores (personalizan sus compras mediante uso de fundas, carcasas, pegatinas, fondos... muy habitualmente con temática friki), caerán en la massclusividad (compran las ediciones coleccionista de sus obras favoritas, incluso cuando ya las posean en otro formato), y son pioneros en las compras por Internet (como

Universidad Pontificia de Salamanca

antes explicamos, portales como eBay, Amazon o Steam deben parte de su éxito inicial a los frikis). El consumo por moe y las formas de consumo inmediato (animalístico según Azuma, donde se confunde necesidad y elección) también forman parte de su universo.

En cuanto a la **piratería**, es un colectivo con mucha facilidad para descargar cosas por Internet, pero tiene la peculiaridad de desear también el original. Los frikis son de los pocos colectivos que realmente llevan a la práctica la idea políticamente correcta de "descargar para probar y luego comprar el original si te ha gustado". Como usuarios masivos de la cultura, su consumo tanto legal como pirata será mucho más alto que en otros grupos sociales; además están muy sensibilizados con la idea de que hay que apoyar las aficiones minoritarias para que continúen existiendo por lo que, cuanto menos famoso sea un artículo, más procurarán apoyarlo económicamente.

7.1.2. Tres parámetros clave para entender el fenómeno del frikismo

La investigación realizada nos lleva a vislumbrar tres parámetros clave que definen el fenómeno friki en España y que encontramos entremezclados en todas sus manifestaciones: la evasión y la diversión, el sentimiento de pertenencia y la búsqueda de contacto humano y, por último, la insatisfacción e inconformismo con el estilo de vida convencional.

7.1.2.1. La evasión y la diversión

Uno de los parámetros principales para entender el frikismo y su especial auge en la actualidad, es que proporciona una vía de escape, una **ventana a la evasión de un mundo insatisfactorio**. Los frikis viven también los problemas de la postmodernidad, una modernidad líquida, como Bauman la retrata, llena de incertidumbre, caracterizada por la desestructuración de la familia, la crisis de las instituciones, la precariedad y desestabilización del trabajo, la ruptura de los lazos de solidaridad entre compañeros… En este escenario, las aficiones pertenecientes a la cultura friki tienen como característica la propuesta de mundos alternativos y fantásticos en los que refugiarse y olvidar por un tiempo los problemas del mundo real.

Universidad Pontificia de Salamanca

La búsqueda de la evasión es algo "esencial" para algunos aficionados, para otros es prácticamente la única idea que sostiene todo el colectivo. Aunque desde aquí entendemos que el fenómeno friki es más complejo, resulta interesante estudiar este tipo de afirmaciones:

> *Es lo esencial del friki. Es una afición que evade de los problemas del mundo real y lo que quiere es pasarlo bien* (Cita de la Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

> *La cultura friki suele ser un modo de evasión sin más. La realidad la vemos/sufrimos todos los días. No es extraño que algunos prefieran buscar algo distinto en sus* aficiones (Cita de Historia de Vida, Hombre, 29 años).

> [Un friki] *imagina qué va a pasar en el siguiente capítulo del libro que está leyendo, en el siguiente tomo del cómic que está disfrutando, en el siguiente monstruo del juego que está jugando… Pero todas esas cosas no existen en la realidad, por eso a veces se da el gustazo de dejarse llevar por la imaginación y "vivir" en ese mundo, imaginarse dentro del ambiente que se respira en un libro, un juego o un cómic. Como tiene tantos detalles que lo describen, puede fácilmente integrarse en ese mundo, ocupar una posición y pensar cómo actuaría en consecuencia, y así vive sus fantasías de una forma diferente a las de los demás* (Cita de Historia de Vida, Hombre, 32 años).

La clave es que los mundos imaginarios **dan la oportunidad de soñar que se es otra persona y de vivir un mundo nuevo, mejor** y más agradable que el propio, siempre al alcance de la mano y a medida de uno mismo y de lo que interprete e imagine; todo lo contrario al "mundo real" percibido por ellos diariamente:

> *El ambiente de esos mundos es mucho mejor que el del mundo real, tanto por el entorno como por la gente, siempre parece que el nuestro es más gris, más aburrido y monótono, por ello dan ganas de escaparse e irse a vivir a alguno de esos mundos, pese a los peligros que tienen a veces* (Cita de Historia de Vida, Hombre, 32 años).

> Hombre 2: *Generar un tipo de cultura en la que tú no eres lo que eres, que a lo mejor no puedes tener éxito con las chicas, no puedes tener amigos, o… que te vaya mal en el colegio o el instituto… sin embargo, en un juego de rol, puedes ser lo que quieras, puedes tener más o menos éxito, y eso es algo que ha marcado muchísimo ¡muchísimo!, muchísimo, el cómo somos los frikis*… (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Esta evasión no es sólo una proyección abstracta o contemplativa; no es un "dejar la mente en blanco" sino que **implica diversión** –no en vano el grueso de su cultura se basa en el ocio y no en vano el humor se ha perfilado como una parte fundamental del mundo friki–. Los

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis tienen una fuerte inclinación hacia lo lúdico, pues la mayoría son jugadores (sea de videojuegos, juegos de mesa, cartas, o rol) y estos juegos se practican de forma tanto individual como en grupo, en todas las edades. De la afición a los juegos nacerán todo tipo de asociaciones, clubes, ferias y torneos, con gran poder de convocatoria, que forman una verdadera infraestructura del *fandom* y consiguen movilizar a gran cantidad de personas. La cultura friki tiene además un carácter festivo: los disfraces, las convenciones, las ferias, las canciones… aunque posean un mayor trasfondo, salta a la vista una búsqueda de evasión divertida, de catarsis, de ganas de pasarlo bien en un mundo que quizás no siempre ofrece esa oportunidad. En los frikis más jóvenes, la diversión parece tener un carácter aún más festivo.

> *La gente tiene ganas de pasárselo bien. En una sociedad como la que vivimos el lío es ir de casa al trabajo y del trabajo a casa (o de casa a los estudios y de los estudios a casa). Normalmente situaciones que estresan más que otra cosa y la gente quiere desconectar (…) Y ese era mi objetivo principal. Que lo pasáramos bien. Y ese sentimiento es común en todo el mundo, así se está celebrando en México o Argentina* (Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

> Hombre 2: *A mi novia y a mí nos pones delante el* Twilight Imperium *que es un juego de ocho horas y somos las personas más felices del mundo (…)*
>
> Mujer 1: *Bueno, yo empecé a jugar a rol un verano… yo llegaba a la piscina a las 10:30, me tiraba jugando hasta las dos, bajaba a comer, subía y seguía jugando hasta que cerraban (…)*
>
> Hombre 2: *Por ejemplo, en mi caso… tengo unos 152 juegos de mesa distintos, sin contar expansiones… tendré unos 60 juegos de rol distintos…* (...)
>
> Hombre 3: *Sí, gracias a Internet yo, en Septiembre, voy a gastarme una pasta en ir a Seattle (…) para el torneo de* Pokemon *(…)*
>
> Hombre 2: *Si te vas a unas jornadas de juegos de mesa, juegos de rol o unas jornadas genéricas… lo que tienes es un montón de gente que ha ido a disfrutar de una afición, o de varias aficiones* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

En este tipo de ocio, también aparece, aunque de forma minoritaria, la búsqueda de vivir **emociones intensas** o poco corrientes en la sociedad actual, aventuras, retos, lo que puede entrar en consonancia con el tribalismo de Maffesoli, aún con la salvedad de que estas experiencias son casi siempre de no tan alta intensidad (lograr un éxito en un videojuego, pasar un fin de semana en una ReV) y, que a la vez, son en parte imaginadas o proyectadas, no tan reales, no tan "a flor de piel", como pueden ser las que viven otros colectivos juveniles (deportes extremos, largas sesiones de baile, experimentación con drogas...).

Universidad Pontificia de Salamanca

Mujer 1: *Yo he tenido rachas que me he encerrado en mi casa hasta que no me he pasado el* Neverwinter Nights *con las expansiones no he salido. Por eso te digo, va por rachas, luego ya me lo terminé y salí de nuevo* [Risas].

Hombre 4: *(…) Sí, a mí también me ha pasado eso, que piensas "necesito tener la sensación de que me he pasado esto", y hasta que no te lo pasas (...) superar un desafío*… (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Cuando recuerdo pasajes de un libro, una canción, una escena de un libro o un juego, se me pueden poner los vellos de punta, saltárseme las lágrimas, sentirme triste o feliz según los recuerdos que me evoque (Cita de Historia de Vida, Hombre, 32 años).

Como vemos, efectivamente, la evasión y la diversión, entrelazadas, configuran una de las principales columnas que sostienen el mundo friki: ser friki es para pasarlo bien y escapar, por un momento, de los sinsabores de la vida. Precisamente por ello los frikis rechazarán a otros sectores que "arruinan la diversión" o se toman todo "excesivamente en serio", como surgió al hablar de emos y *hipsters*. Aunque el humor friki y sus formas de escapismo puedan ser a veces negras o cínicas, están ahí como elección vital.

7.1.2.2. El sentimiento de pertenencia y búsqueda de contacto humano

Como se desprende de la lectura de autores como Maffesoli, la vida en las megalópolis postmodernas redunda en un cierto grado de déficit emocional, especialmente palpable en los jóvenes, que es necesario subsanar. Lo que se busca en los grupos y las tribus es poner fin a esos déficits a través de la experimentación colectiva, el contacto emocional, la adopción de una identidad y la autoafirmación dentro de un grupo. Aunque ser friki implica –a diferencia de lo que ocurre en muchos colectivos juveniles–, un cierto grado de individualismo, y es esta una de las razones por las cuales no puede considerarse genuinamente una tribu urbana, los grupos frikis sí cumplen algunas de las características que señalará Maffesoli en el nuevo tribalismo del siglo XXI, pues son comunidades emocionales, suponen una nueva forma de sociabilidad y satisfacen el sentimiento de pertenencia y sensación de proximidad espacial.

Aunque los grupos frikis a menudo se reúnan en torno a una actividad o afición concreta, como hemos visto, son fundamentalmente **comunidades emocionales**: su actividad principal es la de hablar, no sólo sobre los temas de la afición, sino también sobre los sentimientos e ideas en torno a la vida, la sociedad y uno mismo. Echar un vistazo a los hilos presentes en algunos foros nos da un ejemplo de los temas que a menudo se tratan: no suele

Universidad Pontificia de Salamanca

faltar un lugar para presentarse, para felicitarse los cumpleaños, para hablar de las anécdotas del día a día, para quejarse de los problemas cotidianos, comentar los exámenes, los planes de futuro o para colgar fotos.

A continuación mostramos como ejemplo algunos hilos extraídos de foros frikis:

http://www.frikiforo.com:

- Paradojas
- Malditos exámenes...
- No soy capaz..
- ¿Qué es lo pensáis cuando vais al baño?
- Estoy en clase y me aburro...
- Fotos de los *users*!!
- ¿Te has preguntado alguna vez...

http://www.asshai.com:

- Test: ¿Que personaje eres?
- Es que tengo que decirlo...
- ¡¡Pon tu foto!!
- ¿Quiénes somos?
- Vacaciones
- FELICITACIONES DE CUMPLEAÑOS
- ¿Qué película, serie o libro te ha hecho llorar?

Está claro que los grupos frikis suponen una **nueva forma de sociabilidad** distinta a la habitual: son grupos a los que la gente se une voluntariamente y ex profeso, no son grupos circunstanciales (compañeros de estudios o de trabajo) y sólo en algunas ocasiones coinciden con grupos de amigos del barrio; en un alto porcentaje de casos se entra al grupo como desconocido y la amistad se va desarrollando con el paso del tiempo.

Para muchas personas, los grupos frikis dan respuesta a una sociabilidad de la que carecían porque, fuera por sus gustos, aficiones o especial sensibilidad, no habían logrado una integración plena con su grupo de referencia.

> *En casa no me puedo indignar con la actuación de un personaje de un libro o una serie, porque nadie me entiende. Con ellos es distinto (...) Yo no me he apartado de nadie. Lo que está claro es que las aficiones comunes unen. Tenía un par de amigas hace años, que no sé si a causa de mis aficiones o por otros motivos, pero sí, se apartaron. Ellas siempre proponían ir de copas el fin de semana, o de compras, y yo quería quedar con "mis" frikis. Las invité a que vinieran, a tomar una cerveza un viernes por la noche, o al cine a ver una peli, ni siquiera eran planes frikis. Pero no les gustaron mucho, y poco a poco, vas dejando de quedar, porque las cosas que a ti cada vez te interesan más, a ellas*

Universidad Pontificia de Salamanca

les interesan menos (…) Las cosas que tienes en común con la gente, te une a ellas. Si los intereses y las aficiones son completamente diferentes, ni siquiera salen temas de conversación durante mucho rato (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Yo *nunca sentí que me rechazaban, sino más bien que me rechazaba yo, porque nunca he sido de grupos (...) Ahora de mayor me estoy dando cuenta que yo no he encajado en muchos sitios donde he trabajado, pero no me ha importado. No encajo, tengo una manera de pensar y… tampoco pretendo que la gente piense como yo* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

Estos grupos también **satisfacen el sentimiento de pertenencia y sensación de proximidad espacial**: uno de los alicientes principales de pertenecer a un grupo friki es el de compartir con alguien las aficiones y también una parte de la vida; estar con gente, hacer amigos, sentir el contacto humano entre iguales.

El grupo es de cierta manera un **refugio** en el que sentirse seguro y respaldado, preferible a otros eventos sociales o a otras compañías que en el pasado han probado ser hostiles.

El reivindicarse como friki y reunir gente afín es lo que hace la gente para sentirse más segura o respaldada (Cita de Historia de Vida, Hombre, 32 años).

Si te quedas en casa con tus amigos, o con tu pareja, o con gente con la que compartes cosas, pues todo es más agradable. Una reunión con tus amigos puede acabar con todo el grupo borracho, no somos unos mojigatos, pero probablemente habremos acabado así jugando a algo, o viendo una peli de zombis rematadamente mala sólo para reírnos. Y si te quedas solo en tu casa, con tu libro, que te entiende mejor que mucha de la gente que encontrarías en un evento social, eres más feliz con sus personajes, que con esos de la fiesta (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

En ese sentido, muchos frikis están buscando la aceptación de otros, pero no sólo dentro del *fandom*: influir a que más personas se adhieran a la cultura friki es normalmente un objetivo propio y un motivo de alegría: aunque también existe un cierto celo por la exclusividad, la mayoría de los frikis quieren **divulgar** sus aficiones entre el resto del mundo.

La unión hace la fuerza y gracias a esto del Orgullo Friki he recibido la sensación de que queremos estar unidos. Que a los Salones del cómic no se va a ver las novedades de los X-Men *sino de ver a otros aficionados y compartir con ellos* (Cita de la Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre 3: *Me da mucha envidia cuando veo que alguien viene con su hermana o con su hermano y tienen, comparten afición; porque mi hermana es diametralmente opuesta a todo lo que soy yo (…) Bueno, nosotros siempre estamos contentos de recibir conversos para la causa* [Risas].

Hombre 1: *Hay gente que no, hay gente muy cerrada, hay gente en este tipo de mundillos que es muy cerrada.*

Hombre 2: *Yo creo que de los dos, hay los dos sentidos, de los que son muy nazis y de los que son "vamos a atraer al mayor número de gente posible", hay de los dos tipos, solamente que depende de cada uno (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).*

Según la clasificación de Castells, revisada en nuestro marco teórico, la **construcción de las identidades** dentro del grupo friki es **defensiva**, ya que se construye por parte de unos actores que se encuentran en posiciones devaluadas o estigmatizadas por la lógica de la dominación, y que construyen trincheras de resistencia y supervivencia basándose en principios diferentes u opuestos a los que impregnan las instituciones de la sociedad: la identidad friki tiene mucho de defensivo en tanto que se diferencia del común de la sociedad y se refugia en un tipo de hábitos, ideas, y mundos culturales.

La identidad defensiva, **puede también convertirse en una identidad proyecto**, que proponga un nuevo tipo de sociedad. El proyecto friki aún está por explorar, pero lo cierto es que su agrupación, sus símbolos, el uso de la etiqueta… son características de las identidades defensivas y del refugio de un comunitarismo que cuadran con el modelo enunciado por Castells: eventos como el Día del Orgullo Friki, reivindican una mayor libertad a la hora de elegir unas aficiones y una manera de expresarlas; y la estructuración de los grupos frikis en forma de redes sociales, que extienden su forma de pensar y sus expresiones características a lo largo del mundo virtual, bien puede ser el germen de una identidad proyecto que cambie a la larga las formas de organización social.

Entonces, aunque muchos de los integrantes de los grupos frikis son eminentemente individualistas, rasgo general a las poblaciones de la sociedad postmoderna, también sienten la necesidad de unirse, de estar en contacto y sentirse reforzados, algo que, por la naturaleza de sus aficiones y lo negativo de la etiqueta friki, les es muchas veces negado. Así, entrar en grupos frikis es una manera de realizarse individualmente (poder hacer lo que uno disfruta sin ser juzgado y con ayudas) y también de poder compartir experiencias en un refugio más cálido y amable que la incomprensión que a veces se recibe, o se cree recibir, de los grupos circunstanciales habituales.

Universidad Pontificia de Salamanca

7.1.2.3. La insatisfacción e inconformismo con el estilo de vida convencional

Una de las principales características de los frikis es que se **salen de la norma**, son diferentes; la propia palabra "friki" hace referencia a lo raro, lo distinto a lo normal y quienes la reciben y aceptan lo saben bien, como declara Germán Martínez:

> *El salirse de lo normal es lo que nos define como frikis. Que nos gusten los cómics, los videojuegos o* Star Trek *no es algo de lo que hablen a diario en los telediarios*... (Cita de la Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

Esta ruptura con lo establecido proviene en parte de **una insatisfacción con el estilo de vida convencional** actual que ya hemos analizado al hablar de la visión que tienen los frikis de la sociedad general (superficial, aburrido, gris, poco dado a los juegos, a la ingenuidad, poco cultivado... en resumen "insuficiente" para ellos). Como se ha comentado anteriormente, en muchos frikis se aprecia una cierta satisfacción por ser diferente, no una persona "convencional" o "del montón": muchos se alegran de ser especiales, de ir a contracorriente, de no seguir las mismas modas ni leer los mismos libros. Aunque un discurso de justificación de el tipo "nosotros somos mejores" es recurrente en todo grupo minoritario, no lo debemos entender sólo como una compensación a su posición *outsider*, lo cierto es que para muchos, ir a contracorriente se percibe genuinamente como "mejor" que seguir las convenciones sociales.

> *Yo siempre me sentía distinta, pero no me preocupaba. Al contrario, lo que no quería era ir con la masa. Yo nunca fui oveja, soy más bien lobo solitario. Hoy día, que los padres intentan tanto que los hijos se integren, que tengan un grupo… Bueno, mi madre lo intentaba: "¿por qué no puedes tener amigas?". Bueno, pues es que yo tengo una o dos. Tampoco puedes ir en panda* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

> Hombre 3: *Rara vez los no-frikis van a acabar hablando de la batalla de no sé qué en no sé donde en qué año, o sobre física cuántica, o sobre "sí, leí que la teoría de súper cuerdas que la explicaba muy bien Pratchett en uno de sus libros…" y bueno, son cosas que es ciencia… ciencia… muy dura, o sea, no es que… No te vas a encontrar una exposición de científicos que hayan estudiado la física cuántica en una convención friki, pero aún así, son cosas que suelen tratar. Cosa que por ejemplo en una reunión de forofos de fútbol pues… no (…)*
>
> Hombre 1: *Que no son "tetas, coches y fútbol", que no es eso: ni coches, ni fútbol ni tetas ni… moda…* (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

Universidad Pontificia de Salamanca

Además del estilo de vida, las **condiciones de vida** son fuente de una gran insatisfacción para los frikis, algo que sí tienen en común con el resto de la sociedad actual, y así podríamos citar ejemplos como la precariedad laboral y vital, crisis económica, crisis de las instituciones, de los valores, de los cuidados... Pero, ante estas condiciones insatisfactorias, los frikis dan su propia respuesta: por una parte, toma el camino de la evasión (que ya hemos contemplado como primera clave para entender el fenómeno), pero también escogen el camino de la **crítica**: muchas piezas de culto para el *fandom*, en especial la literatura de fantasía y ciencia ficción, aunque se revistan de un halo imaginario, no son sino duras críticas sociales y propuestas alternativas de organización; el uso de mundos imaginarios que dan pie a la ambigüedad y la metáfora, ha permitido a los autores dar su propia visión del orden que debe seguir la humanidad y a los lectores, encontrar su propio sentido a las piezas leídas, a la vez que se ha podido evadir la censura, allí donde la hubiera, tratando temas sociales en países imaginados, fuera del alcance de uno u otro régimen.

> Hombre 5: *Tienes ahí muchas historias cargadas de tópicos… tanto en fantasía como en ciencia ficción, y que son muy… son muy de aventuras y muy de escapismo… y luego hay otras, eh… por ejemplo lo que serían todas las distopías, las ucronías dentro de la ciencia ficción y algunas de la fantasía también… o Pratchett, por ejemplo, que muchas veces hace reflexionar sobre el mundo real y actual… eh, ironiza sobre el mundo real* actual (Cita del grupo de discusión Friki 14 de Mayo 2010).

> *Estos mundos aportan una explicación, que no nos da el mundo en el que vivimos actualmente. Una explicación de cómo son las cosas, de cómo son las personas, de cómo son las tendencias, incluso hay autores de ciencia-ficción que (...) usaron la ciencia ficción para criticar la cultura de su momento y como no podían porque se lo censuraban, se inventaron otros mundos donde sucedían unas cosas que aparentemente es lo que estaba sucediendo en los EEUU de entonces, pero que no podían, no les podían pillar, porque estaban hablando de Tranctor en el caso de Asimov, estaban hablando de Tranctor y entonces, ha servido también para buscar soluciones de las cosas que están pasando, soluciones que a lo mejor si las das en un libro aparentemente serio te criticarían o te censurarían (…) Ofrece soluciones para problemas actuales que tú crees que podrías* solucionar (Cita de Historia de Vida, Mujer, 61 años).

La insatisfacción con el mundo actual también se plasma en una **búsqueda de orden y estabilidad** dentro de las historias preferidas, que no encuentran en la sociedad actual: los mundos imaginarios –a diferencia del real– son coherentes, y las acciones de los personajes –a diferencia de las de las personas– se encaminan a un fin concreto; la incertidumbre que pueda existir es siempre transitoria, no causa angustia, pues se sabe que todo se explicará al final del

Universidad Pontificia de Salamanca

relato. Estos mundos no tienen verdadero espacio para la anomia, pues si esta aparece, es para eliminarla de una u otra forma. Es la clave de la mítica de estas historias: cuentan algo e, incluso cuando el protagonista yerra su camino, enseñan que sus errores tienen consecuencias siendo esto también un tipo de orden.

> *Un orden, una coherencia. En esos mundos lo que pasa siempre está planificado, previsto, alguien tiene planes y realiza acciones. La gente se comporta de tal o cual manera según lo que tiene o lo que necesita. En el mundo real, parece que las cosas pasan "porque sí", que la gente no sabe cuál es su papel y se siente insatisfecha sin saber por qué. En un mundo fantástico o de ciencia ficción, desde el protagonista al último campesino del pueblo más remoto tienen claro qué tienen que hacer, cómo, y qué van a conseguir. Y qué pueden esperar de los demás. En el mundo real únicamente sabes que necesitas dinero para vivir, trabajo para conseguirlo, y una pareja y amigos para no estar solo y que no te tachen de extraño* (Cita de Historia de Vida, Hombre, 32 años).

En cualquier caso, el refugio en la cultura friki, no es sólo introspectivo, sino que también supone una **búsqueda de libertad y autonomía de cara a la realidad**. Las reivindicaciones como "El Manifiesto Friki" o el día del Orgullo, obedecen también a esta búsqueda, al igual que el uso de apodos o *nicknames* que logran una mayor desinhibición para hablar con libertad. Los frikis, sin embargo, no se sitúan como un movimiento contracultural, pero no están tampoco contentos con la sociedad del ahora: en lugar de volcar su frustración en contra del orden establecido, bordean el enfrentamiento para sumergirse en la cultura friki, más satisfactoria, más a su medida, y sólo desde allí comienzan a influir en las redes sociales, en sus opiniones en blogs y *podcast*, en las obras que leen o realizan... pueden criticar aspectos negativos de la sociedad actual, proponer soluciones o alternativas o analizar las posibles ramificaciones de los actos humanos. Como vemos, este tipo de inconformismo se plasma de una manera muy indirecta, metafórica, y cuando se hace más patente, suele diluirse o bien en el humor (como los actos del Orgullo Friki, que son mucho más lúdicos que reivindicativos) o bien en la individualidad (si un friki participa en una manifestación como las del 15M o cualquier otra, lo hará siempre desde su individualidad, dejando totalmente aparte el hecho de ser friki). Se trata de un inconformismo moderado y no contracultural.

Universidad Pontificia de Salamanca

7.2. El fenómeno friki de cara al futuro ¿la disolución del *fandom*?

A partir de estas bases podemos avanzar algunos apuntes sobre la dirección que tomará el movimiento en los próximos años; trataremos de ceñirnos a las tendencias que ya son palpables en este fenómeno y en su relación con la sociedad y tan sólo nos adentraremos con cuidado en el terreno de las posibilidades más a largo plazo. Así, podemos analizar que es un movimiento de pertenencia a largo plazo, que la sociedad general continúa su tendencia de asimilación de muchos de los elementos del fandom y que existe una disyuntiva entre mayor integración y estigmatización duradera, ante la cual casi todos sus miembros se inclinan por pensar que la población general poco a poco irá fagotizando a la cultura friki, para convertirla (diluida) en un rasgo más de la sociedad postmoderna; pero no por ser mayoritaria esta creencia es necesariamente cierta.

Es un movimiento de pertenencia a largo plazo

Varios indicios nos muestran que ser friki es una situación que se prolonga en el tiempo, a veces de por vida; todos los opinantes han declarado que, si son frikis hoy, lo serán siempre (como vimos en el punto dedicado a la carrera del friki); por otro lado, nos hallamos ante un fenómeno de gran impacto en la vida de la persona, que imprime su carácter y su forma de comunicarse, que la rebautiza con un nuevo nombre, que llena sus horas, que condiciona su imagen personal, su espacio vital, e incluso momentos tan importantes como la propia boda. La gran cantidad de opinantes maduros que continúan siendo frikis después de los 30, los 40 o los 50, nos confirma esta tendencia.

Dejar este estilo de vida, abandonar las aficiones, se considera raro y excepcional, algo que demuestra que no se era un verdadero friki; o bien se entiende como una situación pasajera, o un deseo, no un verdadero abandono: como si se intentara dejar de ser friki y no se pudiera, o si sólo se pudiera dejar temporalmente. Y lo cierto es que, en nuestra investigación, los únicos casos que encontramos de personas que hayan abandonado el frikismo después de haber estado plenamente integrados en él, no eran reales: en el grupo de discusión se habla del hermano de uno de los participantes que "había dejado de ser friki", pero más tarde se establece que "no lo había dejado del todo"; por otro lado, el encargado de juguetería especializada nos explicó que muchos frikis dejan de lado sus aficiones después de cumplir los treinta, debido al trabajo y a la familia, pero vuelvan a ellas unos diez años después.

Universidad Pontificia de Salamanca

Esta estabilidad presenta muchas implicaciones; en primer lugar, apunta a que el fenómeno que ya está en marcha **continuará al menos en un futuro próximo**, se unan o no nuevos miembros, pues puede mantenerse vivo con los que ya tiene (es imposible hacer una estimación realista del número actual de ellos en España, pero teniendo en cuenta cifras como las más de 250 tiendas especializadas, más de 200 clubes de rol activos y los cientos de eventos anuales, entendemos que su población es grande); para conocer la adhesión de nuevos miembros jóvenes habría que ampliar la presente investigación, que en esta ocasión se ha centrado en los frikis ya integrados. También, podemos aventurar que la cultura friki seguirá teniendo una **fuerte influencia en la sociedad**, en primer lugar en el mundo del **ocio y el consumo;** ya hemos tratado su impacto hasta ahora, en el cine y la televisión, en la distribución de videojuegos para adultos, en la oferta de literatura, en la moda, en la comunicación vía Internet y en la distribución de *merchandising*; también en los puntos de venta, que han pasado de los kioscos a las tiendas especializadas y de estas a las grandes superficies comerciales que ya venden material típicamente friki... Influencia potenciada por su uso intensivo de las nuevas tecnologías de la información, plataforma con gran poder de influencia hoy en día en todos los aspectos de la cultura. Así, podemos estimar que seguirán influyendo en la misma línea y que, a medida que aumente la edad de los frikis, pueden aparecer nuevas necesidades y cambios; por ejemplo, algunos de los más previsibles serían la aparición de videojuegos específicamente pensados para usuarios aún más mayores, incluida la tercera edad, el cambio en la programación de las televisiones y la producción propia de cultura de fantasía y ciencia ficción (aún sorprendentemente poco desarrollada en España).

La existencia de un mercado de potenciales consumidores es la que estimula la oferta y también cambia las formas de consumir, como el uso de **técnicas de financiación colectiva**, como el ya explicado *crowdfunding* y los sistemas de *long tail*, que, sin ser exclusivos del colectivo friki, sí se adaptan particularmente a su forma de relacionarse con su mundo; aunque la extensión de este trabajo no nos ha permitido explorar abundantemente el tema, podemos apuntar a que muchos de los proyectos realizados por estas vías están apoyados por la comunidad friki internacional.

A un nivel más profundo, la cultura friki no sólo tiene potencial para influir en el ocio y el consumo, también puede afectar al mundo de la ciencia y **la tecnología, las telecomunicaciones, el arte, la moda**, etcétera, todo lo que tenga que ver con creatividad e innovación tiene el potencial de ser enriquecido por el colectivo friki. En nuestro país quizás este efecto no sea tan palpable, pero en EEUU y Japón, las convenciones típicamente *geeks* en ámbitos de tecnología dura como es la robótica, son una norma. Otras convenciones como el

Universidad Pontificia de Salamanca

reciente Geek Creation Show, de Nueva Jersey, nos presenta una plataforma para todo tipo de creaciones útiles y prácticas, con repercusión en la vida cotidiana, en la que sus autores sólo tienen en común el hecho de ser frikis. Intereses suyos son el arte, la gastronomía, la informática, la moda alternativa (véase el creciente y explosivo mercado *steampunk*). Un amplio abanico de elementos desde el cual los frikis pueden modificar su mundo y el de todos.

Por último, no podemos olvidar la influencia de los frikis en **el imaginario colectivo, en la creación de historias, mito**s, explicaciones sobre la existencia humana y sus posibles opciones ante la vida. La popularización de la literatura y el cine de nicho y su progresiva aceptación en la sociedad general, generan todo un nuevo conjunto de visiones vitales, hasta ahora minoritarias. Las nuevas generaciones ya se están educando en un mundo en el que la magia, los superhéroes y la ciencia ficción, no son tan ajenas y exóticas como hace unos años y no se circunscriben solamente al ámbito de la infancia. No sabemos hasta qué punto su calado será perdurable, pero podemos indicar que el potencial de influencia existe y es de hecho muy potente. así entramos en el siguiente punto:

La sociedad general continúa su tendencia de asimilación de los elementos del fandom

Como decíamos, muchos de los elementos de la cultura friki están siendo asimilados por la cultura general: películas, videojuegos, libros, moda... Aunque sean de nicho, ya no son consumidos solamente por los frikis, sino que muchos simpatizantes hacen su incursión en ellos. De cierta manera, no es una tendencia imprevista; los elementos frikis han estado bordeando siempre lo popular y han tenido sus momentos de popularidad en el pasado, como los tebeos de superhéroes, o bien han reunido a enormes cantidades de seguidores a lo largo de los años, como *La Guerra de las Galaxias* o *El Señor de los Anillos*. En cualquier caso, estamos ante un momento de re-asimilación de muchos de los elementos de la cultura friki: su estética está de moda, sus películas se han vuelto taquilleras y sus videojuegos se venden por millones entre los no frikis. Esto no significa necesariamente que la cantidad de frikis haya crecido, pero sí facilita en mucho la introducción al *fandom* y su permanencia en él, a medida que las aficiones se asientan y se hacen menos punibles: ser friki no tiene ya los impedimentos sociales que antes tenía, ya que nadie va a ser señalado por ver *Los Vengadores*, por jugar a *GTA* o por llevar enormes gafas de montura negra; todas estas cosas son modernas hoy en día, aunque hace pocos años resultaban risibles en un adulto y conllevaban la estigmatización. De cara al futuro, podemos afirmar que la tendencia de asimilación continuará, al menos a corto plazo, pues ya está en marcha en los medios de comunicación de masas y no parece que sus tendencias vayan a frenar de súbito.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por otro lado, hay aspectos del frikismo que no parecen prontos a ser asimilados, como son el rol, el *hentai* y el *cosplay* –los tres elementos más "duros" o difíciles de entender fuera del movimiento–; sobre ellos ya hemos visto que muchos opinantes no frikis muestran rechazo: no querrían que sus hijos jugaran al rol, ven risible el uso del disfraz fuera de los escasos momentos social y tradicionalmente aceptados (carnavales y la infancia) y, aunque no se ha preguntado profundamente sobre la pornografía animada, entendemos por testimonios laterales (en foros y redes sociales de internet), que se considera algo exótico, raro e incluso perverso. Y no sólo estos tres elementos parecen imposibles de asimilar, también es cierto que, dentro de las facetas frikis más aceptadas, aún hay grados: hoy en día es casi obligatorio para un joven-adulto moderno y enterado, ver las películas de la serie de *Los Vengadores*, sin embargo no las verán varias veces, no las aprenderán al dedillo, no las compararán con las historias paralelas en cómic, no coleccionarán *merchandising* (o no hasta tal punto)...

Disyuntiva entre mayor integración y estigmatización duradera

En esta tesitura y gracias a que las aficiones frikis se van popularizando en la sociedad general, el colectivo friki va conquistando también una mayor integración social: es más aceptable ser friki que hace unos años.

Para muchas personas, dentro y fuera del colectivo, está situación va un paso más allá, hay quien afirma (como hemos visto en distintos testimonios) que hoy en día "todo el mundo es un poco friki" y que "tener aficiones frikis es normal", incluso se ha llegado a decir que "encontrar a un chico que no sea friki es difícil" –a diferencia de las mujeres que aún hoy se perciben como más alejadas del *fandom*–. Algunos sitos webs frikis basan sus intervenciones en que todo el mundo es un poco friki (por ejemplo, el veterano blog La Frikoteca) y ya se haba en muchos foros, casi con nostalgia, sobre que el fenómeno friki está llegando a su **punto de disolución**, que va a perder la independencia que lo hace especial a la vez que gana en aceptación y fin de los prejuicios. En cualquier caso, debemos recordar algo que ha aparecido de forma enormemente recurrente en todos los puntos del trabajo: el punto de vista friki no es del todo objetivo, ya que al moverse dentro del propio *fandom* y encontrar en él personas similares al propio comportamiento, se entiende que quizás el resto del mundo también actúe igual, así, los frikis, usuarios expertos de las nuevas tecnologías, creen que todos los jóvenes las manejan con la misma soltura, creen que todos hablan inglés fluidamente, pues ellos así lo hacen, y también dan por hecho que muchos de los elementos de su cultura con ampliamente conocidos, cuando en realidad no es así.

Universidad Pontificia de Salamanca

Azuma también apunta en sus escritos, que los *otakus* de Japón son un fruto prototípico de la postmodernidad de este país y que, si bien sólo configuran una de las opciones posibles, la lógica de su aparición indica que puede ser una tendencia social creciente. Desde otras perspectivas, algunos autores señalan con alarma que el fenómeno friki se está extendiendo, como si de una patología se tratara. Tal es el caso del polémico ensayista Rodrigo Agulló, en su artículo para el periódico digital El Manifiesto[145], quien, apoyándose en la tesis de Azuma, afirma que el *fandom* es un universo autista que engulle a sus miembros, un producto de la sociedad de consumo más depurada, una especie de droga emocional que impide ver la realidad con claridad, una regresión a la infancia a la que están abocadas las nuevas generaciones, embrutecidas por los mecanismos del capitalismo. Desde luego, la visión de Agulló es parcial y subjetiva, se trata de un ensayo, pero refleja bien la idea de la disolución de la cultura friki desde una perspectiva de alarma social que de hecho existe.

Parece pues, que desde el amor o el odio al frikismo, la idea subyacente es que el fenómeno está pronto a desaparecer, no por extinción, sino por saturación, por emulsión con el resto de la realidad social, sin embargo, no hay garantías de que esta idea sea un hecho fehaciente, y algunas otras evidencias, nos dirigen en un sentido muy distinto.

Como contrapartida a la popularización del *fandom*, los frikis se han hecho **más visibles**, exponiéndose al juicio no siempre amable de los medios (ha surgido el Día del Orgullo Friki, la estética se ha exagerado, aparecen frikis en series de TV y películas...): antes un friki podía pasar desapercibido durante mucho tiempo, mientras que ahora son más fácilmente reconocibles y parece que los medios incluso instigan a la "búsqueda del friki" dentro del grupo de pares, para poblar el universo que define la nueva etiqueta, lo cual es especialmente grave entre los niños ya que puede llevar a una estigmatización prematura y duradera. Los frikis han salido a la luz en un proceso sin retorno y, aunque sus aficiones están más aceptadas que en el pasado, ellos mismos han sido "descubiertos", marcados de alguna manera que les diferencia de los demás y que a la vez acrecienta la distancia entre "ser normal" y "ser friki", de una forma paternalista; es decir, se da espacio a la integración de los frikis (ser friki ya no resulta tan negativo), pero de ninguna manera se considera "normal" y, cuanto más se delimita la identidad del friki, más difícil es que se considere igual a la de cualquier otra persona.

El carácter friki sigue sorprendiendo y chocando en muchos ámbitos, no hay más que hacer un análisis de los mensajes que aparecen en los medios de comunicación con respecto a

[145] http://www.elmanifiesto.com/articulos.asp?idarticulo=2737

Universidad Pontificia de Salamanca

ellos –hasta ahora hemos utilizado su aparición en los medios como síntoma de normalización, pero sólo hasta un punto–, en general se siguen presentando como algo exótico y en parte risible... incluso series pro-frikis, como puede ser la popular *The Big Bang Theory*, que coloca a los frikis en el puesto de modernos y exitosos profesores universitarios, sigue basando el humor de la serie en su inadaptación social. Como hemos visto a lo largo del trabajo, gracias especialmente a la encuesta, los frikis y los no frikis no hacen las mismas cosas exactamente, no tienen los mismos ídolos, no utilizan su tiempo y su dinero de la misma forma. Tan inexacto es considerar a los frikis como "personalidades patológicas", como considerar que no existe "ninguna diferencia".

Esta otra perspectiva no habla de integración, sino de estigmatización duradera. Quizás hasta cierto punto, el universo simbólico friki, sus valores e historias, sí tendrán su influencia global en un futuro, pero como colectivo no tienen porqué generalizarse. de nuevo puede hacerse un paralelismo burdo con otros fenómenos sociales, como el movimiento *hippie* de los años 60 y 70: muchas de sus ideas se han incorporado al imaginario colectivo, su estilo estético ha tenido cierta duración y aún hoy se cuela en las modas más vanguardistas, pero poco queda en realidad de la esencia de esta subcultura, no es la sociedad la que se ha teñido del arcoíris *hippie*, sino que son los miembros del colectivo, los que han perdido sus colores y se han mimetizado en mayor o menor grado con la sociedad general y, los que permanecen, si bien ya no generan la alarma social que en su día supusieron, tampoco despiertan las simpatías de la época de mayor auge del movimiento: hoy en día, encontrar un auténtico *hippie* es algo fuera de lo común y fenómenos como las comunas y eco-aldeas que aún permanecen, son respetadas, pero vistas como organizaciones alternativas, no integradas en la sociedad general e incluso con matices contraculturales.

7.3. Friki: construyendo una definición operativa

Llegados a este punto, es posible revisar los significados asignados a la palabra friki y proponer una nueva definición operativa que tenga en cuenta todas sus implicaciones y que quizás, complete las lagunas o inconcrecciones que presenta la propuesta por la RAE. También, una vez analizado a fondo el concepto, podemos dar una definición extensa de lo que "la subcultura friki" significa.

Universidad Pontificia de Salamanca

7.3.1. Aproximaciones al término

Un aspecto importante para proponer una buena definición es tener en cuenta las distintas definiciones que ya existen actualmente, de las cuales la más oficial es la ofrecida por la RAE para su próxima edición:

> *Friki. (Del ingl. freaky): 1. adj. coloq. Extravagante, raro o excéntrico. 2. com. coloq. Persona pintoresca y extravagante. 3. com. coloq. Persona que practica desmesurada y obsesivamente una afición* (www.rae.es, definición que se incluirá en la próxima edición del diccionario de la RAE-2014).

También hemos querido explorar otras fuentes que, siendo menos oficiales, sí son de reconocido uso popular. Quizás la más conocida y repetida en otras páginas y blogs personales, es la que aparece en la Wikipedia en español:

> *Friki o friqui, del inglés freak, extraño, extravagante, estrafalario, fanático, es un término coloquial, peyorativo en algunos casos, no aceptado actualmente por la Real Academia Española, usado para referirse al individuo de apariencia o comportamiento inusual, que se muestra interesado u obsesionado en un tema muy específico del que se considera fanático. Estos temas, conocidos como cultura friki, suelen estar centrados en la ciencia ficción, la fantasía, el manga, el anime, los videojuegos, los cómics y la informática* [sic.](http://es.wikipedia.org/wiki/Friki).

Escapando de esta tendencia a tomar la referencia de la wikipedia, encontramos una nueva definición en la popular página de temática friki, Microsiervos:

> *Friki: Del inglés freak, que significa raro, extravagante, estrafalario, fanático. Un friki es un término usado en España para referirse a la persona obsesionada con un tema o afición en concreto, normalmente extravagante, hasta el punto de convertirlo en una forma de vida. Normalmente se ha relacionado sobre todo con la informática, los cómics, el anime, las películas y series de ciencia ficción y fantasía, pero el término puede extenderse a cualquier gusto desmesurado. Normalmente se asocia a un carácter introvertido o difícil de relacionarse con personas ajenas a su afición y a una indumentaria no convencionales, aunque estas características se basan en prejuicios sociales. En casos muy extremos, el aficionado obsesivo/compulsivo deja de ser friki y evoluciona a gosu o geek* [sic.] (http://www.microsiervos.com/archivo/mundoreal/frikis.html).

También debemos incluir la concisa definición de la web humorística Frikipedia:

Universidad Pontificia de Salamanca

> *Clase o grupo social que se caracteriza por una serie de costumbres y formas raras, de modo que convierten una afición o tema en su forma de vida* (http://www.frikipedia.es/friki/Friki).

Para lograr una aproximación mayor, hemos consultado a los opinantes participantes en esta tesis sobre los **sinónimos** que utilizan para la palabra friki, entre los que citan varios –*fan, geek, nerd* y *jedi*– aunque no se muestran plenamente satisfechos con ninguno, ya que ninguna otra palabra consigue englobar y connotar tanto como "friki".

El primer sinónimo, **fan**, y sus derivados *fandom*, *fanboy*, *fangirl*... simplemente nombra a un aficionado a algo, pero no se centra en el cuerpo concreto de aficiones que ellos cultivan, además tiene sus propias connotaciones cercanas al "fenómeno fan" y a los ídolos populares. De hecho, aquellas personas que sostienen que no son frikis, sino que son "sólo fans", lo que están haciendo es distanciarse de las connotaciones de "ser un friki", ya que "ser un fan" está socialmente más aceptado.

El segundo sinónimo más popular, ***geek***, es un anglicismo tomado de la faceta más amable del fenómeno friki en EEUU; sería la forma más políticamente correcta para referirse a este colectivo. Los frikis españoles conocen este hecho y por ello se sienten más identificados con esta palabra que con otras, aunque reconocen que es una palabra "parcial" incapaz de contener todo el fenómeno friki español en sí mismo. En nuestro país, *geek* se utiliza para nombrar a los frikis más amantes de las nuevas tecnologías; además la palabra tiene ciertas connotaciones elitistas; se menciona que los *geeks* son "frikis con dinero".

> *Un* geek *es un friki, sí, pero con un campo de interés concreto: la tecnología. El* geek *es aquella persona interesada en la tecnología y todas sus vertientes: ordenadores, plataformas, sistemas operativos, etc. En muchos foros se bromea diciendo que un* geek *es un friki con dinero* (Cita de panelista, Kaori Pip, mujer, 21 años).

Otros sinónimos mencionados son ***Nerd*** y ***Jedi***, pero de forma minoritaria y sólo por variar en ocasiones (quienes los usan, también utilizan el término "friki" más habitualmente).

No se habla de ***otaku*** como sinónimo de friki, sino que se entiende claramente como una subdivisión: los *otaku*s en España son aquellos frikis interesados por la cultura japonesa.

Ninguno de estos sinónimos resultan más satisfactorios que la propia palabra friki, que es la que se da por buena dentro del colectivo a la hora de hablar de este fenómeno. Al preguntar al Señor Buebo por la elección de la palabra friki a la hora de dar nombre al Día del

Universidad Pontificia de Salamanca

Orgullo Friki, precisamente hace referencia a esta superación de los términos que ya existían, en concreto el de fan, indicando que el colectivo es algo más grande y cohesionado que un simple conjunto ecléctico de seguidores de algo:

> *Quise encontrar una palabra que aglomerara a los distintos tipos de "fans" que éramos. Los fans de* Star Trek *eran los* trekkies*, los del manga,* otakus*, están los fans de* Star Wars*, los roleros, los* gamers*…. Pero si te gustaban dos o tres cosas de las anteriores no había una palabra que nos definiera. (Yo por ejemplo soy fan de* Star Wars*, rolero, fan de series de televisión y de los cómics* Marvel*). Buscando en Internet me moví hacia palabras inglesas típicas como* geek *o* nerd *(es como se llamaba a los pringaos en USA). Pero también se les llamaba* freaks *(monstruitos, raritos). Y de ahí decidí españolizar la palabra: de* freak *a* freaky *y luego a friki. Además dos cosas las quise dejar claras en la palabra: una, que era la versión española de la palabra americana y por eso acaba en i latina, y dos, que quería que estuviera la letra k en el nombre, ya que me parece que es la letra más friki del abecedario español, ya que apenas se usa. Sólo para kilo y poco más. Es un poco letra marginada* (Cita de la Entrevista a Germán Martínez "Señor Buebo", organizador original del Día del Orgullo Friki).

7.3.2. Usos del término

Del conjunto de definiciones y sinónimos utilizados, podemos distinguir tres usos principales de la palabra friki en la actualidad: el individuo excéntrico, el seguidor acérrimo y el miembro de la subcultura. Una definición completa debería tener en cuenta todos ellos.

El Friki como individuo excéntrico

En nuestro país, sobre todo a través de la televisión, se utiliza a menudo la palabra friki para definir a personas extravagantes o estrafalarias que intentan llamar la atención por su estética o forma de ser a menudo cómica, ridícula y exagerada (los cantantes Rodolfo Chikilicuatre, Leonardo Dantés o Tamara, el futurólogo Paco Porras o el humorista Pozi...); este significado de la palabra friki es muy cercano al de *kitsch* y en general se asocia con el mal gusto, lo raro, lo chabacano y lo que se sale de la norma. Es la acepción más despectiva y simplista de la palabra friki y en ocasiones se estima errónea por las personas que se consideran y autodenominan frikis, porque no hace referencia a ningún tipo de afición o conocimiento profundo –y por lo tanto, se consideran injustificados su comportamiento y apariencia–; a estos frikis mediáticos a menudo se les nombra con una modalidad más anglosajona de la palabra, escribiéndola *freak*ys o *freak*s, para diferenciarlos de los frikis que lo

Universidad Pontificia de Salamanca

son por sus aficiones. Esta exclusión se confirma en el discurso de los opinantes que reivindican el uso de la grafía anglosajona en estos casos.

Sin embargo, no todos los frikis rechazan totalmente esta acepción, sino que algunos la reconocen como un aspecto también válido del frikismo, prueba de ello es la inclusión de Rodolfo Chikilicuatre en las actuaciones del Día del Orgullo Friki en mayo de 2008[146]. En esta línea, hay quienes reconocen que su colectivo es diferente, admiten que no se comportan igual que la población en general y son conscientes, a veces incluso con orgullo, de que su aspecto y su forma de ser pueden resultar extravagantes. También encontramos *freaks* que a la vez son frikis y viceversa (como el famoso de Youtube, James Wallenstein[147]). En cualquier caso, su excentricidad no siempre está a flor de piel y, aunque en el *fandom* hay individuos muy pintorescos, es más común que pasen y procuren pasar desapercibidos de un principio: son sus conversaciones, sus gustos y aficiones, los que se revelan como diferentes.

Tomaremos de este uso de la palabra friki el componente de "comportamiento diferente, raro, excéntrico" pero haciendo hincapié en que es **imprescindible** completar la acepción con referencia a las aficiones subculturales que cultivan, sin excepción.

El Friki como seguidor acérrimo

Esta segunda acepción se refiere a una persona que presenta interés por un tema específico, que comúnmente domina, del que se considera fan o en el que se especializa, siendo su interés en ése área tan intenso que puede llamar la atención de otras personas por ello, ya que se trasluce en su comportamiento, su forma de hablar e incluso en su vestimenta y aspecto físico. Sin duda, ser friki incluye una tendencia hacia el apasionamiento con los temas de su interés que se plasmará exteriormente.

Esta definición se acerca más al colectivo que hemos estudiado en este trabajo, sin embargo, se revela insuficiente ya que, de nuevo, no se hace referencia al **contenido** de las aficiones del sujeto; ni las personas que se autodenominan frikis le etiquetarían de esa manera ni tampoco esa persona se consideraría a sí misma como tal; son simplemente fans. Por ejemplo, alguien tremendamente aficionado a los toros o al ejercicio físico, no sería considerada "un verdadero friki" por sí mismo ni por este colectivo, por mucho que tuviera la casa repleta de artículos relacionados con el toreo, en el primer ejemplo, o hiciera ostentación

[146] Ver noticia en el diario El Mundo del viernes 23 de Mayo de 2008: http://www.elmundo.es/metropoli/2008/05/23/musica/1211560899.html
[147] http://www.youtube.com/user/DimensionFantastica

Universidad Pontificia de Salamanca

con su vestimenta y su musculatura de su afición por el deporte, en el segundo; sí podría compararse con los frikis por su actitud, pero en ningún caso sería uno de ellos, debido a que el contenido de su afición no es minoritario ni comparte las características comunes al resto de elementos del *fandom*. No estaría en contacto con el colectivo, no compartiría sus actividades ni puntos de encuentro y no sería considerado un miembro de la subcultura en ningún caso.

Para nuestros opinantes queda muy claro el núcleo de la definición: **pasa necesariamente por la de fan**, o aficionado a ciertas actividades culturales y de ocio (cine, literatura, juegos...); la afición por estas actividades se ve como requisito indispensable para considerar friki a una persona; incluso por encima de otras características que suelen definir otros grupos sociales, tales como las tribus urbanas (tener una ideología común, una forma de vestir o la música que escuchan). Tanto es así, que en algunos casos el hecho de ser friki puede no ser evidente a primera vista, ya que las maneras en que los individuos manifiestan sus aficiones muchas veces se relegan al ámbito personal.

Tomaremos de esta acepción el cultivo intenso y apasionado de una afición, pero no lo haremos extensivo a cualquier afición, sino que sólo entenderemos como frikis aquellos que vuelquen su interés en las actividades concretas de la subcultura.

El Friki como seguidor de lo minoritario

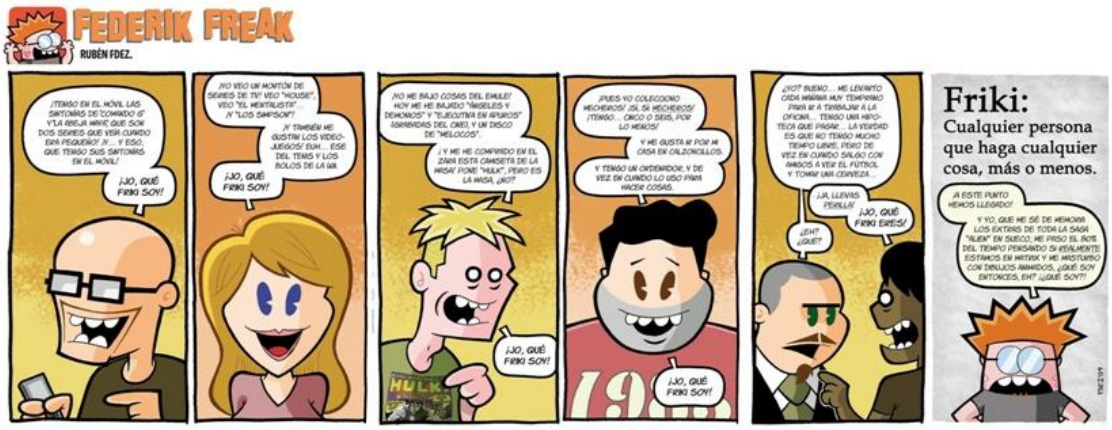
Este último uso del término hace referencia a las personas que sigue en mayor o menor grado los elementos minoritarios y subculturales, previamente etiquetados como "típicos de frikis" (cómics, dibujos animados, novelas de fantasía o cintas de ciencia ficción....) Sin embargo, incluso esta idea puede revelarse insuficiente, ya que sólo hace referencia a tener unos gustos que pueden ser muy superficiales y no hace ninguna alusión al grado de interés, ni a la actitud de reverencia y apasionamiento casi fanático por el tema, que caracteriza a los frikis como grupo social significativo. La población general podría catalogar de friki a cualquier persona que tenga en su casa un juego de mesa poco conocido, que haya leído a Tolkien o a Lovecraft, o que disfrute de alguna película de serie B, pero esa persona tampoco sería necesariamente "un verdadero friki", ya que al fin y al cabo todas esas cosas son parte de la cultura contemporánea y participar de ellas no resulta anómalo si no va acompañado de una actitud especial o no se convierte en la forma de ocio principal.

Otra razón por la cual esta acepción es incompleta es que no tiene en cuenta la edad, así, es completamente normal y socialmente aceptado que un niño pequeño se interese en gran medida por los dibujos animados, los tebeos, los cuentos de hadas y los muñecos, pero

Universidad Pontificia de Salamanca

estos gustos pasan a ser anómalos, inapropiados, o "frikis" cuando el sujeto ha pasado ya la adolescencia y continúa profundizando en ellos. En cualquier caso, el salto hacia la adjudicación de la palabra friki a cualquiera que tenga una de estas aficiones, aunque sea de forma mínima y esporádica, es hoy muy común; en la siguiente tira cómica, aparecida en la revista "El jueves", nº 1678, el 13 de enero de 2010, se hace una pequeña crítica a la visión del término "friki" por parte de la sociedad.

Gráfico 109: Tira cómica sobre el término friki. Revista El jueves.



(http://www.eljueves.es/2012/01/13/que_entiende_por_friki_hoy_dia.html)

Algunos frikis, más puristas, sienten cierta animadversión hacia aquellos que cultivan sólo parcialmente las aficiones frikis y hacia los que sólo muestran algunos símbolos de cultura *underground* como moda, no por convicción ni verdadera afición. Suelen ser rechazados y tachados de imitadores o "*posers*". Sin embargo, no todo el fandom se muestra en contra de esta situación, algunos frikis readmiten a estos individuos, alegando que si les interesa el mundo friki de la manera que sea, deben ser también bienvenidos y que imitar a los frikis (aunque sea en la mera estética) ya es de por sí bastante friki.

Una definición completa y operativa de "friki" debería pues tomar como imprescindible la referencia a los temas minoritarios típicos de la subcultura, pero también completar este contenido de las aficiones con una actitud especialmente intensa hacia ellas.

En un sentido muy amplio, "ser friki" puede significar cualquier cosa, pero un "verdadero friki" tiene características muy definitorias, nada abstractas, que le hacen ser específicamente distinto a los demás. La etiqueta no es en realidad nada vaga ni abstracta; atiende a unas características muy concretas: **Los frikis saben que lo son y por qué** lo son y así nos lo han contado a lo largo de la investigación:

Universidad Pontificia de Salamanca

Investigadora: ¿Te consideras a ti mismo "una friki"?, ¿sí, no, por qué?

Opinante: *Sí. Hay cosas que parece que sólo me importan a mí en el mundo, jajaja* [sic.]. *De la mitad de cosas de las que hablo, en mi familia no me siguen la conversación porque no saben de qué hablo y todo les suena extraño. Colaboro en un* fansub *como correctora, veo* anime*, cuelgo cosas en mi habitación a mis 27 años, analizo las letras de las canciones que me gustan, estoy dispuesta a comprarme una muñeca de Campanilla pensada para niñas de siete años, quedo una vez al año en una ciudad que no es la mía con 50 personas a las que conozco desde Internet y con las que me une una pasión friki, me he disfrazado de personajes de libros, de* animes*… Y de todos los libros que hay en mi estantería, mis amigas no me pedirían prestado ninguno* (Cita de Historia de Vida, Mujer, 27 años).

Quizá a algunos les guste el cine, pero no eres un friki si el cine no es una parte importante de tu vida. Cuando vas por ahí diciendo frases de pelis, cuando te sabes los estrenos del fin de semana, cuando piensas en hacerte cortinas con estores que cuelgan en los cines, entonces, eres un friki (Cita de Historia de vida, Mujer, 29 años).

Gráfico 110: Usos de la palabra friki según su aceptación o no aceptación dentro del *fandom*.

Universidad Pontificia de Salamanca

7.3.3. Nuestras definiciones operativas

Con todos estos datos, presentamos aquí una posible definición del término friki, que resulta a la vez concisa pero completa, lo cual supone uno de los objetivos de la presente Tesis:

> **Friki**: Aquella persona que presenta un interés profundo y un conocimiento extenso por uno o varios temas minoritarios o subculturales y que deja traslucir su interés por ese o esos temas a través de su comportamiento, su forma de hablar y/o su imagen externa.

También, en línea con las palabras de Rocher (1983, Págs. 111-112), podríamos realizar un acercamiento a la definición de la subcultura friki en su conjunto:

> **Subcultura Friki**: El conjunto trabado de maneras de pensar, de sentir y de obrar más o menos formalizadas, que, aprendidas y compartidas por grupos minoritarios en las sociedades denominadas "postmodernas", sirven, de un modo objetivo y simbólico a la vez, para constituir a esas personas en colectividades particulares y distintas (el *fandom*) de la mayoría social.

Entre las principales características de esta subcultura, hay que mencionar la afición apasionada (verdadero culto) a una serie de obras literarias, cinematográficas, musicales, artísticas, simbólicas y de entretenimiento, pertenecientes a los géneros de ciencia ficción, fantasía, aventura, terror fantástico y humor absurdo, que ensalzan el valor de la imaginación, la fantasía, la ficción y lo lúdico. Esta afición –alejada tanto de la cultura popular como de la académica oficial– inspira, y a la vez se nutre de ellas, determinadas formas de comportamiento y de presentación social (imagen, *look*, estética) que revelan una identidad peculiar y un tipo de resistencia frente a la sociedad y cultura dominantes.

Por estas razones, los frikis no constituyen comunidades activas antisistema, sino más bien ámbitos donde la crítica de la sociedad, la insatisfacción y el incomformismo con el pensamiento y el estilo de vida convencional derivam hacia la creación y desarrollo de formas alternativas de interrelación, posibilitadas y mediatizadas por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, donde los individuos de la "postmodernidad" buscan satisfacer la necesidad de evasión y diversión, así como nutrir el sentimiento de pertenencia y desarrollar nuevas formas de contacto humano.

Universidad Pontificia de Salamanca

8. VERIFICACIÓN DE LAS HIPÓTESIS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

8. Verificación de las hipótesis

Al comenzar el presente trabajo de Tesis Doctoral, nos planteábamos el objetivo general de realizar una aproximación con rigor científico al mundo friki en España, en tanto movimiento cultural en auge. Esta aproximación se ha logrado tras una investigación y exposición en profundidad de las formas de pensar y obrar del colectivo friki, que a su vez ha cubierto los fines específicos planteados: se ha propuesto una nueva y completa definición del concepto "friki"; se ha acotado el retrato sociológico del friki en España, en cuanto a variables básicas tales como sexo, edad, clase social y nivel educativo; se ha profundizado en las actuales características del fenómeno en nuestro país, tocando temas como los relativos a lenguaje, simbolismo, hábitos y formas de asociacionismo y de consumo; se ha comparado el comportamiento de los grupos frikis con otros grupos de jóvenes para medir su especificidad; se ha relacionado el fenómeno con los retos y oportunidades sociales que introducen la postmodernidad y el desarrollo de las nuevas tecnologías; se han diferenciado los aspectos reivindicativos del fenómeno friki de aquellos enfocados a la diversión y la evasión y se ha realizado una proyección hacia el futuro, con los datos de que disponemos, para señalar en qué dirección apunta sus pasos este fenómeno en la sociedad española.

Dichos fines han estado guiados por una serie de cinco **hipótesis principales**, las cuales han sido las que verdaderamente han vertebrado el presente trabajo. A continuación las recordamos, con el objetivo de comprobar si finalmente se verifican y hasta qué punto:

1ª **El fenómeno friki consiste en la existencia y actividad de un colectivo social, concreto y delimitado, que reúne una serie de características comunes y presenta una serie de actitudes individuales diferenciadoras, que pueden ser aisladas y analizadas.**

No resulta común que la primera hipótesis de un trabajo de investigación sobre un colectivo cuestione si tal colectivo existe o no, pero en el caso de los frikis esta cuestión estaba justificada por el desconocimiento científico del colectivo (la ausencia de investigaciones previas al respecto) y la ambigüedad y liberalidad con la que se utiliza la etiqueta "friki" para definir diferentes realidades.

En cuanto a esta cuestión, la existencia de los frikis como colectivo real y concreto ha quedado plenamente establecida. Pese a lo difuso y ambiguo que puede resultar el término a veces, pese a la heterogeneidad del colectivo y pese al mimetismo con el común de la sociedad que muchas veces pretenden los individuos, lo cierto es que los frikis saben que lo son y saben

Universidad Pontificia de Salamanca

también en qué se diferencian de los que no lo son. Hemos explorado su discurso y hemos localizado las características que presentan los frikis y que tienen en común entre sí tanto a nivel individual, como a nivel grupal. Mediante la encuesta, hemos establecido la diferencia entre ellos y otros individuos de similares características pero que no son frikis. Hemos localizado una infraestructura tanto digital como física de uso para ellos, desconocida para quienes no lo son. Hemos investigado sus formas de relacionarse y asociarse y hemos explorado sus símbolos externos, aquellos que portan para mostrar que sus aficiones, sobre todo frente a quienes también las comparten.

Podemos, por tanto, afirmar sin lugar a dudas, que el colectivo friki existe, se reconoce a sí mismo, tiene un recorrido de años en nuestro país, tiene características propias que lo hacen diferenciarse y puede estudiarse con el mismo rigor que otros colectivos.

2ª Este colectivo ha sido socialmente etiquetado como diferente y acusa las consecuencias de este etiquetamiento.

Esta hipótesis también se verifica. La gran mayoría de los participantes frikis han admitido y relatado episodios en los que se les ha tildado de diferentes e incluso desviados debido a sus aficiones frikis.

El colectivo ha sido etiquetado como diferente y es diferente en muchos sentidos, principalmente en cuanto a sus aficiones y a su consumo; otras personas de similares características socio-económicas, pero no frikis, no emplearían su tiempo en jugar a juegos de mesa, en leer libros de fantasía o ciencia ficción, en repasar obras de ficción hasta aprender cada detalle, o en confeccionar disfraces basados en películas de animación, ni gastarían su dinero en las colecciones de objetos, típicas del mundo friki.

Este etiquetamiento se ha percibido tradicionalmente como algo negativo y lo que ha provocado ha sido un cierto ocultismo. Muchos frikis prefieren no mostrar su carácter ante quienes no lo son y deciden no hablar de sus aficiones o sus hábitos de consumo y minimizar los símbolos que puedan definirlos como frikis.

En 2006, la sensación de exclusión que sentían algunos participantes del fenómeno llevó a la celebración del primer día del Orgullo Friki, para reivindicar la normalización del colectivo, además de establecer un punto de unión entre ellos.

Tras este hecho, y sobre todo en los últimos años, el colectivo friki ha adquirido notoriedad y una mejor prensa. El ser friki se está normalizando en el contexto de una

Universidad Pontificia de Salamanca

sociedad dividida en múltiples tribus e incluso ha logrado alcanzar el estatus de moda. Sin embargo, no puede decirse que se haya normalizado definitivamente; sigue siendo considerado una desviación por parte de grandes sectores de la población; ante esto, los propios frikis perciben exclusión y actúan en consecuencia, siendo la principal respuesta la ocultación total o parcial de sus gustos e intereses, manteniendo sus diferencias en el ámbito de lo privado.

3ª El auge actual del fenómeno friki en España se relaciona con los procesos de cambio, conflictos y retos sociales propios de la sociedad postmoderna.

Lo cierto es que el perfil de los grupos frikis recuerda de forma muy clara a las descripciones que hacen de la postmodernidad nuestros autores de referencia principales y que hemos repasado en su apartado correspondiente.

Así los autores nos dibujan una estampa de la postmodernidad como momento de anomia, emancipación de las instituciones, incertidumbre y pérdida de la gran narrativa. Los frikis sienten palpablemente esta anomia y buscan una nueva guía para la vida en la ficción, la cual se vuelve más y más importante incluso en los grupos no frikis. En cuanto al individualismo propio de esta época, calará definitivamente en los grupos frikis, que, pese a mantener también un aspecto comunitario, son individualistas ante una sociedad globalizada en la que ellos nadan a contracorriente. Gran parte de su ocio, además, satisface al individuo en su faceta solitaria, incluso cuando se comparte la actividad con amigos: el espacio que se deja en el mundo friki a la civilidad y las máscaras (sobre todo por el uso de apodos) es muy grande, de tal manera que se puede compartir un juego y un mismo espacio físico, pero mantener las distancias comentando sólo los lances de la partida y ningún aspecto personal, aunque no sea esta la norma.

La construcción de la identidad propia, otro de los grandes retos de la postmodernidad, se llevará a cabo por la misma lógica de la búsqueda de la gran narrativa, a través de la ficción. También a través del propio etiquetamiento como "friki", lo que otorga un atributo más al individuo (ya no es un "tipo raro", sino que es un "friki" miembro de una cultura establecida). La colección de símbolos definitorios también está presente en este colectivo. Desde un punto de vista asociativo, la identificación con grupos de iguales coincide con la general en este periodo; es una identificación horizontal, entre hermanos (no vertical, padre-hijo). De esa manera, la persona abandona su deseada individualidad para identificarse con un grupo que le defina, en este caso los frikis, y no sólo adquiere la nueva etiqueta de friki, sino que a menudo

Universidad Pontificia de Salamanca

adquiere uno o varios apodos, nombres nuevos para una identidad nueva. Esto enlaza con las nuevas formas de comunidad propias de nuestra época: frente a la masificación propia de la globalización en la que la identidad se licúa y desaparece, aparecen nuevos grupos, más pequeños, en los que el individuo se pueda sentir arropado, seguro, y pueda marcar la diferencia. Los grupos frikis cumplen la característica de grupos formados por elección y la de ser comunidades parciales y combinables. En cuanto a tipo de fenómeno, no son exactamente una tribu urbana, se adaptan más a la dinámica de movimientos sociales, subcultura, e incluso a los movimientos de resistencia que definiría Castells.

Los frikis se ciñen a las nuevas dinámicas del mundo del trabajo (individualismo, teletrabajo, rápida rotación, comunicación *online* con los compañeros…), con la salvedad de que, sobre todo, las vuelcan en sus propias aficiones, hacia las que dirigen su vocación y las que también serán capaces de recoge un cierto sentimiento comunitario entre compañeros (la clase). El trabajo se dirige hacia las aficiones y las aficiones se tiñen con la nueva lógica del trabajo propia de la sociedad red. De hecho, el grupo friki parece ser de los que mejor se adapten a la estructura de la red, no sólo viven metafóricamente en ella, sino que además introducen las mecánicas de la misma en su vida diaria.

En cuanto a la americanización y orientalización, los frikis también acogen ambos procesos y de hecho serán uno de los grupos donde más palpable se hace esa influencia. También se adaptan al consumismo y las nuevas formas de consumo propios de esta época: son consumistas, prosumeristas, compradores del simulacro, practican la customización y caen en las redes de la massclusividad. También practican la compra *online*, de la que son pioneros.

Por último, analizamos otro reto de la postmodernidad, como es la ascensión al poder de los medios de comunicación de masas. Sin embargo, los frikis no se adaptan realmente a este reto, sino que intentan esquivarlo visitando e incluso creando nuevos medios de comunicación... son capaces de escapar de este monopolio, aunque la gran mayoría de la información que fluye por estos canales alternativos tiene que ver con sus aficiones y su ocio, no con aspectos económicos, políticos o socioculturales.

4ª Este colectivo reconoce su unidad y su diferencia con la juventud "convencional" y muestra cierto grado de reivindicación contracultural ante el orden establecido.

Enlazando con las hipótesis número uno y dos, los frikis se saben distintos de quienes no lo son y elaboran en consecuencia un discurso de justificación o legitimación que les afianza en

Universidad Pontificia de Salamanca

su diferencia. No quieren ser como "los otros" y se consideran en parte "mejores". Entre sus reivindicaciones aparece en un lugar preponderante la cultura. Ellos piensan que el resto de la sociedad no valora ni cultiva la cultura suficientemente, que poseen pocos conocimientos, que leen poco y novelas insustanciales (*best-sellers*); que no son capaces de ver valor en obras culturales minoritarias, las cuales, en su opinión, deberían estar reconocidas (principalmente el cómic); que se dejan llevar por el pensamiento de la mayoría sin cuestionarlo; que ven demasiado la televisión y que hacen demasiado uso de la prensa rosa. Piensan que la sociedad convencional es superficial, ignorante y está anticuada, que debería abrirse a nuevos valores y formas de ocio (que relacionan con el crecimiento personal), pero consideran que es una sociedad demasiado cerrada e intolerante para dar ese paso. Reivindican un conjunto muy reducido de valores profundos como el honor (que paradójicamente resulta un valor muy conservador dentro de un grupo que se considera innovador), la educación intelectual, la libertad, la creatividad y la tolerancia; aunque siempre a un nivel muy individual y discreto.

En realidad, pocos se atreven a protestar o a enfrentarse al sistema de forma activa, son excepciones, incluso las manifestaciones del Día del Orgullo Friki van desapareciendo rápidamente después de un florecimiento fugaz.

Lo que sí realizan es un tipo de resistencia muda o pasiva, no comulgando ni participando de los aspectos de la sociedad que creen equivocados (muchos rechazan el fútbol, la religión, los *best-sellers*, la TV, las marcas de ropa de moda...) y, sobre todo, buscando sus modelos, referentes y valores en sus propias aficiones minoritarias, que forman su verdadero universo simbólico.

5ª **Muchos de los aspectos que caracterizan al mundo friki se están normalizando progresivamente en la juventud actual y la población en general: han sido pioneros e introductores de una serie de tendencias pero de las que poco a poco están perdiendo la exclusividad.**

Esta última hipótesis también se confirma. Si analizamos cada uno de los elementos que alguna vez se hayan considerado típicamente frikis, encontramos que la gran mayoría de ellos ha pasado a ser en los últimos años, una parte muy normal de la cultura popular.

Los frikis han sido pioneros de las nuevas tecnologías, de las redes sociales, de los memes de Internet, de los videojuegos para adultos, del cine de fantasía, ciencia ficción y animación, del gusto por las culturas orientales, del coleccionismo de *merchandising*, del uso de camisetas con mensaje...

Universidad Pontificia de Salamanca

Hoy en día, dos de cada tres hogares españoles disponen de conexión de banda ancha a Internet, la mitad de la población navega por la red a diario y el 56% de los internautas utiliza un dispositivo móvil para acceder a ella. Facebook y Twitter tienen más de 600 millones de usuarios en todo el mundo cada uno. El videojuego WoW tiene más de 10 millones. El 24% de los adultos españoles se declaran usuarios de videoconsolas. La serie de novelas de *Harry Potter* ha vendido más de 450 millones de libros y generado con sus películas más de 7.700 millones de dólares, mientras que *El Señor de los Anillos* es uno de los pocos libros de la historia que ha vendido más de 100 millones de copias. La práctica totalidad de los usuarios de móviles e Internet conocen los principales emoticonos y al menos alguno de los memes del momento. Personajes de *anime* como Doraemon, Goku o Mazinger Z son mundialmente famosos y considerados iconos de la cultura popular occidental, pese a su origen oriental. El sur-coreano Psy marcó un hito cuando su video musical *Gangnam Style* se convirtió en el más visto en Youtube de 2012, año en el cual fue también el quinto tema más vendido en EEUU... por citar sólo unos ejemplos.

Aunque la cultura friki está muy lejos de normalizarse del todo y aún conserva elementos muy oscuros (como el juego de rol, o el estudio de lenguas de ficción) y aunque sus formas de vivir sus aficiones tampoco estén plenamente aceptadas ni sean compartidas por el resto de la población (coleccionismo de *merchandising*, conocimiento enciclopédico, disfrazarse para acudir al cine...), lo cierto es que sus objetos de culto, sus iconos, sus principales símbolos y aficiones, sí son del gusto de otros muchos miembros de la sociedad. Tienen ese *moe* del que hablaba Azuma, son atractivos, fascinantes o útiles, de tal manera que pueden pasar en uno u otro momento a formar parte de la cultura más general.

Esta generalización de sus aficiones es propiciada en parte por ellos mismos: por un lado son ante todo consumidores, dando un soporte económico inicial a elementos que aún no se han comercializado masivamente y por otro, porque son dados a contribuir a la divulgación de sus aficiones, recomendándolo en el boca a boca, prestando libros y películas, etc...

Universidad Pontificia de Salamanca

9. CONCLUSIONES FINALES

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

9. Conclusiones finales

Por último, dedicamos este espacio a realizar algunas reflexiones, a modo de conclusión, relativas a las diferentes etapas recorridas en el proceso de la investigación y a los resultados obtenidos durante la misma, de nuevo sin ánimo de redundar en lo ya analizado.

La dificultad para definir el grupo de estudio

Comenzamos este trabajo con una dificultad básica, la de definir y acotar qué podemos entender como frikis. Desde un principio quedaba patente que existía un fenómeno, protagonizado por personas que tenían algunas cosas en común, que hacían cosas juntas y que se diferenciaban del común de la sociedad por ciertas razones; pero encontramos que este movimiento recibía nombres diversos (frikis, fans, raritos, *nerds*, marginados...) y, para mayor dificultad, estos nombres o etiquetas no eran muy claros ni resultaban verdaderamente excluyentes para acotar la realidad que queríamos estudiar, tan concreta, definida y apoyada en una infraestructura como es.

Desde luego, incluso la etiqueta de "frikis", que desde 2006 parece la más oficial y que pronto se incluirá en la próxima edición del diccionario de la Real Academia, tenía esos mismos problemas. Por añadidura, se va observando que la adhesión a la etiqueta es muy desigual y contradictoria; desde cierto punto de vista, nadie quiere ser friki, o todos quieren serlo. Encontramos a opinantes totalmente inmersos en el *fandom*, por sus hábitos, su ocio, su imagen personal, sus amistades, etcétera, y que sin embargo se sienten incómodos con la etiqueta y la rechazan; y a la vez encontramos a personas que nada tienen que ver con el movimiento, pero que intentan acercarse a él por moda, o bien dudan de si ya serán frikis simplemente por realizar alguna actividad de ocio que ellos entiendan que puede asimilarse, como, entregarse mucho a su trabajo o seguir una determinada serie de televisión.

Las razones de esta falta de definición son muy diversas, pero quizás podemos reducirlas a tres: la relativa novedad del movimiento en España, su heterogeneidad interna y su ocultación parcial al considerarse un grupo desviado. Ante la primera razón, si bien es cierto que el fenómeno friki en España lleva más de dos décadas desarrollándose, desde el *boom* de las librerías especializadas y los clubes de rol a finales de los ochenta y sobre todo en los noventa, no ha tenido un nombre propio hasta hace muy poco tiempo y tampoco se ha reconocido a sí mismo como una comunidad interconectada y bastante poblada hasta después de obtener ese nombre, es decir, es un movimiento que, al menos en España, lleva poco tiempo "conociéndose a sí mismo" (aunque actualmente sí exista mucha literatura informal y

Universidad Pontificia de Salamanca

autoanálisis dentro del propio colectivo). La segunda razón también resulta importante en un contexto en el que un *otaku* puede tener muy poco en común con un rolero o un *gamer*, pero sin embargo, también es cierto –como hemos visto a lo largo del trabajo– que por lo general los frikis no cultivan una sola rama del frikismo, sino que, aunque prefieran alguna de ellas, suelen ir poco a poco introduciéndose en más ámbitos; en definitiva, *otakus* y roleros tienen muchos elementos en común y están mucho más cercanos entre sí que a cualquier persona de fuera del movimiento; pertenecen a una misma realidad aunque ésta sea amplia. Será la tercera razón la que socialmente genere más problemas, ya que estamos ante un grupo que ha sentido la exclusión, que se ha sentido rechazado, que ha sido señalado como desviado pero que siente injusta esta catalogación y quiere librarse de ella; la palabra friki sigue connotando ciertos tabúes que sin duda llevan a la confusión. Por añadidura, un uso cuando menos muy libre del término "friki" por parte de los medios de comunicación, puede desvirtualizarlo: al tratarse de una etiqueta llamativa, se ha utilizado para designar a personas o eventos que no encajan verdaderamente en el *fandom*.

Sin embargo, esta dificultad de definición que nos ha preocupado en un principio ha sido salvada fácilmente a poco que hemos comenzado a profundizar en el tema, a conocer personas frikis y, sobre todo, al frecuentar ambientes frikis. Los frikis, verdaderamente, saben que lo son y en qué se diferencian de quienes no lo son. Saben a quién pueden incluir o no en su propia etiqueta. Tienen hábitos similares, una forma propia de comunicarse e incluso una cierta estética, muy ecléctica, pero como hemos visto, existente. Es más bien desde fuera, desde donde no se tiene tan claro dónde empieza y dónde termina el fenómeno friki.

Como reflexión, resulta interesante analizar que un grupo que sí está acotado en la práctica en nuestra sociedad, tenga tal problema de definición, y resulta también interesante analizar cómo una etiqueta que en principio surge para separar, para indicar algo que se sale de la norma, termine configurando una nueva norma, una nueva categoría, muy delimitada.

Los frikis hablan sobre sí mismos

En cambio, y quizás a modo de cierta compensación, una gran ventaja inesperada al realizar el trabajo, reside en la capacidad y afán de autoanálisis de los propios frikis. Los frikis hablan sobre sí mismos muy prolijamente, a veces mediante bromas, canciones o auto-parodias, y a veces más en serio, pero lo cierto es que gran parte de los temas de interés sobre el mundo friki ya han sido tratados por ellos mismos espontáneamente, sobre todo a través de Internet. Aunque esta visión sea subjetiva y esté quizás distorsionada por la idiosincrasia del

Universidad Pontificia de Salamanca

autor de cada comentario, lo cierto es que sus reflexiones han resultado muy útiles a la hora de plantear el trabajo. Más tarde, hemos contrastado cada tema con nuestros métodos de investigación propios. Así encontramos discursos espontáneos sobre la diferencia entre hombres y mujeres frikis, sobre todos sus hábitos, sobre sus formas de comunicarse, sus ídolos, sus valores y modelos, sobre los frikis en general o sólo sobre los *gamer*, *otakus* o *geeks*, sobre sus relaciones con los no frikis, etc. Incluso encontramos el Frikitest, una herramienta para medir si alguien es friki y en qué grado, que, si bien entendemos que se trata de test informal, creado a modo de divertimento, sí nos resultará interesante para entender qué elementos configuran la subcultura de estudio, con una lista de decenas de ítems.

Todo ello supone una ventaja que no siempre aparece en otros grupos sociales y que a la vez nos indica que este grupo tiene una entidad real, un conjunto de rasgos y un discurso unitario propios, que es la esencia de una de nuestras hipótesis principales.

El hobbie como nueva vocación ante un mundo del trabajo poco estable

El fenómeno friki florece en un momento de gran problemática laboral y, pese a ser puramente un ámbito de ocio, en muchas ocasiones se asemeja también al trabajo: los frikis emplean muchas horas, concentración y recursos en sus aficiones; a veces trabajan para su comunidad, programando, subtitulando, creando juegos, divulgando… por el placer vocacional de hacerlo y por sentirse realizados y valorados. Existen muchos niveles de frikismo, pero para algunas personas esta condición empapa gran parte de su tiempo y proyectos vitales.

Emile Durkheim ya situaba el trabajo como una de las principales guías para la vida de las personas en un mundo en el que los lazos tradicionales entre individuo y sociedad se habían roto o se tambaleaban. Ya no es la familia, ni el grupo religioso, ni el Estado quienes pueden asegurar la unidad social que se ha perdido, sino que es la profesión la que confiere solidaridad social, moral, y agrupa a los hombres por profesiones, o “gremios"; la vocación asegura la dedicación de cada uno y el trabajo se integra como un pilar emocional y psicológico principal. Así, la salida humana a la inestabilidad del mundo moderno es, para Durkheim, el modelo corporativo de organización de la comunidad. Será el trabajo el que mantenga el orden en una sociedad orgánica, compleja, organizando distintos grupos sociales siempre en torno a la actividad laboral, las normas, la comunidad y la ética de cada profesión.

Pero hoy, tampoco el trabajo es capaz de cumplir esta función, ya que se ha vuelto tan inestable como el resto de instituciones. Ya no existen las carreras laborales para toda la vida y los trabajos indefinidos empiezan a considerarse un vestigio del pasado. Hoy, el trabajo es

Universidad Pontificia de Salamanca

cambiante y en muchos casos precario. Desaparece la conciencia de clase por el desclasamiento, la rápida rotación de los trabajos, la pérdida de confianza en los sindicatos, el creciente individualismo, las nuevas formas de trabajar aisladamente (cada uno desde su ordenador, sin un contacto real), entre otros... El cultivo de la vocación puede resultar frustrante en un mundo que pospone la incorporación al mercado laboral y que muchas veces conduce al individuo por caminos que poco tienen que ver con sus intereses o estudios.

En estas circunstancias, empieza a surgir un nuevo comunitarismo, florecen nuevos grupos sociales como los descritos por nuestros autores de referencia: comunidades por elección, en las que el elemento aglutinador son los intereses comunes, las aficiones. Los grupos frikis son una buena muestra de ello; dentro de los grupos frikis, el individuo puede desarrollar una suerte de vocación, o pasión, por las aficiones de su interés, que puede llegar a ser verdaderamente fuerte y que puede acaparar un buen porcentaje del tiempo y la energía del individuo. Quizás la vocación laboral está fuera de su alcance, quizás nunca lleguen a trabajar en aquello que les interesa o satisface, pero sí pueden volcarse en sus intereses en su tiempo de ocio. Aún más, estos grupos, no sólo sirven para el desarrollo de la vocación; a la vez el individuo se une a otras personas que también viven esa misma pasión y que valorarán a la persona en la medida que destaque en ellas y colabore con la comunidad. En este contexto resurge cierto nuevo sentimiento de clase, de unidad, de solidaridad. Aparecen también ciertas normas éticas, aunque sean más vagas y flexibles. En un mundo en el que todas las instituciones son líquidas, algo que en otro tiempo podía parecer superficial o accesorio, como una amistad –y más este tipo de amistades que en gran parte se mantienen a distancia–, se convierte en algo trascendente: en una forma de organizar las sociedades, de socializar, de encontrar referencias para construir la identidad propia y mantener cierto orden.

Esta es una de las razones por las cuales el surgimiento de los grupos frikis está muy en consonancia con las actuales circunstancias de la postmodernidad. También su éxito está potenciado por estos procesos y por ello hemos querido resaltarlo, aparte de hablar de las tres claves para entender el fenómeno friki (evasión, pertenencia e inconformismo) que ya hemos tratado en su apartado correspondiente.

Las mujeres, outsiders *entre los* outsiders

Pese a lo que acaba de comentarse sobre la progresiva igualdad de géneros en el *fandom*, hoy día las mujeres frikis siguen siendo una minoría en un grupo ya de por sí minoritario. Dentro del *fandom* su asimilación es desigual: en determinados ambientes

Universidad Pontificia de Salamanca

encuentran igualdad o son incluso mayoría (acercamiento al mundo gótico y steampunk, también *otaku*, lectoras...); en otros aún se siente algo de exclusión, sobre todo el mundo *gamer*, en los torneos de juegos de mesa y casi en cualquier ambiente especialmente competitivo. Ante las parejas de frikis, a veces se entiende tácitamente que el friki es él y que ella es una mera acompañante. Aún en el Frikitest, el hecho de ser mujer puntúa el triple; un detalle anecdótico pero elocuente, ya que nos indica que las mujeres siguen siendo *outsiders* entre los *outsiders*.

Fuera del *fandom* podría decirse que las mujeres (o algunas mujeres) reciben un mayor castigo por ser frikis que los varones, ya que no sólo están ejecutando un comportamiento poco convencional, sino a la vez, poco femenino (tienen menos en cuenta su aspecto, juegan a videojuegos y a rol, frecuentan tiendas frikis...).

Tanto fuera como dentro del fandom, existen muchas leyendas en torno a las mujeres frikis, creadas sin embargo desde un punto de vista masculino, androcéntrico. Para muchos, las chicas frikis "están locas", en el sentido que son histriónicas, imprevisibles, incluso un punto violentas; adjetivos que dependen exclusivamente de su género. Otro estereotipo apunta a que son muy sexis y atractivas; y aunque en principio parezca un estereotipo positivo, no es así exactamente, ya que se está pintando a la mujer como un objeto, que se "adorna" con gafas enormes, tatuajes frikis, una estética *Chic Geek*, para gustar al varón; además este estereotipo no apunta tanto a mujeres reales como a modelos que, debido a la moda imperante, distribuyen fotos recalcando su atractivo y utilizando estos elementos frikis. Derivando de esta tendencia, aparece el tercer estereotipo, de las chicas que en las convenciones se disfrazan de forma especialmente atrevida, bien para lucirse, bien para conseguir un encuentro con un varón; no son muchas quienes así actúan pero el estereotipo está difundido.

Se trata de tres visiones muy cosificadas de la mujer. Con todo, la progresiva incorporación de las mujeres al mundo friki augura una posible igualdad en poco tiempo.

Encarecimiento drástico del fandom

Cambiamos de tercio para reflexionar sobre temas económicos. Resulta interesante seguirle la pista a los precios relativos de los productos de interés para los frikis, ya que han sufrido un rápido y drástico encarecimiento en los últimos años. Al principio comprendían entretenimientos muy asequibles –podríamos decir incluso baratos en relación a otras diversiones de la época–, como las revistas *pulp* o los tebeos, que por su baja calidad eran famosos por sus precios ínfimos (los *ten-cent*, tebeos de a diez centavos) y más tarde las series

Universidad Pontificia de Salamanca

de TV una vez ésta se ha extendido y convertido en algo habitual en los hogares americanos; es decir, que en un principio, el *fandom* se poblaba de entretenimientos propios de un nicho muy popular e incluso proletario, asequible en cualquier caso incluso a personas sin apenas ingresos o niños. Hoy, por el contrario, se han vuelto productos caros, que llegan a resultar verdaderamente un lujo si hablamos de las ediciones coleccionista de ciertos artículos. Pero no hace falta adentrarnos en esas ediciones especiales, simplemente comprobar que un tebeo convencional cuesta más de 5€, un *comic-book* ronda los 20€, al igual que cualquier libro en una edición normal de tapas blandas o las películas en DVD y Blueray, exceptuando las ofertas; los juegos de mesa más vendidos superan los 30, los 50 y los 80€ en sus distintas gamas, los videojuegos rondan los 60€. Ir al cine ya supera los 9€ en muchas ciudades… y los precios no están bajando con la crisis.

Por otro lado, encontramos muchos productos gratis en la red que también forman parte del entretenimiento friki: el intercambio, la compra de segunda mano, el alquiler y el préstamo son recursos que pueden utilizar. Realmente un friki podría efectuar casi todo su entretenimiento de forma gratuita, pero el consumir es también una parte de su ocio, como lo es para el conjunto de nuestras sociedades. En general los frikis son buenos compradores, que otrogan gran valor a los objetos materiales –que a menudo coleccionan– e incluso pagan por productos que previamente han descargado de forma gratuita pero pirata.

Sin embargo, encontramos una evolución similar en el precio general de todo el ocio, no sólo el asociado al *fandom*. Nuestra conclusión es que no parece que estemos ante una verdadera revalorización de los elementos propios del mundo friki específicamente, o al menos no solamente ante una moda que los revalorice, sino que nos encontramos ante un cambio en el capitalismo en general, en la forma de poner precio al ocio de nuestra sociedad postmoderna y a las nuevas formas de consumo que ya hemos comentado: el consumo como ocio, la idealización del simulacro, la *massclusividad*, la extensión del consumo de lujo… tendencias de las que no está exento este movimiento social: el frikismo se desarrolla en una sociedad hiperconsumista y esta tendencia ha pasado también a formar parte del movimiento.

Influencia de la crisis

Aunque el tema apenas ha sido tratado a lo largo de la investigación, sí nos damos cuenta de que es una preocupación general que poseen los opinantes y que se hace patente de forma especial en la encuesta *online* cuando se les pregunta sobre cuáles son los principales problemas de España y cuáles sufren ellos más directamente: la crisis económica y el paro son,

Universidad Pontificia de Salamanca

junto a los políticos y la corrupción, los problemas que la mayoría señala como más importantes en nuestro país, tanto en la submuestra friki como la no friki.

También el paro y la crisis económica son los principales problemas personales de los encuestados, seguidos muy de cerca por la educación, ya que muchos consideran la educación en España deficiente, o incluso ven su propia educación como insuficiente, o les gustaría estudiar más, pero ven los recortes en este campo como un problema grave, que también se enlazará con paro y precariedad laboral, volviendo al problema económico.

En cuanto al consumo, los opinantes y de forma especial el encargado en tienda especializada, nos confirman que está bajando, que es imposible gastar tanto como se gastaba antes en piezas que no dejan de ser accesorias. La crisis, el encarecimiento y la competición con tiendas *online* han obligado a cerrar algunas tiendas especializadas; por su parte, todos los opinantes del panel mencionan que si tuvieran más dinero gastarían mucho más en sus compras frikis y que desean algunos artículos pero que no pueden adquirirlos actualmente. Todo ello nos indica que es un mercado con muchas posibilidades –aunque las circunstancias no acompañen– y que esto continúa así incluso tras el encarecimiento drástico y aún en aumento de los artículos de nicho y de ocio en general, que acabamos de comentar.

Otro tema de interés económico, el cual no hemos tenido suficiente tiempo para investigar adecuadamente, es la participación de los frikis en nuevas formas de financiación de proyectos, en especial el *crowdfunding*. Muchos de los proyectos de *crowdfunding* son de cierto carácter friki y muchos de los micro-inversores son frikis también. Este sistema, que ha funcionado con bastante éxito en los últimos pocos años, probablemente se vea perjudicado a corto plazo; en un periodo de crisis como el actual aumentan los proyectos pero a la fuerza disminuye la posibilidad de inversión.

Ciertamente, la crisis tiene un efecto en las comunidades frikis, pero no parece probable que el número de frikis disminuya por ello. Muchas de las actividades frikis pueden realizarse gratuitamente, o semi-gratuitamente a través de Internet. Sin embargo, también es cierto que el consumo es una faceta muy importante dentro del *fandom* actualmente, por lo que sus integrantes tendrán que adaptarse a las nuevas circunstancias.

Evolución y asentamiento del frikismo y su disolución en la cultura general

El mundo friki, que aparece en Estados Unidos como una rama minoritaria de la cultura popular y que se hace aún más minoritario al salir de sus fronteras, hoy está en pleno auge en

Universidad Pontificia de Salamanca

todo el mundo, incluyendo nuestro país. La industria de la cultura audiovisual tiene mucho que ver, ya que se multiplican las películas, series y videojuegos en las que las aficiones frikis tienen gran importancia (superhéroes, ciencia-ficción, fantasía...) y que incluso introducen al propio *fandom* y a los frikis como personajes secundarios (*Perdidos, Stargate*… en casi todas las series infantiles/juveniles hay algún personaje friki) o incluso protagonistas (*It Crowd*, *The Big Bang Theory*...). Mientras, los medios de comunicación y los periodistas multiplican la utilización del término cada vez con más acierto (desde un punto en el que se utilizaba con muy poco sentido); también se multiplica la divulgación de noticias que interesan a los frikis, que anteriormente apenas se difundían salvo por los propios miembros del *fandom*. Todo esto favorece que las aficiones frikis salgan a la luz y sean cada vez más aceptadas socialmente. Además, la moda de lo friki termina de hacer interesante este colectivo a ojos externos.

Este proceso es ciertamente complejo, ya que por un lado encontramos cómo la cultura audivisual y los medios influyen en la popularización de los temas frikis, pero a la vez hemos comprobado la gran influencia que los propios frikis tienen sobre esta cultura general, como consumidores, como colectivo de moda, desde sus puestos de trabajo y especialmente desde su manejo de la red donde son un colectivo de enorme poder de transmisión de ideas. En poco tiempo, los colectivos frikis se han convertido, en cierto sentido, en guías de la cultura popular.

Pero también, de cierta manera, este éxito inesperado del mundo friki está provocando su propia disolución: ya no es "tan raro" ser friki; la mayoría de sus aficiones han regresado a la categoría de lo popular y moderno; ni siquiera se mantiene la relativa exclusividad del “club masculino”, ya que las mujeres comienzan a igualar en número a los hombres en el *fandom*. Quizás todo este proceso apunta a un futuro en el que ser friki sería algo tan normal que ya no merecería la pena etiquetarlo, o que al menos lo convertirá en algo muy difícil, pues ¿cómo diferenciar a un friki en un mundo en el que sus aficiones, estética, uso de las nuevas tecnologías y modelo de consumo, resultan iguales o muy similares a los de la mayoría? Este momento aún no ha llegado. Los frikis aún siguen siendo diferentes a sus compañeros de fuera del *fandom*. La distinción existe tanto de fuera a dentro como de dentro a fuera del movimiento y la hemos estado analizando a lo largo de todo el presente trabajo. Algunos aspectos del frikismo, en especial el juego de rol, el *cosplay* y el *hentai*, aún son muy desconocidos e incluso rechazados por parte del público en general y no parecen estar próximos a ser aceptados. Simplemente apuntar desde aquí, a modo de conclusión, que muchas de las tendencias que han inaugurado los frikis se están extendiendo con éxito en el resto de la juventud y haciéndose poco a poco normales, en especial todo lo relativo al uso de

Universidad Pontificia de Salamanca

nuevas tecnologías y también a lo que concierne a la cultura de masas, como las películas, las series y los videojuegos.

Esta disolución no provoca en absoluto que el *fandom* pierda su importancia para la sociología, sino más bien al contrario, ya que introduce en la sociedad general una serie de tendencias y procesos cuyo origen debe ser tenido en cuenta.

Conclusión final

Después de todo lo analizado, nos queda una última y muy breve conclusión: el mundo friki ha probado su entidad como un terreno tremendamente rico e interesante para observar y que nos servirá además para analizar problemas importantes en la sociedad actual, que se desarrollan en su peculiar idiosincrasia. Este trabajo pretende servir como un primer paso e invita a una mayor profundización en la investigación de los grupos frikis, pues queda aún mucho terreno por explorar.

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

CUARTA PARTE: BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA, ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS Y ANEXOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

10. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

10. Bibliografía y Webgrafía

10.1. Bibliografía

1. AGULLÓ, Rodrigo; "Generación friki: ¿el hombre del futuro?"; artículo en *El Manifiesto.com*, Adalid Internet, S. L., España, 11 de febrero de 2013.
2. AUGÉ, Marc; *Los no lugares, espacios del anonimato;* Editorial Gedisa, Barcelona, 2000 (original de 1992).
3. AZUMA, Hiroki; *Otaku, Japan's database animals;* University of Minnesota Press, Minneapolis, 2009 (original de 2001).
4. BAEZ Y PÉREZ DE TUDELA, Juan; *Investigación Cualitativa;* Esic Editorial, Madrid, 2007.
5. BAUMAN, Zygmunt; *Modernidad líquida*; Fondo de Cultura Económica, México, 2007 (original del año 2000).
6. BAUMAN, Zygmunt; *Vida de consumo*; Editorial Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2007.
7. BAUMAN, Zygmunt; *Vidas desperdiciadas. La modernidad y sus parias*; Editorial Paidós, Barcelona, 2005 (original de 2004).
8. BAUMAN, Zygmunt; *Vida líquida*; Editorial Paidós, Barcelona, 2006.
9. BECK, Ulrich; *La sociedad del riesgo global*, Siglo XXI Editores, España, 2006.
10. BECKER, Howard S.; *Outsiders: para una sociología de la desviación*; Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 2009.
11. BERGER Y LUCKMAN; *La construcción social de la realidad*; Amorrortu Editores, Buenos Aires-Madrid, 2008 (original de 1967).
12. BERTEAUX, Daniel; *Los relatos de vida. Perspectiva etno-sociológica;* Ediciones Bellaterra, Barcelona, 2005.
13. BLUMER, Herbert; *El Interaccionismo simbólico: perspectiva y método*; Editorial Hora, Barcelona, 1982 (original de 1969).
14. BLUMER, Herbert; "Author's Preface" en *Movies and Conduct* (Películas y conducta)*;* Editorial Macmillan & Company, Nueva York, 1933.
15. BUSQUET, Jordi; *Lo sublime y lo vulgar. La cultura de masas o la pervivencia de un mito*; UOC, Barcelona 2008.
16. CASTELLS, Manuel; *La era de la información. Vol. 2. El poder de la identidad*; Alianza Editorial, Madrid, 2003 (original de 1998).

Universidad Pontificia de Salamanca

17. CASTILLA, Adolfo; ALONSO, Mª Cruz y DÍAZ José Antonio; *La Sociedad española ante las nuevas tecnologías;* Fundesco, Madrid, 1987.
18. CATANI, Maurizio y MAZÉ, Suzanne; *Tante Suzanne. Une histoire de vie sociale;* Librerie des Meridianes, París, 1982.
19. COHEN, Albert K.; *Delinquent boys, the culture of the Gang;* Free Press Paperback, MacMillan Publishing Co. Inc., New York, 1971.
20. DORFMAN Ariel y MATTELART Armand; *Para leer al pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*; Siglo XXI Editores, México, 1979.
21. DURKHEIM, Emile; *El suicidio*; Editorial Akal, Madrid, 1998.
22. DURKHEIM, Emile; *La división del trabajo social*; Editorial Akal, Madrid, 1987.
23. DURKHEIM, Emile; *Las reglas del método sociológico*; Editorial Akal, Madrid, 2001.
24. ECO, Umberto; *Cómo se hace una Tesis*; Editorial Gedisa, Barcelona, 2001.
25. FERRAROTI, Franco; *Vite di baraccati. Contributo alla sociologia della marginalità ;* Editorial Liguori, Nápoles, 1974.
26. GIDDENS, Anthony; *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*; Editorial Taurus, Madrid, 2000.
27. GOFFMAN, Erving; *The presentation of self in everyday life;* Doubleday Anchor, Nueva York, 1959.
28. GÓMEZ ROMERO, Luís; *Fantasía, distopía y justicia: La saga de Harry Potter como instrumento para la enseñanza de los derechos humanos*; Injuve, Madrid, 2010.
29. HADJU, David; *The ten cent plague: The great comic-book scare and how it changed America;* Paperback, Estados Unidos, 2008.
30. HERRERA GÓMEZ, Manuel y SORIANO MIRAS, Rosa María; "La teoría de la acción social en Erving Goffman", en *Papers* nº. 73, Universidad Autónoma de Barcelona y ReDi, Barcelona 2004, págs. 59-79.
31. JOYANES AGUILAR, Luis; *Cibersociedad: los retos sociales del s. XXI*; McGraw-Hill/Interamericana, Madrid, 1997.
32. KOJÈVE, Alexandre; *Introducción a la lectura de Hegel;* Editorial Trotta, Marid, 2013.
33. LEGRAND, Michel; *L'approche biographique;* Editorial Desclée de Brouwer, París, 1993.
34. LIPOVETSKY, Gilles; *El Imperio de lo Efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas;* Editorial Anagrama, Barcelona 2005.
35. LIPOVETSKY, Gilles; *La era del vacío: Ensayo sobre el individualismo contemporáneo*; Editorial Anagrama, Barcelona 2009 (original de 1983).
36. LIPOVETSKY, Gilles; *La felicidad paradójica. Ensayo sobre la sociedad de hiperconsumo* Editorial Anagrama, Barcelona 2007.

Universidad Pontificia de Salamanca

37. LIPOVETSKY, Gilles y SERROY Jean; *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna;* Editorial Anagrama, Barcelona 2009 (original de 2007).
38. LYOTARD, Jean-François; *La condición postmoderna. Informe sobre el saber*; Ediciones Cátedra, Madrid 1987 (original de 1979).
39. MADRID, David y MURCIA, Jorge; *Tribus urbanas: Ritos, símbolos y costumbres*; Editorial Arcopress, Córdoba, 2008.
40. MAFFESOLI, Michel; *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*; Siglo XXI Editores, México, 2004.
41. MAFFESOLI, Michel; *La transfiguración de lo político. La tribalización del mundo postmoderno*; Editorial Herder, México, 2005.
42. MARSAL, Juan Francisco; *Hacer la América. Autobiografía de un inmigrante español en la Argentina*; Instituto Torcuaito di Telia, Buenos Aires 1969.
43. MARTÍNEZ, Germán ("Señor Buebo"); *Orgulloso de ser friki*; Ediciones Martínez Roca, Madrid, 2009.
44. MATZA, David y SYKES, Gresham; "Juvenile Delinquency and Subterranean Values" en *American Sociological Review;* Vol. 26, No. 5; American Sociological Association, Oct. 1961, págs. 712-719.
45. MEAD, George H.: *Espíritu, persona y sociedad*; Paidós, Buenos Aires, 1968.
46. MERCADÉ, Francesc; *Metodología cualitativa e historias de vida;* Revista Internacional de Sociología, Madrid, 1986.
47. MERTON, Robert K.; *Teoría y estructura sociales;* Fondo De Cultura Económica, Madrid, 2003 (original de 1949).
48. MONOD, Jean; *Los Barjots*; Editorial Ariel Social, Barcelona, 2002.
49. PIÑOL, Cels; *Fanhunter* (Diversas obras de la misma serie); Editorial Planeta de Agostini, Barcelona.
50. PLUMMER, Ken; *Documents of life 2. An invitation to a Critical Humanism;* Editorial Sage, Londres, 2001.
51. PUJADAS, Juan José; *El método biográfico;* Centro de Investigaciones Sociológicas, Madrid, 1991.
52. ROCHER, Guy; *Introducción a la Sociología General*; Herder Editorial, Barcelona, 1983.
53. SARABIA, Bernabé; "Historias de vida" en *Revista Española de Investigaciones Sociológicas (REIS)*, nº 29, C.I.S., Madrid, 1985, págs. 165-186.
54. SEVILLANO, Héctor; *Estudio del sector editorial de los juegos de rolen España: Historia, tipología, perfil del lector, del autor, del traductor y del editor;* Ediciones Universidad, Salamanca, 2009.

Universidad Pontificia de Salamanca

55. TAYLOR, Steve J. y BOGDAN Robert; *Introducción a los métodos cualitativos de investigación;* Editorial Paidós, Barcelona, 1988.
56. THOMAS, William I. y ZNANIECKI, Florian; *El campesino polaco en Europa y en América;* Editado por el Centro de Investigaciones Sociológicas y Boletín Oficial del Estado (CIS-BOE), Madrid, 2006.
57. VV. AA.; *Breaking Bad. 530 gramos (de papel) para serieadictos no rehabilitados*, Errata Naturae, Madrid 2013.
58. VV. AA.; *Extra Life. 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*, Errata Naturae, Madrid 2012.
59. VV. AA.; *Juego de tronos. Un libro afilado como el acero valyrio*, Errata Naturae, Madrid 2012.
60. VV. AA.; *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*, Errata Naturae, Madrid 2013.
61. VV. AA.; *The Walking Dead. Apocalipsis zombi ya*, Errata Naturae, Madrid 2012.
62. VALLES, Miguel; *Técnicas cualitativas de investigación social;* Editorial Síntesis, Madrid, 1997.
63. VÁZQUEZ, Carlos; *Delincuencia juvenil. Consideraciones penales y criminologías*, Colex, Madrid, 2003.
64. WEBER, Max; *El político y el científico*, Premia, México 1980.
65. WHITE, William Foote; *Street Corner Society: The Social Structure of an Italian Slum*; Editorial University of Chicago Press, Chicago, 1993 (original de 1943).

Universidad Pontificia de Salamanca

10.2. Webgrafía

1. 4chan.org
2. absurders.com
3. absurders.tumblr.com
4. adese.es
5. anacronicosrecreacionhistorica.blogspot.com
6. asshai.com
7. atlanticajuegos.com
8. ayudarjugando.org
9. babynamewizard.com
10. boardgamegeek.com
11. boxofficemojo.com
12. bronydoc.com
13. cis.es
14. clubstartrek.es
15. conciliodeherreros.blogspot.com
16. concilioherreros.foroactivo.com
17. convencionsteampunk.com
18. collegehumor.com
19. cuantarazon.com
20. cuantarazon.com
21. deviantart.com
22. devir.es
23. dimensionfantastica.blogspot.com.es
24. dreamers.com
25. eleconomista.es
26. elfenomeno.com
27. eljueves.es
28. elmultiverso.com
29. elmundo.es
30. elmundo.es/metropoli/2008/05/23/musica/1211560899.html
31. elpais.com
32. empresite.eleconomista.es/Actividad/GEEK

Universidad Pontificia de Salamanca

33. enroquedeciencia.blogspot.com/2011/06/vi–dia–del–orgullo–friki.html)
34. es.conocetumeme.wikia.com
35. eurogamer.es
36. eventos-frikis.blogspot.com.es
37. facebook.com
38. facebook.com/absurderscom
39. facebook.com/damepostydimefriki
40. facebook.com/FusionFreakWeb
41. facebook.com/historiaencomic?fref=ts
42. facebook.com/Nosolofreak?fref=ts
43. facebook.com/soy.friki
44. fantifica.com
45. fejugger.es
46. feministfrequency.com
47. flickr.com/photos/anacronicos/sets
48. formulatv.com
49. friki.net
50. frikiforo.com
51. frikipedia.es
52. frikisreconocidos.com
53. frikoteca.blogspot.com.es
54. fusion-freak.com
55. geekcode.com
56. icv2.com/articles/news/22100.html
57. imdb.com
58. indiegamethemovie.com
59. ine.es
60. innergeek.us
61. jedichurch.org
62. juanmasantiagoblog.blogspot.com/2009/10/nuestra-gran-boda-friki-en-los-medios.html
63. jugandoporellos.es
64. jugger.dadodedragon.es
65. juggergalicia.wix.com
66. juggermadrid.com

Universidad Pontificia de Salamanca

67. kickstarter.com
68. knowyourmeme.com
69. laboratoriofriki.com
70. labsk.net
71. lacasadeel.net/tiendas-de-comics-en-espana
72. lanzanos.com
73. librodenotas.com/cuadernosdecienciaficcion/24918/las-paginas-web-de-ciencia-ficcion-espanolas
74. literfan.cyberdark.net
75. magicmadrid.es/blog/?p=2880#more-2880
76. marchazombi.es
77. mcu.es
78. microsiervos.com
79. mujunsuru.blogspot.com.es
80. orgullofriki.com
81. papers.uab.cat
82. paradadelosmonstruos.com
83. paraisofriki.com
84. pegi.info
85. playdota.com
86. poderfriki.blogspot.com
87. radio-amorfeus.com
88. ramenparados.blogspot.com
89. rebellegion.com
90. rebellegionspain.es
91. relatospulp.com/articulos/tematicos/268-sci-fi-women-in-tubes.html
92. runnersvszombies.com
93. smiallorien.blogspot.com.es
94. smialnumenor.es
95. sociedad.elpais.com/sociedad/2012/06/30/actualidad/1341076170_935785.html
96. sociedadtolkien.org
97. steampunksp.4rumer.net
98. subcultura.es
99. tartasconmagia.wordpress.com
100. the-numbers.com

Universidad Pontificia de Salamanca

101. tienda.cyberdark.net
102. tinami.com
103. uned.es/dpto_pen/delincuencia-juv/documentos/delincuencia/teorias-criminologicas.pdf
104. venganza.org
105. verkami.com
106. vgchartz.com
107. viruete.com
108. worldwideboxoffice.com
109. xatafi.com
110. youtube.com
111. youtube.com/user/DimensionFantastica
112. youtube.com/user/RosannaPansino
113. youtube.com/watch?v=_Yde1etmPJI
114. youtube.com/watch?v=MYi886-5Tps
115. zonanegativa.com

Universidad Pontificia de Salamanca

11. ÍNDICE DE TABLAS Y GRÁFICOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

11. Índice de tablas y gráficos

11.1. Índice de tablas

Tabla 1: Metodología escogida en relación al planteamiento de la investigación. 23
Tabla 2: Social vs. Socialidad en Maffesoli. 53
Tabla 3: Árbol de características de las tribus urbanas según Madrid y Murcia. 61
Tabla 4: Tipos de conducta desviada en Becker. 76
Tabla 5: Evolución de un acto de inconformismo. 80
Tabla 6: Modos de adaptación de Merton. 92
Tabla 7: Manifiesto friki. Extraído de "Orgulloso de ser friki". 175
Tabla 8: Distribución de instrumentos de recogida de información y verificación de hipótesis. 186
Tabla 9: Temas tratados en la herramienta panel. 194
Tabla 10: Participantes en el panel *online* 195
Tabla 11: Ideología política. Porcentajes. 200
Tabla 12: Opinantes frikis. Sexo según el rango de edad. Porcentajes. 210
Tabla 13: Las nuevas generaciones de frikis, vistas por sus predecesores. 222
Tabla 14: Nivel de estudios. Submuestras. Porcentajes. 225
Tabla 15: Ideología política. Porcentajes. 230
Tabla 16: La imagen personal. Orden de prioridades. 237
Tabla 17: Mapa resumen de la estética friki. 247
Tabla 18: Tabla resumen *Chic Geek*. 251
Tabla 19: Posicionamiento de los frikis ante los estereotipos sobre su imagen personal. 256
Tabla 20: Nivel de asociacionismo. Porcentajes. 262
Tabla 21: Principales ramas del frikismo, ordenadas alfabéticamente. 267
Tabla 22: Atributos personales. Diferencias por sexos. Porcentajes. 283
Tabla 23: Retrato robot aproximado del fenómeno friki. 285
Tabla 24: Percepción de la discriminación hacia los diferentes. Porcentajes. 314
Tabla 25: El fenómeno friki, visto desde fuera. 321
Tabla 26: la sociedad convencional desde el punto de vista friki. 334
Tabla 27: Los ídolos. Individuos. Orden de prioridades. 347
Tabla 28: Los ídolos. Campos. Orden de prioridades. 348
Tabla 29: Importancia de todos los ítems según la clase social. Porcentajes. 368
Tabla 30: Valoración de los ítems por sexos. Ítems en que destaca el sector femenino. Porcentajes. 369
Tabla 31: Valoración de los ítems por sexos. Ítems del sector masculino o igualados. Porcentajes. 370
Tabla 32: El Universo simbólico. Resumen. 372
Tabla 33: Uso de la tecnología. Gráfico pormenorizado. Porcentajes. 376
Tabla 34: Actividades que se realizan en el ordenador. Porcentajes. 380
Tabla 35: Contraste discurso/realidad ante las nuevas tecnologías por parte de los frikis. 386

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 36: Amistad *online*. Sexos. Porcentajes. 394
Tabla 37: Relaciones de pareja *online*. Sexos. Porcentajes. 398
Tabla 38: Claves de la amistad y los grupos de amigos frikis. 405
Tabla 39: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre los varones. Porcentajes. ...412
Tabla 40: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre las mujeres. Porcentajes....412
Tabla 41: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus gustos y aficiones sean similares a los tuyos. Sexos. Porcentajes. 413
Tabla 42: Claves de la autopercepción como personas tolerantes. 413
Tabla 43: Dificultades y oportunidades del *fandom* a la hora de buscar pareja 418
Tabla 44: Idiosincrasia de las parejas frikis.....421
Tabla 45: Bodas con temática friki. Claves. 424
Tabla 46: Claves del erotismo en el *fandom* 439
Tabla 47: Ocio con amigos según la edad. Porcentajes. 454
Tabla 48: Presencia de la imaginación, la referencialidad, el humor, la participación propia y la impopularidad en las aficiones frikis.....490
Tabla 49: Compra de videojuegos y cómics. Sexos. Porcentajes.....500
Tabla 50: Compra de peluches al año. Sexos. Porcentajes. 502
Tabla 51: Aumento en las compras conforme al rango de edad. Porcentajes.....502
Tabla 52: Consumo de videojuegos y juegos de mesa conforme al rango de edad. Porcentajes. 503
Tabla 53: Consumo de juegos de mesa. Detalle de los menores de 20 años. Porcentajes.....503
Tabla 54: Cifras de venta de cómics (Grapas, recopilatorios y totales) 2002-2010.....529
Tabla 55: El lenguaje. Resumen. 537
Tabla 56: Actividades humorísticas que practica más el sector masculino. Porcentajes. 550
Tabla 57: Uso de camisetas con mensajes humorísticos según el rango de edad. Porcentajes. 551
Tabla 58: El humor. Resumen. 551
Tabla 59: Los diez campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Porcentajes. 554
Tabla 60: Campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Nº de casos. 556
Tabla 61: Los diez campos donde residen los problemas principales de los opinantes. Orden de importancia. Porcentajes. 557
Tabla 62: Campos de los problemas principales de los encuestados. Orden de importancia. Nº de casos. 559
Tabla 63: Aspectos reivindicativos y contraculturales. Resumen. 581

Universidad Pontificia de Salamanca

11.2. Índice de gráficos

Gráfico 1: Pasos en la carrera del desviado. 83
Gráfico 2: Resumen del estilo Geek Chic en la revista de moda *online* Polyvore.com. 152
Gráfico 3: Término "friki" en la web de la RAE. 155
Gráfico 4: Una de las pinturas minimalistas de James Hance. Propiedad de J. Hance. 160
Gráfico 5: Primer cartel del Día del Orgullo Friki, 2006. 173
Gráfico 6: Bandera del Día de la Toalla. 176
Gráfico 7: Distribución de opinantes que participaron en la investigación cualitativa. 184
Gráfico 8: Distribución de opinantes que participaron en la investigación cuantitativa. 184
Gráfico 9: Rangos de edad. Porcentajes. 197
Gráfico 10: Sexo. Porcentajes. 197
Gráfico 11: Nivel de estudios. Porcentajes. 198
Gráfico 12: Nacionalidad. Submuestras. Porcentajes. 198
Gráfico 13: Lugar de residencia. Porcentajes. 199
Gráfico 14: Clase social. Porcentajes. 199
Gráfico 15: Ideología, sólo escala política. Porcentajes. 200
Gráfico 16: Opinantes frikis. Edad. Porcentajes. 213
Gráfico 17: Opinantes frikis. Clase social. Porcentajes. 223
Gráfico 18: Clase social. Porcentajes. 224
Gráfico 19: Opinantes frikis. Nivel de estudios. Porcentajes. 225
Gráfico 20: Importancia de los estudios. Porcentajes. 226
Gráfico 21: Nivel de inglés. Porcentajes. 227
Gráfico 22: Leer libros (novela, poesía, ensayo...) en el tiempo de ocio. Porcentajes. 227
Gráfico 23: Visitar museos y otros espacios culturales en el tiempo de ocio con amigos. Porcentajes. 228
Gráfico 24: En qué medida te consideras una persona culta. Porcentajes. 228
Gráfico 25: Ideología, sólo escala política. Porcentajes. 230
Gráfico 26: Importancia de la política. Porcentajes. 231
Gráfico 27: Religiosidad. Porcentajes. 231
Gráfico 28: Religiosidad según sexo y edad. Porcentajes. 232
Gráfico 29: Importancia de la religión, según la religiosidad del/la opinante. Porcentajes. 233
Gráfico 30: Importancia del aspecto físico. Porcentajes. 236
Gráfico 31: Importancia del aspecto físico. Mujeres. Porcentajes. 236
Gráfico 32: El aspecto personal. Ítems en los que destacan los varones. Porcentajes. 239
Gráfico 33: El aspecto personal. Ítems en los que destacan las mujeres. Porcentajes. 239
Gráfico 34: Nivel de asociacionismo por sexos. Porcentajes. 263
Gráfico 35: Asociacionismo (I). Porcentajes. 264
Gráfico 36: Asociacionismo (II). Porcentajes. 264
Gráfico 37: Logotipo de las Frikiolimpiadas. 266
Gráfico 38: Esquema de las especializaciones frikis (aproximación). 268
Gráfico 39: Ejemplo de Código Geek. El código geek de Robert Hayden, su inventor. 273
Gráfico 40: Apodos. Porcentajes. 276
Gráfico 41: Apodos según el sexo. Porcentajes. 277

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 42: Ámbito en que se usan los apodos. Porcentajes. 277
Gráfico 43: Grupos con los que se sienten identificados. Porcentajes. 279
Gráfico 44: Camiseta con chiste sobre los emos. *Shakespeare odia tus poemas de estilo emo*. 281
Gráfico 45: Atributos personales. Porcentajes. 282
Gráfico 46: Atributos personales según la edad. Porcentajes. 283
Gráfico 47: Carrera en el frikismo. A partir de la obra de BECKER 2009. 286
Gráfico 48: Identificación con otras tribus urbanas. Porcentajes. 304
Gráfico 49: Importancia de la amistad, la familia, la salud, el humor y el ocio. Porcentajes. ...363
Gráfico 50: Importancia de los estudios, el trabajo, la sexualidad y el dinero. Porcentajes. 364
Gráfico 51: Importancia de la pareja, el aspecto físico, la política y la religión. Porcentajes. ..365
Gráfico 52: Importancia del aspecto físico. Mujeres. Porcentajes. 366
Gráfico 53: Importancia de la religión, según la religiosidad del/la opinante. Porcentajes. 366
Gráfico 54: uso de la tecnología. Gráfico simplificado en rangos. Porcentajes. 377
Gráfico 55: Horas de uso del ordenador para el ocio. Sexos. Porcentajes. 378
Gráfico 56: ¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática?. Porcentajes. 384
Gráfico 57: Opiniones con respecto a la amistad *online*. Porcentajes. 393
Gráfico 58: Conocer gente y hacer amistades a través de Internet es NORMAL. Edades. Porcentajes. 394
Gráfico 59: Cantidad de amigos conocidos por Internet (Frikis). Porcentajes. 395
Gráfico 60: Cantidad de amigos conocidos por Internet (No Frikis). Porcentajes. 395
Gráfico 61: Cantidad de amigos conocidos por Internet según el nivel de inglés. Porcentajes. 396
Gráfico 62: Opiniones sobre las personas que hacen amigos por Internet. Porcentajes. 396
Gráfico 63: Opiniones con respecto al amor *online*. Porcentajes. 397
Gráfico 64: Encontrar una pareja a través de Internet es normal. Edad. Porcentajes. 398
Gráfico 65: Las relaciones de pareja *online*. Porcentajes. 399
Gráfico 66: Importancia de la amistad. Porcentajes. 403
Gráfico 67: Requisitos importantes para establecer una nueva amistad. Porcentajes. 408
Gráfico 68: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas políticas sean similares a las tuyas. Opinión política. Porcentajes. 409
Gráfico 69: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas. Religiosidad. Porcentajes. 410
Gráfico 70: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que su nivel de estudios sea similar al tuyo. Nivel de estudios. Porcentajes. 411
Gráfico 71: Importancia de tener pareja. Porcentajes. 414
Gráfico 72: Importancia de la sexualidad según submuestra y sexo. Porcentajes. 426
Gráfico 73: Estado civil de los opinantes que pasaron por el panel (todos). Porcentajes. 443
Gráfico 74: Aficiones frikis. Número de registros. 445
Gráfico 75: Otras aficiones. Número de registros. 445
Gráfico 76: Actividades de ocio. Porcentajes. 447
Gráfico 77: Leer libros según el sexo. Porcentajes. 448
Gráfico 78: Ocio con amigos I. Porcentajes. 449
Gráfico 79: Ocio con amigos II. Porcentajes. 451
Gráfico 80: Ocio con amigos. Preferencias masculinas. Porcentajes. 452

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 81: Ocio con amigos. Preferencias femeninas. Porcentajes. 453
Gráfico 82: Imágenes de recetas con temática friki. 470
Gráfico 83: Muestra de la *webmagacine* gratuita *Nosolocosplay*. 474
Gráfico 84: Muestra de la galería de fotos de la asociación de Recreación Histórica *Anacrónicos*. 475
Gráfico 85: Compras al año. Porcentajes. 499
Gráfico 86: Categorías de la página internacional Kickstarter y de las páginas españolas Lánzanos. y Verkami. 508
Gráfico 87: Opiniones sobre piratería. Porcentajes. 512
Gráfico 88: Opiniones sobre piratería según el sexo. Porcentajes. 513
Gráfico 89: Opiniones sobre piratería según la edad. Porcentajes. 514
Gráfico 90: Opiniones sobre piratería según la clase social. Porcentajes. 514
Gráfico 91: Opiniones sobre piratería según la afiliación política. Porcentajes. 515
Gráfico 92: Películas con mayores ingresos en su primer fin de semana en exhibición en EEUU. 519
Gráfico 93: Películas de mayor recaudación durante su año de estreno, desde 1950. 520
Gráfico 94: Franquicias cinematográficas con mayores recaudaciones a nivel mundial 521
Gráfico 95: Películas españolas más taquilleras. 521
Gráfico 96: Ventas totales de las diferentes consolas líderes del mercado. En millones de unidades. 525
Gráfico 97: Ventas totales de los videojuegos de consola más vendidos de todos los tiempos. En millones de unidades. 526
Gráfico 98: Mapa de empresas *geek* en España según ElEconomista.es. 531
Gráfico 99: Muestra de humor friki a varios niveles. 547
Gráfico 100: Importancia del humor. Porcentajes. 548
Gráfico 101: El humor. Porcentajes. 549
Gráfico 102: Interés por los temas de actualidad (I). Porcentajes. 564
Gráfico 103: Interés por los temas de actualidad (II). Porcentajes. 564
Gráfico 104: Grados de interés por los temas de actualidad. Medias. Porcentajes. 566
Gráfico 105: Interés por los temas de actualidad según el sexo. Porcentajes. 567
Gráfico 106: Posiciones frente al 15M. Porcentajes. 569
Gráfico 107: Posiciones frente al 15M. Rangos de edad. Porcentajes. 570
Gráfico 108: posiciones frente al 15M. Situación en la escala política. Porcentajes. 571
Gráfico 109: Tira cómica sobre el término friki. Revista El jueves. 628
Gráfico 110: Usos de la palabra friki según su aceptación o no aceptación dentro del *fandom*. 629

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

12. ANEXOS

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

12. Anexos

Este último apartado del trabajo recoge un conjunto de anexos que ayudan a comprender y complementar sus distintas fases: en ellos se muestran los resultados reales completos de los instrumentos de recogida de información, tanto cualitativos como cuantitativos, así como otras informaciones de interés.

Debido a su gran extensión, entregamos estos anexos en el CD adjunto. El anexo referido a la línea temporal desplegable se entrega también en un cuadernillo adjunto, para su mejor visualización en conjunto con el capítulo dedicado a la génesis y el desarrollo de la cultura friki.

Anexo 1. Documentos de investigación cualitativa.

Anexo 1.1. Historias de vida.

Anexo 1.2. Grupos de discusión.

Anexo 1.3. Entrevistas a profesionales y creadores de opinión.

Anexo 2. Documentos del panel online.

Anexo 2.1. Cuestionarios filtro para la captación de opinantes.

Anexo 2.2. Foros, Diarios y Actividades.

Anexo 2.3. Glosario.

Anexo 3. Documentos de investigación cuantitativa.

Anexo 3.1. Cuestionario.

Anexo 3.2. Datos completos, en archivo excel.

Anexo 3.3. Análisis de la encuesta: datos procesados y conclusiones, con gráficos.

Anexo 4. Preguntas del Frikitest.

Anexo 5. Línea temporal desplegable.

Universidad Pontificia de Salamanca

ANEXO 1. DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 1. Documentos de investigación cualitativa

A continuación presentamos los datos brutos recogidos durante las distintas fases de investigación cualitativa: las historias de vida, los dos grupos de discusión con opinantes frikis y con opinantes no frikis y las entrevistas realizadas a profesionales y creadores de opinión en el mundo friki. Cada documento se ha obtenido de una de estas dos formas: bien de un cuestionario autoadministrado por email, bien de preguntas cara a cara, realizadas por la investigadora, grabadas en cinta y posteriormente transcritas. La forma de obtención viene indicada en cada documento.

Contenido

Anexo 1.1. Historias de vida 3

Historia de vida de: AN 3

Historia de vida de: MP 14

Historia de vida de: NM 20

Historia de vida de: TH 39

Historia de vida de: LK 49

Historia de vida de: BC 66

Historia de vida de: PT 72

Historia de vida de: GK 78

Anexo 1.2. Grupos de discusión 85

Dinámica de grupo 1: No Frikis. 85

Dinámica de grupo 2: Frikis 120

Anexo 1.3. Entrevistas a profesionales y creadores de opinión 159

Entrevistado: Germán Martínez, alias "Señor Buebo". Organizador original de la celebración del Día del Orgullo Friki y autor del libro "Orgulloso de ser friki". 159

Entrevistado: Sergio Toboso, vicepresidente del Club Star Trek de España 163

Entrevistado: Mario Gómez, encargado en la librería especializada Atlántica Juegos, de Madrid. 167

Entrevistados: Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013 174

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 1.1. Historias de vida

A continuación se exponen todas las historias de vida realizadas durante la presente investigación.

El objetivo era realizar cinco historias de vida a frikis (tres a varones y dos a mujeres, atendiendo a la configuración actual de los colectivos frikis), pero finalmente se realizaron un total de siete, ya que tres de las historias de vida iniciales resultaron excesivamente breves y fue necesario repetirlas con nuevos opinantes, para aprovechar todo el potencial de esta técnica cualitativa.

Aquí aparecen los datos tal y como los enviaron los opinantes o fueron transcritos en su momento. Los nombres han sido cifrados, para preservar el anonimato.

Historia de vida de: AN
Fecha: 6 de mayo de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email.

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

I: En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?
AN: Friki es raro. Si a uno no le gusta el cine, y a otro le gusta muchísimo, al que no le gusta le parece que el otro es "raro", porque él no entiende semejante afición por un tema que a él no le mueve nada.
Los que nos consideramos frikis usamos esa palabra de otra manera, porque aunque a mí me resulte raro que a otro le guste tanto la informática que la tenga presente en su vida en todo momento, pues no me parecerá mal. Así que depende de cómo se utilice, puede ser una palabra despectiva (de alguien que deja bastante que desear en cuanto a una serie de cosas, entre ellas la empatía) o no.

I: Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?

Universidad Pontificia de Salamanca

AN: Bueno, friki para mí es todo aquel que se interesa mucho por algo, tanto, que lo hace parte de su vida, lo vive de una manera exteriorizada. Quizá a algunos les guste el cine, pero no eres un friki si el cine no es una parte importante de tu vida. Cuando vas por ahí diciendo frases de pelis, cuando te sabes los estrenos del fin de semana, cuando piensas en hacerte cortinas con las estoras que cuelgan en los cines, entonces, eres un friki del cine. Así con todo: la música, la literatura en general, un género en particular, un cantante, un hobbie, una afición… Así es como yo entiendo la palabra friki, y se puede ser un friki de la gastronomía igual que un friki de la informática o del rol.

I: ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?
AN: La manera en que se exteriorizan y cómo se viven. Se puede ser un friki silencioso. Cuántos señores trajeados y respetables, que parece que no hacen otra cosa en la vida a parte de trabajar y aparentar, cuando llegan a casa se dedican a montar maquetas de aviones o de tanques como si les fuera la vida en ello. Aunque no les guste, ¡ellos también son frikis!

I: ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chiquilicuatre, Paco Porras etcétera?
AN: En cierto modo. Como mínimo son raros, aunque a mí no me gusta aplicarles la palabra friki, ya que, como he dicho antes, considero el frikismo como algo más que el simple hecho de ser raro. El panorama casposo no me parece friki, me parece eso, casposo.

I: ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente? Y si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?
AN: Supongo que hay de todo. En mi entorno, cuando alguien me llama friki, sé que me lo llaman dentro del contexto en el que yo considero friki, pero también hay mucha gente que usa la palabra cada vez que ve a un tipo grasiento con gafas de culo de botella, y no saben ni porqué le aplican ese adjetivo, pero lo hacen. Y cuando llaman frikis al personal casposo de las televisiones, nos igualan a ellos, y la verdad, hay un abismo. Cuando alguien te mira de reojo al ver tu habitación llena de hadas y mariposas colgando del techo, te pregunta, ¿pero tú cuantos años tienes?, y a continuación te llama friki, no sabe en realidad que te está echando un piropo, te lo dice como insulto, y cree que está por encima de ti. Aunque su vida se reduzca a ver Tele 5 y salir de fiesta cada fin de semana.

I: ¿Te consideras a ti mismo "un friki"? ¿sí, no, por qué?
AN: Sí. Hay cosas que parece que sólo me importan a mí en el mundo, jajajaja. De la mitad de cosas de las que hablo, en mi familia no me siguen la conversación porque no saben de qué hablo y todo les suena extraño.
Colaboro en un fansub como correctora, veo anime, cuelgo cosas en mi habitación a mis 27 años, analizo las letras de las canciones que me gustan, estoy dispuesta a comprarme una muñeca de Campanilla pensada para niñas de 7 años, quedo una vez al año en una ciudad que no es la mía con 50 personas a las que conozco desde Internet y con las que me une una pasión friki, me he disfrazado de personajes de libros, de animes…
Y de todos los libros que hay en mi estantería, mis amigas no me pedirían prestado ninguno.

I: ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar?, ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?
AN: Otros frikis me llaman friki. Cada uno es lo que es. Yo también se lo llamo a ellos. Otros me lo han llamando pensando que era un insulto terrible. Pero si alguien es tan torpe mentalmente hablando como para tratar de insultarme con esa palabra, es que no está a una altura razonable como para recibir una explicación de porqué "friki" para mí no es un insulto.

I: ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki?, ¿te gusta, te molesta?
AN: Pues como ya he dicho, depende de cómo me lo digan. Aunque el que me lo dice a malas, normalmente no significará demasiado para mí, así que lo mismo me da que trate de insultarme con ese o con otro adjetivo.

I: ¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?
AN: De los que se llaman frikis a si mismos no es un insulto, así que no, no me molesta.

I: ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?

Universidad Pontificia de Salamanca

AN: Pues empecé a ser friki con los animes de “Naruto”. Mi novio recuperó amistad con un viejo amigo del colegio, y resultó que tenia un grupo de amigos completamente frikis. Al principio no me gustaban como compañía, no entendía sus aficiones, me aburría. Luego empecé a ver “Naruto”, a leer “Canción de Hielo y Fuego”, y un día me vi metida en un foro y en un fansub y alguien me dijo: no sé si te has dado cuenta, pero tú también eres friki.

I: ¿Qué edad tenías?
AN: Pues debía de tener 18 años.

I: ¿Quién te acercó a ellas?
AN: Mi pareja.

I: ¿Qué tipo de cosas eran en concreto?
AN: Empezamos con Naruto, y de ahí vino todo: rol, cartas, mangas, libros, series…

I: ¿Qué tipo de libros leías en esa época?
AN: Pues no recuerdo, la verdad, pero leía bastante. Debía de leer cosas como “El 8”, “Los pilares de la tierra” y novelas así. Aunque sigo leyendo ese tipo de literatura, aún leo de todo.

I: ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas? ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?
AN: Fue progresivo, poco a poco, como el que no quiere la cosa. Al principio pensaba que sólo me gustaba aquel anime, pero poco a poco fui aprendiendo cosas de otras aficiones, y empezaron a gustarme algunas. No todas, claro. Odio Warhammer por ejemplo jajajaja

I: ¿Cómo reaccionaba la gente de tu entorno ante tus nuevas aficiones?
Bueno, en mi casa ya era un poco rara antes, así que simplemente con curiosidad. Pero nadie se ha enganchado a nada de lo que ido haciendo nuevo. Alguna amiga ha leído algo de Pratchett, pero poco más.

I: ¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mismo te consideraste friki, o que dijiste “soy un/una friki”?
AN: Bueno, la primera no sé. Pero el día que tenía pendientes 3 capítulos de anime para corregir, y no daba abasto porque tenía que preparar un disfraz, pensé “¿pero yo a esto cuándo he llegado, y cómo?”.
También recuerdo una vez en la universidad, ensayando una obra de teatro con mis compañeras, alguien me dejó algo así como un cayado, y sin pensarlo, lo clavé al suelo y dije con voz grave “¡Noooo puedeeeees pasaaaaar!!!!”. ¡Pensé que no quedaba nadie en el mundo que no conociera a Gandalf! Pero todo el mundo me miró muy raro, y pensé “vale, eres una friki, y se te olvida”.

I: ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...
AN: Me uní al Fansub y empecé a pagar anualmente un local que tenemos disponible los fines de semana en una asociación de vecinos y en el que se nos conoce como “El club de Rol”.
Me aficioné a más materias, y descubrí que el único problema que tenemos a veces es cerrarnos a las cosas. Si crees que algo no te va a gustar y no le prestas atención, nunca sabrás si te estás perdiendo algo que en realidad te encantaría.

I: Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives?
AN: Pues leo de todo un poco. Me gusta la música en español y puedo aficionarme a un artista si descubro que sus letras tienen algo más que rimas fáciles y buscar todos sus anteriores trabajos y aprendérmelos en una semana. Escribo si tengo tiempo, a veces pinto camisetas con motivos de fantasía, colaboro con el fansub, estoy en medio de varias series (House, BBT, Lost…)…
Las cosas que me gustan mucho, me gustan mucho. Quiero decir, el jueves tengo un concierto de presentación de un disco (Ismael Serrano) ¡y no puedo ir sin haberme aprendido las canciones nuevas! Me gusta disfrutarlas, saborearlas, saber qué significan y en qué contexto las escribió, qué nos quiere decir. A finales de mes vuelvo a ver a Macaco, y tengo pendiente echar un vistazo a su discografía y a su biografía, a sus comienzos, al porqué de sus canciones.

Universidad Pontificia de Salamanca

Estoy releyendo “Canción de Hielo y Fuego”, y puedo pasarme una tarde entera comentando con mi pareja la personalidad de los personajes, sus intenciones, qué hubiera pasado si esto o lo otro…
Con el fansub soy estricta. Quiero que salgan nuestras series pronto, sin demoras, me gusta tener listo el capítulo en cuando me lo envían, y me gusta revisarlo incluso cuando ya está montado para buscar fallos.

I: ¿Qué más cosas haces?, ¿tocas algún instrumento?, ¿estudias algún idioma?, ¿practicas algún deporte?, ¿estás en algún club o grupo?
AN: Hago natación, pero no porque me guste, por obligación. El deporte no es lo mío. Colaboro con el fansub y cuando son las fiestas del barrio, con el Club de Rol.

I: ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida?, ¿en qué aspectos?
AN: Bueno, en cierta manera, te ayudan a tener un pensamiento y una visión de la vida más amplios. Si eres capaz de probar si algo te gusta o no en cuestión de aficiones, también eres valiente en otras cosas. Eres más receptivo, y muchos juegos te enseñan a pensar (algunos no se me dan muy bien, jajá)

I: ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?
AN: Si influyen es de manera positiva. Hay cosas que te dan un bagaje cultural: la lectura, escribir, algunos juegos… que te obligan a usar la cabeza mucho más que si te limitaras a pasar tus horas libres enganchado a la videoconsola o de copas.

I: ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?
AN: Bueno, tengo un gorro con orejas de gato, la gente me mira raro y ¡a veces se me olvida que lo llevo puesto!. Me gustan las prendas un poco “alternativas”, pero eso ya me gustaba antes de empezar con “Naruto”.

I: ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?
AN: No, me relaciono igual que antes.

I: ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?
AN: Yo no me he apartado de nadie. Lo que está claro es que las aficiones comunes unen. Tenía un par de amigas hace años, que no sé si a causa de mis aficiones o por otros motivos, pero sí, se apartaron. Ellas siempre proponían ir de copas el fin de semana, o de compras, y yo quería quedar con “mis” frikis. Las invité a que vinieran, a tomar una cerveza un viernes por la noche, o al cine a ver una peli, ni siquiera eran planes frikis. Pero no les gustaron mucho, y poco a poco, vas dejando de quedar, porque las cosas que a ti cada vez te interesan más, a ellas les interesan menos, y encima creen que estás regresando a la etapa infantil, viendo “dibujos animados” y leyendo cosas de elfos. No es que me dijeran “eres una friki, pasamos de ti”, ni siquiera quedamos mal entre nosotras, si las veo, las saludo, pero desde luego, se perdió la relación.

I: ¿Por qué crees que ocurre eso?
AN: Como ya he dicho, las cosas que tienes en común con la gente, te une a ellas. Si los intereses y las aficiones son completamente diferentes, ni siquiera salen temas de conversación durante mucho rato.
Si a alguien lo marginan (colegio, trabajo, universidad…) por ser friki, es que tiene un entorno de gente un poco tonta, la verdad. Puede que no compartas lo que hace el vecino, que no te guste hacerlo a ti, pero yo no voy a marginar a nadie en un entorno común por lo que haga en su tiempo libre, o por cómo quiera vivir sus aficiones. Lo que pasa es que todavía hay mucho garrulo suelto.

I: Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?
AN: Sí, mi grupo de amigos desde hace muchos años. Y al grupo con el que comparto la afición a un libro.

I: Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas?, ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?
AN: Mi pareja recuperó la relación con un miembro del grupo, iban juntos al colegio, y con ellos nos solemos juntar en el Club etcétera. Con el otro grupo, a través de Internet, hablamos por internet y nos vemos pero sólo periódicamente.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Qué tipo de relación es?, ¿qué cosas hacéis juntos?, ¿cuánto tiempo les dedicas?...
AN: Con el primer grupo: Son mis amigos. Hacemos de todo. Vamos al cine, de copas, de cumpleaños, de vacaciones (siempre que podemos, que somos muchos), compartimos largas horas unos en casa de otros, ven el fútbol, escapadas de fin de semana, jornadas de juegos o maratones de visionado de pelis/series.
Con el grupo del foro: Pues conversaciones prácticamente diarias por Messenger, quedadas, visitas…

I: Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?
AN: Con mi grupo de amigos, por mi nombre. Con el grupo del foro, por mi nick.

I: Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo?
AN: Una página cutre de Internet un día me dijo que era la traducción de mi nombre al élfico. No es cierto, pero sonaba bien y me pareció bonito. Hace muchos años de eso.

I: ¿En qué se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos?, ¿es más desinhibido?, ¿es más friki?, ¿es igual?
AN: Es igual, sólo que más libre en algunos temas. En casa no me puedo indignar con la actuación de un personaje de un libro o una serie, porque nadie me entiende. Con ellos es distinto.

I: ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?
AN: De ninguna manera, nos conocemos de antes. Aunque es cierto que a día de hoy compartimos bastantes aficiones frikis.

I: ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones?, ¿las conocen?, ¿algunos de ellos las comparten?
AN: En mi familia nadie las comparte. Tampoco las entienden, pero las respetan.

I: ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki?, ¿en qué sentido?
AN: No, aunque bueno, si ponerles discos de Fito y cantarles versiones heavies de las canciones infantiles se puede considerar friki…

I: En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?
AN: En nada. Trabajar con niños pequeños es lo único a lo que me puedo dedicar de verdad. Si me quitaran mi profesión, ni todas mis aficiones juntas podrían consolarme. Aunque no me importaría trabajar como correctora o como redactora en algún sitio, no me veo capaz de renunciar a mis niños.

I: ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?
AN: Ahora no tengo trabajo, pero siempre les ha importado bien poco. Ni bien ni mal, vamos.

I: ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki?, ¿por qué?
AN: No, al que no le guste lo que ve, que no mire.

I: Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?
AN: Pues nunca se sabe, aunque hay cosas que no cambian, siempre hay una serie nueva, un libro recién publicado, un disco recién grabado…

I: ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?
AN: A todos nos ayuda a tener acceso a más cosas. Y a comunicarnos con más gente, gente que comparte tu afición. ¿Con cuánta gente podríamos compartir algunas cosas sin Internet? Con un 10% de la que lo hacemos ahora.

I: ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?

Universidad Pontificia de Salamanca

AN: Está claro que no. Internet no sólo te permite contactar con otras personas, si no que te permite también conseguir información sobre temas, investigar, leer opiniones, recomendaciones… El fansub, por ejemplo, sin Internet no tiene sentido.

I: He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?
AN: Bueno, ¡¡¡me encantaría una boda así!!! Lo malo de esos eventos es que implicas a gente que te dirá: ¿Que me vista de qué? No creo que mi padre me haga el favor de vestirse de Elrond para el día de mi boda. Es posible incluso que me desherede jajajá. Pero la idea me encanta, y dentro de lo que pueda, trataré de que la mía sea algo parecido, aunque mi padre no me haga de Elrond.

I: ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…
AN: En cumpleaños, por ejemplo, sería chulo también, para una sorpresa…

I: ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?
AN: Bueno, es cuestionable, hay cosas que se disputan el primer puesto. Creo que vestirme de Melisandre, con los ojos rojos y todos, para ir a ver a Martin y saludarle con aquella melena roja y aquellos ojos terroríficos. Pero el puesto en el fansub, según mis amigos, me da muchos puntos frikis. Y el tatuaje de un elfo de Magic en la ingle dejó impresionados a muchos.

I: Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.

AN: Bueno, es difícil elegir uno. Siempre hay modelos de personas a los que te gustaría parecerte, o al menos, parecerte a lo que representan. Adoro a Ismael Serrano y toda la lucha social que representa, su comunismo ideal, esa utopía de que todo puede ser posible, aun en esta mierda de mundo.
Lo que pasa es que es más sobre la idea que te haces de esa persona, que de la persona en realidad, porque yo no conozco a este chico, la verdad, a lo mejor en el día a día no hay quien le aguante. Pero a veces, una sola frase, de una canción, de un discurso, te recuerda quién eres y en lo que crees.
Cuando lees "Canción" crees que aún quedan hombres y mujeres de verdad, íntegros e incorruptibles. Cuando se te eriza el vello al leer el juramento de la Guardia de la Noche, cuando piensas: esto no lo haría nunca un Stark, o cuando te acuerdas de que algunos personajes prefirieron dar su vida antes de hacer algo en lo que no creían, te preguntas si tú serías capaz de hacerlo también, y te gusta creer que sí.
Siempre queremos ser mejores, y aquellos que lo consiguen, se convierten en modelos a seguir. Además, como son personajes de ficción, en tu cabeza pueden ser todo lo perfectos que quieras. ¿Quién no querría parecerse a Davos? Siempre creo que tengo una mezcla de Stark y de Martell, se lo tengo que comentar a Martin a ver si apaña un matrimonio XD

I: ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.
AN: Más o menos ya lo he respondido.

I: ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?
AN: Me gusta hacer las cosas bien, implicarme. Cuando se recalca que Ned Stark es el verdugo de aquellos a los que condena a muerte, quiere decir que el resto no lo hace. Es algo raro, y sin embargo, parece lo más razonable, ¿no? Los demás no lo hacen, pero le da igual, porque lo que quiere hacer es aquello que cree que es lo correcto, aunque le duela.

I: Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.
AN: Hay una frase de Serrano para todas las situaciones de la vida, estoy segura. Quizá no me pregunte qué harían ellos, pero si a veces pienso: no, esto nunca lo hubiera hecho. ¡Soy más débil que mis personajes!

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?
AN: No, a no ser que se me escape alguna frase friki en algún momento, como "¿Un hombre puede ser valiente cuando tiene miedo? Es el único momento en que puede serlo*".* Pero aunque digas esto en voz alta, normalmente la gente no lo relaciona con algo friki, piensan que es una frase de algún sabio.

I: Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.
AN: Normalmente me siento parte de los personajes, pero ninguno en concreto lo siento como yo. Me gustan los elfos, por la filosofía que representan y lo que significan, lo que simbolizan.

I: ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos. Y 37. ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?
AN: Me gustan los protagonistas de "Geralt de Rivia", él y Yennefer, la relación que tienen, el modo en que Geralt se siente, cómo lo describen… En otro orden, a veces pienso en Rincewind, que no es alguien a quien me quiera parecer, pero es alguien que se pasa la vida corriendo, luchando con contratiempos… a veces me es inevitable sentirme un poco Rincewind, la verdad, aunque sea triste y prefiera ser Yennefer jajajá. En Pratchett también busco a veces a Zanahoria. Es un personaje sensacional, sin ningún tipo de maldad, no sabe lo que es eso. Es un tipo que piensas: "si hubiera más como tú, el mundo sería un lugar mejor". Y luego vas por la vida preguntándote, ya no qué haría Zanahoria, si no qué pensaría Zanahoria.

I: ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?
AN: Por lo que acabo de decir en la anterior pregunta.

I: ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?,
AN: No lo hago, eso o me conoces bien, o no te enteras.

I: ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos?, ¿por qué?
AN: No, porque creo que cualquiera puede adoptar esos nombres, y no es tan fácil ser ellos, o al menos, eso pienso yo. Me sentiría una impostora haciéndome llamar Yennefer, por ejemplo. Por eso busqué una equivalencia de mi nombre en élfico para hacerme llamar. Poco a poco, ese nick se ha convertido en parte de mi identidad.

I: ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?
AN: Algunos… por ejemplo pensar "¿Esto es propio de un Stark? ¿Qué diría Zanahoria? ¿Hacia dónde correría Rincewind?...".

I: Y aparte de los personajes con los que te sientes identificada, ¿qué otras personas o personajes puedes considerar "tus ídolos"? por favor, nómbralos y dime en pocas palabras porqué los admiras.
AN: Admiro a todo aquél que sabe expresar con palabras las cosas que pienso, pero mejor de lo que yo podría hacerlo nunca. Por eso disfruto con las canciones que dicen algo, como las de Ismael Serrano. No sé, así como ídolos, no se me ocurren más cosas.
I: ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.
AN: Bueno, de "Canción" me impactan los lemas de algunas casas, el juramento de la Guardia de la Noche, algunas escenas muy poéticas… La conversación entre Bran y Ned sobre la valentía de un hombre se me quedó en la cabeza. Algunas frases de "El Señor de los Anillos", el discurso de Sam cuando Frodo se viene abajo, cosas que se te ocurren y que comentas con los frikis que tienes alrededor.
De un libro/peli, "La Carretera", hay una frase que a menudo me recuerdo: "Llevamos el fuego". Es la manera que tienen el padre y el hijo de recordarse que ellos son los buenos, que no caerán en la barbarie que los rodea, que

Universidad Pontificia de Salamanca

antes muertos que en manos de los otros, que alumbraran con el fuego toda la oscuridad que les rodea. Hay una canción de Macaco, que dice, "nosotros somos los buenos, nosotros ni más ni menos", y ahí siempre pienso: "llevamos el fuego". La letra me encanta: "Una ola nunca viene sola, así nosotros movemos el mar. De la niebla llega saber tripular sin ver. Aunque nos corten las velas remaremos en galeras. Por la ley del uno yo contigo me huno, avanzaré. Si no nos guían sus cabezas, que anden nuestros pies. Y las huellas del camino escribirán el principio y el final de una historia que ya es. Estar en movimiento no es parado, es distinto es recorrer, aunque el rumbo sea incierto, ojos unidos como un gigante ven. Sabemos que el camino es largo por eso nuestro paso es corto, constante, p'alante. Por la ley del uno yo a ti me uno, ahora somos uno, somos uno! escucha!!".

I: ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores?, ¿si es que sí cuáles serían?
AN: No; estoy segura de que hay frikis por ahí con muy pocos valores. Pero si somos capaces de empatizar con según qué personajes, con según qué mantras que se nos impresionan, es porque pensamos en términos de bien y mal, porque nos hacemos preguntas sobre el ser humano y sus acciones. No me sé explicar muy bien, no sé si se entiende la idea de lo que quiero decir, pero es eso.

I: ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki?, ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.
AN: Bueno, el friki del cine, el de las consolas, el de la gastronomía… no tienen porqué leer. Pero un friki siempre tiene un libro al que aferrarse. Conozco a frikis de rol y de cartas que no leen otra cosa que no sean los manuales y los libros relacionados con eso, pero leen eso. El friki del cine seguro que le echa un ojo a la biografía de Paul Newman, y así sucesivamente. Pero sí, en el ambiente friki más típico, yo creo que la lectura está muy presente.

I: Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído "El Señor de los Anillos"?
AN: ¡¡Jajajaja!! Sí, ¡claro! Las nuevas generaciones de frikis quizá tarden unos años en descubrir a Tolkien. O quizá algún seguidor de Martin cree que "El Señor de Los Anillos" no le llega a la suela del zapato. No sé.

I: ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?
AN: Hay pelis que las hemos tenido que ver por el simple hecho de ser frikis. Un friki que no ha visto La Guerra de las Galaxias es un friki raro, y eso ya es un concepto difícil. No, es broma. Me refiero a que hay cosas que todos hemos visto, sí o sí, pero porque tus compañeros te lo han enseñado, alguien seguro que te ha recomendado una serie de cosas, aunque a ti luego puede que los estandartes frikis más típicos, (El señor de los Anillos, La guerra de las galaxias) te gusten más o menos.

I: Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?
AN: Creo que un friki nunca se negaría en redondo a ver/leer/jugar/probar algo, o a despreciarlo sin conocerlo. Aunque bueno, hay frikis que además son gafapastas, y esos son más peligrosos XD

I: ¿Quiénes son los gafapastas?
AN: Para mí, son gente extra-crítica que lleva las cosas al máximo, que no ven que a veces un cigarro es sólo un cigarro. No sé si me explico. Es gente que llega un momento que son incapaces de disfrutar porque le ven fallos a todo, gente muy purista que condena una peli por un fallo en una escena, y cosas así. O los que son capaces de decir que un actor no es bueno para interpretar a un personaje, porque en el libro lo describen con el pelo rubio cobrizo, y el actor lo tiene rubio platino. No sé si me entiendes lo que quiero decir… Los que son más papistas que el papa, vamos. Suelen estar más relacionados con la literatura que con el resto de aspectos frikis.
Con esto no quiere decir que yo no emplee a veces este adjetivo de manera mucho más light. Yo creo que todos en algún momento nos podemos llegar a comportar un poco así, aunque los peligrosos que digo son los pesaos que creen que "esto es blanco, y punto, y nadie me hará cambiar de idea, y esto es una mierda y no pienso ni verlo, aunque solo sea para comprobar si es cierto o no".

I: ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?
AN: Sí, algunos nos miran como bichos raros, y para algún inculto, los frikis somos los empollones poco populares, los asociales… No saben que probablemente algunos frikis sean más sociables que ellos, y que en lugar de empollones, lo que son es más inteligentes.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Compartes esa opinión o crees que están totalmente equivocados?, ¿hay alguna cosa en la que creas que tienen razón?
AN: Obviamente no comparto esa visión. ¿Qué hay de malo en tener aficiones y hobbies?

I: ¿Ha habido alguna vez en tu vida en que has pensado que preferirías ser "menos friki" y más "como los demás"?
AN: No, en absoluto.

I: Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos… El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?
AN: Creo que todo friki tiene dentro a ese ser sociable. Lo que pasa que algunos no tienen la suerte de tener en su entorno gente igual de friki que ellos, o simplemente, gente que los respete. Creo que es por eso que algunos frikis resultan introvertidos a los de su alrededor. Si además, en Internet encuentran esa gente que comparte con ellos sus aficiones, a ojos de los demás, todavía resultan más raros.

I: El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?
AN: Sí, yo no soy muy de fiestas. Los eventos sociales te obligan a relacionarte con gente con la que muchas veces acabas teniendo conversaciones vacías, de cortesía. Encuentras gente con la que no tienes nada en común. En cambio, si te quedas en casa con tus amigos, o con tu pareja, o con gente con la que compartes cosas, pues todo es más agradable. Una reunión con tus amigos puede acabar con todo el grupo borracho, no somos unos mojigatos, pero probablemente habremos acabado así jugando a algo, o viendo una peli de zombis rematadamente mala sólo para reírnos. Y si te quedas solo en tu casa, con tu libro, que te entiende mejor que mucha de la gente que encontrarías en un evento social, eres más feliz con sus personajes que con esos de la fiesta.

I: El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?
AN: Bueno, que somos curiosos creo que es cierto. No sé si hacia esos temas científicos, la verdad. Pero desde luego, una persona que lee probablemente tenga la mente más despierta que uno que ve bazofia en la tele 5 horas al día. Tanto la lectura como los juegos te obligan a tener la mente activa, así que sí, claro, estamos despiertos y somos listos.

I: También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?
AN: Sí. Pero es que los que no son frikis se gastan el mismo dinero o más en otras cosas. Un cubata aquí en Barna cuesta mínimo 8 euros (hasta 15 se llega a pagar por una copa, según la hora y el sitio), más la entrada al local de turno (mínimo 12€) más el transporte, más el ibuprofeno para la resaca. Eso, algunos, cada fin de semana. Otr@s se dejan el sueldo en ropa. Cada uno, a lo suyo.

I: ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?
AN: Merchadising de todo tipo, juegos…

I: Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?
AN: No pueden ser demasiado impulsivas, que soy pobre. Lo que más impulsivamente compro son los libros y los CD's.

I: Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?
AN: Si no las puedo enseñar, no las quiero para nada. Hay que compartir.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso?, ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?
AN: Nadamos contracorriente cuando nos quejamos de que censuren el anime para que sea para niños. Cada vez que alguien nos mira de reojo, o por encima del hombro, estamos nadando contracorriente, cada vez que tenemos que convencer al mundo que el rol no te manda matar a nadie con una katana. Cada vez que estamos reivindicando que lo único que hacemos es tener aficiones o pasión por algo que no le hace daño a nadie, nadamos contracorriente.

I: Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?
AN: Bueno, lo que decía del anime. Vemos dibujos animados, y leemos cosas poco serias sobre hombrecillos no reales. Si se pararan a ver o leer algo de lo que ellos consideran infantil, verían que están equivocados. Pero hay gente más interesada en criticar que en comprobar.

I: También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto?, ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?
AN: Muchas de nuestras aficiones implican fantasía, imaginación. Evidentemente, el que no sea imaginativo, pues poco va a ver de atractivo en "El Señor de los Anillos", por ejemplo, o en un juego de rol. Así que sí, supongo que la imaginación es parte de nuestras habilidades.

I: ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?
AN: Algunos creemos que otro mundo es posible. No uno de fantasía, uno de verdad. Cuando vemos las noticias y nos asqueamos del ser humano, sabemos que aún queda quien cree, como nosotros, que otro mundo es posible, uno en el que los niños no se mueran de hambre mientras otros pisotean el dinero. Para nosotros, ese mundo friki nos abre una puerta a otros mundos, en los que un hobbit pequeño puede salvar la tierra media, por ejemplo. Los autores de esos mundos también nos enseñan a veces lo mismo que en las noticias. Pero en esos mundos, siempre hay un Ned Stark que nos hace seguir creyendo en la raza humana.

I: ¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?
AN: ¿Peores que en el mundo en que vivimos? Difícil. El hombre ya ha hecho en el mundo toda la maldad imaginable. Así que esos otros mundos son mejores, por el simple hecho de que no existen, y si queremos creer que aquello en que creemos triunfará, podemos creerlo, y dormirnos pensando en ello.

I: En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?
AN: Lo mejor de la sociedad es su capacidad para mantenerse a flote, pase lo que pase. El ser humano se adapta a las cosas más terribles. Lo peor, eso mismo. Somos capaces de callar ante las atrocidades más inimaginables. Nos hacen falta un Batman y un Jocker, la sociedad se duerme, se olvida de sus tragedias, incluso aunque solo hayan pasado unos años y algunas legislaturas. Nos quejamos desde el sofá, pero nos da pereza bajar a la manifestación, o nos da miedo, que las benditas fuerzas del Estado que nos protegen se ponen muy tontas en las manis.

I: ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?
AN: No me atrevo a afirmar eso, ya que no he vivido en ninguna otra época. Me hubiera gustado vivir un poco en cada una, para poder saber y decidir cuál es la menos mala.

I: ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?
AN: En cierto modo vamos a peor, pero quizá solo sea un bucle. A veces caemos en el error de pensar que cualquier tiempo pasado fue mejor, porque no nos acordamos de lo malo.

I: He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

Universidad Pontificia de Salamanca

AN: Bueno, yo soy de las que cree en un mundo sin guerra, sin hambre, sin materialismo desesperado (bolsos de 3000€ y cosas así) Así que le quitaría al ser humano la codicia y la ambición.

I:Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo: Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato?, ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe?, ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?
AN: La verdad es que veo muchos chicos, más que chicas, en todos los entornos frikis. ¿A qué se debe? Ni idea. Sólo sé que comparto mi frikismo con muchos más chicos que chicas. Las chicas quieren hacer otras cosas, la mayoría. No tengo ni idea de porqué, pero parece que cada vez hay más chicas, mejor.

I: Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no?, ¿qué opinas de esta moda?
AN: Yo no creo que esté de moda, lo que pasa es que poco a poco, la gente se ha ido abriendo, compartiendo cosas, se unen más personas, se hace más "ruido", las nuevas generaciones, más receptivas, se unen, y poco a poco se va haciendo más visible.

I: ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?
AN: No he participado, no me ha cuadrado. Sé lo que es, pero tampoco creo que necesitemos un día para estar orgullosos de ser frikis. Estoy orgullosa de muchas cosas y no las celebro con un festival.

I: La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?
AN: Bueno, soy muy irónica, le saco punta a todo. Me gusta ese humor, y me gustan las bromas que a veces piensas y no dices porque sólo las entenderían unos cuantos. No porque el resto sea tonto, si no porque es una broma sobre algo que ha ocurrido entre un grupo de personas, una broma interna. El humor absurdo y el humor friki es lo mejor que hay.

I: Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?
AN: No, no se me ocurre nada más.

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

1. **¿Cuál es tu edad?** 27
2. **¿Eres hombre o mujer?** Mujer
3. **¿Cuál es tu país de nacimiento?** España
- **¿En qué tipo de población te criaste?** Gran ciudad
- **¿En qué parte de tu población te criaste?** En un barrio tranquilo.
4. **¿Qué estudios tienes finalizados?** Magisterio Ed. Infantil, CFGS Ed. Infantil, CFGS Comercio y Marketing
5. **¿Qué otros estudios has empezado?** Derecho
6. **¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?** Soy maestra
7. **¿Te consideras una persona religiosa?** A mi manera
8. **¿Cuál es tu confesión?** Pues estoy dentro del grupo de "católicos" que aborrecen la Iglesia, así que no lo sé XD
9. **¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú?** Tengo una hermana menor que yo
10. **¿Cuál es tu situación afectiva?:** Salgo con alguien.
11. **En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:** Izquierda

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: MP
Fecha: 17 de mayo de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

I: En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"? Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"? ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?
MP: En principio, para mi, un friki es una persona que tiene una afición determinada y que permite que dicha afición se extienda a otros ámbitos de su vida cotidiana, que la exterioriza, por así decirlo, fuera de los momentos que dedica específicamente a esa afición. Según esto, una persona a la que no sólo le gusta el fútbol y sigue a su equipo los días de partido, sino que además, tiene todas las equipaciones de su equipo, lleva la camiseta del mismo como prenda de vestir ocasional, lee a diario la prensa deportiva para enterarse de los más mínimos detalles relacionados con el día a día de los jugadores, completa la colección de posavasos de su equipo que regala una publicación o es capaz de introducir comentarios o metáforas futbolísticas en cualquier conversación, podría, con toda justicia, ser calificado como friki. Pero no es el caso, quizás porque el futbol es una afición socialmente extendida y asimilada. Quizás entonces para definir a un "friki" tal y como lo entiende la mayoría de la gente hay que añadir la condición de que su afición sea minoritaria y difícil de entender (o que al menos requiera un esfuerzo consciente) para un espectador casual.
I: ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?
MP: Creo que son dos usos distintos de la misma palabra aunque en este último caso el término se acerca más a la idea de la palabra original "freak" como "monstruo de feria". Los frikis televisivos no dejan de ser personajes esperpénticos que se exhiben al público buscando suscitar el morbo y provocar la burla de este. El "friki" aficionado a la "subcultura" encaja más bajo la idea popular de "raro".
I: ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?
MP: Creo que sí, que la gente tiene claro lo que quiere decir cuando usa el término "friki". Lo que pasa es que depende de quién use la palabra. Desde fuera del "movimiento" se usa de forma peyorativa, mientras que desde dentro se usa a modo de reivindicación.
I: Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra? ¿Te consideras a ti mismo "una friki"? ¿sí, no, por qué?
MP: Sí, me considero un friki por lo dicho anteriormente, soy aficionado a ciertas formas de "subcultura" (rol, comics, subgéneros literarios…) y he integrado de forma natural dichas aficiones en mi vida diaria y en mis conversaciones.
I: ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?
MP: Sí, alguna vez me han llamado friki, tanto personas que se consideran a sí mismas "normales" como personas que se consideran a sí mismas "frikis" (en este último caso, por lo general a modo de broma cuando desvelo alguna afición aún más minoritaria de lo habitual).
I: ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?... ¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?
MP: En realidad no me importa lo más mínimo, como mucho, dependiendo del tono en que se emplee, lo utilizo como indicador de la tolerancia y la mentalidad abierta (o la falta de ella) de la persona en cuestión.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera? ¿Qué edad tenías? ¿Quién te acercó a ellas? ¿Qué tipo de cosas eran en concreto? ¿Qué tipo de libros leías en esa época? ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas? ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?

MP: Probablemente empecé en la fantasía con tres años en una época a principios de los ochenta en la que se estrenaron muchas películas infantiles (o no tanto) de temática fantástica. La serie de dibujos animados Dragones y Mazmorras también contribuyó decisivamente (y facilitó mucho más adelante mi acercamiento a los juegos de rol) Más tarde, con ocho o nueve años comencé a leer a Tolkien y a partir de ahí, buscando literatura parecida y moviéndome por las tiendas del ramo alrededor de los doce o trece años empecé a interesarme por los juegos de rol junto con unos compañeros de clase, uno de los cuales tenía un ejemplar del juego de rol del Señor de los Anillos.

I: ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...

MP: En los años sucesivos, fui juntándome de forma natural con gente con gustos parecidos a los míos y he seguido con la misma afición desde entonces aunque siempre de forma particular. Nunca me he unido a ningún club ni similar, si bien en los últimos años me he unido a un foro de literatura fantástica en la red (aunque más por amistad que por necesidad o deseo de comentar mis aficiones con otras personas.

I: Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives? ¿Qué más cosas haces? ¿tocas algún instrumento? ¿estudias algún idioma? ¿practicas algún deporte? ¿estás en algún club o grupo?

MP: Conservo mis aficiones por el Rol y la literatura fantástica y la Ciencia Ficción. También leo comics de forma ocasional, escucho música Heavy (no es que se pueda considerar eso una actividad "friki", pero es innegable que suele ser un complemento habitual), y escribo cuentos cuando la inspiración me lo permite. También estudio Inglés y Francés, practico esgrima, y corro de vez en cuando.

I: ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿en qué aspectos? ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera? ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera? ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?

MP: Mis aficiones no creo que hayan influido en mi rendimiento ni académico ni profesional y desde luego jamás he permitido que influyeran en mi vestimenta, (nunca he sentido la necesidad de proclamar mi pertenencia a uno u otro grupo). En mi forma de relacionarme si me ha influido en tanto que suelo buscar la compañía de quienes comparten mis gustos (como hace todo el mundo, supongo) y tiendo a considerar a la gente "normal" un tanto banal.

I: ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio? ¿Por qué crees que ocurre eso?

MP: No recuerdo una situación en que haya sido dejado de lado por mis aficiones aunque quizás haya ocurrido y no sea consciente de ello.

I: Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten? Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…? ¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?... Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick? Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo? ¿En qué se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?

MP: Si es cierto que muchos de mis amigos los he hecho a través de mis aficiones, algunos los conocí en el instituto y otros a través de un foro en Internet. Cuando quedo con la gente del foro solemos usar los apodos porque es como nos conocemos en Internet y es más sencillo usarlos que aprenderse un nuevo juego de nombres para la ocasión, aquellos que me tratan más a menudo conocen mi nombre real y lo utilizan indistintamente. Mi nick es el nombre de mi personaje de rol más longevo, que obtuve a su vez de una novela de ciencia ficción y que he venido utilizando en diversas variantes para moverme por Internet. No hay ninguna diferencia entre mi "yo-real" y mi "yo-apodo", respondo naturalmente a ambos nombres. La única diferencia es que, quizás, mi "yo-apodo" es capaz de expresar sus ideas de forma más eficaz, pero eso no tiene nada que ver con el nombre en sí sino con el hecho de que lo uso para escribir en los foros donde puedes meditar tus palabras y tomarte el tiempo necesario para elaborar una respuesta adecuada, ventajas que no tengo en la inmediatez de una conversación. Quizás por ello mi "yo real" pueda parecer más reservado a quienes me conocen en persona después de haberme tratado en la red.

I: ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?

MP: No me consta que me hayan influido en ningún sentido en ese aspecto.

I: ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?

MP: Mis familiares conocen mis aficiones y las respetan aunque no las compartan.

I: ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?

MP: No. En ninguno.

I: En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?

Universidad Pontificia de Salamanca

MP: Como Ingeniero Industrial no niego que mi interés por la robótica pueda venir influido por mi afición a la CiFi, pero no creo que fuera un factor decisivo a la hora de elegir la carrera.

I: ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?

MP: Opinan que soy un "friki", pero nada más.

I: ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?

MP: No. A nadie.

I: Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?

MP: Creo que conservaré mis aficiones indefinidamente. Aquellas más "sociales" quizás acabaré dejando de practicarlas cuando mis compañeros habituales (o yo mismo) empecemos a tener otras prioridades (familia, hijos) que hagan difícil mantenerlas.

I: ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?

MP: En mi caso, poco, como mucho facilitan el intercambio de opiniones y experiencias.

I: ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?

MP: La mayoría de mis aficiones son anteriores a dichas tecnologías así que la respuesta es sí.

I: He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?

MP: Quizás es un tanto extremo, pero divertido, si a ellos les pareció bien no veo ningún problema, las bodas "convencionales" analizadas fríamente, no dejan de ser algo extravagantes de por sí.

I: ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…

MP: No lo creo.

I: ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?

Que yo recuerde asistir disfrazado al estreno de una película.

I: Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y expláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante.

¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.

MP: Si alguna vez he tenido un ídolo o modelo a seguir hace mucho tiempo que lo he olvidado.

I: ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella. ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje? Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo. ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?

I: Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos. ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos. ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto? ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?, ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*) ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?

MP: Es que yo siempre he sido muy poco dado a esas cosas. No recuerdo ningún personaje real o literario al que admire hasta el punto de tomar como modelo a seguir o cuya trayectoria siga o piense cosas como "¿que habría hecho fulano en mi lugar?". Si realmente necesitas que rellene este hueco, podría decir que en alguna ocasión en que me haya sentido frustrado o incomprendido, me he sentido identificado con Lord Goring, un personaje de la obra teatral de Oscar Wilde "Un marido ideal" porque es un tipo que siempre trata de hacer lo correcto aunque sus esfuerzos pasen desapercibidos o la gente no le tome en serio. Y en cuanto al nick, en el momento en que lo cogí por primera vez, necesitaba un nombre para un personaje de rol y acababa de leer la novela… hacía poco, el personaje en cuestión del que tomo mi nick ni siquiera era uno de los protagonistas, era divertido, pero poco más. Si el protagonista hubiera tenido un nombre más razonable lo habría usado indistintamente. Si el nombre ha prevalecido después en direcciones de mail y nicks no ha sido por el personaje original sino por el de rol que consiguió llegar a nivel 5 en la misma campaña (cifra histórica visto el ritmo de abandono de campañas de mi grupo después de un par de aventuras).

I: Y aparte de los personajes ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

Universidad Pontificia de Salamanca

(NOTA: Si no se te ocurre ningún elemento, así a bote pronto, por ejemplo estoy hablando de cosas como El Juramento de la Guardia de la Noche, o las 3 Leyes de la Robótica, o el hecho de que Ender consiga destruir a los insectores después de conocerlos y amarlos. Elementos que te han podido impactar y que sean significativos en tu vida por cualquier razón)

MP: A parte del "Donde hay voluntad siempre hay un camino" que leí por primera vez en El Señor de los anillos y del "Ten cuidado con lo que deseas porque podrías conseguirlo" de Las nieblas de Avalon, no me viene a la cabeza nada que me haya impactado lo suficiente como para seguir un determinado curso en mi vida…. Me gustaron, y me parecieron dignas de convertirse en lemas a seguir pero sólo del mismo modo en que lo son otras citas celebres, de autores no "frikis", como la gente que cita a Wilde o a Groucho Marx. La primera sirve como mantra para no rendirse y la segunda como advertencia para no dejarme llevar demasiado por mis pasiones. Puedes añadir a la lista un par de las frases de mi firma del foro, la de Blind Guardian *"I'm trapped in darkness but still I reach out for the stars"* como definición de mi estado anímico por defecto (es decir, melancólico pero siempre con esperanza de que las cosas mejorarán) y la de Batchelor (de la novela "El nacimiento de la República popular de la Antártida") "La decencia siempre vale el riesgo, sin importar el resultado" que me parece un modelo de ética personal al que aspirar en contra de las éticas utilitarias ("lo que yo haga no va a cambiar nada") o comparativas ("lo que hago está mal pero los demás también lo hacen") que se llevan tanto ahora.

I: ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?

MP: No.

I: ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.

MP: Quizás el "friki" informático no tenga necesidad de leer literatura (otra cosa son manuales o publicaciones sobre el tema).

I: Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?

MP: Sí, sin duda.

I: ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?

MP: Por lo general entre los "frikis aficionados a la fantasía" solemos bromear y calificar como "frikis de segunda" a quienes no han visto determinadas películas como las de Star Wars, Cristal Oscuro, Dentro del Laberinto, Willow o la Princesa Prometida. Quizás el problema no es tanto que ellos no las hayan visto como que nosotros nos hacemos viejos.

I: Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?

MP: No me consta.

I: ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?

MP: Sí. La razón es tan vieja como la humanidad, se teme lo que se ignora y es más sencillo rechazarlo que intentar comprenderlo.

I: ¿Compartes esa opinión o crees que están equivocados?

MP: Evidentemente no comparto esa opinión, si bien es cierto que la línea entre el "frikismo" y la obsesión a veces puede parecer difusa.

I: Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos: El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?

MP: Un friki puede parecer introvertido y solitario en tanto su afición es minoritaria lo que hace más difícil relacionarse con gente con sus gustos, pero cuando la encuentra su comportamiento se normaliza al desaparecer el problema. No hay ninguna contradicción en ello.

I: El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?

MP: Son tipos diferentes de diversión. No es tanto lo que ofrece la afición correspondiente sino lo que puede dejar de ofrecer el evento social. Si el objetivo es emborracharse, mientras tratas de relacionarte con gente que en realidad no te interesa y con la que ni siquiera puedes hablar porque la música está demasiado alta, entonces quizás no resulte tan extraño que prefieras quedarte en casa.

I: El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?

MP: No especialmente, el "friki" puede ser un experto en su afición y un mal estudiante de todo lo demás. No me parece que haya relación

Universidad Pontificia de Salamanca

I: También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta? ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú? Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso? Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?

MP: Ese es otro ejemplo de afición aceptada/no aceptada socialmente. Gastarse cincuenta euros un sábado en copas o en asistir a un partido de fútbol no está mal visto, hacerlo en un puñado de miniaturas, sí. Yo el despilfarro no lo veo en mi lado de la barrera… A veces planifico mis compras y a veces compro por impulso, y en general me gusta compartir mis cosas si considero que la otra persona es digna de confiárselas (y eso no tanto porque valore "mis cosas" sino porque considero una falta de respeto hacia mí el que alguien no cuide algo que le he confiado).

I: Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

MP: Como ya he comentado, considero "frikis" a aquellos que tienen aficiones minoritarias con lo que sí, de una forma u otra, se puede decir que van contracorriente.

I: Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?

MP: Opino que nunca he entendido quien decide que es infantil y que no y cuando una afición debe dejar de gustarte por ser "infantil". He visto adultos hechos y derechos reírse de alguna de mis aficiones "infantiles" para acto seguido comportarse como mocosos de cuatro años practicando una afición de adultos. La madurez no tiene nada que ver ni con las aficiones ni con la edad.

I: También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki? ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes? ¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?

MP: La cultura friki suele ser un modo de evasión sin más. La realidad la vemos/sufrimos todos los días. No es extraño que algunos prefieran buscar algo distinto en sus aficiones.

I: En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?

MP: La verdad es que nunca me lo he planteado

I: ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?

MP: Personalmente no creo que en el pasado se viviera mejor que ahora. Quizás en algunas culturas concretas o en determinados estamentos sociales de cada época se podía vivir bien o muy bien, pero de una forma puramente estadística, la época actual es dónde un niño tiene más posibilidades de nacer en una familia que le permita tener una vida más o menos digna. De forma romántica puedo sentirme atraído por otras civilizaciones o épocas como la de los pueblos indios de América del Norte o la época Victoriana, pero soy consciente de que sin poder elegir categoría social, todas las probabilidades apuntan a que me tocaría vivir una vida miserable y corta entre las mayoritarias clases bajas.

I: ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?

MP: Confío en que mejore pero lo cierto es que lo hace con una lentitud exasperante.

I: He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

MP: En ese tipo de supuestos nunca he sido muy partidario de "políticas intervencionistas" como la consecución de la paz mundial o cosas así, considero que la humanidad tiene la obligación de salvarse a sí misma sin ayuda externa. Pero "si yo dominara el mundo" probablemente suprimiría (o como mínimo regularía ferozmente) la publicidad. Mi mente está llena de eslóganes estúpidos y sintonías cargantes que no tienen ninguna utilidad y de los que ya nunca podré deshacerme.

I: Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo: Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?

MP: Al menos en el ámbito del rol eso ha sido durante muchos años un tópico, motivo de bromas de tan habitual. Si creo que es cierto. También he notado el reciente cambio de tendencia pero no sabría decir a que se debe.

I: Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?

MP: No es tanto que esté de moda como que, por un lado el término se está banalizando, por otro los "frikis" han comenzado a reivindicarlo, y por último, algunas creaciones (en cine, televisión, literatura) diseñadas en principio para esas minorías "frikis", se

Universidad Pontificia de Salamanca

han convertido en fenómenos de masas, y la gente "normal" que ahora tiene un término para nombrar a los "raros" de toda la vida, están empezando a mirarse a sí mismos y ver que comparten algunos de sus gustos.

I: ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?

MP: Sé que existe pero me parece más una gigantesca broma que otra cosa.

I: La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?

MP: Mezclo ambos indistintamente.

I: Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

MP: Nada.

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

12. **¿Cuál es tu edad?** 29 años
13. **¿Eres hombre o mujer?** Hombre
14. **¿Cuál es tu país de nacimiento?** España

- **¿En qué tipo de población te criaste?:** Gran ciudad
- **¿En qué parte de tu población te criaste?:** En un barrio tranquilo.

15. **¿Qué estudios tienes finalizados?** Universitarios.
16. **¿Qué otros estudios has empezado?** Cursos de idiomas de Inglés y Francés.

Muchísimas gracias.

17. **¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?** Ingeniero.
18. **¿Te consideras una persona religiosa? ¿Cuál es tu confesión?** No soy especialmente religioso.
19. **¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú?** Una hermana mayor.

- **¿Cuál es tu situación afectiva?:** Estoy soltero y sin compromiso.
- **En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:** Izquierda.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: NM
Fecha: 24 de Abril de 2010
Tipo: Entrevista oral, transcrita después.

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que nos ciñamos a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante en cualquier momento y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

Investigadora: En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?

NM: Mmh… ¿la palabra Freak?…

I: La palabra Friki o "ser un friki"…

NM: Ser un friki… mmh, yo me encontré con que… encajo… encajo, digamos, en esa denominación, porque soy… rara. Y friki significa que se sale un poco de lo corriente. Imagino que una persona de 60 años, que le gustan todavía los cómics y que se entusiasma con las películas de Walt Disney… pues sí, es rara. No… no me importa que me encasillen (ríe) bajo ese concepto…. Hoy en día se habla de "cultura friki"… ¿qué quieren decir con ello? No sé, todo el que se interesa por lo fantástico, por… lo imaginativo… si es así, pues bienvenido sea. Me encanta ser una friki, porque sí, porque me gusta lo extraordinario, lo que se sale de lo común.

I: ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza y se los vive?

NM: Yo creo que la manera en cómo los vive.

I: ¿Más que el hecho en sí de que le guste un tipo de cine, un tipo de lectura…?

NM: Sí, porque eso son simplemente gustos. El que te guste Star Wars no quiere decir que por ello tengas que ser friki. Yo creo que más bien es cómo lo, cómo lo enfocas, cómo te apasiona el tema, cómo te involucras, cómo haces que ello forme parte de tu vida. Entonces sí, sí, si eso es una parte importante, entonces sí eres. Sí eres friki.

I: ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?

NM: Es una aplicación totalmente errónea de la palabra. Son personajes excéntricos, pero no por ello frikis.

I: ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente? Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?

NM: No, lo utilizan bastante mal. No profundizan, precisamente creen que eres así porque te gustan… porque te gustan cosas que a nadie más le… o a pocas personas les gustan. Pero no, no profundizan en el hecho en sí.

I: ¿Te consideras a ti misma "un friki"? ¿sí, no, por qué?

Universidad Pontificia de Salamanca

NM: Sí. Por lo que te dije antes. Si ser friki es que te guste lo imaginativo y lo fantástico, y no sólo que te guste, que te apasione, que te… sí. Pero fui así desde… desde pequeña, a mí si… cuando leía a Dostoievski y leía a Tolstoi en seguida me compré un samovar y decoré la habitación con motivos rusos y… y me compré un diccionario ruso-español. Entonces…

I: Te apasionó el tema y fuiste…

NM: Y me lanzo. Me lanzo de cabeza. Me zambuyo, vamos, en un tema cuando me gusta.

I: ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?

NM: Me da exactamente lo mismo

I: Te da igual

NM: Me da igual (ríe) me da igual…

I: ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?

NM: Los orígenes creo que fue… de, a los cuatro o cinco años que me empezaron mis padres a comprar… compraban muchos cómics. En casa se leía… yo crecí con "Superman", con "La Mujer Maravilla", con todos los superhéroes que entonces no estaban unidos en la "Liga de Superhéroes" (ríe)… iban cada uno por su lado. Yo tenía cómics de "Linterna Verde"… de "Aquaman"… incluso uno netamente latinoamericano como era "Chanoc" que era un Aquaman mejicano. Y era muy divertido, un Superman pero a la mejicana… No, un Superman, no, miento, un… un Tarzán. Un Tarzán con poderes pero mejicano. Chanoc se llamaba. En casa, una vez por semana, el chaval que le llevaba los periódicos a mis padres les llevaba docena y media de, de comics.

I: O sea, que entraste por ahí, por los cómics, antes de El Señor de los Anillos y de…

NM: Sí, sí. Sí, mucho antes. Mucho antes.

I: Y que tus padres también los leían, o sea que lo viste un poco en casa…

NM: Sí, sí, yo crecí con ellos.

I: ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas? Porque eso fue lo primero, que te gustó, que lo viste... Pero ¿a seguir un hábito? cuando ya no te lo compraban tus padres, ¿cómo empezaste ya a ser tú misma la que…? ¿cómo fue que te aficionaste a este tipo de cosas?

NM: Mmmh… Yo creo que cuando he necesitado un poco de fantasía… recurro, recurro a ello…. A mí me ha gustado mucho siempre leer, y entonces... pero en algunos momentos necesito algo que me… que me saque de la realidad, y ahí es dónde empecé a interesarme por la Ciencia Ficción, en el colegio. Que además lo leíamos, era un poco "lectura prohibida" por las monjas, porque decían que era excesiva fantasía y que estábamos en una edad que la fantasía no era buena, entonces era… y había unas chicas norteamericanas que tenían las "Pulp magazines" de estas, americanas… y leíamos las historietas de Asimov publicadas en estas revistillas.

I: ¿Y era un poco "prohibido"?

NM: Sí… bueno, también era prohibido Carlos de Santander, pero las novelas de amor pasaron muy rápido (ríe). En cambio lo otro… lo otro continuó porque, porque luego ya empecé a leer novela de Ciencia Ficción, de las historias a la novela… en los años 60 descubrí a "Dune" y Frank Herbert, todo el mundo de Frank Herbert que es apasionante, porque aparte de ser de Ciencia Ficción también es ecologista, cómo transformar un mundo árido y convertirlo en un vergel. También me empecé a interesar entonces por el ecologismo, un poco por la Tierra, lo que le estábamos haciendo a la Tierra… y… y descubriendo, descubriendo el espacio… empecé a interesarme también por los viajes en el tiempo, que ha sido también una de mis grandes pasiones, también, los viajes en el tiempo. Primero fue "La máquina del tiempo" de Wells, y… de ahí vas saltando como… vas saltando de una cosa a otra hasta llegar a Tolkien, en los 70. Yo en el año 70 me leí "El Señor de los Anillos" y… y ya me quedé hechizada. Me quedé hechizada, uno, por su dominio del inglés, nunca había leído, nunca había visto el inglés manejado de forma tan… tan magistral, el idioma. Me pasó con el inglés lo que me pasa en el español con García Márquez, que es que ves una perfección idiomática, un manejo que es que dices "por Dios, yo quiero escribir así". Que aparentemente es sencillo, pero que detrás de esa sencillez hay un… un trabajo muy duro. Y

Universidad Pontificia de Salamanca

Tolkien… era lingüista en verdad, él inventó una serie de idiomas que quería y se inventó luego unos personajes que hablaran esos idiomas. Y bueno, "El Señor de los Anillos" es maravilloso, pero ya lo que me enamoró fue "El Silmarilion" con todo lo de, toda la creación del mundo, me parece… para mí es el poema más hermoso del mundo, cómo Iluvatar va… va creando… de su mente va saliendo la Tierra y va saliendo la creación. Es maravilloso, es maravilloso, es maravilloso…

I: Sí, y luego ¿para pasar de ahí al cine? Porque tú también eres muy aficionada al cine…

NM: Hombre, el cine… mi amor con el cine es también, también por mis padres… Con mi madre teníamos una competencia de a ver quién ve más películas en el mes y al final del mes comparábamos cuántas había visto cada una, cuántas había visto ella y cuántas había visto yo. Y era una competencia (ríe). Por ello me tragué, me tragué unos rollos infumables de los años 50 y 60 (ríe)… pero… pero adquirí también el hábito.

I: ¿El hábito de ver cine y de trabajar sobre él?

NM: Sí, sí, sí.

I: O sea, ¿que ha sido de una forma progresiva?, ¿no fue de repente, que has visto una cosa que te ha encantado y pum?

NM: No, no, ha sido una cosa muy progresiva. Muy progresivo.

I: ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...

NM: Algunas veces me he unido a cosas pero me aburro… me aburro. Es que… yo soy más individualista, no soy de grupos ni de… de clubes.

Hija de la entrevistada: Creo que estaría bien que hablaras también de tu blog, de las mujeres sobre el crimen…

I: Ah ¿tienes un blog? No lo sabía…

NM: Sí. De mujeres que escriben novelas de misterio. Que también todo, todo surgió por un artículo que leí en uno de los primeros números que leí de "Qué leer", de un tal Oscar López… Hablaba de que las mujeres, en ese campo, pues que no habíamos incursionado mucho. Que, aparte de Agatha Christie y la Ruth Rendell, pues que… Que vamos, ¡que no había mujeres!, que los que sabían de novela de misterio, escribir novela de misterio, eran los hombres. Y le escribí una carta como de 14 páginas que nunca publicó "Qué leer" (ríe)… Y, eh… ahí la dejé, hasta que un día, mi hija en el colegio tuvo que hacer… tuvo que hacer un trabajo y me dijo "oye, esa carta que tu escribiste", porque además reuní material para escribir esa carta, y de ahí salió un trabajo de ella, para ella también. Y de ahí el blog.

I: Ahora sigues con eso en internet.

NM: Sí, se llama "Hermanas del crimen perfecto", un poco parodiando, bueno ¡no parodiando! Un poco como homenaje también a "Sisters in crime" que es una organización de EEUU que nació, que nació con el mismo propósito… Sara Pareski y muchas autoras que, sabes, que a la hora de publicar se han sentido discriminadas, y a la hora de los premios… entonces fundaron "The sisters in crime" y de ahí han salido mujeres que han ganado el Macabitty, el Silver Dagger, el Golden Dagger…

H: Lo que es curioso es que en tu blog, en el blogroll, ya hay, para ser "pocas" las que escriben sobre crimen, ya hay cerca de una 70 o así.

NM: Sí.

H: Que vamos que… para no ser un tema escrito por mujeres ya son unas cuantas, solamente en la literatura negra.

NM: En la literatura negra.

I: Y, aparte del tuyo, de tu propio blog, ¿sueles participar en otros, en los de otras personas, o en páginas literarias o de cine?

NM: Antes sí estaba en Literativa y estaba en otros… pero la verdad es que las granjas [Se refiere al juego Farmville] me quitan mucho tiempo (ríe)… Las granjas me tienen obsesionada. Eso es una cosa que tengo que… que tengo que desintoxicarme un poco… más que nada porque, si tuviera 2 granjas como todo el mundo… pero es que tengo 6 (ríe) eso quita mucho tiempo. Tengo las 3 de Farmville y las 3 de Farmtown, y bueno, otras que visito de tarde en tarde que me van haciendo… porque yo tengo una compañera

Universidad Pontificia de Salamanca

en la oficina, que, cuando empezó a trabajar con nosotros en mayo y le hablé de Farmville y me dijo "no me metas en eso, ay, no me metas en eso" y ahora ella está en el café, en My Farm, en Granja País… bueno, está… está metida en todo.

I: Sí, sí, cuéntame más de tus aficiones ¿qué haces en el tiempo libre además del blog y leer… qué cosas te gustan hacer?

NM: La fotografía también, sacar fotos, escanear fotos antiguas y… tuve durante años el fotolog, que le tengo abandonado también… subía, subía fotos… y escribir, me gusta escribir también.

I: Pero ¿lo haces para ti?, ¿publicas en algún lado, aunque sea cortito?

NM: No. Lo hago para mí.

I: Pero es algo importante para ti, que es parte de tu vida… Vale. Y ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida?, ¿en qué aspectos?

NM: Mmmhh…

I: Por ejemplo, ¿Crees que tus aficiones influyen en tu rendimiento profesional? ¿De qué manera? ¿En tu forma de encarar el trabajo?

NM: Mmmhh… Sí. Sí… porque el trabajo que yo hago podría…. Mis aficiones son muy imaginativas. Son un reto a la imaginación y eso me ayuda también a que el trabajo no me pudra ¿no? a que no sea también una rutina… yo tengo un tipo de trabajo que… yo creo que no sólo mi trabajo, cualquier trabajo lo puedes hacer tremendamente rutinario o… o lo puedes hacer algo divertido… y sí me ha ayudado a mantenerme joven… y a mantenerme en contacto con… con la gente, a acercarme a la gente… creo que ha contribuido muchísimo, muchísimo. A mantener una agilidad mental, sí, a mantener la agilidad mental.

I: Y además de en el trabajo ¿Crees que influye también en tu forma de relacionarte con otros también en tu vida…? Fuera del trabajo, con tu familia y amigos… ¿también te influye? ¿De qué manera?

NM: Sí, Yo creo que sí, y positivamente, pienso que mis aficiones a mis dos hijas les ha ayudado también a… a ser imaginativas y a no cerrar la mente. Creo que son dos personas que tienen también la mente abierta a todo, porque lo que sí ayuda este tipo de aficiones es a mantener, a mantener una mente abierta, no cerrarte ante las posibilidades. A mí por ejemplo me ha ayudado para que la religión no me… no me cierre, no me sirva de freno. Porque la religión puede ser un freno porque te impide imaginarte… sin ir más lejos, la Ciencia Ficción, para muchas personas muy religiosas es impensable, porque imaginarte vida en otros planetas y otros dioses, pues, y otras maneras de… les está vedado ¿no? yo ese problema no lo he tenido nunca… ha servido para quitar ese freno que me podría… o sea, yo estudié en colegio de monjas y me podría haber… podría haber tenido ese, ese freno…

I: Y sin embargo leer y ver estas cosas te ha eliminado ese…

NM: Sí. Y no ponerle freno a la imaginación… A mí no me, no me cuesta creer en la clonación, no me cuesta creer en la transmigración de almas… si un día resulta que es cierto, pues mira. Le doy… le doy una posibilidad a todo. A todo. Yo soy una agnóstica. Yo no soy de las que dice "no hay Dios" porque puede. Puede. Pero también puede haber otras cosas… la reencarnación, y… Soy una mente abierta, abierta a todas las posibilidades.

H: Creo que la principal influencia, en ese sentido hacia… hacia mi hermana y conmigo, tiene más que ver con la no-discriminación de alta y baja cultura. Porque creo que en el tema del frikismo, es precisamente, en el momento en que se enmarca algo como "friki", se enmarca en un ámbito aparte y… y yo por ejemplo en ese sentido yo no estoy de acuerdo, precisamente por esa influencia. Creo que tiene tanto valor una obra clásica de la literatura, que siempre ha estado enmarcada como "alta cultura", como…

NM: Como una novela de ciencia ficción.

H: Como una novela de ciencia ficción. O sea, todo lo que se ha… se ha denominado baja cultura es precisamente todas las revistas Pulp, todo lo que tiene que ver con el cómic… Y precisamente es algo que se está legitimando medianamente ahora. Y es algo que tampoco tendría que "legitimarse", es decir, concebirlo como, como lo que es… es que muchas veces lo que se registra como alta cultura, un estudio te demuestra que eso es el folletín más folletín del mundo… y en ese sentido yo… yo no creo… yo no hago una distinción que podría ser incluso clasista, en la idea de que la alta cultura es para gente más formada, mientras que el cómic, y tal… lo leen los… Precisamente se llamaba "la plaga de los 10 céntimos" porque los cómics eran muy, muy baratos, en los años de la postguerra. Y que sólo los leían pues los chavalitos, pobres… la idea era esa. De que era un ocio… pues como el cine en principio, que

Universidad Pontificia de Salamanca

era el Nickelodeon. Para que el pueblo se entretuviera y no diera la lata ¿no? pues entonces, en ese sentido, a mí me parece importante por eso. Para mí, como… como… como expresión cultural tiene el mismo valor.

NM: Sí. Y en casa tanto han entrado los cómics como ha entrado la buena… buena literatura… o una buena ópera o una buena…

H: Pero eso es lo que no hay que decir, que buena literatura también es, muchos comics… quiero decir, que no es que haya buena y mala literatura.

NM: Bueno, lo que se considera…

H: Sí, considerado como buena o mala literatura…

I: ¿Porque a ti te gusta tanto una literatura clásica como… seguir leyendo a lo mejor comics, ciencia ficción…?

NM: Y me encantó "Crepúsculo", vamos, la novela "Crepúsculo"… me lo pasé estupendamente bien. Y ahora estoy releyendo a Harry Potter, voy por el segundo libro… Que ya los leí todos y estoy empezando a releerlos. Porque además es una lectura que está muy bien para…

I: Sí, que la lees en el tren, ¿no?

NM: Claro, como ya la he leído… Es que el problema de leer en el tren es que, como me meta mucho en el libro me paso de las paradas y voy a terminar en la otra punta. En cambio si voy leyendo una cosa que ya he leído pues puedo ir pendiente

I: ¿Y tú crees que tus aficiones, tus gustos, han influido de alguna manera en tu imagen o aspecto externo?

NM: No sé… es que nunca me fijo en mi aspecto externo, no lo tengo muy en cuenta.

I: Es que como ahora está de moda lo de la "Chic- geek", como una moda hacia lo friki que se representa mucho en el aspecto externo… Pero tú no es algo que tengas en cuenta así habitualmente, ¿no?

NM: A mí me preguntan esta noche que tenía puesto Cristina y yo no tengo ni idea. Y es que no me acuerdo de qué llevaba yo puesto ayer, ni que me voy a poner mañana… no sé. Unos vaqueros que pillo, y… tengo ropa de hace 25 años… O una Burberrys que me ha costado 80€ que compré la semana pasada porque me gustó y sentí de pronto que quería algo así, y no me fijo si es… que es un problema, porque, ya verás: seré de esas viejas que se visten como niñas, porque yo siempre que tengo una cosa y me gusta me la pongo, y ya tengo 60 años. Igual me estoy vistiendo como… con pinta de loca, pero no me importa.

I: ¿Y alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo en los estudios, cuando estudiabas, en el trabajo..?

NM: En el colegio sí. Ya por el simple hecho de leer. Pero yo nunca sentí que me rechazaban, sino más bien que me rechazaba yo, porque nunca he sido de grupos, ni de… he sido un poco lobo solitario. No he tenido la sensación… Ahora de mayor me estoy dando cuenta que yo no he encajado en muchos sitios donde he trabajado, pero no me ha importado. No encajo, tengo una manera de pensar y… tampoco pretendo que la gente piense como yo. Pero no sé si es por mis aficiones, por mi perspectiva, mi manera de ver las cosas. No me ha importado nunca. Yo crecí en un sitio, en una sociedad muy cerrada. Fui a un colegio americano de monjas, pero americano. Mis amigas eran norteamericanas. También tenía amigas de allí, pero me hacía amiga de la gente un poco… distinta. Yo siempre me sentía distinta pero no me preocupaba. Al contrario, lo que no quería era ir con la masa. Yo nunca fui oveja, soy más bien lobo solitario. Hoy día, que los padres intentan tanto que los hijos se integren, que tengan un grupo… Bueno, mi madre lo intentaba: "¿por qué no puedes tener amigas?". Bueno, pues es que yo tengo una o dos. Tampoco puedes ir en panda. Yo siempre he creído que era yo la que rechazaba al grupo, no al revés.

I: Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?

NM: Ahora, con las redes sociales, es más fácil. En España, menos. En España ahora encuentro más gente joven que gente de mi edad. De mi edad, no. Desde luego. En cambio, pues no sé… A…, de Atlántica Manga. Yo soy fan de él y el es fan mio… Pero es gente joven, lo cual me encanta. Pero de mi edad no.

I: ¿Qué tipo de relación es? ¿Es la misma relación que tienes con compañeros de trabajo o es otro tipo de… compartís otras cosas?

Universidad Pontificia de Salamanca

NM: Otras cosas. Yo con A… me puedo estar tres horas hablando de "El Señor de los Anillos", de "Star Trek"… El otro día me encontré con S… y le dije: "voy a comprar a Totoro" Y me dijo "Tu hija está en casa, pásate ahora". Claro, le dices a un apersona que vas a comprar una cosa, y en cinco minutos o en quince… pero yo estuve dos horas. Estuve dos horas hablando con A… y con el otro chico que está ahí, y luego entró otro y estuvimos hablando… Empezamos con "El Señor de los Anillos", después "Star Wars" y "Star Trek", las tres… y ya porque dije, "oye, que me está esperando mi hija…" que si no, podemos cerrar la tienda, vamos.

I: Sí, sí… pero eso es un poco espontaneo. Pero premeditadamente quedar para hablar de esos temas ¿lo haces a veces con gente o…?

NM: No, es algo que surge…

I: Claro, también estás en el ambiente de la tienda, y... vale. ¡Ah! No sé si esto lo tienes: ¿Tienes algún tipo de apodo o nickname de estos con el que te sientas identificada o con el que te identificas en internet…?

NM: Sí, mi nombre élfico. Tengo mi nombre en Quenya: Enelia Anwamane.

I: Sí, sí… ¿Y de dónde vino, te lo buscaste tú misma, fue alguien que te llamó así o cómo fue que lo encontraste tu nombre en élfico?

NM: Lo encontré en internet, en una página donde tú metías tu nombre y apellido y te lo traducían al idioma de los Hobbits, a Quenya o a Sindarin…

I: …Y ya lo adoptaste, te gustó…

NM: Claro, me encantó.

I: ¿Y hay alguna diferencia de tu "yo" Nelly a tu "yo" Enelia Anwamane?¿Se comportan diferente?

NM: Enelia es más élfica, más espiritual. Y es la que quiere aprender Quenya, estoy haciendo un curso por internet de Quenya, dificilísimo a mi edad.

I: ¿Sí? ¿Pero tiene pronunciación y todo?

NM: Sí, sí, claro. Y ahí hay gente que sabe mucho, verdaderos frikis.

I: ¿Pero eso es todo por internet, no tienes que ir a ningún sitio ni nada?

NM: No, por internet.

I: ¿Pero os conocéis la gente del curso entonces?

NM: Los que estamos en el primer curso estamos empezando a hablarnos.

I: Así podeis hablaros en élfico también… en Quenya

NM: Sí, porque hay Quenya y Sindarin.

I: ¿Y allí ellos te conocesn como Enelya o como Nelly?

NM: Como Enelya.

I: ¿Y tú crees que Enelya es diferente… es más desinhibida, es más friki, o es igual que tú en ese sentido?

NM: Más desinhibida no puede ser, porque soy bastante desinhibida… más no se puede

I: ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?

NM: Para nada. Más que mis aficiones yo sí creo que Jesús se fijó en mi por… porque era diferente a todas las amigas de su hermana, y a todas las que conocía… creo. Nunca se lo he preguntado. Porque en verdad surgió todo de una manera muy… nos fuimos de viaje

Universidad Pontificia de Salamanca

juntos con unos amigos y luego allí nos conocimos un poco más como personas y nos enrollamos en el viaje. Yo llevaba al hermano pequeño de mi amiga, y se convirtió en mi chico.

I: Pero el sí comparte ciertos gustos contigo, ¿no? ¿O él no lee estas cosas?

NM: No. Bueno, "El Señor de los Anillos" si lo leyó y le gustó mucho. Y yo le introduje en la ciencia ficción. Porque cuando yo llegué aquí la ciencia ficción tenía muy mala prensa. Y lo poco que había estaba muy mal traducido, unas traducciones que… es que lo raro es que hubiera nadie medianamente interesado en eso, porque es que leías un párrafo y no se entendía, de lo mal traducido que estaba.

H: ¿Y que hiciste, trajiste ediciones argentinas o … mejicanas?

NM: No, la edición que yo le conseguí a Jesús de "Dune" era de… editorial…Acervo, me parece que era. Estaba bastante bien. Y bien traducido. Y luego después de "Dune" se leyó… no sé si primero fue la "Fundación" y después "Dune" o alrevés… creo que fue primero "Dune" y después la "Fundación" de Asimov. Y ahí se dio cuenta de que sí, de que había cosas… y es que también, en la ciencia ficción hay mucha basura, hay muchísima basura. Pero también hay los grandes gurús de la ciencia ficción, los grandes escritores como Dick, Asimov, Heinlein, Herbert.

H: Esos son los clásicos. Los hay muy buenos también vivos

NM: Sí, pero te estoy hablando de aquella época…

H: Pero que también había vivos que no estaban muy bien considerados

NM: Bueno, pero estoy hablando de hace cuarenta años. Hace cuarenta años estaban vivos todos estos.

I: Bueno, Asimov yo creía que aún seguía vivo… ¿ya murió?

NM: Sí…

(Se corta por el cambio de cinta)

I: Tus familiares más cercanos, todos conocen tus aficiones, ¿no? ¿Qué les parecen? ¿Las comparten?

NM: No, compartirlas, mis hermanos no. Nos llevamos muchos años. Mi hermano aparte de que está loco es seis años más joven que yo. Es de la edad de Jesús, y está como una cabra, y mi hermana Camila es doce años menor que yo. Cuando yo me vine mi hermana tenía nueve años. Somos tres "hijos únicos", nos llevamos seis años cada uno. Camila no es… le gusta la comida, la finca…

H: Pero también lee ciencia ficción, ¿no?... o ha leído.

NM: No, de adolescente lo que le gustaba era Lovecraft y todas las de terror. Camila era friki de novela de terror. Pero ciencia ficción, no.

H: Pero también ha leído, porque yo he comentado con ella alguna cosa…

NM: Sí, sí… mis hermanos leen bastante, Armando también, pero no…

I: Pero no es igual, ¿no? No son aficionados en el mismo sentido…

NM: No… los tres somos muy distintos, ¿verdad Hija?

H: Es que es distinto… la tía es más de expresarse a través de… pintura y este tipo de cosas. Y del tío, es que no sabría decir mucho. Bueno, le gustan muchas cosas determinadas… la informática… es muy geek en ese sentido. Pero los tres son muy mitómanos. Y eso supongo que será por su madre, por mi abuela.

NM: Mi madre era una fan del cine, de actores y actrices de cine… yo he ido al cine desde los ocho meses, vamos. Me llevaba ella debajo del brazo.

H: El tío se sabe todas las series de televisión. Series estadounidenses de estas de la nueva ola de ficción…

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero tú no eres muy de series, me dijiste…

NM: No, a mi me gustan las películas, no…

H: Bueno, "Star Trek"…

NM: Sí, pero porque era de ciencia ficción. Y ahora la ves y es deliciosa, no veas cómo eran. Con muy pocos medios y, claro, había que echarle muchísima imaginación.

I: ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki?

Nm: No, nada.

I: En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?

NM: Yo elegí esta profesión porque quería viajar, básicamente. Y sabía que… como trabajando en una línea aérea viajabas gratis…

I: Lo tenías claro, que era por los viajes. ¿Tú crees que puede tener alguna relación también por tu afán de conocer y… que vaya todo un poco ligado?

NM: Sí, porque yo de estudiar, lo que querría haber estudiado era psicología, y medicina… Me interesaba todo lo de la cabeza, neurocirugía me hubiera gustado. Pero yo estudié en un colegio americano que no estaba homologado entonces en Colombia, me tendría que haber ido a EEUU a estudiar y mis padres no me dejaron. Y me obligaron a estudiar secretariado, que lo odiaba… bueno, lo mal estudié… al final no me dieron el título, porque era un cuso de tres años e hice dos… salí pitando.

I: ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?

NM: Sí, que estoy loca. Directamente. Lo cual me viene muy bien porque entonces hago lo que me da la gana… como estoy loca

I: ¿Y tú por qué crees que ellos piensan que estás loca?

NM: Hombre, son gente mucho más joven que yo y yo creo que piensan que una persona de mi edad debería estar haciendo otras cosas… digo yo. Pues como sus abuelas, tendría que estar mirando a la tele y viendo a Belén Esteban, ¡yo qué sé!

I: ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki?

NM: No. Me da igual. El que… aquí estoy. El que lo quiera ver que lo vea y el que no, que mire para otro lado.

I: ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?

NM: Pues bueno… Internet es una cosa que ya me hubiera gustado tener en los años sesenta y setenta. Precisamente, cuando leí "El Señor de los Anillos", yo jamás me hubiera imaginado que hubiera podido hacer un curso de Quenya por internet… Eso es, para mí eso es la revolución. Y tener la biblioteca más grande del mundo en la punta de mis dedos para mí es un regalo.

I: ¿Crees que en la actualidad podrías tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?

NM: Sí, porque es mi manera de ser. Habría sido menos rica a lo mejor, porque ahora mismo sale un libro en EEUU que aquí no va a salir nunca y lo pido a Amazon. Y ahora con los libros digitales es que me lo bajo directamente o lo compro en digital.

I: ¿Tienes el e-book este? ¿Qué tal va?

NM: Genial.

I: Yo es que no sabía… tenía un poco de rechazo al principio pero todo el mundo que lo tiene m eestá dando buenas opiniones.

NM: Y eso que tengo uno que ya va a cumplir dos años y ahora han salido versiones mejores. Estoy esperando a que salga uno que puedas conectarte ahí a internet directamente. Ese me lo compro seguro, vamos.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Y lo usas mucho?

NM: Sí, porque tengo varios libros ahí… llevar en el tren cinco o seis libros… es un rollo. En cambio ahora… el último que me bajé… cuando vi Alicia (se refiere a la película recientemente estrenada) me dieron ganas de volver a leer el libro.

H: Además los derechos de autor expiraron hace mucho. Lewis Carroll tiene cosas muy interesantes.

NM: Y los derechos de autor, si el autor quiere… porque aquí tienen que ser setenta años que se tiene que haber muerto el autor para poder…

H: Sí, y que sus herederos no hayan hecho nada con ello

NM: En Argentina son treintaicinco. En Argentina hay páginas… lo que pasa es que a mí no me gusta… pero te puedes bajar los libros de Tolkien en castellano.

H: Sí, esa es una de las cosas en cuestión de regulación en internet que van a intentar homologar.

I: Pero seguro que homologarán a la alza, ¿no?

H: Imagino… pero… no te creas, no lo sé, porque… tiene unas razones. A mí me sigue pareciendo que setenta años es mucho.

I: Bueno, esta pregunta no viene aquí, pero ¿qué opinas de los derechos de autor, todo esto de bajarse o no bajarse de internet…? ¿Qué te parece?

H: Ten cuidado que a una de tus hijas la pueden meter en chirona depende de lo que respondas…

I: Bueno, si no, da igual… dejamos la pregunta porque realmente no la tengo… Mira, te cuento un caso: He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?

NM: Genial.

I: ¿Harías algo parecido? Por ejemplo…

NM: Sí, sí…

I: O sea, que te parece positivo. ¿Y has hecho algo parecido o comparable en tu vida?

NM: No

I: Pero ¿qué es lo más friki que has hecho en tu vida?, lo que tú crees que es más friki…

NM: ¿Lo más friki?

H: Irte a un kibutz

NM: Pero eso no tiene nada que ver con la cultura friki

H: ¡Jo, que no! Anda que los judíos no son frikis ni nada

NM: No, yo creo que lo más friki hubiera sido sentarme las catorce horas, que estaba dispuesta a sentarme, a ver la maratón de las tres películas de "El Señor de los Anillos", una detrás de otra… estaba dispuesta, pero no encontré entrada. Además pensaba ir disfrazada de elfa. Yo lo tenía claro. Incluso pedí el día libre y tenía una mochila preparada para llevar bocatas y todo… pero no encontré entradas.

I: Bueno, has dicho que lo de irte al kibutz no tiene nada que ver, pero… por curiosidad: Allí ¿cómo vivías tus aficiones? ¿Había gente que las compartía?

Universidad Pontificia de Salamanca

NM: Huy, allí había muchos, había mucha gente… Conocí a unos argentinos, que… yo me llevé al kibutz "El Señor de los Anillos", pero es que ellos tenían todo, todos los libros de Tolkien, y lo compartíamos. Sí, en el kibutz sí había mucho ambientillo.

I: Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.

NM: De todos los autores que he leído, por sus aficiones y principios, Terenci Moix. Le gusta la ópera, era un espíritu libre, le importaba todo un carajo, cuando quería a la gente la quería con pasión… yo siempre he pensado que era mi alma gemela.

I: Y alguna vez, cuando tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.

NM: No.

I: Nunca. Y ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera, si a lo mejor en tu firma pones una frase de él o algo así…?

NM: No… bueno, tengo todos sus libros y cuando escucho algunas óperas, sí me acuerdo de él… pero no… en ese sentido.

I: Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.

NM: Me identifico mucho con un personaje, pero no es de la cultura friki, sino con una diosa sumeria, la diosa del submundo, Ereshkigal.

I: ¿Qué es, como el hades, una cosa así?

H: Era la mujer de…

NM: Era la mujer del dios del submundo, que además, se fue detrás de él.

I: ¿Y por qué te gusta?

NM: Por rebelde, porque cuestionaba su mundo, se enfrentó a su hermana. Es que me identifico mucho con los espíritus libres.

I: Y sobre ella, ¿muestras algún tipo de identificación externa?

NM: No se lo digas a nadie, pero… casi todos mis passwords son Ereshkigal.

I: Lo mismo de antes: ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?

NM: Como te dije antes soy muy individualista, y soy yo la que toma las decisiones.

I: Y aparte de los personajes ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuál es? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

NM: quizá me impactó mucho el que una persona como Arwen dejara su inmortalidad por seguir a un humano. A mí eso me pareció… el ser inmortal y vivir para siempre es algo que el ser humano ha querido siempre. Y que alguien lo trastoque por vivir trescientos años y luego morir… sí, me impactó bastante. A mí, de ESDLA hay varias decisiones de los personajes que me parecieron grandiosas. Otra es del personaje de Faramir, lo poco maleable que era. Cómo no se dejó tentar, no le tentó el anillo para nada, hasta el punto de decir que si se lo encontraba a lo largo del camino, no se agacharía para recogerlo. El desprendimiento, esa generosidad, que creo que son cualidades que hacen falta. También hay que ser generoso para eso, ¿no?, para dejar la vida eterna, la inmortalidad por otra persona a la que amas.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿Si es que sí cuáles serían?

NM: No… Quizá lo único, no un valor, pero sí una postura… la de al servicio de la imaginación y de la libertad.

I: Eso sería lo que lo guía todo, ¿no? La imaginación y la libertad

NM: Y también el coraje de enfrentarte a… que muchas personas también tiene que tener ese coraje en su vida… que es enfrentarte a la cotidianidad, a lo que piensa la gente, por seguir algo que te gusta. Porque es muy triste no hacer algo que te gusta por lo que piense la gente. El valor más importante es el de la libertad.

I:¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿Crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.

NM: Para adentrarte en mundos de fantasía y tal… tienes que leer.

H: Aunque también está la tele.

NM: No, la tele…

H: Sí, hay muchos "Mangas"… y las pelis.

NM: Pero van más dirigidas. Una película te marca lo que tienes que pensar. En un libro en cambio eres tú y el autor. Puedes dar rienda suelta a tu imaginación. Lo otro está como más ligado. Yo creo que, no sólo para ser friki, para ser un ser humano un poco desligado de… un ser humano básico… O sea, todos nacemos muy básicos y yo pienso que nuestra meta en la vida es irnos perfeccionando, ir aprendiendo, ir evolucionando… y una de las capacidades del cerebro, uno de los aprendizajes más elevados es la lectura. Leer y escribir son cosas que hasta ahora los animales no… pueden casi hasta hablar, pero eso es un proceso ya superior del cerebro. Y es necesario para progresar como ser humano. No sólo para ser friki sino para ser mejor persona.

I: Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?

NM: ¿Un friki de otras cosas? Sí.

I: Pero en general ¿la gente que es friki de otras cosas suele haberlo leído o no?

NM: No necesariamente.

I: ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?

NM: Es que hay tanto… Está el mundo de los mangas, están los héroes, los antihéroes… Es muy extenso.

I: Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?

NM: La religión es anti-friki.

H: Yo no estoy de acuerdo. No creo que sea propio de ateos o agnósticos. Hay gente creyente y que probablemente se encontrará con momentos de choque…

NM: Ya, pero no te dejan.

I: Se supone que Tolkien era religioso, ¿no?

NM: … hay unos prejuicios…

H: Yo creo que tiene más que ver con la especialización la idea del friki y con como se ve al que está muy especializado en un tema…es un poco el "eres muy friki de esto", quiero decir que no es sólo con la fantasía y la ciencia ficción. Están los frikis de la tecnología. Gente que sólo se mete en literatura norteamericana de los sesenta hasta ahora, una persona muy especializada en eso, en realidad es muy friki de eso.

Universidad Pontificia de Salamanca

NM: Entonces depende de cómo definas la palabra friki

H: Es que para mi tiene mucho que ver con la especialización hasta la obsesión.

NM: Eso no es un friki, es un obseso. Te puedes obsesionar hasta con la cría de las hormigas y ponerte a criar hormigas.

H: Me parece muy friki también eso.

I: Claro, pero a lo mejor él a sí mismo no se consideraría un friki. Porque tiene dos partes, una, cómo te ven desde fuera y otra tu opinión.

H: Claro, es que está en la idea de qué ves, como te identificas tú… el hecho de que muchas veces… Esto es un poco como los queer, ¿no? Cuando.

NM: Pero es que queer y freak es lo mismo…

H: A eso me refiero, lo queer luego se sexualizó muchísimo, se utilizaba en un principio como un insulto para todos los que estaban en el royo voyeur o en el royo Tran, y luego se adoptó lo queer, se legitimó en el sentido de que todos los estudios de transgénero y postfeminismo y tal son estudios queer. Entonces están dentro de ese marco. A lo que me refiero con lo de friki, es que depende de lo amplio que sea el marco semántico que utilices.

I: Pero ahora partimos de la definición que ha dado ella porque es la opinión de ella…

H: Vale, entonces, claro… a partir de…

I: … un friki según el que tú has definido. Que por ejemplo, según lo que tú dices sí que entra lo que dices de la religión. ¿Y hay algún otro elemento, alguna otra cosa que tú veas que un friki nunca haría o nunca diría o nunca se metería?

H: … Porque "freaks" viene de una película…

I: Sí, que son los fenómenos del circo. ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?

NM: Porque te sales de lo cotidiano, te sales de lo que esas personas piensan… esas son las personas que dicen que hay que ser como Dios manda, entonces claro, tú no eres como Dios manda… eres de otra manera, entonces por eso no te aceptan.

I: ¿Compartes esa opinión o crees que están equivocados?

NM: Yo creo que no hay en la vida una cosa que Dios manda y otra que no manda, que cada cual tenemos que buscar nuestro camino como más se acomode a nuestra educación y a nuestra manera de ser, y hay que respetarlo. Yo respeto a una persona que tiene siete hijos y que todas las tardes se sienta en el televisor a ver a Belén Esteban. A mí me horripila, pero si eso le encanta y le da gusto, pues bien está. Sin embargo hay gente a quién que yo me vea siete veces "El Señor de los Anillos" le parece una pérdida de tiempo y que estoy loca.

I: O sea, que tú, las cosas que te gustan, las vuelves a ver, las vuelves a leer…

NM: Sí, sí, hasta el cansancio. Yo creo que las películas y las versiones extendidas y todo…

I: ¿Y los libros también, que en eso se invierte más tiempo?

NM: El libro de ESDLA lo leo una vez al año desde el año 1970 lo leo todos los años. Sí, porque me gustan las frases, me gustan las decisiones… ya tengo mis capítulos favoritos y todo…

I: Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos, o sea, que no tienes que estar de acuerdo necesariamente con ellos, pero sí que hay gente que por ejemplo, el estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?

NM: Sí eh... Pueden ser en algo introvertidos. Yo soy extrovertida, pero solitaria.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Tienes los dos aspectos?

NM: Tengo los dos aspectos, me encanta la gente, me gusta muchísimo la gente, por eso es uno de los aspectos de mi trabajo que me encanta, pero me gusta mucho viajar sola, ir al cine sola, me gusta irme a un restaurante sola. Viajar sola me encanta, me gusta muchísimo.

I: ¿Porqué, porque prefieres viajar sola que con otras gentes?

NM: Estoy a gusto conmigo misma y pienso que a veces es necesario estar mm... un viaje sola es una introspección, además no tienes a nadie alrededor tuyo que te distraiga, entonces te sirve para realizarte un poco de vez en cuando y al mismo tiempo estás viendo cosas sin interferencias de los gustos de nadie que te rodea, como se dice vulgarmente vas a lo tuyo y puedes disfrutar de lo tuyo sin tener que estar pendiente, bueno ahora quiero mm... Por ejemplo, ahora, me gustaría ir a Nueva Zelanda y Australia, sobre todo a Nueva Zelanda a todos los sitios donde filmaron El Señor de los Anillos, pero sola, porque si voy con alguien, pues a lo mejor yo estoy encantada viendo en Mata-Mata las casitas de los Hobits y la persona que va conmigo fatal para ella y se quiere ir ¿sabes?, al cabo de media hora, yo estaría allí a lo mejor 4 horas, pero al cabo de media hora pues te tienes que ir porque esa persona se está aburriendo.

I: Claro, siendo así, entonces tú tampoco terminas de disfrutar.

NM: Pero si vas sola…, si vas sola, vamos como si te quedas ahí todo el día.

I: El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?

NM: Si, (se siente identificada).

I: Y ¿por qué, que pueden aportar los libros o las películas o lo que prefieras estar haciendo, que no aporten los eventos sociales?

NM: Depende del evento, hay eventos que pueden ser un petardo. Si el evento social es con gente que te apetece ver, pues dejas la lectura para otro rato, el libro siempre está ahí, libros siempre hay, es el mejor compañero y te vas y a la vuelta te está esperando, pero desde luego si la fiesta es un petardo... Yo cuando era jovencita, que estaba peor educada que ahora, he aprendido algo, yo iba a fiestas y si la fiesta estaba aburrida abría el bolso y sacaba el libro y me ponía a leer.

I: Allí ¿en medio de la fiesta? Y ¿Cómo reaccionaban los demás?

NM: Decían uh, esto está ya está deteriorando porque Nelly ya ha sacado el libro…

I: Pero tu porque lo hacías, ¿Qué te aportaba ese libro que no tuvieras a tu alrededor?

NM: Me estaba aburriendo y si el libro lo llevaba encima era porque era un libro que lo estaba leyendo y estaba deseando volver a él, si la conversación era estimulante, pues miel sobre hojuelas pero si me estaba aburriendo, vuelvo a mi libro que está estupendo ¡vamos! Es que ahora lo veo y digo que fuerte, que mal educada.

I: El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?

NM: Mmh... En algunos casos sí, pero no, no siempre, nunca fui así, yo estudiaba lo que me daba la gana y había cosas que me traían al pairo y eso se hereda. Entonces no…. Yo he conocido frikis, muy frikis, verdaderos vagos.

I: También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?

NM: También las señoras que van al bingo, gastan mucho dinero en el bingo.

I: ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú habitualmente?

Universidad Pontificia de Salamanca

NM: Uy… Todos los bustos que tengo de los personajes del Señor de los Anillos, tengo diez o doce o de Tintín, también me gusta mucho Tintín, yo tengo algunos que me han llegado a costar 300 € , que alguien puede considerar que eso es una verdadera salvajada.

H: Ves, yo no me gasto eso, los míos son más baratos. El más caro que tengo, me costó 40€.

NM: Yo tengo figuras de Harry Potter, de Tintín, del Señor de los Anillos, luego te enseño mi cuarto friki (risas), donde hay hasta una figura de San Antonio de Padua.

I: ¿Eso lo consideras también un poco friki?

NM: San Antonio de Padua es que es un poco homenaje a mi madre… A mí me encanta la imaginería cristiana las estatuas me encantan, yo entro a las iglesias a ver las estatuas y me quedo… una de mis estatuas favoritas es La Macarena, se me saltaron las lagrimas cuando la vi en Sevilla, a mi las estatuas me gustan mucho. La Virgen Blanca de Toledo es una de mis favoritas también, con esa sonrisa tan plácida. También la Virgen del Carmen

I: Pero, antes me has dicho que la religión no te gustaba nada…

NM: No, no, la religión es el opio del pueblo y el invento del hombre para prejuzgar al hombre, vamos, me gusta la imaginería y desde luego se mucho más de la religión católica que muchos católicos practicantes porque me ha apasionado siempre mm… hay una cosa innegable y es que occidente lo construyó el cristianismo y el pensamiento occidental esta marcadísimo, porque además en un momento determinado, si es que quemaron todo lo que había antes, si es que la civilización actual es cristiana ,porque todos los manuscritos… ahora, porque haces un libro y haces dos millones de copias, pero entonces es que había cosas únicas. Como cuando el Papa mandó quemar a…los cristianos, quemaron la biblioteca de Alejandría, ahí se quemó un saber antiquísimo irrecuperable y dejó nada más lo que a ellos les ha dado la gana que sepamos. Y de la historia antigua, porque gracias a Dios ha habido excavaciones y han salido tablillas y han salido cosas después, si no estaríamos como los burros nada más viendo lo que a ellos les da la gana que veamos.

I: Ósea, a ti si te ha interesado investigar la religión. Aparte de la imposición te ha interesado hacer el esfuerzo de leer…

NM: Si, si tengo la historia criminal del cristianismo y tengo muchos libros de Religión, porque precisamente como sé que es el gran engaño me interesa saber cómo ha funcionado, que mecanismos han utilizado para engañarnos.

I: Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?

NM: Mm, por impulso, Llego y me dice A…, tengo un Draco Malfoy que tengo que ir a recogerlo por cierto

I: Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?

NM: A mí que lo vean los demás me importa un pito.

I: Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿En qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

NM: Yo creo que si nada contra corriente, vamos en lo que a mí respecta, yo si voy contra corriente completamente, porque claro es que si vas con la corriente no, no…

I: Pero ¿en qué aspectos, en política, religioso, social, en el trabajo o en todo?

NM: En todo.

I: ¿Y tú crees que eso es algo un poco común a la gente que es friki o no?

NM: Yo creo que sí, porque te agarras a todas estas cosas un poco como protesta también, buscas algo original, buscas algo que no te impongan, entonces en ese aspecto si puede haber una conexión.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños que de adultos ¿qué opinas de eso?

NM: Que es una tontería.

H: como si fuera de súper-adultos el futbol.

NM: Si exacto, o los toros. A mi es que además la literatura infantil me gusta, me gusta la literatura juvenil, por eso me gusta Harry Potter y yo tengo dentro de mis autores que leo a menudo, son gente que escriben para adolescentes, hay una autora Mery Hofman. Mery Hofman descubrí su libro porque me gustó la carátula, lo vi en Afnac, La cuidad de las Mascaras, Stravaganza, La Ciudad de las Mascaras, es una escritora inglesa de libros juveniles, me encantó y me he ido comprando todos los libros.

I: Pero el hecho de que tu leas libros que son infantiles, ¿no es porque tú seas infantil?, si no porque te gustan por otros motivos.

NM: Yo creo que no soy infantil, me gustan por su frescura, porque son libros que tampoco no le buscan cinco pies al gato, buscan entretener, básicamente lo que leo hoy día, leo para informarme y también pienso que estamos viviendo unos momentos con exceso de información y busco también lecturas de entretenimiento.

I: También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿Qué papel juega la imaginación en la cultura friki?

NM: Yo pienso que juega un papel muy importante.

I: ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?

NM: Mira, muchos de estos mundos aportan una explicación a lo mejor, que no nos da el mundo en el que vivimos actualmente. Una explicación de cómo son las cosas de cómo son las personas, de cómo son las tendencias, incluso hay autores de ciencia-ficción que usaron la censura norteamericana, si, usaron la ciencia ficción para criticar la cultura de su momento y como no podían porque se lo censuraban, se inventaron otros mundos donde sucedían unas cosas que aparentemente es lo que estaba sucediendo en los Estados Unidos de entonces, pero que no podían, no les podían pillar, porque estaban hablando de Tranctor en el caso de Asimov, estaban hablando de Tranctor y entonces, ha servido también para buscar soluciones de las cosas que están pasando, soluciones que a lo mejor si las das en un libro aparentemente serio te criticarían o te censurarían y en ese aspecto ha sido también, esos autores han usado su imaginación para publicar y para explicar.

I: Y esos mundos que son imaginarios que a veces reflejan la realidad, la realidad en un momento dado…

NM: O la realidad que quieres, ofrece soluciones para problemas actuales que tú crees que podrías solucionar

I: ¿En qué se diferencian de la realidad? ¿En qué son "mejores" y en qué "peores"?

NM: Yo no creo que sean mejores ni peores simplemente alternativos de la realidad, realidad, que a lo mejor no te gusta y muchos autores se curan de esa manera y que no podrían…, por ejemplo, releí porque lo había leído de jovencilla y no capté cuando lo leí, las connotaciones que capté recientemente, de The Left Hand of Darkness de Ursula K. Le Guin y es sobre el mundo Winter, el mundo donde las personas no son masculinas ni femeninas, si no que en un momento determinado son hombres y cuando, les viene como una especie de celo se convierten en mujeres. Muy, muy interesante, porque es una manera de especular sobre que es normal o anormal en efecto. Y ahora es quizá más vigente que cuando ella lo escribió, ahora que tanto están saliendo del armario y que se está intentando que la homosexualidad se vea simplemente como una fase de nuestra humanidad diferente, ni mejor ni peor, que se respete. Y ella en ese libro, yo creo adelantada a su tiempo, especula sobre lo que es de verdad ser mujer, que es ser hombre y como se puede ser mujer y hombre y me resulto muy interesante, me resulto muy, muy interesante. Y sobre todo interesante y vigente, porque exactamente ¿porque hoy en día la gente se rasga las vestiduras porque dos hombres se casen o dos mujeres se casen?, ¿Qué más les da? ¿Qué siente la gente que esas personas están amenazando? Lo único que están intentando es vivir su realidad y vivir tranquilamente, no ¿Por qué, porque esa agresividad hacia esas personas, que simplemente están por algo distinto a lo que la gente dice que es lo que Dios manda, como si Dios hubiera mandado algo, si no ha mandado nada, si lo hay, no ha mandado nada, no se va a preocupar por cuatro bichos ahí malolientes que somos ante la inmensidad del Universo. Yo deje de creer en Dios la primera vez que vi un Planetario, fui con el colegio a New York y fuimos al Planetario de New York, que es impresionante, una cúpula inmensa, donde te reflejan el Universo conocido y un rayo láser, apuntaba a nuestra galaxia, ni siquiera a nuestro Sistema Solar y era un puntito, yo tenía entonces 15 años, cuando yo vi eso…y ¿de verdad nos creemos importantes?, si existe un Dios y tiene ante él

Universidad Pontificia de Salamanca

todo eso, se va a preocupar por unos micos rancios ahí, ¡vamos! Que necesitas un rayo láser para apuntar su galaxia, no la tierra, su galaxia. Yo creo que ese día deje de creer en todas las paparruchadas que me estaban contando.

I: ¿Pero anteriormente a eso si creías?

NM: Si, hasta los doce años incluso…, cuando tenía nueve o diez años, quería ser monja y todo ¿eh? Estaba en un colegio de monjas y me quería ir de misiones y por ahí, pero yo creo que todo el que ha estado en un colegio de monjas ha pasado por….

I: En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?

NM: ¡Uf, uf, uf!, No me gusta nada, no me gusta nada como se está deshumanizando esta sociedad occidental, el individualismo tan salvaje, el yo, yo, yo, mi problema, mi persona, el excesivo culto al cuerpo, a lo material, el consumismo tan salvaje. Que todo eso nos está llevando además a esquilmar la tierra, a olvidarnos que somos de la tierra y a la tierra volvemos, que somos parte de ella, que nos deja vivir y la estamos machacando. No, no me gusta nada, porque aunque soy atea o agnóstica intento ser espiritual y pienso que la esencia del ser humano, lo que nos distingue de las bestias es lo que se está olvidando y nos estamos acercando cada vez más y por debajo, porque estamos siendo hasta peor, peor que los animales, porque tenemos una responsabilidad al haber evolucionado tanto y haber adquirido raciocinio tenemos una responsabilidad y nos estamos olvidando de ello. No me gusta esta sociedad en la que todo vale, donde todo vale y para triunfar hay que pisar al que está al lado, donde no hay empatía, donde los sentimientos del que está al lado no importan. No, no me gusta, no me gusta nada.

I: ¿Y hay alguna cosa que si destacarías POSITIVAMENTE, lo mejor de nuestro tiempo, que podrías considerar que es?

NM: Los avances, los avances tecnológicos y que bueno confió todavía y hay gente que intenta remediarlo, porque todavía sigo creyendo en el ser humano y esa es la esperanza, porque el ser humano avanza y es capaz, tiene capacidad para hacer grandes cosas, si logra olvidarse de su egoísmo y de su yo. Y se ha avanzado, se ha avanzado muchísimo y hay los medios, precisamente, internet y de las comunicaciones como se acortan, como ya alargamos una mano y tenemos las otras personas al otro lado del mundo que podemos comunicarnos con ellas y eso, eso es muy grande, eso bien utilizado podría sacarnos adelante. Hay que intentar olvidar las miserias del ser humano, pero sí, estamos viviendo unos momentos…, yo no me cambiaría tampoco por otras épocas.

I: ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿Cuáles? ¿En qué se diferencian de la nuestra?

NM: No, no, no, yo estoy muy contenta con mi tiempo y la época en que me ha tocado vivir, me gustaría eso, que hubiera más humanidad, menos consumismo, menos afán de acumular y acumular cosas, que si la gente se diera cuenta, con muy poco se puede vivir, estupendamente bien, no sé si es la sociedad occidental, si es la sociedad española. La sociedad española tiene grandes cualidades y tiene grandes defectos también, el peor es el que dirán y la apariencia, vivir de las apariencias, si consiguiera la sociedad española quitarse eso, podría ser muy grande, podría ser muy, muy grande, porque es un pueblo generoso, la generosidad si la tiene, está ahí, se ve como se unen solidariamente cuando hay algo o cuando hay un terremoto, España es de los primeros países que están a la cabeza para ayudar, se ve en la cantidad de personas que … aunque la ONG, la organización a lo mejor sean organizaciones con fines de lucro, la gente que se punta, se apunta con mucha generosidad y eso es bueno, es una esperanza también. Debía cundir más, cundir más ejemplo. ¿Sabes eso como se solucionaría?, porque aquí lo que falta es educación, educación, eso y esa es la raíz, porque la gente a veces reacciona mal y egoístamente, no tienen educación, a la gente hay que enseñarle y aquí nos hemos olvidado de la educación. Porque además hay una cosa que está fallando mucho y las feministas me van a matar, pero con la incorporación de la mujer al trabajo no ha sido buena para los hijos, para las nuevas generaciones.

I: Pero, ¿por la forma en que se está haciendo o…porqué?

NM: Porque no hay ayudas, lo que no puedes hacer, es tener un hijo, dejarlo a las siete de la mañana, siendo un bebe y que crezca solo, los niños crecen solos y ahí está fallando la educación, no tienen... por eso no tienen empatía, por eso son pequeños salvajes porque es una madre, es en un hogar donde los tienen que enseñar, porque no nacemos buenos ¿eh?. Tú ves a un niño pequeño, ve un conejo y lo que le sale, lo que le nace hacer, es darle una patada al animal. Si, si, observas a los niños pequeños tienen instintos muy feos, pero ahí está una madre para decirle no hagas esto y pegarle una patada, incluso, al niño, para que vea que al animal le duele, meterle esa empatía, "al animal le duele". Pero eso una persona que está con 25 niños en una guardería y si ve que un niño le da una patada a otro, no tiene tiempo, porque el otro se le está cagando, el otro no se que, no puede. Niños que llegan…lo hablan,

Universidad Pontificia de Salamanca

los llaman la generación de la llave. Niños que llegan a su casa a las 5 de la tarde y tienen llave ya para entrar en su casa y están solos hasta las 9 de la noche que llegan los padres.

I: ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?

NM: El Gobierno tendría que tomar cartas en el asunto y que el padre o la madre pudiera estar en casa cuando llegara el niño, o sea que no hay compatibilidad entre la vida laboral y la vida familiar y una criatura no puede crecer sola, no puede crecer sola y por ahí nos estamos equivocando.

I: He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

NM: La educación, distribuiría el trabajo, distribuiría la riqueza, no dejaría que nadie fuese súper-rico ni nadie súper-pobre. Que todo el mundo viviera bien y sobre todo educación. Es lo primero. Vengo precisamente de un país donde lo que hace falta es esto, en Colombia me refiero. Aquí hace falta, pero es que allí todavía mucho más, porque aquí no hay analfabetismo, allí hay analfabetismo, pero vamos Colombia y desde Méjico para abajo y por eso están como están y por eso llega de pronto el Opus Dei y las religiones y están todos de mea-pilas para arriba, porque son una panda de analfabetos y de ignorantes, si no, no se dejarían engañar por todos esos cantamañanas, que llegan allí a sacarles las pelas.

I: Si, ahora se ve que por allí ahora, hay un movimiento de los evangelistas, los apostólicos, los pentecostales, etc. que parece ser se han extendido por Uruguay y Venezuela, que lo tienen todo un poco dominado. Tú piensas que es un poco eso ¿el analfabetismo?

NM: Todo eso, todo eso es la ignorancia. Donde quiera que haya ignorancia, se enseñorean porque se creen todo lo que les cuentan. Mis hijas cuando, desde que eran pequeñas "estudiar, estudiar", que es que, la educación, cuanto más sabes menos te engañan. Te engañan cuando, tú las ves…, esas pobres mujeres que les dicen que aquí les van a dar un trabajo, se creen todo y llegan aquí y las prostituyen, las pegan palizas cuando no las asesinan, pero si hubiesen tenido un poco de educación no se dejan engañar, no se dejan engañar de esa manera. Esa es la respuesta, la educación, pero hay fuerzas a las que no les interesa educar al pueblo, no les interesa, interesa tener borregos, si no tuviéramos la panda de jovencitos llenando Zara, El Corte Inglés y todo, comprando, comprando, vamos se iba todo al carajo y esos señores no se harían súper millonarios. Lo que hay es que fomentan el consumismo y no fomentan la educación y la cultura.

I: Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo:

Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o, dejando a un lado esa etiqueta, que las chicas no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿Crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿Y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?

NM: No, efectivamente en las tiendas de Comics, casi siempre lo que veías era chicos, yo creo que era porque a las chicas las tenían fregando las camisas de los hermanos.

I: Ósea, ¿un poco por el machismo realmente?

NM: Si, yo creo que sí, siempre se ha vigilado mucho más lo que ha hecho la chica, el chico…, como la calle ha sido para el chico, la que ha estado en casa y la madre ha estado vigilando lo que hace la hija y siempre se le ha dicho que no perdiera el tiempo, que los comics era una pérdida de tiempo no se le ha dado margen a las chicas porque tenían otras tareas…se me ocurre.

I: Y ¿crees que eso ha cambiado ahora o sigues viendo que es más de chicos, o está en proceso?

NM: Yo creo que está en proceso.

I: ¿Pero por las mismas razones, porque todavía se controla más a las chicas o por otras razones?

NM: Yo creo que está en proceso porque la mujer todavía no ha tomado mm.., si es que el machismo existe por culpa de las mujeres también ,muchas veces, la primera que no ha tomado su sitio en el mundo es la mujer y es la primera que se echa para atrás y es la primera que critica a una chica que ella cree que está haciendo algo de chico, son las mujeres las que todavía separan lo que es para chicos y lo que es para chicas y hay muchísimas aficiones, muchas cosas que… el otro día estuvimos en el concierto de Star Wars y conseguí llevarlo y la verdad es que es más bueno (refiriéndose al marido)porque vamos, me imagino que no era lo que más le

Universidad Pontificia de Salamanca

apetecía en el mundo, pero como a mí me apetecía fue, y sí, había más chicos, muchos más chicos que chicas, lo que si había gente de todas las edades, en eso, me hizo mucha gracia, había mucha gente de nuestra edad, pero también había treintañeros y había gente muy jovencilla.

I: Un poco variado

NM: Si, si muy variado. Si puede que esté cambiando pero en este país todavía le falta.

I: Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿Qué opinas de esta moda?

NM: La televisión y el cine ponen de moda unas cosas, la gente joven está buscando a que aferrarse, a grupos, precisamente, al estar más desquebrajada la familia por culpa de que los padres están trabajando todo el día la gente jovencita intenta buscar, o grupos o aficiones… escapes, intenta buscar escapes y entonces en ese aspecto pienso que… como hablábamos antes de falta de cultura, de falta de educación, hasta que no llega una película y te muestra un aspecto y la gente lo toma y lo interioriza y se lanza a por ello, pero por eso, porque falta

I: ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?

NM: Nunca he participado, pero lo conozco, sólo es que no… no he ido. Pero me parece bien, para la gente joven, pero a mí me cansa todo eso, creo que no va mucho conmigo. Puede ser divertido, pero yo no me ha animado a ir nunca y no creo que lo haga, salvo si va mi hija y quiere que la acompañe o algo así. Mi hija sí ha ido alguna vez.

I: La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?

NM: Me gusta, me gusta... en esta vida no se puede vivir sin humor, ¡no se puede! Yo soy una persona con mucho sentido del humor, que se ríe de sí misma… Camisetas de esas no tengo pero sí, sí, sí… sé cuáles dices y me hacen gracia, me gustaría tener alguna, seguro que me la pondría, pero no tengo ninguna, puede ser un buen regalo… Pero sí soy una persona con mucho humor.

I: Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

NM: No, bueno, sí, simplemente, que hace falta que la gente sea más… más libre, que cada uno tenga derecho a ser lo que quiera ser, y tener la mente más abierta para aceptar que hay cosas que a lo mejor uno no conoce, pero que están bien y que podrían gustarles, porque a lo mejor son buenas. Eso me parece importante.

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

20. ¿Cuál es tu edad? 61
21. ¿Eres hombre o mujer? Mujer
22. ¿Cuál es tu país de nacimiento? Colombia
23. ¿En qué tipo de población te criaste?: Ciudad pequeña
24. ¿En qué parte de tu población te criaste?: En un barrio tranquilo.
25. ¿Qué estudios tienes finalizados? Secretariado
26. ¿Qué otros estudios has empezado? Idiomas y cursos de turismo
27. ¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas? Turismo
28. ¿Te consideras una persona religiosa? ¿Cuál es tu confesión? No, agnóstica
29. ¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú? 2 hermanos menores
30. ¿Cuál es tu situación afectiva?: Casada
31. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?: Otra: liberal.

Universidad Pontificia de Salamanca

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: TH
Fecha: 18 de abril de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

1. **En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?**

   Para mí "friki" hace referencia a un tipo de persona muy interesado en una serie de aficiones concretas y comunes que, resumiendo, englobaría literatura fantástica y de ciencia ficción, juegos de mesa y ordenador, Rol, etc. En definitiva, aficiones que podrían ser catalogadas por determinadas personas como "infantiles" o "impropias a partir de una cierta edad".

2. **Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?**

   Lo dicho arriba. Tiene que ver con tener una serie de aficiones concretas y con cultivarlas de forma muy intensa.

3. **¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?**

   Sin duda, los gustos que se tienen mucho más que la forma de exteriorizarlos.

4. **¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?**

   No, yo no los catalogaría como frikis, sino como "excéntricos", "pirados "o simplemente "productos de márquetin", depende del caso. Repito que para mí el término friki lleva asociado indisolublemente el cultivar unas aficiones determinadas.

5. **¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?**

   Al hilo de la respuesta anterior, creo que la gente que no pertenece al mundo friki (según mi percepción de lo que es friki) utiliza esta palabra de forma más general, para designar efectivamente a personas extravagantes o que siguen corrientes minoritarias. En ese sentido diríamos que la mayoría de la gente probablemente no tiene la misma idea de lo que es "ser friki" que tengo yo, pero la inmensa mayoría de las personas que se encuadran en lo que yo considero como "frikis" sí la comparten conmigo. Pero eso no quiere decir que piense que las personas que usan el término como sinónimo de "extravagante" estén usándolo incorrectamente, que sería tanto como decir que el uso que yo le doy es el correcto y los demás no lo son.

6. **Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?**

Universidad Pontificia de Salamanca

En lugar de hablar de usos incorrectos, yo diría usos distintos al que yo le doy. Y básicamente sería el uso que ya se comentó en la respuesta anterior, para designar a personas extravagantes o también a personas muy introducidas en un determinado mundillo minoritario. Por ejemplo, en una tertulia de análisis político de una televisión de ámbito liberal escuché a uno de los tertulianos decir: "pero no pensemos que llegamos a mucha gente, porque nosotros no somos más que unos frikis ". Es un ejemplo claro de cómo alguien que no es friki (según mi definición) lo utiliza al referirse a si mismo para significar que su ideología política es minoritaria y a años luz del mainstream.

7. ¿Te consideras a ti mismo "un friki"? ¿sí, no, por qué?

Teniendo en cuenta que, como en todo, en el frikismo también hay grados, sí me considero friki, toda vez que cultivo de forma más o menos intensa alguna de las aficiones que identifican lo que yo entiendo como friki. Pero en todo caso, si pienso en otras personas y en su grado de frikismo, yo no sería más que un "pequeño padawan", al lado de los poderosos "Caballeros Jedi" del frikismo que pululan por ahí.

8. ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?

Alguna vez, pero siempre han sido otras personas de ese mismo ámbito friki. Nunca me ha llamado friki una persona que, a su vez, no lo sea. Y en esos casos en que me lo han llamado, mi interlocutor se lo estaba llamando también a sí mismo. Supongo que para remarcar y fortalecer ese aspecto identitario común.

9. ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?
   a. ¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?

Cuando ha ocurrido, ni me ha gustado ni me ha molestado. Pero ya he dicho que sólo se ha dado el caso de que me lo haya llamado otro friki. Supongo que si me lo llamara un "no friki" de forma despectiva, para hacer notar que soy "rarito" me molestaría, como me molesta cualquier etiqueta simplona que me pongan para descalificarme sin necesidad de argumentar.

10. ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?
   a. ¿Qué edad tenías?
   b. ¿Quién te acercó a ellas?
   c. ¿Qué tipo de cosas eran en concreto?
   d. ¿Qué tipo de libros leías en esa época?

No recuerdo exactamente el momento y la situación concreta en que empecé a ser consciente de sentir interés por la temática fantástica (mi puerta de entrada al mundo friki), pero siempre, desde muy pequeño, me habían gustado los libros con elementos típicos de la fantasía (criaturas míticas, magia, razas antropomórficas no humanas, ambientación de sabor medieval, hechiceros malvados…). Quizá la primera anécdota concreta que recuerdo en este sentido fue en quinto de EGB. La profesora nos mandó escribir un cuento de temática libre… y yo escribí la típica "dragonada". La profesora, al leerlo, me dijo: "¿A que te estás leyendo "El señor de los Anillos"?". Yo le dije que sí para hacerme el interesante, pero de hecho no lo había leído. Sin embargo, desde ese momento supe que TENÍA que leer "El Señor de los Anillos".

Por otro lado, por esa misma época mis padres cometieron la imprudencia de regalarme por Reyes mi adorado "Hero Quest". A partir de ahí el mundo nunca sería igual: juegos de mesa con dados raros, figuritas, conceptos como "compro esta espada mágica y tal poción con el dinero que consigo vendiendo mi morningstar"… En fin, que gracias al Hero Quest hoy soy un friki de los juegos de mesa. ¡Gracias, Hero Quest!

11. ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas?
   a. ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?
   b. ¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mismo te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?

La primera pregunta ya la contesto arriba. Respecto a lo de considerarme friki, no recuerdo cuándo, pero en cualquier caso, muy posteriormente a mis inicios. Creo que es un término que se usa desde hace relativamente poco tiempo, o yo por lo menos no lo había oído hasta hace poco.

Universidad Pontificia de Salamanca

12. ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...

Mi frikismo actualmente sigue asociado principalmente a las mismas dos vertientes iniciales: literatura fantástica y juegos de mesa (con claro dominio de la segunda sobre la primera). Así que podríamos decir que no me he aficionado de forma especial a otras materias dentro de la cultura friki. No he participado en ninguna asociación o club de carácter friki.

13. Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives?

- **a. ¿Qué más cosas haces? ¿tocas algún instrumento? ¿estudias algún idioma? ¿practicas algún deporte? ¿estás en algún club o grupo?**

Mis aficiones principales en la actualidad son la música, los juegos de mesa y ordenador y la lectura. Toco la guitarra, y de hecho he participado en grupos musicales como guitarrista, cantante y compositor. En este momento no estoy en ningún grupo tras un periodo de pausa, pero de nuevo estoy buscando formar uno. En cuanto al deporte, realmente me gusta mucho, y lo he disfrutado mucho cuando he tenido la ocasión de practicarlo (sobre todo, fútbol y baloncesto). Hoy día apenas hago deporte (salvo jugar esporádicamente al pingpong), pero me encantaría hacerlo si tuviera un grupo de conocidos con los que practicarlo regularmente.

14. ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿en qué aspectos?

- **a. ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?**
- **b. ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?**
- **c. ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?**

Como pasa con todo, si cultivas estas aficiones de forma descontrolada el resto de tu vida se resiente. En este sentido sí soy consciente de que estas aficiones me han podido afectar negativamente en momentos puntuales, pero no de forma general y continuada. Creo que mis aficiones frikis no influyen demasiado en mi estilo general vistiendo: es cierto que frecuentemente llevo camisetas de temática friki. Pero son camisetas que en la mayoría de los casos me han regalado, no las he comprado yo (lo cual no significa que no me gusten), y en cualquier caso, de no llevar esas camisetas, llevaría otra similar sólo que tendría dibujada cualquier cosa no friki en vez de un Cthulhu. Respecto a mi manera de relacionarme con los demás, influye en cómo me relaciono con los frikis, pero no en cómo lo hago con los que no lo son.

15. ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?

No.

16. ¿Por qué crees que ocurre eso?

Aunque ya digo que a mí no me ha ocurrido, supongo que si ocurre es por lo mismo por lo que ocurre siempre este tipo de segregación: por miedo al diverso, al "rarito", al que no se ajusta a lo establecido como "normal".

17. Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?

- **a. Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?**
- **b. ¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?...**
- **c. Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?**
  - **i. Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo?**
  - **ii. ¿En que se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?**

Sí, mis aficiones frikis me han posibilitado conocer a personas que comparten tales aficiones, fundamentalmente a través de foros de internet asociados directamente a las mismas, como Asshai o foros dedicados a juegos de mesa. Mi relación con esas personas está fuertemente ligada a esas aficiones, es decir, que en general no ha trascendido a otros ámbitos. Es decir, quedamos esencialmente para jugar a juegos de mesa, y sólo muy esporádicamente para hacer algo totalmente distinto o "no-friki". No tengo un nick particularmente asociado, siempre me llaman por mi nombre.

18. ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?

Universidad Pontificia de Salamanca

Una de mis aficiones ha sido esencial para encontrar a mi chica, pero no una afición friki, sino mi afición a la música. De hecho, nos conocimos en un ensayo del grupo en el que ella participaba.

19. ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?

Digamos que mis familiares cercanos "intuyen" mis aficiones, pero no constituyen abiertamente tema de conversación. Supongo que toleran dichas aficiones siempre que no sobrepasen un límite "adictivo".

20. ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?

No.

21. En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?

En principio los trabajos que he realizado hasta ahora y la formación que he recibido no tienen nada que ver con mis aficiones frikis, aunque uno siempre imagina lo molón que sería trabajar en algo así… en mi caso, por ejemplo, en una tienda de juegos. De hecho, mi novia y yo tenemos en mente como posible proyecto montar una cafetería-ludoteca.

22. ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?

Normalmente en mis trabajos no he dado a conocer demasiado mi faceta friki, pero se ha dado el caso de tener compañeros que sí lo han hecho, y he comprobado cómo el resto de compañeros/ superiores les atribuía automáticamente el papel de "raritos inofensivos", y apodos tales como "los orcos" o "Gollum".

23. ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?

Sí. Por la misma razón por la que hay muchas personas a las que prefiero no explicarles mis creencias religiosas o políticas: Porque sé que generaría un obstáculo de incomprensión en esa relación que no me merece la pena el esfuerzo de derribar, al no tratarse de personas con las que tenga intención de construir una relación profunda.

24. Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?

No creo que el gusanillo desaparezca nunca del todo, aunque imagino que habrá épocas en que mis intereses y aficiones prioritarias se desvíen por otros caminos totalmente distintos (Esto es algo que ya me ha ocurrido en otros momentos).

25. ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?

Influye de manera decisiva. Por un lado sobra decir que determinadas aficiones frikis serían directamente imposibles sin el desarrollo de estas tecnologías (estoy pensando por ejemplo en los juegos de ordenador y/o consola, y especialmente en aquellos concebidos como juegos online). Pero incluso en aficiones más "clásicas" que no necesitan directamente del soporte de las nuevas tecnologías, éstas juegan un papel en principio positivo, facilitando la comunicación y difusión de la afición en cuestión.

26. ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?

Como ya indico en la anterior respuesta, hay aficiones que no se podrían haber desarrollado sin las nuevas tecnologías. En ese sentido, de no disponer de ellas, no hubiera tenido las mismas aficiones, ya que no jugaría a juegos online, por ejemplo. Sin embargo, cuando yo empecé a sentir interés por la literatura fantástica y los juegos de mesa, el nivel de desarrollo de estas tecnologías era mínimo o inexistente y eso no impidió que me aficionara.

27. He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?

Universidad Pontificia de Salamanca

Pues me parece sinceramente exagerado. No digo que me parezca "mal", pero sí exagerado. Yo creo que hay que saber discernir entre los diferentes aspectos de la vida, y que cada momento requiere un comportamiento. Me parece exactamente lo mismo que si uno va al trabajo a la oficina disfrazado de Maestro Yoda… Está fuera de lugar.

28. ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…

No.

29. ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?

Es difícil decir qué es "lo más friki", entre otras cosas porque no he hecho cosas muy frikis, que yo recuerde. Pero podría ser lo siguiente: en la banda con la que tocaba abrimos el último concierto tocando una versión de la intro de "el Equipo A", y lo cerramos con "Bola de Dragón".

Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y expláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante.

30. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.

La verdad es que nunca me lo he planteado… En general tendría que ser un personaje que compartiese al menos una parte importante de mis planteamientos vitales y que, precisamente por ellos, su posición fuese minoritaria y ajena al "pensamiento oficial" de su contexto. Una persona que concediese un valor superlativo a lo que él considera justo y honorable, por más que choque con la visión de la mayoría. Se me ocurre un ejemplo, pero la verdad es que no sabría discernir hasta qué punto es identificación y hasta qué punto es admiración, pero bueno… el ejemplo en cuestión es Leónidas de Esparta.

31. ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.

Leónidas fue, según lo que conocemos hoy por Herodoto, un Rey de la ciudad-estado de Esparta cuya mayor hazaña fue enfrentarse al masivo ejército persa contando tan sólo con un ejército de trescientos soldados espartanos y en torno a cuatro mil soldados de otras ciudades-estado griegas, en la famosa batalla de las Termopilas. El hecho de que sea un personaje con el que me identifico y al que, al mismo tiempo, admiro, se debe a que plantó cara a los persas (aún a sabiendas de que era una causa perdida) contraviniendo los deseos de la "moral oficial". En este caso, ese pensamiento oficial lo encarnaban los éforos, los "sumos sacerdotes" (por así decirlo) de Esparta, que prohibieron a Leónidas movilizar el ejército, dada la proximidad de las fiestas Carneas (o Carneia). Leónidas no desobedeció técnicamente esa orden, pues sabía que su posición de responsabilidad exigía respeto por la ley, pero se las apañó para hacer lo que su conciencia le dictaba como justo y razonable, es decir, enfrentarse al ejército invasor. En resumen, dio de lado una alternativa cómoda y que nadie le habría reprochado, para optar por una alternativa incómoda para él y su familia, sacrificada (tanto que murió en dicha batalla) y que en su momento le valió críticas de su propio pueblo, sencillamente porque su lógica y su conciencia así se lo dictaban.

¡Ojo! no estoy diciendo que me identifique con cualquier chiflado mesiánico… es que en el caso de Leónidas de Esparta la Historia le ha puesto en su sitio y ha demostrado que gracias a su sacrificio Grecia pudo posteriormente organizarse y plantar cara a Jerjes I. Es decir, no es cuestión de llevar la contraria "porque sí", sino porque se tienen argumentos de peso para hacerlo.

32. ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?

Creo que esta pregunta ya está suficientemente contestada en las anteriores respuestas.

33. Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.

La verdad es que conscientemente nunca lo he pensado, pero supongo que inconscientemente sí constituye un modelo a seguir.

34. ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?

No.

Universidad Pontificia de Salamanca

Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos. ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos.

Pues el caso arquetípico que me viene inmediatamente a la cabeza es Lord Eddard Stark, de la serie de novelas "Canción de Hielo y Fuego". Las razones por las que me identifico con él coinciden bastante con las expuestas anteriormente en el caso de Leónidas: su comportamiento noble, su altísimo sentido del honor y la justicia y su fidelidad total a unos principios e ideas por encima de todo. Cuando esas ideas son ciegas y vacías, yo calificaría esa conducta de fanática y sectaria. Pero si has llegado a ellas a través de argumentos intelectual y moralmente potentes… ¡y propios!... es decir, cuando no has optado por ponerte el uniforme de la secta y ya está, sino que has andado tu propio y pedregoso camino intelectual para construir esos principios, entonces no es fanatismo, es total libertad.

35. ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?

Por lo expuesto en las respuestas anteriores.

36. ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?

En el caso de Ned Stark, tengo una camiseta que representa a la casa Stark. Aunque quién me vea con esta camiseta no tiene por qué interpretar necesariamente mi apego a Ned, sino simplemente mi adhesión a la casa Stark, el caso es que yo sí sé porque la llevo.

37. ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*)

Sí, en varias ocasiones he utilizado algún nick derivado de Ned Stark.

38. ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?

Vale la misma respuesta que en la pregunta 33.

39. Y aparte de los personajes con los que te sientes identificado, ¿qué otras personas o personajes puedes considerar "tus ídolos"? por favor, nómbralos y dime en pocas palabras por qué los admiras.

Pues el primero de todos sería Jesús. Quizá haya otros personajes históricos objetivamente tan sobresalientes como él o más, pero no hay ninguno cuyo legado sea, dos mil años después, tan gigantesco. Mi admiración por él procede del hecho de que, al igual que Leónidas, representó una rebelión moralmente bien fundada, y ésta rebelión le valió la muerte cuando pudo haber optado por alternativas más cómodas.

Otro personaje por el que siento especial debilidad es Winston Churchill, pero los motivos de mi admiración vienen a ser los mismos que en los casos anteriores, así que no me enrollo mucho… en definitiva, representa la abnegación y la lucha justa frente a la molicie y el ponerse de perfil ante la barbarie. Y es que, en definitiva, para que existan héroes es necesario que existan villanos.

40. ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

Lo más parecido que se me ocurre es la exhortación "vuelve con tu escudo o sobre él" que la Reina Gorgo le hace a su esposo, Leonidas, en la película "300". No refleja una idea que para mí sea original, pero la forma en que lo hace es magnífica, tremendamente épica y muy gráfica.

41. ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?

Creo que no, porque leyendo lo mismo, mi interpretación puede ser diametralmente opuesta a la que hace el friki que tengo al lado. De hecho, creo que las personas que se podrían agrupar bajo la etiqueta de "frikis", son ideológicamente heterogéneas… o

Universidad Pontificia de Salamanca

al menos tan heterogéneas como lo es la sociedad a la que pertenecen en su conjunto. Quiero decir que a lo mejor se observan unos valores o principios dominantes al estudiar el mundo friki, pero creo que no difieren de los que se observarían en general.

Es decir, en mi opinión, la pertenencia a "los frikis" no tiene mucha trascendencia ideológica. Una persona que sea liberal y friki, respecto a valores morales opinará como liberal mucho antes que como friki. Y opinará seguramente de manera muy distinta de un amigo suyo que es igual de friki, pero socialdemócrata.

42. ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.

Pues es que eso nos llevaría de nuevo a "qué consideramos ser friki". En mi opinión, y bajo mi interpretación del frikismo, no es imprescindible ser un lector especialmente ávido para ser un friki. El leer mucho no me parece condición necesaria ni suficiente para etiquetar a alguien como friki. Otra cosa es que determinado "subgrupo" dentro de la etiqueta friki se caracterice especialmente por su gran afición a la lectura.

43. Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?

Pues siguiendo con el razonamiento anterior, creo que sí, se puede ser friki sin haber leído a Tolkien.

44. ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?

Imprescindible, ninguno. Muy importante, pues sí: "El señor de los Anillos" que hemos citado antes, "Star Wars", Ender… en fin, hay mil ejemplos de aspectos de la cultura friki que son "casi universales" entre los frikis, pero no creo que haya ninguno universalmente aceptado como icono imprescindible.

45. Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?

Pues no se me ocurre nada, la vedad.

46. ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?

a. ¿Compartes esa opinión o crees que están totalmente equivocados? ¿hay alguna cosa en la que creas que tienen razón?

b. ¿Ha habido alguna vez en tu vida en que has pensado que preferirías ser "menos friki" y más "como los demás"?

Sí, no está muy bien visto por ciertas personas. Y creo que los argumentos generalmente empleados son que los frikis son muy infantiles o desarrollan aficiones que lo son, que pasan mucho tiempo "despegados" del mundo real… En definitiva, creo que las críticas al mundo friki son del tipo "no se comportan como personas adultas, no se les puede tomar en serio".

No comparto esa opinión como generalidad, si bien es cierto que en determinados casos puedo estar tranquilamente de acuerdo con esa percepción de desapego y poco contacto con la realidad. Pero eso no es algo necesariamente inherente a ser friki, sino que más bien depende de cómo cultives el frikismo. Y en cualquier caso, en mi opinión la infantilización y el desapego son conductas muy extendidas hoy día, independientemente de ser friki o no serlo. El problema es que a los frikis se les cuelga ese sambenito de forma automática porque sus aficiones están ligadas al juego y la fantasía, que son consideradas por estas personas como "cosas de críos". En este sentido, es curioso que ciertas conductas (meterse de todo, emborracharse cada fin de semana, acostarse cada día con cuantos/as más mejor, tragarse toda la telebasura que pongan por la caja tonta…) en ocasiones no parecen merecer la consideración de "infantiles y poco realistas" por parte de las personas que opinan que los frikis sí lo son necesariamente por las aficiones que cultivan.

Respecto a la última pregunta, en determinadas ocasiones he percibido me estaba excediendo en el cultivo de mis aficiones, y que esto estaba repercutiendo en otros aspectos de mi vida. En esos momentos he entendido que debía alejarme un poco de esas aficiones. Pero no es que haya querido "ser menos friki y más cómo los demás", es sencillamente una cuestión de descontrol. Cualquier otra afición no friki cultivada descontroladamente (o sea, adicción) tendría las mismas consecuencias y me llevaría exactamente a la misma reflexión.

Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos:

Universidad Pontificia de Salamanca

47. **El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?**

Pues supongo que ambos pueden estar perfectamente combinados bajo la perspectiva de que son personas que "están metidos en su mundo", de forma que buscan a otras personas que lo estén igualmente pero no tienen posibilidad o interés de un contacto social extenso con personas de "fuera de ese mundo". En cualquier caso, como bien dices es un estereotipo, y creo que es más cierta o pesa más la parte segunda, la de la búsqueda afanosa de otros "como él", que la primera. De todo hay en la viña del Señor XD.

48. **El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?**

Veamos… en mi caso reconozco que más de una vez me he visto en esa tesitura de haber preferido quedarme en casa jugando o leyendo a salir con gente. ¿Qué razones he tenido para hacerlo? Pues desde pura pereza a rechazo por alguna persona a la que no me apetecía ver… en definitiva a la hora de decidir si haces una cosa o la otra, pones en la balanza las bondades que crees que te van a aportar ambas y optas por la que crees que pesa más. Aparte de que un buen libro siempre es más interesante y más enriquecedor (al menos a corto plazo) que intentar relacionarte con una persona con la que no tienes mucho en común.

49. **El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?**

En lo de "curiosa" y "estudiosa" puedo estar bastante de acuerdo. En lo demás, no tanto. Es decir, que por mi experiencia los frikis son personas con gran curiosidad, y que pueden mostrar enorme interés en determinadas cuestiones frikis, lo cual les lleva a ser estudiosos impulsivos de ese tema. Pero no necesariamente son personas especialmente inteligentes, ni con gran interés y conocimientos de materias científicas o académicas "formales".

50. **También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?**
    a. **¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?**
    b. **Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?**
    c. **Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?**

En este caso, siendo un estereotipo como todo lo anterior, sí estoy bastante de acuerdo en que, en general, los frikis gastan bastante dinero en sus aficiones.

En mi caso, lo que más compro dentro del mundo friki son juegos de mesa. Y mis compras en ese ámbito en general no son muy planificadas. De hecho son bastante impulsivas. Respecto del apartado c, lógicamente (¡son juegos de mesa!) son cosas para compartir con gente, no para mi disfrute único.

Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

…

51. **Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?**

Respondido extensamente en la pregunta 46.

52. **También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?**
    a. **¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?**
    b. **¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?**

Universidad Pontificia de Salamanca

En general sí creo que es correcta la idea de que los frikis son personas especialmente imaginativas. De hecho, lo que a mi juicio da sentido a hablar de los frikis como grupo son una serie de aficiones que tienen en común el papel esencial jugado por la imaginación.

En cuanto a qué aportan los mundos imaginarios, diría que ante todo una ruptura con el mundo real, pero conservando elementos tangenciales con éste, que los hace muy vívidos. Son mundos por fuerza simplificados respecto a la compleja realidad, donde tomar partido y encontrar un referente moral es más sencillo.

53. En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?

Digamos que lo mejor de las sociedades modernas es la evolución de todo tipo de técnicas y tecnologías, que, en teoría, mejoran la calidad de vida y sobre todo, hacen que el estar mejor informado sea más asequible. En principio, el hombre de hoy tiene mejores herramientas que nunca para ser más libre… lo peor es que esas mejores condiciones de vida, dada la naturaleza fácilmente corruptible del ser humano, pueden llevar fácilmente a la molicie y el aborregamiento si no cultivas un espíritu (auto) crítico.

54. ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?

Curiosamente yo, que soy muy crítico con la sociedad actual, voy a responder que no. En primer lugar siempre he defendido y defenderé que la naturaleza humana no ha cambiado ni un ápice desde que bajamos de los árboles. En ese sentido, observes la época que observes, las preocupaciones, tensiones y conflictos son siempre los mismos en el fondo, sólo cambiando la forma; así que no existe "otra época" en la que pudiera tener "salidas más fáciles" ni estar más libre de problemas. Además no me gusta la idea de vivir permanentemente evadido. Y plantearse "ojalá viviera en el Renacimiento" es evadirte. Yo he nacido cuándo y dónde he nacido y, me guste o no, no quiero volver la espalda a mi realidad y a mi responsabilidad para con ella.
Por otro lado, como he dicho en la pregunta anterior, las condiciones en todo sentido son hoy mejores que nunca si sabes mantener una mentalidad crítica.

55. ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?

Reitero que en mi opinión el ser humano como tal siempre ha sido y siempre será igual. Las sociedades sí van cambiando, pero creo que más bien lo hacen pendularmente, no con una tendencia "a mejor" o "a peor". En general creo que funcionamos según la 3ª ley de Newton :).

He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

Trataría de inculcar en las personas un par de principios que para mí son sagrados y que creo que hoy, lamentablemente, están bastante "pasados de moda": primero, que "lo justo" no consiste en que todos seamos iguales, sino en dar a cada uno lo que se merece conforme a sus actos. Y segundo, que enlaza con el primero: que asumamos de una vez nuestro libre albedrío y la responsabilidad que de él deriva, en vez de echar balones fuera y culpar al primero que se nos ocurra de nuestros tropiezos. Por cierto, esto lo puedes borrar si quieres, pero te pongo un chiste al respecto XD :

-¿Sabes cuál es el mejor amigo del hombre?

- El perro, ¿no?

- ¿El perro? Qué va, hombre… el chivo expiatorio.

Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo:

56. Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?

Universidad Pontificia de Salamanca

Sinceramente no estoy seguro de esto. La cuestión es que hasta hace poco no había frikis, ni hombres ni mujeres. No tengo la percepción de que hoy haya una diferencia sustancial entre el número de chicas y chicos frikis. Y tampoco sé hasta qué punto la incorporación de las chicas al mundo friki ha sido más tardía que la de los chicos. Pero de ser así, las causas que se me ocurren son, en este caso sí, puramente culturales. Es decir, sexistas. Quizá la literatura fantástica, motor de la cultura friki, les estaba vedada de alguna forma, no se consideraba propia de "buenas chicas"… no lo sé.

57. Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?

No creo que esté de moda de forma global. Lo que sí es cierto es que ha crecido el número de personas que se identifican como frikis y tal vez sienten más necesidad de reivindicarse y por tanto, de identificarse como tal. Pero mi experiencia es que la gente totalmente ajena al mundo friki (que no es friki ni tiene un amigo muy cercano o familiar directo que lo sea) sigue viéndoles como raritos, objetos de cierta burla y considerando sus aficiones como "poco adultas".

58. ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?

Lo conozco de oídas, pero no sé mucho sobre él. De todas formas, a mí, por principio intelectual, me hastía cualquier manifestación del tipo "día del orgullo --- ponga aquí su etiqueta---". Me parece una solemne tontada, la verdad. En cualquier caso, aunque no lo conozca, imagino que la existencia de este fenómeno obedece a dos causas: primero, como dije antes, la necesidad de identificarse y reivindicarse como tribu, para defenderse del infiel hostil. Y segundo, hacer caja.

59. La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?

No poseo ningún artículo que incluya el "humor friki", pero en general me resulta simpático, cuando lo entiendo.

Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

60. ¿Cuál es tu edad?
31 años.

61. ¿Eres hombre o mujer?
Hombre.

62. ¿Cuál es tu país de nacimiento?
España.

63. ¿En qué tipo de población te criaste?:
Pueblo pequeño.

64. ¿En qué parte de tu población te criaste?:
En un barrio tranquilo.

65. ¿Qué estudios tienes finalizados?
Como estudios oficiales, tengo finalizado COU.

66. ¿Qué otros estudios has empezado?
Ingeniero.

67. ¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?
Gestor de cobros.

68. ¿Te consideras una persona religiosa? ¿Cuál es tu confesión?
Sí, Católica.

69. ¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú?
2 hermanos varones mayores que yo.

70. ¿Cuál es tu situación afectiva?:
Vivo con mi pareja.

71. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:
- **Otra afiliación distinta/Ninguna de las anteriores ¿Cuál?** Liberal

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: LK
Fecha: 29 de mayo de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

I: En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?

LK: Aunque normalmente la acepción "friki" es utilizada mayoritariamente como un término ligeramente despectivo o peyorativo, para mí únicamente significa ser aficionado a una serie de cosas (cómics, manga, anime, videojuegos, libros no serios, (vamos, que no son literatura universal ni éxitos de venta, generalmente fantasía, terror y demás, que, no sé por qué, se consideran géneros minoritarios y están peor vistos que el ensayo o la poesía, por ejemplo), así como del merchandising y eventos relacionados con los mismos, (pedazo paréntesis…)), y que generalmente disfrutan de ello en público, hablan de ello e intentan extenderlo.

Vamos, el que lee un libro o un cómic y le gusta, lo comenta. Como el resto del mundo no lo conoce o no es capaz de apreciarlo, eso convierte al que le gusta en un "friki", ya que le gusta algo distinto, que muchas veces es desconocido o extraño para los demás. Al menos esa es la imagen que tengo yo de la gente "friki". Luego ya hay niveles de frikismo, pero bueno, como base es esa la idea que siempre he tenido.

I: Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?

LK: "Ser un friki" viene a ser exteriorizar tus aficiones "no compartidas con el 90 % de la población" y que te hacen raro o extraño a sus ojos. La forma de serlo o expresarlo, puede ser comentando la opinión sobre diversas cosas (libros, cómics, …), disfrazándote, realizando actividades... Vamos, lo mismo que hace cualquier otra persona con cualquier otra cosa, pero al que le gustan ciertas cosas y les dedica tiempo le denominan friki.

I: ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?

LK: Los gustos. A mí me encantan muchas cosas que se denominan "frikis", pero no soy de los que lo exterioriza llamando la atención ya sea vistiendo de una manera determinada o realizando ciertas actividades.

Aunque claro, con vestir me refiero a disfrazarme, porque camisetas relacionadas con mis aficiones sí que tengo.

I: ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?

LK: No, eso sólo son productos de marketing, productos de laboratorio o gente simplemente así de rara-tonta. Como son excéntricos o raros, se les llama frikis, pero no creo que se encuadren en ello, ya que no se les llama así por sus aficiones, sino por su aspecto

Universidad Pontificia de Salamanca

exterior, que en muchos casos es sólo un personaje inventado como el que actúan. O eso espero, porque el comportamiento de cierta gente, si realmente son así en su día a día, es realmente vergonzoso y patético...

I: ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?

LK: No creo que la gente sepa lo que es un friki, (de hecho entre los mismos frikis no se pondrían de acuerdo en qué es serlo), y lo usan simplemente para referirse a "algo raro" o para decir que te gusta mucho, mucho, mucho algo y que sabes de lo que hablas.

Hace tiempo, le comenté a una persona de mediana edad que un fin de semana iba a un Salón del Cómic. Como no sabía lo que era le expliqué un poco lo que había, y al decir "hay gente que va disfrazada", dijo "ah, sí, frikis de esos" y me miró riéndose. Vamos, eso es lo que siginifica friki para mucha gente. No saben ni qué hacen ni por qué, pero como son cosas que ellos no hacen o no entienden, los consideran frikis, en el sentido de "locos divertidos".

A varias personas así cuando les he comentado algo por el estilo me miran como si estuviese loco, y como si la gente "friki" que se ve en esos eventos fuesen seres extraños.

I: Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?

LK: Sobre todo, la asociación con "loco", "obseso" y demás que lleva eso.

Un friki dedica tiempo a su afición. Dedicar tiempo a una afición que no sea la que tiene todo el mundo (ir a un bar y emborracharse, cotillear, ir a ver la última de Almodovar...), es una pérdida de tiempo, y si lo haces y encima te gusta, y peor aún, le dedicas tu tiempo libre, es que estás mal de la cabeza y estás obsesionado.

La gente piensa que es algo puntual, una fase de la vida que cuando "madures", "espabiles" o "abras los ojos" se te pasará y verás que has perdido el tiempo. Yo por supuesto no lo veo así, pero creo que mucha gente es lo que piensa.

La gente se imagina a los frikis como gente (generalizando mucho):

a/ muy joven, chavales que andan alborotando y divirtiéndose, y que se supone que al crecer lo dejarán

b/ gente ya algo mayor, de 25-30 en adelante, que hace el ridículo al mostrar en público esas aficiones. A mayor edad, más ridículo y peor imagen tiene la gente de esa persona.

I: ¿Te consideras a ti mismo "un friki"? ¿Sí, no, por qué?

LK: No. Simplemente me gustan muchas cosas. Algunas se pueden englobar en lo que la gente denomina "friki", otras no. Dedico tiempo, esfuerzo y dinero a todas mis aficiones, y disfruto con ellas. Si en lugar de gustarme leer mangas, ver anime, leer libros o comprar figuras fuese al cine a ver películas "normales", leyese los clásicos universales y comprase ropa de marca estaría haciendo lo mismo y nadie pensaría que uno es "raro". ¿Acaso el que va a la ópera no tiene que ponerse smoking? ¿O a una boda-bautizo-comunión traje y corbata? Nadie ve raro eso, de hecho, si no lo haces te miran mal. ¿Acaso no se disfraza la gente que va a un partido de fútbol (o de otro evento deportivo)? Nadie lo ve raro, estás dando colorido y animando, gritando. Que luego terminen borrachos o peleándose, llegando incluso a matarse, está aceptado socialmente, pero ir con un disfraz con capa y espada es ser un bicho raro...

I: ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿Si es que sí, por qué crees que lo han hecho?

LK: Llamarme, llamarme no, porque en realidad ni conocerán el término. Simplemente les parece raro, pero porque no lo entienden o no saben lo que es esas cosas de las que les hablo o ven que me gustan.

I: ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿Te gusta, te molesta?

LK: No me molesta, en principio. Dependiendo de la persona y el contexto, podría hacerlo, porque lo consideraría un insulto y no una denominación, pero no creo que me enfadase por ello. Depende de quién sea quien te lo diga.

I: ¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?

Universidad Pontificia de Salamanca

LK: Cuando se trata de una persona que se denomina "friki" a sí misma, es diferente, porque lo único que expresa es que ves la vida de la misma manera, que te gustan las mismas cosas, o si no son las mismas exáctamente, que comprende que te guste tal o cual actividad. Es una forma de meterte en un grupo.

Quizás por ser un elemento "extraño" de la sociedad, el reivindicarse como friki y reunir gente afin es lo que hace la gente para sentirse más segura o respaldada. No creo que sea necesario. Si te gusta algo, tanto da que te guste a ti como a mil personas más, lo importante es que te guste a ti. Pero claro, yo no soy de los que les gustan los grupos o los encasillamientos.

I: ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?

LK: De siempre me ha gustado leer, aprendí a hacerlo con tebeos de Mortadelo xD Cuando empecé a leer libros comencé con libros de terror y ciencia ficción, y poco después comencé con la literatura fantástica que es la que más me gusta.

I: ¿Qué edad tenías?

LK: ¿Doce o catorce años? No lo recuerdo, supongo que más o menos a esa edad como muy tarde, quizás antes.

I: ¿Quién te acercó a ellas?

LK: Me inicié en la lectura yo solo, de hecho nunca tuve amigos a los que les gustase leer. Me gustaban los videojuegos, aunque no tenía posibilidad de tener ni consola ni ordenador, pero tampoco me atrajo nadie a ese mundo, simplemente me gustó. Igual que todo lo que ha venido después que he ido descubriendo.

I: ¿Qué tipo de cosas eran en concreto?

LK: Tebeos, cómics, videojuegos y libros. En aquel entonces también tenía mucha curiosidad e interés por el manga y anime, pero por el lugar donde vivía era imposible conseguir nada relativo a ello. Ni a libros, ni a cómics... Por eso al tener cierta edad y posibilidades económicas he podido comprar muchas cosas que de pequeño eran sueños e ilusiones, como una serie, un libro concreto... A ciertas edades todo eso está fuera de tu alcance.

I: ¿Qué tipo de libros leías en esa época?

LK: Terror y ciencia ficción, de mis primeros libros la mayoría eran de Stephen King. Luego leí El Señor de los Anillos (muchas veces) y pasé a toda clase de literatura de ciencia ficción. Pero también soy capaz de leer cualquier libro que esté bien escrito. Leí de muy pequeño libros de Barco de Vapor (qué viejo soy) y casi cualquier cosa que pudiese encontrar en la (poca) variedad de mi colegio. Y por encima de todo, tebeos. Cómic americano también, pero era muy difícil leer algo continuado, aquí sólo llegaban ejemplares sueltos y aunque conocías los personajes era imposible leer una saga o una historia larga porque nunca había dos tomos seguidos.

I: ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas? ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?

LK: De manera progresiva. Empecé leyendo poco a poco, y luego, conforme me iba gustando, leía más y quería más, saber más.

I: ¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mismo te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?

LK: Se me ocurrió hace unos pocos años, cuando de ver por internet tanto el término y ver las cosas que me gustaban me di cuenta de que encajaba en esa descripción, o de que podría hacerlo.

I: ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...

LK: Siempre he seguido con esas aficiones, cada vez más, pero nunca unido a un grupo. Como mucho he leído y a veces incluso posteado en algún foro, pero ni a través de internet he podido superar mi timidez y no suelo hablar. Además, siempre parece que la gente sabe de todo mil veces más que yo, por lo que si intentase comentar algo "no daría la talla" como friki, no sé si me explico.

Universidad Pontificia de Salamanca

Pero bueno, este es un caso mío, no creo que sea generalizado. Otro aspecto de los considerados "frikis" es su nivel de inteligencia y conocimientos sobre las materias que les gustan. Esto encajaría en alguna otra pregunta, pero luego se me olvidará ponerlo.

I: Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives? ¿Qué más cosas haces? ¿Tocas algún instrumento? ¿Estudias algún idioma? ¿Practicas algún deporte? ¿Estás en algún club o grupo?

LK: Aparte de trabajar, hago muy pocas cosas. Siempre quise aprender a tocar algún instrumento, pero no pude. Idiomas, practico inglés gracias a los juegos y tengo algunos manuales de japonés con los que me gustaría aprender algo, pero nunca encuentro tiempo.

Me gusta el deporte en general, veo cualquier cosa, y hasta antes de empezar a trabajar practicaba varios, fundamentalmente jugaba al fútbol, pero también tenis, baloncesto o correr. Siempre quise correr una media maratón a ver si era capaz de terminarla, pero ahora ya no estoy apra ello. Precisamente en este último mes he empezado a irme a una canasta a tirar un rato, un día me fui a correr a la pista de atletismo, y también busqué mis viejas botas y me fui a pegar pelotazos un rato aunque siempre solo. No estoy en ningún club ni grupo, ni me siento atraido por la idea. me gustaría hacer algo con alguna persona o personas en un grupo pequeño sobre cosas que nos gustasen a todos, pero es muy difícil encontrar a alguien que tenga tus mismas aficiones en un sitio como este, además de la falta de tiempo porque el trabajo lo consume todo. Y bueno, porque soy demasiado tímido o corto, pero eso no es cosa de ser friki, yo creo que la gente que se denomina friki es abierta y divertida, aunque siempre esté la imagen del friki como chico de treinta-cuarenta y tantos, con sobre peso, gafas y todas esas características físicas que se les asocian, y con la idea de que son marginados insociables. Yo estoy solo y no sé relacionarme mucho, pero no por mis aficiones, sino por diversos problemas que he tenido durante la vida en momentos puntuales que me marcaron demasiado.

I: ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿En qué aspectos? ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?

LK: Siempre he pensado que algunas de las aficiones influyen para bien. En el tema de estudios, el hábito de leer creo que siempre me ha ayudado a superar las asignaturas y redactar en exámenes pese a no hincar muchos codos. Incluso con los videojuegos creo que me han hecho tener una mente ágil para diversas cosas y para tomar decisiones rápidas, parece una tontería, pero un juego de lógica te hace enfocar problemas reales de una manera más pausada, desde todos los ángulos, y pensar soluciones acordes con ellas. Y el hecho de que tomar decisiones lleve a consecuencias, te hace evaluar qué resultados son mejores. Es difícil de explicar, pero es útil, a su manera.

El hacer cosas "frikis" con el ordenador me ha ayudado muchas veces a hacer cosas puntuales en el trabajo utilizando algún programa o haciendo algo extraño que de otra forma quizás no habría tenido ni idea de cómo encararlo.

I: ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?

LK: En mi imagen, sí, seguro que influye. La manera, la gente que me conoce puede verme como alguien raro o con gustos raros, pero en gente que no me conoce no creo que se haga ninguna idea de mis gustos. Bueno, le puse unas pegatinas al coche, y creo que el que se fije en ellas pensará que quién será el que lo lleva...

I: ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?

LK: El tener ciertos gustos o aficiones influye, en mi caso hay más factores, pero generalmente en que si sacas cierto tema puedas sentir miedo de que te miren "mal" por hablar de libros, juegos o películas. Puede que por miedo a quedar mal hables de otras cosas que no entiendes, o que te quedes callado porque el tema del que hablan otros no te atrae o no lo dominas. Puede que si intentas dar demasiados detalles de algo que te apasiona, al darte cuenta, sientas que te miran como a un bicho raro. Sí, tener estas aficiones condiciona el primer contacto. Una vez sabes si a las otras personas les gustan o no los mismos temas, pasado el primer momento, es más fácil, porque puedes seguir con un tema de conversación u otro, pero para la primera impresión condiciona si se piensa que por ser o tener gustos frikis te pueden rechazar o mirar mal.

Al tener cierta edad quizás influya menos, porque tienes menos miedo de mostrar tus aficiones, ya que estás en un mundo más o menos definido y no te importa atraer gente desconocida a él, mientras que de más “joven” igual buscando más aceptación social o entrar en un grupo puedes intentar ocultar más esas aficiones al principio. No sé si me explico mucho.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?

LK: No, aunque el leer es algo que se hace en solitario y a veces pensé que si estaba con la cabeza metida en un libro no estaba con otra gente, pero eso no me impedía estar con ellos cuando me apetecía, hay tiempo para todo. Por mi parte no me he apartado de nadie por mis aficiones, y las personas que se han apartado de mí no creo que haya sido por mis aficiones, aunque seguro que es algo que podía influir.

I: ¿Por qué crees que ocurre eso?

LK: En general, ocurre porque una afición friki requiere tiempo. Mucho tiempo a veces. Conocer un libro de cabo a rabo, saber dónde está cada pueblo, con quién está emparentado cada miembro de la nobleza, intentar imaginar qué va a suceder... Consume tiempo. Tiempo que, a veces, dejas de pasar con otra gente. Igual aplicado a cómics, o a juegos, un juego de rol que dura 100 horas no se domina jugando un rato los fines de semana...

También, consume "disco duro". Si tienes en la cabeza todas esas cosas, si te apasionan, quieres hablar de ellas. Y a lo mejor la gente a tu alrdededor no comparte esa pasión. No le atrae de la misma forma esa cosa que a ti te gusta. Se aburren del tema, y puede que si uno es el único de un pequeño grupo al que le apasiona ese algo, te den de lado en las conversaciones. Si no puedes hablar de lo que te gusta, cada vez sientes menos interés por pasar ese tiempo con esa gente, estos cada vez sienten menos tu ausencia..., y bueno, al final puede que una afición te aparte de ese grupo de personas "físicamente cercanas", porque intelectualmente no comparten una afición concreta, aunque por otros motivos (trabajo, estudios, ...), paséis mucho tiempo juntos.

I: Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?

LK: Un poco. He encontrado gente que comparte mis aficiones, generalmente en internet. Acercarme, no mucho, nuevamente timidez. Pero el encontrar un foro o un blog de gente que habla abiertamente y con detalle de cosas que te gustan, aunque en mi caso no escriba o participe, te hace sentirte cercano a esas personas.

En "el mundo real" sólo he conocido a una persona que compartiese ciertas tendencias "frikis" conmigo, un compañero de universidad, fuera de eso normalmente no he podido hablar con nadie apenas sobre esas aficiones, aunque en este último año cuento muchas cosas sobre ello a un compañero de trabajo, pero más a tema de curiosidad o de cosas que pueden ser interesantes para sus hijos pequeños.

I: ¿Por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?

LK: En internet he conocido mucha gente. En salones y demás, he visto mucha gente, pero no he tratado de conocer a gente, simplemente me he conformado con ir y ver a la gente pasárselo bien. En tiendas, de ir a las mismas siempre, he llegado a tener algunas conversaciones con los dueños o dependientes, pero tampoco demasiado.

I: ¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?...

LK: La relación a través de internet es de "amigos" o "conocidos", más lo segundo. Soy una persona que para llamar amigo a alguien necesita algo muy especial. Sólo he tenido 2 amigos a los que haya ocnsiderado "de verdad" en los últimos 15 años... Eso no viene al tema.

Pero bueno, en lo que he hecho junto a ellos, comentar noticias, ayudar en alguna pregunta que pudiese aportar algo, compartir información, fotografías (por ejemplo, reviews de figuras que he hehco a veces), sobre todo hablar.

El tiempo que le dedico, generalmente casi todo el tiempo libre que tengo. Siempre estoy visitando las mismas páginas, foros o blogs en busca de esa gente para saber de ellos. Si recibo un correo casi siemrpe contesto enseguida, y si no lo hago es por vergüenza, porque parece que no tenga nada que hacer y me obligue a dejar pasar unas horas o un día. Pero muchas de estas cosas no creo que se puedan generalizar, mi caso es diferente. Ahora mismo, hace ya un mes o dos que he dejado de escribir o colaborar en todas las páginas que visitaba (y ya antes apenas lo hacía) por un problema que he tenido. Igual te lo cuento aparte de la entrevista, simplemente por hablar con alguien

I: Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?

Universidad Pontificia de Salamanca

Sí, por el nick. De hecho en alguna quedada que he ido siempre he dicho que me da igual que me llamen por mi nombre o por mi apodo, aunque es porque me viene de tanto tiempo que lo tengo como un segundo nombre casi.

I: ¿De dónde viene ese apodo?

LK: Del instituto, viene del nombre de mi pueblo Como era el único de allí, se referían a mí así, y como no me molestaba, lo he usado siempre en lugar de mi nombre.

I: ¿En que se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?

LK: Siempre fue una persona más divertida, un poco loco y que siempre decía lo que se le pasaba por la cabeza sin pensar aunque quedase en ridículo. Supongo que por eso le tengo cariño a ese apodo.

I: ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?

Me han llevado a soñar demasiado y a quedarme solo. Aunque han influido también otras cosas.

I: ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?

LK: No las comparten, aunque sí las conocen. Algunos opinan que son una pérdida de tiempo, otros que está mal, pero al menos respetan que me gusten ciertas cosas. En un pueblo pequeño es más difícil, porque las aficiones de familiares (padres, tíos, primos...) son tremendamente diferentes. Mi padre nunca ha mirado con buena cara que pasase tiempo leyendo. Para él eso no era normal, aunque nunca me lo haya dicho directamente.

I: ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?

LK: Mi trabajo no tiene mucho que ver con la cultura friki, por desgracia.

I: En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?

LK: En nada. Simplemente escogí algo que pudiese tener una salida para encontrar trabajo. Si no hubiese hecho la carrera que hice y tuviese el trabajo que tengo, no me habría importado trabajar en cualquier otra cosa (trabajos físicos duros o manuales), y seguramente mis aficiones habrían seguido siendo las mismas.

Echando la vista atrás, me hubiese gustado hacer otras cosas, quizás, no lo sé. A veces he soñado con tener una tienda (típico) para estar rodeado de las cosas que me gustan todo el día y poder ofrecérselas a los demás, pero eso es un sueño imposible. Simplemente se me pasa a veces la idea por la cabeza, pero aquí eso es impensable.

I: ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?

LK: Los que las conocen, que son raras. Cuando me fui al viaje a Japón les parecía muy raro. Cuando hablo de que leo apenas si menciono los libros o títulos porque sé que no los van a conocer, aunque mis jefes leen bastante, esto no lo consideran "literatura". No les parece mal, pero sí raro o al menos "diferente".

I: ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?

LK: Antes, lo mostraba menos, no hablaba apenas y menos de lo que me gusta. Ahora, sigo sin hablar, pero sí hay veces que trato de poco a poco compartir algunas cosas que me gustan para ver la opinión de quienes estén cerca. Cuando recibo figuras a veces se las enseño a mi jefa o a algún compañero para ver qué cara ponen, cuando recibo mangas igual, para mostrarles lo que es. Generlamente no les interesa, quedo como un bicho raro y pasan del tema, pero a veces trato de explicarlo y termino haciendo que les llame la atención alguna cosa, ya sea un libro, una película, un juego... Sabiendo explicarlo les termina atrayendo, porque eso es lo que tiene las aficiones, generalmente son cosas bien hechas con un gran trabajo detrás. Lo malo es que al ser consideradas "minoritarias" la gente no aprecia ese trabajo, eso me da mucha rabia, y por eso siempre trato de explicar el esfuerzo que supone crear un juego, una película, una historia... A veces consigo que lo entiendan y todo.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?

LK: A mi edad, no creo que las deje. Tendría que ser un cambio muy drástico. Simplemente son cosas que me gustan, ¿por qué van a dejar de gustarme? Cuando recuerdo pasajes de un libro, una canción, una escena de un libro o un juego, se me pueden poner los vellos de punta, saltárseme las lágrimas, sentirme triste o feliz según los recuerdos que me evoque... Eso no ha cambiado en cosas que he vivido hace muchos años, y la posibilidad de seguir viviéndolas creo que permitirá que nunca cambie de aficiones. Que añada otras nuevas, quizás, pero abandonar estas lo veo difícil.

I: ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?

LK: Es más fácil encontrar gente que las comparte, más fácil comentar cosas con ellas y así disfrutarlas más. No es lo mismo leer un libro o jugar un juego que te gusta y disfrutarlo, que hacerlo y hablar con otra persona, y que esta te muestre un detalle que has pasado por alto. O que se lo muestres tu. O descubrir juntos de dónde viene tal o cual cosa o a dónde va... Encontrar una persona "cercana" con la que hacer esas cosas a veces es más difícil.

I: ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?

LK: No. Algunas aficiones no habría llegado a conocerlas, y otras no podría haberlas desarrollado y vivido como lo he hecho. Pero sólo algunas, por ejemplo, conocer ampliamente el mundo del manga, el anime o los videojuegos es impensable sin tener Internet. En literatura, ayuda a encontrar nuevos libros o autores, pero a estos sí que se puede llegar de otras formas.

I: ¿Para ti ha supuesto algún tipo de choque aficionarte a lecturas extranjeras, por ejemplo el Manga en el que el papel de la mujer es muy distinto al que se vive en España?

LK: Lo que comentas del manga y la imagen de las chicas, lo entiendo. De hecho, yo pienso lo mismo a veces, pero el manga es muy amplio, y tiene para todos los gustos, seguro que encontrarías alguna historia que te gustase y personajes que te atrajesen.

Por ejemplo, en lo de la imagen "femenina", si vieses el manga que estoy leyendo ahora seguramente no te gustaría, pese a que la historia creo que sí. Pero la imagen de las chicas es tan "cool" que a mí mismo me parece exagerada. Pero la historia es tan bonita que me lo termino leyendo, el dibujo es tan bonito que me encanta y me transmite las emociones, y la imagen la acepto porque el público al que va dirigido es lo que pide. No sé si me explico. Es igual que leer libros de fantasía o terror, y encontrarte con una escena explícita de sexo o violencia. Si te gusta la historia, y esas escenas no son lo que más te agrada, las pasas por alto. Pero a lo mejor esas escenas están ahí porque son lo que buscan muchos de los lectores, aunque a otros no les gusten o no les den importancia y tras terminar el libro no las recuerden.

A mí me pasó con Los Pilares de la Tierra. La primera vez que lo leí, me pareció un libro precioso. Cuando lo leí años después por segunda vez, me quedé alucinado viendo que capítulo sí, capítulo no, había una escena de sexo o de violencia. ¡No recordaba nada de eso de mi primera lectura! Pero era porque estaba tan embelesado leyendo la historia que eso me parecía un mero condimento sin interés. Otros igual leían el libro y se quedaban con el recuerdo de esas escenas, y con el fondo o el leve recuerdo de todo lo que a mí me encantaba del libro... En fin.

En fin, no me enrollo, es que para entender un poco el manga hay que tener en cuenta la sociedad en la que nace, y la sociedad japonesa, referida a las mujeres, ha sido muy "suya" durante siglos. Pero pasa igual con el cómic americano, o el europeo. El manga es más vistoso, entra más por los ojos, y por eso engancha más fácil a edades tempranas, pero hay historias para todas las edades y todos los gustos. Hay manga para chicos, para chicas, para chicos jóvenes, para chicas jóvenes, para niños, para adultos, para gays, para lesbianas, para pervertidos, histórico... Cada género con su nombre y sus características propias y subgéneros propios... En fin, una locura.

I: He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?

LK: Un poco exagerado, pero hoy en día puedo imaginar cosas así. También he visto partos submarinos en el mar, bodas en un rascacielos haciendo puenting… La gente siempre ha hecho cosas raras, y si hay aficionados a este tipo de cosas, siempre habrá

Universidad Pontificia de Salamanca

alguno que sea capaz de hacer cosas así. De hecho, tiene que ser divertido. ¿Si yo lo haría? No lo sé, pero algo así dice mucho de la pareja que lo hace y de su entorno, y te imaginas un ambiente divertido y alegre, de buen rollo.

I: ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…

LK: Bueno, ya lo estaba escribiendo arriba. Hacerlo, no sé, con compañía o alguien que se involucrase en ello igual que yo, quizás, pero es difícil. Hacer algo parecido, hasta ahora no.

I: ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?

LK: No sé. Me he comprado juegos o libros en idiomas que no conozco, supongo que eso es algo que parece bastante raro. Así como el dedicar horas y horas a jugar un juego en el que no puedes leer nada. No sé, creo que la mayoría de cosas "frikis" que he podido hacer han sido "consumistas", comprar cosas raras relacionadas con mis aficiones. He ido a eventos a veces, pero sin participar, y desde mi casa tampoco suelo hacerlo en las páginas que visito. Lo del viaje a Japón podría considerarse una frikada, pero hacer un viaje es algo normal, y Japón es un lugar como cualquier otro. El hacerlo sin conocer el idioma y solo igual sí es algo (o muy) "friki", pero yo no lo suelo pensar así.

I: Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.

LK: De personaje real, sólo influencias de mi familia, porque muchas veces intento actuar como supongo que lo habrían hecho ellos o como lo querrían. La mayoría de las veces me identifico con personajes de los libros que leo, o cómics, o mangas, o juegos… El patrón siempre es el mismo, muchacho que conoces joven, de buen corazón y alma noble que siempre trata de ayudar a los demás y siempre termina perjudicado. Durante la historia vas viendo como crece, como madura, y como las cosas poco a poco terminan saliendo bien. Me identifico mucho con esos personajes al principio, cuando tienen sus ilusiones, sus dudas, sus problemas. Los personajes tímidos y "cortos" que encuentro en los mangas románticos me hacen sonreírme mucho yo solo imaginándome. Cuando la historia avanza y se acerca al final, normalmente ya me quedo más aislado de ellos, yo me quedo siempre en la parte ingenua e ilusa de los personajes.

I: ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.

LK: Bueno, esto también lo he ido poniendo en la pregunta anterior. Me suelo identificar con cualquier personaje que se siente solo, aunque mientras veo la historia aparecen montones de personajes y veo que en realidad no lo está y que él también debe darse cuenta. Me identifico con los personajes de los libros de fantasía porque viven en un mundo donde pueden guiarse por el sentido común y la nobleza, donde parece que el pensar tiene recompensa, donde las cosas son posibles por difíciles que parezcan. En el mundo real, ser leal, fiel, noble, buena persona…, todo eso son sinónimos de tonto o ingenuo, y de que no vas a llegar a nada en la vida. En el mundo de fantasía es el único lugar donde los ideales pueden hacerse realidad, donde puedes vivir conforme a ellos y ver que ese mundo funciona.

I: ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?

LK: Porque me siento así, porque creo que soy así, porque me gustaría ser así… Hay situaciones en las que hacen lo mismo que yo haría, piensan lo mismo que yo pensaría, son como a mí me gustaría o como creo que soy en el fondo, en ese fondo que en un mundo como este nadie puede ver ni apreciar porque mostrar esa faceta es ponerte en ridículo ante el mundo "real" en el que no hay sitio para esos sueños.

I: Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.

LK: Más o menos. Es muy normal que me influya la forma de pensar de los personajes del libro que tengo más reciente en el día a día, en la forma de cómo afrontar los problemas o decisiones diarios. ¿En qué forma? En la forma de analizar la situación, de mirar las posibles opciones. Siempre pienso que tras leer Dune veo millones de posibilidades en todo lo que tengo que hacer y las consecuencias que tendrá, (fintas en las fintas de las fintas…), y me hace sentirme más "despejado" y alerta.

Universidad Pontificia de Salamanca

No sé, me fijo en el estado de ánimo de alguien cuando tengo que tomar una decisión y busco la mejor forma de decirle lo que hay que decirle (diplomacia como la que emplean generalmente muchos personajes en los libros para que al dar una orden parezca un halago y otra persona se sienta importante con la labor que cumple, no sé si me explico).

En una mala situación en la que hay que tomar una decisión rápida, si no puedo contar con alguien que tenga más responsabilidad, la asumo, así como sus consecuencias, y trato de buscar lo mejor para todos a través de la lógica.

En un mal ambiente tratar de calmar los ánimos o desviar la atención según con quién esté… No sé, muchas de esas cosas pequeñas que lees influyen en la forma de tratar a la gente y de actuar en el día a día.

I: ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?

LK: Normalmente no muestro mucha identificación con un personaje, porque en realidad yo me siento así desde siempre, antes de conocerlos siquiera. Si acaso, hay veces en las que utilizas una frase o una muletilla de algún personaje siempre que se presenta la ocasión, o estando en un grupo de gente que sepa de qué hablas, por hacer una gracia.

I: Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.

LK: Bueno, no he dicho ninguno en concreto, así que puedo decir algo sobre los que me vaya acordando: Peter Parker, de Spiderman, los Stark de Canción, Simón, de Añoranzas y pesares, Sam de El Señor de los Anillos, (bueno, de este habría muchos personajes), Kyosuke, de Kimagure Orange Road, Orlando Gardiner, de Otherland, Jonathan Harker de Drácula (si se escribe así, que no me he parado a buscarlo), Shinji Ikari de Evangelion, Emiya Shirou de Fate Stay Night, y sobre todo, Ippo de Hajime no Ippo. Con este me siento muy cercano en mil cosas, incluso nacimos el mismo día oO

I: ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos.

LK: De Peter Parker, siempre me encantó ese aura de tristeza y soledad que le rodea, y el que al ponerse la máscara sea una persona tan divertida y diferente. Y el que todo le salga mal. De los Stark, bueno, es fácil. Simón, va creciendo, aprendiendo, pero siempre está confuso, siente que todos lo saben todo y que el no sabe nada, que nadie le habla claro, y se esfuerza por seguir adelante. Sam, porque es un personaje genial, muy importante, hace muchas cosas, pero siempre por los demás, no busca el protagonismo. Es sensato y directo, y antepone su aprecio por un amigo antes que su bienestar personal. Kyosuke, es porque estoy leyendo su historia ahora mismo. Un adolescente que está confuso al descubrir lo que siente por una chica, y los equívocos que le suceden día tras día. Orlando Gardiner, porque es imaginativo, inteligente, reflexivo, valiente, y se esfuerza por superar su limitación (si no has leído el libro no te la digo). Y además porque sus gustos son los mismos que los de un friki, ya que estamos. Juegos de rol, informática, El Señor de los Anillos… Jonathan Harker, noble, valiente, leal y enamorado. Shinji Ikari, confuso, manipulado, miedoso, cabezota, negar la realidad porque no es lo que tú deseas que sea, no hacer lo que debes porque sientes que otro debería hacerlo por ti, sentirse inferior, pequeño, asustado, tímido, callado. Emiya Shirou, valiente, noble, leal, entregado, buen amigo, buen compañero, tímido, callado. Ippo Makunouchi. Un chico tímido, callado, sencillo. No tiene amigos, se siente solo y los que hay a su alrededor le toman el pelo, se ríen de él e incluso le pegan. Trabajador y aplicado. Cuando encuentra algo en lo que centrarse (comienza a boxear), lo da todo, se esfuerza al máximo y progresa sin rendirse nunca, y sin presumir o vanagloriarse nunca de sus logros, siempre sigue siendo igual de tímido y tierno. Siempre dispuesto a ayudar, a animar, a seguir adelante.

I: ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?

LK: Creo que actúan o se comportan como yo, o como a mí me gustaría, o como yo lo siento, siento que pienso igual que ellos y veo el mundo de la misma manera.

I: ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?,

LK: Si lo hago, suele ser con la utilización de frases normalmente, aunque sólo en momentos muy concretos y si hay ocasión.

I: ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿Por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*)

Universidad Pontificia de Salamanca

LK: A veces. Si no puedo usar mi nick habitual, que no tiene nada que ver con ningún personaje de ficción, sí que opto por un nombre de algún personaje que me guste y saque de algún libro o cómic. ¿Por qué? Simplemente porque suele ser un nombre que me gusta, aunque sí que sé que la gente se pone según qué nombres en según qué lugares para identificarse como tal o cual personaje e integrarse en una comunidad concreta, yo los escojo al azar si me es necesario usar uno.

I: ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?

LK: A veces. También pienso en qué no harían, o en situaciones cómicas que provocaría poner a determinado personaje en según qué situaciones.

I: Y aparte de los personajes con los que te sientes identificado, ¿qué otras personas o personajes puedes considerar "tus ídolos"? por favor, nómbralos y dime en pocas palabras porqué los admiras.

LK: Hay muchos personajes que siempre te atraen pese a no sentirte identificado totalmente con ellos. A veces es por su carácter, otros por su forma de actuar, otros por su aspecto… Son personajes que si bien no encajan al 100% con lo que a mí me gustaría, sí que te gustan en momentos concretos, ya sea para hacer lo mismo en situaciones puntuales, ya sea para tenerlos como amigos o cerca porque te caen bien. Ahí encajan muchos personajes "bordes", que a todo el mundo le gustan en la ficción pero en la realidad normalmente no encajarían.

I: ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

(NOTA: Si no se te ocurre ningún elemento, así a bote pronto, por ejemplo estoy hablando de cosas como El Juramento de la Guardia de la Noche, o las 3 Leyes de la Robótica, o el hecho de que Ender consiga destruir a los insectores después de conocerlos y amarlos. Elementos que te han podido impactar y que sean significativos en tu vida por cualquier razón)

LK: Hay muchos, pero tratar de pensar en uno concreto es muy difícil, porque no soy capaz de aislar alguno. Dicho así, puede parecer que no habrá sido tan importante dicho elemento, pero no es eso, es que es difícil recordar uno así por las buenas. En según qué circunstancias siempre recuerdo esos momentos y el cómo me han influido, pero ahora no caigo en ninguno.

I: ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?

LK: Como mínimo, un valor que creo que compartirán todos es el defender lo que le gusta y dejarse llevar en una conversación que trate sobre ello. Puede que haya más, pero ese estará en todos. Un "friki" que no hable de sus aficiones y las defienda no me encaja. Sería como "lealtad" a unas ideas o ideales representados en eso que defiende.

I: ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.

LK: Sí, se puede ser friki sin leer mucho. Tomando como base que un friki no es sólo un aficionado a los libros de fantasía y ciencia ficción, sino también a juegos, cómics y derivados de la cultura japonesa (manga y anime), hay mucha gente que no lee nada de nada.

Hace unos años, sí que se podía identificar totalmente al friki con un lector empedernido, pero ahora mismo no. Muchas actividades frikis no requieren leerse un libro, y en muchos de los foros o lugares de encuentro de ese tipo de aficionados se ve claramente que no leen mucho ni están acostumbrados a escribir, por las constantes faltas de ortografía y lenguaje sms que utilizan.

I: Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?

Si tomamos como frikis a todo ese tipo de gente a la que me refería, sí. Si es referido sólo a "lectores", es muy difícil. No se me ocurre nadie que si no se ha dejado seducir por este mundo tras leer El Señor de los Anillos, haya podido pasar sin leerlo en cuanto ha hablado con otra persona y se lo ha recomendado, porque la pasión que pone la gente al recomendar este libro hace que termines leyéndolo. Por ejemplo, en mi caso, conocía un poco de oídas el nombre de ese libro, pero por el lugar donde vivía, era

Universidad Pontificia de Salamanca

imposible que nunca lo hubiese leído ni que nadie me hablase de él. En una revista de videojuegos, apareció un artículo sobre un juego basado en ese libro. Al leer ese artículo, era tal el interés que ponía el articulista en hablar bien del libro, de lo mucho que había significado para él, de lo que significaba para millones de aficionados…, en fin, ponía tanta pasión en hablar del libro que apenas sí decía algo del juego. Eso me hizo lanzarme a buscar el libro en cuanto pude y leerlo, porque quería entender por qué esa persona hablaba así de ese libro.

I: ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?

LK: Imprescindible, no. Pero si frecuentas lugares de reunión en Internet o si tienes amigos cercanos "frikis", sí que termina habiendo cosas imprescindibles, porque si no, no puedes hablar con ellos.

Por ejemplo, ahora todo el mundo está con la serie de Perdidos. Yo no la he visto, ni un capítulo, ni un minuto… Si le dices eso a alguien que comparte tus aficiones le parecerá raro. Si te relacionas con gente que sigue libros, series, películas, te hacen que sea imprescindible, para no sentirte "diferente" y poder hablar de ello.

I: Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?

LK: ¿Escuchar copla española? Lo siento, es que me he imaginado a uno escuchando a la Pantoja o algo así y no me cuadraba nada xDDD No sé, no se me ocurre nada, cada cual tiene sus gustos y tiene derecho a hacer lo que quiera, no creo que nadie se prive de alguna afición sólo por tener otras.

I: ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?

LK: Sí, hay gente que lo ve mal. Por eso a veces se usa para ridiculizarlos, principalmente cuando los hacen aparecer en televisión. Por ejemplo, hoy al poner un reportaje en un telediario sobre el final de Perdidos, las imágenes estaban cortadas y editadas para dar una imagen concreta de "quiénes" eran los que se habían quedado de madrugada para verlo, "quiénes" se habían reunido en grupos, y "cómo" les había afectado profundamente las imágenes de una serie… En fin.

Está mal visto porque lo toman por obsesión, fanatismo o ceguera, y tratan de mostrarlo a los demás casi ridiculizándolos. Las pocas veces que ha aparecido alguien disfrazado en una entrevista ha sido para dejarlo en ridículo ante el mundo por su afición, hay varios ejemplos cada vez que hay un salón del cómic o del manga, o reuniones de este tipo.

Sin embargo, vuelvo a lo mismo, un grupo de gente gritando con la camiseta de su equipo, con la cara pintada y prendiendo fuego a las papeleras es algo visto como normal, no se les individualiza como bichos raros, sino como parte del grupo de la "afición" de un equipo. Pongo este ejemplo porque me da rabia, a mí me gusta el fútbol y muchos deportes, pero no me siento identificado con esos comportamientos ni con esa imagen.

I: ¿Compartes esa opinión o crees que están totalmente equivocados? ¿hay alguna cosa en la que creas que tienen razón?

LK: Están equivocados porque parten de la base de no tener ni idea sobre aquello que están juzgando. Simplemente se basan en sus opiniones personales, lo que han oído por ahí y cosas por el estilo. Cuando ven a alguien realizando una actividad "friki" o que hace o habla de algo "friki" no tiene ni idea de qué es, así que su forma de rechazarlo y cambiar de tema es marginarlo o rebajarlo por no tener esas "aficiones normales" que tiene.

¿Qué puedan tener razón a veces? Siempre habrá quien lleve su afición demasiado lejos y por ello sea preciso criticarlo, pero nunca se critica o juzga a un individuo solo, lo normal es que se critique a todo el grupo o conjunto que es "friki". Y luego esa es la imagen que queda para todos.

I: ¿Ha habido alguna vez en tu vida en que has pensado que preferirías ser "menos friki" y más "como los demás"?

Sí, a veces. Cuando te sientes solo o cuando ves a toda esa gente que está rodeada de amigos hablando de temas de los que uno no tiene ni idea, sientes que si tuvieses otras aficiones podrías encajar en ese grupo. Quizás. También piensas que si "los demás" fuesen capaces de pensar un poco y valorar esas cosas "frikis" que te gustan a ti, se darían cuenta de que son cosas que merecen la pena.

Universidad Pontificia de Salamanca

A veces cuando ves lo que te gastas en material "friki" también, porque hay momentos en que terminas acumulando montones de cosas que no deberías.

I: Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos: El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?

LK: Hasta hace unos años, me quedaba con el primero, pero ahora creo que lo normal es lo segundo. Gracias sobre todo a Internet, la gente de lugares muy dispersos puede encontrar personas que comparten sus aficiones y sentirse cómodas hablando de ellas, hacer amigos y realizar actividades de todo tipo reuniéndose en un punto concreto. La gente "friki" es capaz de poner su empeño e interés en desplazarse para reunirse y hacer cosas en común, para pasar un buen rato, y eso es cada día más normal.

I: El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?

LK: Sí, es algo que he hecho y sigo haciendo, es una situación con la que me identifico. Por ceñirme a la pregunta, pues quedarte leyendo, jugando o viendo algo a veces te aporta una compañía mejor que la que encontrarías en una fiesta, ya que el ambiente, la conversación, el nivel intelectual en muchos casos de lo que ofrece un libro a una fiesta o un evento de ese tipo no se adapta a lo que uno desea. Meterte en un sitio con música alta y pocas luces, donde apenas puedes ver a la gente, tener que hacer lo que hacen los demás…, a veces uno prefiere estar refugiado en un mundo imaginario con ese grupo de personajes que te gustan que rodeado de un montón de desconocidos a los que ves poco menos que como salvajes. Matizando esto último, es salvajes en el sentido de actuar sin pensar, o dar esa impresión, y de que te hacen sentirte incómodo si tratas de hablar de algo que te gusta. En fin, no sé explicarlo muy bien.

Un entorno en el que una persona "friki" se siente más cómoda, (a mi modo de ver), es con un grupo pequeño de personas, en un lugar tranquilo, muchas veces no público (la casa de uno de ellos, un bar pequeño…), donde comer y hablar tranquilamente.

I: El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?

LK: En muchas ocasiones, sí. Muchos libros (y juegos o cómics) utilizan un lenguaje, unos términos, unas situaciones, que tienen una complejidad que te incita a conocer detalles o a tener que investigarlos.

Una cosa que tienen en común todos los productos "friki", a mi modo de ver, es que son coherentes. Pese a que a veces aparezcan fuerzas mágicas, sucesos sobrenaturales y demás, los aficionados les exigimos una coherencia y una lógica a la hora de que influyan en la historia. Sí, está muy bonito que la gente tenga poderes, que viaje en el tiempo, que realice viajes interplanetarios, pero si los hechos no tienen alguna lógica que los respalde, si los personajes no se comportan con coherencia, si no hay detalles que muestren por qué ese mundo es así y por qué pasa esto o aquello, (aunque no lo digan explícitamente y sea el lector el que lo intuye o descubre), no llega a su destino.

En fin, que me voy del tema. Sí, muchas veces el "friki" es una persona inteligente, estudiosa y curiosa, ya que sus aficiones le incitan también a serlo.

En los libros de ciencia ficción las leyes que utilizan están basadas en leyes reales, e incluso algunas años después se terminan convirtiendo en realidad. En los mundos de fantasía, (de libros, juegos, cómics), se utilizan muchísimas referencias históricas reales para lugares, armas, animales o personajes mitológicos que o bien hay que conocer o bien te incita a buscar para saber quiénes eran o en quiénes estaban inspirados.

I: También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?

LK: Depende del nivel adquisitivo de cada cual. Se dice que gastan mucho porque gastan su dinero en cosas que otras personas no valoran, como un libro, un cómic, una figura o una película.

Universidad Pontificia de Salamanca

Quien no disfruta de esas cosas, lo ve como tirar el dinero, luego en cuanto dices "me he comprado tal cosa" la gente generaliza y parece que gastas dinero a espuertas en ese tipo de cosas.

Si en lugar de gastarlo en artículos frikis lo gastas en ropa de marca o en coches o joyas o bebida, no eres friki, eres normal. Bueno, o se te incluye en otro subgrupo (pijos, niñatos, yo que sé), pero se ve más "razonable" que gastar el dinero en libros. Es muy normal que la gente diga "para qué quieres comprarte tantos libros, es que cuando lo leas lo vas a volver a leer" o, al ver muchos libros que pongan cara de asombro diciendo "te los has leído todos…", lo cual denotaría una falta de vida impresionante, ya que para leer tal cantidad de páginas uno no debe de tener tiempo de relacionarse con otro ser humano… En fin.

Total, el friki gasta en sus aficiones igual que otra persona. A veces, hay algo que sentimentalmente te atrae mucho (un libro, una figura, algo "friki") y que termina valiendo una cantidad importante de dinero. Y siempre hay aficionados que lo compran. Al conocer el mercado que existe ese cliente potencial, "el friki con dinero", de un tiempo a esta parte han proliferado artículos de lujo relacionados con la temática friki (espadas laser reales que valen un pastón, por ejemplo) que siempre hay alguien que compra. O, más común, ediciones "limitadas", de "coleccionista" y cosas así, que obligan al friki a plantearse "si soy un verdadero aficionado a esto, tengo que comprármelo", y que se aprovechan de tus impulsos para que gastes más de lo que vale ese objeto.

Mi imagen como "friki" es que trabajo duro cada día y que luego puedo permitirme "caprichos", como son tal o cual libro o cualquier otra cosa, sin que afecte a mi economía, mientras que antes, (de joven, de estudiante y demás), no podías porque no te lo podías permitir.

Sí que creo que un "friki" a veces gasta más de la cuenta sin darse cuenta, pero ese dinero es el que no suele gastarse en otras actividades más "normales", y él las disfruta más que si lo gastase en otra cosa.

I: ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?

LK: Libros, figuras, merchandising, cómics… El hecho de comprar una serie completa de algo que se considera "friki", mientras que tener una enciclopedia completa no…

I: Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?

LK: La mayoría, por impulso, pero también hay cosas planificadas o en seguimiento durante mucho tiempo esperando a que salgan a la venta para poder comprarlas.

I: Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?

LK: Me gusta que la gente las vea, aunque a veces de un poco de vergüenza porque no las entienden. En mi caso, apenas puedo enseñarle nada a nadie en persona, pero sí que lo hago con fotos, y mucha gente igual. Al ser aficiones compartidas, a todos nos gusta ver qué tiene o qué ha comprado otro, sobre todo en el tema de figuras.

I: Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

LK: Hombre, si un "friki" tiene un comportamiento normal para él, (ir a convenciones, quedarse en casa y demás), no está siguiendo las normas sociales, es decir, salir e ir a los sitios normales para una inmensa mayoría. Pero esas normas sociales no son impuestas, simplemente es la costumbre de unos y de otros.

En cuanto a otras normas sociales, como el vestir y demás, tampoco creo que sean tan diferentes. Sí, pueden vestir de una forma determinada, pero también los hay que van con traje y corbata o con ropa deportiva o de marca… Cada uno viste como le gusta, pero sí puede que la gente que no entiende el lema de una camiseta o alguna otra prenda que uno pueda llevar va a pensar que eres "raro".

Supongo que en el nadar contracorriente es el que pueda no estar interesado por cosas que considera tonterías y que para otra gente son muy importantes.

I: Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?

Universidad Pontificia de Salamanca

LK: Lo he escuchado y sufrido directamente muchas veces… ¿Por qué opina la gente eso? Se supone que al crecer, al madurar, no hay sitio para la imaginación, para la fantasía. Leer y vivir una historia, emocionarse con ella, es ser infantil. Ver una serie de dibujos es infantil, porque los dibujos son para niños. Da igual que la serie trate de política o sea de terror, si son dibujos, son para niños. Si lees un cómic, es infantil, los cómics son para niños, ¡todo el mundo lo sabe! Parece que apreciar ciertas cosas conlleva una falta de madurez que tienen que recordarte una y otra vez. Por eso, si te dejas llevar por tus gustos y hablas ilusionado de ellos, te toman por un niño cuando cuenta algo, un montón de tonterías a las que no hay que prestar atención porque no son para tanto, es sólo que los niños no entienden el mundo, el mundo de verdad, las cosas no son así de verdad…

Ni los "frikis" están aislados en un mundo de fantasía ni los "normales" están al tanto de toda la realidad, simplemente se mira raro a los que son menos, y los que son menos, en apariencia, son los frikis.

I: También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?

LK: La imaginación es excitada e impulsada por las aficiones. Un chaval que juega al fútbol sueña por las noches con coger el balón y regatearlos a todos, con meter un gol de chilena en el último minuto y ganar… Una persona joven sueña con un chico/chica y se hace ilusiones y fantasías en base a ello.

Un "adulto" (por decir algo), sueña con el día de mañana, tener una familia, una casa, imagina y tiene sus fantasías en base a ello.

¿Y un friki? Pues además de todas esas cosas habituales, imagina qué va a pasar en el siguiente capítulo del libro que está leyendo, en el siguiente tomo del cómic que está disfrutando, en el siguiente monstruo del juego que está jugando… Pero todas esas cosas no existen en la realidad, por eso a veces se da el gustazo de dejarse llevar por la imaginación y "vivir" en ese mundo, imaginarse dentro del ambiente que se respira en un libro, un juego o un cómic. Como tiene tantos detalles que lo describen, puede fácilmente integrarse en ese mundo, ocupar una posición y pensar cómo actuaría en consecuencia, y así vive sus fantasías de una forma diferente a las de los demás. Sí, la gente "friki" es muy imaginativa, pero porque vuelca sus fantasías en algo que tiene ya como base una gran imaginación, y por ello los límites son más lejanos y dan más de sí a la hora de fantasear.

I: ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?

LK: Un orden, una coherencia. En esos mundos lo que pasa siempre está planificado, previsto, alguien tiene planes y realiza acciones. La gente se comporta de tal o cual manera según lo que tiene o lo que necesita. En el mundo real, parece que las cosas pasan "por que sí", que la gente no sabe cuál es su papel y se siente insatisfecha sin saber por qué.

En un mundo fantástico o de ciencia ficción, desde el protagonista al último campesino del pueblo más remoto tienen claro qué tienen que hacer, cómo, y qué van a conseguir. Y qué pueden esperar de los demás.

En el mundo real únicamente sabes que necesitas dinero para vivir, trabajo para conseguirlo, y una pareja y amigos para no estar solo y que no te tachen de extraño.

Un mundo de fantasía siempre te ofrece la posibilidad de vivir de tu propia valía, por tus propios medios, y de alcanzar objetivos según tu esfuerzo, no dependiendo de otros.

Y, sobre todo, el ambiente de esos mundos es mucho mejor que el del mundo real, tanto por el entorno como por la gente, siempre parece que el nuestro es más gris, más aburrido y monótono, por ello dan ganas de escaparse e irse a vivir a alguno de esos mundos, pese a los peligros que tienen a veces. En este mundo también hay peligros, pero muchas veces ni sabes de dónde te van a salir.

I: ¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?

LK: Bueno, casi creo que ya está dicho antes. Normalmente son mejores en que tienen más cosas que ofrecer, este parece más "cuadriculado", y si no actúas de determinada forma no llegas a ningún sitio. Hay menos libertad.

Son peores, quizás, en que son menos seguros, pueden pasar muchas cosas malas tanto como buenas. Igual aquí, en España, es fácil sentirse medianamente seguro, pero también hay lugares del mundo real que son igualmente peligrosos y en los que no puedes hacer nada si de pronto pasa algo.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?

LK: La vida actual es monótona. Todo el mundo sueña con que le toque la lotería, no tener que trabajar y poder pasar el día viajando, descansando o disfrutando. Se ensalza la estupidez, el sexo fácil y el dinero, así como la imagen, y sobre todo, la falsedad. Es muy difícil saber qué pasa en realidad en el mundo, porque si alguien no quiere que se sepa, se puede manipular todo tipo de información para ocultarla o falsearla. Y si no se hace, al menos esa es la sensación que da. La gente se mueve por intereses personales y mirando sólo el presente, nadie piensa en el mañana, ese es problema de los que vengan detrás. Estamos en una sociedad que se percibe tremendamente egoísta.

Lo mejor, las posibilidades actuales que hay para conseguir cualquier cosa que se te pase por la imaginación, siempre que tengas dinero suficiente para permitírtelo, y la posibilidad también de, a veces, conocer a gente que comparte tus opiniones o ideas aunque estén muy alejados de ti, el mundo ya no se limita a lo que ven tus ojos, sino que puedes "ir", "visitar" y conocer gente y sucesos de todo el mundo sin salir de casa y con tus propios medios.

I: ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?

LK: No creo que haya habido una época en la que se haya vivido mejor que ahora. Las ventajas que disfrutamos son el fruto de muchos años de evolución y lucha social, aunque a veces no lo apreciamos porque el egoísmo de la gente hace que cuando se ofrece la mano tomen el brazo.

A veces sí he pensado en vivir en otras épocas, pero no sabría decir exactamente cuáles ahora mismo. Épocas en las que la palabra y el honor eran importantes, donde el sacrificio era reconocido, y donde la valía personal podía resultar gratificante. En este mundo muchas veces uno se siente "desaprovechado" (no encuentro la palabra que busco >_<) porque siente que podría dar para mucho más. Pero siendo realista, sé que cualquier época pasada no sería tan bucólica como la imagino, pues en la fantasía siempre se describe de una manera que resulta a la vez realista y atractiva, pero que realmente no se podría disfrutar de estar allí realmente.

I: ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?

LK: A peor. Cada día las cosas parecen que va peor y que la gente de la calle le da igual, o al menos esa sensación da. La gente que tiene poder parece más concentrada en dar una determinada imagen y mantener ese poder que en hacer algo con el, y a los ciudadanos parece darles igual también.

Un día, la gente terminará rebelándose, y será malo. Y si no lo hacen, también será malo porque la gente se dejará conducir como borregos, conformes con el pan y circo que les ofrecen. Con las posibilidades de hacer cosas que hay hoy en día, es deprimente ver cómo se desperdician los recursos día tras día.

I: He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

LK: Si piensas en dominar el mundo es porque crees o piensas que lo harías mejor que los que lo controlan ahora, y que cambiarías esas cosas que día a día ves y en las que nadie hace nada, o parece que nadie hace nada.

Desde arriba igual no se ve todo lo que hay abajo, y es seguro que desde abajo no se verá todo con la misma perspectiva que desde arriba, pero todos los que estamos "abajo" vemos cada día cosas mejorables que nos parece increíble que nadie vea o corrija. Supongo que por eso desean dominar el mundo y que ese tipo de cosas son las que cambiaría. Crear un mundo más ordenado, coherente y justo según la experiencia adquirida visitando mil mundos de fantasía y ficción.

I: Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo: Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?

LK: Sí, antes es cierto que parecía que había menos o muy pocas chicas con esas aficiones. ¿Antes había más chicos que chicas? Posiblemente. ¿Había tan pocas chicas como pensamos? Lo dudo. Normalmente las chicas cuidan más su imagen, (no me mates por

Universidad Pontificia de Salamanca

decirlo así xD), y si estas aficiones están mal vistas ahora que son seguidas relativamente por bastante gente, antes que era una minoría mucho más pequeña, probablemente lo ocultaban más. Hay chicos y chicas de mediana edad con estas aficiones. Los chicos las tienen desde siempre. ¿Las chicas las han adquirido ahora? No, seguramente las tienen desde hace mucho, pero no había sido de conocimiento público, bien en su entorno, bien a la hora de participar. Pensando "voy a ser la única", podía echarlas para atrás.

Pensando en la imagen última de un chico con determinado aspecto, con esas aficiones y generalmente sin pareja, seguro que más de una chica no se atrevía a dar el paso adelante y compartir sus aficiones.

Igual que siempre se han visto estas aficiones como "infantiles", también se han visto como masculinas, pero lo cierto es que en autores, por ejemplo, hay gran variedad de mujeres que se han adentrado en este terreno y conseguido enganchar y emocionar a público friki, tanto chicos como chicas.

Ahora es más fácil ver a una chica que comenta sus aficiones frikis, pero creo que su número es ligeramente inferior al de los chicos. Pero no se alejará mucho del 50 % tampoco en según que actividades. En lo referido a literatura, creo que estarán a la par o casi. En videojuegos, cada día son más las jugadoras, aunque muy por debajo de los chicos todavía. Y en manga y anime, hay un incremento diario de aficionadas. De hecho, en el manga y anime hay géneros exclusivamente para chicas, (aunque eso no hace que los chicos dejen de leerlo, porque yo leo algunas historias de ese estilo), y para chicos, además de mil subdivisiones más.

I: Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?

LK: Sí, creo que es una moda a la que muchos se adhieren porque piensan que "es lo que toca". Eres joven, te gustan determinadas cosas, o ver que en el entorno hay gente a la que le gustan, y te metes en ello sólo por el colorido y el ambiente que promete. En esto me refiero sobre todo al relacionado con cómic, manga y anime. De repente comienzan a devorar series y más series, a recomendar, a parecer unos expertos, hasta que un tiempo después lo abandonan.

En fin, que "la moda friki" es más por el aspecto exterior que buscan conseguir algunos que unas ideas o mentalidades afines a esas tendencias.

I: ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?

LK: Sí, lo conozco, pero me parece una chorrada. Si nació de motu propio de "frikis", creo que es algo que va totalmente en contra de sus valores. ¿Salir a la calle a reivindicar que eres diferente? ¿No se supone que lo que uno quiere es que lo acepten como uno más? ¿Entonces para qué salir a la calle a hacer el asno y degradarte ante gente que no tiene ni idea de qué está haciendo la gente, y que sólo se va a quedar con la idea de "gente rara"?

Si nació, como sospecho, por el marketing y el consumismo, (como el día de San Valentín, el día de la madre…), es sólo una excusa más para comprar. Digo esto porque he recibido varios mails en los que para celebrar este día hay descuentos, promociones… En fin, se pueden hacer promociones y descuentos sin día especial digo yo.

Este es otro aspecto (creo) de un "friki", ser retorcido xD Ver razones ocultas detrás de cualquier cosa que suceda, por pequeña que sea, y grandes planes ocultos que manipulan la sociedad sin que lo sepamos xD

I: La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?

LK: El humor es necesario en la vida de cualquier persona, siempre es muy importante. ¿Humor friki? Si conoces ciertos términos, ciertos personajes, puedes hacer bromas ingeniosas estando en el ambiente o con las personas adecuadas. En Internet es muy fácil que las conversaciones se acaben diluyendo en bromas de ese estilo según en qué ámbitos.

Lo de las camisetas, suelen ser muy ingeniosas, y llevarlas te identifica ante el mundo como alguien con cierto tipo de aficiones, lo que puede hacer que si se fija en ti alguien que entiende el mensaje, se alegre, se anime, o hasta que se te acerque a hablarte (a mí esto último no me ha pasado, pero lo he imaginado y lo veo posible). Para el que no entiende el mensaje, depende de lo rara que suene la frase o cómo sea tu aspecto con esa ropa, puedes parecerle un ser extraño pero inofensivo. (Si te encuentras con punks, heavies y demás, mucha gente los toma por violentos, (cuando no tiene por qué ser así), a eso me quiero referir).

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

LK: Seguro que sí, pero no caigo ahora. Sobre lo de que no hay frikis en los pueblos. Habrá menos, y hasta hace unos años, seguramente era mucho más difícil. En un pueblo hay menos gente, menos tiendas, menos posibilidades de encontrar "material" diverso que te abra las puertas a todas esas cosas. Por ejemplo, yo nunca he podido jugar a rol de tablero o con cartas, porque donde he vivido no hay ni dónde comprar un juego, ni gente que sepa lo que es, ni nadie a quien le interese. Pero yo sabía que eso existía, igual que otras muchas cosas. Ahora, con Internet, es más fácil que cualquier persona en un lugar muy apartado pueda vivir sus aficiones, ya sea usando foros y blogs para comunicarse, ya sea usando tiendas online para comprar cualquier cosa, por rara que sea.

También, hace años la gente también salía de los pueblos (aunque menos) para ir a estudiar, y si llegabas a una capital, por ejemplo, podías conocer todo ese mundo y llevártelo contigo al regresar a tu pequeño rincón aislado. En fin, hay tantos tipos de "frikis" como aficiones pueda haber…

Lo que tienen en común los "frikis" de todos estos lugares es su gran afición y conocimiento sobre una afición concreta, y sus ganas de hablar sobre ella. En todos esos grupos se va a encontrar gente que es más comedida y gente que es más abierta. Me refiero a los comentarios en los que se avergüenzan de que gente que es aficionada a lo mismo que ellos (manga) salgan disfrazados "haciendo el payaso", porque piensan que les dan mala imagen a ellos. Igual que gente a la que le guste Canción pensará que el que alguien vaya por la calle disfrazado de la Guardia es degradante para él como aficionado a esos libros porque él no lo haría y quien vea a esa persona lo va a meter en el mismo saco de "raro". En fin, sigo sin saber explicarme bien.

I: Datos clasificatorios: A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

1. **¿Cuál es tu edad?** 32
2. **¿Eres hombre o mujer?** Hombre
3. **¿Cuál es tu país de nacimiento?** España
4. **¿En qué tipo de población te criaste?:** Pueblo pequeño ✓
5. **¿En qué parte de tu población te criaste?:** En un barrio tranquilo. ✓
6. **¿Qué estudios tienes finalizados?** Diplomatura de empresariales
7. **¿Qué otros estudios has empezado?** Los anteriores a la diplomatura, que terminé antes de esta. Después, ninguno.
8. **¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?** Una oficina.
9. **¿Te consideras una persona religiosa?** No.

- **¿Cuál es tu confesión? Ninguna.**

10. **¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú?** Dos hermanas menores.

- **¿Cuál es tu situación afectiva?:** Estoy soltero y sin compromiso. ✓
- **En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:** Soy apolítico, no me interesan los partidos

Muchas gracias

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: BC
Fecha: 5 de abril de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

I: En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?
BC: Persona que tiene especial predilección por determinados juegos y entrenimientos de tipo participativo, interactivo y/o competitivo, coleccionismo de articulos relacionados con la tematica los juegos o series o peliculas catalogadas como "de culto", y que muestra gran conocimiento de temas relacionados con ellos.
I: Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?
BC: Quien responde a la descripción anterior, pero no cualquiera que simplemente sea un tipo catalogable como raro.
I: ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?
BC: Los gustos que se tiene, no hace falta vestir ni comportarse continuamente como lo haría en momentos puntuales en los que se esta más "metido en el papel", cuando se tenie ocasión de "lucirse" el frikismo.
I: ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?
BC: No, para nada. Para mi, como mucho, freaks, que no es lo mismo.
I: ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?
BC: No, se popularizo y no se comprendio el significado que se le da entre la gente que lo se califica como tales.

1. Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?
   Para definir cualquier fenomeno televisivo o algo o alguien que es "raro"
2. ¿Te consideras a ti mismo "un friki"? ¿sí, no, por qué?
   Si, por mis aficiones roleras y mi gusto por atesorar determinados conocimientos.
3. ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?
   Si, por el entorno en el que me desenvuelvo, los amigos que tengo o la concepcion que tienen de ellos.
4. ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?
   No tengo problemas, pero puede molestarme si noto que lo hacen con desprecio.
   a. ¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?
      Pare que reafirma la pertencia al grupo, como llamarse camarada o similar
5. ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?
   Por un amigo que me aficiona a los juegos de rol de mesa y posteriormente al rol en vivo.
   a. ¿Qué edad tenías?
      16 años
   b. ¿Quién te acercó a ellas?
      Unos de mis mejores amigos del instituto
   c. ¿Qué tipo de cosas eran en concreto?
      Partidas de rol de mesa, juegos como AD&D y La Llamada de Cthulhu

Universidad Pontificia de Salamanca

d. ¿Qué tipo de libros leías en esa época?
Novelas de aventuras del XIX clasicas (Las Minas del Rey Salomon,…), novelas britanicas contemporaneas y de principios de siglo XX (Sharpe y Wodehouse)

6. ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas?
Al probar y ver que me gusto me fui metiendo más en el tema del rol.

a. ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?
Progresivamente, a lo largo de unos meses.

7. ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...
Mi afición crecio tanto por el rol de mesa como los "vivos", interesandome más variantes pero conservando como principales las primeras.
Creamos una asociación con bastante éxito en un principio pero que no funciono por falta de colaboracion entre los miembro al cabo de dos años

8. Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives?
Si, son variadas y trato de vivirlas lo más intensamente posible.

a. ¿Qué más cosas haces? ¿tocas algún instrumento? ¿estudias algún idioma? ¿practicas algún deporte? ¿estás en algún club o grupo?
Estudio un master en la USAL, practico deportes como buceo, ski, tenis, squash, veo cine, salgo de bares con los amigos,…
Trato de practica el ingles, sobre todo por la oposiciones.
Estoy en una asociacion de teatro universitario, pero solo asisto a cursos y talleres, no actuo.

9. ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿en qué aspectos?

a. ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?
Si influye, lamentablemente creo que me roba tiempo de más.

b. ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?
No, excepto por comprar alguna camiseta que puede tener alguna inscripcion particular.

c. ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?
Si, siempre sorprende y causa interes.

10. ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?
No, pues son las mismas personas con las que me relaciono en su mayoria.

11. ¿Por qué crees que ocurre eso?
Son gente que me conocen y saben como soy.

12. Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?
Si, bastante gente, la verdad.

a. Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?
Conveciones, internet,… pero sobre todo mediante clubs y partidas en vivo.

b. ¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?...
Amistad estrecha en unos casos y colegueo en otro. La mayoria de mi tiempo de ocio. Desde de rol hasta salir por la noche en algunos casos.

c. Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?
Los más cercanos por el nick en las situaciones más tipicas o por el nombre si es una reunion de amigos más general.

i. Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo?
El primero y principal de una pelicula de los Monty Phyton.
Y el otro por ser parte de mi direccion de email.

ii. ¿En qué se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?
Claramente es más particular, puede que más friki, pero nunca igual que el de todos los días.

13. ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?
La primera vez en nada. Actualmente hace que conozca más gente pero nada más alla de la amistad

14. ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?
Los más cercanos las conocen pero nadie más las comparte.

15. ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?
Para nada.

Universidad Pontificia de Salamanca

16. En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?
Nada, no tiene nada que ver.

17. ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?
Solo unos pocos las han conocido y era así por compartirlas.

18. ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?
Por pensar que no comprenderan bien todo el tema de mis aficiones

19. Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?
Espero no seguir con ellas, dan muchas satisfacciones como para dejarlas de lado.

20. ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?
Claro!, favorecen claramente la comunicación y la posibilidad de encontrar material para las actividades.

21. ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?
No, serian más caseras, puede que mejores pero menos numerosas.

22. He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?
No, no he conocido a ninguna pareja friki que se casara. No me parece mal, todo lo contratario, lo hacen de la manera que les gusta, es su momento.

23. ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…
Si, en una despedida de soltero.

24. ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?
No sabria contestar.
Quíza no parar de hablar de rol a todo el mundo que iba conociendo… profesores, compañeros,…

Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante.

25. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.
Bertie Wooster, un personaje de las novelas de P.G. Wodehouse

26. ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.
Protagonista de una serie de novelas e historias cortas que es un joven señorito ingles de los años veinte que forma parte del mundo de la gente bien de la sociedad del momento. Un chico simpatico, sin problemas y que solo busca pasarlo bien al que le caen pequeños problemas que el convierte en “un mundo”, pero de los que siempre sale airoso con ayuda de un amigo o amigos.

27. ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?
Por ser el protagonista de unas historias con las que realmente disfruto y por su positiva forma de afrontar los “problemas” que le acontecen en su disipada vida.

28. Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.
La verdad es que no, ¡pues no creo que fuera muy realista el hacerlo!

29. ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?
No más alla de identificarme con lo llamado “british”.

30. Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.
Ahora mismo solo me viene a la mente un personaje, protagonista de novelas negras, Mike Hammer.

31. ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos.
Simplemente lo tengo muy presente como ejemplo de protagonista de ese tipo de novelas.

32. ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?
No hay identificación personal, solo el hecho de parecerme un personaje prototopico perferto.

Universidad Pontificia de Salamanca

33. ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?
No lo hago. Por suerte.

34. ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*)
No, he tomado como fuentes otras aficiones, no la lectura.

35. ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?
No, igual que en la anterior respuesta.

36. Y aparte de los personajes ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

(NOTA: Si no se te ocurre ningún elemento, así a bote pronto, por ejemplo estoy hablando de cosas como El Juramento de la Guardia de la Noche, o las 3 Leyes de la Robótica, o el hecho de que Ender consiga destruir a los insectores después de conocerlos y amarlos. Elementos que te han podido impactar y que sean significativos en tu vida por cualquier razón)

Tanta novela de expladores, tanta pelicula de Indy durante tantos años… si que hacen pensar frecuentemente en lo que me gustaria ser un éxplorador de la época clasica, de los exploradores britanicos o del tiempo que sea pero siempre con ese estilo jeje

Creo que el mundo de rol de "La llamada de Cthulhu" ha tenido mucha presencia en las relaciones con mis amigos frikis más cercanos.

37. ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?
No. Yo tengo los mios y no son por ser friki.

38. ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.
Si, lo creo importante y no solo por creer que la lectura en si misma sea esencial par el desarrollo personal.

39. Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?
Si, yo lo he leido de manera tardia. No todo friki es fan de "El Señor", pero es un libro muy recomendable.

40. ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?
Desde mi punto de vista, y solo eso, hay leer a Lovecraft y seguidores.

41. Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?
Ir a los toros, no se me ocurre otra cosa.

42. ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?
Aun no lo he visto, pero a mi no me ha pasado aun. Debo haber dado con gente muy comprensiva.

43. ¿Compartes esa opinión o crees que están equivocados?
Hay gente friki con la que no me gustaria estar, puedo enterde que alguien no les vea bien, no depende de que sean frikis puede que sea por su personalidad.

Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos:

44. El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?
Puedo estar de acuerdo con los la primera descripcion, creo que hay veces en las que no solo pero si de manera más recogida un realiza actividades frikis, pero otras muchas ocasiones se produce todo lo contrario; surgen grandes momentos de reuniones y de relaciones sociales deseadas (partidas, reuniones,…)

45. El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?
Como la lectura, algunas pelis te transportan a mundos y situaciones increibles, atrayentes, y eso, puedes compartirlo con más gente, pero no puedes vivirlo de fiesta; de fiesta vives otras sensaciones muy diferentes.

Universidad Pontificia de Salamanca

46. El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?
No, hay frikis con estudios, pero ser se da en todos los casos. Muchas veces he visto que conocen poseen conocimientos más de mundos imaginarios que reales.

47. También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?
Si, sin duda.

a. ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?
Como me parece censurable mi principal gasto lo voy a omitir, pero son una mera colección.
Otros gastos menores son espadas de goma espuma, comics, manuales de rol, ropa de época,…

b. Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?
Hay de ambos tipos, pero suele pasar que tras meditar mucho que comprar tras rebuscar por internet, lo compro con muchas ganas.

c. Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?
Me encanta enseñarlas a los amigos y compartir actividades con mis amigos.

48. Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

49. Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?
No creo que sea para nada cierto. Si lo dicen por la aficion a los dibujos animados, yo no creo que los que estos sean solo para niños, ya que los hay destinados a adultos. Otros motivos no los encuentro.

50. También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?
Si, al menos mayoritariamente me he encontrado con personas de respoden más que mucho a esos calificativos. Me parece que sin imaginacion el frikismo acabaria, es precisa para crear nuevas aventuras, historias, tramas, mundos, personajes,…

a. ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?
Un mundo en al que poder recurrir para disfrutar en nuestros momentos de ocio, a los que recurrir para poder salir de la realidad y sumergirnos en fantasias de las que disfrutar, vivir situaciones que de otra manera no podriamos.

b. ¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?
Sencillamente en que son mundos que o bien ya pasaron o son imposibles de vivir de otra manera. Son mejores ya que unos selecciona en cuales moverse y peores si no se es capaz de separa realiadad y fición y esto llega a afectar negativamente a la vida cotidiana.

51. En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?
La vida en las sociedades modernas actuales es muy compleja. Con muchos matices y aspectos que la precisan o detallan. Esto hace que puedas estar en muy diferentes las vidas de personas que viven "cerca", esto hace que no se pueda generalizar a la ligera sobre el tipo de vida.
Yo creo que pude ser una epoca de complejidad y dinamismo, laberintico y cambiante,…
Me gusta el progreso tecnologico, pero lamento la facil que es el alejamiento personal.

52. ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?
Puede que viviese comodo en otras sociedades y épocas, pero no en toda circunstancia, como es evidente. Tendría que elegir de manera muy concreta tanto el estrato social como la época.
No me atrevo a poner ningun ejemplo, pero sería uno con tecnificado y sofisticado, elegante pero de aventuras. Un mundo en el que poder vivir aceptado y socialmente activo.

53. ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?
Ira a mejor, pero muy lentamente. Al menos a medio plazo, no se que supones más alla de mi generacion, por poner una cantidad de tiempo.

54. He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?
Tantas que solo creo que pueda resumir lo en tratar de conseguir la felicidad.

Universidad Pontificia de Salamanca

De manera más concreta creo que me gustaria que no se contaminara y que nadie viviese de manera miserable ni en el extremo opuesto, extremadamente opulenta.

Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo:

55. Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?
Si, en mi entorno primero no habia chicas frikis, solo en las concentraciones aparecian algunas.
Pero desde hace bastantes años se ven más, tanto en partidas, como en vivos y en cualquier otra actividad.

56. Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?
Si, ya parece una moda. Para mi el simple hecho de usar la palabra "friki" como de uso frecuente o decir que se es o que alguien lo es. No me gusta, quita encanto a ser cualquier cosa parece que uno copia de algo; pero como todas las modas, ya pasara.

57. ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?
Lo conozco, no he participado nunca.
No perece una actividad de la que estar orgulloso, el propio día quiero decir. No me termina de gustar, pero para el tiempo que duro su presencia publica en los medios generalistas…

58. La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?
Me encanta reirme, no entiendo la vida sien el buen humor.
Como es normal no me siento identificado con todo esos "slogans", eso si, los que me gustan, me encantan.

Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

Si, ha sido larga y ha hecho que me pregunte muchas cosas sobre mis aficiones.

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

59. ¿Cuál es tu edad?
27

60. ¿Eres hombre o mujer?
Hombre

61. ¿Cuál es tu país de nacimiento?
España

62. ¿En qué tipo de población te criaste?:
- Ciudad pequeña

63. ¿En qué parte de tu población te criaste?:
- En una urbanización apartada.

64. ¿Qué estudios tienes finalizados?
Diplomado universitario

65. ¿Qué otros estudios has empezado?
Master

66. ¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?
Militar profesional

67. ¿Te consideras una persona religiosa? ¿Cuál es tu confesión?
No, para nada.
Me considero ateo

68. ¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú?
Una hermana menor.

69. ¿Cuál es tu situación afectiva?:
- Estoy soltero y sin compromiso.

En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:
- Izquierda.

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: PT
Fecha: 27 de abril de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email.

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración.

Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando.

Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú.

En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa.

Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

1. En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?

2.
En principio, un friki es alguien que siente una gran afición (en ocasiones desmedida) sobre un tema en especial. Se suele aplicar a películas, libros o juegos, pero hoy en día se refiere a casi todo. Alguien puede ser un friki de Star Wars, o un friki de la cocina.

3. Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?
Significa tener una gran afición hacia uno o más aspectos de los arriba mencionados, hasta el punto de que se te identifique por ello.

4. ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?

5.
Siempre ha habido clases, que se suele decir. A veces los gustos que tienes te identifican como friki, a la vez que te sitúan en una jerarquía (más friki, menos friki, friki de palo). El "hacerse notar" es parte importante, desde una manera sencilla como llevar camisetas con mensaje, hasta rozar grados de egocentrismo y alardear de cómo es uno y de lo que tiene.

6. ¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?
No en el mismo sentido. Esa variante viene de la palabra original 'freak' que se utilizaba para gente rara o incluso deforme. El sentido que le damos a friki, viene del uso gratuito de 'monstruo' o 'bicho raro' en entornos tipo instituto americano. Los 'bichos raros' suelen ser empollones, con lo cual leen, ven películas, etc.

7. ¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?
No sabría decirlo con seguridad.

8. Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?
Incorrectos, no lo sé, porque los usos de las palabras acaban cambiándolas. Pero sí que me gustaría que la gente diferenciara entre "frikis" y "freaks".

9. ¿Te consideras a ti mismo "una friki"? ¿sí, no, por qué?
Sí, no sólo porque tenga los gustos típicos, sino porque vivo esos mundos, y me emociono con las cosas que me gustan.

10. ¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?
El primer año de carrera hicimos el amigo invisible para Navidad y éramos unas 6 Patricias. Para diferenciarnos, una compañera anónima a la que llamaremos Elisa, me puso "Patri friki", para distinguirme. Durante los 7 años siguientes, nadie del entorno académico me ha llamado por mi nombre.

11. ¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?
No me molestó en un principio, y le cogí hasta cariño. Solo me cansé cuando me presentaban a la gente como "la friki", más que nada porque nadie se quedaba con mi nombre, jaja.

Universidad Pontificia de Salamanca

a. ¿Y si se trata de personas que también se llaman “frikis” a sí mismas?

12. ¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman “temas frikis”, como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?

a. ¿Qué edad tenías?
   Vi Star Wars de bien pequeña, ni me acuerdo, así que calculo que tendría menos de 9 años seguro. La música (Beatles sobre todo) también estuvo ahí desde que tengo uso de razón. Todo lo demás llegó con la pubertad o más tarde.
b. ¿Quién te acercó a ellas?
   Al cine y la música, mis padres. Lo demás por amigos o por mero interés al verlo.
c. ¿Qué tipo de cosas eran en concreto?
   Desde pequeña, películas de fantasía y ciencia ficción. La música también es algo importante para mí.
d. ¿Qué tipo de libros leías en esa época?
   Nunca he sido una gran lectora. La carrera me ha ayudado en ese aspecto.

13. ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas?

a. ¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?
   Aparte de lo que mamé desde pequeña, lo demás vino según lo vi. Por ejemplo El Señor de los Anillos no me había despertado ningún interés hasta que vi las películas.

14. ¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...
No, creo que giro en torno básicamente a Star Wars, Señor de los Anillos, música, y ahora más recientemente series de tv.

15. Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives?

a. ¿Qué más cosas haces? ¿tocas algún instrumento? ¿estudias algún idioma? ¿practicas algún deporte? ¿estás en algún club o grupo?
   Aparte de pasar una cantidad de horas ingentes frente al ordenador… poco más. He hecho filología inglesa, con lo que me encanta la lengua inglesa, también he estudiado italiano y ruso. Y con lo de club o grupo, si se puede considerar algún foro de internet.

16. ¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿en qué aspectos?

a. ¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?
   Le saco mucho más partido creo yo. A la hora de leer novelas o escribir essays, tengo una variedad de temas a los que relacionarlos que el resto de la gente no tendrá (hablo de el tipo de cosas, no de cantidad, ni calidad).
b. ¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?
   Seguramente, me tardó en llegar la feminidad a la hora de vestirme. Y ahora soy chica y tal, pero prefiero ponerme una camiseta de Chewbacca a llevar un bolso de Tous.
c. ¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?
   No sé, supongo que habrá gente que etiquete como friki y sólo por eso me tenga pre-juzgada. Por mi parte, no tengo prejuicios a la hora de conocer gente.

17. ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?
No que yo haya visto, pero de todo habrá.

18. ¿Por qué crees que ocurre eso?
No sé, la gente tiende a pre-juzgar basándose en estereotipos, cuando no debería. El ser chica también influye, porque se supone que he de tener ciertos gustos o tendencias, que tengo, pero a mi manera.

19. Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?

a. Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?
   Gente con gustos afines hay en todas partes, he tenido la suerte de que en mis grupos de amigos hemos resultado ser bastante parecidos, o si no, tolerantes.
   Más recientemente, he conocido a mucha gente por internet, principalmente en foros dedicados a un par de grupos musicales.
b. ¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?...
   Pues hice buena amistad con un par de personas y hablaba cada día por el Messenger. Nos hemos visto 2 o 3 veces en conciertos.
   Más tarde conocí a mi novio a través de uno de los foros, así que haz cuentas.
c. Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?
   Depende cuánta relación haya. Los que más me conocen, por el nombre, los que me conocen, pero no son realmente amigos, según les salga.

Universidad Pontificia de Salamanca

i. Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo?
En los foros ha sido 'Penny Lane', que es una canción de los Beatles.
ii. ¿En qué se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?
Está claro que por internet hay menos inhibiciones, pero soy la misma persona.

20. ¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?
Pues bastante, jaja. Conocí a mi novio actual en un foro de música, llevamos casi 3 años y me mudé hace 2 meses a su ciudad.

21. ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?
Mi hermano es frikillo también, y más cinéfago que yo. Mis padres me han metido la música, el inglés, las películas… Y saben perfectamente de qué hablamos mi hermano y yo cuando nos ponemos frikis.

22. ¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?
No necesariamente, acabo de empezar a trabajar en un aeropuerto. Por lo visto este trabajo crea su propio frikismo en torno a los aviones y su mundo. Yo todavía no he llegado a eso.

23. En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?
Estudiar Inglés no me parece friki. Disfrutarlo como lo he hecho yo, puede que sí.

24. ¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?
De momento no he durado en un trabajo lo suficiente como para entablar relación.

25. ¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?
En principio, no tengo problemas. Yo no hago daño a nadie siendo así, si no les gusta… que no miren.

26. Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?
Ha habido variaciones y cambios de intensidad, pero lo que lleva conmigo tantos años no creo que desaparezca.

27. ¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?
De repente está todo al alcance de todo el mundo.

28. ¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?
Las tuve, cuando no tenía ni ordenador, ni existían móviles ni nada de eso.

29. He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?
Que de repente me dan ganas de casarme, jajaja. Me parece genial, siempre y cuando las dos partes estén de acuerdo, y no sea sólo capricho de uno.

30. ¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…
Hicimos la intro de El Señor de los Anillos adaptada cuando mi madre cumplió los 50, pero aparte de eso… no.

31. ¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?
Buff, ni idea. Conocer a mi novio en internet? Irme a Londres a un concierto y volver al día siguiente?

Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante.

32. ¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.
Nunca me he identificado con nadie. Si eso habré querido ser como alguien.

33. ¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.

34. ¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?

35. Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.

36. ¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?

Universidad Pontificia de Salamanca

37. Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.

38. ¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos.

39. ¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?

40. ¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?,

41. ¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*)

42. ¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?

43. Y aparte de los personajes ¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.

(NOTA: Si no se te ocurre ningún elemento, así a bote pronto, por ejemplo estoy hablando de cosas como El Juramento de la Guardia de la Noche, o las 3 Leyes de la Robótica, o el hecho de que Ender consiga destruir a los insectores después de conocerlos y amarlos. Elementos que te han podido impactar y que sean significativos en tu vida por cualquier razón)

Hubo un tiempo en que quise ser Jedi, me planteé aprender esgrima y me sabía de memoria su código de conducta. Todo eso siendo plenamente consciente de que no iba a poder mover cosas con la mente, claro está. Hoy en día no sé si me apuntaría a la "religión Jedi", que es oficial en el Reino Unido, creo recordar, pero el código me sigue pareciendo totalmente válido como manera de proceder, sin necesidad de creer en nada.

44. ¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?
De todo hay por ahí. Está claro que el leer y moverte en un mundo en el que el bien y el mal están muy marcados, te tiene que influir.

45. ¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.
Lo es. Por eso yo siempre he sido friki, pero "no del todo". Eso de "yo no me lei los libros hasta que vi las pelis" provoca horror en los más puristas. Pero yo estoy a favor de la lectura aunque te venga por otros motivos. La juventud harrypottera y crepusculera que hay ahora, no comparto sus gustos ni sus hormonas, pero es una obsesión que les lleva a la lectura, lo cual no puede ser malo.

46. Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?
Hace falta que te conteste? Jaja. Yo lo era, y lo sigo siendo sin habérmelo terminado.

47. ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?
No, cada uno que vea y lea lo que quiera.

48. Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?
No, por lo mismo que arriba.

49. ¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?
Por desconocimiento y prejuicio, o simplemente porque no les gustará la gente que es diferente a ellos.

50. ¿Compartes esa opinión o crees que están equivocados?
No la comparto. Yo puedo tener opiniones de muchas personas, encasillándolas o no, pero no les niego el trato ni la palabra. Un vez sepa cómo son de verdad, tras la primera impresión, ya decidiré si me gustan o no.

Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos:

51. El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?
Ese estereotipo combinado parece significar que ellos mismos creen que solo pueden relacionarse con personas de gustos afines, asi que es a la vez una manera de subestimarse a ellos mismos y a los demás.

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo soy muy tímida, pero no creo que sea por ser friki, es más, hay que saber vencer la timidez a la hora de disfrazarte, o quedar con gente que no has visto nunca, por ejemplo.

52. El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?
Suena a evadirse de la realidad creándote la tuya propia a través de la ficción. Yo antes era de salir sí o sí, últimamente me recluyo más, ya sea porque los amigos se van emancipando y mudando, o por cansancio de trabajar.

53. El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?
Es cierto que se suele tener una mente curiosa. No tienen por qué ser inteligente o estudiosos, pero sí que desemboca en un conocimiento especializado.

54. También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?
Suele serlo. Yo soy demasiado cauta con el dinero para eso, pero tengo mis tesoritos.

a. ¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?
Alguna figura de pelis o series. Camisetas de Threadless. Poco más.
b. Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?
La veo, me da el impulso, y me planteo si vale la pena o no.
c. Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?
La ropa me la pongo, y las figuras están en la estantería, así que…

55. Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?

56. Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?

57. También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?

a. ¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?
b. ¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?

58. En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?

59. ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?

60. ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?

61. He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?

Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo:

62. Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?

63. Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?

64. ¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?

65. La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?

Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

Universidad Pontificia de Salamanca

66. ¿Cuál es tu edad? 27

67. ¿Eres hombre o mujer? Mujer

68. ¿Cuál es tu país de nacimiento? España

69. ¿En qué tipo de población te criaste?: ¿Zaragoza es grande o pequeña?

70. ¿En qué parte de tu población te criaste?:

- En un barrio concurrido.

71. ¿Qué estudios tienes finalizados? Filología Inglesa

72. ¿Qué otros estudios has empezado? Empecé ruso en la EOI, pero sólo hice año y medio.

73. ¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas? Tras mucho deambular, ahora mismo estoy trabajando en el aeropuerto de Alicante, como facturadora.

74. ¿Te consideras una persona religiosa? No ¿Cuál es tu confesión?

75. ¿Tienes hermanos? Sí ¿Son mayores o menores que tú? Uno, 3 años menor.

76. ¿Cuál es tu situación afectiva?:

- Salgo con alguien.

77. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:

- Centro izquierda.

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Historia de vida de: GK
Fecha: 31 de julio de 2010
Tipo: Cuestionario auto-administrado por escrito, con *feedback* por email.

Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por tus gustos y aficiones afines a esta corriente, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría escribir una "historia de vida" con tu colaboración. Las "historias de vida" son entrevistas muy abiertas y extensas, donde puedes hablar de todos aquellos aspectos de tu vida que puedan tener relación con el tema que estamos tratando. Para facilitar el desarrollo de la historia he redactado una serie de preguntas, pero no es necesario que te ciñas a ellas al 100%, puedes añadir cualquier dato que consideres importante y la extensión de las respuestas la decides tú. En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú mismo/a, pues es tu opinión personal la que más me interesa. Por favor, contesta con sinceridad; las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima y además podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

1. **En este trabajo estamos hablando de los frikis y de la cultura friki, pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?**
   En mi opinión, en la sociedad actual se han generalizado dos significados: el "televisivo", que más que friki es freak y se relaciona con gente rara en general que se presta a participar en cuanto programa se le cruza, y el "cultural", que se refiere a las personas cuyos gustos y pasatiempos se alejan de los comúnmente aceptados por la mayoría de las personas, centrándose principalmente en lo relacionado con la literatura y cinematografía fantástica y Ci-Fi, juegos de rol y de mesa y aparatos informáticos.
2. **Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?**
   Se corresponde con el segundo de los significados anteriores.
3. **¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?**
   Los gustos, se es friki o no en función de los gustos, y no de la forma de exteriorizarlos.
4. **¿Crees que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chikilicuatre, Paco Porras etcétera?**
   Se corresponden con una definición comúnmente aceptada, nos guste o no.
5. **¿Crees que la gente en general, en España, sabe lo que es un friki y utilizan la palabra correctamente?**
6. **Si es que no, ¿qué usos incorrectos te parece que se hace de esa palabra?**
   Según los círculos, pero en mi experiencia sí se utiliza correctamente en función del significado que se busca. Es decir, no se llama friki a los "televisivos" pensando en roleros o seguidores del Señor de los Anillos, ni a la inversa.
7. **¿Te consideras a ti mismo "un friki"? ¿sí, no, por qué?**
   Sí, y a mucha honra.
8. **¿Y te han llamado alguna vez otras personas "friki" o algo similar? ¿si es que sí, por qué crees que lo han hecho?**
   Sí, tanto cariñosa como despectivamente, en relación a mis gustos y pasatiempos.
9. **¿Qué te parece que otras personas te llamen friki? ¿te gusta, te molesta?**
   a. **¿Y si se trata de personas que también se llaman "frikis" a sí mismas?**
   No me molesta lo más mínimo, en ninguno de los casos.
10. **¿Cómo empezaste a interesarte por estos temas que algunas personas llaman "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción etcétera?**
    a. **¿Qué edad tenías?**
       Desde muy muy pequeño he tenido libros para niños con historias del Rey Arturo y sus caballeros, hadas y magos, etc. Lo mismo con los ordenadores, desde pequeño tuve ordenadores y jugué con ellos. Desde que tengo uso de razón he preferido wargames y juegos de mesa tipo Heroquest…
    b. **¿Quién te acercó a ellas?**
       La familia, yo fui después el agente de infección en el colegio.
    c. **¿Qué tipo de cosas eran en concreto?**
       Lo dicho…
    d. **¿Qué tipo de libros leías en esa época?**
       Pues al principio esos libros que menciono, historias cortitas y con mucho dibujo del Rey Arturo y compañía. Luego empecé con Terramar y Dragonlance.
11. **¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas?**

Universidad Pontificia de Salamanca

a. **¿Fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?**
Desde que tengo uso de razón, no podría determinar qué libro o juego o peli me hizo centrarme en estos gustos.

b. **¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mismo te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?**
Costó, costó, hasta que se generalizó la palabra. Tendría ya unos 16 o 17 años.

12. **¿Qué pasó en los años sucesivos? ¿Te aficionaste a más materias, a menos? ¿Te uniste a alguna asociación o club?...**
Ya tenía grupos de amigos con los que jugaba al rol a menudo, pero con 18 años entré en un club de rol, chicos a los que conocí en las tiendas Games Workshop, y a raíz del club comencé a ir a jornadas y similares, descubriendo el Rol en Vivo… y de esos polvos, estos lodos.
13. **Y en la actualidad ¿qué aficiones tienes (sean o no frikis)?, ¿cómo las vives?**
    a. **¿Qué más cosas haces? ¿tocas algún instrumento? ¿estudias algún idioma? ¿practicas algún deporte? ¿estás en algún club o grupo?**
    Bueno, ¿leer cuenta? Ensayo, poesía, etc. no relacionados con temas frikis. Aparte de eso, el deporte que hago lo hago con los ReVs, y de grupos lo mismo. A día de hoy, mi vida gira bastante demasiado en torno al mundillo friki…
14. **¿Crees que tus aficiones influyen también en el resto de tu vida? ¿en qué aspectos?**
    a. **¿Crees que influye en tu rendimiento académico o profesional? ¿De qué manera?**
    Creo que me ayudó a interesarme más por lo que estudio o dedico mi tiempo, a investigar más y mejor, y a pensar en los temas de formas distintas a las habituales.
    b. **¿Crees que influye en tu imagen o aspecto? ¿De qué manera?**
    Sin que haya un canon de vestimenta "friki" comúnmente aceptado, creo que parte de mi vestuario se podría considerar con facilidad muy relacionado con mis aficiones, sí. Camisetas, sudaderas, colgantes, relacionados con temas "frikis".

    c. **¿Crees que influye en tu forma de relacionarte con otros? ¿De qué manera?**
    Tener un tema en común siempre ayuda a relacionarse con otros, por lo que hay una cierta tendencia a que las nuevas amistades surjan dentro del círculo friki, y que las reuniones tengan un alto componente friki en los temas de conversación, pasatiempos, etc.
15. **¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?**
16. **¿Por qué crees que ocurre eso?**
No, he tenido la suerte de que tanto en el colegio, como en la universidad y en el trabajo, a la gente le ha parecido más curioso o interesante que peligroso o dañino.
Si a alguien le ha pasado, que seguro que ha sido así, se habrá debido al desconocimiento y al acaecimiento de algunos sucesos en España, sobre todo en Madrid, que pusieron en la picota a los frikis, hace años, y en particular a los roleros.
17. **Y al contrario, ¿Han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?**
    Sí
    a. **Si es que sí ¿por qué medios has conocido a estas personas? ¿internet, convenciones, tiendas de cómics, clubes…?**
    Todas las anteriores, y sobre todo los Roles en Vivo, han sido los principales motores de mi vida social friki.
    b. **¿Qué tipo de relación es? ¿qué cosas hacéis juntos? ¿cuánto tiempo les dedicas?...**
    Demasiado tiempo, a veces. Pero son mi grupo de amigos fundamental, no les voy a dedicar menos tiempo porque sean frikis. Es una relación tan normal como la que tengo con grupos de amigos del colegio o la universidad, sólo se diferencia en que los chistes y referencias están relacionados con temas frikis, y que en ocasiones quedamos para jugar a juegos de mesa o de rol.
    c. **Cuando estás con esas personas ¿te llaman por tu nombre real o por un apodo o Nick?**
        De todo hay.
        i. **Si es que sí ¿de dónde viene ese apodo?**
        Hay demasiados para empezar a contarlos. Pero quedémonos con Kamonohashi, y mi querencia por los ornitorrincos.
        ii. **¿En qué se diferencia tu "yo de todos los días" de ese "yo-apodo" de cuando estás con esos amigos? ¿es más desinhibido? ¿es más friki? ¿es igual?**
        Son la misma persona, no hay un hombre tras la máscara del ornitorrinco.
18. **¿Cómo han influido tus aficiones a la hora de enamorarte o de encontrar pareja?**
No han influido, he tenido parejas frikis, parejas no frikis, parejas no frikis que acabaron siendo frikis por contagio…
19. **¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones? ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?**

Universidad Pontificia de Salamanca

Somos una familia pequeña, así que es fácil. Las conocen, y cada uno las comparte a su modo. Mi padre lee mucha Ci-Fi e historia militar, y mi hermana es más de series y películas.

20. **¿Tiene tu trabajo algo que ver con los temas de la cultura friki? ¿en qué sentido?**
    Cero.
21. **En general, muchas personas eligen su profesión de acuerdo con sus preferencias y gustos personales, pero en tú caso ¿hasta qué punto han influido tus gustos en relación a la cultura friki con la elección de tu carrera y profesión?**
    Cero
22. **¿Qué opinan tus compañeros de trabajo o superiores (actuales o pasados) de tus aficiones, si las conocen?**
    Las conocen, las respetan y algunos hasta se interesan por ellas.
23. **¿Hay a alguna persona o personas a los que preferirías no mostrarle tu carácter más friki? ¿por qué?**
    No he tenido ese problema, no.
24. **Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionado a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?**
    Creo que, dentro de los gustos y pasatiempos considerados frikis, iré cambiando, igual que he cambiado con anterioridad. Ya no juego apenas wargames ni juegos de rol en mesa, y sin embargo fueron mis inicios.
25. **¿Cómo crees que influyen las nuevas tecnologías, como internet, los móviles, etcétera, en tu forma de experimentar tus aficiones?**
    Facilitan la puesta en contacto de grupos, y que se propague información sobre libros, películas, juegos, etc., algo que con anterioridad costaba horrores…
26. **¿Crees que hubieras podido tener las mismas aficiones y vivirlas de igual manera si no existieran estas tecnologías?**
    Tenerlas sí, vivirlas igual no.
27. **He conocido el caso de un chico que al casarse, ha hecho que su boda tuviera una temática friki: El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, los nombres de las mesas se basaban en Canción de Hielo y Fuego, de George R. R. Martin, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opinión te da este ejemplo?**
    Es tu boda, y te la haces al gusto, aunque igual es un poco excesivo tanta referencia friki condensada.
28. **¿Harías o has hecho algo parecido en alguna ocasión? Por ejemplo…**
    En trabajos y presentaciones, sobre todo en la universidad, si utilicé citas e imágenes frikis, pero por ahora poco más. El día que me case puede ser una hecatombe…
29. **¿Qué es lo más friki que has hecho en tu vida?**
    Disfrazarme de sith en el estreno de La Venganza de los Sith y luego salir de marcha con la túnica y el sable… y Darth Platypus.
30. **En tu opinión ¿Qué es lo mejor y lo peor de ser friki?**
    Lo mejor es la gente que conoces, sin lugar a dudas. Lo peor, que es un mundillo muy, muy cerrado.

Las siguientes preguntas de la entrevista hablan de temas que puede que no te hayas planteado conscientemente antes de ahora o quizás sí, por favor, tómate tu tiempo para pensarlas, no tengas prisa en contestar, pregunta cualquier duda que tengas y explláyate todo lo que necesites; tu opinión es muy importante.

31. **¿Con quién te identificas más en esta vida? Puede ser un personaje de ficción o real.**
    Lo único que me viene a la cabeza es el personaje que Ángel Martín interpreta en "Sé Lo Que Hicisteis", programa de la Sexta… Pero la verdad es que es una pregunta que no me he hecho muy a menudo, y costaba sacar un nombre propio al papel de "segundo al mando cómico".
32. **¿Quién es esa persona o personaje? Háblame un poco de él o ella.**
    Es un personaje guasón, mordaz, hiriente y cascarabias, que a pesar de ser co-presentador está en un perenne segundo plano.
33. **¿Por qué te identificas tanto con esa persona o personaje?**
    Aparte de por la estatura, porque su forma de ser se asemeja bastante a la mía, y porque tiendo a colocarme en la posición de segundo al mando de los grupos en los que entro. Generalmente, con la misma suerte para que me hagan caso, eso sí, pero ahí está.
34. **Cuando actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, ¿te preguntas a veces qué haría ese personaje en tu situación? Ponme algún ejemplo.**
    La verdad es que no, simplemente actúo como secundario y cómico de forma habitual…
35. **¿Muestras externamente tu identificación con ese personaje de alguna manera?, ¿cómo?**
    No.

Universidad Pontificia de Salamanca

36. **Y aparte de ese personaje con el que más te identificas en la vida, ¿con qué otros personajes también te sientes muy identificado?, en este caso me gustaría que nombraras personajes que pudieran considerarse parte de la cultura friki, es decir, de novelas o comics que hayas leído, películas y series que hayas visto o de juegos que hayas jugado, si es que te sientes muy identificado con alguno de ellos.**
    Canción: Stannis Baratheon, sobre todo. Ser Garlan Tyrell.
    Pratchett: Rincewind.
37. **¿Quiénes son esos personajes? Háblame un poco de ellos.**
    Rincewind ha sido siempre un personaje fetiche, un tipo algo gruñón, sin suerte y con grandes dosis de humor. Stannis es un personaje que hace lo que tiene que hacer, o lo que él cree que tiene que hacer, aunque no le guste, y Ser Garlan es un caballero noble y honrado, que sin embargo pasa desapercibido porque no es tan abrumador como otros personajes de los libros.
38. **¿Por qué te identificas con esos personajes en concreto?**
    Con Rincewind por el humor que representa y su mala suerte, con Stannis porque hace lo que tiene que hacer, aunque no sea de su agrado, y con Garlan por su segundo plano, y porque casi nadie se fija en él, a pesar de lo gran personaje y caballero que es.
39. **¿Y cómo muestras externamente tu identificación con esos personajes, si lo haces?,**
    Me temo que de ninguna forma.
40. **¿Utilizas sus nombres como nicks o apodos, para presentarte a ti mismo en internet o en otros ámbitos? ¿por qué? (*NOTA: esta pregunta es similar a alguna anterior, pero es un poco diferente*)**
    No
41. **¿Cuándo actúas o tomas decisiones en tu vida diaria, a veces te preguntas qué harían esos personajes extraídos de la cultura friki en tu situación?**
    A veces sí pienso en Stannis, sí.
42. **Y aparte de los personajes con los que te sientes identificado, ¿qué otras personas o personajes puedes considerar "tus ídolos"? por favor, nómbralos y dime en pocas palabras porqué los admiras.**
    Ender Wiggin, que sale adelante a base de fuerza de voluntad; Raistlin Majere, manipulador y chungo donde los haya; Doran Martell, por su temperamento calmado e irredento.
43. **¿Existe algún elemento que hayas leído en un libro o comic, visto en alguna película o serie o en algún juego que te haya impactado mucho, hasta el punto de que pienses mucho en ello, hables mucho de ello, o que para ti sirva como ejemplo o referente de actuación en situaciones de la vida? ¿Cuáles? Háblame un poco de ellos y de cómo te han influido.**
    Dos eventos históricos: la carga de la Brigada Ligera en Crimea, me suele venir a la cabeza a menudo como ejemplo de tenacidad y de locura obsesiva, cuando me encuentro en una situación en la que sé que lo que estoy haciendo me va a complicar las cosas.
    La segunda es la guerra de trincheras en la 1ª Guerra Mundial, frente occidental, que describe bastante bien algunas de mis actualidades sentimentales.
44. **¿Crees que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? ¿si es que sí cuáles serían?**
    No, como cualquier otra persona, cada friki tiene unos valores y se rige en función de ellos. Yo tengo los que me enseñaron mis padres, la verdad…
45. **¿Hasta qué punto crees que es importante la lectura en ser un friki? ¿crees que puede ser friki alguien que no lea especialmente? Ten en cuenta que no estamos hablando de un caso hipotético o una excepción concreta, sino de forma general, si para ti el friki es una persona lectora.**
    La lectura es fundamental para determinados subgrupos de frikis, mientras que otros, como los gamers, ni se acercan a los libros. Pero en general creo que sí, que los frikis tienden/tendemos a leer mucho más a menudo que otras personas.
46. **Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?**
    Sí, para mí ni siquiera es una de las grandes obras de la literatura…
47. **¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?**
    No creo que haya ningún elemento "sine qua non" en el mundo del frikismo…
48. **Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?**
    No creo, no.
49. **¿Crees que ser friki está mal visto para algunas personas? Si es que sí, ¿por qué crees tú que es así?**
    Sí, algunos no frikis piensan que por tener unos gustos o pasatiempos se es asocial, raro, se vive fuera del mundo real, etc.
    a. **¿Compartes esa opinión o crees que están totalmente equivocados? ¿hay alguna cosa en la que creas que tienen razón?**

Universidad Pontificia de Salamanca

Creo que, al haber tanta variedad entre los frikis como en el resto de la sociedad, lógicamente los hay asociales, inestables, pero de forma habitual, un friki es tan "normal" como cualquier otro humanoide.

b. **¿Ha habido alguna vez en tu vida en que has pensado que preferirías ser "menos friki" y más "como los demás"?**
Nopes.

Ahora vamos a hablar un poco de los estereotipos:

50. **El estereotipo de "friki" suele retratar a una persona un poco introvertida y solitaria, pero por otro lado, también retrata un tipo de persona sociable y que se une a otras personas para participar en juegos o disfrazarse ¿Con qué aspecto te quedas? ¿Crees que es correcto que ambos se combinen? ¿De qué manera?**
Personalmente, me quedo con el segundo, me considero sociable dentro y fuera del mundo friki. En general los frikis son más sociables de lo que se piensa, aunque muchos de ellos no se preocupan en salir del mundillo, o no saben.
51. **El estereotipo de friki también nos pinta a alguien que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa leyendo en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿Te sientes identificado con esa situación? ¿Por qué? ¿Qué pueden aportar los libros (o las películas, series, juegos o lo que prefieras) que no aporten los eventos sociales?**
Sí, no sería la primera vez que me quedo en casa porque prefiero quemar consola. Pero no creo que sea una circunstancia limitada a los frikis, aunque un friki se pueda coger "El Señor de los Anillos" en lugar de lo último de Reverte… Va más con los años que tenemos que con nuestros gustos.
52. **El estereotipo de friki a veces apunta también a una persona muy estudiosa, inteligente y curiosa, que le atrae mucho el saber científico o académico ¿estás de acuerdo con esa afirmación?**
Sí, aunque no sé si fue antes el huevo o la gallina.
53. **También muchas veces se dice que los frikis gastan mucho dinero en sus aficiones, que compran muchas cosas ¿crees que esta afirmación es cierta?**
No creo que un friki gaste de forma habitual más dinero en sus hobbies que cualquier otra persona, pero sí, los hobbies frikis son un sumidero de pasta…
    a. **¿Qué tipo de cosas que la gente pueda considerar frikis compras tú?**
    Juegos de mesa, principalmente.
    b. **Y el tipo de compras que haces, ¿son muy planificadas o compras más bien por impulso?**
    Un poco de las dos, generalmente voy a comprar algo planificado, y acabo cogiendo más cosas.
    c. **Las cosas que compras ¿son sólo para tu disfrute o te gusta compartirlas con más gente o que más gente las vea?**
    Hay pocos juegos de mesa, de rol y wargames para soloplaying, así que me toca compartirlas ^^u
54. **Otro aspecto del estereotipo friki apunta a alguien que no sigue las normas sociales o nada un poco a contracorriente en mayor o menor grado ¿Qué opinas de eso? ¿en qué aspectos un friki sí nada contracorriente y en cuáles no?**
Generalmente, a contracorriente nos movemos sólo en lo que a gustos y pasatiempos se refiere. No creo que haya un mayor nivel de desobediencia civil entre los frikis.
55. **Algunas personas califican la cultura friki como "infantil" y a esos gustos más propios de niños ¿qué opinas de eso?**
Que hay de todo, aunque es una generalización excesiva. Por el hecho de ver dibujos animados o leer novelas con dragones y princesas, no somos más inmaduros.
56. **También se pinta a los frikis como personas muy imaginativas, creativas e incluso fantasiosas ¿crees que es correcto? ¿qué papel juega la imaginación en la cultura friki?**
Depende de los gustos particulares, pero desde luego un rolero necesita mucha, pero mucha imaginación. Y la lectura, que ya hemos dicho que con carácter general es un pasatiempo habitual en los frikis, también exige mucha imaginación.
    a. **¿Qué crees que aportan esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, etcétera…) para resultar tan interesantes?**
    Para algunos es escapismo, para otros estudio de otras formas de organizar la sociedad, y para la mayoría son simplemente el telón de fondo para la historia que se desarrolla, que es lo importante.
    b. **¿En qué se diferencian de la realidad? ¿en qué son "mejores" y en qué "peores"?**
    Cada mundo es distinto, así que cada uno se diferencia en unas cosas u otras. Lo peor es creerse que existen, más allá de eso…
57. **En términos muy generales ¿Qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas? ¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?**

Universidad Pontificia de Salamanca

El consumismo exacerbado nos lleva a un nivel de egoísmo importante, que es lo peor de la sociedad moderna, cada uno por su lado sin preocuparse de nada más, empeñados en vivir el día a día con las últimas novedades a nuestra disposición. Pero a cambio, se consienten comportamientos alejados de los cánones sociales, y la paz social es casi total.

58. **¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir? ¿cuáles? ¿en qué se diferencian de la nuestra?**
No, al menos dentro de mi grupo social, no creo que haya habido otra época mejor.
59. **¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?**
Cambiará, cambiará, como siempre han cambiado, pero a mejor o a peor, así sin subirme los niveles de videncia no podría decir.
60. **He oído que una de las características de los frikis es que desean dominar el mundo, no te voy a preguntar si te parece correcta o incorrecta esta característica sino ¿qué cosa o cosas cambiarias tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras?**
Instauraría una meritocracia, que ya va siendo hora.

Algunas preguntas sobre la evolución del frikismo:

61. **Hasta hace relativamente poco parecía o se decía que no había chicas frikis o muy pocas, o que no tenían ese tipo de aficiones ¿conocías este dato? ¿crees que efectivamente antes había más chicos frikis que chicas?, ¿a qué crees que se debe? ¿y ahora, crees que eso ha cambiado o sigue igual?**
La población femenina en el mundo friki ha crecido de forma sostenida, pero sigue siendo inferior a la masculina, y además se concentra mayoritariamente en algunos sectores, como el cosplay otaku (o el otakismo en general, más bien).
62. **Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿crees que es cierto? ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no? ¿qué opinas de esta moda?**
Creo más bien que se le ha perdido el miedo a leer una novela de fantasí o Ci-Fi, a probar nuevos pasatiempos, etc. Y se ha puesto de moda, sobre todo, saber un mínimo de informática y participar en redes sociales, demostrando conocimientos o aptitudes que antes resultaban minoritarias… no hace mucho, el que no tenía blog era un inepto social.
63. **¿Conoces el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿qué opinas de él?, ¿has participado alguna vez?**
Conozco, y ni he participado ni creo que participe. No entiendo las ganas de llamar la atención sobre un hecho tan natural como el tener unos determinados gustos. Hace años, cuando el rol estaba marginado y perseguido, podría haber tenido su sentido, pero a fecha de hoy no se lo encuentro.
64. **La última pregunta ¿Qué papel tiene el humor en tu vida? ¿y el humor friki, ése que suele aparecer en algunas camisetas o circula por internet?**
El humor es una parte esencial, para bien o para mal. Sin humor no concibo mi vida, y desde luego me costaría mucho más atravesar el día a día.

Bueno, pues ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

Nada más, no me voy a despedir con ninguna frase überfriki ^^u

<u>Datos clasificatorios:</u> A continuación te haré algunas preguntas sobre tus datos personales básicos (como la edad o los estudios), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común. Como el resto de la entrevista, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad. Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

65. ¿Cuál es tu edad? **28**
66. ¿Eres hombre o mujer? **Hombre**
67. ¿Cuál es tu país de nacimiento? **España**
68. ¿En qué tipo de población te criaste?:
    - **Gran ciudad**
69. ¿En qué parte de tu población te criaste?:
    - **En un barrio concurrido**.
70. ¿Qué estudios tienes finalizados? **Licenciatura y posgrado (máster, no doctorado)**
71. ¿Qué otros estudios has empezado? **Segunda licenciaturas**
72. ¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas? **Abogado, temas financieros**
73. ¿Te consideras una persona religiosa? **No** ¿Cuál es tu confesión? **NS/NC**
74. ¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú? **Una hermana menor**
75. ¿Cuál es tu situación afectiva?:
    - **Estoy soltero y sin compromiso.**
76. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:
    - **Centro izquierda.**

Universidad Pontificia de Salamanca

Muchísimas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 1.2. Grupos de discusión

Aquí exponemos la transcripción de los dos grupos de discusión que se llevaron a cabo para la presente investigación en mayo de 2010. Ambos grupos se grabaron y fueron transcritos por la investigadora.

Dinámica de grupo 1: No Frikis.

14 de Mayo 2010, 16:00

Investigadora: Buenas tardes, como sabéis mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre un tema que no sé si os sonará mucho o poco que es "la cultura friki". Entonces me gustaría ver el tema tanto desde dentro (quiénes son los frikis, qué aficiones tienen etcétera) como desde fuera, si son muy conocidos o poco conocidos, cómo les ve la gente, qué opinan sobre ellos, etcétera… Como yo ya estoy muy metida en este mundo friki se pierde perspectiva, para saber cómo les ve la gente desde fuera, os necesito a vosotros, gente que no se considera friki y que me habéis hecho el inmenso favor de venir a charlar conmigo hoy; vuestras opiniones resultan de gran valor para mi trabajo y es por ello que os he invitado a esta dinámica de grupo respecto a estos temas.

La duración de la dinámica es de aproximadamente una hora y media.

Aunque es posible que algunos ya conozcáis qué es una dinámica de grupo, os recuerdo brevemente en qué consiste: La dinámica de grupo, que también se llama simplemente "grupo de discusión", es un método de investigación, para recabar opiniones, parecido a una entrevista o una encuesta hecha en grupo, pero en este caso es un poco más libre, porque yo apenas voy a intervenir, simplemente os voy a sugerir unos temas sobre los que me gustaría que hablarais, y a partir de ahí podéis cada uno tirar por donde queráis.

Aquí no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", podéis hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a vuestra propia opinión y a las experiencias que vosotros habéis tenido. Aunque en algún momento penséis que otras personas contestarían de otra manera, vosotros siempre contestad lo que opinéis vosotros mismos, pues la opinión que me interesa es la vuestra.

Por favor, contestad con sinceridad, todo lo que habléis se tratará de forma confidencial y anónima, yo voy a tener una grabación para poder trabajar con ella y no olvidar ningún dato, pero nadie más la va a escuchar y si más tarde en la redacción del trabajo hago referencia a cosas dichas aquí, siempre diré "los chicos", o "las chicas", o "las personas de tal edad opinan esto", nunca diré vuestros nombres ni datos que os puedan señalar personalmente.
Sí os rogaría que intentarais no hablar todos a la vez, porque entonces se pueden perder opiniones que no se oigan bien en la cinta y que luego resulten muy importantes.

Bueno, pues os doy las gracias de antemano ¡muchas gracias! Y ahora ya vamos a empezar, y enseguida me callo para que habléis vosotros. Para empezar creo que lo mejor es que hagamos una ronda de presentación, esta vez empezamos en orden para romper un poco el hielo y luego ya hablaremos según surja. Por favor, vamos a empezar la ronda cada uno diciendo cómo os llamáis (sólo el nombre de pila), un poco quiénes sois, qué edad tenéis, qué habéis estudiado, si trabajáis o no y qué entendéis por la palabra "friki" o "ser un friki", qué significado tiene para vosotros, así de forma general. ¿Qué significa para vosotros la palabra "friki" o "ser un friki"?

Mujer1: Bueno, pues soy M…, tengo 55 años, soy ama de casa, y espero poder aportar lo que pueda y ayudar en la investigación, eh… la pregunta general era lo de… sí, para mí, en general, lo de ser friki, es lo que antiguamente se llamaba ser un poco excéntrico o ser una persona… rara ¿no?, eso es lo que yo entiendo por friki; lo que pasa es que también es una cosa muy subjetiva lo que yo opine que sea raro, a lo mejor para otra persona no lo es, pero

Universidad Pontificia de Salamanca

siempre pienso que son las personas que se salen de la norma, ¿no? y que no se salen de la norma un poco, sino que en general, a todo el mundo pues le choca un poco su forma… de ser.

I: Muy bien…

Hombre1: Bueno, yo soy J…, tengo 36 años, trabajo en un banco y soy economista. Y en cuanto a la pregunta que has hecho, considero que friki es una persona que… es rara y diferente. Que tiene una serie de manías y de comportamientos diferentes a los del resto de la gente… básicamente es eso.

Mujer2: Yo soy E…, tengo 33 años, trabajo en una consultora y considero que ser friki es una persona que tiene aficiones que son diferentes a los del resto, a las que tenemos la mayoría, pues… no sé, que son muy fans de los cómics… yo lo entiendo así, como una persona que es muy rara, que se aparta de la norma, pero también porque tiene una serie de aficiones.

Mujer3: Vale. Yo soy E…, tengo 26 años, actualmente me estoy preparando unas oposiciones, soy opositora (ríe) y bueno, para mí, lo que es el mundo friki son aquellas personas que… que tienen unas aficiones pero muy arraigadas, entonces, lo que hacen es tomar la forma de vestir de la gente que les gusta, o sea, el estilo japonés… o gótico o… bueno, se puede decir, ciertas tribus urbanas, pues esa… adoptan en su forma de vida, pues ese tipo de vestimenta, complementos etcétera y bueno, para mí eso es ser un friki.

Mujer4: Bueno, yo soy V… trabajo como orientadora laboral, tengo 29 años y para mí ser un friki es una persona que se sale un poco de la norma o de lo normal, pero sobretodo como decía E… también, en sus aficiones: que le gusta jugar a juegos de rol, que tiene algo muy… o sea, tiene aficiones diferentes a las que… pues que aparte de leer o ir al cine, pues les gusta jugar a juegos de rol, o disfrazarse de una diferente manera o no sé… o foros… o tendencias diferentes a las que la gente, entre comillas, considere como normal, que depende también de lo que cada uno considere como normal ¿no?...(ríe) sí, sí.

Hombre2: Bueno pues yo soy V… tengo 30 años, soy informático, y… claro, pues…. Yo me considero que en bastantes aspectos (ríe) estoy rodeado de frikis, pero, en el sentido… muy en el sentido profesional ¿no? yo, para mí un friki, pues es una persona que aparte que tiene pues unos gustos o unos hobbies totalmente diferentes pues, lo lleva más, bueno, los personifica más que cualquier otro… yo es que, en mi caso, como lo veo, que está ahí, que es gente… son diferentes, tienen sus peculiaridades, pero que no son ni buenas ni malas, o sea, son simplemente diferentes.

I: ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?

M2: Yo creo que la forma en la que se exterioriza… porque tú lo identificas bien físicamente, lo que decía ella, que se identifican mucho con los dibujos manga, o los ves diferentes de la norma y es lo primero que te salta a la vista. Que luego hablas con él o con ella y dices "ay, pues no es la imagen que me había hecho", pero yo creo que sí, que la imagen es como lo primero que ya los encasillas, por decirlo de alguna manera.

M3: Sí, yo creo que es lo primero que te llama la atención, que vas por la calle y ves al que… va vestido… de una forma particular, al estilo, ese que en España no se ve tanto, pero que en Japón se lleva mucho lo de ir como muñequitas, que no sé cómo se llama esa tribu, pero vamos, que tú entonces los ves y dices "jo, qué chica más friki", porque es muy poco normal ver a una persona vestida por la calle con eso, con una faldita y con el pelo así, como si fuera una muñeca… pero de todas formas, también, eso es que… para mí es que ser friki tiene varios grados…

H2: Sí.

M3:… O sea, que yo creo que de todas formas todo el mundo en algo es un poco friki. Friki o fan, es que claro, a lo mejor el nivel más bajo puede decirse que es "fan"… alguna gente que es… por ejemplo, el fenómeno de "Perdidos" que hay ahora ¿no?, pues por ejemplo hay mucha gente que le gusta mucho esa serie y dicen "soy un friki", pero no… eso no es ser friki, a lo mejor es ser fan, porque tú no vas vestido como… como a lo mejor uno de los

Universidad Pontificia de Salamanca

personajes, entonces para mí ya es un poco el "grado cero" es ser fan y luego, según vayas comportándote o tomando ciertas, no sé, hábitos, prestados de esa afición o ese fenómeno que te gusta, entonces ya vas incrementando un poco la escala.

M1: Yo es que pienso que las personas que son así, tan frikis ¿no? lo que están buscando es afianzar un poco su personalidad, digamos que quieren sobresalir de alguna manera y eso… a ellos les hace pensar que son diferentes y originales. O sea, que yo creo que va bastante con la personalidad de cada uno y que es bastante más profundo que… que lo que nosotros creemos, porque si no, nadie se atrevería muchas veces, porque ves frikis-frikis, o lo que llamamos frikis, gente tan rara y estrafalaria, no se atrevería a hacerlo simplemente por una tontería, es mucho más profundo, eso yo pienso que les hace sentirse distintos de alguna manera, o sea, no pasar desapercibidos. Y yo creo que eso es una cosa, mmh…

M3: Sí, pero yo creo que eso, que les hace ser diferentes del resto de la sociedad, pero también les hace ser pertenecientes a un grupo…

M1: Sí… de alguna manera…

M3:… Porque realmente les ves y siempre van todos juntos.

M1:… Buscan una identidad. O sea, son personas que están buscando una identidad. Y a lo mejor de esa manera…

M3: Sí, luego habría que saber los motivos, de a ver "¿por qué te quieres apartar de la sociedad y pertenecer a un grupo?", pero eso ya…. Es muy personal.

H1: Espera, es que yo quería decir, al hilo de lo que has dicho de "Perdidos", es que yo ¡soy muy fan!...

M3:.. No ¡si yo también! pero, pero que… serás fan, no friki.

H1: Claro, es que yo, estoy aquí, y a lo mejor voy a ser yo friki y no lo sé (Ríen todos).

H2: Pero es que yo creo que…

H1: Claro, pero es que a lo mejor ellos nos ven a nosotros frikis, a lo mejor ellos se consideran normales, y somos los demás los que los consideramos frikis, a lo mejor es eso.

M3: Pero por eso, eso es lo que yo digo, que todo el mundo es un poquito friki porque, por eso, el tema de las series, joer… la gente que le encanta el fútbol, que se va allí con sus… a ver sus partidos, con su camiseta y tal, si lo vemos desde ese punto, de exteriorizar, también es una estética común ¿no? llevan la camiseta y la bufanda y la gorra…

H2: Claro, pero lo que pasa es que aquí, perdona, es que aquí parece, o lo que yo estoy entendiendo es que, ser friki es… si te quieres vestir de manga o si tienes unas aficiones muy concretas, o sea, que es un término que lo estamos utilizando como un término despectivo, el ser friki… porque entonces ser friki ¿Qué es lo que es? Porque si siguiésemos así, a razón de lo que tú decías, que quieren sobresalir…

M1: Sí, sobresalir.

H2: Pues entonces, cualquier tribu urbana, como se les llama ahora ¿son frikis?

M1: Sí, para mí muchas sí lo son, pero esa es mi opinión.

H2: Pero es que esa palabra, se ha empezado a utilizar esa terminología hace muy poquito, punkis había hace 20 años y no eran frikis, entonces, ¿qué es un friki?

M1: Claro, porque antes los llamabas excéntricos o raros, y justamente ha salido esta palabra…

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Es la palabra de moda.

M1:… Es que en cierto modo es eso mismo.

H2: Pero es una palabra, no es una tendencia, la tendencia yo creo que existía desde hace mucho tiempo, que ahora tú les quieras llamar o se les llame la sociedad frikis, pues les llamamos frikis pero… no, no creo que vaya en sí, en la persona, que tenga una tendencia de que quiera sobresalir ni nada, la persona es como es y el resto les llamamos de una manera porque son diferentes a nosotros. Que estoy totalmente de acuerdo contigo de que… cuándo eres friki y cuándo no eres friki. Yo… me encantan los ordenadores porque me dedico a ello, pues seguro que habrá gente que dirá "tú eres un friki, es que estás todo el día con el ordenador…", porque sí… porque a mí no me gusta la tele, y si no me gusta la tele pues estoy con el ordenador ¿Soy un friki?, pues vale.

M1: Pero es que yo a eso no lo veo ser friki.

M4: Claro.

H2: Claro. Pero es que, es que, claro, pero… te puedo asegurar que hay gente en mi trabajo, en mi mundo, que es que son totalmente frikis, o sea, no tienen ningún tipo de conversación que no sea orientada totalmente a eso, son frikis, no les puedes hablar de ninguna cosa… pues…

H1: Pero a esos seguro que te los encuentras por la calle y no ves que son frikis, o sea…

H2: Sí, efectivamente, van con traje y van con todo y entonces ¿qué pasa? ¿Esos no son frikis?

M2: Pero entonces esos, en lo que se diferencian, es en que tú no puedes tener una conversación con ellos "normal", yo que sé, del fútbol o de unas vacaciones o lo que sea… porque se centran en un tema. Por otro lado, estoy de acuerdo contigo en que utilizamos el término friki para todo: para el que es un poco rarito, para el que tiene una afición que parece diferente, para aquel que está pasado de moda o nos creemos que está pasado de moda… Porque cuántas veces no habéis oído en la tele, gente que sale, que yo qué sé, que van a otro ritmo y ya dicen "este es un friki"… es verdad que es una palabra que yo creo que está mal usada… pero…

M3: Se generaliza mucho.

M1: Yo también, creo que sí… porque además cada persona tiene un concepto diferente de lo que es friki, y yo creo que esta reunión, digamos, ¿no? está hecha justamente para eso, para saber a quién se le considera friki, en opinión de varias personas, y haría falta que los que ellos mismos dicen que son frikis, pues expliquen un poco más qué es eso, para que así los demás ya sepamos un poco más sobre eso… Lo que hemos hablado antes de empezar, me parece que ha sido ella, o ella... antes, que habéis hablado un poco de los góticos y en mi opinión de los frikis, a los góticos les considero frikis a los góticos también.

M4: Es que yo creo que estamos considerando friki a alguien que se sale un poco de la norma, porque al hilo de lo que decía antes un poco E… de todo el mundo, la gente que va al fútbol y que tal… que se pone la bufanda…

M1: Pero es que esos son aficionados.

M4:… Ya, pero es que es algo cultural, porque estamos acostumbrados a verlo desde que somos pequeños en el fútbol, en las quinielas, en verlo los domingos, en ver al abuelo, a tu tío, a tu padre…

M1: Eso es lo que se llamaban forofos.

M2: Sí.

M3: Sí.

Universidad Pontificia de Salamanca

M4: Exactamente, y entonces estamos categorizando a frikis pues, en lo que decíamos: góticos, tal, no sé qué…. Pero desde mi punto de vista, para mí un gótico es un gótico; no es un friki. Para mí un friki es una persona que, no que exterioriza…. No sé muy bien las tendencias de los góticos, pero yo veo una persona que se viste de negro o que lleva la cara pintada de blanco y tal, yo veo que es un gótico, pero no… no lo relaciono como que tenga aficiones como jugar a juegos de rol o los cómics o tal. Y sin embargo un friki, desde mi punto de vista, yo creo que sí, que es alguien que hace algo que sé más o menos lo que es, pero no… más o menos me puedo hacer una idea, pero yo nunca he jugado a un juego de rol, a lo mejor si me pongo me gusta, pero es algo que no todo el mundo conoce, ni no todo el mundo sabe. Sabes, tienes a lo mejor una idea, un concepto de lo que es, pero hasta ahí…

M1: Pero tú crees que todos los frikis, por ejemplo, es una pregunta que yo, porque no tengo ni idea ¿juegan a juegos de rol?

M4: Desde mi punto de vista sí.

M1: Los que… se consideran frikis, sí, no los que a nosotros nos parecen raritos.

I: ¿Creéis que también son frikis los personajes televisivos llamativos o excéntricos como El Chiquilicuatre, Paco Porras etcétera?

M2: Pues yo… Paco Porras, Leonardo Dantés y todos esos sí son frikis.

M1: Y para mí también.

M4: Pues para mí no. Para mí son excéntricos, nada más. Le pondría friki a lo mejor…. No sé, en algo. Pero ya poniéndolo de forma negativa. No diría "esta persona es friki", sino que diría "es un excéntrico, quiere llamar la atención en la tele", pero no lo consideraría friki desde mi punto de vista, desde lo que considero yo que es un friki.

H2: Es que yo no creo que son ni excéntricos (ríen todos), están representando un papel… es un papel, es como el payaso del circo, entonces tú te pones ahí, que es algo con… yo es que tampoco veo la tele, por eso no sé quién son, precisamente no veo la tele por este tipo de gente, entonces, a mí que salgan con una camisa floreada y bailen la jota pues…. bueno está ahí y me parece muy bien… si les pagan por eso... pues mira, estará encantado, pero a mí me gustaría saber si esa persona, una vez que sale de la parafernalia de la TV o el teatro, lo que está haciendo, cómo se comporta, si de verdad es lo que aparenta o es una persona, entre comillas, normal. Vamos es que yo no sé… es que no, esos para mí no son, no.

H1: Yo creo que muchos son actores, que están actuando, y otros son, directamente, deficientes, yo creo que son deficientes para hacer esas cosas por la tele, es que si no, no se entiende (ríen todos).

M1: Sí. Es que a veces más que la caja tonta parece la caja loca, porque deficientes hay a montón…

H1: Yo creo que eso, que es otra cosa, en la televisión unos son actores y otros son deficientes, no son lo que estamos hablando aquí.

M1: Pero actores…. No sé, esas personas no pueden ser normales luego en su vida. Las personas normales no harían eso.

H2: Vale, pero es que claro, de decir eso a decir que esa persona es un friki, que una persona que se está dedicando a buscar lo más raro para ver si hace de reír al resto de la gente, pues eso no es ser un friki, eso es ser… bah, me callo ¿vale? Eso es ser… bueno ¡eso es ser un hijo de puta!, porque es así, o sea, yo no me voy riendo de la gente porque vea que yo qué sé, que tiene una pierna más corta que la otra o que se ríe y es muy escandaloso… yo no voy buscando eso, la TV parece que sí, y si a eso le podemos considerar que son frikis o que son diferentes, pues sí, pues mucha gente, habrá muchos millones de gente diferente… pero es que todo lo que es el mundo de la TV, como estoy totalmente en contra, en desacuerdo con ello, es que no lo veo. Es que…

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Ahora dejamos a un lado esos personajes excéntricos de la TV, y nos centramos un poco más en los frikis "de a pie", que no salen en la tele… no sé si conocéis a alguien así… compañeros de estudios… de trabajo… o gente con la que os habéis cruzado por lo que sea, no me deis ningún nombre pero podéis darme cualquier ejemplo, vamos a intentar describirlos y lo apuntamos, me decís ¿qué tipo de personas son?, ¿qué cosas son "típicas de los frikis"?...

M2: Es muy típico los cómics… La vestimenta.

I: Más… ¿qué aspecto tienen?, ¿cómo visten?, ¿qué edad tienen?... ¿qué música escuchan?, ¿tienen sentido del humor?, ¿gastan mucho dinero o poco?, ¿qué estudios o profesiones pensáis que les atraen más?

M3: Pues en la cuestión del dinero, yo creo que sí se gastan bastante dinero, porque son aficiones… caras. Eh, por eso, si se quieren comprar un cómic de Spiderman del año… 1950 o lo que sea, pues… debe costar una barbaridad. O sea que yo creo que es gente que tiene, que tiene bastante dinero, o sea, bastante dinero no, pero que se pueden permitir esos caprichos o que a lo mejor se quitan de otras cosas.

M4: Que son jóvenes.

M2: Yo creo que eso no.

M3: Yo incluiría hasta 40 años o así.

M2: Yo creo que es gente con alto nivel cultural y gente muy viajada, o que al menos ha visto otras cosas.

M3: Que prácticamente toda la información que obtienen, la obtienen de internet. Vamos internet es su fuente de todo.

I: Antes has dicho que alguno podían vestir, por ejemplo, como una muñeca japonesa…

M3: Sí, bueno, una estética determinada, o sea, que dependiendo de al grupo que quieras pertenecer o a tu forma de ser, pues adoptas una estética en particular. Luego también yo qué sé… que les gusta mucho ir a reuniones donde se encuentran ellos, para intercambiar ideas, o no sé yo, exposiciones… de muñequitos o de "La Guerra de las Galaxias" o cosas de esas.

I: ¿Qué más?, ¿son más chicos que chicas?, ¿al revés?, ¿igual?...

M4: Yo más chicos, no sé por qué pero tengo el concepto de que son más chicos que chicas y que los informáticos son muy frikis (ríen todos).

I: ¿Qué más profesiones… informático?

M3: Dibujantes…

M2: Creativos….

I: ¿De ciencias o de letras?

M2: De ciencias, yo diría ciencias.

M4: Yo también.

M3: Yo las dos. Mucha gente de informática ¿no?

M4: Hay mucha gente de letras ¿eh? también.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: A ver, de letras ¿pensáis que por ejemplo sociología sería una carrera de muchos frikis?

M4: Sí, y políticas también.

M1: Y bellas artes.

M2: También.

M3: Y filosofía.

I: Y por el otro lado a ver ¿matemáticas… física?

Varios: Sí, sí, también.

I: ¿Y hay alguna que no sea nada friki? ¿Cuál?

M4: Derecho. Derecho nada, y medicina a mí tampoco me pega nada.

M3: No. Ni farmacia.

H1: Ni arquitectura.

M3: Hay ciertas profesiones que yo creo que no… no sé, es un tema tan, tan cerrado ¿no? que no deja lugar para… hay personas que luego a lo mejor es un arquitecto y le pueden gustar mucho los comics pero no… no pega.

I: ¿Qué más? Antes habéis dicho que es a veces no se relacionan mucho con la gente porque están con su tema, pero que les gusta reunirse… entonces ¿son sociables o poco sociables?

H1: Son sociables entre ellos.

M4: Claro.

H2: No. Yo creo que son sociables con todo el mundo, pero que el resto de la gente no queremos entenderles. Entonces, es… no es que ellos… ellos están aquí y tú puedes hablar con ellos, pero es que somos nosotros que decimos "yo con ése no tengo nada que ver, me voy al otro lado"…

M2: Vale, pero yo creo que todos conocemos a alguna persona que nosotros consideramos friki, y yo creo que a veces, si intentas mantener una conversación, llegas a un límite donde ya no te da para más ¿sabes? Tus aficiones, las suyas, tu manera de pensar… las suyas….

H2: Pero yo creo que eso es… eso también te pasa con el que tienes sentado al lado del trabajo y… y estás con él, ¿sabes?

M2: Ya, pero creo que con esos tienes un punto de encuentro ¿sabes? En algo, en el trabajo, las motivaciones, en la forma de ser… y con los otros, vamos….

H2: No, pues yo creo que todo es cuestión de intentar buscar, o sea, si quisiésemos, intentar buscar cuál es el punto de afinidad, o sea, que todo el mundo tiene que tener una afinidad y ya es encontrarla, pero es que no quieres, o sea, si no lo quiero yo intentar muchas veces con mi pareja, ¿te crees que lo voy a intentar con un tío que le veo de pascuas a ramos o que le veo ahí? No, tú por tu camino y yo por el mío que… yo creo que es un problema del no querer de la sociedad en sí, de que cada vez somos más interioristas y nos dedicamos a lo nuestro, sólo te intentas relacionar con lo que más se parece a ti, y nada más.

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Es que a lo mejor no es incómodo para mí, quiero decir, que tú lo estás enfocando en que a lo mejor es incómodo para mí relacionarme con un friki, pero a lo mejor es que es para él incómodo, relacionarse conmigo, yo, que le parezco una aburrida, estereotipada etcétera, etcétera….

M4: Sí. Yo estoy contigo también, E….

I: Entonces ¿cómo son en ese sentido? Si pueden considerarte a ti aburrida o estereotipada, ¿qué dice eso de ellos? ¿Qué adjetivo podemos darle?

M2: Radicales, que son un poco radicales. O a lo mejor soy yo que he tenido mala suerte y me he encontrado con gente muy radical que se considera friki…

I: ¿Qué más?... ¿Qué música escuchan?

M2: No sé ¿Marilyn Manson?

M4: Depende de lo que le guste a cada uno.

M3: No sé, es que yo tampoco conozco a grupos así que sean frikis…

M4: Pues yo creo que pueden escuchar cualquier tipo de música.

H2: Yo es que la gente que conozco y es así, de verdad, es que son…

M4: ¿Y qué escuchan? ¿De todo?

H2: Pues, pues es que… por eso me sorprende, es que escuchan de todo, escuchan lo mismo que pueda escuchar yo o que podamos escuchar cualquiera de nosotros.

H1: ¿No es que escuchen algo alternativo?

H2: No a ver, es que son gente…

M4: Son individualistas. No tienen… a ver, ese que decías antes, que se va con las espadas ¿ese es friki, no?…

H2: Es que ¡a ver! Yo te estoy hablando de gente que tiene 40 años, o sea que… que dices ¿es friki o no es friki? Pues oye, yo no me compro una malla de cota y un escudo y me voy con una espada por la calle, pero sin embargo, o sea… yo le veo lo más normal del mundo cuando hablo con él, y él y todos sus amigos, pues se van. Y si hay un evento de que va a salir la película de "El Señor de los Anillos", pues a mí me parece estupendo que se junten ahí y se lo pasen… porque yo he visto las fotos y yo digo "joer, es que os lo pasáis bien, es que yo me quiero ir con vosotros" (Risas) y les ven y son, pues son normal, y escuchan cosas normales, visten cosas normales y tienen, pues, sus excentricidades.

M4: Entonces son ¿aficiones?, ¿no es que luego sean raros en el entorno del trabajo?

H2: No.

M4: Pero es que tú antes has dicho que había frikis con los que no se podía hablar, que sólo tienen ese tema…

H2: No, a ver, es que te estoy hablando de que, o sea, esos, o sea, yo, en el mundo en el que me rodeo tengo al informático, que es que de verdad, es monotema, es que no puede salir de ahí… a gente como esos, que de verdad, a mí me llamaron la atención, o sea, yo he visto pues que se dedican a hacer mucho maquetas… y tienen muchísimo…

M1: Pero eso yo lo veo como una persona que tiene aficiones…

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Claro.

M1:… Yo eso no lo veo friki, eso.

H2: Bueno, pero te vuelvo a decir lo mismo, yo no me voy con un escudo y voy vestido de templario por la calle, ahora mismo, yo no voy.

M1: No, no, no.

H2: Es que ¿eso es un friki? Bueno.

M1: Sí, eso sí que lo veo friki.

H2: Pues eso es lo que te estoy diciendo. Gente al menos que yo conozco, y que yo interpreto, o que la gente interpretamos como friki, yo, en cuanto a música y en cuanto a cosas, yo lo veo lo más normal del mundo y yo, o sea, tienen hobbies, que, yo digo, maquetismo, que ellos se dedican a pintar ahí los muñequitos con los que luego juegan… pues no sé.

M1: Pero yo es que eso lo veo que es más una afición, yo eso no lo veo friki, las maquetas.

M4: Pues yo eso sin embargo sí. Yo todo lo que sean aficiones que se salgan de lo que… de lo que rodea a mi mundo, que pueda ser ir al cine, leer, salir, escuchar música, o sea, esas cosas, salir con los amigos y tal. No conozco a nadie, de mi mundo cercano, de mis amigos, que se dedique a pintar… como en su caso a lo mejor, o que se vaya a hacer peleas medievales, o que… entonces, siempre que la afición se salga de lo que me parece a mí normal, lo considero friki.

M1: Ah.

M4: No sé si es así, pero yo lo considero.

H1: Sobre todo si estamos hablando de las tribus urbanas y demás, lo que decimos es que son personas normales pero con aficiones diferentes; por ejemplo un coleccionista de sellos no sería un friki, porque hay poca gente que sea coleccionista de sellos, pero es normal. Y sin embargo si alguien colecciona algo rarísimo o si ya… si tiene la casa llena, como lo que decíamos del fútbol, si tiene una bufanda no es un friki, pero si tiene la casa llena de cosas del Atlético de Madrid, y se casa con la camiseta del Atlético de Madrid, pues es un friki (Risas).

M1: Y hasta otro nombre le daría yo… (Risas)

I: Vale, nombres, nombres ¿qué otros nombres se les pueden dar a los frikis? ¿O qué nombres se les daba antes? Que hemos hablado de que es una palabra reciente… ¿hay otras palabras que podamos usar para llamar a los frikis, se os ocurre?

M1: Yo, excéntricos, sería mi definición, una persona excéntrica.

M3: Hombre, y ya incluso un poco rarito, rarito… ya intentando… aunque quizás sea más en plan más despectivo.

I: Sí, pero aquí no hay nadie oyendo, no es para herir a nadie, esto es sólo para sacar las palabras.

M3: Sí, bueno, o sea, "mira, éste que está aquí todo el rato con esto… mira qué rarito es".

M1: Pero que hablamos ahora y antes de lo de despectivo, yo a las personas frikis, que sí, que hay gente que además lo llama peyorativamente, "éste es un friki"... y yo sin embargo, no lo veo así, veo que hay personas que a mí me parecen, o yo considero, frikis, que son personas excéntricas o raras, pero incluso las veo originales y sin embargo hay otros frikis que no…

Universidad Pontificia de Salamanca

M3: No. A mí personalmente no me parece que ser friki sea algo malo…

M2: No, no tiene por qué ser.

M1: Es que no entiendo por qué tiene que ser malo.

M3: No, es que yo, si fuera friki, a mí me quieren insultar diciéndome que soy una friki, y a mí me daría exactamente igual.

M1: No, es que depende de cómo te lo llamen, que es que hay muchas veces que si te dicen "anda, pero qué friki eres, qué bien" o que te dicen "jo, qué friki eres", que te quedas diciendo "qué horror, parece que me están insultando". Claro, y de hecho hay gente a la que no le gusta que se lo digan, porque a lo mejor, la persona que se lo dice, se lo dice peyorativamente, como diciendo "anda que eres… bufff".

M3: Claro, porque hay mucha gente que se piensa que ser friki es algo malo… por lo que hemos dicho que es salirte fuera de la norma, que es hacer algo extraordinario pero a veces parece que tenemos que ir todos… como si nos tuviera que gustar a todos lo mismo…

I: ¿Qué más gustos? ¿Qué más aficiones? Hemos hablado de cómics, maquetas, espadas, internet…

M3: El Rol…

M1: Lo de las espadas.

H1: El espacio, todas las cosas del espacio.

M4: Ese tipo de películas.

H1: Los marcianos, Star Trek.

M4: Sí, ese tipo de películas, El Señor de los Anillos, las Trilogías…

I: Las trilogías ¿Como algo concreto?
M4: Sí, pero enlazadas también a… a lecturas.

I: ¿Les gusta leer?

M4: Yo creo que sí

I: ¿Vosotros pensáis igual, que les gusta leer?

Varios: Sí.

M4: Leer sí, pero ese tipo… trilogías…

I: ¿Leer una cosa en concreto?

M4: No novelas.

I: Vale ¿qué tipo de lecturas les gusta, o temáticas?

M2: Ciencia Ficción

M1: Ciencia Ficción… Vampirismo

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero habéis dicho "El Señor de los Anillos", que no es vampiros y no es Ciencia-Ficción ¿qué es?

H1: Pues para mí es algo mitológico, como que se lo creen todo, todas las historias.

I: ¿Son un poco crédulos, entonces?

H1: Para mí, sí.

M1: Fantasía, fantasía…

I: Entonces, ¿a todos, leer os parece que es importante?, ¿Para vosotros el friki es una persona lectora?

M3: Sí, leen bastante.

Varios: Sí.

I: ¿Quién no lo cree, o regulín?

H1: Yo sí, pero no. Leer sí, pero no todo, lo que les gusta.

M1: Yo es que como tenemos distintas opiniones… yo no, no les considero de leer.

H1: Es que luego ven mucho la TV, mucha TV, mucha serie… no tanto leer.

M2: Yo pienso que sí que leen, pero temas, temas concretos, como habéis dicho, Ciencia-Ficción, cómics, mitología…

M3: Sí, leer también. Yo creo que sí leen.

H2: Sí.

M4: Sí, yo creo que sí, pero siempre eso, exactamente, temas concretos o de… no sé, no creo que… no veo a un friki leyendo "El Código Da Vinci", no sé por qué.

M1: Eso.

M3: Eso, es que no leen esas novelas, o sea, best sellers y esas cosas.

M4: Eso. Cosas que no leemos todos.

I: Vale, vale. ¿Y el rol? Que alguien ha dicho que el rol podía ser algo típico de ellos, ¿os parece que puede ser típico de los frikis?, ¿sólo de algunos?, ¿o no?

H1: De algunos.

M2: De los que sí se consideran frikis, yo creo que sí.

M3: Yo sí, pero yo lo asocio a un determinado tipo de frikis, o sea "los frikis de los juegos de rol", o sea, no… no a todo el que sea friki.

I: Por ejemplo, a un friki de Star Trek, que le encantara Star Trek ¿le veis jugando a rol?

M4: Yo sí.

Universidad Pontificia de Salamanca

M3: Yo sí.

I: ¿Pero a un rol justo de Star Trek o a cualquier rol?

M3: No… no sé, yo es que no conozco mucho los juegos de rol, pero supongo que sí, que podría…

H1: Pues yo no, yo al de Star Trek no le veo jugando a un juego de rol, sino que le veo en el ordenador jugando a los marcianitos o algo así (risas).

M3: Hombre, pero no sé, dentro de lo que le guste a una persona, yo creo que puede ser un poco polivalente ¿no? y que aparte de eso, de "oye me encanta Star Trek y la Guerra de las Galaxias" puede quedar con otro amigo y jugar…

M1: O el día que no echen otra película de Star Trek (Risas) dice "bueno, pues nada, hoy jugaré al rol" (Risas).

I: ¿Y qué os parece a vosotros el rol, o los juegos de rol?, ¿qué opináis de ellos?

M3: A mí me gustaría jugar alguna vez, no sé, me apetecería probarlo.

I: ¿Si te invitara alguien a participar, irías?

M3: Sí iría, me parece interesante.

I: ¿Y a vosotros?

M4: Uy, yo creo que iría primero como observadora (Risas), pues… hombre, creo que han hecho mucho daño los medios de comunicación, en cuanto a… a lo que se ha… o sea, siempre se ha visto como algo negativo, como tal… o a alguien que se le ha ido la pinza y es porque juega a juegos de rol o tal, pero nunca como algo positivo. Entonces, si no estás dentro del mundo ese… de momento, yo creo que tiene que estar bien y tal… pero me gustaría, primero, verlo. Antes de…

M1: Pues a mí no me gustan los juegos de rol… me parece una cosa tontísima. O sea, sin… absurdo, absurdo total. El organizarte ahí una historia que te estás inventando… me parece de niños pequeños. Fíjate que ha tenido tan mala prensa porque han pasado cosas… pero sin embargo yo, desde que lo conocí, que jugaba mi hija con sus primos cuando eran pequeños, pero yo lo veía un juego tan absurdo, me parecía tan… tan infantil. No me parecía ni un juego. No me han gustado nunca.

H2: Pues a mí, perdona, al contrario, me parecen muy inteligentes.

M1: Ya me he dado cuenta de que tú y yo no…

H2: No… no… en el sentido, es que es el sentido de que, cuando hablamos de un juego, parece que todo tiene que ser de un tablero de mesa en las que te dan las normas y te dicen "juega", y entonces, en el momento que llega alguien y dice "yo quiero pensar por mí mismo y hacer un juego"… y simplemente que no tenga que estar dentro de una casa, que pueda salir y jugar, me parece que tienen una creatividad que eso, nadie lo valora, y que lo único que se valora es cuando sale alguien y dicen los medios de comunicación "es que este chico jugaba al rol…. y mira lo que esto"… tenemos todos los días jugando a los niños con la consola, que son juegos de rol, son juegos de rol para una persona, y los juegos de mayor audiencia son los que te coges un arma y vas por ahí matando.

M1: Sí, eso sí.

H2: Y eso no son las personas que hay eh… de los que decimos que son frikis que van vestidos y eso, no, eso es el hijo del vecino que le han comprado los 15 juegos para que juegue.

Universidad Pontificia de Salamanca

M1: No si eso no, yo los juegos de rol, para nada, la mala prensa que tienen no me la creo, o sea, para nada, no los veo así, pero los considero muy infantiles y lo encuentro una tontería, no me parece un juego.

H2: Pues yo no.

M1: Es que no me parece un juego. No me atrae nada.

I: Si os invitaran a participar en un juego de rol, pero de rol en vivo, con disfraces ¿os apuntaríais?

M1: Ah, pues a lo mejor me haría gracia, sí, por los disfraces y eso sí.

M3: Yo sí, yo sí, por lo que te he dicho, que tengo curiosidad.

M4: Yo sí. Yo sí, con disfraces sí.

H2: Yo sí, sí.

I: ¿Quién no? levantad la mano… vale, 2 no irían (H1 y M2) y los demás, 4 sí irían a jugar con disfraces. Vale. Y si alguien muy cercano a vosotros, un hijo/hija, un hermano/a, un amigo/a os dice que le han invitado a jugar a rol en vivo pero que no sabe si ir o no y os pide vuestra opinión ¿qué le diríais?

M3: Yo sí le animaría, porque es que la verdad no veo que un juego de rol sea malo.

M1: No. Eso no, si fuera por ejemplo mi hija le diría "no, no me apetece mucho que vayas, la verdad". No. Porque veo el concepto que mucha gente tiene de los juegos de rol, entonces no me gusta, pues para mi hija, que participe en una cosa así. No.

H2: Yo, si fuera a jugar con disfraces y todo, por el campo, yo le diría a mi hijo que no, que mejor se quede en casa y que los disfraces los deje para carnavales o algo. Porque no sé. Hombre, por mi forma de ser, le diría que hiciera lo que quisiera, pero si yo tengo que decir si sí o si no, pues no va. Porque a mí no me gusta, y que no. Andarte disfrazándote y yéndote por ahí, yo diría que no.

M2: Pues no sé, si es alguien que le gusta, y le gusta experimentar, pues sí…

I: Sí. Pero si es alguien que no está seguro y te pide consejo.

M2: Pues yo le diría, "hombre, yo no lo haría", ya ahí el condicionante es muy duro (Risas), pero… creo que depende un poco de cada uno. No sé, es que, igual sin experiencia, mira estaría como ahora, le diría "entre tú y yo, como es que no lo conozco, pues no sé en qué posición quedarme, porque es que lo desconozco".

M3: Pues yo sí le animaría, sí, es que no me parece… más que nada porque yo no tengo un concepto de los juegos de rol negativo, a pesar de la mala prensa que ha dicho antes V…, pero no… a mí… y yo sí iría, pero es que yo ¡no tengo vergüenza! (Risas)

I: ¿Y tú? Aconsejarías a tu hermano o a tu hijo….

M4: Sí… ¿hemos dicho que conoce el grupo, no? si conoce el grupo sí, si no me lo pienso ¿eh?... Uff. Si fuese un grupo que conoce y tal, entonces sí. Si no, me lo pensaría un poco, aunque yo creo que le diría que sí, no sé.

I: ¿Por qué?, ¿qué pensáis, que se puede ir de las manos o algo así?

M4: No sé por qué, me da… ahí, no sé. Sí, algo así.

I: Y tú ¿si alguien te pidiera una opinión?

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Si es que la gente que es muy cercana a mí no iría, así que no me lo iba a preguntar (Risas). No, que decida, si es que cada uno es libre, yo ahí, no entro, me da igual.

I: Volvemos al papel, de las cosas que hemos apuntado aquí, vosotros personalmente, ¿Todos estáis de acuerdo con todas?, ¿con cuáles sí y con cuales no? A ver, tengo aquí que son personas un poco "rechazadas por la sociedad" ¿Quién está de acuerdo y quién no, con esto?

M1: Yo no estoy de acuerdo.

M2: Yo tampoco.

I: Y los demás…

M3: Sí… Es un rechazo, no al 100%, pero… sobre todo por cierta parte de la sociedad. Por ejemplo las personas mayores, de… mayores, de 60 años para arriba ¿no?, eh… no son capaces de entender cómo, por qué actúan así. Entonces yo… creo que por cierta parte de la sociedad sí que pueden tener un poco de rechazo. Sí… ¿no? enfocándome a ese sector, a gente más mayor.

I: La siguiente cosa es "que gastan mucho dinero", ¿os parece que sí o que no?

Todos: Sí.

I: ¿Estáis todos de acuerdo?, vamos a señalar ésta… la siguiente, "que tienen aficiones caras".

Todos: Sí.

I: Sigo, si alguien opina que no, que me interrumpa. "Que tienen aficiones raras".

Todos: Sí.

I: Vale. "Que usan mucho internet".

Todos: Sí.

I: Vale. "Que tienen una estética marcada", luego vemos cuál, pero marcada, que se les reconoce por su estética.

H1: No. No a todos.

I: En esta tenemos dudas…

M4: Cuando están en su mundo aparte, en sus fines de semana o tal, sí, pero no creo que nadie vaya al trabajo vestido de Star Trek.

M3: Sí, eso.

H1: Sí. El que va disfrazado, luego va a trabajar con traje y no parece nada (Risas), pero luego se junta con los amigos, el fin de semana o cuando sea y ya entonces va, o que se disfrazan a lo mejor para ver la serie (Risas).

M1: Se ponen de Mr. Spock y dicen "dame las orejas que ya empieza".

H1: A lo mejor. Luego a trabajar van tan normal.

I: Vale, siguiente, que son "originales", si alguien no está de acuerdo que lo diga.

Universidad Pontificia de Salamanca

M1: Sí, yo creo que sí son originales.

H1: Pues yo creo que no, los de la tele y eso no.

I: Los televisivos no ¿hay una distinción?, vale.

M1: Pues yo sí, yo la gente que considero friki yo creo que es gente original, sí.

I: Que tienen un "carácter difícil".

M3: No. No especialmente.

Varios: No sé.

I: Que pueden escuchar, por ejemplo, a Marilyn Manson, hemos dicho una…

M3: Bueno, pero no sé, yo eso lo he dicho como ejemplo, que me parecía a mí así un poco… es bastante diferente.

I: Sí. Está bien, son las cosas que te vengan a la cabeza, si lo racionalizamos todo pues al final... uno relativiza. A ver, "que son, en general, jóvenes".

Varios: Sí.

M1: Sí, yo con eso estoy de acuerdo.

I: Alguno habéis dicho que hasta los 40, antes…

M3: Sí yo… pienso que pueden ser… hasta una edad así más o menos, o sea, de 20 a 40 años la gente que se puede, se puede meter ahí.

M4: Pues yo de 40 no lo veo.

M1: No.

M4: ¿Tú tampoco? Yo de 35 para abajo.

M2: Yo es que no le pondría límite de edad. A lo mejor la típica mujer que ahora es mayor y ha estado muy reprimida y oye, ahora… te llevas una sorpresa.

M1: No, pero en general, en general los frikis yo creo que son más bien jóvenes. De 35 para abajo yo también.

M3: Pero eso choca por ejemplo con lo de… las aficiones caras. Un chavalito de 18 años o 20, que está estudiando, no se puede pagar… ciertas cosas.

H1: Hay algunos que sí tienen ese dinero.

M3: Sí, pero…

M4: Pero es que a lo mejor, yo creo que aparte de las aficiones caras, a lo mejor una persona con 18 o 20 años no tiene dinero a lo mejor para gastar, pero si te dice tu madre "¿qué quieres que te regale?", pues dices "un cómic".

M1: Sí.

M3: Sí, eso sí.

Universidad Pontificia de Salamanca

M4: O tu tía, o tal…. Y entonces lo enfocas todo a eso, y entonces cuando tienes trabajo tú ya dedicas tu dinero a eso.

H1: Y yo creo que sí, que tienen dinero. No sé, yo recuerdo que cuando era más joven, no ganaba tanto, pero tenía más dinero para gastar en lo que quisiera, y ahora que ya gano más, no me lo puedo gastar, tengo mi hijo, la casa…

M1: Lógico, es que tener un niño…

H1: Claro, por eso, ahora no me puedo gastar el dinero en esas cosas pero cuando soy joven, hubiera podido gastármelo en eso o en aparatitos nuevos, o lo que sea.

I: Vale. Habéis dicho "que tienen un nivel cultural más bien alto", o sea, que han ido a la universidad o irían a la universidad…

M2: Sí

Varios: Sí…

I: Que son gente que "ha viajado o ha conocido otras cosas", otros países.

M1: No, yo en eso no.

M4: No, yo ahí tampoco.

M3: Yo tampoco estoy de acuerdo

I: Que son "individualistas".

M2: Más que individualistas, de grupos pequeños.

M1: Grupos pequeños, sí, sí, tienes razón, eso me parece a mí. Sí, son más bien de… de gente que sea afín a sí…

M3: Sí…

I: ¿Estáis de acuerdo todos en lo de los grupos pequeños?

M3: Sí.

M1: Porque los demás, para ellos somos frikis.

M4: Sí. Y en grupos pequeños, que sean afines a ellos, o sea, también frikis.

M1: Sí, claro.

M2: Sí, sí.

M1: Por eso, que los que están fuera de eso, para ellos son frikis.

M4: Claro. También. Depende de cómo lo vea cada uno.

I: Que "van a reuniones de frikis", que les gusta reunirse.

Todos: Sí.

I: Que "son más chicos", que chicas.

Universidad Pontificia de Salamanca

Todos: Sí.

M3: Yo no, para mí es que no sé.

M1: Yo creo que sí, es posible que sí, que más chicos, menos las que decía ella que llevan los trajecitos de muñecas japonesas… con los lacitos.

I: Que son más bien "sociables", eso ya antes quedaba en duda…

M1: Yo normal, les veo normal.

M3: Sí, en eso, normal.

I: Que "son fantasiosos".

Todos: Sí.

I: Que "son crédulos".

H1: Sí.

M4: No.

M3: No.

M1: No, eso no.

I: Que son "radicales".

M2: Bueno, sí.

M3: Yo diría que no.

H2: No, yo no.

M1: Hombre, es que radicales… lo de ser radicales, pueden serlo pero con sus ideas, están muy seguros de lo que…

I: Vale, entonces lo leo todo, lo que más estáis de acuerdo, sin que eso sea cerrado, es en que son más bien jóvenes, más bien de un nivel cultural alto, que son de grupos pequeños, que les gusta reunirse en reuniones de frikis, que son fantasiosos, originales, que gastan mucho dinero en aficiones caras y raras y que les gusta mucho internet. Vale. ¿Pero qué tienen estas cosas que hemos rodeado y que son las que para vosotros son frikis, qué tienen en común?, ¿qué os parece que tienen en común? ¿Qué las hace, en vuestra opinión ser frikis? A todo esto y a las aficiones que hemos dicho: cómics, internet, Guerra de las Galaxias… los disfraces, las espadas, la TV… ¿qué tienen en común?

M1: Que ellos mismos se consideran distintos al resto. Todo eso les hace ser distintos que el resto y yo creo que eso es lo que les hace… Y que no están dentro de la norma, que son distintos.

H1: Que no es lo que haría todo el mundo.

M1: Eso, que no es lo que haría cualquier persona común. Aunque luego todos no tengan… no todos los frikis tienen esas características, no todas. Pero sí tienen la característica de que las suyas, igual que las del otro, les hacen ser diferentes a la gente que está dentro de la norma.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero estas cosas, las cosas ¿qué tienen en común? Para sacarles el jugo de lo friki o el lazo que las une…

M1: Lo que decía él, que a lo mejor son cosas llevadas al extremo.

H1: Es que cualquier de esas cosas, llevadas al extremo sería friki, lo que decíamos del fútbol, si además uno lo hace totalmente visible.

M1: O lo que decía él de los ordenadores o que les gusta mucho la informática… pero que les gusta en extremo, o sea…

M2: Cuando hacen de eso su forma de vida.

M1: Que todos usamos internet y no por eso somos frikis, pero el que lo usa en extremo y lo vive…

M2: Eso, que al final, de su excentricidad, entre comillas, convierten en una forma de vida, que todo gira alrededor.

M1: Convierten su hábito en una forma de vida.

I: Y si antes hemos hablado de lo que es típico en los frikis, al contrario ¿qué pensáis que es "antifriki" algo que un friki nunca haría o diría? ¿Qué cosas no les pegan?

M3: Por ejemplo, ir a misa todos los domingos, con pantalón de pinzas, polo y los tres niños, por ejemplo. O sea, para mí una antifriki, es una persona, como te voy a decir, demasiado conservadora.

M2: Sí. Opino igual.

I: No son conservadores.

M3: Mmh, sí, no, o sea, se puede decir que un friki no… para mí un extremo de una persona friki, ya te digo, demasiado conservadora, o que le gusta hacer lo que está establecido… y yo que sé, de familia grande…

M4: Vamos, que Rajoy no puede ser friki (Risas).

M3: ¡Por ejemplo! (Risas)… ni Esperanza Aguirre, ni Mayor Oreja.

H2: ¡Uy! Nunca se sabe (Risas). Se quita la corbata y lo mismo.

M1: A mí me resultan un poco frikis algunos de esos no te creas (Risas).

I: Vale, entonces ¿qué os parece en general? Los frikis pueden ser de izquierdas, de derechas, o da igual ¿pueden ser cualquier cosa?, ¿son apolíticos?, ¿hay alguna tendencia que os pegue más para los frikis?

M2: Apolíticos.

M3: Yo creo que son apolíticos también.

I: ¿No les va la política?

M4: A mí me pega más la izquierda ¿eh? si tuviera que elegir diría izquierda.

M2: Pueden ser más cercanos a la izquierda.

M3: Más cercanos a la izquierda pero…

Universidad Pontificia de Salamanca

M1: Quizás sean más cercanos a la izquierda pero externamente, porque son más transgresores y parece que la derecha se asemeja más a la gente dentro de la norma, entonces puede ser, por eso, que se quedarían, no sé.

M3: Pues no sé, yo no les veo muy activistas políticamente.

M1: No, no, yo tampoco, pero si hay que elegir, más de la izquierda. Lo que decía ella, que aparte de apolíticos, que es lo que se ha dicho al principio, si hubiera que poner derecha o izquierda, pues yo les veo más de izquierda por lo que ha dicho ella, que son efectivamente más transgresores puesto que hacen cosas fuera de la norma… y la gente de derechas, pues suelen no salirse de la norma, de lo que está establecido.

I: Vale. Os voy a contar un caso, que a lo mejor habéis oído porque ha salido en los periódicos: He conocido el caso de un chico que al casarse, lo hizo "a lo friki": El novio entró a la ceremonia con la Marcha Imperial de Star Wars, la novia con El Señor de los Anillos, partieron la tarta con una espada láser… ¿Qué opináis de todo esto?

M4: Que es muy friki (Risas) es que no tiene otro nombre, otra palabra (Risas), anda, original es, porque ha salido hasta en la prensa.

M1: Ah ¿sí? Yo no lo había oído.

M4: Sí.

H2: Pero eso es en España ¿no?

I: Sí. Es en Barcelona.

H2: Pero eso tampoco nos tendría que sorprender tanto, es porque es en España, ¿no?, pero la gente se va a Las Vegas y se casa de Elvis Presley y no pasa nada, lo que pasa es que lo hacen dos personas solas, a escondidas, que cogen a la de la limpieza y le dicen "echa una firma", pero aquí, como esto es oficioso casarse, los 200 invitados. Bueno, pues cada uno tendrá que…

M1: Es que aquí las costumbres no tienen nada que ver, ni el sitio ni nada… entonces claro…

M3: Pero a mí me gustaría ir a una boda así, te lo tienes que pasar…

M1:… Entonces, lo que allí sería una boda corriente, aquí… no.

H2: Pero bueno, o sea…

I: Y a vosotros ¿Os gustaría ir a una boda así?

M2: Yo el problema es que no me lo tomaría en serio, o sea, me parecería que estoy ¿sabes?, en cualquier sitio (Risas).

H2: Pero es que, o sea, perdona ¿eh?, estás diciendo ese caso, pero no hace tanto, hace dos meses, estaba saliendo en los medios de comunicación, eh… no me acuerdo en qué ciudad es, que tú te casas de medieval…

M3: ¿Una boda medieval?

H2:… Que te vas a un castillo, y te visten. Pues es exactamente lo mismo ¿no? lo único que si pones la de Star Wars eres friki ¿pero y si te vas a un castillo no? si dices "pues mira, tu vas a ir vestido de Lanzarote y tu de Doña Jimena"…

M1: No es lo mismo, pero….

H2:… Y venga, y todos los invitados se ponen la casaca y todos a comer con las manos…

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero eso que está contando él ¿no os parece friki a vosotros?

M1: No.

M3: Sí, también, a mí sí.

H1: No.

M1: Y los que se han casado debajo del agua… o sea, que hay muchos…

H1: A lo mejor, depende, yo no lo veo friki, deja de ser friki cuando…

M1: Yo no lo veo friki.

M4: Yo no lo veo tan friki, a mí eso.

M2: A mí sí.

H1:… Cuando todo el mundo lo ve normal, o sea, que deja de ser friki cuando la gente lo ve normal. Al principio el primero, sí que lo vería friki, pero si ya lo hacen muchos de medieval y la gente ya se ve normal, ya no sería friki.

I: Entonces una boda medieval ¿os parece friki?

M3: A mí sí.

H2: Pues yo lo veo a lo mejor, igual, o sea, bueno, es que para mí casarse que es también ir disfrazado, eso de "me pongo el vestido de blanco, o el pingüino y tal", o sea, a mí.

M1: Pero eso es una tradición, perdona.

H2: Bueno, será una tradición, pero como yo no me he casado, no lo tengo arraigado.

M1: Ya. Pero no lo puedes comparar.

H2: Pero para mí es lo mismo, al final, es, es… voy vestido de algo que yo no soy.

M1: Pero una cosa es una tradición, y un traje, igual que cuando… ¿los soldados van disfrazados? No, van vestidos de soldados, los curas, van vestidos de curas, no es un disfraz. Es que…

H2: Bueno, según quien lo mire ¿no? o sea…

M1: No. Perdona, pero es que no. Es que un disfraz, si te vas al diccionario y lo lees, verás como un traje que está hecho para una profesión o para un evento no está, no es un disfraz. Vamos a ver, un disfraz es una cosa y un traje hecho ex profeso para ese asunto, es otra cosa.

H2: Sí, pero, al casarte…

H1: Un disfraz es si me pongo yo el traje de una monja. Pero no si soy yo la monja.

M1: Claro, efectivamente.

H1: Porque yo no soy una monja.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Pero si yo me voy a casar y me disfrazo del Rey Arturo, voy disfrazado, entonces, casarme como el Rey Arturo, para mí, es ser igual de friki que el que va vestido de Star Wars, de capitán de Star Wars. Es exactamente lo mismo, porque si la norma es la norma, la norma es ir de blanco o ir de negro y que todos los invitados vayan súper arreglados y que todas las mujeres no puedan andar. Esa es la norma (Risas) claro.

M1: No, pero es que hablas de eso y ahora mismo lo estás poniendo peyorativamente y no.

H2: No, peyorativamente no.

M1: Sí, sí, sí. Una boda…

H2: Para mí una boda es una reunión de amigos en la que tendrían que estar las personas como son, no disfrazarme y estar aparentando una cosa que es, para mí es apariencia, así que para mí… pero eso ya es entrar en otro tema ¿sabes? Pero, simplemente quería hacer la relación con ese mismo caso, que es una boda a la que he ido hace unos meses.

I: Claro, y por eso hemos preguntado si ese caso medieval también les parece friki… pero sin embargo, no, han hecho una distinción. Ahora os pregunto otra cosa, hemos visto que en general sí os gustaría u os haría gracia ir a una boda de estas características, pero, si es vuestra pareja la que os dice que él o ella es súper friki y que le encantaría hacer una boda así, ¿aceptaríais?

M2: Pues en mi caso creo que no. Yo me he casado hace 2 años, súper convencional todo, disfrazada como tú dices, y todo así, no me salté ni una regla. Ahora si me dice mi pareja y vamos, no. Me daría no sé qué.

M1: Es que eso no es friki, es una horterada.

M2: Porque… no sé. No lo veo. No me lo tomaría en serio. Para mí casarme ha sido algo serio, en lo que creía y que he hecho convencida, que yo tengo unas creencias determinadas y no, no me parece. A lo mejor estoy cayendo en el convencionalismo, en la norma, en el conservadurismo, pero es que no sé, no lo entiendo de otra manera, no lo comprendería.

I: ¿Y tú, E…? si te dice tu chico que os casarais así…

M3: Pues me quedaría un poco impactada… pero tampoco… me lo podría plantear. O sea, me tendría que convencer más que nada por… por el hecho de decir "madre mía la que podemos organizar", pero realmente, como yo no creo en el… el matrimonio como, bueno, o sea, a mí las bodas demasiado conservadoras, o sea, clásicas, no… están bien, pero… pero tampoco es algo que, que vaya conmigo. Entonces por hacer algo diferente. Pero o sea, a lo mejor con 4 amigos, o sea, con gente que… Y que sepa que se lo van a pasar bien y que van allí porque quieren hacerlo, no al critiqueo ¿sabes? O sea… algo que sepa que les apetece.

I: Pero has dicho amigos ¿y si van tus padres, eso te influiría?

M3: No, no. No, porque mis padres tampoco… me dirían "estás como una cabra" o tal, pero… vamos, que no, que afortunadamente no tendría a lo mejor un problema de decir… jo, que ellos son más conservadores o… pero no, en mi caso no tendría ese problema. Aunque ya os digo que de un primer momento no le diría que sí, porque sería algo de… de pensártelo. Pero yo creo que si insiste mucho y yo veo que es algo que él lo ve vital, pues sí. Podría, podría ceder.

I: ¿Y tú? Si ahora te casaras y tu novio te pidiera hacerlo a lo friki…

M1: Pues no, porque en esta vida ves muchas cosas pero ¡esto me parece una horterada! Una falta de personalidad, un querer llamar la atención, es como una cosa hortera ¿no?, hacer eso… conmigo desde luego no se casaría así.

I: ¿Y tú?, ¿y tú?, ¿vosotros?

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Yo es que… yo no lo haría… es que yo lo digo. Yo no lo haría, ni tampoco lo pediría. Ni lo pediría ni lo aceptaría ¿vale? Pero porque… mi sentido del matrimonio es que no hay… o sea, que para mí el matrimonio es totalmente diferente.

M1: No te mojas ¿no?

H2: Sí, sí. Es que me estáis diciendo que si me casaría de esto, digo que no y… vamos, ni lo haría, ya está.

M1: Vale, vale.

H2: Por eso es ni una cosa ni la otra.

I: ¿Ninguno lo haría en principio?, vale, pero ¿cuál sería el argumento?, el argumento a favor del no ¿cuál es la palabra?, por ejemplo, ella sí ha dicho que "le parecería poco serio", ella ha dicho que no porque es "hortera"… ¿qué más palabras?

M4: Yo con la familia no me casaría así. Ahora, con los amigos… sí. Por ejemplo. Pero no es por nada, es que no veo a mi abuela… no, no. Es que no. Alucinaría la mujer. Vamos a ver, ni a mi abuela ni a mis tíos ni nada… a mis padres, que están también ¡pero vamos! Al resto de la familia no, Vamos, no, no. Es que ni me lo plantearía.

I: Entonces en la boda no ¿a lo mejor en la despedida de solteros sí?

M4: Sí, pero es que incluso si es en plan con amigos y así… una vez que ya te has casado y ya lo has hecho con la familia y tal, si dices en plan, "vamos a hacerlo con los amigos y eso" que incluso puedes hacerlo otra vez. Pero hacerlo como "lo oficial" así, pues no. No. No.

I: Vale ¿Queréis añadir algo más?

H1: Que yo no lo haría, por lo mismo.

I: Vale. Algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿creéis que es cierto?, ¿qué opináis de esta moda?

M1: Sí. Yo creo que sí. Yo creo que efectivamente hay mucha gente que vamos, que es friki, entre comillas, porque es una moda. A lo mejor no son frikis, pero intentan parecer frikis porque es moderno.

H1: Yo creo que sí… bueno, que se ha puesto de moda. Lo que antes era ser un tipo un poco raro ahora es ser friki y eso es más moderno, queda mejor. Y por eso ahora no importa que te vean así. Sí puede ser una moda.

M2: Pues yo creo que no. Por lo que decía antes; yo creo que es una cosa en la que creen, que hacen su forma de vida, que viven en torno a eso y no creo que sea influenciado por una moda, creo que viven de verdad y lo creen todo eso.

M1: No. Los que son de verdad no son por moda. Qué va. Pero hay gente que no es friki.

M2: Pues no sé. Yo no lo veo así.

H2: Pero porque ahora hay más televisiones que hace 30 años. Que ahora tienes tres televisiones en casa, pero…

M2: Si, también los medios de comunicación influyen.

H2:… Pero no es que haya más frikis ahora…

M3: También les dan más cobertura.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2:… Los frikis, o la gente peculiar siempre ha estado ahí, lo que pasa es que ahora te los sacan… pues no sé. A lo mejor no viene al caso, pero es como lo de que "ahora está de moda salir del armario", pues… pues es lo mismo, que "está de moda ser friki", pues homosexuales habrá habido toda la vida, pero antes no salían en los medios de comunicación.

H1: Pero un gay lo es toda la vida y…

H2: ¿Qué no lo es?

H1: No, que lo es y sin embargo un friki…

H2: ¡Ah! Que te había entendido que no lo es (Risas) por eso digo…

H1: No. Que lo es siempre, pero un friki no tiene por qué y yo creo que no es siempre.

H2: Bueno, habrá de todo, digo yo.

H1: Pues yo creo que no. Que un friki es hasta cierta edad y luego ya dejas de ser friki y ya está.

H2: No sé. Yo creo que al final es lo mismo, porque es como lo de "¿se hacen o nacen?", ¿no?, pues esto es igual. ¿A lo mejor hasta los 40 años pues eres un friki o tienes unas… unos hobbies raros y… de repente cambias pues porque se te ha venido…? Yo que sé ¿Por qué se te ha iluminado la vida y has dicho "yo qué sé, me voy a centrar que ahora tengo otra vida"? No sé.

M1: Es que ser friki yo creo que es un poco fruto de la edad. Yo creo que sí. Lo que hablamos o el concepto que yo tengo, o que cada uno tenemos y por eso ahí ha salido lo de que son jóvenes… yo pienso que va con la edad. Cuando uno está aún afianzando su personalidad y todo eso… luego creo que cuando un día llega a estar más seguro de quién es y cómo es, pues ya no es tan friki.

M4: Pues yo creo que no lo sabemos. Porque son cosas que…

M1: Yo digo que yo creo ¿eh?

M4: No, no. Ya, claro. Si yo es que creo que como son gente relativamente joven no sabes si la gente… de ahora, los que tienen 30 años y tienen este tipo de tal, si dentro de 40 o cuando tengan 40 años seguirán con ese tipo de aficiones, como no tenemos demasiados datos…

M1: Pero hemos dicho que los ha habido toda la vida, es lo que dice él.

H2: Ya, pero… o sea, yo he conocido a gente con 15 años y gente con 40… y para mí, o sea, no veo diferencia de que tengan 15 a que tengan 40. No. Tienen su… o sea.

H1: Ya. Pero es lo que hemos dicho; que haberlos los ha habido siempre… Sin embargo ni antes ni ahora se ven frikis de esa edad, tan mayores. Los que hay son jóvenes, antes y ahora.

H2: ¿Qué no se ven frikis?

H1: Que no se ven de esa edad.

M4: De esa edad no.

H2: Pero es que, a lo mejor, no ves tú los frikis o los que podamos considerar frikis, en el ambiente en el que te mueves. O sea, yo ya te digo… bueno, lo primero es que yo cada vez que veo la tele, veo mucho friki, porque me

Universidad Pontificia de Salamanca

encuentro a gente que va vestido ahí con… con la patilla de los Ramones y el tupé de esto y yo digo "pero si esto está pasado de moda" y tienen 55 años, 60 años.

M1: Pero de esos hay pocos.

H2: Los hay, los hay ¿sabes?

M3: Por ejemplo, esos que están en la Gran Vía, los dos hermanos estos… estos tienen ya 50 años.

I: ¿Quiénes son? No los conozco.

M4: Pero esos son heavies, no frikis.

M3: Bueno, pero…

H2: Pero me da lo mismo, es que ser heavy, ser heavy hace 40 años o hace 30 años, es igual que ser punki, o sea, yo veía a mi vecino que era punki y yo decía "madre mía" y me decía mi madre "no te juntes con él"…

M1: ¿Y has visto cuántos punkis hay ahora?

H2: ¿El qué?

M1: Punkis ¿Cuántos hay?

H2: Los hay…

M3: Todavía quedan.

H1: Bueno…

H2: Los hay.

M4: Pero no tiene nada que ver.

M1: Pero no tiene ni punto de comparación.

M3: No, hombre, no, pero…

H2: Hombre, pero…

M1: Si es que antes te encontrabas con punkis continuamente.

M2: Sí.

M1: Ahora quedarán 4 punkis, comparado con lo que había. Porque han crecido y…

H2: Pero porque es la tendencia de ese momento. O sea, hace 20 años, pues eran los punkis, ahora ¿qué hay que llamarles?, ¿moddies?, ¿o nocturnos?, o tal…

M1: No. No, es que han vivido, es que han crecido y ya no son punkis.

M4: Hombre, es que no pega nada (Risas).

M1: Pues claro.

Universidad Pontificia de Salamanca

M3: Hombre, es que a mí sí me llama la atención una persona mayor con una estética… un poco diferente. Por eso lo que decía de los chicos o señores esos de la Gran Vía…

M4: Sí, sí…

H2: Sí. Si salen en la tele.

M3: Sí. Son hermanos.

M4: ¿Unos que son gemelos? ¿Qué son como calvos por arriba y luego por detrás con pelo largo?

M3: Son unos que están siempre allí, donde el McDonald's de la Gran Vía.

M1: Pero esos, seguro que están mal de la olla.

H1: Sí, eso es que tienen que estar mal, no es lo normal.

M3: Están ahí y se dedican a estar con su litrona.

M1: Es que eso no es ser friki.

M1: Yo no sé, es que no los conozco, pero me parece que estar ahí todo el rato no es normal, pero tampoco es friki.

I: Vale, pero ¿hay alguna cosa o cosas frikis en concreto que penséis que se han puesto "de moda"?, ¿algún tipo de vestimenta?

M3: Hombre, la esta de los góticos, yo veo que está ahora más de moda, la estética gótica, sobre todo con… algunos grupos que han salido, es que no sé… Los "Tokio Hotel" ¿se pueden llamar?, sí… Veo que llevan ese rollo así…

M1: Ah, sí. Un poco vampírico.

M3:… Y el flequillín así, y también ese estilo de los chicos que van un poco más andróginos, que no parecen muy masculinos, vamos, que van ahí con sus pitillos ajustados y con la cara pintada, no sé… sí, me parece, por lo que veo a la gente de los chicos jóvenes y tal por Gran Vía sí que me fijo, que lo veo más… eso para mí sí que se ha puesto de moda.

M1: Sí…. Pero no hay una vestimenta friki, así muy fuerte, quiero decir que… no ¿verdad, no?

M4: Es que yo creo que estética, como se pueda… es lo que estábamos comentando que es que depende de la afición que tengas. Entonces eres friki de "Star Wars", o eres friki de "El Señor de los Anillos", pero no, no es una vestimenta como ser gótico o tal.

M1: Ya, pero podrías ir de Gandalf, por ejemplo. Y encontrarte mucha gente así.

M4: Sí, pero no van, no hay. No. Es dependiendo del grupo en el que tú, en el que tú estés… pero que luego no van así, no salen así…

M1: No. No van vestidos…

M4: No van así para salir de copas ni nada de eso.

H2: Sí, sí van vestidos así para ir a tomar copas.

M4: ¿Ah, sí?

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Sí, sí.

(Risas de todos)

M4: ¿En serio?, ¿todos los fines de semana?

H2: Hombre, pues todos los fines de semana que salgan, sí, pues no sé si…

M2: ¿Pero tú les has visto disfrazados?

H2: Hombre, pues yo me encontré a unos que iban con una espada de samurái hecha de cartón y… van tan contentos. Si es que a mí me parece muy bien.

M4: Eso sería en carnaval.

M2: O una despedida de soltero.

H2: No, no. No era carnaval, no.

(Risas de todos)

M1: ¿Y qué años tenían?

H2: Pues yo qué sé, veintitantos.

M1: ¿Y van con una espada de cartón?

H2: Sí, sí. Pero es que, pero es que…

M1: Eso no es ser friki, de verdad, es ridículo.

H1: Eso pienso yo.

H2: Es que, vamos a ver, vamos a ver, no es la espada sola, van con su gabardina, lo que llevan debajo pues esto, y les ves con la espada del Naruto. Es que es así.

M1: ES que si queremos hablar de los frikis pero no peyorativamente, a eso no le puedo considerar friki, porque claro que eso, para mí es peyorativo y mucho, Para mí ir por la calle uno con una espadita de cartón, sólo le falta el este de papel, el gorro de papel de Napoleón.

H2: Pero es que eso es lo mismo que puedo pensar yo para la gente que va ahí vestido de muerto, que digo "¿Tú pa' qué vas ahí pintado de muerto?"

M4: Pues lo mismo, es igual.

M1: Es igual, y yo lo opino. Yo por ejemplo de las chicas estas, digo chicas porque veo más, o he visto más chicas góticas que chicos, no sé por qué… pero… pues es que a mí me parece de un ridículo y de un… o sea, es que me parece absurdo, me parece que no están bien de la cabeza.

H1: Pero a ver, es que si están mal de la cabeza no son frikis, son sólo personas que están mal de la cabeza. Pero si no están mal de la cabeza, son frikis, es decir, que lo hacen a posta, se visten así porque quieren, son frikis.

M1: Claro, es que yo no considero a un friki que esté mal de la cabeza, es una persona más estrafalaria o que tenga gustos más raros depende en qué cosa, no… Le considero original o tal, pero hay a personas que por ejemplo, los góticos no me parecen nada originales, porque es que van todos igual. O sea, es como unos borregos, o sea, uno ha

Universidad Pontificia de Salamanca

dicho que los góticos tienen que ir blancos y con esto y tal y van todo así, con las botas y… yo digo "qué pena, unas chicas tan monas, jovencitas" que a lo mejor las ves disfrazadas con… es que eso yo no lo considero friki, considero que no están bien.

H2: Ya, pero es que originales no hay ninguno, porque todo lo están copiando…

M2: Sí, es así.

H2:… No hay nadie que se esté inventando algo nuevo ¿o no?, es: "yo me quiero disfrazar y me disfrazo… o voy vestido de… de un comic, de un manga" y es que ya estaba inventado ¿no? yo estoy cogiendo y me estoy yendo a un sitio que les digo "vísteme de esto", no soy original, porque lo estoy copiando.

M1: No, es que para mí no es friki, ya os lo he explicado, esa gente para mí no es friki.

I: Vale. Habéis dicho que no hay una indumentaria común para todos los frikis. Sin embargo, por ejemplo yo os puedo dar como ejemplo que parece que están de moda las camisetas con chistes frikis ¿eso lo conocéis?

M2: No.

M4: Ni idea.

H2: Yo sí.

I: V… a lo mejor lo conoce porque hay algunos chistes que son sobre informática, como el del código binario…

H2: Claro.

I: Pero porque es algo a lo mejor profesional. Entonces, los demás, bueno, todos, por ejemplo, otras camisetas, con dibujos de… no sé, de Cthulhu… ¿os suena?

H1: No.

M2: ¿Qué?

M3: ¿Ein?

I: Nada, solo era por comprobar si eso es conocido o no. Vale. Otra pregunta; ¿Creéis que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores?, y si es que sí, ¿cuáles serían?

M2: Mmh, sí… puede ser.

H1: Es que antes hemos hablado de los punkis y ellos sí tenían una ideología, unos valores, digamos, o los rastafaris… pero los frikis no sé.

M3: Los góticos si tienen su… si es que…

H1: Políticamente hablando…

M1: O religioso…

M3: O simplemente una forma de sentir.

H1: De lucha contra el capitalismo o algo así ¿pero los góticos? Y los frikis no sé. Los que se visten de manga y esas cosas creo que no.

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Yo creo que no.

H1: A lo mejor defienden los valores japoneses, pero no lo sé.

M1: No creo, yo creo que los frikis así, de principios y tal no hay ninguno suyo.

M3: Pues yo me imagino que sí que tendrán sus valores, pero como ahora mismo yo no conozco a nadie que… no te podría decir.

H1: No creo.

M1: Es que no es un movimiento que…

M2: Mmh… quizás la independencia, yo los veo independientes.

I: ¿Qué más? Valores puede ser en un sentido muy amplio… ¿no hay ninguno que sea típico de los frikis?

M2: Yo decía, que no sé si me has escuchado, que la independencia y la libertad… igual diría yo eso. Porque son diferentes, consecuentes con una forma de vida distinta.

M3: Yo creo que también son muy solidarios. Solidaridad entre ellos o solidaridad, en general.

M2: Son muy libres. La libertad.

M4: Yo es que no les identifico un valor, o sea, yo creo que cada uno, individualmente, tendrán sus valores pero no les identifico un valor en concreto al grupo.

I: Vale. Si un día, por cualquier razón, alguien os dice "eres un friki, o una friki" ¿qué os parecería?

H2: Yo es que lo escucho todos los días, a veces varias veces. Pues bien. Si es que me da igual. O sea, es que no lo considero ni que sea en el mal sentido ni en el bueno, o sea, no es una cosa… yo es que es una palabra que la tengo… que la utilizo. Entonces, eh, bueno.

I: Y a ti, V… ¿si viene alguien y te dice "eres una friki"?

M4: Pues nada. Yo le digo, tú eres un… lo que sea. No. Es que no lo considero… Es que depende de por qué me lo haya dicho.

I: Ya, pero eso no lo vamos a contemplar, te lo han dicho.

M4: Ah, ya, bueno, pues no, es que no lo considero tampoco despectivo, eh, o sea, no es una palabra que… si me die otra cosa, pues a lo mejor me enfado, pero depende de por lo que sea, pues a lo mejor le puedo decir "sí, soy friki porque me gusta mucho la decoración o…" sí. O sea, es que no, no lo veo que sea una palabra despectiva, no me sentaría mal, si alguien me dijese "eres friki".

I: Vale ¿y vosotros?

M3: Vale, yo lo primero es que preguntaría por qué, pero vamos, que me dijera lo que me dijera no… no me lo tomaría mal.

M2: A mí me daría igual. Si me lo dice alguien que se que va en mal plan, a lo mejor ya digo "vamos a ver", pero no. Me daría igual. No me lo tomaría a mal.

H1: A mí me haría gracia. Pero igual, les preguntaría el por qué.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Si por ejemplo te dicen que eres un friki de la economía…

H1: Pues si eso existe… ¡muy bien! (Risas)

M1: Yo si me lo dicen, diría "Ah, pues por fin ya sé lo que es ser friki".

I: ¿Conocéis el festival del Día del Orgullo Friki?, ¿habéis ido a verlo alguna vez?, ¿qué opináis de él?

M1: ¡Oye!

M3: Sí, a mí sí me suena, sí que he visto a gente…

M4: Ese es el día que se visten ¿no?, que hay como un… ¿en el IFEMA o algo así?

I: No sé, contadme lo que vosotros penséis

M4: Es que yo creo que sí, que hay como un día en el que hay, están ahí, no sé si es eso ¿eh?, que ahí están y las, la gente va como… pues es una feria de frikis y allí cada uno va, vestido de lo que le da la gana y ¡ahí sí que veo yo que van todos disfrazados! Que no hay ninguno que no esté disfrazado.

M1: Estás rodeado.

H1: Están todos ahí.

M4: Exactamente.

I: ¿Pero qué hacen allí?

M4: Pues en realidad no sé muy bien el qué, yo creo que… se disfrazan, van allí, y supongo que intercambiarán…

H2: Los cómics que tengan repetidos, será "te cambio a…"

M1: ¿No serán los cromos? (Risas).

M4: Claro. No sé muy bien qué harán, pero el caso es que se reúnen y van todos. Lo que yo he visto… ah, también van disfrazados de lo que tú decían, de cómics japoneses y me imagino que habrá allí, no sé, stands de tiendas de cómics o de maquetas…

M3: Para ver material nuevo…

M4: Sí, este tipo de cosas. Claro.

M3: Lo que yo no sé… si los hacen, o sea, el día ése, los meten a todos en un pabellón del IFEMA o si hacen también actividades por la calle, al aire libre.

I: Vale, vale, os voy a dar un poco de pista. Lo del IFEMA es otra cosa, es una feria de cómics en concreto que hacen anualmente. El día del Orgullo Friki es una cosa que se hace ahora, en mayo, efectivamente, en la Gran Vía, y que se hace un poco para reivindicar el "Oye, que somos frikis y estamos aquí".

M1: Como el día del Orgullo Gay. Pero en vez de reinonas van de Star Trek.

H1: Pero entonces sólo entran los que son frikis que se consideran frikis ellos. No valen lo que estábamos diciendo antes, del friki del trabajo o el friki de los ordenadores a lo mejor. Si van disfrazados de Star Trek y todo eso es porque son los que se consideran ellos frikis, no los que la gente les dice.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Claro, porque ¿cómo te vas a disfrazar de un ordenador? (Risas), ¿sabes?, ese es diferente.

H1: Por eso digo que, ahí, ¿quiénes van?, frikis-frikis, por así decirlo ¿no?, que se identifican con lo friki.

I: ¿Y qué os parece eso?... Si os invitan a ir a verlo ¿vais?

M4: Pues yo porque no lo sabía pero… ahora sabiendo que es.

M3: Pues es ahora en mayo

H1: Yo iría con mi niño y se lo pasaría bien (Risas), sería como llevarle a ver la cabalgata. Yo iría, pero eso a mirar si es llamativo y divertido.

I: ¿Os parece que tiene sentido?

M3: ¿Decir que están orgullosos de ello? Sí, a mí todo lo que sea sentirse orgulloso de uno mismo, me parece bien.

M1: A mí me parece que no hay que sentirse orgullosos ni que no. Yo soy así, como soy, y punto.

M3: Yo creo que eso también se hace un poco para salir a la calle.

M1: Es que ya vamos a estar orgullosos de todo, "orgulloso de ser… andaluza, ama de casa", o lo que sea…

H1: De ser Sagitario…

M1: Es que además no me parece que…

M3: Ya, pero yo veo eso, que lo utilizan, eh, como excusa para poder salir a la calle, todos, con sus amigos, y poder ir disfrazados sin que nadie les apunte más todavía con el dedo, porque un día normal, hoy viernes por la tarde cortas la Gran Vía con 500 personas disfrazadas y tal…

H1: Pues no sé, yo creo que estas cosas es todo económico, intereses económicos, saber quién ha metido dinero o que empresas se anuncian y sacan beneficio. Si empieza el Corte Inglés a sacar regalos, libros… Eso se hace mucho en muchos sitios, las asociaciones de comerciantes que sacan un festival para dar salida al negocio.

M1: Dar salida a cosas viejas…

H2: Venga aquí, todo lo del Star Trek, con el canon, venga, otro kilo.

M1: Cosas que tengan del año de la polca, se las venden a ellos. Y como saben que van a sacar organizan una…

H1: A mí no me extrañaría que eso se haya organizado para que se beneficie el barrio o… de verdad, las asociaciones de vecinos, o de comerciantes, o de bares o lo que sea.

M1: No sé yo si iría, si fuera ellos no iría a eso si está organizado en ese plan. Los frikis no picarían en eso, no sé.

I: Ya estamos acabando, la penúltima pregunta es, utilizando el estereotipo de que todos los frikis quieren conquistar el mundo, como vosotros no sois frikis, no voy a preguntar si estáis de acuerdo o no con eso, pero, imagino que todo el mundo se ha preguntado alguna vez qué haría si pudiera cambiar el mundo: si efectivamente, vosotros que estáis aquí, ahora mismo dominarais el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras ¿qué cambiaríais?

M1: Buff, Dios mío, muchas cosas.

M3: El sistema económico, el sistema de reparto de la riqueza, el sistema educativo.

Universidad Pontificia de Salamanca

M1: Prácticamente todo.

M4: Todo. Habría que tirar el mundo y empezar de nuevo.

I: ¿Qué cosas haríais en concreto?

M4: Yo ilegalizaría las armas.

M1: Yo educación a tope de…. A vamos, nadie sin una educación. Y si no tienen padres que sepan educar, pues que se lo puedan quitar a los padres para que esa persona tenga una buena educación. No habría ningún problema en el mundo.

M4: Yo daría más peso político y más poder a las mujeres.

H2: ¡Ala!

M1: Sí, sí. Estoy de acuerdo.

H2: Yo no, yo haría que todo el mundo fuese como yo, si todo el mundo es como yo, no habría ningún problema.

(Risas y murmullos)

H2: Claro, si voy a ser yo el que voy a gobernar, no voy a poner que el carácter sea el de otro, no, pongo mi carácter, porque yo voy a ser el que gobierne. Si todos piensan como yo, no hay ningún problema.

M4: Pero qué aburrido ¡qué aburrimiento!

H2: Pero no habría problemas, la cuestión es que solucionas los problemas, si todo el mundo piensa igual nadie se sale del modelo. Ya está. Solucionado.

M2: Uy, no creo, creo que eso de hacer a todo el mundo igual ya se ha intentado en la Historia anteriormente y no ha funcionado.

H2: Bueno, es en un caso hipotético.

M2: Yo acabaría con las desigualdades en el mundo.

M1: Eso con la educación se ha acabado.

M2: Más educación, sanidad…

H1: Pues yo no sé, estoy pensando pero es que además, por mi forma de ser, las políticas intervencionistas no me gustan. Creo que pensamos que si cambiamos algo podemos mejorar algo y no, muchas veces lo que podemos hacer es estar estropeándolo. Es lo que pienso… a lo mejor cambias algo y arrastras todo. Pero bueno, en todo caso cambiaría que hubiera menos egoísmo o que la gente no fuera tan mezquina a veces, cambiar los sentimientos. Pero cambiar cosas… y eso no sé. Pero si pudiera cambiar la forma de ser de la gente, sí haría que fuera menos egoísta, que se preocuparan de los demás. Pero en ese plano. No cambiaría la política o la economía. Eso es lo que creo, que hay personas que dicen que cambiarían algo que es malo, pero eso lleva un proceso y es por algo, cambiarlo de repente puede ser peor.

I: Bueno, pues en la última pregunta volvemos a lo general: pero como no tenemos tiempo no vamos a hacerlo en plan debate sino que hacemos una ronda como cuando empezamos, cada uno dice una cosa y sólo comentamos si vemos que tenemos una opinión que decir. A ver: Pros y contras de los frikis ¿cuáles son sus virtudes y cuáles

Universidad Pontificia de Salamanca

son sus defectos? Decidme cada uno una cosa buena y una mala de los frikis. O dos, o tres cosas. Pero que sea al menos una cosa buena y una cosa mala.

M4: Ay, pues ¿tienen que ser 3 buenas y 3 malas?

I: No, puede ser una y una, lo que quieras, entre una y tres, para no dejar a los demás sin argumentos y si luego salen más, las decimos también.

M4: Vale. Buena, que son originales. Mala, que a lo mejor lo llevan todo al extremo.

I: Siguiente persona.

M3: A ver, una cosa buena es que me parece bien que son divertidos, y… como cosa mala, mmh, que a veces no… no saben expresar a otra persona porqué son así. O sea, no… eh…

I: ¿Falta de comunicación?

M3: Sí… No… es… es que no sé cómo explicarlo… que a lo mejor no saben hacer entender al resto de la gente porqué son cómo son. Bueno, sí, falta de comunicación puede ser, pero no era esa palabra, no sé la palabra exacta, pero es eso.

I: ¿Qué más?

M1: Pues libertad, porque hacen lo que quieren, son raros, pues vale, pero porque hacen lo que les gusta, pienso yo que son personas libres… Y malo, es que yo malo, a una persona que haga así las cosas porque quiere, yo no lo veo que tenga que tener nada malo. Pero bueno, si hablamos de los frikis estos que se disfrazan, pues por ejemplo su estética, para nada me gusta. Estética nada.

I: ¿Qué más?

M2: Cosa buena, pues que tienen una personalidad fuerte, o sea, que son… no sé la palabra, pero que son consecuentes, que no les importa ni les influye para nada el qué dirán. Y malo que pertenecen a un grupo cerrado, y también que viven entre la realidad y la ficción.

I: ¿Qué más?

H1: Pues yo como cosa buena, voy a decir algo un poco distinto de lo que se ha dicho aquí, quizás por mi profesión, pero yo pienso que es bueno el que sean gente que genera riqueza, que mueven el dinero y generan más riqueza que a lo mejor otras personas o grupos y eso es bueno. Y como malo, pues un poco lo que se ha dicho, que son muy cerrados a lo mejor y eso no es positivo.

I: ¿Qué más? ¿Quién queda?

H2: Yo es que no sé qué decir porque tampoco tengo una perspectiva de cosas buenas o malas, yo, para mí les encuentro muy normales. Es que… o sea, no los conozco de poder decir "es bueno o malo", es que para mí buenos, que bueno, que son distintos.

I: ¿Y eso te parece… positivo?

H2: Sí.

M1: Él que antes los quería a todo el mundo igual que él, y ahora los quiere distintos (Risas).

H2: No, pero es matizar, es matizar, nunca va a ser lo que tú quieras. A mí me parece que cuando tienes un algo novedoso, te da un este, para lo bueno, sí, para lo bueno y para lo malo, pero… diferente eres. Pero es que…

Universidad Pontificia de Salamanca

tampoco sé lo que pueden tener de malo porque no los conozco. Sería decir algo que a lo mejor no sé. Es que no tengo un criterio malo ni uno bueno para ellos.

I: Esta era la última pregunta por mi parte ¿hay algo que os gustaría añadir o que penséis que se ha quedado en el tintero?

H2: Saber qué es un friki. Claro, o sea, ya que estoy aquí a mí me gustaría saber ¿no? qué es lo que… puedo irme al diccionario, buscarlo en internet.

M2: Sería curioso buscarlo, a ver qué dice la RAE, pero no sé si vendrá.

M1: Pero es que en el diccionario no creo que venga todavía.

I: No, en el diccionario de la RAE no está todavía.

H2: No viene.

M1: Por eso yo creo esto es tratar de buscar una definición, y por eso se hace esta charla.

M2: Sí, eso es.

H1: Claro.

H2: Sí, pero… aunque no venga en la RAE, hay muchos diccionarios y definiciones… y eso sí que… ¿eh?

M1: No, pero es que la RAE por lo menos nos hace que todos tengamos que llamar a cada cosa por su nombre.

M3: Algo de referencia, claro.

M1: Si no es de la RAE y hay muchos y cada uno tiene una definición, pues es que estamos en las mismas.

H2: Pero hay terminologías aceptadas que no aparecen en la RAE. Y esas las puedes buscar. En internet las tienes.

M1: Eso no es fiable.

M2: Cómo que no es fiable…

I: Vale, vale, pero no entramos en eso. Lo que tú dices es que en este grupo falta decir qué es ser friki, pero es la primera pregunta que os he hecho…

H2: Ya, pero no desde nuestro punto de vista, sino que qué es lo que es…

I: Vale, pero de eso va la tesis, cuando la acabe, pues ya te podré contestar. Ésa es la pregunta que quiero contestar con la tesis, entonces puedo tener definiciones temporales o aproximaciones, pero no son la definitiva hasta que acabe. ¿Hay algo más que queráis añadir?

M2: Pues sí, yo es que durante toda la conversación estaba pensando que claro, ahora estamos en Madrid, pero yo soy de una ciudad pequeña, de S…, y allí, o sea, yo creo que las sociedades pequeñas no favorecen a los frikis.

I: Sí, eso es interesante…

M2: Sí, porque una ciudad como Madrid, que es así, grande, cosmopolita, no es igual que una pequeña.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: ¿Os parece a todos?... ¿Y también puede ser cosa del comercio, que no encuentren allí lo que encuentran en las tiendas de aquí?

M2: Sí…

M1: No, creo que eso menos.

M2: Bueno, sobretodo yo creo que están muy influidos por grupos, grupales, o sea, allí, una persona que se sale de la norma, por ejemplo, eh… yo no he visto allí nunca a nadie con el pelo verde o morado, pero aquí sí, es que allí sería señalado con el dedo, y os parecerá que exagero, pero es así.

M1: Sí, y eso que S… no es uno de los peores sitios.

M3: Sí. Imagínate en pueblos… muy pequeños, de 300 habitantes, o sea, allí no.

M1: Dentro de todo, S…, que has dicho, es muy cosmopolita, pero hay otros sitios que…

M2: Es que es una ciudad muy conservadora, para algunas cosas.

M1: Lo que pasa es que los frikis si son tan libres como aquí hemos querido decir, que les importa un bledo lo que digan los demás, en ese aspecto, pues me imagino que hasta en los pueblos, por ejemplo, pues deberían existir los frikis, ¿por qué no?

M2: Pero no podrían ser igual.

H2: Pero ¿en qué sentido? Yo creo que coincido mucho en que una ciudad lo que te da es el individualismo de que hay tanta gente, cada uno va a lo suyo, que, que somos tantos que bueno, que como si te quieres sentar y tirarte ahí, que nadie te va a ir a preguntar, nadie, todo el mundo pasa.

M1: Ya, pero tiene mucho más valor, yo pienso, si es una persona que aunque la critiquen sigue con su idea y eso… es así porque quiere ser así. Porque es más difícil.

M4: Claro, pero al hilo de lo que decía ella también, que no encuentra, también está, aparte de que se identifiquen y que se vean ellos individualmente digan que "yo soy friki y estoy aquí", necesitan un grupo…

Varios: Claro.

H2: Si no tienen ese grupo…

M4:… Si no tienen ese grupo, se quedan solos.

H1: Tendrán que hacerlo todo por internet.

M1: Se quedan sin jugar a rol juntos y se tienen que disfrazar solos.

M4: Todos con la web-cam por el ordenador diciendo "¡chicos! Que estoy aquí" (Risas)

I: Entonces, ¿Estáis diciendo que en grupo es más fácil ser friki?

H1: Sí, porque a lo mejor en una ciudad pequeña sólo estoy con el grupo con el que he crecido y no veo a nadie más.

H2: Es que yo creo que para, para ser friki o lo que yo estoy entendiendo que es ser friki, una de las cosas que necesitas es a personas. Es que sin personas tú no te puedes poner delante de un ordenador y ponerte la web-cam

Universidad Pontificia de Salamanca

y decir “¿qué pasa, tíos?, chavales, miradme”. Eso no vale, lo importante es tener a alguien, a uno, dos tres, o sea, ser un grupo, en el que todos tengáis la misma convicción y… y puedas pensar y decir “pues mira, es esto” ¿sabes?

Muchas gracias, vuestras opiniones han sido de mucha ayuda.

Universidad Pontificia de Salamanca

Dinámica de grupo 2: Frikis

Fecha: 14 de Mayo 2010, 18:00

Investigadora: Buenas tardes, como sabéis mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Por vuestros gustos y aficiones afines a esta corriente, vuestras opiniones resultan de gran valor para mi trabajo y es por ello que os he invitado a esta dinámica de grupo respecto a estos temas.
La duración de la dinámica es de aproximadamente una hora y media, como máximo dos horas.

Aunque es posible que algunos ya conozcáis qué es una dinámica de grupo, os recuerdo brevemente en qué consiste: La dinámica de grupo, que también se llama simplemente "grupo de discusión", es un método de investigación, para recabar opiniones, parecido a una entrevista o una encuesta hecha en grupo, pero en este caso es un poco más libre, porque yo apenas voy a intervenir, simplemente os voy a sugerir unos temas sobre los que me gustaría que hablarais, y a partir de ahí podéis cada uno tirar por donde queráis.

Aquí no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", podéis hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a vuestra propia opinión y a las experiencias que vosotros habéis tenido. Aunque en algún momento penséis que otra persona o la gente en general contestarían de otra manera, vosotros siempre contestad lo que opinéis vosotros mismos, pues la opinión que me interesa es la vuestra.

Por favor, contestad con sinceridad, todo lo que habléis se tratará de forma confidencial y anónima, yo voy a tener una grabación para poder trabajar con ella y no olvidar ningún dato, pero nadie más la va a escuchar y si más tarde en la redacción del trabajo hago referencia a cosas dichas aquí, siempre diré "los chicos", o "las chicas", o "las personas de tal edad opinan esto", nunca diré vuestros nombres ni datos que os puedan señalar personalmente.
Sí os rogaría que intentarais no hablar todos a la vez, porque entonces se pueden perder opiniones que no se oigan bien en la cinta y que luego resulten muy importantes.

Bueno, pues os doy las gracias de antemano ¡muchas gracias! Y ahora ya vamos a empezar, y enseguida me callo para que habléis vosotros. Para empezar creo que lo mejor es que hagamos una ronda de presentación, esta vez empezamos en orden para romper un poco el hielo y luego ya hablaremos según surja. Por favor, vamos a empezar la ronda cada uno diciendo cómo os llamáis (sólo el nombre de pila), un poco quiénes sois, qué edad tenéis, qué habéis estudiado, si trabajáis o no y qué entendéis por la palabra "friki", qué significado tiene para vosotros.

Hombre1: Yo soy M… tengo 22 años, aunque la cara eso no lo coja, soy muy guapo (Risas) Y… estudio realización, de audiovisuales, y para mí la palabra friki no deja de ser nada más que "fan de algo".

Mujer1: Yo soy E…, soy bióloga, tengo 24 años, estoy haciendo mi tesis doctoral en la facultad de Medicina y… para mí, ser friki, es un adjetivo para designar a alguien al que le gusta muchísimo algo en especial, como puede ser el Manga el "Señor de los Anillos" o incluso cinéfilos.

Mujer2: Yo soy P…, tengo 26 años y… bueno, en realidad trabajo en el cine, por decirlo así, estoy escribiendo un guión, estudié realización y estoy en ello, y respecto a la palabra friki, a mi entender también es una persona que, aparte de lo que han comentado de ser una persona con mucha pasión sobre una sola cosa, es también tener sed de conocimientos y de esos conocimientos también, luego llevarlos a la vida diaria, tanto en conversaciones, como en actitudes, como en… todo.

Hombre2: Bueno, yo soy J…, tengo 26 años y bueno, terminé de estudiar el bachillerato de humanidades y por… por fuerza mayor tuve que dejar de estudiar. He estado trabajando de todo y pues… la palabra friki para mí, empezó siendo una palabra despectiva, como una especie de estereotipo, pero a medida que ha ido pasando el tiempo, la hemos estado utilizando para llamarnos a nosotros de una forma más cariñosa, no sé, más… más como para conocernos entre los "raritos" que es lo que viene a decir esa palabra. Pero bueno, sí, coincido con todos ellos, que es como la palabra para definir a la gente que tiene una afición y la disfruta casi como una pasión.

Universidad Pontificia de Salamanca

Hombre3: Yo me llamo A…, tengo 23 años y… estudié aviación pero ahora mismo estoy dirigiendo la división de videojuegos de una editorial y para mí, friki, sí como ya han dicho es una persona muy aficionada a algo que lo aplica a la vida de ella y, sobretodo, que de alguna manera eh… voluntaria o involuntaria, se diferencia de gente con otras aficiones como pueden ser el fútbol, o los coches, o coleccionar estampas o sellos.

Hombre4: Me llamo G…, tengo 28 años, estudié derecho y soy abogado, y… de friki ya… queda poco por definir, pero además de alguien con una sed de conocimientos, alguien muy aficionado a lo mejor por los temas que… que sigue, es que lo que nos une a todos es que los temas que seguimos se salen un poco de la corriente cultural general… sea en literatura, sea en música o en series de TV y programas, yo qué sé, con unas cosas determinadas. Pero es un poco eso.

Hombre5: Me llamo D… tengo 24 años, soy psicólogo y estoy estudiando el doctorado. Y bueno, aparte de lo que ha dicho G… de la definición de friki, creo que a veces también tiene un cierto matiz despectivo, que quiere decir "raro", en general, no sólo que te gustan cosas raras sino que eres raro.

Mujer3: Yo soy A…, tengo 26 años y trabajo en diseño web en un medio de comunicación on-line, y nada, el tema de lo de ser friki, yo personalmente creo que uso la palabra friki ya, para todo, para un sentido muy amplio, una persona puede ser friki de todo, puede ser friki de las cañas si se va todo el tiempo a tomar cañas y hace un grupo de cañas, yo lo veo así.

I: Esto enlaza con la siguiente pregunta que os quería hacer ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?

H2: Pues, yo creo que más, o sea, más que cómo se disfrutan, yo creo que más las aficiones, porque muchas, puedes ser friki de muchas cosas, pero… lo que me parece que has dicho tú antes, que no es lo mismo ser friki de los juegos de rol, que friki de los coches, o sea, ahí, digamos que son dos vertientes distintas, aparte de eso, casi siempre las aficiones frikis suelen estar relacionadas con ciertos ámbitos como puede ser por ejemplo… la historia, en el caso de alguien aficionado a los juegos de miniaturas históricos… con la informática, la gente que está aficionada, no sólo a lo mejor con videojuegos, y todo eso tiene su… tiene su parte de conocimiento, que tiene que ser pues de… pues que no solamente es simplemente "pues me sé la alineación de fútbol de tal año del atlético de Madrid", sino "pues he estado estudiando tal cosa de tal época histórica" y esto es una curiosidad, quiero decir que requiere otro tipo de esfuerzo. No es que sea… vamos, que se sale fuera de lo normal.

H3: La cosa es que nunca te vas a encontrar que yo sepa, o por lo menos en los años que tengo nunca lo he visto, una exposición, feria o unas jornadas en las que mezclen juegos de rol, juegos de mesa y cartas, con una exposición de coches.

H2: Cierto.

H3:… O con una exposición de motos, o con cuadros sobre la historia del Real Madrid o…

H2: O vinos.

H3:… Eso, diferentes vinos del mundo. O… eh… cosas. O sea, que hay un montón de cosas que puedes mezclar de lo que se denomina friki, y que se mezclan habitualmente, por ejemplo el Manga, a veces hay Manga, a veces no, o juegos de cartas, juegos de mesa, videojuegos, o lo que sea, pero nunca te vas a encontrar esas cosas mezcladas con las otras, en cambio sí te puedes llegar a encontrar eh… en una feria de coches, pues también un montón de motos, o una feria dedicada a la cerveza o… yo qué sé.

H1: Pues yo a eso discreparía un poco, personalmente tengo un poco más el concepto que ha indicado ella, porque friki no deja de ser una palabra, un cliché, una percha que han puesto a un grupo de gustos y aficiones, pero, ¿qué diferencia hay de uno que le gusta "El Señor de los Anillos", con un fan del Atlético de Madrid? Sólo que el Atlético de Madrid estuvo antes. No hay ninguna diferencia. El otro tío vive, muere y… si hay una religión hasta para Maradona, o sea que, la diferencia no es ni más ni menos que unos llegaron antes y se pusieron el nombre, y hay

Universidad Pontificia de Salamanca

que ponerle un nombre a lo que no conocemos, ¿por qué este color es el amarillo? Porque a alguien le dio por llamarle amarillo, en lugar de… violeta, no deja de ser esa diferencia. En cuanto a las convenciones etcétera, yo sí he visto estas convenciones en las que han sacado, era una exposición de coches, un salón del automóvil, y luego estaban las réplicas reales de, vamos a llamarlo, "cosas frikis", el Delorean de "Regreso al futuro", el Batmovil, Kit, "el coche fantástico" y yo creo que puede compatibilizarse perfectamente si se sabe hacer. No deja de ser más extraño que ver motocicletas en una exposición de coches, pero no tiene por qué, yo por ejemplo, hace poco, organizamos unas jornadas de unos amigos, que básicamente organizábamos juegos da cartas, de rol etcétera, y además hacíamos cata de vinos y de comida, porque somos unos señores (Risas).

I: Sí bueno, entonces allí sí que había mezcla… y para las chicas ¿qué es más importante, los gustos o la manera de expresarlos?

M2: Es que para mí gusto, también, ser friki es poder tener, no sólo, claro, es que ahora friki también es no sólo esa cultura, no basura, pero otro tipo de cultura, que yo creo que debió empezar sobre todo con las series de televisión, y es en lo que más se ha volcado, sobre todo al principio y luego ya eso se extendió a libros y tal, con lo cual también muchas veces es cómo uses esos gustos que tienes. Pues… puedes poner una frase de una película de Quentin Tarantino a la vez que estás hablando en una conversación de "El Señor de los Anillos", que llega un momento que… cuanto más friki seas es cuando más sepas de todo, y puedas eso asociarlo a todo lo demás.

H3: Claro, es que yo, en reuniones de amigos en las que he estado, de frikis y no frikis, pues los no frikis, digamos, por llamarlos de alguna manera, pues acaban hablando de los temas de siempre, se ponen a hablar de política, que también los frikis lo hacen mucho, pero…

I: Veo que algunos de tus compañeros, asienten como que sí hablan de política los frikis y otros lo niegan con la cabeza…

H3. Bueno, depende, depende, pero jamás, o rara vez, los no frikis van a acabar hablando de la batalla de no sé qué en no sé donde en qué año, o sobre física cuántica, o sobre "sí, leí que la teoría de súper cuerdas que la explicaba muy bien Pratchett en uno de sus libros…" y bueno, son cosas que es ciencia… ciencia… muy dura, o sea, no es que… No te vas a encontrar una exposición de científicos que hayan estudiado la física cuántica en una convención friki, pero aún así, son cosas que suelen tratar. Cosa que por ejemplo en una reunión de forofos de fútbol pues… no.

I: Bien, mirad, vamos a hacer una tormenta de ideas sobre qué cosas hacen de una persona que sea un friki, tanto aspectos de su carácter o su comportamiento, muchas cosas, como aficiones, ¿qué aficiones son frikis?, ya sé que hay muchas, pero a ver cuáles son las primeras que se os vienen a la cabeza, sólo unas cuantas, para hacer un retrato robot o una aproximación a lo que es ser friki.

M1: Por ejemplo, con el Salón del Manga que hubo hace poco, un friki, lleva unas orejas de gato por la calle y se siente bien, no le importa. Es un comportamiento normal para él.

I: Entonces ¿una estética concreta?

M1: Sí, puede ser.

H2: Pero hoy no.

H5: Hoy no vamos…

H3: Hemos venido muy discretos.

H4: Con cierta estética sí que te puedes identificar, pero el hábito no hace al friki.

H1: Sí, eso es como la famosa frase "el hábito no hace al monje", no tienes por qué… ir… vestido de faralaes para que te gusten las sevillanas.

Universidad Pontificia de Salamanca

M1: Hombre, no, pero tío, es un carácter definido, tú ves a alguien así por la calle y sabes que es un friki.

H4: Lo puedes identificar

H3: De hecho, a veces, aunque no es que esté tan, tan claro cómo van vestidos, que vayan con unos vaqueros y una camiseta o una mochila, lo que sea, a veces, eres capaz de decir "ése es friki, ése no".

H2: Seguro.

H3: Ése sí y ése no, pero son muy parecidos los unos de los otros.

H1: Sí, si no digo que no. Pero que no es obligatorio.

I: ¿Qué más cosas, cómo son los frikis de España?, ¿son jóvenes, no lo son?

H3: Hombre, hoy en día, yo creo que el rango de edad va desde muy joven ya, porque, eso sí, cuando empiezan muy jóvenes, rara vez empiezan con otra cosa que no sea videojuegos o manga.

H2: O Warhammer.

H3: O Warhammer, aunque eso cada día menos. Eh… y ya va creciendo y yo he visto gente ya, bastante mayor, por lo menos bastante mayor que yo…

H2: De 30, 45…

H3:… Porque ahí está "El Yayo", que es un señor de… y hay camisetas, muy graciosas, que venden en las convenciones, muy graciosas que ponen "hay manga más allá de los 30". Y ya, de hecho ya están pensándose la de "hay manga más allá de los 40", porque esta camiseta la había hace casi 10 años.

H2: De hecho, de hecho hay una afición, que es mayoritariamente de personas de más de 30 años, que es la de los juegos de guerra, los war games, que están tanto los que son un tablero con fichas, como los que se juegan con un montón de miniaturas. Yo por ejemplo he conocido un montón de asociaciones de este tipo, que todos los socios tienen entre 35 y 45 años, están ya todos casados, con su familia, y juntándose todos los fines de semana a pelearse con sus muñequitos.

I: O sea, que la edad no parece una característica fija…

H2: No, pero es que depende mucho, la edad, del tipo de afición friki que tengas, eso sí que es importante.

H5: Pero yo creo que sí hay más gente que es más joven.

H3: Entre 20 y 30 años yo creo que están la mayoría.

H5: Sí, entre 20 y 30 años hay ¿cuántos más que de 60? (Risas).

H3: "El Yayo", que es del que iba a hablar antes, es un señor que juega a juegos cartas, sobre todo al de "La leyenda de los 5 anillos" y al de "Wow"… y el señor tiene una hija, que no sé qué edad tiene, pero tendrá veintipico, y… conoció en la afición, porque iban juntos a torneos de cartas, a un chico, y se van a casar, se casa con ese chico, ¿sabes? Entonces tanto el señor como su hija como su yerno ya juegan los tres a las cartas.

H4: Harán torneos internos.

I: ¿Entonces otra característica de los frikis puede ser asociarse o ir a torneos y reuniones?

H3: Sí. Asociarse, montar clubs e ir a eventos.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Sí.

M3: Lo de los foros.

M2: Tú habías dicho que habíais montado unas jornadas…

H1: Sí. Pero esto es muy suigéneris.

I: Sí, pero no importa, no es exhaustivo, es sólo una aproximación.

M1: Lo de los foros habíamos dicho.

H3: Sí, lo de los foros y tal… pero también depende porque que… en lo que se diferencian los clubs, es que hay de muchas cosas, pero, digamos, que donde se juntan todas las semanas, un grupo de gente que le gustan mucho las cañas, como habíamos dicho antes ¿pensarían en pedir una subvención al ayuntamiento para montar un club de aficionados a las cañas y pedir un local? Como los clubs de rol y tal…

H1: ¡Sí lo hacen! Y de vinos, y de todo… si aquí el que no es un jeta es porque no quiere.

H3: Sí hombre, pero… no sé, yo he visto un montón de asociaciones de frikis, ya sea de manga, de rol… de juegos de mesa, de lo que sea… que nacen y crecen y mueren, que también mueren, de hecho yo creo que podría decirte cómo es el ciclo de vida de todas, y que… no sé, que… el ritmo al que se van creando y destruyendo es muy superior al de cualquier otras aficiones…. Hombre, puede que los de fútbol ganen, pero porque es algo cultural (Risas).

I: Vale, ¿y aficiones?, ¿qué aficiones son frikis por antonomasia?, no aficiones de cultura general sino que sean frikis. Hemos dicho Wargames, cartas, manga… ¿qué más?

Varios: Rol.

H1: Aunque bueno, eso es un poco relativo, porque ahora es sorprendente la cantidad de juegos de rol que se hacen en empresas…

H4: No, pero hay que diferenciar, lo que dices tú, lo que es un juego de rol friki de los…

M2: Sí.

H1: No, no, pero no deja de ser un juego de rol.

H4: Sí, pero el teatro también es un juego de rol y por esa regla está todo lleno de juegos de rol, vamos a diferenciar.

H1: No, pero vamos a ver, no…

H3: Claro, y por ejemplo el Fifa es un videojuego muy famoso que vende no sé cuantas unidades, y hay un montón de aficionados al Fifa y que jamás pondrían un pié en el Expomanga. Vamos, a millas.

H4: Claro ¿qué implica jugar al Fifa, o que seas un fan del Fifa con…? Es que depende… de todas maneras volvemos al principio, de lo que entendamos por ser un friki, si ponemos que friki es cualquier aficionado, que es aficionado a una cosa y ya está, da igual que sea el fútbol o "La leyenda de los 5 anillos", va a ser friki cualquier cosa.

H1: Yo he dicho que para mí…

H4: ¡No, claro!

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: No, un segundo, es que yo he dicho lo que para mí lo que puede ser la palabra friki, yo lo que considero es que "friki", la gente lo ha impuesto como una percha, a otra gente que considera friki, a unas características y unas aficiones, si partimos desde esa base todo el rato, entonces vale, no es lo mismo el juego de rol que te ponen en la empresa que el que tú juegas con tus colegas a tirar los dados, pero teniendo en cuenta de que friki puede ser cualquier persona… es un poco lo que he mencionado antes con el hecho de… el de los aficionados al fútbol. Un tío no deja de ser o de tener los mismos gustos que un friki. Hace lo mismo pero uno vive y muere por "El Señor de los Anillos" y otro vive y muere por un equipo de fútbol.

H4: Pero friki es una palabra que surgió después.

H1: Claro, y los aficionados al fútbol….

H4: No, si lo consideramos como algo que surgió después, no es lo mismo que antes…

I: ¿Pero cómo lo veis vosotros? O sea ¿tú llamarías friki al de fútbol?, según vosotros y vuestra experiencia.

H3: Es que depende de quién lo utilice, en las noticias utilizan friki para hablar de Falete y de Carmen de Mairena…

I: Pero vosotros no.

Varios: No.

I: Y vamos a hablar de vosotros, de lo que vosotros pensáis.

H3: Pues es cierto que es una palabra que podría utilizarse para otras cosas…

H2: No sé cuánta gente está de acuerdo con mi opinión, pero creo que una cosa de las aficiones que identifica mucho a los frikis es la pornografía.

(Risas y murmullos)

I: ¿La pornografía?, ¿pero una pornografía en concreto o en general?

H2: La pornografía. En general. Y en particular también, también tipos concretos (Risas), es decir, que una persona normal y corriente, no sabría lo que es el "Futanari", y yo creo que él y yo lo sabemos.

H4: Pues cuéntalo.

(Risas)

H1: Sí, sí, que lo explique.

H2: Pues es un tipo de Hentai, un tipo de anime japonés, de dibujos, que la trama principal es que una chica tiene un problema físico, que es que le ha crecido un pene, y que la única solución que tiene para quitárselo es follando.

I: Vale, yo creo que eso una persona que no fuera friki no lo vería…

H2: Ahí está.

I: ¿Qué más cosas así, más cosas podemos ver típicamente frikis?

H5: Bueno, pues… la Ciencia Ficción, la Fantasía… e incluso el terror en momentos determinados.

H2: La informática… en general. Aunque a más gente le gusta.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero vale también, aunque se comparta con otras personas, si a ti te parece típico de los frikis…

H5: Raro es el informático que no es friki

I: Muy bien, ¿Qué más carreras son típicas de los frikis?

H2: Informática.

H1: Física.

Varios: Física, sí.

H3: ¿Realización?

H2: Matemáticas es otro…

I: ¿Más de ciencias que de letras?

Varios: Tampoco, no.

H5: Depende.

H2: Historia, en historia también te encuentras

H4: Filologías.

H3: En Historia del Arte tengo yo un montón de amigos frikis.

I: ¿Y Bellas Artes?

H2: También, creo yo que también es otro típico.

H3: Sí, de hecho un montón de frikis se enorgullecen de ser, con mayor o menor razón, buenos dibujantes, o… buenos escritores.

I: También profesiones pueden ser entonces ¿dibujantes y escritores?, ¿y gente dedicada al cine?

H2: Sí.

H3: Sí.

I: ¿Unos decís que sí y otros decís que no? (niegan con la cabeza precisamente aquellos que trabajan en realización o cine)

H2: Yo creo que el cine sí. Tengo un montón de contactos que son… que trabajan en el cine de forma más o menos profesional y casi todos, vamos… pasan por una u otra forma por este concepto friki.

H3: Yo de hecho, no conozco mucho el mundo del cine muy a fondo en cuanto a la gente que trabaja en él, pero he estado en un par de pelis como extra y la verdad es que la mayoría eran frikis allí.

I: Muy bien ¿Y leer? ¿Os parece que es importante la lectura en ser un friki? ¿Para vosotros el friki es una persona lectora? ¿Todos leéis mucho?

H3: Por tradición sí, últimamente cada vez menos.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Pero no lo habéis dicho antes…

H2: Sí, él lo ha dicho al principio pero quizás no lo has oído.

H1: Yo creo que la lectura a lo mejor no lo hemos dicho por ser más general. La lectura es sana para todo el mundo, partimos de esa base, luego ya… hay géneros y géneros, y ya… según lo dicho, si te gustan una serie de géneros eres friki, si no, no lo eres, eres simplemente un lector más.

H3: Claro, yo por ejemplo no estoy de acuerdo con lo que dicen en las noticias que en España se lee poco, yo creo que en España se lee un montón, pero yo creo que el problema es que en España se lee el Marca, Dan Brown…

H4: ¡Y Ken Follet!

H3… Y Ken Follet, sí.

H1: Pero Ken Follet es bueno, tiene más libros, lo que pasa es que es conocido gracias a un best seller.

I: ¿Y qué opináis de los Best Seller?

M3: Pues es que se te quitan las ganas de leerlo cuando lo ves en el metro y por todos lados. No porque obligatoriamente sea malo, sino que te da esa impresión, dice "vaya mierda".

M1: Claro, ya el libro no te resulta original, lo ha leído todo el mundo.

H3: Y por regla general son malos. O sea, hoy por ejemplo, sí, el de "Los Pilares de la Tierra" de Ken Follet, es un libro que me parece decente, pero por ejemplo "Crepúsculo" es como para quemar a la autora.

H2: Dos veces.

H1: Pues no sé…

M3: Pues hay gente que lo lee y no dice eso.

H3: Yo digo "eh, hay vampiros"

(Revuelo entre los que apoyan "Crepúsculo" y los que no)

H2: Bueno, bueno, chicos…

M3: Es que son libros a lo mejor que no te gustan demasiado, pero te sirven para tener contacto con la gente, porque todo el mundo se ha leído "Crepúsculo" y puedes hablar de eso en el curro con la gente y te sientes un poco integrado. Si por ejemplo no ves el fútbol, por lo menos puedes hablar de "Crepúsculo".

H3: Sí, A mí lo que me dio especial rabia es que siempre he estado, durante años, diciéndole a mi hermana que leyera algo, lo que fuera, y el primer libro que le vi leer por voluntad propia fue "Crepúsculo".

H2: ¡Dios!

H4: Bueno, el mío fue "Vampiro, la mascarada[1]"

I: ¿Pero no creéis que "Crepúsculo" entra un poco en el mundo friki en algún sentido?

Varios: Sí.

[1] "Vampiro, la mascarada" no es una novela, es el manual de un conocido juego de rol, del mismo nombre.

Universidad Pontificia de Salamanca

H3: En algún sentido sí, lamentablemente.

H2: Sí, desde luego, lo que pasa es que ese libro a los frikis que les gusta suelen ser chavales muy jóvenes…

H3: ¡Chavalas!

H2:… Sí, chavalas sobre todo, y si lo lee alguien… que ya haya leído otro tipo de lectura friki…

H4: O cualquier otro tipo de lectura.

H2:… Pues te dirá que esto… "¿Porqué me das tú a mí a leer esto?"… es malo.

H1: Es que yo creo que aquí hay un problema, y es que "Crepúsculo", "Crepúsculo" y toda la saga, digamos, se ha vuelto, digamos, demasiado comercial. Y en el punto que ha pasado, ha pasado esa barrera de comercial… a la gente un poco considerada friki, comienza a no gustarle.

H3: Hombre. "Harry Potter" hace poco era muy comercial, ahora mismo ya no es tan famoso, pero a mí me sigue pareciendo una lectura mucho más decente que "Crepúsculo".

H5: Hombre, y lo mismo puedes decir de "El Señor de los Anillos", y cosas así….

H1: "El Señor de los Anillos" pasó un punto crítico cuando salieron las películas. De repente gente, yo lo he oído y lo he visto, cambió de opinión. Yo me leí "El Señor de los Anillos" con 8 años, por recomendación de mis padres, y mis padres no son frikis, porque me dijeron "es buena literatura", mis padres me leían Julio Verne de pequeño, y eso no tiene nada que ver… en fin, de llegar a un punto de hablar con mis amigos de pequeño, de explicarles qué narices era "El Señor de los Anillos" y decirme ellos "eres un loco, ves elfos, orcos…" a verse las películas y llegar a entrar a clase, como una colegiala de 14 años, con una carpetita de Aragorn, que parece que estaban chorreando del gustazo que les daba llevarla. Y claro, una vez pasa esa barrera, hay gente que ya, es como "vamos a diferenciar el friki que se lo ha leído de siempre y que le gusta, y el aficionado común", y yo creo que en el caso de "Crepúsculo", ha llegado a un momento similar. De qué sí había gente que le gustaba, hablémoslo del sector friki, y luego ha pasado al momento de "ahora somos súper comerciales, estamos… eh… súper hormonando a todas las adolescentes del mundo…" y ya no nos gusta, hay gente que sólo por ese hecho no va a leerlo. Yo no lo he leído, no voy a juzgar si es una buena o mala literatura, pero a lo mejor lo que podría ser un buen libro, simplemente por ese hecho y por el odio que está generando a partir de ahora, no… no se va a leer.

H3: Sí. De hecho otra cosa que está mal es que no deberían ofrecer el libro de la película, porque el libro, en un momento que no tengas nada más que leer, podría tener un pase, pero, la película… no hay por donde cogerla.

H2: No hay por donde agarrarla.

M2: Bueno, pero yo creo que ese libro desde que se sacó, la autora lo dijo, era un libro de vampiros para adolescentes…

H4: Es que es para quinceañeras.

M2:… De hecho para chicas adolescentes, ella misma lo dijo: "es para adolescentes", entonces…

H4: Claro, no se puede pretender que sea otra cosa, aunque sea de vampiros.

H3: Yo de pequeño leía "Pesadillas" y eran libros con más consistencia que eso.

H2: Sí, yo leía con 13, 14 años, el Hobbit y cosas de esas. Y eso lo sigue leyendo la gente de 50 o 60 años, o más jóvenes y…

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Vale, y volviendo a las características, ¿qué os parece el tema del humor? ¿Y el humor? ¿Os parece que es importante el humor en ser un friki?

Varios: Sí.

H3: Sí, aunque los hay que no tienen sentido del humor.

H2: Está claro que es sumamente importante. Pues en cierta forma porque… casi todos los frikis compartimos una… una afición, llamémoslo de alguna forma, que son los "memes"… son una… son una serie de cosas que, por sí solas, sin ningún contexto no tienen ninguna gracia, pero que, como casi todo el mundo las utiliza una y otra vez para ciertos temas, hacen gracia, y es como… como por ejemplo es que sólo se me ocurre uno un poco rebuscado que es el del Capitán Ackbar de "La Guerra de las Galaxias", cuando dice "¡Es una trampa!", pues eso por ejemplo es un meme muy conocido.

I: ¿Por ejemplo lo de las camisetas también sería ese humor?

H2: Las camisetas también, sí, sí, sí.

H3: Comparten una serie de referencias culturales tanto audiovisuales como orales… como incluso de gestos o de poses, que… que un montón de gente se quedaría mirando al verte, o te miraría raro. Pero ya está, yo creo que comparten eso.

H4: Pero es que me parece lógico, si se supone que lo único que comparten o que compartimos es precisamente aficiones y juegos y demás, me parece lógico que haya un componente de humor… yo qué sé, los que estén en el grupo de los… de los enterradores no compartirán entre sí muchas bromas, y que entre los frikis el humor está más preparado.

H3: Sí, porque también hay frikis que, por ejemplo, aunque a veces no, los que son más oscurillos y están metidos en el mundo de "Vampiro" y tal… o si son más góticos y tal… muchas veces sobreactúan, no sonríen, están todo el día así (El opinante hace un gesto de melancolía).

I: Pero entonces ¿es sólo un sector? Porque friki engloba muchos tipos ¿estáis de acuerdo?

H1: Es que al fin y al cabo el humor es lo que ha dicho él, todo el mundo tendrá su… puedes contar un chiste de Jaimito y te va a hacer gracia, y un chiste sobre el capitán o almirante Ackbar no va a hacer gracia en cualquier sector o en otros sitios, como que un fontanero va a hacer un chiste sobre mangueras y…

I: Sí, pero lo que yo quería preguntar más que nada es que a lo mejor entre los fontaneros hay humor, pero no parece un elemento importante en ser fontanero o aficionado al fútbol, aunque sea importante en general en la vida de todo el mundo, quería saber en concreto si el humor sí es o no es una parte importante entre los frikis.

H2: Sí, creo que sí.

H1: Yo no. Hombre, prefiero reírme a estar cortándome las venas, francamente… pero no.

M2: Hombre, yo creo que algo muy común también, por lo menos en mi visión del friki, Terry Pratchett es algo que une mucho a todos los frikis…

(Varios dicen que sí e incluso aplauden a la referencia a Pratchett)

M2:… Entonces tiene un humor que nos llega mucho a todos, y a todo el mundo nos gusta mucho esa ironía, es un poco de cinismo… a veces es un poco de altivez de "los que sabemos mucho, somos muy cultos y hacemos referencias cultas", como los Monty Pyton, también, que de repente estamos hablando de muertos y de peste, y repente vamos y metemos aquí una frasaca de no sé quién.

Universidad Pontificia de Salamanca

H3: Sobre todo si está en versión original.

H1: Pues yo tengo un montón de amigos frikis que lo detestan, a Pratchett.

Varios: ¿sí?

H1: Sí, ellos.

I: Vale, apunto lo que habéis dicho.

M1: Es un humor a base de referencias culturales. Somos muy de soltar frases.

H2: Sí, pero la simple referencia no deja de ser meme, un meme en cierto sentido.

M1: Sí, sí.

I: Vale… ¿Y la música? ¿Hay algún estilo de música que sea especialmente friki?

H5: ¡El power metal, es súper friki! (Risas)

H2: Sí.

H5: Por temática y por la gente que lo escucha… a mí por ejemplo no me gusta ¿eh? pero es así.

H3: De hecho, puede que hasta hace unos años no, pero ahora yo diría, y por la mayoría de los heavies que conozco… y como yo sólo sé ir de fiesta por los bajos de Arguelles, conozco bastantes de Madrid… salvo a los que ahora salen por la otra zona…

H4: Por Vallecas.

H3:… Sí. La mayoría son frikis. Es así. Y del mundo de los góticos la mayoría también.

H2: De todas formas… yo ahí discrepo, discrepo un poco porque, no creo que haya ningún tipo específico de música que sea friki.

H3: Sí. Otro. El "Chiptune" es friki por definición. El Chiptune, ya sabéis, coges música de 8 bits de la Ness, ¿vale?...

H2: Sí. Vale, pero por ejemplo, una persona puede decir el Power Metal, otro el Heavy, otro puede decir que la música electrónica porque puedes hacerte unas cosas buenísima haciendo Mashups[2]…

H3: En EEUU hay un montón de grupos, que sólo se dedican a hacer versiones de música de videojuegos viejos… y poniéndole letra, o cambiándole el ritmo, o por ejemplo pasando una melodía de Súper Mario al jazz… eso…

H2: Sí, pero eso sin embargo sigue siendo, yo creo que esto es friki pero sin embargo el heavy a lo mejor no me lo parece, cuando a lo mejor a otra persona sí que se lo parece…

H3: Hombre, no sé… pero el Power Metal (risas)

M2: Sí, no sé, son momentos como los que cuando un grupo heavy coge una referencia friki para hacer una canción…

[2] El Mashup, también llamado Bastard Pop o pop bastardo es un género de música basado en un método de producción particular que consiste en la combinación de dos o más temas musicales en una especie de collage. Es frecuente sobre todo en la escena musical del hip hop y algunos estilos de la música electrónica. Los frikis hacen sus propios mashups de forma amateur con temas emblemáticos, pero al utilizar música de otros artistas, el mashup amateur rara vez puede comercializarse.

Universidad Pontificia de Salamanca

H3: Es que, a ver, el Power Metal, para los que oigan esto y no lo conozcan, es un género de heavy en el que principalmente se habla sobre caballeros, eso, con una lanza… en un caballo cargando contra un dragón… sobre una batalla gloriosa entre dos guerreros… sobre el monstruo de no sé cuántos que asolaba al pueblo…

H1: Existe un disco, de un grupo que se llama Blind Guardian, que se llama "Night fallen in the middle earth", que te narra el cuento de "El Silmarilion", que fue el que dejó inconcluso Tolkien. Todo el disco.

I: Respecto a lo que decía ella, por ejemplo cuando Metallica habla en una canción sobre Cthulhu ¿eso es friki?

Varios: Sí

H3: Es un guiño a todos los que saben de qué habla

I: ¿Qué creéis tienen en común todas estas cosas, de las que hemos hablado?, ¿qué las hace, en vuestra opinión ser frikis?

H3: Yo diría que suelen juntarse…

H1: Que no son "tetas, coches y fútbol", que no es eso ni coches, ni fútbol ni tetas ni… moda…

H4: Hombre, la pornografía sí…

H1:… Es que todo lo que se sale de la norma general, ya es.

H3: Ni cotilleo.

H1: Hombre ¡que yo soy fan de la Esteban! (Risas).

H3: Estaba pensando que cuando antes hablamos de fundar clubs y que también se juntaban para otras cosas, lo que sí no suele hacerse es fundar un club a lo mejor de "rol, manga, videojuegos y fútbol", o "rol, manda, videojuegos y cerveza", aunque sí seamos muy aficionados a la cerveza paralelamente (Risas). Eh… Pero también depende, porque mi club de rol de M…, aunque seamos un club de rol, lo que más hacemos es ir a hablar, o sea, nos quedamos hablando y ya está. También depende de la época en la que estés, porque los clubs tienen altibajos, bueno, generalmente eso, que no suelen juntarse clubs juntando cosas fuera de ese ámbito que hemos dicho.

H5: Yo pienso que se juntan cosas que en principio no tienen mucho que ver, porque los juegos de estrategia de la II Guerra Mundial, pues con el Manga tienen bastante poco que ver…

I: Pero sin embargo eso ¿sí se junta?

H5: Sí, eso sí.

H3: Podría haber un manga sobre la II Guerra Mundial (Risas).

H5: Sí, pero que así, en general que son cosas que tienen poco que ver, pero que se juntan, como los juegos de cartas con, yo que sé, a lo mejor eso con el rol sí tiene algo más que ver… pero lo cierto, no sé, tal vez lo que pueda unir a estas cosas sea el escapismo, tal vez…

H2: Bien, eso es lo que yo iba a decir.

H5: Sí, yo creo que es eso.

H3: Sí. Yo diría que es eso.

H2: Sí, creo que sí, la necesidad de…

Universidad Pontificia de Salamanca

H3: La necesidad, más o menos consciente de escapar.

H2: Y de que me estoy agrupando con otra gente, porque es algo que compartimos en común con casi todos los frikis, es algún tipo de… un poco de ¿cómo llamarlo?, de ser un… de integración, de no… no haber tenido un círculo de amigos cuando eras pequeño o en ciertas edades, y yo creo que, en cierta forma, el… juntarte con otra gente que tiene la misma afición, y compartirla al margen de… de cómo seas, yo creo que da un poco… da cierta seguridad.

H3: Bueno, yo en el colegio sí que tenía amigos, pero sí que eran frikis todos.

H2: Ahí está. Eran todos los frikis.

H4: Sí. Hombre… no sé si es… si es una tónica común en todo el mundo friki, o…

H3: Es un tópico.

H4: Sí, es más un tópico…

H3: Pero que puede ser verdad, también es cierto.

H4: Igual que lo de que la literatura de fantasía es literatura infantil, es otro tópico.

H3: Mira, con Prattchet, aunque es fantasía, pero de hecho está muy, muy, muy relacionado con el mundo real.

H4: Por eso… El mundo de la fantasía, el mundo de la ciencia ficción tampoco... hay mucha crítica social… al final, es más tener unos gustos, sea por la gente con la que te has juntado cuando eras pequeño, o si lo has recibido en casa, sea por otro tipo de influencia, lógicamente, cuando tienes un gusto concreto, como si eres del Real Madrid, pues te vas a juntar con gente del Real Madrid, no… si no, no habría… peñas, si la gente no quisiera juntarse con gente que es parecida a ella, no habría, no habría comportamiento gregario…

H1: No es una cosa sólo friki.

H4:… Claro, claro, por eso, yo no pienso que sea algo concreto…

H1: Es una cosa de la humanidad.

H4:… Que simplemente te educan… te educan de una forma o tienes una serie de influencias en tu vida que te llevan a una serie de gustos y te juntas con la gente que tiene esos gustos, como le puede pasar a los moteros, futboleros o gente que le gusta el vino.

I: Has dicho que influye la educación en casa, sin embargo ¿a muchos de vosotros os han inculcado estas aficiones en casa?, ¿o en algunos casos han resultado ser gustos completamente distintos a los de su familia o entorno?

H3: En mi caso, yo soy la oveja rara y negra de la familia. Vamos, nadie de mi familia… bueno, espera, tengo una prima que es una conversa porque… un día le mostré el "Colonos de Catán" que es un juego de mesa y se aficionó de tal manera que consiguió convencer a mis tías y a mi madre para que jugaran… les gustó mucho, pero es en lo único friki que jamás se han metido…. Mi hermana una vez vio un anime conmigo, "Marmalade boy", pero porque es un culebrón, es un culebrón… sólo que es dibujado. Aquí en España lo echaron con el título de "La familia crece[3]", es muy conocido. Pero aparte de eso, en general, lejos… saben que soy así y… ya está. De hecho, me da mucha envidia cuando veo que alguien viene con su hermana o con su hermano y tienen, comparten afición; porque mi

[3] "La familia crece" fue una serie que se hizo muy popular a mediados de los 90 en España, entre los y sobre todo las adolescentes. Pero, efectivamente, se concebía por el gran público como una "serie de dibujos, tipo culebrón", mientras que muy poca gente le otorgaba el nombre de "anime" o conocían los libros en los mangas "Marmalade Boy" de Wataru Yoshizumi, en los que se inspira la serie.

Universidad Pontificia de Salamanca

hermana es diametralmente opuesta a todo lo que soy yo. O sea, yo soy de C… (País latinoamericano), aunque llevo muchísimos años aquí. Y mi hermana siempre está de fiesta en garitos latinos… bebiendo, hablando de moda, hablando de chicos y de poco más… cotilleos de la tele y ya está.

I: ¿Y tú? Ibas a decir algo…

M3: Bueno, no, en realidad quería preguntar algo, que se me ha ocurrido, a ver cómo lo ven los demás, es que, ahora me pregunto, si viene una persona que no tiene mucho que ver con el tema y viene de nuevas, y se quiere meter, o quiere estar ahí… ¿Cómo se le recibe?, ¿cómo se hace eso?.

H3: Bueno, nosotros siempre estamos contentos de recibir conversos para la causa (Risas).

H1: Hay gente que no, hay gente muy cerrada, hay gente en este tipo de mundillos que es muy cerrada.

H2: Yo creo que de los dos, hay los dos sentidos, de los que son muy nazis y de los que son "vamos a atraer al mayor número de gente posible", hay de los dos tipos, solamente que depende de cada uno.

H1: Es que él dice "estamos muy contentos, estamos muy contentos", pero yo he conocido a demasiada gente que es muy… "tú, no te conozco de antes y te vas a meter aquí de nuevas"…

H3: También depende de cómo te caigan, yo he visto gente que recibía con los brazos abiertos a algunos o algunas…

H2: Sobre todo a algunas (Risas).

H3:… sobre todo a algunas, para "convertirlas a la causa", digamos, y a otros en plan "Éste, no, no, no, que se vaya al bar".

I: ¿Cuántos de vosotros entonces lo habéis tenido en casa, estas aficiones, y cuántos no? (Levantan la mano dos personas, M2 y H4). Entonces ¿los demás no lo habéis tenido en casa?

H2: Bueno, yo lo he tenido en casa, pero por parte de mi hermano, no de mis padres. No… no es lo mismo. Mis padres, todas estas aficiones las han visto como algo rarito, y algo… que alguna vez casi censuraban, pero mi hermano eh… desde cuando era más joven tenía sus juegos de rol, tenía sus juegos de mesa… y él, cuando dejó esa afición de lado, pues todo me lo fui quedando yo.

H3: ¿Lo dejó?

H2: Sí.

(Miradas de asombro, y risas)

M1: Asombrada me tienes.

H5: Tu hermano es un hereje.

H4: Es un hereje y hay que quemarlo (Risas).

H2: Sí… con unos 25 años me cogió y me dijo "toma, mi maletín de "El Señor de los Anillos", de "Farwest" de tal… para ti todo".

M2: Se echaría novia.

H5: Te dijo "abandono este mundo, y te dejo a ti mi legado"…

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Pasa mucho. Eso, si lo tienes como afición, pasa… pasa igual que con muchos heavies, porque yo también he conocido muchos heavies de ir a los bajos de Argüelles, que de repente se hacen… abogado, o no sólo abogados… trabajos que les hacen cortarse el pelo y poco a poco van perdiendo… que sí…. De vez en cuando vuelven a escuchar un par de canciones y tal, y siguen ahí con su… dentro del corazoncito, pero que luego ya lo dejan… y bueno, "es un hobbie y lo haré cuando pueda, y si tengo que trabajar 20 horas al día, pues no voy a estar de broncas, pues haciendo los informes, con los cascos currando, flipándome a tope".

H2: Bueno, sí, también depende porque por ejemplo…

M2: Sí, hay casos también que los tienen, como mis padres, hasta los 60 años.

H2:… Sí, es que os pongo el ejemplo de mi hermano; dejó de jugar al rol, dejó de jugar a "Battletech", a todos los juegos de mesa, pero últimamente lo que hace es comprarse toda la literatura de Michel Moorcock, o sea de… "La saga de Elric" y… digamos… no lo ha dejado del todo. Es decir, no es, no tiene esas aficiones más grupales de juntarte con más gente, pero sí, por ejemplo, sigue con el cine, sigue con la literatura.

H3: Ah, bueno.

M1: A lo mejor es lo que decíais al principio, es distinto las aficiones que tienes de hace 30 o 40 años que las de ahora… no es que sea un hereje, entrecomillas, y lo deje, sino que cambian.

H4: El tiempo también hace mucho, no tienes el mismo tiempo cuando estás en el instituto, en el colegio, en la universidad, que cuando estás trabajando. Tampoco tienes la misma capacidad económica… también cuando estás trabajando te puedes permitir comprarte más cosas, pero en cambio hay menos tiempo. Es normal que los gustos vayan cambiando.

H3: Ojalá se pudieran juntar las dos cosas.

H4: ¡Hombre! (Risas) Sería una vida perfecta.

H3: Lo que sí yo diría es que, aunque algunos frikis sienten tan parecer, o ser… un poco antisistema y tal, de hecho son los capitalistas perfectos…

H4: Sí.

H3:… Sí, pero perfectos. Consumen más que nadie y quieren siempre tener lo primero antes que nadie y además edición especial limitada.

H2: Sí, yo creo que eso es esa noción de "no, yo soy mucho más friki que tú… soy mucho más friki que tú porque tengo esto" (Risas).

H3: De hecho había un pin maravilloso que ponía "siempre hay alguien más friki que tú" y es cierto, es cierto… yo estaba convencido de que era el mayor friki de "Megaman" que había conocido en mi vida y… el otro día conocí a una chica, conocí a una chica de Canarias que me da mil vueltas, y para más inri, su novio, de Granada, le da mil vueltas a ella.

H4: Es que además, de "Megaman"…

H2: Sí, es una especie, como de competición extraña…

I: Pero eso lo veis en otras personas ¿o vosotros de aquí, también os sentís dentro de la competición?

H4: Yo no.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Yo, yo durante un tiempo sí me he sentido así, pero luego me di cuenta de esa gilipollez y dije "paso, paso por completo".

H1: Hiciste muy bien.

M1: Yo lo que pienso es que aunque quieras, no sabes cómo hacerlo.

H1: Estupendo, aprendes. Pero no hay que convertirlo en una competición.

H3: No, yo me alegré por el hecho al conocerles (Risas).

H1: "¡Al fin, al fin!"

H5: "¡Por fin alguien que ama Megaman!"

H3: Al fin alguien que no sale corriendo.

H1: Así puedes compartir tu sabiduría e Megaman.

H2: Sí, pero más que por sabiduría, el plan es tener, es "no, es que yo tengo una bolsa de dados que parece Cthulhu" y el otro "hostia, pues es que yo…"

H3: Sólo puede ganar el que diga "pues YO soy Cthulhu".

I: Vale, ahora os voy a hacer una pregunta concreta vuestra, ¿os acordáis de cuándo fue la primera vez que empezasteis a pensar así? La primera vez que dijisteis "sí, soy un friki" (Risas de todos).

H4: Salir del armario.

H5: ¡Qué grande!

H3: Bueno, yo de pequeño tenía que explicarle a mi madre, razonadamente, porqué veía "Sailor Moon" (Risas de todos)… porque era una serie… era una serie para chicas, evidentemente… Y yo tenía como 8 años, y yo pensé "a ver, cómo justifico esto de alguna manera", porque en esa época, además que yo aún vivía en C…, es un país un poco más machista que España, que ya es decir… eh… pues le dije "hombre, madre, es que lo que a mí me gusta es la estética, porque me gusta mucho el dibujo, tal… porque siempre hay dibujos americanos… pero el argumento me da igual", o sea, bueno, era mentira.

I: Entonces ¿en el momento en que le explicaste eso a tu madre pensaste "soy un friki"?

H3: Sí. Aunque no me bien a dar cuenta del friki como grupo hasta que estuve en Inglaterra y vi a unos aficionados a Warhammer y dije, "vale, es perfecto".

I: ¿Fue importante conocer también a gente?

H3: Sí, porque en C… no había, al menos no conocí a nadie hasta que me fui, con 13 años. Hoy en día ya hay, de hecho me he metido en una página de "Vampiro, la Mascarada" en C…, y me quedé bastante sorprendido. Pero… hasta que yo no me fui, era una cosa total y absolutamente desconocida.

I: ¿Los demás?

H2: Pues… yo estaba un día en la casa de la juventud, de S…, (pueblo de Madrid), y nos pasaron una encuesta, a un montón de gente… un tipo con pelo largo, con barbas… con gafas… como yo…

H3: Y como yo. (Risas)

Universidad Pontificia de Salamanca

H2:… Y todas las preguntas eran como "¿te gustan los juegos de mesa?, ¿te gustan los juegos de rol?, ¿has jugado alguna vez a juegos de rol?..." yo era todo "sí, sí, sí, a éste, a no sé cuántos…" y el tipo, cuando cogió la hoja, la miró y me dijo "vente conmigo" (Risas). Ese fue el momento.

H1: Mamá…

I: ¿Qué estaba haciendo ese hombre, por cierto?
H4: Buscando conversos ¿eh?

H2: Lo que estaba haciendo era buscar gente para un club de rol. De hecho ahora está trabajando en el Ayuntamiento y tal…

I: Eso tiene sentido.

H3: De hecho están muy relacionados, porque, eh… yo cuando llegué por primera vez a España, vivía en C…, (barrio de Madrid), allí estuve un par de veces en el club de rol de allí, pero era una cosa lejana. Y cuando me mudé a M… (Pueblo de Madrid), había un ciber, donde, hasta le época en que todavía estaba de moda jugar en los ciber, que hoy en día no lo está tanto por la velocidad de conexión a internet, pues, había un cartel de un rol en vivo de "Jaque a la serpiente" o algo así… un rol en vivo que se hacía en L… (Otro pueblo de Madrid, cercano), yo entendí mal, pensé que se hacía en M… y pregunté y lo busqué en internet y efectivamente descubrí que también había un club de rol en M… O sea, que gracias al ciber donde iba a jugar al "Última on-line", pues descubrí que había un club de rol en M…, y fui, me presenté, y estaban precisamente jugando una partida de "Matrix"… y ya el resto es historia.

I: Y los demás ¿cuándo pensasteis "soy un friki"?

H4: Bueno, pues cuando empezó a salir la palabra en España… porque como esto no es algo que hubiera en el vocabulario… o sea, empecé a jugar y a leer fantasía y demás pues hace mucho, de pequeño, pero la palabra no sé, en realidad no tengo ni idea que años tendría, a los 15 años o 16, cuando empezó a sonar y empezó a decirse la palabra friki, entonces sí.

I: Porque antes no se utilizaba la palabra friki ¿tú te acuerdas qué otras…?

H4: Claro, es lo que iba a mencionar antes, es que friki es una palabra que se acuñó… que se trajo a España a finales de los 90, pero los juegos de rol, los juegos de mesa, los wargames… llevaban tiempo.

H3: En EEUU ahora lo llaman geek.

H4: Sí, usan geek, tienen las dos palabras y ahora están separadas.

H2: Si es que además… además la palabra freak es muy despectiva en EEUU, es como "los monstruitos, los raritos"… que de todas formas hay un montón de distintas palabras para denominar a los distintos tipos de freaks, o frikis como los llamamos aquí en España. Por ejemplo geek, es el más relacionado con los gadgets tecnológicos y la informática… y es que no sé…

H3: Sí, vale, un otaku es un friki del manga, y aunque en occidente no se utiliza nada más que para los frikis del manga, en japonés es una palabra muy despectiva para hablar de cualquier persona que está muy, muy obsesionada con algo; pero demasiado obsesionada con algo.

I: Y vosotros ¿os acordáis de la primera vez que pensasteis…?

H1: Es que esto es como salir del armario… (Risas)

I: Ya lo sé, pero os lo tengo que preguntar.

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: Me estoy dando cuenta de que acabo de descubrir mi sexualidad…. (Risas). Pero no. No, joder. Yo he tenido aficiones desde pequeño, y me gustaba, eran mis aficiones… no, tampoco un día me levanté y dije "mamá, quiero ser artista".

I: No, ya. Vale.

M1: Yo, más que nada, ya desde… había visto muchas series de anime y tal, y de repente un día me ofrecieron "oye, ¿te apetece colaborar en una página, en un foro y empezar a hacer artículos?" y entonces pues me fui metiendo en eso y dije "oye mira, sí, me gusta" y en ese momento me dije "joder, es que estoy viendo anime únicamente para hacer las reviews a esta página, que es un cosa… a lo mejor sí soy friki, un poco…" y fue en ese momento.

M2: Yo un poco, sobre todo, con el primer grupo de amigas que tuve en el colegio, cuando dejé de tener nada en común con ellas…. Ya… Tenía otro tipo de cultura, ellas veían unas series y yo veía otras, yo… una vez nos fuimos a ver "La vida de Bryan[4]", es una anécdota bastante rara… nos fuimos a ver "La vida de Bryan", cinco chicas, y cuando la pusieron y estaban los créditos una de ellas preguntó si es que no era la vida de Bryan, de uno de los de los Back Street Boys[5] (Risas), un poco fue así. Ahí fue cuando descubrí que había ciertas diferencias culturales entre unas y otras. Ahí es cuando dije "No. Vamos cada una por su lado".

I: Y vosotros, ¿cuándo fue la primera vez que pensasteis "soy un poco friki"?

H5: No sabría decirte cuando fue "mi primera vez" (Risas), lo cierto es que, es que al principio empecé, pues, bueno, yo qué sé, viendo algo de manga, jugando a las Magic, jugando al rol, leyendo fantasía… y al principio no pensaba, no sabía lo que era friki, vamos. Y… supongo que en el instituto, tal vez con 15, 16 años… no sé, puede que coincidiera con que entré por esa época en un foro de literatura fantástica y ciencia ficción, pero me lo estoy inventando, no sé si fue eso en realidad (Risas).

M3: Yo sólo me he sentido un poco friki desde el punto de vista de que, yo es que me gusta mucho Henry Miller y me cuesta mucho encontrar sus libros, y no puedo compartirlo con nadie cuando encuentro alguno… de hecho colecciono ediciones y ediciones de los mismos libros, cada vez que lo encuentro, o sea, que mi casa está llena de libros de ese hombre, entonces es eso. Quizás no es lo mismo que mis compañeros, pero es lo que me hace sentir friki a mí.

H3: ¡Pero eso es muy friki!

Varios: Sí.

I Y ¿Os acordáis de cuándo fue la primera vez que otra persona os llamó "frikis" u os dijo "eres un friki" a vosotros? ¿O a lo mejor usó otra palabra para decir lo mismo…?, ¿cómo fue?, ¿fue antes o después de lo que me acabáis de contar? ¿Os pareció mal, os pareció bien?... ¿Qué os parece que otras personas os llamen frikis?...¿Y si se trata de otros frikis?

H3: No sé, a mí cuando me lo llamaron yo ya lo había aceptado, asimilado, y estaba hasta orgulloso de ello, con lo cual me parece muy bien, incluso cuando me lo dicen despectivamente.

M3: Bueno, es que en mi círculo y yo cuando lo uso, es bueno, es algo bueno, es cuando sabes mucho de algo "es que eres tan friki", es como "¿cómo estás tan metido, cómo sabes tanto de esto?" por tanto es algo bueno. Y muy entendido y muy puesto y que sabes mucho de lo que estás hablando o de lo que estás haciendo.

H1: Yo un poco lo venía hablando con ella antes, teniendo en cuenta de que aquí en España, cuando a alguien le tienes cariño o te cae bien, le llamas "hijo de puta, cabronazo" (Risas)… Yo creo que el hecho de que te llamen friki

[4] Famosa película en clave de humor de Los Monthy Pyton.
[5] Los "Back Street Boys" era un grupo muy popular entre las chicas adolescentes de mediados de los 90.

Universidad Pontificia de Salamanca

no… “Eres un frikazo”, y si alguien te lo dice despectivo… “¡Y tú puta!”, y ya está, es que tampoco… es un adjetivo más. A veces sí, lo hacen referente a “Ay, qué friki eres, cómo sabes de esto”… pero ya está.

H2: No sé, yo es que lo veo desde el punto de vista de que, la gente con la que me junto, lo decimos de forma cariñosa, en plan “menudo friki que estás hecho ¡vas ganando!” (Risas)… y si lo oigo desde fuera… nunca me lo han llamado a mí de forma directa, o sea que…

H3: Bueno… yo de hecho ya me guardo de hablar de cualquier tema que sé que podría llamarse friki, con gente que no lo es, y así… me, me ahorro cualquier malentendido o lo que sea.

I: ¿Creéis que ser friki está mal visto para algunas personas?

Varios: Sí.

I: Y ¿por qué pensáis que es así?, ¿qué es lo que pueden ver mal?

H1: Por amenaza, por desconocimiento…

H3: Porque cambia su orden social de las cosas.

H1: Yo voy a contar una anécdota, por ejemplo, que voy a admitir, yo lo reconozco, es una anécdota muy friki, pero que hizo que a partir de ese momento mucha gente en el colegio pensara de lo friki “qué listo es el cabrón”… esto es tan sencillo como que me habían regalado un libro para aprender Quenya, es decir, para escribir en élfico. Yo me aprendí cómo eran las letras en ese idioma, me hice una chuleta y yo así me hacía las chuletas para literatura, para no memorizar. Acabé enseñando cómo se escribía esto a la gente de clase y…

M2: ¿Y no sería más fácil estudiar la literatura, que aprender élfico?

H1: Pero y lo que molaba vacilar...

H3: Oh… yo lo hice en japo… (Risas)

H4: Bueno, en serio, yo creo que al final es eso, es desconocimiento, y en el momento que la gente lee sobre alguien friki o le cuentan de alguien friki pues dicen “Jo, qué gente más rara”, cuando conocen a alguien y ven que… es lo mismo, lo que pasa es que en vez de ir a ver el último Blockbuster que ha salido en el cine prefieren quedarse en su casa y verse “La vida de Bryan” por quinta vez. Yo, al principio, cuando empecé a trabajar… En la Universidad no tenía ningún problema… pero cuando empecé a trabajar, al principio iba así, con cuidado, mis aficiones eran mis aficiones, no las comentaba en el trabajo, procuraba no llevarme libros al trabajo que fueran muy raros y luego ya… Al final da igual. O sea… las fotos, ya han visto fotos de mis roles en vivo… tanto en el despacho como en cualquier parte del trabajo. Y al final es eso, cuando se dan cuenta de que es lo mismo, y se lo explicas, en lugar de verlo como algo lejano, ven que el que está al lado ahí sentado y que se va de cañas con ellos y tal… sólo que en lugar de ir a verse la última peli de… de Gerard Butler, se va a ver “Ciudad de vida y muerte”, pues…

H3: Sí, generalmente cuando van al cine, los frikis, con un grupo de gente muy mixto, ese grupo de gente muy mixto suele tirar por las mismas películas y el friki dice “No, esa”.

H2: Sí. Aparte de eso, de todas formas… el término friki está visto de una forma despectiva desde otros ámbitos… por el estereotipo que ha sido durante muchísimo tiempo… Es decir, el friki, ha habido mucho tiempo que ha sido el chaval inadaptado con defectos en su higiene corporal. Y eso pues… marca mucho… y sí, nos duchamos todos los días, pero sigues siendo el friki que tal y no sé cuántos… y eso, pues hay gente que le… que le choca un montón. No lo… y lo entiendo, vamos, perfectamente, pero como toda tribu urbana que les catalogan de una forma para ser todos lo mismo, cuando no somos iguales… no tiene…

Universidad Pontificia de Salamanca

H3: Es gente que no le entra en la cabeza que hay un grupo de personas que, en vez de irse todos los fines de semana de fiesta… que también salgan de fiesta, pero que algún fin de semana se queden jugando a un juego de mesa, o jugando en el ordenador, o viendo un maratón de películas de superhéroes.

H2: O películas malas…

H3: Sí, o un maratón de serie Z divertidas… hay gente que no, jamás lo va a entender. Que nunca, nunca le va a parecer una cosa divertida, ni entretenida, ni atractiva.

H5: El rol, en concreto, yo creo que hay mucha gente que todavía le tiene miedo.

H3: Sí, pero eso es por la campaña publicitaria que hizo… los medios.

H5: Yo creo que ya tiene bastante mejor imagen de la que podía tener hace 10 años, que estaban horas y horas hablando de eso… pero hay gente que no sabe lo que es y le sigue dando miedo.

H1: Ah, sí, por ejemplo las películas… las últimas, como la de "Iron Man", o "El caballero oscuro", las últimas de Batman… antes había mucha gente que decía "Jo, esos tíos que van con mallas, la capa, los calzoncillos por fuera… ¿cómo te crees eso?"… ahora la gente ha visto las películas que han sido unas adaptaciones como más… verídicas, podríamos decir, que dan una explicación lógica a todo lo que ocurre... y hay mucha gente que se ha aficionado a este tipo de historias en base a eso, porque lo han conocido un poco más, porque no les resulta tan ajeno.

M3: Pues no estoy de acuerdo, Superman ha sido una película muy mítica y es un superhéroe desde hace años.

H1: Pero se ha hecho más llevadero ese cine, más… coloquial.

H2: De todas maneras creo que eso tiene que ver con lo que has dicho antes, que sí, que te puede gustar mucho "El Señor de los Anillos", cuando salieron las películas, que hubo un montón de personas que las fueron a ver, pues con esto lo mismo… serán o no serán frikis, es igual.

H1: Ya, pero en el caso de "El Señor de los Anillos", la gente era más ajena a ello, decían "qué tocho, de 400 páginas, ¿cómo me voy a leer yo esto, tú estás tonto?", y sin embargo Superman… o el Capitán América salió en todos los medios cuando lo mataron.

M2: Pero eso fue por cómo murió, no porque fuera el Capitán América.

H3: Claro es que ten en cuenta que los dos son símbolos de, lo que él dice, desde hace mucho, mucho tiempo…

H1: Sí, pero que no deja la gente de verlo "tíos raros con mallas".

H3:… Es que seguramente el abuelo de la tasca vio la serie, o por lo menos los cómics, del Capitán América, por allí.

I: Vale, otra cosa, ahora algunas personas dicen que ahora ser friki está de moda ¿creéis que es cierto?... ¿Qué aspectos del frikismo se han puesto de moda y cuáles no?... ¿Qué opináis de esta moda?

H2: En los años 80 la hubo y de una forma muy marcada, hubo un boom de los juegos de rol, total, que luego se desinfló, ese fue un momento de "es que están de moda los juegos de rol", hubo un montón de gente que se aficionó y que lo dejó. Y después de eso, la gente que le sigue gustando, sigue jugando… Ahora, pues… sí, yo creo que puede estar de moda para cierto sector, o ciertos ámbitos.

H3: Para cierto sector, yo diría que está de moda para los chavales de 14 a 18 o así, y sobre todo en cuanto al mundillo del manga, que últimamente se ha puesto muy, muy de moda. Hace años, pues nos juntábamos un grupito de gente por Plaza de España, y éramos muy aficionados a los juegos de rol… al manga… bastante variado. Hoy día se juntan en Plaza de España un montón de friki-góticos, que son chavales pues jovencitos y jovencitas, que van allí

Universidad Pontificia de Salamanca

a ligar… chicos, chicas, los que sean homosexuales… allí. Y que prácticamente sólo les gusta el manga y vestir de oscurillo.

I: Eso sería más bien moda, más que frikismo…

H3: Sí, moda. Mucho. Para la mayoría de ellos es moda. Y bueno, esto es porque estamos en Madrid, pero en Andalucía, por ejemplo, yo he conocido algo que no creí jamás que fuera a conocer, que es un cani, friki.

H2: Yo conozco alguno de aquí.

H5: Muy duro.

(Risas de varios)

M2: Yo creo que el frikismo, ahora mismo, está de moda porque las productoras, muchas, tanto las de EEUU como aquí, se han dado cuenta de que los frikis consumen mucho, se han dado cuenta y lo han aprovechado y ahora, toda película que salga va a tener figuras, y todo lo que salga va a tener algo. Entonces ya se ha vuelto tan friki, que ya… "Big Bang Theory[6]" no habría salido hace 10 años. Y ahora se ha hecho una serie que la ve muchísima gente, de 4 frikis que "más frikis que yo no hay nadie". La gente lo ve sin ser friki, yo conozco también mucha gente que no es friki y le encanta esa serie, y empiezan a ser frikis porque les mola ese rollo "anda, los piños de Hulk, anda tal…".

H2: Hace 10 años no, pero hace 6, 7 años, salió IT Crowd[7], por ejemplo.

M2: II Crowd, sí, pero también es que es una serie de Gran Bretaña, que son muy suyos. Y en España ¿cuánta gente la ve? Los frikis. Los frikis somos los que la vemos, la vemos en inglés. Es imposible verla en español, si te gusta esa serie.

I: Porque el doblaje es muy malo…

H2: Sí.

M2: Malísimo.

H3: La cosa es que un… no friki, por decirlo de alguna manera, digamos que, últimamente está tan de moda hablar de ellos… que se descarga una película, o la ve por streaming en internet… y ya está, ha visto la película. Un friki se ve la película en streaming, se la descarga, y además se compra una edición especial… o incluso se compra una edición normal para vérsela en DVD, y luego se compra la especial, cuando la sacan.

M1: Pero eso tendrá que ser un friki con dinero.

H1: Pero eso más que nada, no es ser friki, es ser sensato: antes de comprar una cosa y dejarme el dinero, me la veo, ya que tengo la posibilidad, y si me gusta me la compro.

H3: Eso debería ser lo normal, pero la gente normal, como es tan "lista", la ve y no se la compra.

I: ¿Qué os parece que haya esta moda?... ¿A alguno de vosotros le molesta que exista esta moda?, ¿por qué?

H3: A más mercado hay más competición, y la competición siempre es buena para estas cosas.

[6] Serie de televisión protagonizada por estudiantes nerds, que además son superdotados, pero torpes al relacionarse con otras personas, con una vida social muy limitada y muy poco éxito con las chicas. Está plagada de multitud de referencias frikis a la ciencia, los juegos, las películas y los libros.

[7] Serie Inglesa sobre unos informáticos geeks que trabajan en el sótano de una gran empresa. Es una serie muy popular entre los frikis españoles que descargan de la red la versión original subtitulada. No se emite en TV y los intentos de emitirla han sido infructuosos principalmente por el desastroso doblaje en voz que la convierte en un producto nada atractivo.

Universidad Pontificia de Salamanca

H2: Sí, efectivamente. Ellos son menos frikis.

H5: Ahora hacen más ofertas de estas cosas.

H3: Eso siempre es bueno, que saquen ofertas… y hay más chicas.

I: Vale Otra pregunta totalmente distinta… ¿Creéis que el hecho de ser friki implica sostener algún tipo de valores? Si es que sí, ¿cuáles serían?

Varios: No… creo que no.

M3: Yo, un poco, creo que un valor es por el conocimiento, en general. De información, de cultura… de conocimiento.

H3: Por norma general sí, pero ojo, hoy en día cada vez menos.

M3: Pero es que ya no los considero frikis, los que van por moda yo no los considero frikis. Los frikis, para ser friki, tienes cierta sed de conocimiento, curiosidad, de curiosidad por saber, "¿Por qué, por qué, por qué, por qué?"…

Varios: Sí.

M3:… "Quiero saber más, quiero aprenderme esto, y ahora me lo voy a aprender y te lo voy a decir 5 veces", para mí es eso.

H2: Yo creo que hay un valor. Que no sé si es un valor de cierta forma o no, pero que es el de, que si eres friki, eres friki hasta el final. No puedes decir "No, no, yo ya no soy friki".

H3: Como tu hermano (Risas).

H2. Sí, como mi hermano… o sea, si yo soy friki… por ejemplo, antes he dicho que mi hermano había dejado de serlo y todos pusisteis caras raras de "¿cómo?", y en realidad no ha dejado de serlo… yo creo que estaba un poco ese… está un poco ese… eso está inculcado un poco entre nosotros.

H3: El ex de una amiga mía, el ex de una amiga mía rompió con una chica que estaba saliendo, guapísima, rubia, alta… nórdica, o sea, una mujer escultural, pero porque no le dejaba quedar con sus amigos frikis.

M3: Eso pasa mucho.

H5: Ya había oído algo así.

H1: Eso es porque era una manipuladora.

H3: Pues hay un montón de hombres que eso lo habrían tragado.

M2: Eso es igual que si tú eres un motero, te encantan las motos, y sales con una chica que te prohíbe irte con la moto y tú dices "prefiero irme con la moto a con mi chica", y eso lo he visto con futboleros, y lo he visto con moteros y lo he visto con… Que sí, que nos gusta mucho nuestra cultura y la defendemos pero… también cada uno, cada friki, tenemos culturas muy diferentes también.

I: Vale, entonces como valores hemos dicho la curiosidad, el serlo siempre, la libertad de expresión de alguna manera…

H3: Y cierta necesidad consciente o inconsciente de escapismo.

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: Pero eso es como lo que comentabas de asociarse, es que son cosas tan genéricas, que vamos, que no lo considero valores estrictos de… del que se considera friki. A lo mejor sí que es un poco lo de querer saber más, porque es algo que te gusta y pues claro, quieres saber. Es que te puede pasar con cualquier cosa, como el que se come una mousse de chocolate y dice "pues que buena, yo quiero aprender a hacerla igual".

H2: Sí, bueno, agruparnos, eso es verdad que es algo característico de todos los grupos, pero en el caso de los frikis es que está especialmente marcado…

H5: Sí, el agruparse.

H2: Claro, por eso, que es característico de todos los grupos, de todos los grupos de gente… pero ¿quién de aquí no ha estado en un grupo de rol, o ha estado en un grupo de, de lo que sea…?

M3: Yo es que me doy cuenta de que ahora, entrar en un grupo, es entrar de lleno en algo, porque tienes mucha información… yo es que hace un tiempo me interesaba y entré en un grupo que no tiene mucho que ver, pero entré en un grupo de hip hop y sin saber nada, te metes allí, compartes información, compartes habilidades… vamos que, de no siendo nada me encontré con un tema muy gordo y… y yo creo que eso es un poco para todo el mundo, la gente que se me te mucho en las cosas, ahora puede, yo lo veo así.

M2: Pero también es verdad, que también hay muchos frikis, que antes de internet, era algo mucho más solitario, era estar tú, en tu sótano, con tus comics, jugando con tus cosas y como mucho tenías un par de amigos más con los que poder jugar a los juegos de rol. Luego, cuando empezó internet, ya podías conocer a 20 personas más, a dos horas de tu casa.

H3: Sí, y todos los días.

M1: A dos horas de tu casa o que están muy lejos. Yo ahora conozco a unos amigos catalanes, y los he conocido a través de "El rincón del manga", y la página esta que os decía antes es "Imperial Anime", que la han empezado a hacer ellos y eso, que es que internet te abre muchísimos campos. Yo de lo que sé, que sé poco, por lo que estoy escuchando por aquí, de "El rincón del manga" he aprendido muchísimo. Encontré las nuevas series, leía muchísimo, hacía comentarios… te acabas metiendo mucho más.

I: Muy bien, entonces ¿qué pensáis de las nuevas tecnologías? Os permiten vivir vuestras aficiones de una manera ¿muy diferente? Y, una pregunta más concreta ¿alguien de aquí no sería friki si no existiera internet?

H3: Hombre, puede que si hablaras con un chaval de 15 años, a lo mejor les pasaba eso. Pero yo creo que todos los mayores de 20 años, ya antes de internet ya habían.

H2: Sí, sí.

H1: Ya habían mamado de la teta antes.

H2: Desde luego, con los juegos de rol y todo esto, mucho antes que internet, son juegos de hace años.

H4: Internet te facilita mucho, pero no es lo básico.

I: ¿Para qué más cosas os sirve internet, además de facilitar mucho?

H3: Yo conozco un montón de parejas, de parejas frikis chicos y chicas que se conocieron gracias a internet, que se han visto visitándose alguna vez la ciudad del uno o del otro, pero que sobretodo coinciden yéndose a eventos, y están saliendo. Por ejemplo esta chica de Canarias y su novio de Granada… y se ven pocas veces al año, pero son pareja. Si no fuera por internet no se conocerían, se conocieron por eso, por el mundillo friki.

H2: Sí, no, y además de las relaciones personales o así de pareja, o como sean… la verdad es que los frikis nos juntamos muchísimo por internet. O sea, vamos, yo lo tengo más claro que el agua. Porque te buscas un foro de tal

Universidad Pontificia de Salamanca

y “oye, hay un torneo de tal juego, en tal fecha no sé donde”… antes era “es que está muy lejos”, ahora es “ostia, es el torneo ¿en Salamanca? Hay que buscarse el billete, hay que buscarse dónde dormir, oye ¿Alguien en Salamanca tiene sitio donde pueda dormir?” y eso ha facilitado muchísimo, que nos podamos juntar de sitios muy distintos.

H3: Sí, gracias a internet yo, en Septiembre, voy a gastarme una pasta en ir a Seattle, a un evento que hay ahí, una convención… y jamás en mi vida lo habría hecho si no me hubiera enterado por internet, y no sólo enterarme, de hecho, si no pudiera hablar con la gente antes por foro y por Twitter, con la gente de allí para acordar cómo vamos a quedar, para ver qué sitios vamos a visitar, cómo vamos a estar allí, para el torneo de Pokemon, eh… jamás, jamás habría ido.

H5: Es que además de conocerse y reunirse, también… yo por ejemplo, he conocido un montón de libros, de películas, por verlos por internet y... bueno, hablando aparte de descargarlos, evidentemente (Risas), y de comprar también por internet, que al fin y al cabo, es lo que hago básicamente en mis hábitos de consumo, es por internet.

H4: Es que es un acceso, que te permite, mucho más fácilmente a todo el mundillo en general. Te permite un acceso que no había en otros tiempos y que también te permite discriminar, los materiales que están bien y los que están mal, ya están comentados. Entonces te posibilita. Algo que hace años era más restringido y tenías que… o conocías la tienda friki de tu ciudad, o tenías un acceso súper limitado. En algunas ciudades no había nada. Y sin embargo ahora, si quieres informarte de un tema, tienes foros y tienes páginas y de todo.

H2: Sí, y de hecho, la creación, o sea, los frikis, cuando estamos… en un tema… suelen crear cosas. Por ejemplo, a alguien que le gusta mucho la música. Tengo un amigo, que tiene una colección de mashups, de combinar dos canciones distintas en un mismo tema, de aburrir… y…

H3: Nunca he entendido eso.

H2: ¿Qué? Pues por ejemplo…

M2: Pues salen unas versiones cojonudas ¿eh?.

H3: El otro día me pusieron una que mezclaban Rammstein con… ¿con quién era? Con una de estas cantantes americanas guapas y genéricas…

H2: ¿Hanna Montana?

H3: Eh… era muy raro, tío.

H2: No sé, pero por ejemplo, he visto en Youtube un amigo de un amigo mío la canción de “Doraemon” con golpes y sonidos del “Street Fighter II”.

H3: Hombre, yo una vez recuerdo que me pusieron la canción esta de “Mago de Oz”, la de ¿cuál era? “La costa del silencio” y que… el coro, cambiaban la letra y era la de “La vuelta al mundo en 80 días”, la de “Son, 80 días son…” Y entraba perfecto.

I: Vale, ahora hablamos un poco de estereotipos Ya hemos visto que ser friki implica en ocasiones estar con amigos y hacer cosas con más gente, pero por otra parte, el estereotipo de friki suele retratar a un tipo de persona que en muchas ocasiones prefiere quedarse en casa sólo, leyendo, viendo pelis, o jugando al ordenador, en lugar de asistir a eventos sociales, como por ejemplo, una fiesta ¿os sentís identificados con esa situación?

H1: No. Yo hay veces que me quedo los sábados en casa pero porque me apetece, porque estoy cansado, porque me apetece jugar con el ordenador o cualquier cosa, y otras veces me voy al fútbol o me voy de fiesta… y mis amigos pueden ser frikis o pueden no serlo… o sea, yo hago lo que me apetece. Como… el anuncio este, hago lo que quiero.

H3: En general creo que tiene razón, pero haberlos haylos…

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: Haberlos haylos.

I: Sí. Esto es un estereotipo, es para comprobar si es cierto.

H3:… Pero haberlos haylos. Tenemos un amigo que cuando viene de fiesta a Argüelles o algo le decimos "¿Pero qué haces aquí?, ¿qué haces jugando al mundo real? ¡Si es muy caro, tío! Vuélvete al Wow" (Risas)

I: ¿Entonces nunca os ha pasado, que en lugar de ir a esta fiesta que os han invitado, con gente… preferís quedaros en casa viendo una peli?

H3: Hombre, depende ¿sería una fiesta friki?

I: No, estoy hablando en general.

H2: Es que ahí está el tema.

M2: A mí sí me ha pasado, y por ejemplo una persona que sé que tiene otra cultura muy diferente a la mía, aunque no lo quiera reconocer, sí que a veces ha sido como "bueno, sé que esta persona, para mí, si me invita a una fiesta, es una fiesta a la que no voy a ir", porque va a ser una fiesta en la que yo no voy a poder hablar de nada en común con nadie, y tal. Y eso que aún así yo intento saber un poco de todo pero es como… sí que hay gente que es como… aunque suene mal… no es que me sienta altiva ni nada, pero es que contigo no tengo nada en común, y lo siento mucho, pero prefiero quedarme en mi casa viéndome una peli que irme a una fiesta con tus amigas.

H3: Aun sabiendo que podría llegar a conocer a un montón de chicas, que suele ser interés de la mayoría de los hombres, sean frikis o no, eh… no me voy de fiesta al… B…, creo que se llama, el sitio al que va de fiesta mi hermana, porque es un sitio al que no tengo ningún interés en ir, la gente que está allí, no tengo ningún interés de conocerla.

H1: Pero eso no es porque eres friki.

H3: No…

H1: Es porque no te da la gana

H3: Mmh…

H2: Es que muy relativo, o sea muy relativo el que "no te dé la gana" a que "no te guste ese sitio", no te guste por…

H1: Yo nunca he ido a una discoteca. No he ido a Kapital ni no sé qué, porque me niego de base…

H3: Muy bien.

H1:…Pero conozco otra gente que sí que ha ido, por H o por B. Y sin embargo, tampoco soy creyente, siempre que he ido, por ejemplo, a bodas, bautizos o demás que me han invitado, yo siempre he esperado amablemente fuera de la Iglesia, pero en otras ocasiones dices "pues sí hay que ir se va".

H2: Pues fíjate, yo cuando voy, cuando me toca una cosa de esas yo…

H1: ¡Pero esto porque…! La gente lo hace, pero lo hacen por la otra persona. A lo mejor un día, mmh, se juntan, los planetas, se alinean o cualquier cosa, te toca ir al B… y te toca fastidiarte, aguantarte, y hacerlo con el mejor orgullo.

H3: Y con tres Whiskys (Risas).

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: El alcohol es el mejor amigo del hombre en ese tipo de situaciones. Es que "pues no me apetece salir por aquí ¿por qué salimos a este sitio?, ¿por qué no vamos a este otro?" Y si no te apetece salir, pues te quedas en casa, lógico. Es que eso ya son cosas de cada uno.

I: Vale, ahora ya no hablando de los frikis en general, ahora hablando de vosotros en concreto. ¿Alguna vez habéis preferido estar así, en casa, leyendo, viendo una peli o haciendo vuestras cosas, antes que ir a una fiesta o algo así?

Varios: Sí.

M1: Pero eso es que también va por rachas. Yo he tenido rachas que me he encerrado en mi casa hasta que no me he pasado el "Neverwinter Nights" con las expansiones no he salido. Por eso te digo, va por rachas, luego ya me lo terminé y salí de nuevo (Risas).

I: Entonces son ocasiones concretas.

M1: Sí, eso, no es que seas así o seas asá, sino que en determinadas ocasiones pues te apetece algo.

I: Vale, eso es lo que quería ver, por un lado está que no te apetezca lo que te han propuesto, y por otro es que tengas mucho interés en hacer una cosa que te apetezca más.

H3: Sí, desde luego. Estás jugando al "Civilización" y dices "un turno más" y a las 3 de la mañana dices… "Puff, el último, el último, todavía hay un búho que me puedo llevar" y al final pues…

H2: Otro turno más. Sale el sol.

H3:… Sí, eso sale el sol.

I: Vale, ¿y qué es lo que aportan esas cosas que os gustan, los libros, pelis y juegos que no aportan los eventos sociales?

H1: Es que en ese momento estás obcecado con eso, en lugar de estarlo en intentar cepillarte a una o en beberte hasta el agua de un florero…

I: Entonces ¿es entretenimiento lo que estás diciendo?, ¿qué más?... ¿Sólo es entretenimiento?

H2: Yo creo que, en muchas ocasiones, o sea, antes… antes, hablo ya desde mi punto de vista personal… yo pienso que antes era más por la falta de ideas sociales y de decir "es que antes de ir a una fiesta que me voy a aburrir y no voy a hablar con nadie" y "Dios mío, esta película, que me la acabo de bajar y que me ha tardado mucho tiempo en bajar, es que hay que verla ahora mismo", es que tengo que verla ahora mismo, porque… la tengo ya. Ahora me lo plantearía mucho, pero… pero alguna vez sí que me he quedado con mi chica, que hemos ido de vacaciones a A…, y por tener un juego de mesa, nos hemos quedado en el hotel antes de ir a ningún lado y decir "Venga, vamos a estrenar el "Galaxy Trucker", va…"

H3: Bueno, seas o no friki, que tengas chica hace que salgas menos.

H5: Sí es verdad.

H3: Tengo algún amigo que directamente se ha convertido en una seta.

H1: Pero salir menos ¿Salir con los amigos o salir con ella?

H3: No, con los amigos. Salir de fiesta tú con tus amigos o solo.

H1: Yo en mi caso nunca he tenido ese problema (Los demás ríen, hay un poco de discusión).

Universidad Pontificia de Salamanca

H4: En fin, sí, a mí también me ha pasado eso, que piensas "necesito tener la sensación de que me he pasado esto", y hasta que no te lo pasas…

I: ¿Una sensación como de triunfo? De conseguir algo que deseabas mucho.

H4: De superar un desafío… entre superar un desafío y salir con gente…

H3: Sí, y a veces te sientes obligado…

H4:… Que dices, es igual, como cuando decía él antes, que a veces dices "tengo ganas de salir y hacer todo lo que sea" y otras veces dice "lo que tengo ganas es de hacer este juego", como decía ella "me lo quiero pasar y hasta que no me lo pase", tú mismo…

H3:… A veces te pasa que ves que hay Raid[8] y dices "bueno, está bien pero me apetece más salir… pero es que hay Raid, tío, no puedo fallarles".

H4: Es que eres un enfermo del Wow.

H2: Es un efecto más de… autorrealización de cada uno, más que de preferencias… depende mucho de cómo seas; por ejemplo, yo tengo un amigo que todos los fines de semana decimos "venga, vamos a quedar este fin de semana a echar un juego de mesa que dura 8 horas…"

H4: ¡El "Twilight Imperium"!

H2:… Ese el primero, pero vamos, el "Civilización", el "Diplomacia", el "Twilight"… Pero… últimamente ha empezado a juntarse con una chica que sale todos los jueves, y todos los sábados… y es imposible quedar con él para hacer nada. Y ahora se está empezando a aburrir de salir por ahí, porque se da cuenta de que no está ligando con nadie, y me dice "Oye, que os parece si quedamos algún fin de semana para…". Depende mucho de las circunstancias de cada uno.

H3: Sí, yo he conocido a un montón de gente que antes jugaba a juegos de mesa muy largos, el "Civilización" o el "Twilight Imperium", y se echaron chica… o… conocieron un grupo de gente en el que había un montón de gente. No necesariamente pareja, incluso… y… aunque han seguido jugando a juegos de mesa, no se han pasado al extremo de no jugar… han tenido que pasarse a los Eurogames, que son de una hora, una hora y media, media hora… porque las chicas lo toleran mejor… por alguna razón que desconozco, la mayoría de chicas frikis que conozco, no toleran juegos de mesa largos.

H2: ¡Discrepo!

H3: Son las que yo conozco.

H3: Bueno, discrepo… Depende de la chica… por ejemplo a la mía le pones el "Civilización" encima de la mesa y te dice que…

H2: Y es un tesoro, una joya; pero la mayoría son de Eurogames.

H3:… Yo estoy encantado.

H3:… La mayoría son del "Catán", que les dura media hora… Hombre, está el "Gran Catán" que dura 8 horas.

H2: El Carcassone…

[8] Las Raid son partidas multijugador por internet, en las que participan varias personas en una hora acordada.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Bueno, y las chicas, ¿qué decís a eso?, ¿os gustan los Eurogames u os gusta cualquier juego?

M1: Bueno, yo empecé a jugar a rol un verano… yo llegaba a la piscina a las 10:30, me tiraba jugando hasta las 2, bajaba a comer, subía y seguía jugando hasta que cerraban… así que yo creo que eso, corto, corto, no es. Y me tiré así todo el verano. Así que, vamos, si es entretenido ¿qué más da que sea corto o largo? Te quedas hasta que termina y sigues…

H2: Es que el tema de los juegos de mesa es que tienen otro componente, es decir, los juegos de rol es levar un papel y… y divertirte con ello. En un juego de mesa hay un componente más de… pues de pensamiento abstracto, tengo que calcular, tengo que hacer cuentas… tengo que hacer muchas cosas, depende del juego

M1: Pero a lo mejor eso te quema más la cabeza y no puedes soportar las 8 horas, a las 2 y media ya estás cansado…

H2: Sí…

H3: También depende de lo que sea, porque las chicas que digo no les gustan los juegos de…

H2: Claro, es que depende mucho de la persona, a mi novia y a mí nos pones delante el "Twilight Imperium" que es un juego de 8 horas y somos las personas más felices del mundo.

H1: Si te gusta, juegas lo que haga falta; en el momento en que te aburres, da igual que te dure una hora a que te dure 8, lo dejas.

I: Vale, hemos hablado de qué aportan los libros, pelis y juegos….Y ¿qué creéis que aportan <u>las historias, la trama</u> que aparecen en estos libros, pelis y juegos?

H3: Cualquier historia, sea de temas frikis o no, te enriquece como persona, creo… Conoces un montón de historias y sabes reaccionar con situaciones con las que no te has encontrado aún, por ejemplo… Aunque algunas evidentemente no las verás… como irte de paseo por un bosque encantado… no lo sabría explicar.

H5: No sé… yo creo que no se puede generalizar en ese sentido, me parece que hay historias muy diferentes, que no tienen nada que ver con otras, por ejemplo… bueno, sólo dentro del manga hay cosas muy diversas entre sí… y tienes desde comedia romántica de enredos que no tiene en sí nada de friki, esa historia… hasta…

H3: Discrepo.

H2: Depende…

H5:… ¿Eh?, a yo que sé… luego tienes ahí muchas historias cargadas de tópicos… tanto en fantasía como en ciencia ficción, y que son muy… son muy de aventuras y muy de escapismo… y luego hay otras, eh… por ejemplo lo que serían todas las distopías, las ucronías dentro de la ciencia ficción y algunas de la fantasía también… o Pratchett, por ejemplo, que muchas veces hace reflexionar sobre el mundo real y actual… eh, ironiza sobre el mundo real actual. No sé, me parece que se usan muchas y que las historias en sí son muy diferentes.

H3: Luego también está la gente que… como un amigo mío, él, por alguna razón, cree que su mundo es como un manga de Harem, que significa que está rodeado de chicas, que todas van a por él y que… liga con una y liga con otra.

H1: Bah, y "esta" es su mejor amiga ¿no? *(Se señala la mano para decir que el amigo no liga nada).*

H3: De hecho liga, que es lo más, no sé, injusto…

M2: Siempre los más tontos ligan. (Risas)

Universidad Pontificia de Salamanca

M3: Tener tanta confianza en sí mismo seguro le ayudará mucho.

H4: Sí.

H2: Los que más morro le echan.

I: Vale, muy bien, ahora vamos a una pregunta muy concreta: ¿Creéis que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?

Todos: Sí

H1: Sobre todo desde que salieron las películas.

H3: Conozco a muchos frikis que lo han intentado y lo ha dejado.

H2: Es que hay muchos tipos de frikis… está el de la literatura y está el de los videojuegos, y el de los videojuegos puede decirte "es que me aburre "El Señor de los Anillos"…"

H3: De hecho hay frikis que están en su pequeño compartimento de "algo" y, si lo intentas sacar de ahí…

M1: Se niegan.

H3:… Se niegan. Directamente.

H2: Te miran raro.

I: ¿Hacemos otro Brainstorming, de tipos de frikis?

H2: Buff ¿hemos dicho que eran dos horas, no?

I: Bueno, aún nos queda un cuarto de hora…

H2: Sí, no, pero que en este tema nos podemos tirar….

H3: Hay un friki por cada…

I: Vale, como es muy largo, si queréis decir sólo uno cada uno, por hacer un pequeño brainstorming… y pasamos al siguiente punto.

H1: Es que es un poco lo que ya hemos tratado antes, hay un poco uno por cada cosa de las que hemos dicho antes, cada afición.

H3: Y luego, cada persona, según lo que la conecta a un género o a otro, pues tiene más o menos géneros.

H2: Yo también denominaría al "Polifriki".

H3: Sí.

H2: O sea, al que tienen videojuegos, juegos de rol, juegos de mesa… juegos de miniaturas, literatura, cine…

I: Y qué creéis ¿Qué eso es más frecuente o el que sólo está centrado en un tema?

H2: El que está más centrado en un tema, o dos, o tres como muchísimo. Casi siempre, casi todos los frikis suelen ser "no, yo es que soy de juegos de rol", y te enseñan su estantería de juegos de rol, o "yo soy de juegos de mesa", y

Universidad Pontificia de Salamanca

te enseñan su estantería de juegos de mesa; y luego están, luego hay casos, que son muy raros, que llegas a su casa y te dicen "esa es la habitación friki" y tienen allí ¡de todo! Y tienen de todo…

I: Vale ¿y vosotros sois de varios géneros? O solo de uno…

H2: Varios…

H3: Y yo…

I: ¿Y vosotros?, ¿tú también? ¿vosotros también?, entonces es que no es tan raro, todos vosotros sois de varios…

H5: Parece un poco bestia, pero esto es como la droga, el que se mete heroína, se mete porros y se mete todo…

H2: Sí, bueno, pero que… realmente, el friki como tal… yo lo llamaría "es que juego a juegos de mesa, a juegos de rol, tal…". No, por ejemplo, en mi caso… tengo unos 152 juegos de mesa distintos, sin contar expansiones… tendré unos 60 juegos de rol distintos… y así suma y sigue. O sea, no es lo mismo el que dice "yo es que me divierto con un poco de todo", al de "no, yo es que tengo un mucho de todo", eso es lo que yo denomino polifriki.

H3: Los que no tenemos su capacidad adquisitiva, también lo disfrutamos mucho ¿eh?

I: Vale, y más amplio ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego, actividad u otra cosa que consideréis imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?

H2: No…

H3: Hay mucha gente que te respondería con "algo", pero sería algo relacionado con su frikismo en particular… pero no. O sea, hay gente que te diría "si no has visto "Saint Senya" no eres friki" (Risas), o, "si no has visto "Dune", o leído "Dune", no eres friki"…

H1: "Star Wars"… si no has visto "Star Wars" no es que no seas friki, es que no eres persona (Risas).

H3: Tengo una prima que no ha visto ni "Star Wars", ni "Alien", ni "Depredador"…

H1: Eso sí es friki.

H5: Sí, yo conozco a un par de personas…

H3:… De hecho sí ha visto los episodios I, II y III, pero no ha visto IV, V y VI[9] (Risas).

I: Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría?

H3: No… No, porque hay frikis que también están metidos en el fútbol, hay frikis que también están metidos en los coches, hay frikis que también están metidos en el cotilleo…

M2: Hombre, no "metidos", que les gusta (Risas).

H3: Que les gusta, no es como estar metidos en la droga (Risas)… Pero, una cosa que he notado, creo, es que la mayoría, la mayoría no… pero muchos, eh… no son muy religiosos.

H4: ¿Pero cuántos son?

H1: Viniendo a colación, ha salido hace poco como religión formal, en Australia, "La Fuerza".

[9] Los episodios IV, V y VI son los originales de "La Guerra de las Galaxias", de las décadas 70 y 80. Los episodios I, II, y III se han rodado en los últimos años.

Universidad Pontificia de Salamanca

Varios: Sí.

H3: Vale, entonces, no muy religiosos en religiones tradicionales (Risas)

H2: Y el Rastafarismo en España, pero...

I: En una entrevista alguien me contestó a esta misma pregunta "yo creo que un friki nunca iría a los toros" ¿os parece cierto…?

H2: Bueno, hay de todo.

H1: Hay de todo.

H5: No sé, yo creo que todas esas cosas están relacionadas con que, la mayoría de los frikis, son jóvenes, y en general la mayoría de las religiones organizadas están abandonándolas la gente, en especial la juventud, y es que además la juventud española tampoco somos muy… Ni tampoco muy taurina.

I: ¿Entonces es algo más propio de ser joven?

H3: Joven de mente, por lo menos.

I: Vale, pero también hay gente mayor que son frikis, aunque sean menos…

H3: Sí, claro. O más.

H2: O más incluso.

I: Entonces ¿pensáis que esto se puede plasmar en que los jóvenes viven el frikismo de una forma diferente?

H3: Hombre, porque tienen más tiempo libre y más energía para hacerlo.

H1: El tiempo libre.

H2: Y el nivel adquisitivo. No es lo mismo un chaval de 16 años, no suele tener el mismo nivel adquisitivo de una persona de 40. Yo he visto gente de 40 años con un ejército de criatura que podría ser de 6.000€, que un chaval de 16 no puede ¡vamos!, en teoría, no debería tenerlo.

H3: Si el mundo fuera justo no lo tendría.

H2: Sí.

I: Vale. ¿Conocéis el festival del Día del Orgullo Friki?

Varios: Sí.

H2: Sí, la "cosa esa"

I: ¿Habéis participado alguna vez?, ¿qué opináis de él?

Varios: No.

H2: Un año, por curiosidad, pero... Es que, en primer lugar… realmente los eventos frikis los solemos montar los frikis, o por lo menos, aunque… organizan la cosa, aunque en realidad no lo estén montando ellos. El caso del "Día del Orgullo Friki", lo montan gente pues que… está buscando negocio, directamente. Y no. A mí no me parece. Fui

Universidad Pontificia de Salamanca

un año y me parece una tontería… tanto lo que hacen en la calle como el evento que hicieron en el Círculo de Bellas Artes. Que vale, que tocaron un par de grupos graciosos, que tocaron por ejemplo una versión de la melodía de "Ríu"… Pero aparte de eso…

M2: Es que, para mí, por lo general, todo lo que son, eso, festivales o incluso… ese tipo de cosas a mí no me gustan porque prefiero ser mucho más general en todo; o sea, ir, por ejemplo, a una cosa… depende. Si es por ejemplo un festival de "Star Wars", sí iría, pero si por ejemplo es un "Festival de frikis", es como ¿qué te vas a encontrar?, como tenemos tanto tipo de culturas, a uno que llegue podrá decir "esto me sabe a poco en esto, necesito mucho más de esto, yo no he pagado para entrar aquí y ver 3 cómics de mierda" y otro que va por otra cosa, dirá "¿por qué hay tantos comics de mierda y no hay más figuras de x…?". Me parece que siempre se van a quedar cortos porque han intentado hacerlo muy general cuando en realidad no… es tan general el nombre "Friki" que no puedes…

H4: Pero…

H3: Claro… si vas al Expomanga sabes que te vas a encontrar Manga…

M2: Claro, yo por ejemplo no voy al Expomanga, prefiero ir al Expocómic porque hay más de todo. No quiero ir a ver sólo manga.

H3: En el Expocómic hay más de todo, en el Expomanga hay manga, actividades de muchos tipos y videojuegos, y un stand con todas las asociaciones intentando atraer adeptos. Y el Expocómic, básicamente es eso, para ir a comprar. Hay alguna actividad, algún videojuego, pero sobretodo ves tiendas con números atrasados del año de la polca.

H2: Sí, sí. Personalmente eventos a los que personalmente suelo ir más, son los que organizan los aficionados… porque son gratuitos… porque conozco a un montón de gente que va siempre y…

H3: Sí, a menudo vas más por la gente que te vas a encontrar, más que por ir al evento en sí.

H5: Sí, es que además el Expocómic…

H2: Sí… llevo años ¡años! sin ir… llevo años sin ir al Expocomic pero por eso mismo.

H3: Yo sí que voy al Expomanga, porque colaboro con gente que hacemos actividades, con lo cual paso gratis y… después de realizar las cosas ya me dedico a dar vueltas o lo que sea.

H2: Sí, pero vamos, los eventos estos, Expocomic, Expomanga… todo esto, suelen estar montados para vender. O sea, es montar stands en los que te están metiendo el material que no han vendido en todo el año. Sin embargo, si te vas a unas jornadas de juegos de mesa, juegos de rol o unas jornadas genéricas… lo que tienes es un montón de gente que ha ido a disfrutar de una afición, o de varias aficiones… y que son gratuitas y que vas por la gente, más que por lo que es…

H3: O bueno… en Expomanga me encontré unas máscaras de "Ironman" y "Dr. Doom" bastante chulas que en la tienda no las ví, a veces también hay cosas chulas.

I: Entonces, el "Día del Orgullo", el sentido que tiene ¿qué os parece? Que exista un día para celebrar que sois frikis, que estáis aquí…

H3: Es una tontería.

H2: ¿Y qué día no se celebra que estamos aquí? (Risas)

I: ¿A ninguno os gusta ese día?

H2: Hay días que celebramos más…

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Es que yo tengo el mismo concepto de "El Día del Orgullo Gay", o sea, el orgullo lo llevas todo el año, no necesitas hacer una fiesta para que todo el mundo te mire. Si tú estás a gusto contigo mismo y con tus aficiones, pues… lo mereces día a día, y tú lo das día a día y lo recibes día a día.

H3: En EEUU lo tienen mejor montado en ese aspecto.

H1: Es que… Pero… "El Día del Orgullo Gay", "El Día del Orgullo Gay"… los frikis no hacen tanto despiporre al estilo de "El Día del Orgullo Gay".

M2: No. No somos de subirnos a carrozas y bailar…

H5: Bueno, lo hicieron a lo "PacMan".

M2: Sí, montaron un "PacMan" en la Gran Vía.

I: Vale. Hay gente que dice que hay menos chicas frikis que chicos, o por lo menos que era así hasta hace poco ¿qué opináis de eso?, ¿a qué pensáis que se debe?

H2: Completamente de acuerdo. O sea, vamos a ver… antes…

H3: Cada vez se reduce esa diferencia más, y a pasos más acelerados, pero… sigue pasando.

H2:… Cuando vas a un evento y dices "Joer, es que esto es un campo de nabos", es la frase que más se repite. Casi siempre.

H1: Por el estereotipo de pajillero… pornografía y demás, yo creo que muchas chicas se han echado atrás.

H3: Conozco a un montón de chicas que, si no son fans del Hentai, son fans del Yaoi… ¡o del Yuri[10]!

M3: A lo mejor si somos más chicas frikis, pero que no vamos a los mismos sitios o no hacemos exactamente las mismas cosas…

M2: Otro tipo de frikis… podemos ser más de estar por casa, o sea que yo soy friki pero tampoco he ido a un montón de jornadas ni de nada. Me considero friki porque tengo cierta curiosidad por todo, porque si alguien me cuenta algo muy friki le escucho y luego me lo quedo… o si no me lo creo, lo miro en la wikipedia.

(Risas)

M2: La wikipedia yo creo que es uno de los inventos más frikis que ha habido. Porque es, toda la gente que quiere compartir su conocimiento y recibir conocimiento de otros. A mí me parece de las cosas más frikis de internet. Que luego el problema es que ya se ha ido un poco más de madre… en mi consideración.

H2: No sé, eso depende mucho… hace unos años, lo que te dije antes, era muy difícil ver chicas frikis en eventos, en tiendas… sobre todo ese tipo de sitios… pero ahora es mucho más fácil. De hecho mi actual pareja la conocí en unas jornadas frikis hace 3 años. Seguimos yendo a esas jornadas, y vamos a todas partes y…

H3: En EEUU sacaron una canción sobre "Oh Dios mío, ha entrado una chica en la tienda de cómics".

H2: De hecho, de "Tripod[11]" es esa canción.

H4: ¡Que grandes son!

[10] En japonés, la palabra hentai quiere decir "pervertido/perversión" o "transformación". Además, hentai es la denominación del manga y el anime de contenido pornográfico. Yaoi se aplica a cualquier anime/manga que incluya material homosexual masculino y Yuri al homosexual femenino.

[11] Banda Australiana que compone música humorística y con abundancia de temas geek.

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Yo lo decía también un poco porque, hasta hace muy poco, supongo, y tampoco me quiero meter mucho en sociología del feminismo ni nada. Pero hasta hace poco a nosotras nos daba como mucho miedo cualquier referencia sexual. Entonces, en cuanto en una serie friki, por ejemplo "Big Bang Theory" o cualquiera, o "IT Crowd" por ejemplo sí que hay referencias o a pornografía o a esas cosas, que a nosotras como que nos daba un poco de "ay, cosilla", hablando de eso. Y yo creo que ya no, con la liberación de la mujer, todo ya nos da igual y hay gente que sí, gente que no, chicas que sí, chicas que no… nos da un poco más igual esas referencias, nos las tomamos o con humor o como lo estén haciendo. Gracioso.

H3: O lo discutís, decís "no"

M2: O "eso yo no lo haría", ahora lo hablamos al menos.

H2: El problema es que, como dentro de los grupos frikis antes eran todo tíos, sin pareja, sin ningún tipo de relación con el otro sexo y demás… pues muchas veces, cuando conocían una chica, era un momento de acoso, de "oh, Dios mío, una chica y nos está hablando" y de hecho, eso no lo he vivido yo, pero unos amigos míos, en la asociación esta de la Universidad A… un día se pasó una chica a pedir apuntes y la primera respuesta que obtuvo fue "vaya berzas que tienes". Claramente.

H1: Eso es un piropo.

H2: Obviamente la chica no volvió nunca más por allí… pero que eso ha pasado y es cierto.

H1: Encima del piropo que la echaron.

H2: Sí, la "echaron", nunca mejor dicho.

M2: ¡Sí!

I: Pero bueno, eso es un poco más en el aspecto de reunirse, pero en el aspecto de ser, de que te gusten unas cosas y no otras ¿Qué creéis que influye?, ¿esto va a desaparecer?, ¿de verdad había menos chicas antes?

H2: Yo creo que las ha habido siempre pero que no se han acercado tanto a según qué grupos.

M3: Pero, esto es un poco, cambio de tiempo, porque hasta hace poco… tú, como mujer, o el hombre, cada uno tenía un espacio y no… ¿puede ser un poco por eso?

H2: No, yo creo que no…

H3: Hombre, recuerdo que hace años sacó Cels Piñol una de sus tiras, de dos amigos que estaban hablando en el bar, sobre cómics… y… se acerca una chica "oye, perdona, ya vienes a reírte de nosotros, de nuestras aficiones y gustos, blablablá", y ella les dice "no, perdona, es que os había oído hablar sobre Hulk y quería hablar sobre el último número que me leí"… es decir, que si me pongo todo borde, lo que hago es que la espanto.

I: Vale, ya estamos llegando al final… iba a hacer referencia al estereotipo de que todos los frikis quieren conquistar el mundo, no os voy a preguntar si estáis de acuerdo o no con eso, pero, si efectivamente, vosotros que estáis aquí, ahora mismo dominarais el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que quisieras ¿qué cambiaríais?

H4: Había que cambiarme a mí. Como presidente mundial yo no valdría.

H5: La estupidez, eliminarla.

H3: Lo que dijo ella del ansia de conocimientos, ponérsela a todos. Ansia de conocimiento, no ganas de cotillear, que no es lo mismo.

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: Pero eso puede tener una contrapartida muy mala: "Uy, este petardo hace pum, uy, esta bomba de hidrógeno… ¡también hace pum!"

H3: Vale… Estoy seguro de que los físicos frikis no están pensando en eso… a pesar de lo del acelerador de partículas.

H1: Te presento yo un día a uno… que es físico… que lo revienta todo.

I: ¿Algo más?, ¿algo relacionado con la economía… con la educación?

H1: Yo no sé si nos podemos poner como las supermodelos y tal… pero yo pediría la paz en el mundo.

H2: No sé, yo fomentaría, únicamente, otro tipo de… o sea, no solamente la educación, la educación yo la cambiaría por completo. Y a partir de allí, cambiaría otras cosas, como fomentar nuevos tipos de ocio…

H3: Nuevos tipos de ocio.

H2: Exactamente

H3: Porque el joven de hoy en día asocia ocio con irse a otro botellón.

H2: Y ya.

I: ¿Alguna cosa más?

H5: Es que en España se me ocurren más cosas… pero ya son cosas políticas que a lo mejor no tienen mucho que ver… eh… cambiaría la Ley D'Hont…

H4: ¡Hombre! Muy bien.

H3: ¡Friki!

(Risas)

H5:… Un sistema en que el número de votos fuera proporcional al número de escaños… Y… también una democracia más… en vez de representativa, más participativa. El que se… en la que se consulte al pueblo para las decisiones importantes, que son precisamente las que les interesan a ellos, como entrar en una guerra... Que es precisamente las que se toman más rápido y con menos participación.

H2: Yo añadiría el libre acceso a la cultura.

H3: Ahora sí, la ley esta que van a poner…

H2: La ley "Sinde"

Varios: No ¡oh no!

H3: Por favor… por favor, con los contactos que tiene ella en la industria del cine.

H1: ¡Qué horros de mujer! A mí es que me parece una tía hipócrita… porque censura una serie de cosas, y luego ella es guionista de "Física y Química"

H3: De hecho, me encantó lo que le dijo Punset en una entrevista…

Universidad Pontificia de Salamanca

M2: Sí... “que hay mucha prostitución laboral en este curro”.

H1: ¡Sí! Y luego la tía te censura “Saw[12]”.

M2: Y hace la película “Mentiras y gordas” y se ha llevado una subvención de la hostia… Yo lo que quitaría, por ejemplo, serían las subvenciones del gobierno y que el cine fuera una industria. Que se pensara más como industria y no como “arte”, porque nos encanta ser unos gafapastas y decir que “lo que hacemos es cine de autor y que molamos un montón”, y es hacer industria a saco y hacer mierdas y hacer buenas y hacer cosas y ya veremos si acaba en arte o no acaba en arte.

H3: Puede que a vosotros os siente mal lo que voy a decir, porque no soy español, pero a mí el cine español me parece horrible. Horroroso.

M2: Hay de todo.

H5: Pero hay de todo.

H3: Vale, vale, por lo general me parece horrible, pero luego salen cosas como… ¿cómo se llamaba esta? “Los crímenes de Oxford”

H4: ¡Los crímenes, sí!

H1: “Los crímenes de Oxford” en realidad no es española.

M2: Es coproducción.

H1: El director sí lo es, pero el resto no…

H2: Sí, vamos, yo lo veo… que a lo mejor hay un 90% de cine español que es una basura, un 10%... bueno, un 8% que está bien y un 2% que es cojonudo.

H3: Sí por ejemplo “Rec”, es una película que es me pareció curiosa…

M3: A mí no me gustó. Las películas que yo veo españolas no son las más comerciales.

M2: Pero hay mucho cine español que no se ve.

H3: Vale, lo siento, es que cuando sacan cine, cuando sacan cine español en las salas… que ponen “Mentiras y gordas” o ponen…

M2: A mí por ejemplo Medem me pone súper nerviosa y no me gusta nada… pero sin embargo la que tiene de “La ardilla roja” me parece un peliculón, y como “La ardilla roja” me parece un peliculón, y luego él, es eso, me parece una patochada, de “voy a poner a una tía en bolas y voy ahí, pam, pam…”. El cine español tiene mucho de tetas y culos.

H3: La pasión del cine español por enseñar tetas, jamás la voy a entender.

H2: ¡El destape!

H1: Sí, es rara la película española en la que no hay una teta.

M2: Bueno, el cine americano tampoco hay muchísimo sin tetas… es que también les encantan.

[12] Saw es una película de terror norteamericana, muy violenta pero con gran fama mundial, de la cual ya se han rodado 6 películas, de las cuales 5 se han exhibido en España cosechando un gran éxito. La última entrega de la saga fue censurada de tal manera que sólo pudo verse en salas X, lo cual hizo que casi nadie la viera.

Universidad Pontificia de Salamanca

H1: En el fondo tus amigos le lanzaron un piropo espectacular a la chica esa, con lo de "vaya berzas que tienes", le hicieron un favor a la chica.

M2: Pero se puede decir de una manera un poco más elegante.

I: Esta era la última pregunta por mi parte ¿hay algo que os gustaría añadir o que penséis que se ha quedado en el tintero?

H2: Yo es que, el mundo friki, es exageradamente amplio como para definirlo en un mismo ámbito, es decir, no puedes decir "yo soy friki porque hago esto, esto y esto", sino de "yo soy friki por esto" y otro te puede decir "pues no, yo soy friki por esto"… pero aún así siempre tenemos algo en común, que es que nos gusta algo.

I: ¿Alguna cosa más?, ¿alguna pistilla para investigar el frikismo?

M1: No. Solo que somos así y aparte, que estamos orgullosos de que nos guste esto.

H1: Que tenemos diferencias de opinión. Que hay gente que considera friki tal y otro que es más… genérico, que no es… es que es una afición.

M2: Yo por ejemplo, me considero friki y juegos de rol… creo que he jugado dos en mi vida, me gustan, no me importa, no tal… me han gustado pero la verdad es que no es algo que me interese demasiado. Yo soy un poco como ella; todos los libros de Chuck Palahniuk[13] yo también, si los puedo conseguir los compro, en inglés, lo que sea… mi hermano también, tiene un montón de libros, todos los de Terry Pratchet, cada vez que los ve ¡hasta en griego! Aunque no sepa griego dice "me lo compro"… Es que también es eso, que hay literaturas… por ejemplo a mí, Chuck Palahniuk me parece que es tirando a friki, puedes decir que es friki pero ¿dónde está el punto? ¿"El Club de la lucha"?, pero eso es más como de otras tribus urbanas, es hasta un poco almodovariano pero americano… habla de esa subcultura, pero aún así a mí me parece un poco friki leerme todos los libros de Chuck Palahniuk, relacionarlos, o por ejemplo ver en "Muchachada Nui[14]", que han relacionado una frase de un libro súper famoso… o por ejemplo que hicieran de Karl Lagerfeld[15], eso también… los de "Muchachada Nui" también me parecen frikis, porque tienen una cultura general muy amplia y de muchos tipos, también de moda… aunque Karl Lagerfeld hay mucha gente que no lo conocía, y sin embargo ellos hicieron un testimonio y contaron toda la puta vida de Karl Lagerfeld, de cuando engordó y cuando adelgazó con la dieta… y eso es lo que me parece friki, no sé, eso, hacer la danza de Güiza[16], cuando haces una partida de rol, juntar todas las culturas que tú sepas es lo que a mí me parece friki.

H2: De todas forma, frikis ha habido siempre, es un ejemplo que a mí me gusta poner, es el de Howard Philipps Lovecraft[17]… era un tipo muy raro… lo que hoy llamaríamos un friki, un tipo que ha tenido una infancia muy traumática o con problemas… El tema es el siguiente, él vivió con su madre y sus tías, ya que su padre murió muy joven… y se dedicó a leer toda la biblioteca que tenía su padre, y a lo largo de su vida empezó a escribir relatos en una revista, en la que compartía sus relatos con otra gente… y se… se aproxima a una cifra así, más o menos media… de que, durante toda su vida, que fue relativamente corta, escribió unas 100.000 cartas. 100.000 cartas de "oye, es que este relato me ha parecido muy bueno, ¿Qué te parece si incluimos esto de tal sobre tal raza…?" lo que estamos diciendo es que 100.000 cartas es una producción literaria enorme…

[13] Autor, entre otras obras, de "El Club de la lucha".
[14] Programa de humor, con referencias frikis y que parodia a personajes famosos, pero poco habituales.
[15] Famoso diseñador de moda alemán. Lagerfeld también es famoso por una drástica transformación de su cuerpo, cuando perdió alrededor de 36 kilos en un año. La dieta creada especialmente para Lagerfeld por el Dr. Jean-Claude Houdret, se transformó en un libro llamado *"La dieta de Karl Lagerfeld"*.
[16] Daniel Güiza es un futbolista español.
[17] Autor de terror norteamericano, muy apreciado por el público friki y muy adaptado al cine, los juegos y el cómic. El Dios Primigenio Cthulhu es su criatura más famosa, que hoy día puede encontrarse retratado igualmente en láminas ominosas, en tiernos peluches, en canciones de heavy metal o en camisetas humorísticas.

Universidad Pontificia de Salamanca

H5: Luego, el Círculo Lovecraft era un círculo de escritores que también escribían en revistas Pulp, como el "Weird Tales", también estaba Robert D. Howard, que es el autor de "Conan", que también estaba… bastante trastornado el hombre…

H2: Es que es un concepto de frikismo muy actual, el de "soy friki, tengo un grupo de gente que a lo mejor no conozco ni de vista, pero a la que escribo correos, aunque sea correos electrónicos"…

H3: Claro, ha ido evolucionando con la tecnología; antes era con correo tradicional, luego fueron listas de correo por email, luego con el IRC… me metí hace poco otra vez, cómo ha cambiado… antes te metías en el canal de manga, ya no, ahora están los foros, incluso mucha gente se ha metido en los foros directamente por Facebook

H2: Hay algo que ha supuesto un cambio radical y es…. Que por ejemplo juegos de mesa ha habido siempre, y de hecho juegos de mesa muy frikis, el "Diplomacia"… hay una camiseta que tiene "Diplomacy, rompiendo amistades desde 1950 y muchos", es un juego que tiene 50 años, pero los juegos de rol, tienen 30 años, y para mí fueron el punto de inflexión al respecto de todo el boom del tipo friki, y esto ha sido un poco al generar un tipo de cultura en la que tú no eres lo que eres, que a lo mejor no puedes tener éxito con las chicas, no puedes tener amigos, o… que te vaya mal en el colegio o el instituto… sin embargo, en un juego de rol, puedes ser lo que quieras, puedes tener más o menos éxito, y eso es algo que ha marcado muchísimo ¡muchísimo! Muchísimo, el cómo somos los frikis….

H3: Tradicionalmente.

H2:… Tradicionalmente. Ahora mismo, los juegos de rol están muy encaminados a parecerse más al Wow… Bueno, los juegos de rol han sido muy importantes a la hora de… de que surja esto como una moda y que sea algo más abierto, porque los relatos de miedo de Lovecraft, sí, te podían gustar o te podían no gustar, "El Señor de los Anillos" te podía gustar o te podía no gustar, pero ahora mismo tú lees "El Señor de los Anillos" y te dicen, "¡jo! Es que eso es de frikis".

H1: Pues yo creo que ahora "El Señor de los Anillos" ya no es tan considerado friki, después de todo el rollo de las películas y todo el rollo… creo que se ha desmitificado un poco todo el rollo de "esto es para raros"…

H2: ¿Y "La Guerra de las Galaxias"?

H1: Lo mismo, es que lo de las películas ha supuesto un punto de inflexión tan grande… en todo. Es que no es tan de friki, pero es friki si te pones ya a jugar al juego de rol, o ver la película con los estos…

H5: Lo que iba a decir es que la palabra friki, ha supuesto una cultura compuesta por diferentes aficiones que algunas entre sí no tienen… nada que ver. Que es cierto que antes teníamos el Círculo Lovecraft que podríamos llamar frikis perfectamente, e incluso en el sentido más despectivo del género… pero eran autores de relatos de terror y de ciencia ficción y fantasía, que tenían en común esa afición muy concreta y sólo esa y, por ejemplo, yo qué sé, también ha habido Asimov, y demás, otro círculo importante de autores de ciencia ficción que iban a convenciones y que estaban relacionados entre ellos, pero es diferente, yo creo que no serían frikis en el sentido de ahora, de "polifriki"… eran mucho más concretos. Antes eran "aficionados a la ciencia ficción", o incluso escritores, gente del mundo de la literatura Pulp… ahora está todo mucho más mezclado, cosas que a priori no tienen nada que ver como los juegos de mesa o el anime. ¿Qué tiene que ver "Ciudadelas" con "Marmalade boy", por ejemplo?, pero no sé. Yo creo que sí me parecería interesante investigar eso, es decir, qué es lo que ha hecho que se fusione eso y se una.

H3: Pues probablemente hayan sido los mismos que lo hacen, buscando más mercado.

H2: Pues yo creo que el punto de inflexión, o uno de los mayores, han sido los juegos de rol, porque ya ha pasado de "A mí me gusta Star Wars" a "¿Sabes que hay un juego de rol de Star Wars? Pues vamos a jugar al juego de rol".

H5: Puede ser que ahora hay más vida social ¿no? la lectura es una actividad más individual.

I: Muchas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 1.3. Entrevistas a profesionales y creadores de opinión

Por último, aquí presentamos las entrevistas realizadas a profesionales y creadores de opinión. Al igual que ocurría con las historias de vida, las entrevistas se han realizado, bien mediante un cuestionario autoadministrado enviado por email, o bien mediante entrevista cara a cara, grabación y transcripción. El método de administración utilizado figura en cada una de las entrevistas.

Entrevistado: Germán Martínez, alias "Señor Buebo". Organizador original de la celebración del Día del Orgullo Friki y autor del libro "Orgulloso de ser friki".
Fecha: Domingo 23 de mayo, día siguiente a la celebración de la ya tradicional quedada en Callao del Día del Orgullo Friki.
Metodología: Preguntas enviadas por email y respondidas por escrito, a través de la misma vía.

Investigadora: Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki.
Por tu posición clave dentro de este fenómeno, me gustaría hacerte unas preguntas relacionadas con él.
Te doy las gracias de antemano.

I: Es indudable que la celebración el primer año de "El Día del Orgullo Friki" tuvo mucho éxito ¿a qué crees que se debió, por qué acudió tanta gente?
Señor Buebo: La novedad, sobre todo. Los medios dieron mucho empuje a la iniciativa. En un principio creímos que iba a haber más medios que frikis celebrándolo. Pero sobre todo la novedad, era la primera vez que se hacía algo parecido sin estar en un Salón del Comic o convención.

I: ¿Crees que hubiera tenido el mismo efecto unos años antes? Si es que no ¿qué condiciones crees que hacían falta para sacar tanta gente a la calle?
SB: Se produjo, según mi parecer en el momento justo. Los salones del comic estaban en auge, el manga y anime estaba en pleno apogeo y las películas de superhéroes estaban despegando ("X-Men", "Spiderman"…). Se había creado un ambiente friki general que ayudó a que los medios se interesaran por el fenómeno. Y sobre todo el uso generalizado de internet por parte de grupos frikis hizo posible que se congregara tanta gente. Tiempo atrás todavía estábamos relegados a Expocomic o al Salón de Barcelona y a dos o tres convenciones y era más difícil crear "eventos sociales".

I: Tú fuiste pionero en reclamar un día en el que los frikis se unieran y se presentaran ante la gente; por el eco que se hizo, es evidente que acertaste con algo que otros también sentían, pero ¿por qué lo hiciste?, ¿qué te hizo pensar a ti particularmente que aquello era importante?
SB: En realidad nunca pensé en que llegara a tener un éxito con esto. En principio la iniciativa llegó para que alguna tienda de comics nos hiciera un descuento al estilo "Día del Libro" y poco más. Lo de la kedada se generó íntegramente en la red, sin que yo dispusiera nada. Yo al final me uní al evento cuando, en entrevistas, me

Universidad Pontificia de Salamanca

preguntaba qué íbamos a hacer ese día… Nunca he querido reivindicar nada, ni mucho menos asemejarnos a lo que fue en su día el Día del Orgullo Gay, donde se pedían derechos para ese colectivo… Yo simplemente quería un día donde todos los amigos de internet nos pudiéramos ver las caras en el mundo real y lo de los descuentos.

I: La palabra friki es relativamente reciente ¿Cómo elegiste la palabra friki para dar nombre al Día del Orgullo?, ¿Qué otras palabras barajaste?

SB: Quise encontrar una palabra que aglomerara a los distintos tipos de "fans" que éramos. Los fans de Star Trek eran los Trekkies, los del Manga, otakus, están los fans de Star wars, los roleros, los gamers…. Pero si te gustaban dos o tres cosas de las anteriores no había una palabra que nos definiera. (Yo por ejemplo soy fan de Star Wars, rolero, fan de series de televisión y de los comics Marvel). Buscando en internet me moví hacia palabras inglesas típicas como geek o nerd (es como se llamaba a los pringaos en USA). Pero también se les llamaba freaks (monstruitos, raritos). Y de ahí decidí españolizar la palabra: freak →freaky →friki. Además dos cosas las quise dejar claras en la palabra: una, que era la versión española de la palabra americana y por eso acaba en i latina, y dos, que quería que estuviera la letra k en el nombre, ya que me parece que es la letra más friki del abecedario español, ya que apenas se usa. Sólo para kilo y poco más. Es un poco letra "marginada".

I: En pocos años la palabra friki se ha extendido y ya está "en boca de todos" ¿Crees que El Día del Orgullo tiene su parte de responsabilidad? ¿Cómo?

SB: La verdad es que la extensión de la palabra tiene dos vertientes. La vertiente freaky (en inglés) es como llamamos a los "tipos que salían en Crónicas Marcianas" y que se extendió mucho, y no tiene tanto que ver. Y la vertiente friki (en castellano) que define a los fans que sí creo que tenga que ver, sobre todo cuando te llaman friki gente que te conoce (o que te conoce poco y te define). Al menos utilizan el adjetivo correctamente. El poder haber aparecido en tantos medios con la palabra en la boca nos ha dejado extender la definición. Por cierto hay mucha gente que se enfada cuando nos confunden con los de Crónicas al llamarnos frikis. Yo creo que es un problema de lenguaje. Yo lo considero como una palabra con dos acepciones. Como chorizo (embutido/ladrón).

I: ¿Qué más cosas crees que ha cambiado o crees que ha influido la celebración del Día del Orgullo en la sociedad española?

SB: En sí, la celebración, no creo que haya influido mucho. Es más bien la promoción lo que ha hecho que se sepa con quién hablar cuando hay que hablar de alguno de los temas en los que los frikis somos duchos. Si necesitas hablar sobre Star Wars, puedes preguntarle a un crítico de cine, pero si quieres saber anécdotas o cosas así sabes que debes preguntárselo a un friki. De todas formas no sólo la celebración ha influido, sino también que, en sí, está de moda el ser friki gracias al cine, la tele…

I: Tengo entendido que el Día del Orgullo está teniendo mucho éxito fuera de España y que cada vez se celebra en más ciudades ¿Por qué crees tú que está teniendo éxito fuera y se está extendiendo por el mundo?

SB: Yo creo que la gente tiene ganas de pasárselo bien. En una sociedad como la que vivimos el lío es ir de casa al trabajo y del trabajo a casa (o de casa a los estudios y de los estudios a casa). Normalmente situaciones que estresan más que otra cosa y la gente quiere desconectar por lo menos un día y "tener la excusa" de mostrar sus aficiones fuera de su ambiente normal. Y ese era mi objetivo principal. Que lo pasáramos bien. Y ese sentimiento es común en todo el mundo, así se está celebrando en México o Argentina… Así que ya tenemos un Día del Orgullo Friki Internacional, a ver si conseguimos que la ONU lo declare festivo XD.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Y ¿por qué crees que este año ya no ha acudido tanta gente a la quedada de Madrid?

SB: Yo creo que pasa como en cualquier otro evento de este tipo. La cosa se desinfla. Ha habido en estos cinco años una disminución gradual de asistencia. Y Madrid es un lugar "especial". Es muy difícil organizar eventos en Madrid. No conceden fácilmente permisos y los fans estamos demasiado dispersos. Es más fácil organizar cosas en ciudades más pequeñas, como Cádiz, Logroño… El ambiente es un poco más "de barrio" mientras que Madrid es un ambiente más "de capital" La gente va muy a lo suyo.

I: Tengo una teoría que me encantaría consultarte, ¿el hecho de que el Día del Orgullo esté reduciéndose en Madrid, puede deberse a que la reivindicación de ser friki, que quizás movió a mucha gente los primeros años, ya se ha hecho, ha calado y no es necesario repetirla?

SB: Es posible. Y ya no tanto la reivindicación en sí, sino el que haya eventos parecidos a lo largo del año. A parte de Expocomic y Expomanga, se hacen otras quedadas como la Marcha Zombi o flashmobs o celebraciones galácticas que hacen que cada vez el Día F sea menos "importante". Pero lo que realmente importa es que no se olvide que estamos ahí, sea en la fecha que sea.

I: ¿Crees que ser friki es hoy en día pertenecer a una tribu urbana?

SB: No creo que sea una tribu urbana porque no es "independiente". Me explico. Se puede ser friki y a la vez Heavy o Pijo-Friki (normalmente llamado gafapasta). Mi sensación es que para que fuera una tribu urbana per se, tendría que ser excluyente con respecto a otras

I: ¿Crees que los jóvenes viven el frikismo de una forma diferente?

SB: Sí. Me explico. Los jóvenes de hoy tienen unos medios que no teníamos los jóvenes de antes. El uso de internet es el detonante de lo que he llamado en ocasiones "el movimiento friki". Antes éramos frikis, pero dispersos. Sólo nos juntábamos con cuatro o cinco cercanos e íbamos a alguna convención. Ahora no, tienen información a tiempo real (antes, como mucho, te hacías de un club de fans y tenías noticias cada 3 meses), posibilidad de hablar con personas afines de cualquier parte del mundo instantáneamente y, lo que es más importante: comprar material extraño o de importación con un par de clics. Los que nos hemos tenido que currar el tener un libro del año 78 a la vieja usanza lo de internet casi lo declaramos como brujería :P

I: Frikis ha habido siempre o desde hace mucho tiempo, sólo que no tenían un nombre, ni se identificaban o expresaban públicamente de la manera que ocurre ahora… ¿Qué otras cosas crees que han cambiado en el frikismo en los últimos años y a qué crees que se deben estos cambios?

SB: Lo que suelo decir siempre es que la sociedad ya está preparada. Los antiguos frikis (como yo) ahora tenemos ya una edad donde podemos influir en otros desde nuestros distintos puestos. Es decir, los que ayer eran jóvenes frikis devoracomics y jugadores de rol hoy son directores de cine, guionistas, directivos de programación, escritores… Así que ya estamos llegando a colocarnos en puestos claves de la sociedad para darnos amparo y promoción. Y qué duda cabe que, como ya he dicho antes, internet fue el detonante del asunto.

I: Frikis ha habido siempre o desde hace mucho tiempo, sólo que no tenían un nombre, ni se identificaban o expresaban públicamente de la manera que ocurre ahora… ¿Qué otras cosas crees que han cambiado en el frikismo en los últimos años y a qué crees que se deben estos cambios?

Universidad Pontificia de Salamanca

SB: Lo que suelo decir siempre es que la sociedad ya está preparada. Los antiguos frikis (como yo) ahora tenemos ya una edad donde podemos influir en otros desde nuestros distintos puestos. Es decir, los que ayer eran jóvenes frikis devoracomics y jugadores de rol hoy son directores de cine, guionistas, directivos de programación, escritores… Así que ya estamos llegando a colocarnos en puestos claves de la sociedad para darnos amparo y promoción. Y qué duda cabe que, como ya he dicho antes, internet fue el detonante del asunto.

Por último me gustaría presentarte tres parámetros relativos a ser o sentirse friki que estoy manejando en mi trabajo:

1.-Uno es la diversión y la evasión. Pasarlo bien y estar entretenido.

2.-El segundo es la unión, el hecho de estar junto con amigos que sean frikis también y compartir algo, una afición, charlas y conversaciones, un nombre... en resumen pertenecer a un grupo y tener contacto humano. 3.-El tercero es la inconformidad hacia lo convencional, lo establecido; la curiosidad o las ganas de buscar cosas que se salgan de lo corriente, las aficiones corrientes o la forma de vida corriente de nuestro tiempo, porque lo corriente no es plenamente satisfactorio.

Mi pregunta sería si tú también ves presentes estos 3 parámetros o si falta/sobra alguno, y cuál de ellos sería el más importante y cuál el más accesorio (si es que piensas que no son igual de importantes). O si antes era más importante uno y ahora lo es otro... En resumen ¿Qué piensas tú de estos 3 parámetros del frikismo que he sacado de bucear por la red y hablar con la gente?

SB: Los 3 puntos, me parecen un resumen perfecto del tema:

El 1.- Es lo esencial del friki. Es una afición que evade de los problemas del mundo real y lo que quiere es pasarlo bien.

Respecto al 2.- La unión hace la fuerza y gracias a esto del orgullo Friki he recibido la sensación de que queremos estar unidos. Que a los Salones del comic no se va a ver las novedades de los X-Men sino de ver a otros aficionados y compartir con ellos.

Y en cuanto al 3.- El salirse de lo normal es lo que nos define como frikis. Que nos gusten los comics, los videojuegos o Star Trek no es algo de lo que hablen a diario en los telediarios...

Universidad Pontificia de Salamanca

Entrevistado: Sergio Toboso, vicepresidente del Club Star Trek de España
Fecha: 7 de julio de 2012
Metodología: Preguntas enviadas por email y respondidas por escrito, a través de la misma vía.

I: He recogido alguna información básica de vuestro club en vuestra página web, a través de ella he sabido que se trata de un club de carácter nacional, fundado en 2008, dedicado a difundir Star Trek, informar sobre todo lo relacionado con Star Trek, organizar actividades de interés, conseguir ventajas para los socios (entradas, compras...), tenéis una web muy activa, con foro, tienda con descuento y multitud de links interesantes, también editáis una revista digital y acogéis a los nuevos socios con regalos y un carné de socio. La cuota por pertenecer al club son apenas 20€ anuales para financiar las actividades, eventos y regalos. ¿Es correcta esta información?, ¿qué más podemos añadir para presentar el Club Star Trek?

Poco más se puede añadir. Que trabajamos por simple pasión por Star Trek, que hay mil posibilidades y opciones para hacer cosas y que estamos aquí para todo el mundo aficionado a ST, sea o no sea socio del club.

I: Con respecto a otras asociaciones dedicadas al universo Star Trek, en España y fuera de ella ¿Qué os diferencia de las demás?, ¿Cuál es vuestra relación con ellas?

Existen varios clubes de ST de carácter más local, con sus cosas buenas como que pueden quedar más a menudo, sea para algo relacionado con ST o simplemente para cenar e ir al cine juntos. Sin embargo, no disponen de la suficiente consideración e importancia ante medios, distribuidores, empresas, etc… Solemos colaborar siempre que podemos, pues, tal como he dicho antes, nuestros socios tendrán ventajas, pero estamos abiertos a todo el mundo.

I: Parece claro que Star Trek es uno de los pilares básicos del llamado fandom o "mundo friki", sobre todo en EEUU, ¿lo es también en España?, ¿tiene Star Trek muchos seguidores en nuestro país?

Lamentablemente la respuesta oficial debería ser no, o más concretamente, decir que no hay muchos trekkies reconocidos. Mucha gente suele disfrutar de su afición en privado o en un círculo muy cerrado. Eso es en parte, a la poca difusión que le han dado los medios al fenómeno. Siempre que viene alguien a entrevistarnos, quiere que parezcamos tontos o frikis en el mal sentido de la palabra. Star Trek ha aportado mucho a la ciencia y a la exploración espacial.

I: ¿Quiénes son los trekkies españoles?, ¿cuál es el perfil de vuestros socios? (edad, sexo, nivel de estudios...)

Bueno. El perfil de nuestros socios suele ser un 80% masculino y un 20% femenino. De edad media, entre 35 y 60 años, gente que se hizo fan con la serie clásica, o más jovencitos con la nueva generación. El nivel de estudios es indistinto. Geográficamente, suelen concentrarse en grandes ciudades, donde el nivel de acceso a material especializado es mucho mayor que en localidades más pequeñas.

I: Una parte vital de mi investigación es analizar la palabra "friki". ¿Consideráis que los seguidores de Star Trek se podrían catalogar como "frikis"?

Friki, Freak, Geek, Trekkie, etc... son términos, que antaño fueron despectivos, pero que en estos momentos están bastante normalizados. Lo mismo que un aficionado de un equipo de fútbol es un hincha, nosotros somos trekkies. El del fútbol también es friki a su manera, y nosotros de otra.

I: Por otro lado, y desde vuestra experiencia, ¿al seguidor de Star Trek sólo le interesa Star Trek, dentro del fandom?, ¿o suele tener otro tipo de aficiones que suelen catalogarse como "frikis"?

Suele tener otras aficiones, normalmente relacionadas con otras sagas de ciencia ficción, o medieval-fantásticas, pelis de superhéroes, comics, etc… Como diría uno de nuestros socios de honor, Cels Piñol, somos culturalmente muy dispersos.

I: ¿Cómo de activos son vuestros socios?, ¿participan en las actividades físicas, o más bien colaboran con el club vía internet?

Universidad Pontificia de Salamanca

Depende mucho de donde vivan. Si son socios que viven alejados de los grandes núcleos, suelen participar más de forma online, y cuando pueden, desplazarse a las grandes actividades que montamos en dichos núcleos. Siempre que podemos, miramos que sean los socios quienes puedan responsabilizarse de hacer las actividades en núcleos más pequeños, siempre con nuestro soporte.

I: ¿Estáis en contacto o colaboráis con otras asociaciones dentro del fandom que no se dediquen específicamente a Star Trek?, ¿de qué manera?

Ya hemos realizado alguna actividad junto con un club de Star Wars. Tenemos acuerdos de colaboración con algún museo del cine, y en breve con museos de ciencia y parques astrológicos.

Star Trek, mezcla ficción con ciencia, por lo que la ciencia también es un punto a tratar.

I: Según vuestra opinión, ¿cómo de importantes son las asociaciones para la existencia del fandom?, es decir, ¿hasta qué punto la existencia de asociaciones como la vuestra es importante para que existan seguidores de Star Trek y otras obras, que se conozcan y que realicen actividades?

Una persona puede ser en la soledad de su hogar el tipo más fanático o friki de Star Trek, pero la sociedad no va a saber de él. Sus vecinos no sabrán de ST. La existencia de clubes, asociaciones, o cualquier reunión de personas con gustos afines, siempre es bueno, pues sirve como reflejo hacia el resto de la sociedad de dichos gustos afines. También es una manera de que el solitario en casa deje de pensar que es el único y conozca a más gente con quien interactuar.

I: ¿Cómo influyen las nuevas tecnologías en asociaciones como la vuestra?

Son básicas, y más en un club de ámbito nacional, donde estamos muy repartidos geográficamente. Sin Internet y una correcta gestión de la información, muchos aficionados no se enterarían de los productos, actividades o eventos relacionados con ST que existen en España.

I: ¿Son los frikis más/menos dados a asociarse formalmente (con carné, etc...) que otros colectivos?, ¿en qué sentido?, ¿por qué creéis que esto ocurre así?

Insisto en que los fanáticos futboleros son más frikis que nosotros. Pero no podría indicarte si somos más o menos propensos a asociarnos formalmente. Sin embargo, un sí absoluto en relacionarnos con otros de gustos similares.

I: Aproximadamente, ¿qué porcentaje de trekkies españoles creéis que están asociados a vuestro club o a algún otro?, ¿más, o menos del 50%?

Menos del 20%. Tenemos constancia de gente aficionada que solo quiere disfrutar una peli de tanto en tanto en su casa. Este aficionado, no irá a ninguna convención, no comprará más productos de los necesarios, no se hará socio de ningún club, ni ira a ninguna actividad.

Otros en cambio, son los primeros en movilizarse en todo lo que tenga relación con ST.

Para esto trabajamos, para llegar a todo el mundo, y ofrecerle lo que quiere, simple información o mil actividades.

I: De todo lo que ofrecéis a los miembros del club, ¿cuál creéis que es el motivo principal por el que se inscriben?

Por ser un club nacional, con fuerza suficiente y muchas ganas de movernos. Al final regalar una chapa es secundario. Lo que importa es que te sientas orgulloso de ser socio, que todo lo que te ofrezca el club sea mayormente de tu agrado. Aunque hay que decir, que es imposible contentar a todo el mundo, pero se intenta.

I: En términos generales, ¿son todas las asociaciones frikis similares a la vuestra?, Es decir: dedicadas a un tema principal, nacionales, con carné de socio, con cuotas que rondan los 20€, con actividad online y también en el mundo físico...

Como todo en esta vida, hay mil opciones para todo. Sabemos de asociaciones que no cobran nada a sus asociados, pero tampoco les ofrecen ventajas. En mayor o menos medida aglutinan a gente afín precisamente por eso, por conocer a otros que también les gusta tal o cual tema.

Universidad Pontificia de Salamanca

I: Vuestro Club se crea en 2008 ¿por qué precisamente ese año?, ¿qué condiciones existían entonces para propiciar la acogida de vuestro club?

Es complicado de explicar, y mucho más de resumir. Hasta el 2008 existía en España una especie de acuerdo de colaboración entre todos los clubes locales de ST para repartirse las responsabilidades y los gastos para poder realizar una actividad de forma nacional, y de esta forma relacionar a todos los aficionados en un único lugar una vez al año. Entre que unos tiraron más de la manta que otros, que algunos se quedaban mirando sin trabajar, entre las quejas destructivas y las inexistentes contractivas, este acuerdo fue cancelado.

El club nacional nace como una necesidad de cubrir ese hueco, centrando el trabajo y la responsabilidad de forma democrática entre sus socios, obviando los posibles problemas externos.

Cabe decir que en todo momento hemos sido neutrales y hemos colaborado con todos los clubes locales que así lo han querido.

I: ¿Cómo ha evolucionado el club en estos cuatro años?, ¿ha cambiado el perfil de los socios?, ¿sentís que aumenta el número de aficionados, o quizás disminuye?, ¿ha cambiado el tipo de actividades que realizáis?

El primer año fue de asentamiento mientras los ánimos se calmaban. El siguiente fue más de cohesión, Y estos últimos, es cuando el club ha definido su imagen corporativa, estrategia y forma de trabajo. Aumentan las actividades, las ventajas que ofrecemos, las colaboraciones externas, … Eso hace que más gente nos conozca y se hagan socios sumándose a la causa.

I: ¿Qué planes tenéis para el futuro con respecto al club?

La verdad es que nos queda mucho trabajo por hacer. Lo más importante es conseguir llegar a aquellos aficionados que viven su afición de forma más reservada, y, de una forma casi continua, ir ofreciendo más y mejores servicios a nuestros asociados. Poco a poco, esperamos poder cambiar las primeras impresiones de lo que el resto de personas opina de un trekkie.

I: Y ¿cómo pensáis que va a evolucionar el panorama asociativo dentro del fandom en los próximos años?, ¿habrá más asociaciones o menos?, ¿se fusionarán las asociaciones locales en asociaciones nacionales, o por el contrario se fragmentarán?, ¿el asociacionismo crecerá o decrecerá?...

Yo creo que las asociaciones locales más tarde que pronto, tenderán a desaparecer, o al menos, a verse obligadas a atender otras aficiones para no desaparecer como tal. Es imposible sostener un club y sus asociados, si los asociados no tienen lo que quieren.

I: ¿Crees que ser trekkie hoy en día tiene algún tipo de carácter reivindicativo o contracultural? ¿en qué sentido?, ¿tiene vuestra asociación algún carácter reivindicativo?

Ningún carácter reivindicativo más que el obvio. Star Trek existe, hay gente aficionada a ella, es un icono cultural, tiene más de 45 años de vida, ha influenciado a muchísimas personas a dedicarse a la ciencia y a la exploración.

I: ¿Las asociaciones del fandom, tienen algún propósito humanitario o algún contacto con ONG?

La gran mayoría de las de Star Wars lo tienen, y nosotros no vamos a ser menos. Cada año colaboramos en unas jornadas donde toda la ayuda va destinada a los niños, en la última convención, parte de la recaudación se donó a Médicos sin Fronteras.

I: Además de las cuotas de los socios ¿tenéis otras fuentes de financiación?

Disponemos de una tienda online en nuestra web donde vendemos material que empresas y distribuidores nos dejan a mejor precio. Este material nos sirve cuando disponemos de stand en algún evento presencial.

I: ¿Se gana o se pierde dinero gestionando este tipo de clubes o asociaciones?

Somos un club sin ánimo de lucro, por lo que el poco dinero que se reúne se destina de nuevo al club, bien creando material, pagando el material gráfico, aportándolo a la organización de un evento, etc…

Universidad Pontificia de Salamanca

Más que ganar o perder dinero, creemos que jugamos con sentimientos, donde ganamos todos cuando las cosas salen bien, y perdemos cuando hay las típicas discusiones o ves que hay gente que mucho quejarse pero no hacen nada. Como he mencionado antes, estamos por al amor al arte, y esto es totalmente voluntario.

I: Por último me gustaría presentaros tres parámetros relativos a ser o sentirse friki que estoy utilizando en mi trabajo:

1.-Uno es la diversión y la evasión. Pasarlo bien y estar entretenido.

2.-El segundo es la unión, el hecho de estar junto con amigos que sean frikis también y compartir algo, una afición, charlas y conversaciones, un nombre... en resumen pertenecer a un grupo y tener contacto humano.

3.-El tercero es la inconformidad hacia lo convencional, lo establecido; la curiosidad o las ganas de buscar cosas que se salgan de lo corriente, las aficiones corrientes o la forma de vida corriente de nuestro tiempo, porque lo corriente no es plenamente satisfactorio.

Mi pregunta sería si vosotros también ves presentes estos 3 parámetros en vuestros socios, o si falta/sobra alguno, y cuál de ellos sería el más importante y cuál el más accesorio. En resumen ¿Cuál es vuestra opinión acerca de estos tres parámetros del frikismo?

Ciertamente esto es para divertirnos y olvidarnos un poco de los problemas y el estrés diario de una sociedad que cada vez está más estructurada en sencillas reglas, que si incumples te ven como bicho raro.

En Star Trek se habla de respeto, de tolerancia, de preguntar y conocer antes de actuar. Habla de un futuro sin guerras, donde el dinero ya no conduce nuestras vidas.

Supongo que en general todos los trekkies queremos eso para nuestro futuro, e intentamos, en la medida de lo posible, inculcarlo en nuestro entorno dando ejemplo de ello.

Un punto que me gustaría destacar es el hecho de pertenecer a algo donde compartir y conocer a gente con tus mismos gustos. Es algo que hasta ahora ha sido como una necesidad no resuelta.

¡Muchas gracias!

Universidad Pontificia de Salamanca

Entrevistado: Mario Gómez, encargado en la librería especializada Atlántica Juegos, de Madrid.
Fecha: 10 Abril 2010.
Metodología: Preguntas enviadas por email y respondidas por escrito, a través de la misma vía, con *feedback* entre opinante e investigadora.

Investigadora: Buenos días, como sabes mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de Tesis Doctoral sobre la cultura friki. Una rama de interés para mi trabajo es la comercial, y por punto de vista desde dentro de una librería especializada, tu opinión resulta de gran valor para mi trabajo y es por ello que me gustaría hacerte una entrevista respecto a estos temas de duración aproximada de una hora. En esta entrevista no hay respuestas "buenas" ni "malas", ni tampoco "correctas" o "incorrectas", puedes hablar con total libertad, haciendo siempre referencia a tu propia opinión y a las experiencias que tú has tenido. Aunque en algún momento pienses que otra persona o la gente en general contestaría de otra manera, tú siempre contesta lo que opines tú, pues va a haber suficientes entrevistas como para reflejar las opiniones de personas muy diversas. Por favor, contesta con sinceridad, las respuestas se tratarán de forma confidencial y anónima; además, podrás saltar cualquier pregunta que prefieras no contestar. No dudes en preguntar cualquier duda que te surja o en añadir cualquier dato o comentario que te resulte importante. Muchas gracias de antemano.

1. **Para empezar, me gustaría que hicieras una breve descripción de tu tienda y su funcionamiento ¿Qué cosas vendéis, qué actividades hacéis en la tienda, si es grande o pequeña, donde está situada…?**

Es una tienda grande para las medidas habituales de otros locales de este sector. Está situada en el centro de Madrid. Somos 4 personas las que trabajamos allí, y aparte de vender material referente a nuestro producto, también enseñamos y ayudamos a los clientes cómo pintar miniaturas, cómo modelar piezas, crear dioramas, aprender a jugar a juegos… Tratamos de ayudar a todo el mundo interesado para que entiendan mejor la materia que compran y le puedan dar el mejor uso, lo que hace que disfruten más de ella. Tenemos el material dividido principalmente en dos categorías: histórico (libros de uniformes, "wargames", miniaturas de diferentes periodos…) y fantástico (novelas, juegos de rol, miniaturas de corte fantástico…).

2. **¿Qué cosas particulares os diferencian de otras librerías o jugueterías?**

Solemos vender un material un poco más especializado del que se vende en jugueterías clásicas y grandes superficies, aunque a veces coincidimos con juegos que antes eran "especializados" pero que poco a poco se han ido extendiendo y que ahora son fáciles de encontrar. También el hecho de que estemos especializados en varias ramas de producto, por lo que juntamos material muy variopinto en el mismo lugar.

3. **¿Qué tipo de persona suele entrar en tu tienda? (¿Entran más chicos que chicas? ¿en qué proporción?, ¿Entran más niños, jóvenes o adultos? ¿en qué proporción?...)**

Nuestra clientela es muy variada. La media de edad para la sección de material histórico (Juegos de Guerra, Libros de Uniformes...) es más elevada. Pueden venir clientes bien mayores que quieren libros de historia. A la parte de fantasía vienen sobre todo jóvenes, de entre 10 y 30 años, aunque como dije antes, hay de todo. Hace unos años, la clientela de este tipo de material era mayormente masculina, pero en el tema de los juegos y las miniaturas, especialmente de fantasía, cada vez hay más chicas que compran para ellas. Yo diría que entre un 30 y un 40 %.

4. **¿A quién están dirigidos los productos que vendéis? ¿Hay productos exclusivamente para niños, exclusivamente para adultos, exclusivamente para chicas…?**

Yo creo que nada de lo que vendemos es exclusivo para chicas o chicos. Va por gustos. Hay juegos y otros materiales que tienen una edad mínima, por supuesto, pero casi todo es de 8 o 10 años para arriba.

5. **¿Cuál es la rutina de quienes entran en tu tienda? ¿Compran directamente, miran mucho, se dejan aconsejar…?**

Casi todo el mundo entra a mirar y elige por su cuenta, aunque nosotros siempre les ofrecemos ayuda al poco de estar en la tienda, para que sepan que estamos pendientes por si necesitan algo. A mucha gente ya la conocemos de mucho tiempo, hay bastante fidelidad, por lo que esa gente ya sabe de sobra manejarse sola, pregunta sin tapujos si lo necesita, e incluso se para a charlar un rato con nosotros.

Universidad Pontificia de Salamanca

6. ¿Tenéis clientes habituales, o la mayoría son más bien de paso?

Cada vez tenemos más clientes de paso o que vienen por primera vez informados por sus amigos o por algún anuncio, pero gran cantidad de nuestra clientela son caras conocidas. Tenemos clientes que llevan viniendo desde que abrimos nuestro primer local, hace más de 15 años.

7. ¿Qué relación se da con los clientes? ¿es muy cercana o poco cercana? ¿Crees que el tipo de relación con los clientes es característico de las librerías especializadas o algo vuestro?

La relación entre cliente y vendedor es cercana o no dependiendo de ellos mismos. En la panadería puedes conocer de siempre al panadero, sin que sea un panadero especializado. Yo personalmente me llevo bastante bien con mis clientes de la sección de Fantasía y pienso que están a gusto cuando vienen a la tienda.

8. Consideras que la tienda es a la vez un lugar de ocio ¿en qué sentido?

Muchos clientes vienen a veces simplemente a pasar el rato, ver las vitrinas, ojear el material o simplemente saludar y charlar. En ocasiones, vienen a alguna actividad, como una partida de figuras, pintar sus miniaturas, enseñarnos lo último que han hecho…

9. ¿Vuestra tienda utiliza las redes sociales para darse a conocer entre sus clientes?

La verdad es que nos publicitamos más bien poco. Desde hace unos meses (3 meses o así) tenemos un perfil en Facebook, pero es más por estar ahí y poner comentarios y subir fotos que por hacer publicidad del producto.

10. ¿Qué opinas de estas redes sociales? ¿Crees que forman parte del mundo friki?

Para los usuarios, sí. Son una base perfecta para crear grupos en torno a una afición, compartir conocimientos, fotos, imágenes… y es perfecta para extender esos mismos hobbies, puesto que no sólo acceden a tu contenido tus amigos que comparten tu afición, sino también todos aquellos conocidos que leen tus publicaciones.

11. ¿Tenéis tienda online?

No es exactamente una tienda online. Tenemos una página web en la que subimos noticias y anunciamos productos, pero no hay ninguna modalidad en la que el cliente gestione su pedido y se le resuelva automáticamente. Pueden pedirnos material por e-mail, por teléfono o a través de un e-mail en la web, pero todo pasa por nosotros. Siempre van a tener que entrar en contacto con alguno de nosotros, o sea que siempre obtendrán una respuesta.

12. Profesionalmente, ¿crees que las nuevas tecnologías de la información, la venta por internet, etcétera, beneficia o perjudica a vuestro negocio? ¿en qué sentido?

Las ventas on-line son un arma de doble filo para las tiendas "físicas" como la nuestra. Sin duda, es una ventaja vender online, ya que llegas a un público infinitamente superior al que llegas de normal, y tu publicidad puede llegar allá donde antes no llegaba. Sin embargo, eso da pie a que se creen tiendas exclusivamente on-line (y de éstas hay muchas) que no dan servicio personalizado y venden más barato, principalmente porque tienen unos gastos muy inferiores que afrontar. Esto perjudica seriamente a las tiendas normales, porque por un lado se aprovechan de nosotros (el cliente ve el producto en nuestra tienda, lo puede tener en la mano, nos puede preguntar y nosotros informarle de lo que necesite, pero luego lo compra por internet), por otro lado venden más barato y crean la falsa impresión de que las tiendas vendemos por encima del coste del producto para ganar más. Además, las tiendas online pueden estar en cualquier parte, y es muy fácil que apliquen diferentes cambios de moneda, y jueguen con los precios. No es lo mismo una tienda que tiene que pagar una cantidad importante de alquiler, una licencia de local de cara al público, facturas de suministros como luz, y que tiene que invertir y arriesgar almacenando en la tienda un producto que se paga por anticipado y que puede no venderse, que una tienda online que vende sólo por encargo, que puede estar situada en un piso y que puede ser manejada por una persona, ya que todo lo demás se autogestiona por su web.

13. Seguro que habrá excepciones de todo tipo, pero en general, el público de tu tienda ¿es un público mayoritariamente conectado a internet?

Casi siempre. Los catálogos de las marcas hoy en día están en sus páginas web, ya casi no se editan catálogos en papel que la gente pueda consultar.

14. Como ves, en este trabajo se utiliza mucho la palabra "friki" pero ¿Qué significa para ti la palabra "friki"?

Universidad Pontificia de Salamanca

Realmente la palabra "friki" debería significar algo así como raro. Hace mucho tiempo, cuando no había tanta diversidad, todos los que leyéramos cómics, jugáramos a rol y cosas similares éramos frikis. Ahora se ha especializado, y se es friki de una cosa. Se ha extendido tantísimo que los frikis ya no tienen por qué ser raros, sino simplemente sentir pasión por una o varias aficiones. Así oiremos hablar de los frikis de los comics, de Star Wars, del Señor de los Anillos, del fútbol… Hoy en día es casi como si significara "fan".

15. Según esto, ¿qué significa en tu opinión "ser un friki"?

Ser un friki es ser un seguidor de algo, pero no un seguidor que se sitúe a un nivel de interés, simplemente, sino que se sienta parte de su afición. Yo no me considero un friki de los cómics de superhéroes, por ejemplo, aunque los haya leído y comprado.

16. ¿Qué es lo más importante en ser un friki, los gustos que se tienen o la manera cómo se los exterioriza?

Creo que la pregunta no está planteada correctamente. Lo más importante en ser friki, si es que hay algo que sea lo más importante para serlo, es que a ti te guste mucho. Otra cosa es lo que piensen los demás: normalmente otra gente le dará más importancia a cómo lo exteriorizas, pero simplemente porque llama más la atención (salta más a la vista un tipo disfrazado de Aragorn que un tipo leyendo el Señor de los Anillos en el metro, aunque puede que ésta sea su décima relectura del libro y se lo sepa de memoria).

17. Entonces, las personas que acuden a tu tienda ¿son frikis en su mayoría?

Claro, todo el mundo es friki de algo hoy en día. Igual la madre que acompaña al hijo a comprar cartas o figuritas tiene en su casa veintenas de gatitos de porcelana, o los discos de Julio Iglesias repetidos en diferentes ediciones

18. Por lo que tú puedes apreciar desde tu posición ¿tus clientes se consideran a sí mismos frikis o no?

Tendré que hacer una pequeña separación: ya que el término friki está más extendido entre los jóvenes, haré referencia sobre todo a la clientela que visita la sección de fantasía. En su mayoría se consideran frikis y están bien contentos de serlo. Es una palabra ya tan extendida entre los jóvenes que les hace gracia. De aquí a unos años acabará perdiendo su significado

19. ¿Y cómo reaccionan ante esa palabra? ¿les gusta ser llamados "frikis" o es algo que no les gusta?

La verdad, como dije antes, es tan común que ya no se considera una falta o un insulto (antes ser friki no estaba bien visto por los demás). Es como si haces algo poco común y te llaman loco o similar ("me he gastado 150 euros en películas", "tío, estás tarado"). Pero como sigue estando a la orden del día y sigue haciendo gracia, sigue gustando. Además, se ha convertido en una coletilla muy usada, decir "qué friki" ("me he comprado la película tal en versión japonesa, que dicen que contiene 30 segundos más de película" "jajaja qué friki"). Esta palabra es todo un fenómeno lingüístico.

20. Uno de los estereotipos de "friki" es el de alguien que se gasta mucho dinero en sus aficiones ¿es correcto ese estereotipo o no es así en la realidad?

Bueno, la cantidad de dinero que te gastas depende de lo cara que sea tu afición. Hay comics de 4 o 5 euros que salen al mes, o de 10 euros que salen cada dos meses. Ahora, si coleccionas 8 o 10 series, el gasto se multiplica. Tampoco es lo mismo coleccionar cómics que figuras de resina de películas a escala grande, que cada una puede valer 150 o 200 euros. No creo que un friki se gaste más que el resto del mundo por ser friki. Si no, sólo hay que ver el precio de la ropa (inflado hasta cotas insospechadas), bolsos o complementos informáticos.

21. Vuestros clientes más compradores ¿cuánto dinero pueden llegar a gastar de media en un mes, aproximadamente?

Tenemos clientes serios que pueden venir un par de veces al mes y gastar cerca de 200 euros cada vez. No obstante, hay clientes que viven fuera de Madrid y cuando bajan compran todo lo atrasado, y a veces traen el dinero de sus amigos y compran para todos. Por tanto, es difícil definirlo, pero sí hay clientes que buena base económica que coleccionan este material por un motivo u otro.

22. Otro estereotipo de "friki" es que adquieren productos difíciles de encontrar ¿es así?

En cierto modo sí, pero porque principalmente las aficiones que tenemos nacen en otros países. Como de costumbre, aquí llega una mínima parte. Encontramos producto que se importa a España o que sale a la venta en español. Luego tenemos el material que las propias tiendas importamos, que aumenta el abanico de posibilidades

Universidad Pontificia de Salamanca

para el cliente final. Pero sigue habiendo una gran cantidad de material que no se llega a importar, por no tener la suficiente demanda, pero que sigue teniendo seguidores. En este caso, ahí es donde entra la compra on-line a otros países, o la compra de segunda mano y pujas por E-bay.

23. ¿Os habéis encontrado alguna vez con dificultades para satisfacer a algún cliente porque no podíais encontrar lo que él o ella quería? ¿qué hacéis en esos casos?
Hay veces que el material no está disponible por una razón u otra. En estos casos, lo mejor es ser sincero con el cliente y redirigirle a la búsqueda por internet y E-bay.

24. Ahora mismo ¿qué tendencias comerciales hay en el mundo friki? ¿qué se está vendiendo más? ¿qué está de moda?
Si entramos en el tema del "merchandising", que es todo el material derivado de sagas, series, películas y demás, yo diría que Crepúsculo, World of Warcraft, Bob Esponja, Pocoyo, y todavía sigue tirando mucho El Señor de los Anillos y La Guerra de las Galaxias. Para todo es lo mismo más o menos: figuras, peluches, textil, llaveros, joyas, muñecos… Una cosa súper curiosa es el fenómeno Zombi que se está viviendo ahora. Hay multitud de publicaciones, a las que se han sumado películas y otros artículos. En estos momentos, de la mano de 3 o 4 editoriales solamente, debe haber en torno a 15 publicaciones que yo pueda vender en la tienda (sin contar el resto de editoriales que no trabajo).

25. Y por el contrario ¿qué cosas que antes se vendían han decaído?
El Señor de los Anillos y La Guerra de las Galaxias no venden como antes, aunque siguen ahí (si tenemos en cuenta el tiempo que ha pasado…). Luego están las películas las novelas que causan sensación un tiempo, pero que decaen al poco.

26. ¿Todo lo que vendéis en la tienda puede considerarse "friki" o hay cosas que no son nada frikis? ¿cuáles?
Tenemos juegos de tablero familiares, novela histórica, material de pintura y modelismo… si contamos que los coleccionistas de figuras pueden considerarse en cierto modo "frikis de", no englobaré la miniatura histórica, pero, como dije antes, no es un término tan extendido en ese ámbito.

27. Para mi trabajo me interesaría sobretodo que me hablaras sobre los productos que están en el límite del frikismo ¿cuáles son? ¿por qué algunos pueden considerarlos frikis y otros no?
La principal diferencia entre unos y otros, pienso, es la actitud del público hacia ellos. Por ejemplo, un coleccionista de sellos, algo muy común y con mucha tradición: ¿se consideraría un friki de los sellos? Pues seguramente hoy en día unos dirían que sí, si tomamos "friki" por "coleccionista fanático de", y otros que no. Supongo que la palabra friki va ligada un poco a la novedad y al ocio, sobretodo, y es feudo de los jóvenes.

28. Y las cosas que sí son frikis ¿qué tienen en común que les hace serlo?
Es complicado. Normalmente las cosas frikis son derivados de eventos con mucho impacto social (películas importantes, por ejemplo), totalmente prescindibles, pero que pueden aportarte algo más sentimental y abstracto que otra cosa: recordarte lo bien que te ha hecho sentir ese evento, identificarte a la vista de otros seguidores, hacerte soñar… casi todo el material friki viene derivado de ficción y fantasía, así que igual de algún modo te traslada a esos mundos. Otra cosa importante que tiene el tema friki es que, visto desde fuera, resulta más raro que otras cosas. Quizás eso es lo que lo define más importante. Un hombre mayor ve a un chaval de 23 años comprando sellos o comprando maquetas, y no piensa nada. Le ve disfrazado de Luke Skywalker con un sable de luz (el hombre mayor no lo sabe, pero va camino del concierto de la banda sonora de Star Wars, por ejemplo) y le extrañará ("esta juventud…").

29. Vuestra tienda está encuadrada en lo que algunos conocen como "La zona F" de Madrid ¿puedes decirme qué es la zona F exactamente? ¿Quién la llama así? ¿Cuántas tiendas habrá en la zona F? ¿Qué tienen en común?
La Zona F (de Friki) es toda la zona centro, principalmente al oeste de Callao. Aunque hay un par de tiendas entre Callao y la Plaza Mayor, la mayoría están al otro lado de Gran Vía. Las calles Luna, Estrella, Silva y Pez tienen un total de más de 9 tiendas ellas solas. Aparte, hay más tiendas en los alrededores. Es un mote que tiene esta zona desde hace ya algunos años, aunque no sabría en qué momento empezó. Casi todas venden comics y "merchandising", tanto de estos como de películas. Hoy en día es casi lo que más vende.

Universidad Pontificia de Salamanca

30. ¿Cuánto tiempo llevas trabajando en este sector?
A tiempo completo, unos 10 años. En total, desde que empezara a ir a la tienda, unos 14.

31. Y durante ese tiempo ¿qué cambios has observado en los clientes? (Por ejemplo: ¿ha aumentado la edad?, ¿ha aumentado el número de chicas?…)
La edad de inicio es cada vez más temprana. Hay mucha gente que abandona el hobby llegada una edad. Sin embargo, hay mucha gente que vuelve a retomar tras mucho tiempo. Últimamente se han dado más casos de estos, pero probablemente sea una coincidencia. Normalmente tiene que ver con temas económicos, pero principalmente por temas de tiempo (en estos momentos hablo de lo relativo al material que vendemos en la tienda, ya que no se compra simplemente para tenerlo, sino que se aplica a algún uso: juegos, modelismo…). Casi siempre el emparejamiento y la familia aleja a los compradores de este tipo de artículos, pero al cabo de un tiempo vuelven, por ellos mismos y para introducir a sus vástagos.

32. Y ¿Qué evolución ha seguido la venta? ¿os habéis especializado más, o por el contrario vendéis productos más genéricos? ¿se han encarecido los precios o han bajado? ¿habéis introducido nuevos productos…?
Siempre hay que buscar nuevos productos, debido a la competencia, pero tratamos de no salirnos de nuestra especialización. Sabemos que hay cosas que se venden mucho, pero no por ello vamos a dejar de vender nuestros asuntos para meter algo totalmente nuevo que puede, por un lado, acabar en desastre, y por otro, puede alejar a clientela tradicional, dado que el espacio es limitado y meter nueva mercancía implica retirar otras. Los precios han ido subiendo, como con todo, aunque no de manera escandalosa. También tiene mucho que ver con la situación del cambio de moneda en cada momento.

33. Y con respecto a la competencia ¿han abierto más tiendas? ¿han desaparecido?...
Cada vez hay más tiendas del sector, dado que cada vez hay más público, pero no es nada fácil. Parece más fácil de lo que es, y dado que quien abre una tienda de esto es porque es "friki" de lo que va a vender, a primera vista parece que se lo va a pasar genial a la vez que trabaja. Aunque se venda material "friki", sigue siendo un negocio duro y serio, y precisamente por ser friki y de poca aceptación (en comparación con productos más generales) los márgenes de ganancia son bastante menores. No se puede comparar el 30% que se gana de media con cada artículo (es decir, un artículo de 10 euros deja 3.30) con el margen de la ropa (una blusa que se vende a 20 euros a lo mejor ha costado 4 a la tienda, luego le deja 16. En rebajas, se puede rebajar un 50 o un 60% y aún ganas dinero con ella). Por tanto, también han cerrado tiendas que han querido abarcar mucho o que se han precipitado. No deja de ser un sector duro y competitivo.

34. Parece ser que hace unos años, la palabra friki apenas era conocida, mientras que hoy es muy popular y suena a diario en la televisión ¿te has dado cuenta de este fenómeno? ¿a qué crees que se debe?
Es una palabra que lleva mucho tiempo dando vueltas. Por otro lado, las series de televisión que quieren llegar al público joven tienen que tratar de identificarse con él, y a menudo tienen trabajando en los guiones a gente joven. Tanto en la investigación del vocabulario que han de usar los actores para estar a la moda, como el hecho de que los propios trabajadores de la serie usen ese vocabulario, hacen que hoy en día las series de televisión propaguen este tipo de palabras entre la gente, y que llegue a oídos de casi todos de una manera u otra.

35. Y los frikis, como grupo¿crees que tienen hoy más visibilidad que antes? ¿a qué crees que se debe?
La tienen, y sobre todo se debe al incremento de su número.

36. ¿Crees que el hecho de poseer tiendas especializadas, y productos especialmente dirigidos a un público friki, incluso utilizando esta palabra en el caso de marcas como las camisetas "Be friki", marca una diferencia en la forma en que las personas que no son frikis ven a los que sí se consideran frikis? ¿en qué sentido?
La visión negativa que se tenía antes sobre los frikis se va suavizando al ir entrando cada vez más en contacto con la sociedad. Seguirá habiendo casos en los que siga chocando, pero cada vez menos. También, al hacerse un término que abarca un abanico de gente tan extenso, consigue que se convierta en una palabra más genérica. Antes te miraban mal por jugar a juegos de rol, y las madres se lo prohibían a niños de mi edad cuando estaba en el instituto, por miedo a que se convirtieran en asesinos (y yo ya llevaba más de 6 años jugando a rol, desde los 8). Hoy en día casi todos nos acordamos de los "asesinos del rol", pero ya casi nadie piensa que los juegos son malos, y el que tiene dudas, normalmente las desecha en cuanto se l explica qué son realmente. Con el término friki pasa más o menos lo mismo.

Universidad Pontificia de Salamanca

37. ¿Qué significa para ti el "orgullo friki"?
Bueno, es algo que nunca he compartido. Como con todo, hay gente que trata de hacer valer su condición sobre los demás. Esa gente es la que suele dar mal nombre a los de su grupo (pueden ser frikis, pueden ser hinchas del fútbol. Hay 90.000 personas en la grada, y llaman brutos a los seguidores del fútbol porque hay 200 que lo son). Sin embargo, es algo que comprendo, porque es una excusa más para identificarse con otra gente.

38. Como tienda ¿tenéis algún tipo de presencia en "El día del Orgullo friki" que se celebra anualmente? ¿cuál?
No, nosotros no colaboramos ni participamos de ello.

39. Algunos de los datos que he conseguido apuntan a que el frikismo es un gran saco en el que hay metidas cosas muy diversas ¿crees que esto es cierto, o por el contrario, cuando hablamos de frikismo estamos hablando de algo muy concreto?
Imagino que esta pregunta queda respondida por sí sola leyendo lo anterior. Hay ya tantas variantes que es como las últimas manifestaciones en España (en la misma manifestación había 5 o 6 causas distintas, pero parecía que todos eran lo mismo. De esta manera, parece que hay mucha gente unida bajo un mismo estandarte, cuando lo único que hacen es estar juntos en el mismo sitio. Meter frikis de La Guerra de las Galaxias con frikis de Crepúsculo en el mismo saco es mezclar leche con cerveza. A alguno le gustará, pero no son compatibles).

40. ¿Crees que en el futuro habrá una mayor especialización de los frikis que hay ahora?
Sí, porque hay cosas que no pasan de moda, pero siempre hay cosas nuevas que van ganando adeptos.

41. Y si es que sí ¿crees que seguirán unidos de cierta manera por ser todos "frikis"?
Puede ser. Pasa lo mismo con los Heavies. Antes, todos los melenudos con "chupa" de cuero eran Heavies. Ahora hay por lo menos 8 tipos de Heavies.

42. Seguro que habrá excepciones de todo tipo, pero en general, el público de tu tienda ¿es un público mayoritariamente muy lector?
En su mayoría sí, ya sea de lectura ligera o de lectura importante, casi todos leen (aunque sean manuales de juegos, que a veces incluyen historias y tienen más de 300 páginas).

43. Una pregunta muy concreta: ¿Crees que se puede ser un friki sin haber leído El Señor de los Anillos?
Claro que sí. Lo único que mucha gente te puede mirar mal (no, es broma). Hoy en día hay muchísima gente aún que no se ha leído el Señor de los Anillos, o que lo ha empezado y no ha podido con él. Incluso dentro del mundo de la fantasía. Simplemente esa gente no se considerara "friki de El Señor de los Anillos" por mucho que se sepa las películas de memoria.

44. ¿Existe alguna otra lectura, película, comic, juego u otra cosa que consideres imprescindible o al menos muy importante para ser un friki?
Bueno… Señor de los Anillos, Star Wars, Indiana jones… todo este tipo de películas creo que son un denominador común entre los frikis. Pero no hay requisitos mínimos.

45. Y al contrario ¿hay algo que sea "antifriki", que un friki nunca haría o nunca compraría?
Como las cosas frikis son en su mayor parte aficiones, se pueden conjugar con cualquier otra cosa. A lo mejor un friki gótico o emo no vería una película pastelosa de amor (excepto Crepúsculo si acaso).

46. Al parecer, muchos productos "frikis" se referencian unos a otros, es decir, unas camisetas hacen referencia a películas, unos juegos a libros… ¿es así? Háblame un poco de esto.
Digamos que hay gamas de producto. El Señor de los Anillos es un buen ejemplo: ha dado lugar a películas, las películas a merchandising y a juegos. Los juegos han dado lugar a figuritas y complementos… Puedes comprar el juego de ordenador, el juego de tablero, el Trivial, el juego de rol, el juego de estrategia…. Si algunos de estos productos son de la misma marca comercial, puede que unos incluyan artículos o complementos para otros. Por ejemplo, puedes comprar un juego de tablero y que éste traiga un código especial que puedas usar en el juego de ordenador online.

Universidad Pontificia de Salamanca

47. Personalmente ¿tú te consideras friki? ¿hasta qué punto?

Sí me considero friki. Como el término está muy generalizado, cada vez me considero menos friki, pero sí que lo he sido: De todos modos, habiéndolo sido, nunca he sido de los que más. Me encantan muchas cosas del sector, pero no llego a demostrarlo de maneras tan exageradas como podría, ni le doy tanta importancia como hacen otros. Además, llevar tanto tiempo trabajando en esto hace que pierda en parte su magia. Como siempre, la rutina hace mella en casi cualquier cosa.

48. ¿Crees que hace falta ser friki para llevar una tienda de estas características?

No hay que ser friki, simplemente que te guste tu trabajo. Tienes que conocer bien el producto, para poder atender bien, y tener cierto gusto o pasión por lo que vendes, para poder transmitírsela al cliente. Sin embargo, no es necesario estar metido en el mundillo de manera personal para poder trabajar bien.

49. Trabajar en la tienda ¿Te ha hecho acercarte más al mundo friki, personalmente, o por el contrario te hace que lo rechaces un poco?

Mi caso es especial: desde pequeño ya tenía a mi alrededor juegos de rol de mis hermanos, libros de "elige tu propia aventura", películas y novelas de fantasía… he crecido con ello. Desde los 8 años juego a juegos de rol, aunque cada vez menos (por falta de tiempo). Por tanto, trabajar en la tienda no me ha hecho ser más friki. Muchas veces cito frases de pelis o de libros y hacen que la gente use la coletilla descrita anteriormente ("qué friki, si se la sabe de memoria), pero en realidad no es más raro retener frases de pelis denominadas frikis que saberse de memoria Titanic (la generación Titanic, que vio la peli 6 veces o más en el cine, sin contar vídeo). Sin embargo, no lo he rechazado en ningún momento. Forma parte de mi vida y de mi personalidad, como se podría apreciar en casi todo momento. Llevo camisetas frikis que cojo de la tienda, suelo comprar pelis frikis, juegos, pinto figuras… pero no sólo por trabajar en la tienda. Lo hago por gusto. Soy friki de muchas cosas, pero no sobresalgo en nada, podríamos decir.

50. En otro orden de cosas ¿Cómo os está afectando la crisis en la tienda?

Se ha notado que ha dejado de venir gente, echamos en falta algunas caras conocidas. Otros siguen viniendo, pero donde antes gastaban 50 ahora gastan 30. Sin embargo, hay cada vez más caras nuevas, así que dentro de lo que cabe llevamos bien la situación. Para ser un tipo de artículos que se pueden considerar un lujo, puesto que son absolutamente prescindibles, seguimos teniendo una afluencia de ventas suficiente para seguir adelante. Además, cosa de la que estoy orgulloso por la parte que me toca, cada vez viene más gente a la sección de fantasía, de la cual me encargo personalmente.

51. ¿Qué tipo de ventas han bajado y cuáles se mantienen estables? ¿a qué crees que se debe?

Se venden menos artículos de alto coste, y más de bajo coste. La gente se raciona un poco más.

52. ¿Han aumentado las ventas de algún producto a partir de la crisis? ¿a qué crees que se debe?

No ha habido nada que sobresaliese especialmente.

53. Para terminar ¿cuál es tu visión de futuro con respecto a las tiendas especializadas, como la tuya?

Pienso que van a ir a más, poco a poco. Cada vez abrirán más tiendas. Muchas tendrán que cerrar, pero otras sobrevivirán. Estas tiendas a su vez crearán más afición en su zona y llegarán donde antes no llegábamos, y cada vez habrá más clientela. La competencia hostil está pasada de moda en este sector. Cuantos más seamos, más gente habrá que quiera comprar. Sin embargo, la crisis no ha acabado, y va a ser una dura prueba para todo el sector.

I: Ya hemos llegado al final de la entrevista ¿hay algo más que te gustaría añadir?

Han sido unas preguntas bastante bien apuntadas, creo que han abarcado casi todos los ámbitos de los que se podía hablar acerca de este tema. En mi opinión, simplemente quiero añadir que en un tiempo la palabra friki acabará de desvirtuarse, como pasa con todas las modas, y que vendrá otra palabra o palabras a sustituirla. Sin embargo, los llamen como los llamen, siempre habrá frikis de unas cosas y de otras (y siempre los ha habido, sólo que no lo sabían porque la palabra friki no existía).

I: Muchas gracias.

Universidad Pontificia de Salamanca

Entrevistados: Raquel Aliaga y Salvador Carrión del Val, creadores y coordinadores de las Frikiolimpiadas 2013

Fecha: 12 Octubre 2013.

Metodología: Preguntas realizadas en las frikiolimpiadas, grabadas y transcritas literalmente.

Las frikiolimpiadas se anuncia como un evento multitudinario, donde frikis que apoyan diversas aficiones, pueden competir entre sí, para decidir qué "frikiverso" o conjunto de aficiones es el mejor. Se cobra una entrada de precio bajo y esta permite inscribirse en diversos juegos, acceder a exposiciones, concursos y tiendas.

Investigadora: Después de presentarnos, empezamos con la primera pregunta: ¿Cómo se os ocurrió la idea de las Frikiolimpiadas?

Raquel: *Bueno, la idea en principio surge por las Olimpiadas de Londres... Porque en el verano, estando de vacaciones allí, él [Salvador] tuvo una noche muy mala, porque hacía mucho calor y no podía dormir, y entonces se puso, medio dormido, medio despierto, a divagar y a pensar "¡Jolín!... Unas Olimpiadas", pensó que podíamos hacer unas Olimpiadas de competiciones frikis, ya que existe el típico estereotipo de que los friki son gorditos, que no se les dan bien los deportes... Pues empezó a surgir, con la gracia y con la risa, la pregunta de en qué podía competir un friki.*

Salvador: *Aparte, en esa época habíamos descubierto varios deportes físicos frikis, exclusivamente frikis, que era un poco en plan de "¡Joder! Es que esto no lo conoce nadie y este arquetipo del friki es falso". Bueno no es falso, realmente esa persona que no hace deporte también me vale como friki, pero que también hay mucha gente friki que se mueve, activa...*

Raquel: *Hay frikis de todo tipo, como en todo.*

Salvador: *Entones, nosotros ya habíamos organizado eventos de todo, hemos organizado eventos friki diferentes. Nosotros sobre todo empezamos con eventos de temática medieval-fantástica...*

Raquel: *Sí y roles en vivo.*

Salvador: *Roles en vivo de gran formato, con cientos de personas durante un fin de semana, inmersión total ¿Sabes? Con rol en vivo, pero bien, no en plan de "me pongo un traje de una feria medieval"…*

Raquel: *Eso, no, vamos a hacerlo bien: 300 personas, cada uno con su personaje etc. Pero eso es algo que ya se solía hacer... o sea, se suelen hacer muchísimos eventos friki de este tipo, y en esto, nosotros éramos uno más. Entonces, bueno… a esa idea le empezamos a dar vueltas…*

Salvador: *Claro, nosotros éramos uno más... Luego los zombis... Después de esto, como ya habíamos hecho eventos antes, ya nos atrevíamos a más… Hemos hecho cosas de zombis, hemos hecho cosas de temas fantásticos, cosas de fantasía, nos flipa la ciencia ficción y el terror... y dijimos: "Cómo que no hay ningún evento que reúna todas estas características". Pero luego aparte, es cierto que nos gustan todas estas cosas, pero sí que puedes diferenciar muy bien al friki que le molan las cosas fantásticas, las cosas de fantasía y luego al que le gustan las cosas de ciencia ficción. Desde nuestro punto de vista friki, que a la persona que le guste "esto", que le guste "lo otro", es muy sencillo, porque en realidad le gustan las mismas cosas, que son los mundos imaginarios. Entonces, si a lo mejor al del mundo de fantasía le enseñas un juego, por ejemplo le enseñas el juego de* X-wing*, y él dice "joder, es que a mí me gusta* Warhammer*", si le haces ver que el* X-wing *es lo mismo con navecitas, pues ya le mola.*

Investigadora*:* O sea que, realmente, esto de separarlo por "frikiversos", no es para separar a los frikis, sino para…

Salvador: *Es para unir...*

Raquel: *Sí, para unir, de hecho están por un lado los segmentos que conforman todo el Japan Week, el mundo manga y demás, que es como muy cerrado y están por otro lado los roles en vivo en plan medieval-fantástico, todo lo que tenga que ver con* El señor de los Anillos*, bueno ahora con* Juego de Tronos *y demás, que le*

Universidad Pontificia de Salamanca

gusta a una gente y se organizan como temáticamente cerrados y luego está la gente de Star Wars*, que tiene sus convenciones, que se visten por separado y dijimos "¡Jolín!"*

Salvador: *Que están los del terror, que van a sus festivales, tienen su tipo de evento cada uno...*

Raquel: Sí*, yo por ejemplo, considero que si tengo que elegir un frikiverso es el de magia ¿no?, porque yo empecé con Tolkien y es lo que me introdujo en el mundo friki, pero también me encanta* Star Wars*, me encantan las películas de terror, me encanta… muchas cosas. Y entonces dije "¿Por qué?, ¿ Por qué?... realmente… ninguno es tan cerrado como parece ¿No? A todos nos gusta de todo" Entonces dijimos que podríamos juntarnos todos y hacer de todo. Esto surgió porque "¡Claro!" Decíamos… "¡unas Olimpiadas! y te imaginas ahí… internacional…, vienen de todos los continentes…" Y dijo Salva, así en un momento de lucidez… "¡De todos los Universos Frikis!…"*

Nos interrumpe el sonido de un megáfono anunciando una rifa. Al preguntar a Raquel y Salvador no están seguros del contenido del anuncio.

Salvador: *Nosotros nos hemos encargado de la macro-organización…*

Raquel: *En general, nosotros lo que hemos hecho es encargarnos de tener torneos, de tener exhibiciones… de tener conciertos y demás, y esos torneos y esas exhibiciones los organiza una asociación, una empresa o un colectivo. Ellos organizan internamente sus sistemas. En este caso, esto es una tienda de las que hay, que están colaborando, que ha decidido por su cuenta hacer un sorteo y me parece estupendo, todo el mundo que quiera hacer algo que no entre en choque total con el resto, que no sea incompatible con el resto de actividades, pues cada uno que enriquezca lo que pueda.*

Salvador: Nosotros hemos entrado en el macro, en que haya sillas, mesas en pagar a la gente de aquí, que esté el equipo de música, que alguien se ocupe de las inscripciones a la gente, informar, facilitar... pero claro, una vez que ya te has comprometido a organizar tu torneo de consplay *o de tu torneo del juego de turno, de lo que quieras, yo ya no quiero saber más de ese torneo. Tú lo organizas, la gente va para allá, tú tienes tus listas, tus cosas; nosotros sólo te damos los jugadores...*

Raquel*: Es que si no, cinco personas, es imposible controlar todo…*

Salvador: *Simplificamos así. Además de que no es necesario.*

Investigadora: Claro, no podríais. Es decir, que vosotros sois la macro organización y cada uno va haciendo lo suyo. Entonces me habéis dicho que sois cinco y… ¿os llamáis de alguna manera o tenéis algún tipo de asociación?

Raquel*: Hemos hecho una asociación que se llama Alternativa 42 y este es el primer evento que hacemos como Alternativa 42. Luego ha habido gente que ha estado en otras asociaciones, que ha hecho otras cosas, como los roles en vivo que te comentaba y demás; y, venimos un poco, de un sitio y de otro... y al final para las Frikiolimpiadas decidimos que era una cosa diferente, que no queríamos tener un bagaje muy claro, que te identificara con el mundo zombi, con el mundo del rol, con el mundo tal… y dijimos vamos a hacer algo nuevo…*

Salvador*: De hecho hemos ocultado bastante todo el bagaje anterior….*

Raquel: *Desde el nombre, no queríamos que fuera algo ya conocido, sí queríamos que fuera lo suficientemente friki, Alternativa 42, viene de Alternativa, que es algo diferente, y el número 42, que es el número de el sentido de la vida, que es bastante friki, pero no queríamos que tuviera nada... que dijera "esto es friki". Porque queremos romper un poco el estereotipo ese... si yo soy friki, tampoco es que tenga que ir disfrazada de friki, no tengo que ponerme un cartel de friki... De hecho somos muy diferentes, por ejemplo Salva es biólogo y maestro, que tiene sus dos carreras, magisterio y biología, yo hice Historia y Arqueología de especialidad, soy doctora en Prehistoria, y trabajo de Documentalista y… yo que sé, otro colega es informático, que eso si es más friki a lo mejor… pero hay otras personas …. Somos muy…. Diferentes...*

Investigadora: Al hilo de todo esto, de mostrarse más o menos frikis, quería preguntar qué opináis vosotros del día del Orgullo Friki, de las manifestaciones y de todo lo que hacen ese día ¿Qué opinión tenéis? ¿Vais a participar en la próxima, o colaboráis de algún modo?

Universidad Pontificia de Salamanca

Salvador: *Nosotros… bueno, yo hablo por mí y considero mi frikismo y el de la gente que me rodea, el de mis amigos, que son todos como yo... Lo considero como una subcultura, algo que nos interesa a todos a nivel de un interés común y dentro de ese interés común, que creo que es muy amplio, aparte creo que es una subcultura expansiva, no es como otras, como los góticos, que es como que tienden más a la exclusión... quizás porque no siguen, o no les gustan, unas determinadas cosas. En el frikismo hasta ahora es algo que no pasa y que, ahora, si empieza a pasar, a lo mejor, si está empezando, es por la cantidad de gente o algo así. El caso es que a mí… yo respeto todo, pero a mí el rollo este de "Soy friki y hago el friki ¡JaJaJa!" a mí no me interesa, pero que yo entiendo que… A ver, yo he ido a un montón de marchas zombi y tengo la cota de malla debajo de la cama ¿Sabes? que no tengo problema con eso.*

Raquel: *Bueno, a mí el Orgullo Friki me parece bien, como me puede parecer bien el día de la mujer trabajadora, es decir, son días que se reivindica algo. Pero que realmente yo creo que en este caso no hace falta, ya está. Y el día de la mujer trabajadora se hace desgraciadamente, porque, si no hubiera que reivindicarlo, si estuviera todo bien, no haría falta hacerlo, igual que si el frikismo fuera una cosa normal que no estuviera estigmatizado, no haría falta decir: "Oye soy un friki, pero no soy imbécil, oye que soy friki, no soy raro, que no he matado a nadie y juego al rol".*

Salvador: *Hay un estigma, hay un estigma... Bueno, yo creo que al principio había un estigma pero ahora lo que hay es un complejo... porque en realidad ahora el frikismo es mayoritario. Sí… entonces…*

Raquel: *Que me parece bien que se haga, porque creo que está bien reivindicar que estamos aquí, que somos visibles... y es una forma de ocio y tal, pero que creo que si estuviera normalizado no haría falta ¿No?.*

Investigadora: Hay gente que me ha dicho que quizás es algo que hizo falta en el 2006, cuando se hizo por primera vez, pero que ya no es necesario continuar con ello….

Raquel: *Yo creo que ya todo el mundo sabe lo que es un friki, yo creo que queda muy claro, y sobre todo en estos años que… todo el mundo lo identifica, aunque lo llame como sea, y todo el mundo sabe qué tipo de cosas nos gustan y qué tipo de cosas hacemos…*

Salvador: *A mí me raya, de todo esto, el exceso de identidad, a mí el rollo* true *de los frikis de "yo soy el friki y tú no, porque tú eres un* poser*"...*

Raquel: *Sí… "Yo soy más friki que tú porque me sé de memoria todos los monstruos de el Silmarillion"... pues está muy bien, pero...*

Salvador: A *mí me encanta, cuando en el evento nuestro, este evento, que te abres a todo el mundo, cuando me llegan estos del rollo* true *y dicen "¡Bah… ¡ esto es un evento para* casuals*, es un evento para* posers..." *y digo yo: "¡pero qué guay tener* posers*!" eso quiere decir que ya la gente te imita... y ser un* poser *de los frikis, ya de por sí es bastante friki.*

Investigadora: También quería preguntaros si habéis tenido a alguien en contra, por ejemplo aquí ¿Os ha puesto alguien alguna pega, alguien os ha dicho que no o que no les gusta esto del fenómeno friki?

Salvador: *Bueno, ahora que hemos salido en radios, en periódicos y tal, en televisiones, los letreros de debajo, de los que escribe la gente, los mensajes... me mola mucho el rollo* bully *este, de "Ya están estos tontos con sus tonterías", que yo pienso "¿En serio? Que te vas a ir a ver la peli de* Los Vengadores *en un rato... por favor".*

Investigadora: Pero ¿sigue habiendo un poquito de animadversión?

Salvador*: Sí. Es el rollo* bully *de que todavía mola meterse con los frikis.*

Raquel: *Yo creo que es gente que tiene complejos, o gente que ve a la gente disfrazada, sin ningún complejo y sin ninguna vergüenza, y es más fácil decirles "mira, están haciendo el tonto como si fueran niños" que asumir que te puedes disfrazar un rato, bueno no vas a ir por la calle así, pero por un momento puedes ser la princesa Leia si te apetece y quieres. Pero bueno... Pero la verdad, nosotros también dudábamos, primero con el título de Frikiolimpiadas, cuando empezamos a contactar con empresas y con gente para que nos ayudara... porque esto es sin ánimo de lucro y ha sido todo una negociación, muy directa, poco a poco, "te promocionamos y nos*

Universidad Pontificia de Salamanca

promocionas"... a ver cómo lo organizábamos y de qué manera mejor para todos, pues pensamos que quizás nos dirían "ahí van esos locos, pringados", o nos iban a poner pegas, pero no ha sido así: con esta gente, la gente de aquí, han respondido genial, les ha parecido bien desde el principio, la idea... Así que genial. Ellos han visto que no somos una organización con ánimo de lucro y les parecía interesante y a algunos sí que les puede interesar a ellos mismos.

Investigadora: Entonces vosotros en principio lo estáis haciendo sin ánimo de lucro, por divulgación ¿No?. Pero aparte de esto, ¿vosotros creéis que el mundo friki mueve mucho dinero?

Raquel: *Yo creo que sí, porque dentro de lo friki, siempre están los frikis coleccionistas que les gusta tener piezas, que les gusta tener comics, ilustraciones y también gastan dinero en estas cosas... igual que otro lo gastan en el futbol, cada uno tiene su afición... y yo creo que sí que hay un mercado. Otra cosa es que no se explote lo suficientemente bien, pero yo creo que si miras las listas de* merchandising *de zombis que se ha vendido este año, por ejemplo, seguro que económicamente ha arrasado, sean cosas de* Walking Dead *u otras cosas. Yo creo que sí mueve dinero. Y de hecho aquí, una de las grandes ventajas que hemos tenido para montar esto es que a las personas de los locales, de las cafeterías, de las tiendas que hay aquí y los demás, es que les beneficia; estamos trayendo clientes con nuestro evento friki. Si hay ventas, hay ventas, y aunque han venido aquí a ver lo nuestro, si se toman una coca-cola es en su tienda. Es verdad que también habrá muchos frikis jovencitos que no puedan gastar mucho en nada y no van a hacer grandes compras. Pero hay un mercado, sí, y yo creo que las personas aquí, dentro de las aficiones, siempre pagan por las cosas que les gustan. Evidentemente dependerá de sus posibilidades y de lo que se les ofrezca, el mundo* otaku *por ejemplo, puede comprar mangas y gastarse relativamente poco dinero a la semana, pero otros sectores, como el mundo* Star Wars*, coleccionistas, gente como mi padre mismo, esta gente pueden comprarse una reproducción cara de alguna pieza, porque les gusta, esta gente sí gasta dinero, porque puede, más que los jóvenes. Cada gente a su manera, pero sí compran cosas.*

Investigadora: Las últimas preguntas que quería haceros son sobre la estructura, la organización del mundo friki... porque eso no lo tengo muy claro...

Raquel: *Bueno yo tampoco te podría decir mucho, porque, en general, los frikis de alguna manera nos conocemos todos... Lo que sé, es que no nos organizamos, es decir: depende en que ámbito, nos conocemos todos, aunque sea de vista, porque la verdad es que hay mucha gente que se acerca a estas cosas y son los mismos durante muchos años... y nos hemos hecho una "cúpula activa" más o menos, los que nos vemos en el rol en vivo, los que hemos ido a convenciones y demás y nos vemos la cara y nos conocemos todos más o menos... lo que pasa es que, bueno, realmente hay mogollón de asociaciones en el mundo del friki. Nos organizamos de alguna manera por asociaciones, que organizan sus propios eventos, sus actividades, sus noches de juegos, sus roles en vivo y demás y somos como pequeñas unidades independientes, pero luego colaboramos entre nosotros, vamos todos a los roles de todos...*

Salvador: *Hay muchos mundos diferentes, descubres de repente un pequeño mundo que nadie conoce. Por ejemplo, gente que juega a rol en vivo fantástico-medieval, ese concepto es más conocido… pero hay cosas que si tú no las buscas, ni sabes que existe y de repente encuentras que hay 450 personas que están súper comprometidas con eso, gente con un recreacionismo militar en plan* hardcore, *que a ti en la vida ni se te ocurre, pero hay gente que se compra uniformes rusos de la época, se van al monte, son trescientos y montan una batalla y como eso hay millones de parcelas que… personas con una afición súper fuerte y un gusto marcado a la hora de elegir, pues … se organizan y hacen sus cosas. Y eso es algo que hasta ahora ha dado como un poco de vergüenza, como que va por debajo, no se publicita tampoco mucho, no son fotos que se quieran colgar en el Facebook. Aunque eso ocurre ya menos.*

Raquel: *En resumen, que todos somos "carne de asociación". Casi todo el mundo forma parte de una asociación o ha formado parte una asociación o ha colaborado con una asociación. Los friki somos de asociaciones, ya sea para organizar campeonatos de juegos de cartas, ya sea para organizar roles en vivo ya sea para organizar… l que sea. Nos solemos organizar en asociaciones, las ha habido muy grandes, ahora las hay más pequeñas, todas acaban dividiéndose en asociaciones más pequeñas, porque todo el mundo tiene la idea de cómo hay que hacer las cosas "de verdad", como suele pasar siempre en todo, pero nos atomizamos así y realmente nos conocemos entre nosotros, nos ayudamos entre nosotros… Una compañera de una asociación te dice "estoy organizando esto y necesito gente", pues tú vas y luego ella viene a lo tuyo. Ya te digo que también depende de la parcela. Los de roles*

Universidad Pontificia de Salamanca

en vivo nos conocemos todos, las asociaciones nos conocemos todas, vamos todos a las de todas y hacemos piña aunque cada uno sea una cosa… supongo que pasa lo mismo en otros ámbitos. Yo con mi asociación, hasta ahora que hemos organizado este evento más global, en los eventos que hemos organizado antes, nos habíamos movido más en el rol en vivo y en lo que viene a ser crear personajes, actuación y tal y no tanto en otras cosas... Por ejemplo, convenciones de comics y esas cosas no hemos hecho, pero yo supongo que los de comics se conocen entre sí, los otakus *entre sí y así nos vemos como pequeños "frikiversos" mu unidos entre sí... Y aquí, en las Frikiolimpiadas, hemos intentado juntarlos a todos.*

Investigadora: Sí, efectivamente. Entonces, por lo que me decís, sí que es muy normal que a lo mejor a uno le guste mucho *Star Wars* pero también le guste *El Señor de los Anillos* y otras cosas.

Raquel: *Sí, eso nos pasa a todos*.

Salvador: *Una vez que te compras una miniatura, quizás otra miniatura, de otra cosa, te va a llamar la atención. Una vez que te has metido en un tema de fantasía, otro ambiente fantástico te va a llamar la atención. Lo que ocurre es que lo tienes que conocer, por eso a mí me parece que este evento está chulo. Aquí vengo y veo cosas diferentes de lo que yo hago en mi día a día, y de alguna manera, como que me vuelvo más friki.*

Raquel: *Sí, eso es. Pienso como excepción, por ejemplo, en el mundo* otaku*, que a lo mejor es más cerrado, porque ellos tienen de todo, pero teñido con su halo oriental: ellos tienen su propia ciencia ficción, su terror... y por eso a lo mejor son más "unitarios". Pero a nosotros, si nos preguntas a cualquiera de la asociación "¿De qué frikiverso eres?", pues lo hemos elegido pero… también nos gustan todos los demás. Podíamos haber estado en cualquier otro. Es verdad que nosotros, todos hemos buscado que cada uno tire un poco para un lado, porque siempre hay algo que te gusta mucho más o que tiene un valor sentimental, como en mi caso, que lo mío es sentimental... Yo... yo no sabía que era friki, creo que es una cosa que nos pasa a muchos...*

Investigadora: Entonces ¿Tú lo has descubierto más tarde?

Raquel: *No. A ver... yo he sido una niña que me encantaban los mundos imaginarios, con mucha imaginación, con una forma de ocio diferente... no me gustaba jugar con juguetes, me gustaba jugar a juegos que me inventaba, con personajes que me inventaba y demás... y luego de adolescente, bueno, pues, la literatura... bueno yo leo de todo, de todo absolutamente... además mi madre es doctora en literatura y me ha ido guiando un poco… entonces leo cualquier cosa, pero sí que es verdad que la literatura fantástica me gustaba... Y yo era muy miedosa, pero muy miedosa, de pequeña... vamos… me contabas Caperucita y lloraba durante horas y entonces mi madre no sabía qué contarme, entonces, empezó con mitología, después siguió con Tolkien con sus* Cuentos Inconclusos *porque pensaba que tal, que me gustaría. Me llamaba "Elfita" de pequeña… y empecé así y me gustaba ese mundo, me gustaba... Y la primera película de la trilogía de* El Señor de Los Anillos *a mi me pilló... cuando fue el* boom *de* El Señor de Los Anillos *yo fui a ver la película. Y ya había leído evidentemente la novela, y salí como obnubilada, porque era un acontecimiento en mi vida, por haberlo tenido siempre tan cerca. Pero no sabía que era el de más gente... y como ahí empezó a "salir la gente del armario" justo entonces, o al año siguiente… ¡no! Justo cuando acabó la trilogía, con* El Retorno del Rey*, yo estaba en segundo de carrera y en mi clase había muchísimos frikis y ellos eran frikis y sabían que eran frikis y yo me juntaba con ellos... bueno el caso es que empecé así y entonces iban ellos así y decían "Es que somos frikis"... y yo me iba acercando, arrimando y me decían "¿Tú eres friki?" Y yo decía "Pues… supongo, no lo sé"... O sea, nunca tuve esa identidad hasta que conocí a gente que sí que la tenía y entonces dije: "Pues debo ser friki porque me gusta lo mismo" Y ese fue mi inicio. Entonces lo tengo mucho cariño a la fantasía, y siempre me considero de ese mundo... pero, yo que sé, mi padre es un forofo de* Star War *desde que yo nací, de Tolkien también, mi padre es el ejemplo de friki multivérsico ¿vale?, porque además es tan multivérsico que adora* Star Trek *y* Star Wars*…Él dice que todo es maravilloso y todo es fantástico, le da igual que sea Tolkien, le da igual que sea* Juego de Tronos*, le da igual que sea* El Quijote *también, o sea quiero decir todo, todo el Mundo Fantástico le flipa y yo a* Star Wars *no le hacía caso de pequeña, pero luego yo que sé, tienes amigos que son frikis que son de* Star Wars*, te van introduciendo, vas tal y dices pues a mí me mola esto, por eso te digo que vas… luego te juntas con una pareja que es un obseso del cine de terror y del cine de género y vas yendo a festivales y también le vas cogiendo el punto, porque en el fondo como lo que te gusta es ese tipo de evasión, de otros mundos, de tal... pues en el fondo todos tienen algo cercano, yo creo que todos te van gustando, yo creo que en el fondo aunque tú seas forofo de algo y que seas de un frikiverso, a los otros le encuentras la gracia de alguna manera.*

Universidad Pontificia de Salamanca

Investigadora*:* Bueno, pues para no entretenerte más, solamente decirte que muchas gracias, y preguntarte si quieres añadir algo más, que pienses que tiene que estar en una Tesis Doctoral sobre el mundo friki.

Raquel: *Yo es que no sé, no sé qué decirte. Lo único que me gustaría destacar es que el estereotipo de friki, yo creo que está marcado por el cine y la televisión, muchas veces, y que yo creo que empieza a romperse pero todavía queda ¿Eh? Y entonces yo creo que sí, que hay que romper un poquito con ese estereotipo ¿no? Ese rollo de que los frikis son gente con problemas de sociabilidad, con un tipo de relaciones sociales extrañas entre ellos y demás... y para nada, se pueden relacionar con gente que no es friki, no pasa nada. Es verdad que hay frikis muy obsesivos, que son muy cansinos, pero también hay gente que sólo habla de futbol y es muy cansina también; pero vamos, que los frikis somos todos... pueden ser profesores de universidad, pueden ser barrenderos, pueden ser peluqueras y pueden ser directores de cine: cualquiera puede ser friki… y no es malo, y a lo mejor tampoco hace falta que nos digamos "soy friki", o sea no hace falta, yo creo que las etiquetas… yo no soy partidaria de ninguna etiqueta, nunca, para nadie. Los estereotipos y los cajones cerrados no me gustan, pero oye, que si hay que decirlo, pues sí, mira, soy friki y ¿Qué pasa? Y ya está y punto.*

Investigadora: Muchísimas gracias, Raquel.

Universidad Pontificia de Salamanca

ANEXO 2. DOCUMENTOS DEL PANEL ONLINE

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 2. Documentos del panel online

El panel *online* es una de las herramientas más importantes de nuestra investigación; gracias a él, tuvimos acceso continuado a los testimonios de 12 panelistas simultáneamente, que plasmaban sus opiniones, pensamientos, interpretaciones y experiencias relativas al mundo friki, con un *feedback* constante.

A continuación reproducimos toda la información recogida, bruta, tal y como aparecía en los foros y actividades del panel. Después añadiremos el glosario de palabras frikis que fueron elaborando espontáneamente los opinantes (se les dio la opción de colaborar en un glosario de palabras frikis, pero no se les forzó a hacerlo, aún así su participación en esta actividad voluntaria fue muy alta y revela resultados interesantes).

Contenido

Anexo 2.1. Cuestionarios filtro para la captación de opinantes 5

Cuestionario 1: Presentación y preguntas filtro 5

Cuestionario 2: Datos clasificatorios 7

Anexo 2.2. Diarios, foros y actividades 8

PRIMERA SEMANA: INICIO: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL LLAMADO "MUNDO FRIKI". 9

I Diario: Abordando el término "friki" 9

I Foro: Fri ¿qué? 14

II Foro: El orgullo y sus manifestaciones 21

Actividad Creativa: Retrato robot del Friki 28

SEGUNDA SEMANA: NUEVAS TECNOLOGÍAS 43

I Diario: Vuestra relación con las Nuevas Tecnologías 43

II Diario: Las nuevas tecnologías y la amistad 49

I Foro: Geek Time 55

II Foro: Pros y contras de la amistad on line 59

Pregunta: El huevo y la gallina 62

TERCERA SEMANA: AMISTAD, TOLERANCIA Y ASOCIACIONISMO 65

I Foro: ¿Solitarios o gregarios? 65

I Diario: Amistad friki 70

II Foro: Tolerancia 77

Universidad Pontificia de Salamanca

III Foro: Siglas, logo y tesorero 82
CUARTA SEMANA: AMOR Y OTRAS LOCURAS 89
I Diario: I love geeks! 89
I Foro: Palabras de amor 94
II Foro: Friki + No friki = ¿X? 104
Actividad creativa: Amor de ficción Tarea 109
II Diario: Hablamos de sexo 114
III Foro: Continua el debate 120
QUINTA SEMANA: DE COMPRAS Y EN EL TALLER 130
I Diario: ¡De compras! 130
I Foro: ¡Y más compras! 140
II Diario: Maravillas de vuestro taller 151
II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete? 155
Actividad creativa: El reparto 159
III Foro: ¿Comprar o hacer? 166
SEXTA SEMANA: MI IMAGEN PERSONAL 170
I Diario: Mi imagen personal 171
I Foro: Lo que se lleva 177
II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda? 182
III Foro: Cosplay 187
Pregunta: "Desvistiendo" algunos tópicos 192
SÉPTIMA SEMANA: LOS OTROS 200
I Diario: ¿Tan distintos? 200
I Foro: Más allá del fandom 206
II Foro: Tribus urbanas 212
II Diario: Camuflaje 224
III Foro: Reivindicaciones 229
OCTAVA SEMANA: EL LENGUAJE 233
I Diario: El lenguaje 233
I Foro: Parloteando acerca de parlotear 240
II Diario: ¿Qué hay de los nicks? 245
II Foro: El humor 249
NOVENA SEMANA: SÍMBOLOS, ÍCONOS, MODELOS E ÍDOLOS 254
I Foro: Símbolos e Íconos 254

Universidad Pontificia de Salamanca

I Diario: Mis ídolos....260
II Diario: Me siento identificad@....267
II Foro: Zanjando el tema....272
DÉCIMA SEMANA: LOS MUNDOS DE FICCIÓN....275
I Diario: Mundos de ficción....275
I Foro: De viaje por los mundos exteriores....281
II Diario: La saga realidad....288
II Foro: Otra dosis de realidad....295
III Foro: La dominación mundial....302
IV Foro: El impacto de la realidad....308
UNDÉCIMA SEMANA: EL OCIO....313
I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?....314
I Diario: Leisure Suit Larry....323
II Foro: Ocio antifriki....329
III Foro: El ocio se extiende....331
II Diario: Frikarte....335
DUODÉCIMA SEMANA: RECAPITULAMOS, EL FANDOM....338
I Diario: Describiendo el fandom....339
I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo....346
II Diario: Un fan de carrera....351
II Foro: De profesión, friki....360
DÉCIMOTERCERA SEMANA: RECAPITULAMOS, EL POR QUÉ DEL FANDOM....365
I Diario: 3 parámetros....365
I Foro: A vueltas con las 3 claves....369
II Diario: ¿Algo que añadir?....375
Anexo 2.3. Glosario....378

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 2.1. Cuestionarios filtro para la captación de opinantes

A continuación se muestran los cuestionarios utilizados para la captación de opinantes. Debíamos asegurarnos que se trataba de personas con perfil diverso, pero siempre dentro del *fandom* y que estuvieran dispuestas a seguir el ritmo de participación que esta herramienta exigía.

Cuestionario 1: Presentación y preguntas filtro

Estimad@ amig@,

Mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando mi Tesis Doctoral sobre *el fandom* o *cultura friki* en España. El principal objetivo de la Tesis es retratar el mundo friki con veracidad, evitando los clichés y estereotipos que muchas veces giran alrededor de este tema.

Por tus gustos y aficiones, afines a esta corriente, tus opiniones resultan de gran valor para mi trabajo y es por ello que te invito a participar en un Panel de Opinión Online que se desarrollará después del verano.

El Panel, o "grupo de opinantes expertos", se trata de un método de investigación para recabar opiniones, parecido a una entrevista, una encuesta, o un debate, pero que se realiza a lo largo de un periodo de tiempo, en este caso a través de internet.

El funcionamiento es muy sencillo: Utilizaremos una página en internet, semejante a un blog o a una pequeña red social, en la que cada día se irán proponiendo nuevos temas para opinar individualmente y discutir con el resto de participantes.

Al ser online, puedes conectarte desde tu casa o desde donde quieras, a cualquier hora del día. El tiempo que quieras estar conectado lo decides tú.

Los participantes –entre 10 y 20 personas de diferentes edades– serán, como tú, personas interesadas y pertenecientes más o menos profundamente al fandom friki en España y los temas de los que se tratarán serán relativos a ese mundo y a las aficiones que lo rodean, por lo que descubrirás que pueden surgir conversaciones muy interesantes, y por mi parte procuraré que sea lo más ameno posible.

Además, en agradecimiento por el tiempo dedicado a este estudio, se otorgará una pequeña remuneración o regalo a cada participante.

La duración del Panel será de tres meses: Octubre, Noviembre y Diciembre, aunque comenzaremos los preparativos a finales de Septiembre para que todo esté listo con antelación y cada participante haya confirmado su clave de acceso.

Al finalizar el Panel, la página permanecerá abierta algunos días por si queréis terminar alguna de las conversaciones en marcha o intercambiar direcciones con el resto de los compañeros. Durante el Panel todos deben colaborar para mantener el anonimato, pero una vez acabe no hay problema en que quienes así lo quieran continúen en contacto.

El compromiso:

- Por mi parte, me comprometo a tratar vuestros datos de forma anónima, no revelando en ningún momento nombre, apellidos ni otra información personal que pudiera identificarte (a la hora de citar frases de los panelistas tan sólo se especificará si las ha escrito un hombre o una mujer y su edad).

Universidad Pontificia de Salamanca

- Por vuestra parte, os pido que os conectéis como mínimo cuatro veces por semana y que publiquéis al menos un comentario por cada uno de los temas propuestos. (Aunque lo ideal y más divertido es conectarse todos los días y comentar las publicaciones de los compañeros. Además, se otorgarán premios a los participantes más activos).

Por favor, te ruego que, si estás interesad@, rellenes el breve cuestionario que hay a continuación y me lo envíes a esta dirección de email: **samarkandacmg@gmail.com**

Pronto me pondré en contacto contigo para darte todos los detalles.

Muchas gracias

Cristina Martínez García

Cuestionario Panel

Este cuestionario me ayudará a escoger a los interesados en participar en la investigación, para abarcar diferentes sexos, edades, aficiones… de forma proporcionada. También contiene tus datos de contacto, para enviarte todos los detalles del Panel.

1. Nombre y apellidos:
2. Email:
3. Teléfono de contacto:
4. ¿Eres Hombre o Mujer?:
5. Edad:
6. Últimos estudios terminados:
7. ¿Estás estudiando actualmente? ¿qué estudias?:
8. ¿Trabajas actualmente? ¿en qué sector?:
9. Nombra aquellas de tus aficiones que se pudieran considerar frikis:
10. ¿Qué otros hobbies o aficiones tienes?:
11. ¿Cuán a menudo utilizas el ordenador?:
12. ¿Manejas foros, redes sociales, u otros recursos sociales de internet? ¿cuáles? ¿cuán a menudo?:
13. ¿Te gusta escribir y expresar tus opiniones?:
14. ¿Te consideras una persona participativa y comunicativa a la que le gusta participar en conversaciones con otras personas, en este caso a través de internet?:
15. ¿Dispondrás de tiempo en Octubre, Noviembre y Diciembre para participar en el Panel al menos cuatro días a la semana?:
16. ¿Con cuál de estas cinco frases te sientes más identificado?:
    a. Me considero friki y estoy orgulloso de serlo.
    b. Me considero friki, no me parece ni bien ni mal, es parte de mi personalidad.
    c. Me considero friki, aunque a veces me molesta la opinión que algunas personas tienen de los frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

d. Aunque no me identifico con la palabra "friki", creo que por mis gustos y aficiones se me podría considerar como tal.

e. Yo no me considero friki, aunque otras personas me han dicho que lo soy.

17. ¿Y con cuál de estas tres frases te sientes más identificado?

a. Me parece que el mundo friki tiene muchos aspectos interesantes y divertidos, algunos de ellos los conozco y cultivo pero me gustaría saber más.

b. Yo tengo una serie de aficiones frikis que me gustan y son las que cultivo, pero no me siento especialmente interesado por otras.

c. Me parece que el mundo friki es más bien aburrido y poco interesante. Mi relación con él es más bien casual y no pretendo profundizar más.

18. Por lo que sabes hasta ahora ¿Qué es lo que esperas de tu experiencia en el Panel?: Conocer, aprender, descubrir, divertirme, colaborar...

¡Muchas gracias!

Cuestionario 2: Datos clasificatorios

<u>Datos clasificatorios</u>: A continuación te haré algunas preguntas que completan tus datos personales básicos (como la edad o los estudios, que ya recabamos en el primer cuestionario), estas preguntas se llaman "de clasificación" y servirán para comparar las respuestas de los participantes y ver qué tienen en común.

Como el resto del Panel, las respuestas a estas preguntas se tratarán de forma anónima y con total confidencialidad.

Si no quieres contestar a alguna de las preguntas, puedes saltarlas, aunque te agradecería que contestaras todas.

1. Nombre
2. Email
3. ¿Cuál es tu país de nacimiento?
4. ¿En qué tipo de población te criaste?:
   - Gran ciudad
   - Ciudad pequeña
   - Pueblo grande
   - Pueblo pequeño
5. ¿En qué parte de tu población te criaste?:
   - En una calle concurrida.
   - En un barrio concurrido.
   - En un barrio tranquilo.
   - Cerca del centro de mi pueblo.
   - En una urbanización apartada.
6. ¿Te consideras una persona religiosa? ¿Cuál es tu confesión?
7. ¿Tienes hermanos? ¿Son mayores o menores que tú? ¿Se consideran frikis?
8. ¿Cuál es tu situación afectiva?:
   - Estoy soltero y sin compromiso.
   - Salgo con alguien.
   - Vivo con mi pareja.
   - Estoy casado.
   - Estoy divorciado.
   - Soy viudo.
9. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?: Izquierda.
   - Extrema izquierda.
   - Izquierda.
   - Centro izquierda.
   - Centro derecha.
   - Derecha.
   - Extrema derecha.
   - Otra afiliación distinta/Ninguna de las anteriores ¿Cuál?
   - Soy apolítico, no me interesan los partidos.

¡¡¡Muchísimas gracias!!!

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 2.2. Diarios, foros y actividades

En este apartado se muestran todos los testimonios recogidos en las trece semanas de duración del panel *online*. Están ordenados cronológicamente y según el tipo de elemento en el que estén participando (foros, diarios, actividades creativas...). Todo se muestra tal y como los opinantes lo dejaron escrito, sin correcciones ni modificaciones de ningún tipo; esto implica a menudo la aparición de incoerencias y faltas de ortografía, epro aporta también la veracidad y frescura del discurso espontáneo de los opinantes.

Gráfico de saludo, actualizado cada semana (aquí se muestra su versión final).

¿Qué hemos visto hasta ahora?

1ª Semana: Inicio: Definición y características del llamado "mundo friki".

2ª Semana: Las nuevas tecnologías

3ª Semana: Amistad, Tolerancia y Asociacionismo

4ª Semana: Amor y otras locuras

5ª Semana: De compras y en el taller

6ª Semana: Mi imagen personal

7ª Semana: Los otros

8ª Semana: El lenguaje

9ª Semana: Símbolos, íconos, modelos e ídolos

10ª Semana: Los mundos de ficción

11ª Semana: El ocio

12ª Semana: Recapitulamos: 1º El Fandom

13ª Semana: Recapitulamos: 2º El Por qué Fandom

¡Cierre del Panel! (Ahorita)

Universidad Pontificia de Salamanca

PRIMERA SEMANA: INICIO: DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS DEL LLAMADO "MUNDO FRIKI".

I Diario: Abordando el término "friki"

- **Comencemos por el principio:** Ya que nuestro Panel se refiere al Mundo Friki, lo primero que me gustaría preguntaros es ¿qué significa para vosotros eso de "*Friki*"?
- ¿Qué quiere decir esa palabra?, ¿la utilizáis a menudo?, ¿os sentís identificados con ella?, ¿os gusta?, ¿os parece ofensiva?...
- ¿Pensáis que todo el mundo en España entiende correctamente qué significa?, ¿tiene sinónimos?, ¿hay alguna otra palabra que os parezca más adecuada para hablar de esta realidad?...
- ¿Y quiénes son "los frikis"?, ¿cómo los definiríais?, ¿cómo hay que ser o comportarse para ser friki?, ¿de qué depende?, ¿es cuestión de "qué haces" o de "cómo lo haces"?...
- Por favor, contadme todo lo que se os ocurra con respecto a esta palabra tan particular en este diario y recordad responder siempre desde vuestra perspectiva, lo que vosotros creéis y pensáis, no lo que dice "la gente en general", ya que no me interesa su opinión, sino **la vuestra**.
- ¡Adelante!

Virgil Panel Online Última edición: sábado, 8 de octubre de 2011, 13:52

Para mí, la palabra 'friki' engloba a todo un conjunto de personas con unos gustos muy concretos y particulares, sobre unos temas en concreto y dedican parte de su tiempo libre a cultivarlo. Creo que esta palabra se usa un poco a la ligera, queriendo designar a alguien que vive por y para su afición de manera despreciativa. Como en todo, hay grados, y es cosa de cada persona cuánto tiempo le dedica a sus ''hobbys'' o intereses. Quizás debería usarse otra palabra, ya que esta ha sido bastante desvirtuada. Es dificil unificar en una sola palabra a la gente apasionada por temas concretos, ya que los intereses son muy distintos. Personamente, no creo que sea necesario ''inventar'' una palabra nueva, habiendo ya otras para designar algo.

Drakia Panel Online Última edición: miércoles, 5 de octubre de 2011, 00:31

Universidad Pontificia de Salamanca

Buenas, Para mi ser friki es ser una aficionado a cosas relacionadas con la fantasia, ciencia ficción, etc. La utilizo casi a diario y ahora con el panel mucho mas jejejeje. Me siento identificado con ella porque a mi me encantan todos los temas que se consideran del mundillo y la he adoptado como una palabra mas que dicha dentro de mi entorno no es ofensiva sino cariñosa, aunque he de decir que depende de quien la diga la usan con desprecio y como insulto.
En España los medios de comunicación usan la palabra de forma peyorativa y gracias a eso la población la usa para casos extremos o bizarros de cosplays, personajes de televisión etc... y no como algo relacionado a ninguna afición.
Para usar palabras relacionadas habría que conocer mas del tema y la gente tiende a generalizar, yo uso términos como magicqueros, comicqueros, roleros, gamers, etc. que son bastante mas concretos. Yo diria que se puede usar la palabra FAN como bien dice Cels Piñols en sus libros de Funhunter. Pero es otra palabra que la sociedad tergiversa en adolescentes llorando y gritando a Justin Biever o en fanático (loco).
Yo creo que lo de friki es va relacionado con el carácter, el entorno donde hemos crecido, las influencias que hemos tenido...etc. Puedes ser un friki que contruye castillos y maquetas en tu casa y no se entera nadie, puedes ser un Otaku que le gusta vestirse de gato, (lo cual me lleva a mencionarte a los furrys, que son gente que se viste de animales, salieron hasta en un episodio de CSI las vegas, pero creo que ellos son mas bien de montarse orgías vestidos de animales y son mas bizarros)
Cada uno es como es y lo lleva como quiere según su carácter. Conozco gente que tiene tanta vergüenza de disfrazarse que no juega roles en vivo para evitarlo. Y conozco gente que se va de bares con el pelo a pinchos como los del Final Fantasy cualquier día normal, supongo que es cuestión de gustos o ganas de llamar la atención.
Ahora se esta poniendo muy de moda la estética Steampunk, que es otro estilo de moda como el gótico y si miras un poco las convenciones de estos tipos la gente es mucho mas mayor, es la era del vapor y algunos tunean todo con esa estética y los trajes y disfraces son fascinantes, se nota también que es población con mas dinero.
Los cosplays de videojuegos manga etc son población mas adolescente y por tanto con mas ganas o necesidad de llamar la atención y de que les miren, creo yo.
http://quienmemandaria.wordpress.com/2007/06/23/genshiken/
Este anime cortito retrata de una forma divertida una asociación de otakus en un colegio japones y como veras en la critica hay varios estereotipos. La prota es una chica normal que terminan en la asociación de otakus y se enfrenta a varias cosas como la aceptación social, la vergüenza ante los cosplays, tener un novio gamer (adicto a los videojuegos) y bueno ella rechaza todo el mundillo pero poco a poco se ha integrando a su modo y es muy divertida te la recomiendo porque creo que va relacionada con lo que intentas estudiar aquí. Igual no te aporta nada....pero oye...igual te plantea alguna pregunta.
He metido en el glosario el término de Convención, si te interesa el tema yo voy todos los años a la de Angouleme y este año en octubre voy a la de Lucca si quieres información mas concreta dime.

Tika Panel Online Última edición: martes, 4 de octubre de 2011, 23:24

¿Qué significa para vosotros eso de "Friki"? Significa que seguramente seremos más feos, menos cachas, menos ligones... pero molamos más de lo que jamás molarán los no frikis xD bueno vale, creo que friki es aquella persona que se interesa tanto por el mundo de los videojuegos y las series de animación hasta el punto de conocer los procesos de desarrollo y creación de los mismos.
¿Qué quiere decir esa palabra? ¿friki? de freak, procedente de monstruito, mostruos que son mutantes, mutantes que son mas evolucionados, por lo tanto seres superiores, somos dioses. Bueno, hecha la coña, proviene del inglés Freak y hace referencia a gente distinta al resto, que llama la atención por su aspecto y, sobre todo, por su modo de vida.
¿La utilizáis a menudo? A veces a modo de saludo, o de insulto hacia otros congéneres frikis con el objetivo de fastidiarlos (como broma), pero normalmente para autocatalogarme y para llamar a amigos con mis gustos o similares.
¿Os sentís identificados con ella? Al principio no, pero ahora totalmente y orgullosa de ello ^^
¿Os gusta? Sí, aunque tampoco lo voy pregonando
¿Os parece ofensiva? No, siempre que sea usada por frikis y no por gente fuera de este colectivo como insulto, lógicamente
¿Pensáis que todo el mundo en España entiende correctamente qué significa? No
¿Tiene sinónimos? Nerd (aunque no es exactamente igual), jedi (por lo menos entre mis colegas y yo) pero no recuerdo alguno otro ahora
¿Hay alguna otra palabra que os parezca más adecuada para hablar de esta realidad? Ahora mismo, no
¿Y quiénes son "los frikis"? ¿cómo los definiríais? Creo que se puede responder con la pregunta de antes, gente que "se interesa tanto por el mundo de los videojuegos y las series de animación hasta el punto de conocer los procesos de desarrollo y creación de los mismos." Aunque para muchos los frikis son esos que van disfrazados en el metro el dia del salon del manga, los que esperan en el game toda la noche cuando sale el juego, los que se saben las frases de darth vader de memoria y saben pedir en japones cuando van al wok
¿Cómo hay que ser o comportarse para ser friki? Solo ser tú mismo. Ser friky te marca por tus gustos, no por tu actitud, sin pensar en que dirán los demás ¿de qué depende?
De segun como se mire todo depente(ese no es friki)
¿Es cuestión de "qué haces" o de "cómo lo haces"? Es custion de que te salga de los (aqui va una palabra muy fea)....de gustos, y de acciones relacionadas con estas, como ir a eventos y congresos de juegos/frikys.

Universidad Pontificia de Salamanca

Quent Panel Online Última edición: lunes, 3 de octubre de 2011, 17:40

Vamos allá, porque si he entendido bien esto, primero se hace el Diario y luego se pasa a comentar el foro... ¡Y no me quiero quedar atrás!

Como bien se señala, voy a intentar enfocar esto desde MI punto de vista, no el de la gente en general. Así que voy a ir descartando desde ya "friki" en el sentido de "personaje estrambótico e histriónico que sale en los medios de comunicación". Eso lo defino yo como "patán" o como "imbécil".

Entonces, ¿cómo defino yo la palabra friki? Pues como la persona con una gran afición por intereses variados y en cierto modo, alternativos. Vamos a explicarnos poco a poco, que tampoco he dicho nada:

-Cuando pienso en un friki, pienso en una persona con aficiones a cómic, a juegos de mesa, a series de TV, a videojuegos... A LA VEZ. No suelo considerar friki a quien solo lee cómics americanos pero en la vida ha rozado un dado, o a quien sabe pasarse el Super Mario 64 con los ojos cerrados pero no le suenan las Casas Lannister o Atreides... Para mí, el friki es multidisciplinar, tiene interés en más de una cosa, y aunque siempre va a prestar más atención a unos campos que a otros, tiene ciertos conocimientos básicos "de todo un poco". Porque para mí, un "aficionado a los deportes" no puede ver solo fútbol, ese sería un "futbolero". Que esa es otra...

-Hace unos años, cuando yo empezaba en el mundillo viendo "Naruto" (no ha llovido ni nada, Diox!), un compañero del insti me preguntó si él, que llevaba años en el Conservatorio y tocaba un par de horas al día, era un "friki del clarinete". Le dije que no, que en absoluto, que eso no era ser un friki, que la palabra friki no necesita el apellido "friki de X". Para eso existen las palabras aficionado, fan, seguidor... Cuando decimos "melómano", sabemos que hablamos de alguien muy aficionado a la música, aunque no esté claro si prefiere a Beethoven o a The Doors. Nunca he oído a nadie decir "soy un melómano del clasicismo" o "soy un melómano del punk inglés de los 70". Eso ya surge luego. De la misma forma, yo suelo decir "sí, soy un poco friki", dando a entender mi inclinación por la cultura alternativa, y si alguien me pregunta, ya concreto más.

Por todo ello, la palabra friki no me parece en absoluto ofensiva. Puede ser ofensiva cuando alguien la usa en términos despectivos, dando a entender que un friki, por el hecho de serlo, tiene peores habilidades sociales, o una vida menos digna. Pero eso ya va con los prejuicios de cada persona, y se percibe en el contexto. Como ya he dicho la palabra friki no me parece connotativa de nada.

Si me dejo cosas, ampliaré la entrada o ya comentaré en el foro, pero como opinión inicial creo que es suficiente.

AlienQueen Panel Online Última edición: lunes, 3 de octubre de 2011, 15:55

Bien. Vamos a empezar a soltar el rollo...

Friki. La verdad es que es una palabra que suena estupendamente. Con "i" y una "k". Muy musical.

Para mí, un friki es una persona que tiene una serie de gustos o aficiones relacionadas con manifestaciones subculturales como los cómics, los videojuegos, la ciencia ficción, el manga, los juegos de rol y de mesa, etc. Aficiones que generalmente se asocian a los niños, y por lo que solemos ser criticados los adultos que seguimos en ello.

Uso la palabra todos los días. Yo soy friki, y me siento orgullosa de ello. Mi marido también lo es. Mi hijo de dos años se sabe todos los personajes de Los Vengadores y tararea la Marcha Imperial de Star Wars, así que también es friki. En mi grupo de amigos, siempre hemos sido los amigos frikis (con todo lo que ello conlleva). Nunca me he sentido ofendida porque me llamen friki. A pesar de que un grueso de la sociedad no entiende el término como lo entendemos los que estamos metidos en el mundillo...

Y ahí entramos en la segunda cuestión que se plantea. ¿Se entiende en España el término "friki" tal y como lo conocemos nosotros? En absoluto. El concepto que tiene la sociedad española de friki tiene más que ver con los "freak show" de los circos del siglo XIX, gente rara, bizarra, ridícula... Y los ejemplos son muy poco halagadores, gracias a la obra y gracia de Xavier Sardá y de programas como Aquí hay tomate: gente friki es Carlos Jesús, Chiquito de la Calzada, Belén Esteban, Tamara y demás fauna de revista de colorín ridiculizada. El problema que la sociedad española tampoco entiende los sinónimos de "friki" que existen, como "fandom", "geek", etc. Así ocurre, que entre que el término está mal entendido y se asocia a gentecilla ridícula y bizarra, y que las aficiones que engloban al friki bien entendido se sobreentiende socialmente que son cosas de niños, no nos suelen mirar muy bien si somos adultos y frikis.

Sobre "los frikis" en general. En mi opinión, no hay que comportarse de ninguna manera en especial para ser friki. Simplemente los definiría como "grupo de personas que comparten aficiones frikis" (remitirse a la definición de friki). No creo que haya que hablar de determinada que forma, o que vestirse de qué manera para ser considerado parte del clan. De hecho, en mi caso personal la gente que tras conocerme se entera de mis aficiones, hasta se sorprende. "¿Que te gustan los comics? Jamás lo hubiera pensado..." (cara de acelga).

Sí que es cierta una cosa: puede que tengamos cierta tendencia a hacer citas frikis (la gente que ve "Sálvame" cita lo que ha dicho Belén Esteban, la gente que lee los X-Men dirá que es el mejor en su trabajo, ¡snikt!), que de vez en cuando nos pongamos alguna camiseta de la Nostromo o que decidamos poner un felpudo de Darth Vader en la puerta de casa. Pero eso va en cada persona, y en gustos. No creo que deba ir incluido en el "pack" de "ser friki".

Claro, que como en todos los colectivos (y por muy especiales que somos en algún aspecto, seguimos siendo un colectivo normal y corriente), tiene que haber gente extremista. Gente que considera que si no haces el juramento

Universidad Pontificia de Salamanca

del caballero medieval, o que si no has visto Perdidos o que si no vistes única y exclusivamente con camisetas de Be Friki no eres lo suficientemente friki (supuestos extremos y llevados al ridículo, por supuesto).
Sigo pensando que es una cuestión de aficiones. Y ya está.

Dragon Panel Online Última edición: lunes, 3 de octubre de 2011, 15:35

Para mi friki es una palabra designada a los grupos minoritarios o que no tienen el suficiente prestigio social, de gente con conocimientos extensos de ciertos temas, o amor por ellos. Esto también se puede extender al mundo del colecionismo u otras parcelas.
Por ejemplo un aficionado del futbol que se sabe todos las alineaciones y de mas, es considerado una persona normal bien acogida por la sociedad. Conocer los nombres de todos los caballeros del zodiaco... es algo de frikis :P
Yo la utilizo mas bien poco...
España no entiende lo que significa y no debería usarse para lo que se usa, ya que friki viene a significar raro, y que yo sepa no lo somos.
Una palabra en concreto no se. ya que en cada materia hay miles de palabras para designar a los entendidos, otakus, por ejemplo.
Los frikis son gente normal, simplemente tienen mas afición a ciertos temas que la mayoria. Temas minoritarios no valorados por la sociedad.

Kaori Pip Última edición: lunes, 3 de octubre de 2011, 09:52

Ser friki no es otra cosa que ser un aficionado a cualquier tema. La palabra friki designa a una persona que sabe mucho sobre un tema, sea el que sea. Normalmente está orientado a saber cosas de género tecnológico, de cómics, de videojuegos, etc.
Sin embargo, existe una connotación negativo de la palabra friki. Esta suele usarse para calificar a una persona que tiene hobbies "fuera de lo común". Incluso a una persona que más que tener un hobbie, tiene una obsesión por algo. En España este segundo significado está mucho más anclado que el primero. La persona friki es una persona que probablemente pasa demasiado tiempo con una afición, que, por lo general, suele tener un aspecto social insano y que no está aceptado entre grupos de iguales.
Debido a estas connotaciones negativas, la palabra friki utilizada fuera del contexto en el que se mueve el calificado con dicho nombre, suele servir para desprestigiar a la persona e infravalorarla. Ser friki no es razón para estar orgulloso para la mayoría de las personas ajenas al círculo. No obstante, dentro del mismo, la palabra friki se libera de cualquier connotación despectiva y se convierte en un sello identificativo que permite unir al grupo de iguales. De hecho, en el grupo, la persona más friki gana más respeto que la menos friki.
Ser friki pueden ser muchas cosas, pero yo me decantaría por ser un entendido en temas relacionados en general con la fantasía y la tecnología. Saber mucho o tener muchas aficiones relacionadas con este tema. Ya sea interpretar situaciones en un contexto medieval, futurista, imaginario. Ya sea realizar estrategias con cartas que simulan batallas, construcción de ciudades o monstruos que están a tu servicio para derrotar al enemigo. Ya sea leer cómics de todo tipo de géneros, ya sea ver películas de animación a edades "no apropiadas". Ya sea dedicarle muchas horas a algún videojuego. Para ser friki basta conque te guste alguna de estas cosas.
Es curioso, pero muchas de las personas que critican y designan despectivamente a un friki tiene aficiones relacionadas con este mundo que, curiosamente, guarda estos gustos en secreto o en pequeña asamblea. Ser friki es algo sencillo, sólo tiene que gustarte mucho algo. Lo complicado es querer ser visto como tal, ya que en sociedad tienden a ser un poco excluidos por no compartir gustos aceptados por la mayoría.

Kramer Panel Online Última edición: domingo, 2 de octubre de 2011, 23:41

¡Complicado! Bueno, si no me equivoco, se supone que el término proviene de ese "freak" que se usaba para denominar a los monstruos de feria, los bichos raros, las mujeres barbudas. Vale, todos hemos visto algún tipo barbudo haciendo cosplay de Sailor Moon, pero no creo que vayan por ahí los tiros...
Pero, tal vez, eso de raro no vaya tan desencaminado. Al menos, para la definición que más acertada me parece. No voy a usar "raro" en el sentido peyorativo que muchas veces se le da a la pobre palabra, no. El oro es raro, y nadie le hace ascos. Lo raro es inusual y poco comun, simplemente. Y esa es para mí la clave de la definición de lo que es un friki: inusual. Una persona que tiene aficiones inusuales, a las que se dedica con un mínimo de interés.
Visto así, un forofo del fútbol no va a ser un friki. No, no lo será por más que se pinte la cara de colores y aúlle cual espartano frente al televisor. Se trata de una afición compartida por un sector de la población demasiado amplio como para considerarla minoritaria. Tal vez un hincha del Betis pueda pasar por friki, pero no es este el espacio adecuado para debatirlo.
Tiendo a sentirme identificado con esa definición. Tengo alguna que otra afición poco común. No es una palabra que me guste o disguste: salvo en broma o con ánimo de incordiar un rato, no soy de meter a la gente en sacos enormes por el mero hecho de que sigan el curling en televisión.
En España es un término que tiene bastante mala fama, sobre todo por la aterradora costumbre de emplearlo con el tipo de entes que aparecen a diario en Telecinco. Suelo tener la sensación de que hay dos posturas contrapuestas: el que reivindica ser friki como algo maravilloso que te hace superior a los aburridos del mainstream,

Universidad Pontificia de Salamanca

y la de que el friki es un adolescente granudo y asocial que se encierra en el sótano para jugar al rol consigo mismo. Como fiel seguidor de Aristóteles, en general me ubicaré donde se encuentra la virtud: el término medio. Ser friki es simplemente tener alguna que otra afición que, si bien tú adoras, no comparte gran parte de la sociedad. No te convierte en un engendro de la naturaleza ni en un gafapasta. ¡Sé feliz haciendo lo que te dé la gana el sábado por la tarde!
Esto me lleva a decir que, obviamente, no existe un modelo único de friki. Mientras que un otaku puede ser una jovencita que se disfraza de japonesa chunga con katana descomunal una o dos veces al mes, un friki de las sagas de fantasía épica puede ser un huraño cuarentón que frunce el ceño cuando el hijo de los vecinos cuela, sin querer, la pelota en su jardín, y regresa después a la lectura de la enésima entrega de las aventuras de Tasslehoff. Como en todos lados, vamos. Gente de todo tipo, que es lo que hay en la viña del señor.
Dejaré aquí la reflexión, espero que habiendo visitado todos los puntos importantes... ¡Nos vemos en el próximo diario!

Komuro Panel Online Última edición: domingo, 2 de octubre de 2011, 18:34

Friki... menuda palabra más rara!
Para mi friki es una persona que está muy metida y que se interesa mucho por algo en concreto, no solo en lo relacionado con el anime, el comic, el manga... puede ser por cualquier cosa. Hace poco esta palabra no se utilizaba tanto, o por lo menos yo no la escuché mucho, la utilizo practicamente todos los días y normalmente es para referirme a mi o a mis amigos, y si me siento identificado con esta palabra, me gusta y apra nada me aprece ofensiva, ya que pienso que friki es una persona a la que le gusta algo mucho. No creo que tenga nada de malo que me guste mucho el anime y el manga.
Mucha gente utiliza esta palabra sin tener ni idea de lo que significa, sobre todo los "bakalas" que la utilizan para insultar y poco más. Como sinonimos de nuestra lengua creo que se podrían utilizar la palabra "Fan".
Todo el mundo es friki, no creo que no haya nadie que no este más interesado por una cosa que por otra. Aunque yo piense esto, la gente cuando habla de frikis se refiere a gente que esta muy metida en el mundo del comic, del manga, de los disfraces, de las figuritas de las distintas series y todo eso.
El comportamiento del friki para mi debe ser que tenga un interes muy grande por algo y que además lo demuestre, que sea capaz de estar haciendo lo que le gusta sin que nadie se lo impida por que se metan con él. El qué se hace o el cómo se hace para mi no tiene ninguna importancia.
Lo importante es disfrutar de las cosas que nos gustan!

Falken Panel Online Última edición: sábado, 1 de octubre de 2011, 15:13

¿Qué quiere decir esa palabra? Aunque los hay que opinan que simplemente es un aficionado a algo, creo que en -España- el significado generalizado entre las personas que se llaman a sí mismos "frikis" es prácticamente exclusivo de los aficionados a los videojuegos, cómics, manga, juegos de mesa, miniaturas, sci-fi...rara vez verás a un forofo del fútbol o a un aficionado a las motos decir que son "frikis" y sentirse hermanados con los otakus (por ejemplo).
¿la utilizáis a menudo? Muy a menudo.
¿os sentís identificados con ella? Si, dado que me considero uno de pies a cabeza.
¿os gusta? Si.
¿os parece ofensiva? Al contrario, me parece un halago.
¿Pensáis que todo el mundo en España entiende correctamente qué significa? En absoluto. Los medios se han encargado de asociar "friki" con gente como Falete o Torrente. Cosa que no tiene nada que ver, claro.
¿tiene sinónimos? En español? No. Pero creo que en inglés "geek" es un término igual.
¿hay alguna otra palabra que os parezca más adecuada para hablar de esta realidad? Geek es perfectamente intercambiable.
¿Y quiénes son "los frikis"? Hay tantos y de tantos tipos que clasificarlos requeriria varias páginas.
¿cómo los definiríais? No es algo que pueda definir. Es algo que si eres uno sueles notar con muy pocos indicadores previos. A veces incluso ves a alguien por la calle y sin que lleve nada distintivo, dices "Ese es un pedazo de friki".
¿cómo hay que ser o comportarse para ser friki? No hay un set predefinido de reglas de comportamiento para comportarse como tal.

JackS Panel Online Última edición: sábado, 1 de octubre de 2011, 13:20

Friki??? Es una definicion como otra cuelquiera!!! Cuando la gente se refiere a mi como Friki describiendo mis gustos, mi manera de ser diferente, etc me parece normal. El uso de la palabra de manera despectiva es en mi opinion una falta total de información, por lo que me resbala ese tipo de opinion.
Usarla la uso, como mucha gente!!! Solo para hacerme entender.
La verdad es que identificada no me siento. YO SOY YO Y YA!!!

Katoren Panel Online Última edición: sábado, 1 de octubre de 2011, 11:04

Bueno, pues romperé el hielo XD

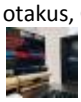
Universidad Pontificia de Salamanca

Para mí, un friki es una persona con una afición muy fuerte por temas no "convencionales". Yo me siento totalmente identificado con ella, me gusta y nunca la he encontrado ofensiva (más bien todo lo contrario!)
En España creo que la gente entiende lo que es un friki. Si te gusta mucho, pero mucho, "El Señor de los Anillos" o "Star Wars", eres friki. ¡Pero te tiene que gustar mucho! Si no, eres un mero aficionado. ¿Sinónimos? No, no creo. "Experto" no encaja exactamente con "friki". Los frikis no son expertos, sólo les gusta MUCHO uno o varios temas. Algo que me parece importante es que un friki suele meter "sus temas" en cualquier conversación. En el fondo, nos gusta que nos pregunten o nos miren un poco raro XDDD
Definirlos (¿nos?) es complicado. Cada uno es cada uno con sus cadaunadas. Yo procuro ser una persona normal, sólo que intento divulgar mis aficiones para convencer a la gente no friki de que no son tan "extrañas". Para mí, es más importante el "qué hago" que el "cómo lo hago". No me gusta que la gente me considere una especie de descerebrado con aficiones pueriles. Quiero la gente pierda el miedo por aficionarse a temas frikis y que compruebe que todo el mundo, en el fondo, tiene algo de friki. De hecho, me incomodan los frikis que miran por encima del hombro a los que no entienden sus aficiones, como si ellos y sólo ellos comprendieran algún tipo de gran secreto... Me caen mejor los frikis divulgativos que los exclusivistas...

I Foro: Fri ¿qué?

I Foro: Fri ¿qué?
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 15:49
¿Habéis comentado en vuestro diario qué significa para vosotros la palabra "Friki"? Si es así, podéis continuar el debate en este foro, si no, volved atrás y rellenad primero el diario ...
Hablemos por ejemplo de... ¿Qué significa eso de "Friki"?, ¿existen usos incorrectos o ambiguos de esa palabra?, ¿desde cuándo hace que se ha popularizado?, ¿basta decir que uno es friki para serlo?, ¿de qué depende?, ¿porqué decimos que alguien o algo es friki?, ¿cuál es el uso "correcto" de esa palabra en vuestra opinión?
Por cierto ¿creéis que es la palabra más adecuada para referirnos a la realidad de la cuál nos estamos ocupando en este Panel, o existen otras palabras mejores?, ¿preferís por ejemplo el uso del término "fandom"?, ¿qué hay del termino "geek"?... por cierto ¿qué significa eso de "Fandom" para vosotros?, ¿quién será el primero en incluir ese término en nuestro glosario ?
¡A postear se ha dicho!

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Drakia Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 14:28
Yo lo de fandom no lo uso demasiado, y creo que lo de geek es mas para "vago" sino mira el juego Chezz Geek, que es mas de holgazanes y guarros que no se despegan del sofá.
Somos muy diferentes dentro del mundillo quizas los de los comics son mas Fandom? friki engloba a todo, roleros, otakus, Comiqueros, etc....a mi me gusta mas...pero es opinión personal



Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Falken Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 15:19
Sigo varios foros americanos y usuarios de estos en twitter, y puedo asegurar que "geek" para ellos significa lo que solemos asociar con friki: Fan de los videojuegos, cómics, juegos de mesa, etc. O una mezcla de estos, vamos.
La definición de wikipedia de fandom me parece mas que correcta: Es perfecta. http://en.wikipedia.org/wiki/Fandom
Lo que sigo sin entender (y de esto ya hemos hablado con la creadora del panel) es como hay gente que usa friki para los aficionados a cualquier cosa.
Nunca verás a un forofo del fúrgol o de las motos montando un Salón del Cómic y de las Motos. O sintiendose hermanado con un otaku cuando le llamen "friki" por hablar demasiado de motos.
En cambio, los aficionados a los juegos de mesa, cómics, manga, videojuegos, cartas, miniaturas si que han montado eventos juntos, y generalmente si que se sienten identificados con personas con gustos de este tipo cuando les llaman "frikis".

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de AlienQueen Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 16:00
Lo cierto es que el término "friki" tal y como todos nosotros lo usamos (aficionado a cualquier manifestación subcultural, entendiendo por "subcultura" los cómics, los mangas, los videojuegos, la fantasía y la ciencia ficción, etc.) en la sociedad en general no es en absoluto entendido así. Para el españolito medio un friki es Chiquito de la

Universidad Pontificia de Salamanca

Calzada, Belén Esteban o el adivino aquel que se ponía un puerro en la cabeza (perdonad que no recuerde el nombre, pero el "Hola" no es lo mío).
Así ocurre, que cuando sale en cualquier conversación el hecho de que yo sea "friki" con alguien que no esté en el mundillo, te miran con cara de acelga y no precisamente porque tengas 33 tacos y seas madre y te guste leer los Ultimate Avengers...
Para mí el uso correcto de "friki" ha sido siempre y será el que he mencionado al principio del rollo que os estoy soltando. Reconozco que me gusta también mucho la acepción inglesa "geek", a pesar de que aquí en España parece que se quiere utilizar sólo para los aficionados a los videojuegos (o en determinados que círculos, ¡a los gafapastas!).
He de reconocer que el término "fandom" apenas lo uso. Igual es que soy muy viejuna y cuando empecé a interesarme por el mundillo ni existía la palabra "friki".
(Y voy a dejar de daros el tostón, menudo ladrillo acabo de soltar. Me podéis criticar si queréis, que para eso estamos.)

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Komuro Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 18:56
Casi nunca utilizo lo de geek o fandom la verdad, prefierola palabra friki.
Yo creo que la palabra friki si que se puede utilizar para referirse a cualquier persona que tenga una afición en concreto. Para mi puedes ser friki de animes y también se friki de los deportes extremos por ejemplo.
En lo que sí que creo que estaremos todos de acuerdo es en que la mayoría de la gente utiliza la palabra friki de forma despreciativa y no en lo que más o menos todos los de aquí pensamos.
Mostrar mensaje anterior | Editar | Borrar | Responder

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 19:45
Vaya, pues yo no estoy de acuerdo en que la "mayoría" de la gente use la palabra "friki" de forma despreciativa... de hecho, me he encontrado con muy poca gente que lo haga.
Yo mismo me defino cómo "friki", es una forma rápida de hacer entender a alguien mis aficiones.
Sobre las palabras inglesas, creo que está claro que "friki" las condensa todas. Es una palabra demasiado nueva aun, y no ha tenido tiempo de evolucionar. Lo malo es que, dentro de las palabras frikis del inglés, está también "freaky", que es la que más se parece fonéticamente. Y esa palabra SÍ es despectiva... es la que se usaría para los bichos raros de telecinco.
Y aunque no soy capaz de poner dónde está la diferencia, no llamaría nunca friki a un aficionado a los deportes extremos (por usar el mismo ejemplo que Komuro). No sé porqué... "friki" tiene algo que ver con robots, elfos, dragones, ninjas y dados de más de 6 caras...

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Drakia Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:18
Los que conocemos el termino yo creo que no lo usamos con desprecio pero por mi experiencia y por ejemplo en la tele, usan la palabra friki para describir a gente como Paco Porras y personajes televisivos similares que son mas "payasos" que aficionados a algo, como ha dicho la compañera.
A mi me han llegado a sacar fotos con el móvil en la oficina por ir con un vestido gótico un poco fuera de lo "normal" de Zara y no me gusta cuando ellos me llaman friki porque lo hacen como si yo fuera un animal de circo.
Y cuando hablo con alguna compañera de nuestras cosas nos miran como eso....quien mira el Sálvame... eso si.....si hablamos de Walking Dead o de Juego de tronos entonces somos super-normales...como lo echan por la tele y esta de moda... deja de ser friki para ser socialmente aceptado.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de AlienQueen Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:46
Me ha gustado mucho lo que has dicho de que si algo "friki" está de moda deja de ser friki para ser socialmente aceptado. Tengo compañeras de trabajo que despotrican sobre "El amanecer de los muertos vivientes" pero se han tragado entera "The Walking Dead" y están esperando hasta con ansia la segunda temporada.
¿Una frikada tiene que estar de moda para que al grueso de la población le parezca divertida y dejen de mirarte raro por tus aficiones? Desgraciadamente creo que sí...
(Ahora nos podríamos poner a debatir sobre la influencia de los medios de comunicación en la opinión de la población, pero nos desviaríamos del tema...)

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Kaori Pip - lunes, 3 de octubre de 2011, 10:37
Pues yo sí veo una diferencia, y muy notable de friki y geek.

Universidad Pontificia de Salamanca

Para empezar un friki es un entendido en algo, aunque suele atribuirse esta palabra a personas que tienen las aficiones que ya habéis comentado. Aún así, muchas veces he designado friki a personas que saben mucho de algo o le dedican mucho tiempo. En mi vocabulario está de forma recurrente: "Friki de la música" en vez de "amante de".
Un geek es un friki, sí, pero con un campo de interés concreto: la tecnología. El geek es aquella persona interesada en la tecnología y todas sus vertienes: ordenadores, plataformas, sistemas operativos, etc. En muchos foros se bromea diciendo que un geek es un friki con dinero.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Falken Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 13:51
No estoy para nada de acuerdo con la definición de Kaori; como ya dije, si nos fijamos en la cuna de todo este tinglado (USA), allí usan la palabra "geek" casi a diario, y no solo, ni mucho menos, con ese significado.
Por ejemplo, este fin de semana en Seattle celebrarán la "Geek Girl Con" (http://www.geekgirlcon.com/).
Que eventos y actividades tienen allí? Cosas relacionadas con videojuegos, manga, cómics, sci-fi, cartas coleccionables y miniaturas.
Que tradicionalmente "geek" se usa para tecnófilos? Sin duda. Pero hoy en dia el significado ha evolucionado notablemente.
Y sobre lo de "friki de...", como ya dije antes, la mayoria de los "frikis de la música" o "frikis del deporte extremo" no se sentirán en absoluto identificados con un grupo de roleros, comiqueros o gamers. Estos tres últimos entre ellos? A diario.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 14:02
Sí, estoy con Falken. La definición de "geek" de Kaori me parece un poco anticuada. Por poner otro ejemplo, la página sobre juegos de mesa más importante es Board Game Geek.
Y de nuevo con lo de que no se puede llamar "friki" a ciertas aficiones. Estoy (como dije antes), totalmente de acuerdo. ¿Dónde está la separación? Eso me parece interesante...

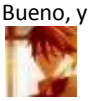
Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Komuro Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 17:15
Menuda suerte tienes! xD La verdad es que me sorprende, está bien que poca gente la utilize para insultar. Yo soy una persona rara y me he movido por todo tipo de grupos sociales, buenos más que moverme conozco a mucha gente de distintos grupos sociales, y por desgracia la mayoría los utiliza para insultar, y precisamente creo que es porque tiene la imagen de friki como una persona que no tiene muchos amigos, que se pasa el día en el ordenador viendo animes, películas de ciencia ficción o leyendo comics y manga, y para ellos todo eso es algo malo... no entienden que nosotros nos lo pasamos bien de esta forma, pero bueno.
Entiendo que identifiquéis que una persona friki esté relacionada con elfos, robots y demás pero para mí también sirve para personas a las que realmente les gusta algo.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 3 de octubre de 2011, 17:46
Mmmh... entonces no es tan fácil definir la palabra "Friki" ¿no? , incluso entre vosotros, que por vuestras aficiones estáis bastante habituados a escuchar esta palabra, hay diferentes formas de entenderla... y cuando hablamos del resto de la gente, su significado parece difuminarse más...
Seguid así, mientras os recuerdo algunas de las cuestiones que menos hemos tratado hasta ahora (sin que por ello haya que abandonar las demás):
¿Desde cuándo hace que se ha popularizado esta palabra?, ¿desde cuando la oís?...
¿Basta decir que uno es friki para serlo?, ¿de qué depende?...
¡Un saludote!!

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Falken Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 19:03
La verdad es que me siento muy nazi descalificando las opiniones de otros, sobre todo porque hay una vocecita en mi interior que dice algo así como:
"Que sabrán ellos?! Iluminales, pobrecillos!"
Peeero entiendo que para otras personas usar la palabra "friki" para hablar de un tio que sabria decirte las alineaciones de España de todos los mundiales de fútbol desde los 70's sea algo normal.
Que no lo comparto (y no lo entiendo), pero lo acepto.
En cuanto al uso de la palabra, creo que vengo escuchandola desde hace unos 10 años o así. Desde luego en los 90's no era tan habitual ni de lejos (si tenemos en cuenta -mi- significado personal para esta).

Universidad Pontificia de Salamanca

Sobre los que se autodefinen como frikis, no sabria decirtelo. Hay una corriente cuya filosofia se podria resumir en "Las personas que no sufrieron exclusión social de pequeños por sus aficiones, que no han sufrido por ellas, no merecen llamarse frikis".
Y lo entiendo. Incluso ha inspirado tiras cómicas como http://www.vgcats.com/comics/?strip_id=280 ; que aunque no habla de "frikis", habla de "gamers", palabra muy usada en EEUU. Pero el ejemplo se aplica a lo que intento decir.
Básicamente al autor (a traves de la gata rosa) le mosquea que la gente que antes se metia con ellos ahora considere que es "cool" jugar a los juegos sociales de la Wii o al Guitar Hero.
Además considera que el hecho de que tanta gente de repente entre al mercado de -su- hobby logra que se hagan cada vez juegos peores y mas simples.
Pero por otro lado están los que están encantados con que ahora esté de moda ser friki, gracias en parte a series como Big Bang Theory o demás.
Bueno, y ya paro que esto se está convirtiendo en un tostón :P



Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Komuro Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:05
La verdad es que yo respeto y entiendo que no todo el mundo entienda (que repetitivo suena xD) porque yo llamo friki a personas que no tengan nada que ver con el mundo de los juegos, la ciencia ficción, etc.
Empecé a escuchar esta palabra hace relativamente poco, pero es que tampoco llevo mucho metido en esto, diría que desde hace unos 4 o 5 años.
Lo de la exclusión social y ser friki entiendo que tenga algo que ver aunque no estoy totalmente de acuerdo, ya que yo nunca la he sufrido a lo bestia, me refiero a que yo me considero friki y sí que hay gente que no entiende mucha de las cosas que me gusta y eso, pero no me han dejado de lado ni nada, y si alguien lo ha hecho (que no recuerdo nada así) me imagino que habré pasado mazo de ella porque normalmente me importa una mierda lo que me digan xD

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Quent Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:29
Yo creo que el uso de la palabra friki viene con la popularización de internet, desde que a cada casa ha ido llegando un ordenador (y con él, el acceso a esa cultura alternativa que caracteriza al friki). Yo creo que la llevo oyendo unos 6 años, más o menos...
Y sí que creo que en lo de ser friki, como en todo, los hay geniales, los hay obsesivos-enfermizos y los hay "poshers", los que meramente buscan aparentar algo que no son para encajar en un grupo o para dar una imagen. Uno no es friki porque diga "soy friki" de la misma manera que uno no sabe Historia por haber leído dos libros y lo va pregonando. Parafraseando a Homer Simpson, "cuando eres un friki no necesitas que te lo digan". No se trata ni de una actitud ni de haber leído/visto/jugado cosas concretas, sino de mantener una mentalidad abierta y mantener el interés activamente al tiempo que se disfruta de la cultura alternativa.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Komuro Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 10:53
Me gusta mucho el ultimo parrafo de Quent, estoy de acuerdo, el que es friki sabe que es friki y ya está.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 11:28
Sí, yo también estoy muy de acuerdo con Quent.
A mí me gustaban "Los Caballeros de Zodiaco" (en su primera emisión por la 2 hace ya cienes de años), me gustaban los superhéroes, leer comics, los librojuegos (¡no te digo ya los de "Lucha Ficción" o "Lobo Solitario" o "La búsqueda del Grial", que había que tirar dados!), las pelis de fantasía, el Señor de los Anillos (el libro... ¿cómo iba yo a imaginar que muchos años después lo convertirían en película?)
Resulta que ahora (bueno, hace 6 ó 7 años) eso ha venido a llamarse Friki. Pues bueno, es lo que era, es lo que soy y me temo que es lo que seré.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 11:39
A ver, no hay exclusión social hacia los frikis.
Si alguien se siente socialmente excluido, pues será por otras cosas.
Por poner un ejemplo:
- Si vas (de normal) vestido de Link, y una señora te dice "Buenos días" y tú contestas "Namarïe", tienes un problema.

Universidad Pontificia de Salamanca

- Si no hablas con nadie y estás continuamente mirando al suelo a no ser que salga a relucir tu anime favorito, tienes un problema.
- Si entras a un bar, pides una cocacola, y te sientas solo a destroquelar un juego y a leer sus instrucciones durante 5 horas, sin hablar con nadie, pues no creo que nadie vaya a sentarse contigo.
O sea, que la "exclusión social" tiene que ver con el carácter de cada uno, no con la etiqueta "friki".

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Komuro Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 12:01
Por supuesto, en eso también estoy de acuerdo. Depende de la personalidad de cada uno.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Drakia Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 14:46
antisociales o ikikomoris hay en todos las tribus urbanas, sean frikis o no.
Muchos se pasan tantas horas delante del ordenador que no es que sean antisociales por ser frikis, sino que tienen un problema mental. Hace poco leí una noticia de un matrimonio japones que dejo morir a su bebe porque estaban demasiado ocupados en mantener y cuidar a un bebe virtual de un juego y se olvidaron de cuidar el real. Esos no son frikis, son ludópatas o enfermos mentales.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 4 de octubre de 2011, 18:09
Uff... esa historia me ha dejado los pelos de punta, pero efectivamente, eso es más bien un caso de ludopatía
Me ha interesado mucho esa palabra: ikikomori, porfa, Drakia, cuando puedas métela en el glosario, no la había oído nunca hasta ahora. ¡gracias!

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Drakia Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 18:46
http://es.wikipedia.org/wiki/Hikikomori mira lo había escrito mal, ahora lo pongo en el glosario...si se hacerlo...claro.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 6 de octubre de 2011, 11:37
Gracias!!

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Drakia Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 14:51
Actualmente el estereotipo de friki gordo con camiseta negra granos y una mochila esta desfasado, hay gente muy diversa...y cada vez mas mayores.
Mi padre de pequeña me llevaba a visitar castillos, me leía el Señor de los Anillos y me ponía pelis de fantasía como Willow los Goonies y todas esas de los 90 y me compraba todos los comics que salían del Capitán trueno el nunca se ha llamado a si mismo friki. Pero lo es...porque se lo leía todo...yo era la escusa.
Cada vez hay mas mujeres en el mundillo. Cuando yo empece a ir a las jornadas hace 10 años calculad que de 300 asistentes eramos como mucho 10 mujeres. ahora estamos mucho mas igualados, en las Partys informáticas también esta pasando mucho. Hay mucho mas surtido de todo los tiempos cambian. Mucha gente joven y mucho padre de familia....

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 15:11
Willow, los Goonies... son de los 80...
Ya me gustaría a mí que tuvieran 10 años menos, que cada vez que me miro al espejo veo más canas!!!!! XDDDDDDDDDDD
Totalmente de acuerdo en el cambio de estereotipo. Afortunadamente.
Yo suelo asistir al Festival Internacional de Juegos de Mesa de Córdoba, y no os podéis ni imaginar la cantidad de gente que pasa por ahí, de todas las edades, adolescentes, veinteañeros, familias enteras, de todo...

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Tika Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 23:15
¿Qué significa eso de "Friki"?

Universidad Pontificia de Salamanca

Significa que seguramente seremos más feos, menos cachas, menos ligones (bueno, o no, depende de casa uno XD)... pero molamos más de lo que jamás molarán los no frikis xD
Bueno vale, creo que friki es aquella persona que se interesa tanto por el mundo de los videojuegos y las series de animación hasta el punto de conocer los procesos de desarrollo y creación de los mismos.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 13:17
Para nada de acuerdo con Tika.
No creo que los frikis sean sólo "videojuegos y animación". Hay mucho más.
Y no creo que el punto esté en "conocer los procesos de desarrollo y fabricación". Para nada. Eso no te hace friki.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Tika Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 23:34
¿Existen usos incorrectos o ambiguos de esa palabra (friki)?
Sí, siempre que no se sepa que se utiliza como un adjetivo, no como un insulto. Hay frikis de la vida, que se lo pasan bien haciendo sus cosas, y frikazos ya perdidos, nada en exceso es bueno... casi nada
¿Desde cuándo hace que se ha popularizado?
Desde que las tiendas de comics, de figuras, de videojuegos y demas dejaron de ser para pardillos y empezaron a gustar a todos

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Tika Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 23:38
¿Basta decir que uno es friki para serlo?
Normalmente, los que dicen ser frikis sin demostrarlo son fake-freaks o posers, es decir, aparentan una imagen de friki porque ahora parece ser que está de moda, pero realmente no lo son.
Como con todo hay gente que solo intenta buscar un grupo en el que encajar, y como saben que nos gusta el tetris... pero está claro que el que es gilip*** lo será siendo friki o no siéndolo
¿Por qué decimos que alguien o algo es friki?
Porque tiene un sable de luz seguramente xD
¿cuál es el uso "correcto" de esa palabra en vuestra opinión?
friky como adjetivo calificativo (calificativo para bien, claro xD) es como cuando los negros se llaman negros entre ellos, pero si se lo dices tú quedas como un cerdo. Los frikis somos los negros de las tribus urbanas (sin mala intención)
Me ha recordado a gigatron con lo de ''los heavys somos los negros del rock, aunque nos marginen follamos mogollón'' xDDD

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Katoren Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 13:31
¿Y si no tienes un sable laser no eres friki?
Y no estoy para nada de acuerdo en considerar a los frikis una "tribu urbana". Es lo que me faltaba por oír.
¿Acaso vamos todos vestidos iguales? ¿Nos peinamos con el flequillo para el mismo lado? ¿Escuchamos la misma música? ¿nos llevamos mal con alguien porque sí? ¿Tenemos las mismas ideas políticas?
Ni de coña... no somos una tribu urbana... de hecho, dentro de los frikis hay heavys, góticos, emos, pijos y gafapastas a porrillo...

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Tika Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 22:58
1) Por supuesto que hay más cosas, se puede ser friki de todo en esta vida, está el rol, colecciones, géneros literarios, cultura japonesa, últimas tecnologias...no existe algo que te haga o te deje de hacer friki, seguramente todos los somos de algo, algunos mas que otros.
2) Las tribus urbanas no son fábricas de clones. ¿Acaso todos los heavys son iguales? ¿o los emos? Tampoco los frikis desde luego, eso sí es lo que me faltaba por oir, ¿quién será el friki maestro con el cual nos clonaron a los demás? Por que Jango Feet seguro que no, además una cosa es una tribu urbana y otra una secta. Ser gótico no te impide ser friki, y ya me dirás a cuantos frikis has visto con pelocenicero o el Lacoste o perreando con el movil a todo volumen, otra cosa es que esos especimenes sean frikis de alguna cosa pero eso no les convierte en frikis, a ver si a ahora por que te guste el Painkiller te transformas en heavy por arte de magia.

Re: I Foro: Fri ¿qué?
de Quent Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 23:59

Universidad Pontificia de Salamanca

Sí que es cierto que un miembro de una tribu urbana, aún sin ser idéntico a otro de la misma, tienen unos rasgos comunes apreciables a simple vista. Los emos van con su flequillo y sus zapatillas, los punks con sus pantalones ajustados y sus peinados... En cambio, creo que no hay nada así que defina a los frikis. No son una tribu urbana en el sentido del término. No puedes decir "ese es un friki" a simple vista, cosa que sí pasa con un emo o un heavy.

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Tika Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 23:47

¿Creéis que es la palabra más adecuada para referirnos a la realidad de la cuál nos estamos ocupando en este cuestionario, o existen otras palabras mejores? Sí

¿Preferís por ejemplo el uso del término "fandom"? No, no hay que liar a ''los normales''

¿Qué hay del termino "geek"? Es aceptable, pero más americano/yankee que friki, más europeo/españolizado. Pero lo mismo de antes, bastante tienen con diferenciar a un friki de un perturbado como para buscar mas etiquetas xD

Por cierto ¿qué significa eso de "Fandom" para vosotros? No es una palabra que suela usar, ni conozco un buen significado aparte del de que es la contracción de la expresión inglesa Fan Kingdom

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 6 de octubre de 2011, 12:22

Recapitulando, lo visto en este foro y en los diarios veo que resaltáis que ser "friki" tiene que ver, por encima de todo, con ser "aficionado" o "fan" de algo, pero no a cualquier cosa, sino a una serie de cosas concretas.

Y esas cosas, que aún no hemos delimitado totalmente (lo haremos más adelante), hemos visto hasta ahora que suelen ser "minoritarias", "subculturales", "relacionadas con el ocio", con la "imaginación" y con ciertos "conocimientos específicos". Incluso, hasta cierto punto "infantiles" o "vistas como infantiles" ¿no?

Entonces ¿ponemos como núcleo de todo este movimiento friki las aficiones?, más que un estilo de pensamiento, de imagen, de música...

¿Puede ser un friki alguien sin este tipo de aficiones?

¿Son esas aficiones lo más importante y lo que condiciona el resto de implicaciones que conlleva eso de "ser un friki"?

Si las aficiones son lo más importante, el pico de la pirámide, ¿qué otras cosas son también importantes?, ¿qué otras 2 o 3 cosas ponemos en la base de la pirámide imaginaria que simboliza "ser friki"?

Y pasado mañana, nos desintoxicamos con un tema nuevo

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Drakia Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 13:29

¿ponemos como núcleo de todo este movimiento friki las aficiones?, más que un estilo de pensamiento, de imagen, de música...

Yo creo que si, porque los gustos de moda, música etc. son muy variados dentro del colectivo en general, habría que concretar en subgrupos mucho mas pequeños y concretos para ver las diferencias y las similitudes entre los diversos subgéneros (roleros, otakus, gamers, comikeros, magiqueros, trekies, etc. y muchos picoteamos en varios de estos grupos pequeños, porque en muchos casos ser de uno no impide ser de otros...o de todos)

¿Puede ser un friki alguien sin este tipo de aficiones?

Según la definición que usemos, porque alguien con unos conocimientos muy concretos o inusuales de un tema concreto, podría ser un friki de "eso" y no tener nada que ver con el resto..por ejemplo un aficionado a las setas, que sabe decirte TODO sobre Las setas...pero solo sabe de eso podría considerarte friki de las SETAS y no saber ni lo que es un zombie.

Es que son muchas cosas, mentalidad, imaginación, forma de vestir, gustos, amistades, etc. hay muchas características significativas.

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Katoren Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 17:27

Yo creo que esas aficiones definen al friki. No puedes ser friki sin alguna de ellas.

Y no sabría decirte ninguna otra cosa que simbolice a un friki, la verdad. Más que el pico de la pirámide, esas aficiones son la pirámide entera...

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Quent Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 22:14

Y sin embargo, yo creo que tienen que ser unas cuantas aficiones... En mi opinión, una persona que solo es aficionada a los videojuegos (y ni lee comics ni ve anime ni le gusta la sci fi en pelis o libros, por ejemplo) no es un friki...

En mi opinión, un friki tiene que tener unas cuantas de estas aficiones (o al menos, si no las tiene por falta de oportunidad, tener la suficiente amplitud de miras como para atreverse a probarlas).

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Katoren Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 11:02

Totalmente de acuerdo con lo de la "amplitud de miras como para atreverse a probarlas".

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Kramer Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 15:42

Para mí la idea es esa, el friki lo es por tener ciertas aficiones (para mí, es clave que esas aficiones sean minoritarias: un fanático del fútbol no será un friki). Lo demás, la forma de vestir, pensar o la música que se escuche... No vas a poder encontrar puntos en común con los que meter a todo friki bajo una misma "bandera".

Re: I Foro: Fri ¿qué?

de Virgil Panel Online - sábado, 8 de octubre de 2011, 13:58

Respondiendo a un forero, sí que hay bastanta gente que usa de manera despreciativa la palabra 'friki', pero creo que es más por desconocimiento de lo que realmente representa que significa la palabra. Como ya dije anteriormente, es muy dificil englobar dentro de una sola palabra la gran variedad de significados de 'friki'.

II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 15:47

Ya que estamos entrando en materia acerca de qué es "ser friki", sale a colación el tema del Orgullo Friki y las marchas y actividades que suelen organizarse cada 25 de mayo.

¿Qué opináis de este día?, ¿qué sabéis de él?, ¿habéis participado alguna vez?, ¿qué actividades suelen organizarse?, ¿quién suele ir?, ¿creéis que es importante celebrar este día?, ¿o por el contrario es algo que no os llama la atención?, ¿por qué?

Seguro que este tema lleva a cierta controversia entre los defensores y los detractores del Día del Orgullo, os animo a intercambiar opiniones, ¡de eso se trata el panel! pero aún así... calma y tranquilidad, compañeros

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Katoren Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 11:12

Francamente, lo veo una tontería. No entiendo qué tiene que reivindicar un friki, cuando precisamente un porcentaje de ellos se pasan el año entero siendo, bueno... socialmente nulos... Un "Día de Orgullo" son 364 días al año perdidos... De hecho, los frikis ya tienen un montón de actividades dónde salen a la luz... Ferias de comic, de juegos, de videojuegos, de ordenadores... estrenos de películas, conciertos...

En serio, no veo ninguna necesidad de hacer el "Día del Orgullo Friki".

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de JackS Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 13:25

Estoy de acuerdo!!! Un dia para que? El unico Orgullo que devemos tener en cuenta es de ser uno mismo. Y la mayoria de los que participan el resto del año se esconden.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Drakia Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 14:24

Pues a mi me parece una buena forma de dar a conocer todas las actividades de nuestra temática al exterior, porque al igual que yo tengo que aguantar el Día del Orgullo Gay, la Visita del Papa, Las concrentaciones y fiestas del fútbol, deportes etc, porque no vamos a tener un día los frikis para simplemente dar a conocer el tipo de actividades que hacemos. Total no cuesta nada y la mayoría de las cosas "frikis" que hacemos seguramente las haréis los "normales" en vuestras casas. O aquí nadie juega a videojuegos? o va al cine a ver pelis de superheroes? por ejemplo Quien no ha visto Juego de Tronos?

Claro que tenemos salones del cómic y del manga y de videojuegos, y eso sera porque tienen un publico, sino dejarían de ser rentables y dejarían de hacerlo, También hay un Salón del sexo y el sexo es algo que es socialemente nulo porque la ética de la sociedad te obliga a realizarlo en la intimidad de tu casa no?

Yo creo que cada uno debe estar orgulloso de lo que es, y respetar al resto, porque hoy es por mi y mañana por ti, ademas....que hacen en ese día? .....descuentos en las tiendas? es mucho mas molesta la Semana Santa que te cortan montón de calles y no se puede circular....quejarse es gratis, todo el mundo debería tener derecho a tener

Universidad Pontificia de Salamanca

un día para su tribu urbana, religión, etc, y que debería haber ferias y salones para todo, tanto para frikis como de novias o de cocinas y baños ya me entendeis.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Falken Panel Online - sábado, 1 de octubre de 2011, 15:21
No estoy ni a favor ni en contra.
Que hay gente que quiere expresarse y usar ese dia para montar (aún mas) eventos de los que montan a lo largo del año? Usarlo para darse a conocer (más) al público?
Genial por ellos.
Y si hay gente que lo mira mal y piensa que es una pérdida de tiempo/un ridículo espantoso, están en su perfecto derecho de ignorarlo y dedicarse a solo hacer el friki en su casa/evento/club favorito.
Es lo bonito de la libertad de expresión :P

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de AlienQueen Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 16:13
Yo entiendo el día del Orgullo Friki como un juego, un día de fiesta, un día para salir a la calle disfrazada de stormtrooper y echarte unas risas. Igual que el día del orgullo zombie, por ejemplo.
Pienso que tal y como está la sociedad hoy en día no sirve más que para eso, para pasarlo bien. No estoy de acuerdo con Drakia cuando dice que serviría para dar a conocer nuestras actividades. Desgraciadamente, mientras el grueso de la gente siga identificando "friki" con Carlos Jesús venido de Raticulín, a ojos de la gente el día del orgullo friki sólo será una concentración de niñatos y niñatas disfrazados a las puertas de la FNAC. ¡Lo cual no quita que sea tremendamente divertido!
Vamos a contestar a las preguntas que plantea la jefa. Ya he opinado sobre el día del orgullo friki. Ahora, ¿Qué se de el? Sé que se celebra el día 25 de mayo, coincidiendo con el aniversario del estreno de La Guerra de las Galaxias (por eso hay tanta gente que se viste de stormtrooper o de jedi). Otro dato friki y curioso es que el 25 de mayo también se celebra el Día de la Toalla (os aseguro que es divertidísimo ver la cara de los compañeros de trabajo cuando ven que llevas una toalla asomando del bolsillo del uniforme).
Se suele organizar un desfile o pasacalles, al que fui yo fue delante de la FNAC de Callao hará unos años. Y no, no me disfracé.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Komuro Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 19:05
A mí la verdad es que no me llama mucho la atención este día, pero me da igual que se celebre o no. Para mi tienes que sentirte orgulloso de ti mismo, de lo que eres. Si eres friki bien, sino también.
Nunca he estado así que tampoco se decir muy bien que actividades se realizan, pero algunos de mis amigos si y por lo visto es divertido, no descarto ir algún año.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - domingo, 2 de octubre de 2011, 20:47
Si se ve como un día de fiesta, por mí estupendo. De hecho me parece muy divertido. Me preocuparía una manifestación con pancarta: "Somos frikis, tenemos derechos".
Pero no creo que sirva para dar a conocer nada. No me imagino a los Frikis Orgullosos dando panfletos y explicando a los transeuntes quién es Cthulhu o cómo se juega al Catán. En ocasiones, estos "días" de orgullo suelen provocar el efecto contrario. Por eso no me gustan. Para dar a conocer lo que los frikis hacemos, hay cientos de formas más efectivas que un "dia de orgullo". Jornadas, salones, ferias...
Por otra parte, Drakia, no entiendo a qué viene siquiera comparar el Día del Orgullo Friki con el del Orgullo Gay, con la Semana Santa o con la Visita del Papa. Me parece a mi que son cosas muy, pero que muy distintas. Tu alusión al Salón del Sexo Socialmente Nulo tampoco tengo muy claro a qué viene. Creo que no has entendido bien mi post...

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 3 de octubre de 2011, 01:42
Hola gente!! ^^
Me alegro de que la cosa esté tan animada, ¡GRACIAS!
No quiero desviaros del tema, pero habéis comentado una cosa interesante... bueno, un montón ;o) pero esta es una en la que yo no había pensado para nada, que es el día del Orgullo Zombie... mmmh... me pregunto ¿tiene algo que ver con el frikismo?, ¿mucho, poco...?, ¿los que acuden son sólo frikis?, ¿qué se hace exactamente ese día?, ¿cuál es su objetivo?, ¿habéis ido alguna vez?, ¿qué tal estuvo?
Bueno, como os digo, seguimos hablando del día del Orgullo Friki, pero ya que estamos, si me dáis de paso alguna anotación sobre el día Zombie, mejor que mejor.
Un saludote y buenas noches

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 10:01

¿En qué consiste? Un montón de gente, caracterizada de zombi, hacen una quedada...

Claro, que la quedada es en una punta de Madrid, y van en metro hasta la Puerta del Sol... Tiene que ser espectacular ver a cientos de zombis en el vagón de metro, por los pasillos o saliendo a la calle.

Y no sé si se organiza algo más... la verdad es que siendo zombis, espero que como mucho una degustación de cerebros XDDDDDD

Yo no he estado nunca, pero me parece algo muy gracioso. A ver si algún año me animo a verlo.

¿Objetivo? Ni idea... supongo que prevenir al mundo del eminente Holocausto Zombi XDDDD

¿Que si es friki? A ver... es una forma un tanto "desproporcionada" de afición, tiene que ver con la fantasía... sí, es friki.

Pero supongo que acudirá más gente aparte de los frikis. Seguro que atrae a muchos más curiosos que el Día del Orgullo Friki normal.

Los zombis han irrumpido en el mundo friki con fuerza. Se han "adaptado" novelas de Jane Austen a temática zombi ("Orgullo y Prejuicio y Zombis"), aparecen cada vez más juegos de mesa sobre ellos, camisetas, películas, series...

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de AlienQueen Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:40

El Día del Orgullo Zombie se celebra el día 4 de febrero, fecha de nacimiento de George A. Romero, el director de "La noche de los muertos vivientes" y todas las demás pelis guays de temática zombie. Es una fiesta y un pasacalles zombie que se monta para honrar al que se inventó el género y de paso pasar un buen rato.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Drakia Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:06

Me refiero a que en una sociedad tan plural ahora mismo y viendo la repercusión que tienen por ejemplo el Día del orgullo gay no entiendo porque no deberíamos aspirar a un día del orgullo friki y que si se hacen actividades multitudinarias y la gente acude se pueda convertir en una fiesta esperada y conocida como son eso….El día del orgullo gay o cualquier otro evento.

Que lo mas posible es lo que comentan por aquí que la mayoría de la gente del mundillo pase del tema y siga encerrada en casa jugando con sus colegas, pero si en Galicia hacen roles en vivo de cientos de personas....si hay un día concreto y un lugar concreto, tienes mas posibilidades de hacer actividades y cosas grandes. Igual el primer año van 10 pero poco a poco irán mas y mas y eso terminara siendo un aliciente

Yo he ido a jornadas de juegos de rol y se hacen muchísimas cosas que no puedo hacer con mis 20 amigos aquí de forma normal.

Lo del Salón del Sexo era una forma de decir que el hecho de que la mayoría de nuestras actividades sean en sitios cerrados, (casa, locales..etc...) y que tengamos un salón del comic al año no significa que tengamos que conformarnos, que nuestras actividades son socialmente nulas porque en la mayoría de los casos tampoco nos dejan expresarnos sino con chanzas y señalándonos como a bichos raros.

Tampoco quería escribir una biblia. Yo el Dia del Orgullo friki lo veo como una oportunidad de juntar todo jornadas de rol, salones de Comics, Eukalpartys (convenciones de informáticos), roles en vivo, quedadas zombies, piratas, videojuegos... Todo. Y que cuando la gente de la calle lo vea vea que es algo muy amplio y variado y no somos bichos raros. no se como explicarlo....mi abuela sabe quien es Cthulthu pero porque se ha molestado un poco en saber que cosas hago...los demás me preguntan por la calle de que voy disfrazada porque soy gótica.

No creo que hagan falta manifestaciones y reivindicaciones de derechos como colectivo, pero si que creo que hace falta que la sociedad vea nuestras aficiones como algo "normal".

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Dragon Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:49

Por desgracia lo único que ve la gente son las carrozas y los pasacalles, y no se sumergen en el resto de actividades...

Si se quiere conocer algo, hay que ir a eventos especializados o jornadas...

El resto es solo fachada, y la gente solo se queda con el cuarentón que iba vestido de capitán america, la moza de las coletas con traje ajustado o cosas por el estilo... gente rara vestida rara y del resto ni se enteran.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

de Dragon Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 14:31

Sinceramente, no me siento identificado con lo que mueven estas celebraciones multitudinarias. No considero que representen a un grueso de un grupo, y si pienso que a la sociedad no se hace mas que mostrar una imagen muy

Universidad Pontificia de Salamanca

equivocada de los grupos frikis. Cuando un friki se disfraza lo hace dentro de un contexto y con una explicación detrás.
Si se quiere conocer mejor el mundo friki no hay mas que acercarse a sus ambientes o aficiones...

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:04
Totalmente de acuerdo con Dragon.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Drakia Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:36
También supongo que siendo de una ciudad pequeña con escasas oportunidades de tiendas (1 y prácticamente solo vende Magic y juegos de mesa), actividades y conocer gente afín es mas utópico y me ilusiona mas el hecho de imaginarme unas super jornadas que contengan todo lo que me gusta y llenas de gente. Que me dejo un presupuesto en ir a Barcelona 2 veces al año a los Salones de Comic y Manga y a Madrid a las tiendas de juegos y rol..etc...
De normal yo soy muy feliz en mi local con mis colegas y que me dejen en paz a los que no les guste como paso mi tiempo libre... XDDD pero seria bonito una macro fiesta temática como lo que dicen de los Stoom Troopers y los Zombies
Sabeis que tambien hay un dia Mundial de hablar como un pirata? fue hace un par de semanas ^^ en el Facebook esta la opción de traducirlo todo a inglés pirata, el los juegos como el World of Warcraft o el League of Legends pusieron personajes y juegos relacionados con el tema. Son cosas inocentes y divertidas.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Dragon Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 15:56
Pero si lo que buscas es juntar a gente, entra en foros, consulta tiendas, organiza tu misma eventos... la gente se apunta a un bombardeo. La lastima es que como tu bien dices, se suelen hacer donde hay mas gente afín o en lugares mas "céntricos".
Pero es difícil trasmitir al mundo lo que hacemos o somos, tan solo mostrando fachadas de lo que hay... Acercar nuestras aficiones a la gente de a pie es difícil y mas aun borrar imágenes creadas en la mente del pueblo. Por ejemplo el tema del rol y ser un asesino loco...

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 16:10
Sí, eso puede pasar... te entiendo XD
Yo, a mis 14 añitos (y eso fue hace mucho tiempo) iba por mi ciudad pequeña preguntando por los "juegos de rol", que eran, según decía en la contraportada de los librojuegos negros de "Dungeons & Dragons", juegos sin tablero. El de la tienda me miraba, y me mandaba a tomar por culo, pensando que le estaba vacilando en plan "dame un petisuis de chorizo".
Hasta los 18 años y la universidad no probé el rol...
¡Lo que tienes que hacer es montarte tu propio orgullo! ¡Pasa del oficial, que no está muy pallá, en serio!

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 3 de octubre de 2011, 18:54
Interesante, ya sabía yo que iba a haber diferentes puntos de vista en este punto
Se me ocurre que el Día del Orgullo Friki también cambia según el lugar donde se celebra y el año. Ya que la visibilidad de estas celebraciones ha variado mucho dependiendo de la ciudad y el año en el que nos fijemos.
Por ejemplo, en Madrid, el primer año acudió mucha gente al evento principal: la Marcha de Gran Vía, mientras que los últimos años los asistentes no han llegado ni a 50 personas, pero se han sumado otras actividades menos visibles (en tiendas, etc...) a las que sí ha acudido más gente...
¿Por qué puede ocurrir esto?...
Quizás habría que separar "actividades y ocio" y "manifestación de un colectivo", que son dos cosas que conviven ese día...
Os hago una pregunta -un poco rebuscada- sobre el apartado "manifestación" que parece ser el más controvertido ¿creéis que había alguna necesidad social en celebrar una primera manifestación del Orgullo Friki, cuando no se había hecho nunca, pero que una vez cumplió su función va perdiendo significado?, ¿o estoy montandome una película muy gorda?
¡¡Gracias!!

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones

Universidad Pontificia de Salamanca

de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 22:57
Jejejejeje, a mí me pasó un poco más suave. La señora esposa del dueño del bar al que íbamos siempre en la universidad nos preguntó un día que si eso del rol era tan malo como decían en la tele, que habían regalado un libro de esos a su nieto y claro, por informarse...
Yo creo que lo que pasó con el día del Orgullo Friki es lo que estamos comentando. No tenía utilidad. Ahora, para celebrarlo, se organizan muchas jornadas en tiendas y cosas así... mucho más apropiado...
No creo que los frikis tengan ninguna necesidad social que reclamar, la verdad.
De hecho, uno de los "problemas" (sobre esto que estamos hablando) que puede tener el colectivo friki es que es tremendamente heterogeneo. Hay gente mayor de 40 y menor de 16, hay parados y gente con trabajos estupendos, hay ricos y pobres, hay gordos y flacos, blancos y negros, heavys y góticos, pijos y surfers, gays y heteros. Es imposible que aparezca una "necesidad" comun a todos. Pero mírales, ahí están todos juntos con sus frikadas... es parte de la magia del asunto XDDDDDDD

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Komuro Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:14
A mi si me dan a elegir entre actividades en tiendas y andar por la calle manifestando algo que no veo que tiene mucho sentido pues elijo quedarme en las tiendas claro, estas haciendo cosas que te gustan en esas tiendas y para mi es más divertido.
No creo que hubiese ninguna necesidad de manifestar nada, porque si nos manifestamos por eso al final habría manifestaciones por cualquier cosa y la palabra manifestación perdería su significado, eso es lo que yo opino, no sé qué pensareis los demás.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Quent Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:57
Para empezar, no puedo evitar recomendar la lectura de este artículo, que resume muy mucho mi postura al respecto
http://blogderandy.wordpress.com/2008/05/21/no-yo-no-me-siento-orgulloso/
Y para seguir, recalcar alguna cosilla.
No hace falta en absoluto una proclamación de orgullo de nada. Ni de lo friki, ni de lo gay, ni de lo zombie (orgulloso de ser zombie?? en serio??) ni de nada. Básicamente, porque a nadie le importa de qué te enorgulleces. Es como salir a la calle proclamando tu amor por los macarrones, y pedir unos macarrones en un restaurante con un ligero descuento, y darte palmaditas con un desconocido al que también le gusta ese plato y sentir que el mundo debe no solo conocer esa afición tuya, sino acompañarte al restaurante más próximo... ¿O quizá no?
No olvidemos que hay mucha, muchísima gente a la que le gusta simplemente llamar la atención, sentirse diferente, ser considerado un bicho raro para poder sentirse individuos con identidad propia. He ido a Salones del Manga en que hay gente que casi va disfrazada solo para que en la calle le miren raro las abuelas que van a por el pan, y no sólo eso, sino que aún van a mirar a los transeúntes con cierto aire de superioridad, pensando "sí, soy diferente, admírame". No he ido a ninguna celebración del Día del Orgullo Friki (aunque cada 25 de mayo llevo religiosamente conmigo una toalla), pero intuyo que habrá bastante gente que únicamente va a reivindicarse a sí mismos, y no al frikismo en sí

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 11:55
Totalmente identificado con el autor del artículo, pienso lo mismo.

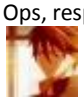
Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Kramer Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 15:50
Totalmente de acuerdo con este mensaje, que me ahorra postear diciendo lo mismo.
Nunca he sido muy amigo de reivindicar la normalidad llamando la atención. Al igual que no creo que la mejor manera de decir "ser gay es normal" consista en disfrazarse de pavo real y subirse a una carroza, tampoco creo que reivindicar que "ser friki es algo normal" pase por disfrazarse de Ranma y gritarlo cortando Gran Vía. Me resulta contradictorio.
Ahora, lo que son actividades, y en general formas de, durante todo el año, dar a conocer actividades y tratar de enseñarle a la gente de qué va la cosa... Me parece una forma genial de hacer las cosas

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Falken Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 19:02
Sobre lo que habeis dicho de ser incomprendidos por ser/intentar ser roleros, tengo una anecdota al respecto (100% verídica, nos pasó a nosotros como club al organizar unas jornadas en nuestro pueblo):

Universidad Pontificia de Salamanca

Resulta que en un vivo que pasaba por la calle principal de la zona, dos chicos estaban persiguiendo a una chica mientras esta gritaba. Una señora se asoma a su ventana y grita "Violadores, violadores! Policiaaa!".
Acto seguido, los tres se paran en seco y le dicen "Tranquila señora, que solo estamos jugando a un juego de rol en vivo".
Su respuesta? "Asesinos, asesinos!!".

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:00
Ops, respondí mal! XDDDDDDDDDD Léase el mensaje de arriba!



Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Komuro Panel Online - lunes, 3 de octubre de 2011, 23:15
what the fuck???? en serio??? me parece increible!

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Drakia Panel Online - martes, 4 de octubre de 2011, 14:40
a nosotros nos gritaron desde una terraza que nos merecíamos que nos mataran a todos, mientras estábamos en un rol en vivo en la puerta de la asociación de unos amigos haciendo politiqueo hablado...vamos....que ni siquiera era una lucha.
Y como esa muchas... te podría contar. Los de una conocida aseguradora no nos quisieron hacer el seguro del local porque era un local de botellón y eramos peligrosos. Textualmente. Cuando en mi local no se veía ni una botella de licor, no dejamos fumar dentro asi que no huele a humo....pero había videoconsolas...comics....y alguna espada de gomaespuma...era todo lo que el señor tasador necesito ver para tomar su decisión y tacharnos de peligrosos....

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Tika Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 00:09
¿Qué opináis de este día?
Pues que tenemos derecho tambien a nuestro dia, pero tampoco lo veo necesario realmente, aunque he de admitir que no está nada mal y, sobre todo, es una excusa para hacer más frikadas ^^
¿Qué sabéis de él?
Lo suficiente, que la gente suele reunirse o vestirse de cosplay o demás para ir por la calle y hacer frikadas juntos
¿Habéis participado alguna vez?
Sí, todos los años desde hace 5
¿Qué actividades suelen organizarse?
Quedadas, marchas por las ciudades, pero sobre todo, actos más "privados", como caza de ewoks, duelos de sables de luz, torneos de hablar en klingon, disfrazarse de algo raro...
¿Quién suele ir?
puede ir cualquier persona, normalmente, solo frikis
¿Creéis que es importante celebrar este día? ¿O por el contrario es algo que no os llama la atención?
No mucho, no necesito que nadie me diga que hacer ese día. La fuerza es poderosa en mí, no necesito un dia teniendo todo el año xD
Me llamaría más la atención si se vieran más como Ewan McGregor o más Han Solos (gggrrr)en vez de a tantos como Jaba the Hutt. Chewies adorables y achuchables, vale, pero peludos... (aunque un wookiee depilado sólo se vera cuando la directora de crepusculo se empeñe en hacer un remake)
¿Por qué? Por que no siento una perturbacion en la fuerza ese día

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Quent Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 10:05
¿Actos más privados como caza de ewoks?
1) ¿Qué es eso de caza de ewoks?
2) ¿Tiene sentido promover un "día del orgullo" para luego hacer actos privados? Yo no se lo veo mucho... Vamos, como que la supuesta finalidad de un día del orgullo sería enseñar a la gente quién eres y qué haces, y no simplemente juntarte con tus amigos de siempre a hacer cosas que más o menos haceis siempre.

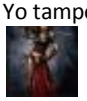
Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Tika Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 22:57
1) Es que cazar personas no es legal... si te pillan claro, que mejor que dar caza a unas de las criaturas mas odiadas de la galaxia xD
2) Estar orgulloso de algo no significa tener que restregarselo por la cara a nadie ni tener que ir llamando la atención, tampoco es una campaña de reclutamiento, pero es una via para quien quiera informarse un poco mas

Universidad Pontificia de Salamanca

del asunto o simplemente pasar un buen rato, ser friki no significa ser un circo que sirva para entretener a las masas.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Quent Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 00:04
1) En serio, me gustaría saber qué es cazar ewoks. ¿Escondeis algunos peluches o dibujos por la ciudad? ¿Alguien se disfraza?
2) No le veo demasiado sentido a hacer un día del orgullo de algo y que signifique no hacer nada en concreto. Si lo que haces ese día se limita a un par de actividades con tus amigos, ¿cómo se va a informar alguien?

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Drakia Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 13:09
Yo tampoco había oído nunca hablar de la caza de Ewoks. Pobres peluches parlantes....nadie les quiere



Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Tika Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 20:58
pobrescos, pobrescos... con lo adorables y majunos que son *0*

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Kramer Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 15:51
Yo no sé lo que será exactamente cazar Ewoks, pero si realmente implica matarlos, ¡me apunto! xD

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 13:27
Tampoco estaría de más que definieras "hacer frikadas", porque vete tú a saber...
Pero vamos, que como comentábamos al principio, poca "divulgación" y mucha "exhibición" y "autocomplacencia"

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Tika Panel Online - miércoles, 5 de octubre de 2011, 23:01
¿Es que acaso es necesario hacer un tutorial del buen frik?i(aunque seguro que si lo buscas en google algo te saldrá)
Mis frikadas seguramente no tendrán que ver con las tuyas ni con las de nadie, no se trata de sentar cátedra sobre qué hacer o qué no hacer, se trata de que cada uno hace con su libertad lo que quiere o puede y disfrute, por supuesto hay de todo, habrá quienes necesiten difundir a los 4 vientos.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 6 de octubre de 2011, 11:43
Bueno, pues resumiendo la cuestión:
¿Qué es lo mejor y lo peor del "Día del Orgullo Friki"?
¿Qué tiene en común con "El día de la Toalla", y en qué se diferencia?
Que nadie se pique: son opiniones y por tanto nadie está en posesión de la verdad absoluta (ni siquiera yo... pero algún día)
Y "caza de ewoks" al glosario ya XD

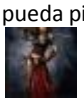
Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Drakia Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 13:15
Lo mejor es la posibilidad de tener actividades o descuentos fuera de lo "normal" de cualquier otro día.
Lo peor, que salen a la calle los mas bizarros y exagerados casos de "necesidad de atención" que tenemos en el colectivo y realmente es con eso con lo que se queda la gente y la prensa.
El de la Toalla, esta relacionado, La guía del autoestopista galáctico es un libro y una peli de culto para los frikis. Aunque es mas concreto y discreto para el público "normal" al que quizás no le choque tanto o no comprenda porque vio pasar a un tío con una toalla al cuello como le puede chocar ver a unos paseando de cosplay o similar y como no conlleva una polémica detrás no da tanto que hablar. Solo son toallas...XDDD

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Katoren Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 17:35
Lo mejor: Yo no le veo nada, como ha quedado claro en mis mensajes.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo peor: Que aumenta la diferencia con la gente no friki, que es una forma de decir "somos frikis y tú no", en vez de intentar normalizar las cosas (joer, ni que esto fuera una guerra XDDD) y que se acerquen a nuestra aficiones.
El "dia de la toalla" es una manifestación más específica, en definitiva sólo es decir que eres fan incondicional del autoestopista galáctico.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Quent Panel Online - jueves, 6 de octubre de 2011, 22:18
Apoyo a Katoren, actualmente, lo del día del orgullo friki no tiene nada bueno. Quizá algún descuento para el que pueda pillarlo, pero vamos, no justifica todo lo que se monta.



Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Tika Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 00:08
¿Qué es lo mejor y lo peor del "Día del Orgullo Friki"?
Lo mejor es que te puedes reunir con gente que tenga tus mismos gustos y conocer otras series/juegos/elementos frikis que no conocías (y quizás te gusten).
Lo peor es que mucha gente se hace llamar friki y no lo es (conocidos como posers) y se tiende a masificar las quedadas, perdiendo el sentido de reunión y de compartir la información "friki".
¿Qué tiene en común con "El día de la Toalla", y en qué se diferencia?
El día del orgullo friki se celebra el 25 de mayo en conmemoración del estreno oficial de a primera entrega de' Star Wars' en 1977.
Dos semanas antes se cumple el aniversario del fallecimiento de Douglas Adams, escritor de The Hitchhiker's Guide to the Galaxy (guia del autoestopista galáctico) en 2001. Pero se celebra el día 25.
La diferencia es que cada cosa se celebra por un motivo distinto, pero es el día en que el los frikis que pueden sentir identificados y celebrar varias cosas a la vez.

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Kramer Panel Online - viernes, 7 de octubre de 2011, 15:56
Como ya han dicho, lo mejor puede ser que se haga algún descuento o alguna actividad interesante... Pero en general, desde mi punto de vista, las pegas superan a las ventajas. Se convierte en una forma de dar alas al que disfruta mirando a los demás como si fueran bichos raros, y una excusa para que muchos llamen la atención.
En cuanto al Día de la Toalla... Debería durar todo el año, ¿cómo se atreve la gente a ir por ahí sin toalla? :S

Re: II Foro: El orgullo y sus manifestaciones
de Virgil Panel Online - sábado, 8 de octubre de 2011, 14:08
No sé demasiado sobre este día, solo que la gente que se considera 'friki' reivindica el derecho a serlo llevando muchas veces 'cosplay' o algún otro elemento considerado 'friki'. Personalmente, yo no he participado nunca cuando se celebra el día, pero gente cercana a mí sí que lo ha hecho y muestran con orgullo su condición de 'friki' llevando atuendo apropiados a la escuela o el trabajo. No me parece ni bien ni mal que se celebre ese día, estoy a favor de cualquier manifestación y/o celebración siempre y cuando no perjudique a terceros.

Actividad Creativa: Retrato robot del Friki

Retrato robot del Friki

Para esta actividad necesitamos un poco de **imaginación y creatividad**: Dedicad un rato esta semana, en vuestra casa, a redactar un retrato robot del Friki, y **subidlo a esta página en un archivo de PDF**. Bueno, en realidad son dos retratos robots:

A) Uno sobre el friki típico

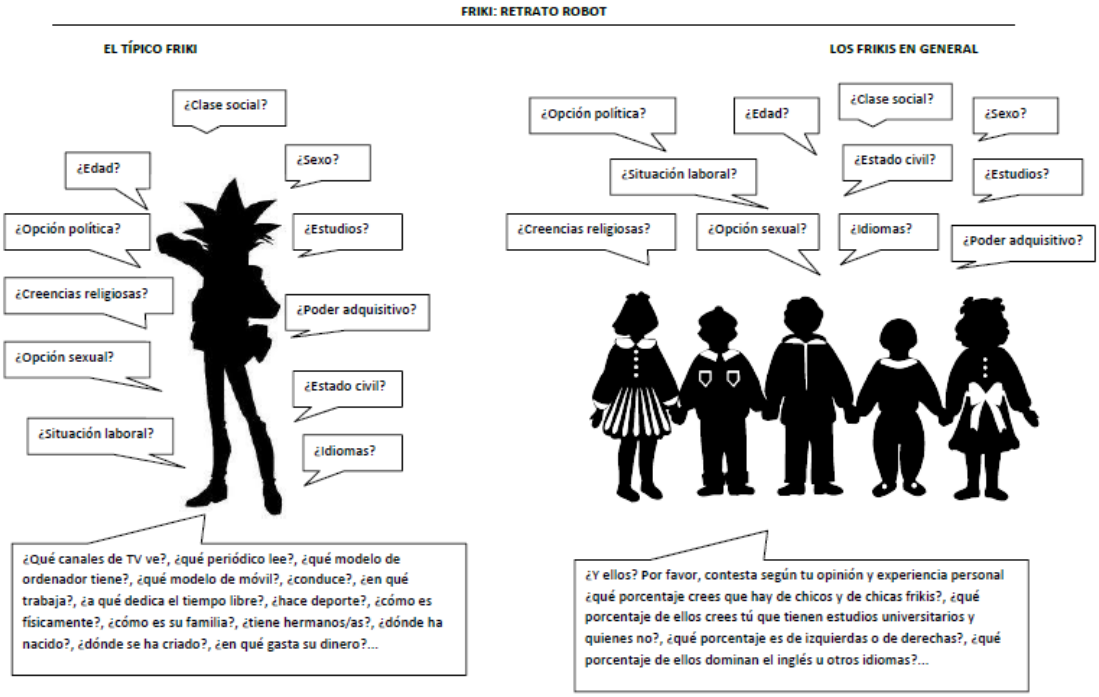
B) Otro sobre los frikis en general.

El primero os resultará más sencillo si lo redactáis en forma de relato: os podéis imagináis una "persona de ejemplo" que sea el típico friki, dadle un nombre, un nick, y describid cómo es ¿es un chico o una chica?, ¿qué edad tiene?, ¿estudia o trabaja?, ¿en qué?, ¿qué música le gusta?... intentad que todas sus características sean las de un friki típico. Podéis

Universidad Pontificia de Salamanca

redactarlo como si se tratara de un pequeño cuento, y, si os animáis, podéis adjuntar un dibujo o un montaje, que se tendrá en cuenta a la hora de adjudicar los premios al mejor Panelista

El segundo es más general y se trata de explicar a grandes rasgos cómo son los frikis en España hoy en día ¿en qué franja de edad se encuentran?, ¿qué porcentaje son chicas y qué porcentaje chicos?, ¿cuál es su opción política?, ¿y religiosa?, ¿y sexual?, ¿qué música escuchan?... Podéis utilizar porcentajes aproximados o términos como "la mayoría", "casi todos"... pero recordad que cuanto más precisos seáis, más me ayudaréis.



¡Ojo! ya sabemos que los porcentajes no son "reales" ya que no han sido recogidos mediante encuesta, son simplemente una herramienta para que expreséis vuestra visión del mundo friki según vuestras opiniones y experiencias.

Con todos los datos recogidos, elaboraremos un retrato robot unificado que discutiremos más adelante. En el dibujo de más arriba os he apuntado algunas de las cuestiones más importantes para realizar un retrato robot (sexo, edad, estudios, clase social...) utilizadlas para este ejercicio, pero recordad que podéis añadir todas aquellas características que se os ocurran. Sed minuciosos y extendeos todo lo que queráis, ¡espero con muchas ganas vuestros retratos robot!

PD: Ya sabéis que si tenéis algún problema para subir el archivo o con lo que sea, podéis escribirme a samarkandacmg@gmail.com

1. Horologist

Retrato Robot del Friki. Un Friki típico, qué desagradable tema para tratar. Los odio. Además me estoy dando cuenta de que si argumento me voy del típico a lo general, así que responderé con categorías simples para el típico, y debajo lo especifico para la visión general.

[Friki típico] Clase social: Media. Empezamos por la clase social, la verdad es que esto no es especialmente odioso. Los frikis suelen ser de clase media. Ni alta ni leches, los que más dinero tienen suelen acabar siendo solo

Universidad Pontificia de Salamanca

Gamers, y esto no es un Friki típico. Los de clase baja de hecho, suelen ser más típicos, por aquello de que le sacan un partido a un solo libro (de Rol) que no veas, pero dejémoslo, que para generalizar media en todas sus gamas está bien.

[Friki típico] Edad: 23. La edad, uf, por temas generacionales diría que entre los 13 y los 40 años. Media, 26 – 27. Coincide con mi edad… Maldición.

Opción Política, bueno, si hablamos del **TÍPICO** se declara apolítico (Es decir, Idiota, en el sentido original del término). **En general**, se vota a la izquierda, o no votan y se quedan viciando. (40 % apolítico, 30 % izquierda, 20% centro, 10 % derecha)

El Friki típico tampoco se moja en religión, y siempre es agnóstico, que es muy respetuoso y no te mete en problemas. En general hay agnósticos como digo, ateos, y católicos muy laxos.

[Friki típico] Opción sexual: Heterosexual. En general hay cualquier orientación, pero casi siempre "Flexible". A mí me parece nociva la categorización de orientaciones sexuales, no soy ni bisexual, ni heterosexual, ni homosexual. Considero que es una etiqueta que otros necesitan para "conceptualizarme" pero al final si me llamo Bisexual tengo que mantener una proporción de 50 % o empiezo a parecer un falso… No sé, conozco mucha gente "Flexible" en lo sexual en el sentido de que pueden cambiar en un momento dado para una ocasión o varias ocasiones concretas. (30 % de cada orientación es flexible)

El tipíco está en Paro**. En general**, muchos oscilan entre estas opciones: "Contrato Basura – Paro – Estudiante – o ha logrado ser Informático/Betatester". Es horrible la cantidad de amigos que entran en esta situación, pero también podemos hablar del 20 % de la población española, así que supongo que no es un rasgo tan específico como pudiese parecer.

El típico Friki no hace deporte ahora, pero en algún momento hizo un arte marcial y lo dejó. **En general**, sin embargo, miles de frikis que van al gimnasio, es como una moda. Otros tantos que hacen artes marciales. La esgrima histórica es otro hervidero, así que en resumen… Deporte sí, competición no. No deja tiempo para nada lo de competir (Por experiencia, con la esgrima deportiva). Ahora el **típico friki** tendrá Smartphone. En general, los móviles van desde nueva generación hasta los viejos del todo. **El friki en general** aprovecha mucho sus aparatos así que los hay de todo tipo de duración de vida. Eso sí, casi siempre más eficientes que bonitos. **El típico friki** no lee el Marca, Solo pone la tele para ver los Simpsons, o series de dibujos con distintas lecturas (dicen) como BEN 10 y el canal de Manga en Buzz si lo tiene. **Los frikis en general** no ven las noticias si hay una serie o telecomedia, no ven telenovelas, y no ven los programas de telebasura "En serio" hay mucho de "ojo crítico" en su forma de ver la tele. Tampoco son mucho de periódicos, pero si leen, leen los que les dan gratis en el metro o alguno importante en internet.

[Friki típico] Familia: Hijo único, padres divorciados.

En general, como no veo rasgo distintivo alguno, diré que suelen considerar que sus amigos son parte de/su auténtica familia.

[Friki típico] Conducir: No. En general, sí, pero tarde. Yo mismo aún no me he sacado el carnet.

[Friki típico] Físico: Se considera feo, pero es tirando a normal, y su perspectiva de sí mismo le hace daño. En general, la llantina de que todos los frikis son feos tanto como el estereotipo es falsa, lo que son los frikis son poco superficiales tanto para lo bueno como para lo malo, y en general no se cuidan. Así que muchos de ellos son personas potencialmente atractivas que están fatal. Otros, consideran que la estética de lo fantástico / del Manga, se puede extrapolar a la realidad, y se suelen equivocar.

[Friki típico] Sexo: Masculino. En general, antes eran todo tíos, pero no es ni más ni menos que porque los productos de este género solían ser de chicos, y para chicos. Además, la cultura forma a la mujer para que se

Universidad Pontificia de Salamanca

comporte y convierta en un objeto de deseo, y para ello debe adquirir una serie de valores bastante superficiales. Afortunadamente tanto una cantidad considerable de mujeres como el colectivo de aficionados se han arrancado este estigma. (60% / 40%)

[Friki típico] Estudios: Dejó la carrera a medias y se hizo un módulo. En general, los estudios son de rangos superiores a la media, pero no todos los frikis son tan brillantes como se suele creer. Pero es que la educación no premia el genio ni lo que destaca, sino el mediocre alcance de un número limitado de metas (Incluso muchas notas de 10/10 se establecen entorno al mediocre alcance de 10 factores clave [Mediocre porque basta con recordarlo]). (60 % alcanza estudios superiores)

[Friki típico]Poder adquisitivo: Más del que debería tener. Un típico friki se solía quedar sin comer por pillar el último cómic. En general, hay desde coleccionistas a lo grande (15 %) o gastones (30 %), hasta no-consumidores (15%), pasando por Fetichistas (Que lo compran todo pero solo de un par de cosas) (20%) y el escaso resto son puntos intermedios.

[Friki típico] Estado Civíl: Soltero al que recientemente han dejado xD. Y dice que no se casará, pero lo hará, y por la Iglesia. En general, hay un grado de solteros menor de lo que se piensa, las nuevas generaciones vienen todas con pareja, pero eso sí, novios serios y formales. Si se está soltero, pocos tienen relaciones sexuales sin compromiso. A partir de cierto rango de edad, sin embargo, sí que hay más porcentaje de parejas liberales que en otros sectores de la sociedad, pero sigue siendo muy bajo. Hasta los 25 45 % Novios, 45% Solteros, 10% Parejas no tradicionales. A partir de ahí hay un 30 % de solteros en abstinencia, 40 % de parejas tradicionales, 20 % de Solteros que tienen relaciones sexuales, y 10% de Parejas liberales. En cuanto al matrimonio, 100% declaran que no, y el 50% de los que conozco lo han hecho por la iglesia.

[Friki típico] Idiomas: Inglés, y está estudiando algún otro, pero nunca terminará. En general, el dominio del inglés está al 50%, en un nivel serio, no de instituto. Y en cambio a nivel básico llega al 65%. Suele haber interés pero también pereza con la excusa de una incapacidad ficticia. Unos se subestiman por pereza, otros se sobreestiman y empiezan a estudiar Japonés, o Chino, o Finés, y bueno, algunos llegan al 4º Idioma y hablan los 3 primeros muy bien.

2. Eris

-¿De verdad crees que les voy a caer bien a tus amigos?

La miro por enésima vez con tal expresión de fastidio pintada en la cara que mi novia se ríe e intenta disculparse rápidamente.

-Vale, ya, si deben de ser majos, pero como yo no soy friki pues...

-¿Y qué más da? No se nace siendo friki, ¿sabes? Si te gusta la partida te vienes más días, y si no, de todas formas mis amigos son todos muy majetes así que no te vas a aburrir.

Es sábado y en vez de salir al bar donde solemos ir a tomar algo o al cine he decidido invitar a toda la tropa a casa aprovechando que mis padres se han ido el fin de semana. Estoy deseando que llegue el día de independizarme para poder montar la partida en mi propia casa, sin tener que preocuparme siempre de dónde vamos a jugar.

- Pfff, estoy toda nerviosa, Miguel. Que no sé jugar a rol, voy a quedar fatal.

- Tía… no te preocupes por eso. A Evita tampoco le va mucho el rol en mesa, pero la he convencido para que venga.

- Jaja, ¿por qué la llamas Evita?

Universidad Pontificia de Salamanca

Tengo que reconocer que visto desde fuera parece bastante ridículo, pero no es nada comparado con llamar a alguien Sauron a grito pelado por la calle… como pasó con mi mejor amigo cuando le conocí en una quedada del foro de metal donde estábamos.

- Evita es su warlock... -y me corrijo rápidamente- su personaje del Wow, un videojuego, y se ha quedado con ese nombre. Pero en realidad se llama Silvia.

- ¿Y a ti cómo te llaman?

- A mí Miguel. Siempre ha triunfado más mi nombre de verdad-, respondo burlonamente.

Entonces suena el timbre, y después de abrirles voy a la puerta y espero a que suban las escaleras. Se les oye por el rellano reírse y resoplar después de cinco pisos.

- Migueeeeeeel, ¡holaa!

Evita es una chica que me llega por el pecho y eso que yo no soy un paradigma de altura. Pero todo lo que le falta en centímetros le sobra de efusividad. A primera vista nadie diría que es friki: viste de forma más bien pijilla, y le encanta arreglarse (por algo es esteticista), ella y sus gafas de pasta son inseparables, un poco como también le pasa con los tacones.

Evita hace una pareja un tanto rara con Alejandro, un chico más bien alto y serio… o al menos serio hasta que coge confianza con la gente.

- Ey Miguel, ¿qué tal todo?

Alejandro y Evita son los "papás" de la tribu, tienen ya treinta y tantos, pero él da cien vueltas a muchos chavalines que rondan por las tiendas frikis creyendo que lo saben todo. Es un auténtico gurú de cómics, libros, juegos de rol, videojuegos… en fin, quizás lo único que no trague es el manga, y por el contrario a su novia le vuelve loca. Por eso digo que son una extraña pareja.

El siguiente en llegar es Sauron, Sau para los amigos. Tiene como yo, veinticinco tacos, y está igual de atascado en la carrera de informática. Que se nos pasa el arroz, pero es que los profesores son tan cabrones que es imposible sacársela en cinco años.

- Migue tío, ¿has visto a alguien más puntual que yo? ¿eh?

- Siento comunicarte que te han adelantado, pero al menos no llegas el último… faltan todavía tres o cuatro.

- Joder, mi gozo en un pozo.

Por fin termina de quitarse los auriculares al mismo tiempo que me acompaña por el pasillo.

- ¿Sabes? Rammstein ha sacado nuevo disco. Es la caña. Lo bajé en el ordenador de mi hermana y la muy tonta va y lo abre a ver qué es… yo creo que cada día me tiene más miedo.

- Y más que tendría si entendiese las letras.

- En serio, te regalo a mi hermana cuando quieras.

- Deja deja, en casos como este me alegro de ser hijo único.

Los dos nos reímos y llegamos al salón donde Evita parece que ha hecho buenas migas con Vanesa.

- Esta es Vanesa, mi novia. Y este es Sau… o Victor, como quieras llamarle.

- Hola Víctor.

Me hace gracia su forma de ignorar por completo todos los nicks que le pongo por delante. Con lo fáciles que los hacemos… apenas una sílaba o dos como mucho.

RIIIIIIIIIIIIING

Esta vez se trata de Ali, Alicia. Sauron estuvo colado por ella varios años, y alguna vez se liaron, pero ella acabó dejándolo porque es un poco rarita para estas cosas y prefería no romper el grupo de amigos en un futuro… bueno, por eso y porque ella y yo también tuvimos nuestros más y nuestros menos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Alicia ha estudiado arqueología y ahora que ha acabado el máster intenta sacarse las castañas del fuego en excavaciones y con becas de la universidad. Sus padres no se lo ponen fácil como los nuestros, de modo que tiene que buscarse la vida y comparte piso con otras dos chicas mientras intenta sacar pelas con algunos trabajos temporales de lo que pille. La verdad es que está muy bien preparada… sabe inglés y alemán, ha acabado los estudios. La cosa está jodida para la gente de letras, pero objetivamente, ella se merece encontrar trabajo y me daría pena que se tuviese que ir al extranjero.

- Buenas Ali. Pasa pasa.

- Hola Miguelín.

Tiene voz grave pero sonrisa dulce, y un pelazo rubio precioso. La dejo que pase sola al salón porque vuelven a llamar al telefonillo.

- ¿Sí?

- Somos nosotros, aaabre.

Me encanta cuando dicen "somos nosotros" y yo tengo que hacer suposiciones. De todas formas les abro y vuelvo a la puerta. Si son quienes me parece, ya no queda nadie más… o al menos nadie que haya podido venirse hoy.

La discusión asciende al tiempo que ellos. Parecen enfrascados.

- Que no tío, que Martin se nos muere antes de acabar la saga…

- Es que de todas formas no le veo haciendo solo dos libros más, para acabar todo lo que tiene pendiente necesitaría cuatro o cinco.

La lectura de *A dance with dragons* está haciendo mella. Yo soy incapaz de leer en inglés, y ellos tampoco por mucho que se hayan intentado poner las pilas para no tener que esperar dos años más a la traducción.

- ¿Qué, ya ha muerto Cersei?- les interpelo mientras se acercan.

- No, pero Tyrion está…

- NOOOOOO quiero spoilers, shhhhhhhhhh.

Mierda, encima les he dado coba yo. No tengo remedio.

Los que acaban de llegar son dos colegas más: Álvaro y Kain, otro nick polémico para soltarlo por la calle.

Álvaro es un friki de las recreaciones históricas, roles en vivo, warhammer, y todo tipo de cosas que impliquen armas y disfraces de por medio. Ha estudiado historia, y a veces me asusta la cantidad de cosas que tiene almacenadas en su cabeza: desde armas de la segunda guerra mundial hasta costumbres grecorromanas y torturas de la inquisición, un tema muy recurrente que le encanta soltar delante de cualquiera que se autodenomine católico a su cara. La carrera la acabó hace un par de años, ahora tiene 26, y está preparándose unas oposiciones mientras trabaja en una tienda friki con unos amigos suyos muy metidos en el tema de warhammer, magic, y todo ese tipo de cosas coleccionables que a mí me dan un poco de alergia. Pero como todo buen friki que se precie, adora Juego de Tronos y siempre que nos vemos tiene que salir la conversación, con las consiguientes miradas de incomprensión de los que no se lo han leído.

Kain es, y se lo suelo decir cariñosamente, un niño de papá. Es el más crío: tiene 19 años, y es hermano de un amigo mío que hoy no se vino. Sus padres son tremendamente ricos, tienen una casa enorme, varios coches. Su padre es embajador y su madre es francesa, belga, o algo así, y debe ser banquera. Le compraron unas katanas chulísimas cuando fueron a Japón, porque no paran de viajar. También tiene todo tipo de ordenadores y consolas, libros, animes, mangas, discos… todo original, una pasta que yo no me gastaría ni loco.

Él es más de videojuegos, especialmente los de tiros, pero se ha rendido a la insistencia de su hermano y le cogió los libros de Canción prestados. Al final los devoró, y eso que al principio era bastante escéptico.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cuando por fin estamos todos reunidos, reparto las fichas. Hoy vamos a inaugurar un juego que he creado yo, de terror pero mezclando varios sistemas diferentes e inventando cosas de mi propia cosecha.

Los apuntes los tengo en mi ordenador, que es portátil, y voy repasando mientras se miran la ficha y deciden cómo rellenarla. He creado un mundo alternativo, donde hay varias sectas religiosas que dominan el panorama político y social, y ellos tendrán que unirse o luchar contra ellas, pero conociendo lo apolíticos y anti religiosos que somos, seguro que les encantará putearlas… sobre todo a Álvaro. En general van a llevar unos personajes lo más parecidos posibles a cómo se vean ellos a sí mismos, es la forma más fácil que he encontrado de iniciar a Vanesa en el rol. Aún así, les daré bastantes recursos para empezar, y algún que otro implante para tener un poder chulo cada uno. A ver si les gusta el juego.

3. Komuro

RETRATRO ROBOR DEL TÍPICO FRIKI

Hoy voy a hablaros sobre Felipe, más conocido en el mundo friki como felipespg32. Este chaval tiene 22 años y está estudiando el Grado de Informática en la UCM desde hace 1 año, vive en Moratalaz con sus padres y con su hermana pequeña. Su padre trabaja en una empresa dedicada a la informática, creo que de ahí viene su gran interés por los ordenadores, su madre trabaja en casa ocupándose de las labores domestica y su hermana pequeña está estudiando primero de bachillerato.

A parte de estudiar, Felipe trabaja en el Game, una tienda dedicada a los videojuegos de todo tipo de consolas. Se tuvo que sacar el carnet de conducir porque desde su casa al trabajo tardaba un montón de tiempo y además con el transporte público se dejaba un pastón. Las pelas que consigue con este trabajo le permiten tener un ordenador a la última y también poder completar sus series de manga preferidas.

Felipe prácticamente no hace deporte, de vez en cuando juega algún partidillo, pero poca cosa, es más bien parado para estas cosas. Le encanta comer y aun así, sin hacer mucho deporte, Felipe está bastante delgado, y encima su "look" medio emo le hace parecer un poco blandengue.

En su tiempo libre Felipe, aparte de estudiar japonés en una escuela, sale con sus amigos y con su novia, María. Lleva saliendo con María desde segundo de bachillerato, en realidad desde que termino la selectividad, se conocieron allí. Los fines de semana por las tardes quedan en Plaza España y por la noche suelen ir todos a los bajos de arguelles, allí ponen mucho heavy metal y cerveza barata. A parte de esto, siempre que hay algún evento como el Expocomic o Expomanga Felipe está allí, y por supuesto siempre va con un cosplay de sus animes preferidos.

RETRATO ROBOT DE LOS FRIKIS EN GENERAL

Edad:

Creo que hay frikis de todas las edades, más o menos a partir de los 11 o 12 años, ya que creo que a esta edad se puede empezar a entender un poco más todo en general. También hay personas adultas con mujer e hijos y que son frikis. No creo que la edad sea ningún impedimento para ser friki.

Sexo:

Por supuesto hay chicas y chicos frikis.

¿Qué porcentaje crees que hay de chicos y chicas frikis?

Inventándome un poco los porcentajes diría que un 60% son chicos y un 40% son chicas. Conozco más chicos que chicas frikis, en los sitios donde suelen reunirse suele haber más chicos que chicas, pero aun así hay muchas chicas frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

Opción sexual:

Como en todo los sitios, en el mundillo friki puede haber heterosexuales y homosexuales, incluso creo que en este mundillo la gente ve a los homosexuales de manera normal, no como en la sociedad en general, que por mucho que digan en las noticias y eso, la gente sigue viendo mal la homosexualidad, esto va cambiando poco a poco por suerte.

Creo que también hay que mencionar que en existen muchos mangas en los que los personajes tienen romances de todos los tipos, chicos con chicos, chicas con chicas, chicas con chicos, incluso entre hermanos.

Estudios:

Casi todos los frikis que conozco suelen tender a estudios universitarios o módulos de grado superior relacionados con la ciencia y la tecnología.

¿Qué porcentaje de ellos crees tú que tiene estudios universitarios y quienes no?

Aquí también me invento un poco los porcentajes porque no tengo mucha idea de todos los frikis de España, sino de mis amigos, pero aun así diría que más del 50% tiene estudios universitarios o los están cursando.

Idiomas:

Creo que suelen saber más de un idioma, por ejemplo porque muchos de los juegos a los que juegan están en otros idiomas.

¿Qué porcentaje de ellos dominan el inglés u otro idioma?

Yo diría que un 80% de ellos sabe lo suficiente de inglés para defenderse hablando y escribiendo.

Opción política:

Supongo que la mayoría de frikis son de izquierdas, ya que la derecha es muy conservadora, y el mundillo friki es algo relativamente nuevo e innovador. Pero como en todos los sitios habrá un poco de todo.

¿Qué porcentaje es de izquierdas o de derechas?

Un 85% son de izquierdas y un 15% de derechas.

Situación laboral:

La mayoría de frikis que conozco son estudiantes, muchos de ellos ya están y trabajando porque han terminado los módulos o carreras que han estudiado. Sobre personas adultas con familia no sabría decir, pero supongo que también tendrán trabajo.

Poder adquisitivo:

Esto depende de la situación laboral, los que tengan trabajo podrán permitirse más cosas que los que no. Aunque hay que tener en cuenta que la mayoría de las cosas que compran los frikis no son especialmente baratas, yo por ejemplo llevo más de 200 € en una colección de manga.

Clase social:

Creo que la mayoría de los frikis se encuentran en la clase social media, aunque también habrá de todas las clases sociales.

Estado civil:

Como ya he dicho no conozco muchos adultos casados, así que no se decir, pero de los frikis que conozco diría que un 40% de ellos tiene pareja, el resto no.

Creencias religiosas:

La mayoría de la gente que conozco es no creyente, así que esto me vale para los frikis también. Pero igual que he dicho en otras preguntas habrá una minoría de gente con distintas creencias religiosas.

Universidad Pontificia de Salamanca

A) Friki típico:

Es un chico joven de 23 años, vive con sus padres y estudia informática en la Universidad. Es bastante aplicado pero tiene ocupados cada minuto. Vive con sus padres, una familia de clase media en una ciudad pequeña, Su padre trabaja en una gran empresa de automoción y su madre es ama de casa y a veces imparte clases de

manualidades en centros de vecinos y en alguna tienda. No tiene una idea clara de afiliación política, es más bien ateo políticamente hablando así que vota a partidos alternativos como los antitaurinos, los verdes y cosas así. En religión no es practicante pero tiene educación católica y va a misa solo en actos sociales como bodas y comuniones y al entrar en la iglesia siempre hace la gracia del "me quemoooo me quemoooo" aunque asiste para complacer a sus abuelos y esas cosas, no le molesta ir pero se aburre.

Como hemos dicho estudia informática en la universidad y a veces se saca un dinerito formateando ordenadores a algún familiar, instalándoles programas y cosas así, y trabaja los fines de semana en el McDonald para tener dinero para sus gastos. Como en su ciudad no hay muchas tiendas se compra casi todos sus "juguetes" por Internet. Los libros y juegos de tablero los encarga ose va a Madrid alguna vez de "compras".

Habla inglés a nivel técnico gracias a su afición por la informática lo cual le viene muy bien para sus obvies ya que casi todos los juegos y libros "especializados" vienen en inglés y tardan años…eso si los traducen alguna vez…en llegar a España. Chapurrea algo de japonés, sabe palabras sueltas en Quenya, alemán y alguna otra frase hecha en klingon y latín.

No suele ver la tele a no ser que echen alguna peli de culto o alguna serie o anime vieja que entonces se traga todos los episodios…otra vez…Prefiere descargarse las cosas y verlas en su ordenador. Una máquina hecha por el mismo con una cascasa en forma de Tardis (la nave del Dr.Who) con leds y al detalle y por dentro esta a la ultima en velocidad tarjeta gráfica etc para poder jugar a videojuegos de última generación. De móvil tiene un Iphone pirateado para no tener que pagar por todo y se descarga todas las aplicaciones que salen. Incluido el lanzador de dador y los sables laser que hacen ruiditos.

No lee periódicos salvo algún titular en Internet prefiere las revistas de juegos o de ordenadores. Se sacó el carnet de conducir a los 18 pero no tiene coche aunque su padre a veces le deja el coche familiar para cosas puntuales.

Juega los domingos a basket con unos amigos del colegio y del barrio, tiene una hermana mayor gótica y rolera que trabaja en una tienda de complementos y esta a punto de emanciparse con su novio heavy. Él es de complexión normal viste con pantalones vaqueros o amplios pero siempre con una camiseta de marvel o de alguna jornada de rol o similar.

B) Los frikis en general:

Hay más hombres que mujeres aunque la tendencia esta cambiando gracias a la cultura japonesa, los animes, etc. Son principalmente una población joven y adolescente, cuando empiezan con trabajos tienen menos tiempo libre y mas gastos familiares (piso, coche, etc.) y tienen mas dinero para comprar merchandising y materiales pero menos tiempo libre para participar en asociaciones o jornadas, aunque muchos aprovechan estos eventos para recordar un poco los viejos tiempos o enseñar a sus hijos lo que era antes su mundillo. Siguen consumiendo frikadas que antes no se podían permitir pero hacen menos ostentación pública de ellas ya que no lo necesitan pero aprovechan cualquier visita de amigos para enseñarles su colección privada de cosas "caras" o ediciones limitadas y en las jornadas ponen los dientes largos a los jovencitos que no tienen dinero para pagárselas y flipan al escucharles. Los jóvenes que viven la mayoría de las pagas de sus padres, son mas austeros, piden consolas, comics, y algo de merchandising pero tienen que andar esperando a sus cumpleaños etc. O a sacar buenas

Universidad Pontificia de Salamanca

notas y si quieren ir a eventos o jornadas necesitan del apoyo de sus hermanos mayores frikis para no pasar la vergüenza de ir acompañados de sus padres.

Clase social….hay un poco de todo la mayoría es clase media aunque siempre hay alguno con mayor poder adquisitivo en el grupo que puede presumir de tener las consolas y merchandising mas "pro" que los demás y suele ser en su casa donde se reúnen los amigos para aprovechar los medios de dicha familia.

Religión y política son temas que no se suelen tratar en grupo sobre todo en la población mas joven para evitar las polémicas. La población mas mayor si que suele tener las ideas mas claras pero yo conozco de todo, derechas izquierdas, ateos…mucho indignado ahora mismo, si, diría que la mayoría entran como indignados.

La orientación sexual tampoco es relevante, la verdad es que no importa si eres negro blanco gay o hetero, solo importan las aficiones y el respeto. La mayoría son heterosexuales (como la población en general) hay mucho soltero sin novia hasta edades avanzadas por la escasa vida social que pueden tener, son mas tímidos, etc, y las adolescentes suelen tener mas tendencia a juntarse con chicos populares que con los frikis o empollones de la clase aunque como digo creo que la tendencia esta cambiando y cada vez hay mas chicas en el mundillo asi que esto también cambiara. Cuando van creciendo van teniendo vidas mas "normales" y se casan y tienen hijos como cualquier otro.

La mayoria de la población tiene unos estudios y cultura medios o altos casi todos con una formación universitaria, ya que al tener tendencia a leer mucho y buscar ambientaciones históricas para sus juegos etc, tienen mas facilidad para tener estudios e inquietudes académicas y hay menos absentismo escolar. Tener carrera universitaria o no tampoco es relevante con los conocimientos que se puedan tener pero por tener una referencia hay que hablar de "títulos".

Idiomas habrá de todo pero casi todos dominaran bien el inglés ya que en el mundillo es vital para poder acceder a muchos de los materiales que no llegan a España.

5. Katoren

Diario de Alberto (alias "Linkerto"): Miércoles

Buf, ya me he vuelto a dormir… no tendría que haberme quedado hasta tan tarde leyendo otra vez cómo se forjó el Anillo Único… en fin, será mejor que me de prisa o no llegaré a clase.

Voy al baño, un lavazo rápido para quitarme las legañas, no tengo tiempo de ducharme, ya lo haré mañana.

Me enfundo mis vaqueros (¿qué vaqueros? Pues estos mismos…) y cojo una camiseta. Esta misma, mira… la del mono de tres cabezas… a ver cuánta gente me pregunta hoy que qué es eso.

Mi madre ya se ha despertado. Le doy un beso y salgo zumbando para el metro. No vivimos en el mejor barrio de la ciudad, pero no me pilla lejos la escuela de Ingenieros Informáticos. Algún día me compraré una casa para mí, y la decoraré como si fuera un castillo, y tendré una sala entera dedicada a todas mis cosas. Será mi pequeño santuario. Pero de momento, a vivir con los padres, es lo que hay.

Me pongo los cascos de mi ipod. La gente del metro, con sus conversaciones estúpidas, me aburre sobremanera. Pongo el ipod en aleatorio. Suene lo que suene, me vale. Para eso es mi música.

Una vez en la escuela, me junto con mis amigos. Llevamos siendo amigos toda la vida, desde el colegio. Y con la cantidad de tardes que hemos echado en partidas de rol, ya somos como hermanos. La verdad es que en eso tengo mucha suerte. Cuando escucho a la gente hablando sobre que los amigos verdaderos se cuentan con los dedos de una mano y sobran, yo flipo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Soporto con paciencia la clase. El profesor es malo, malo. Estoy seguro de que cualquiera de mis colegas o yo mismo sabíamos a los 10 años más que él, pero bueno. El examen lo pondrá él, así que mejor dar buena impresión.

Pablo me da un codazo. Mira hacia donde él mira. Ah, claro… Elena… la verdad es que hoy ha venido más explosiva que nunca… nos tiene a todos locos… Jaime hace un comentario por lo bajinis comparando sus volúmenes con los de Lara Croft. Pierde Lara. Miro a Marcos… es curioso, no hace comentarios. Yo creo que cualquier día de estos sale del armario. ¡Joer, pero si ya lo sabemos todos! ¡Qué tío más vergonzoso!

Salimos de clase. Quedamos para juntarnos por la tarde. Tenemos que terminar una campaña de rol, así que mejor quedar pronto. Por la tarde, echamos la partidilla. Como nos sabe a poco, completamos la jornada con algunos juegos de mesa, y después nos vemos el último episodio de "Juego de Tronos" por quinta vez.

Comienza la eterna discusión, si es mejor el libro, o la serie… el tema se nos va de las manos y acabamos hablando de cartas de Magic… Madre mía, y yo que quería llegar pronto a casa…

Ya en casa. Ceno tranquilamente con mis padres, hablamos de qué tal el día (no, mamá, no tengo novia aún… y no, papá, no sé a quién voy a votar porque todos me parecen igual de malos… igual voto al partido "Cthulhu for President")

Ale… vamos a echar un ojo de última hora al correo, al facebook y a mis páginas fandom favoritas…

Bueno, las dos de la mañana… será mejor que me acueste, que si no mañana no me levantan ni los geos… antes vamos a comprobar si los volúmenes de Lara Croft y los de Elena son tan parecidos, y así de paso dedicarme cinco minutitos, pajilla y a dormir.

Por cierto, me surge una duda… ¿Elrond eligió antes o después que Elros? A ver, donde está "El Silmarillion"…

Diario de Alberto (alias "Linkerto"): Jueves

Buf, ya me he vuelto a dormir… Voy al baño, un lavazo rápido para quitarme las legañas, no tengo tiempo de ducharme, ya lo haré mañana…

Bueno, no sé si te habrá quedado claro el retrato robot XDDDD

Paso a responderte las preguntas una a una, pa por si:

EL TÍPICO FRIKI:

Edad: 20 años.

Opción Política: Izquierdas.

Creencias Religiosas: Agnóstico.

Sexo: Hombre.

Opción Sexual: Heterosexual.

Estudios: Tecnológicos. Telecomunicaciones o Informática.

Situación Laboral: Estudiante, con tendencia a becario.

Clase Social: Media.

Poder Adquisitivo: Normal.

Estado Civil: Soltero.

Idiomas: Inglés.

Música: Rock Épico (Blind Guardian, por ejemplo)

No suele ver mucho la tele, para eso tiene películas y episodios de sus series favoritas descargados de internet. El tiempo libre lo dedica a jugar o a leer. No suele hacer deporte.

Universidad Pontificia de Salamanca

Físicamente, tiende a estar gordito (tiene muchas aficiones sedentarias). Familia normal, suele tener hermanos con los que compartir experiencias frikis, y si son menores que él los introducirá en el frikismo.

FRIKIS EN GENERAL:

Edad: Entre 16 y 40 años.

A medida que creces, tus frikismos se especializan un poco, pero rara vez desaparecen.

Opción Política: Izquierdas.

De tendencia a la izquierda, con bastantes apolíticos. No es un tema que interese en el mundo friki.

Creencias Religiosas: Agnóstico.

El friki estándar tiende al agnosticismo, para ir cayendo en el ateísmo. En general, como la política, son temas que no interesan.

Sexo: Hombre.

Aunque las mujeres empiezan a irrumpir con fuerza. Yo pondría un 70% hombres y un 30% mujeres.

Opción Sexual: Heterosexual.

Hay pocos gays. O al menos, pocos que hayan salido del armario. Yo pondría un 90% hetero y un 10% homo.

Estudios: Tecnológico-Científicos.

Son los estudios más habituales entre los frikis. Un 80% de universitarios.

Situación Laboral: Empleo a tiempo completo.

Suelen ser personas inteligentes que no les cuesta encontrar trabajo y mantenerlo.

Clase Social: Media.

Hay en todos los estratos sociales. Como el más abundante es la clase media, pues ahí lo dejo.

Poder Adquisitivo: Normal.

Las cosas frikis suelen ser caras, pero el friki no es rico. Ahorra.

Estado Civil: Soltero.

Bastante habitual, si tenemos en cuenta que la tendencia más mayoritaria es ser heterosexual y que hay pocas chicas que comprendan estas aficiones.

Idiomas: Inglés.

En general, hay un buen nivel cultural en el mundo friki. Muchos manuales de rol o reglas de juegos vienen en inglés, es un idioma básico. No contamos los que hablar Klingon, Élfico y esas cosas, ¿verdad? XDDDD

Música: De todo tipo evitando las cosas muy comerciales. Los 40 no suele ser la cadena más escuchada por los frikis. Ni la música latina. Les gusta especialmente el rock épico, las bandas sonoras de películas y en ocasiones hasta la música clásica.

Espero que te valga!

Un saludo!

6. Kramer

RETRATO ROBOT DEL FRIKI

EL TÍPICO FRIKI

Adrián es el friki típico. No, no hablamos esta vez de la imagen mental que nos aborda cuando pensamos en los aficionados normales, con sus rarezas y peculiaridades… No, Adrián es un friki de libro. Su cara es la que se pondría en un diccionario, sus patrones de conducta son los que nos encontraríamos en una película americana llena de clichés. No existe ser en la creación para quien la palabra friki sea más adecuada que él.

Universidad Pontificia de Salamanca

Es el de en medio de tres hermanos. En materia de política, tiende a decir que todos son unos ladrones; en religión, normalmente se declara ateo… Aunque no tendrá problema en adorar a los Dioses del Caos si eso le ayuda en una tirada en Warhammer.

Tiene 19 años y está en su segundo año de carrera. Telecomunicaciones, ¿qué otra cosa iba a ser? Aún vive con sus padres, y aunque no es una persona totalmente asocial (vale, quizá tampoco vamos a plantear a un friki TAN arquetípico), no tiene novia. No es que las mujeres no le gusten, ni que sea un orco (salvo en alguna partida de rol), es simplemente que ahora mismo anda solo. Tampoco pasa nada; tiene sus juegos, sus amigos y una carrera que es más bien un infierno. Son suficientes cosas en la cabeza como para no andar desesperado por la vida.

No suele ver la televisión. Tal vez un rato ocasional, si alguien en casa está viendo algo interesante. Normalmente, para series y películas está Internet. Domina bastante bien el inglés a base de descargarlas en versión original. Su ordenador es una herramienta esencial; aparte del de sobremesa, tiene su portátil y un iPhone. ¿Quién puede vivir sin conexión? Gracias a eso sigue sus series favoritas, comparte ideas con gente que tiene sus mismas aficiones e investiga acerca de otras nuevas.

¿Aficiones? Variadas. Los videojuegos, muy a menudo. El rol, siempre que puede. Algún que otro anime, aunque no es lo único que ve. El deporte no es lo suyo, pero de vez en cuando intenta hacer algo. Aunque sea por salud. Pero son esas otras aficiones, las que le convierten en un friki, las que ocupan casi todo su tiempo y muy a menudo son su tema de conversación, tanto con sus amigos como en los foros de Internet.

LOS FRIKIS EN GENERAL

Vale, una cosa es definir a un friki más o menos arquetípico, que puede resultar bastante fácil… Y otra encontrar una definición para el conjunto, cuando es tan homogéneo como expresiva es la duquesa de Alba.

Los frikis son de todas las edades. Tal vez no antes, pero ahora, aunque la mayoría sean jóvenes, hay mucho que ya tiene sus achaques. Los hay de ambos sexos, de todos los estados civiles posibles, con todo tipo de creencias y opciones sexuales (a algunos, incluso, les resultan atractivos los elfos). Tal vez podría considerarse común la clase media y el poder adquisitivo moderado, pero hasta para eso encontraremos excepciones.

En cuanto a las aficiones que los definen… Ahí es donde encontraremos de todo, y donde podremos empezar a hacer subgrupos. Porque no serán iguales los otakus, que los fanáticos de la literatura fantástica, que los enganchados a los videojuegos… Y dentro de cada grupo, incluso encontraríamos subgrupos. ¡Y gente que tiene varias aficiones frikis pero aborrece otras!

7. Tika

FRIKI TÍPICO

- **Edad**: típicos suele tener entre 20 y 40 años. Entre 15 y 25 son padawans xD

- **Clase social**: baja-media a media-alta

- **Sexo**: ambos

- **Estudios**: suelen acabar con estudios superiores

- **Poder adquisitivo**: alto para comprar frikadas, pero suele ser ahorrado durante mucho tiempo y gastado en conferencias frikys

- **Estado civil**: soltero o emparejado de por vida xD

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Idiomas**: bastantes, sobre todo por poder ver series y comics en VO o poder insultar en orco a los abusones sin llevarse collejas

- **Opción política**: la que se parezca mas al imperio galáctico

- **Creencias religiosas**: su dios es un habitante del planeta namek, es verde y entrena a goku

- **Opción sexual**: onanismo, bueno vale, hetero xD

- **Situación laboral**: parado o becario

- **Que canales de tv ve**: porno, neox (series, family guy, american dad, futurama), antena 3 (simpsons), boing y demás canales infantiles (animes o pocoyo!)

- **Qué periódico lee**: alguno gratuito

- **Qué modelo de pc tiene:** uno que permita descargar mas porno y jugar a mas juegos

- **Que móvil usa:** android o iphone(en iphone hay menos porno)

- **Conduce?** si si no queda más remedio, aunque por lo general si

- **En qué trabaja:** en lo que puede, suele buscar trabajos afines a su frikez,, por lo general algo de informática

- **A qué dedica el tiempo libre**: un friki nunca tiene tiempo libre, tiene tiempo para sus aficiones

- **Hace deporte?** No, a ser posible, aunque se puede considerar deporte huir de matones

- **Cómo es físicamente:** tipo orco de Mordor (grande, gordo, brutalmente...brutal) o tipo Gollum (delgadamente tísico y encorvado)

- **Cómo es su familia:** muy paciente

- **Tiene hermanos?** quizá alguno imaginario y puede que alguno real

- **Dónde ha nacido:** por lo general en ciudad

- **Dónde se ha criado:** en cualquier sitio escondido de los abusones (bajo un puente...)

- **En qué gasta su dinero:** En sobornar a los abusones para que le dejen tranquilo o en frikadas

F. EN GENERAL

- **Edad:** 25

- **Clase social:** media

- **Sexo:** escaso, pero más bien chicos

- **Estudios.** medios-altos

- **Poder adquisitivo:** medio

- **Estado civil:** soltero o con pareja

- **Idiomas**: oficiales 2, inventados muchos

- **Opción política:** izquierdas

- **Creencias religiosas:** ateas

- **Qué porcentaje crees que hay de chicos y chicas frikis:** 80- 19 chicas - 1 indefinidos

- **Qué porcentaje de ellos crees que tienen estudios universitarios y quienes no**: 70 si, 30 no

- **Qué porcentaje es de izquierdas o de derechas**: 85izquierdas 15 derechas

Universidad Pontificia de Salamanca

- **Qué porcentaje dominan el inglés u otros idiomas:** 60 si - 40 no

8. AlienQueen

De: Sargento J. Flanagan

Centro de Inteligencia Inteligente

Metropolitan City

Para: Capitán H. Calahan

Central de Policía Políticamente Incorrecta

Metropolitan City

Capitán:

Debido a sus últimas actividades registradas, cuyo objetivo parece ser la dominación mundial, adjunto le remito la ficha policial – retrato robot del terrible delincuente psicosocial y vampiro mental Luke Logan, más conocido por su alias "El Friki". La ficha se acompaña de un informe en el que se intenta retratar a sus compinches, el grupo terrorista conocido como "Los Frikis". Espero que sea de utilidad para sus investigaciones.

Atentamente,

Flanagan.

Luke Logan, "El Friki"

Creemos que se trata de un **varón**, de **veintitantos**, de **clase trabajadora – media**, **estudios universitarios**, y **poder adquisitivo medio** (menguante debido a la situación económica actual). Se encuentra **estudiando** o **buscando su primer trabajo**. Habla con fluidez **castellano, inglés y klingon**.

En el plano personal sabemos que es **heterosexual**, y que está **soltero**. Política y religiosamente, se declara **apolítico** y **ateo**.

Sabemos claramente que está enganchado a los canales **SyFy, Fox, Calle 13 y Disney XD**. Tiene **un MacBook, un iPhone y un iPad**. **Conduce un Ford Fiesta** de segunda mano con una pegatina de los Transformers en la parte de atrás. Su tiempo libre lo dedica a **leer cómics, leer ciencia ficción, jugar a videojuegos y a planear la dominación mundial**. Practica con habilidad el **sillón-ball** y el **tumbing en el sofá**, además de tener hiperdesarrollado el pulgar de la mano derecha.

Físicamente **no es destacable**, pasa desapercibido allá a donde va. Su **familia** es normal y corriente, un padre, una madre, hermano y hermana, perro y loro. **Nació** y se **crió** en un barrio de una gran ciudad, fue a un colegio y un instituto públicos y estudia en la universidad pública del centro.

Sus ingresos los dedica prácticamente en su totalidad a comprar **ingentes cantidades de cómics, videojuegos y libros de ciencia ficción**. Es incapaz de entrar en la FNAC y salir con las manos vacías…

Sus compinches, Los Frikis.

Representan un heterogéneo grupo de gente, entre los **15 y los 40 años**, de **clase social trabajadora – media** y poder adquisitivo acorde con su clase social. Poseen desde **ningún estudio hasta estudios universitarios superiores**, aunque predominan los que tienen estudios en un porcentaje aproximado de 30%-70%. Su **situación laboral** varía en función a su edad, los más jóvenes estudian y los mayores o trabajan o están en paro (aunque en general trabajan). Su **estado civil** también varía. Los más jóvenes aún están solteros y bastante desesperados por abandonar la soltería. Los mayores viven en pareja o están casados y tienen hasta familia. De hecho, se suelen casar

Universidad Pontificia de Salamanca

entre miembros de distinto sexo de la secta, a pesar de que **hay un menor número de mujeres frikis que de hombres, en aproximadamente un porcentaje de 40% - 60%** (afortunadamente (en opinión de las mujeres frikis) este porcentaje va poco a poco igualándose, gracias quizás al fenómeno "otaku" que llama la atención más a mujeres que a hombres).

Como mínimo, los frikis dominan su idioma materno y el inglés, y un porcentaje alto de los mismos se dedica también al estudio de idiomas considerados "exóticos" como el japonés o el chino, o directamente inexistentes, como el klingon, el quenya o el cimmerio.

Políticamente suelen declararse apolíticos, aunque en el fondo hay una ligera mayoría (quizás el 55%) que se consideraría de izquierdas. En cuanto al tema religión, una abrumante mayoría se declara atea o agnóstica, o como mucho pastafarista. El porcentaje de creyentes – católicos (debido a la creencia mayoritaria en nuestra sociedad y cultura) es muy pequeñito, en torno al 10 – 15%.

SEGUNDA SEMANA: NUEVAS TECNOLOGÍAS

I Diario: Vuestra relación con las Nuevas Tecnologías

Como ya hemos visto, muchas veces se asocia *ser friki* con *dominar las nuevas tecnologías*. Incluso se entrelazan los términos de friki y geek, que como sabéis en EEUU tiene un significado muy cercano a "ser un hacha de la informática".

En este Diario me gustaría que hablarais de **vuestra relación con las nuevas tecnologías**, sobre todo en vuestra faceta friki:

¿Cuán a menudo utilizas el ordenador?, ¿y otros aparatos tecnológicos?, ¿cuánto tiempo le dedicas?, ¿qué uso le das?...

¿Cómo aprendiste a utilizar las nuevas tecnologías?...

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Crees que se puede ser friki sin tocar el ordenador?, ¿en qué sentido influye?...

¿Qué espacios web son propios exclusivamente del fandom, a los que personas "no iniciadas" nunca suelen acceder?, ¿hay alguna tecnología especialmente friki?, ¿crees que los frikis utilizan más las nuevas tecnologías que el resto de las personas?...

De las tecnologías que tú utilizas ¿cuáles usas en virtud de tus aficiones y cuáles piensas que usarías de todos modos, aunque no tuvieras aficiones frikis?...

Contestad primero aquí y continuamos la discusión en el foro

Eris Panel Online Última edición: domingo, 16 de octubre de 2011, 02:31

Las nuevas tecnologías están ahora tremendamente en auge. Quién sale de su casa hoy en día sin el móvil en el bolso o bolsillo, sin su mp3 o 4, o una pequeña consola, o un lector digital, o cualquier aparatito que sirva para distraernos en lapsos de tiempo donde no tenemos a priori nada que hacer o necesitamos estar en contacto con otra gente.
Muchísimas personas emplean grandes espacios de su tiempo por ejemplo a estar ante el ordenador, y yo la primera. Soy muy nocturna y esto me permite hacer multitud de cosas todas en el mismo sitio: lo que antes hacía que te fueses a leer a la cama, mientras te ponías algo de música en la minicadena, ahora lo consigues leyendo un pdf mientras pones el windows media player. Si antes te ibas a la tele a ver una serie, o una peli, ahora te la descargas y la pones cuando quieres en el ordenador mientras hablas al msn. Si antes ibas a hablar por teléfono con tu mejor amiga durante toda la tarde, ahora simplemente le abres en Facebook o pones Skype.

¿Pero por qué relaciono tanto ordenador con internet? Yo lo primero que tuve fue un ordenador sin más, sin conexión. Lo usaba para escribir pequeñas historias, para meter imágenes, canciones, para escuchar música y jugar a videojuegos. Podía tirarme varias horas pero no era regular, hasta que tu campo de posibilidades se amplía permitiéndote entrar en contacto con gente que conoces o no. Al final las relaciones humanas son lo que más nos mueve y nos engancha, por eso juegan con esa ventaja las redes sociales. No creo que las nuevas tecnologías sean cosa de frikis, aunque puedo encontrar alguna relación. Hace algunos años a mi modo de ver la comunidad friki era un grupo más reducido; sin embargo si solamente tenemos en cuenta que un friki es aquel que reúne una serie de aficiones llamadas así, podemos echar un vistazo a nuestro alrededor y ver a gente en el metro que se pasa la media hora de viaje enganchada a su consola, al móvil con Android, al iPhone, a su ebook, o cualquier cosa. Jugar o leer un libro de fantasía podría considerarse friki, pero el término se está "desvirtuando" y masificando. Al final, también te puedes encontrar a una chica leyendo Juego de Tronos porque lo ha visto en la Fnac y le ha parecido curioso, o porque está de moda la fantasía después del *boom* de El señor de los anillos y Harry Potter. Esas dos cosas marcaron un gran hito en la masificación de lo friki, a mi modo de ver, como también pasó con la Guerra de las galaxias. Curiosamente es una masificación paralela a la de los usuarios de nuevas tecnologías.

Un friki por tanto tiene que tener bastantes aficiones frikis y estar en la "comunidad" metido de algún modo. Y no necesariamente a través de las nuevas tecnologías... que a mi modo de ver son propias de gente tendiendo a joven (independientemente de lo que hagan en su tiempo libre). Yo creo que todas estas tecnologías son útiles y versátiles, es decir, que se adaptan a los gustos del consumidor sean cuales sean sus aficiones. Tanto puedes hacer un examen de inglés online, como mirar los horarios de tren, como entrar en la web de la facultad, como leerte un manga, todo con el mismo aparato.

Drakia Panel Online Última edición: sábado, 15 de octubre de 2011, 14:29

Universidad Pontificia de Salamanca

	Yo uso el ordenador a diario. En el trabajo lo uso con herramientas de gestión para los pedidos etc, y en los ratos libres leo las noticias, o uso facebook para chatear. En casa uso internet para todo, juego al World of Warcraft y al League of Legends, al facebook, Tuenti, Badoo, etc. Casi toda la información la saco de alli, porque para mi las nuevas tecnologias han ayudado mucho al mundillo rolero al permitirnos una bibliografía y documentación mucho mas extensa y variada que antes de tener internet. No me gusta mucho mezclar los aparatos electrónicos. Es decir, tengo un smartphone donde tengo internet, mp3 mp4 y de todo pero para jugar prefiero el ordenador, y las consolas y el movil es para llamar, que me parece muy bien que te de la posibilidad de hacer todo pero es para emergencias. Se puede ser friki sin tener un ordenador, como ya he dicho mi padre es friki y solo toca el ordenador desde hace 1 añito como mucho y para mirarse viajes y descargarse peliculas etc, cosas asi, nada friki. Yo aprendí como todos, a los 15 16 años me compraron mi 1º ordenador para pasar los trabajos a limpio y esas cosas, luego vino internet y ahora se hace muy raro no tener el ordenador encendido. Tenemos mas curiosidad por la informática y como muchos pintamos yo dibujamos pues miramos mas aparatos como las tablets y cosas asiq eu nos ayuden a mejorar nuestros hobbyes
	Kramer Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 18:35
	Desde hace tiempo, el ordenador es una herramienta prácticamente imprescindible en mi vida. Le dedico muchas horas, porque lo utilizo para suplir muchos otros aparatos electrónicos: me comunico con mis amigos, escucho música, veo series y películas, juego, escribo y busco información sobre todo tipo de cosas... El tiempo que le dedico cada día puede variar mucho, en función del tiempo que pase en clase o dedicado a alguna otra actividad, pero raro es el día en el que no caen una o dos horas. Aprendí poco a poco, principalmente por mí mismo, a fuerza de curiosidad y mera necesidad. El manejo de un ordenador a nivel de usuario es bastante sencillo de aprender hoy en día. No creo que sea muy factible ser friki sin tocar el ordenador, porque creo que ya de por sí es difícil no tocar un ordenador hoy en dia. Muchos trabajos te lo exigen, y facilita muchas tareas o la obtención de información importante para el día a día: teléfonos, fechas, mapas... Para alguien con una afición minoritaria, un ordenador suele ser una herramienta ideal, que le permite acceder a material y contactar con personas que comparten sus gustos. Creo que Internet ha ido invadiendo poco a poco nuestra vida cotidiana hasta el punto que ningún espacio es exclusivo del mundillo friki. Tal vez antes los foros se limitaran a temas concretos, pero ahora uno puede encontrarlos de maquillaje, viajes, fútbol o cultivo de bonsáis. Algo similar sucede con las webs de descarga y con cualquier otro espacio web: han ido extendiéndose, llegando a todos los públicos.
	Virgil Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 16:56
	No creo que un friki use más las nuevas tecnologías que una persona que no lo sea. Quizás sí frecuentará más un tipo de páginas (de juegos, foros especializados...), pero no todas, en internet hay de todo para todos. Por ejemplo, las redes sociales son frecuentadas tanto por gente friki como por gente que no lo es. Una persona puede ser friki independientemente de que toque o no un ordenador, hay muchas

Universidad Pontificia de Salamanca

	formas de itroducirse en el ''mundo friki'' (juegos de mesa, cartas, rol en vivo...), aunque ahora es casi indispensable el ordenador para según qué actividades (rol por foro, conocimento de novedades en el mundo de los juegos y demás...) Personalmente, yo uso bastante el ordenador para conectarme a la red, pero la mayor parte del tiempo es para charlar con los amigos y conocidos, no suelo frecuentar páginas web de juegos, aunque sí que frecuento algún foro para hablar sobre lo que podría considerarse ''temas frikis''. Aprendí relativamente tarde cómo funcionaban las nuevas tecnologías (e incluso hay muchas que no sé hacerlas funcionar aún) porque no tenía demasiado acceso a ellas, y no estoy demasiado enterada del avance de estas en la actualidad.
	Dragon Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 14:52
	Utilizar utilizo el ordenador por trabajo todos los dias, y otras aparatos tecnologicos, telefono, servidores, impresoras, libros electronicos... etc. Aun asi en mi tiempo libre tambien sigo utilizandolos. Lo utilizo unas 8 a 10 h durante mi trabajo y unas 2 o 3 fuera de el. Mis usos principales son trabajar, programar, redactar documentos etc. y en mi tiempo libre, comunicacion con mis amigos, algun juego, y programar para fines no laborales. Todo lo que se de informatica lo he aprendido autodidactamente, utilizando libros o el propio internet... dichosa curiosidad que me hace aprender cosas Un friki puede serlo sin tocar un ordenador por supuesto, pero esta claro que le costara mucho mas trabajo que uno que tenga ordeandor, obtener nuevas relaciones, enterarse de eventos, o expandir su mundo friki. Hay miles de sitios asi, sobretodo foros especializados, donde se muestra todo el poder del friki en accion. Conversaciones, tertulias etc. No asocio el mundo friki con ninguna tecnologia en concreto es mas un medio que un fin. Utilizan de igual manera internet los frikis que los no frikis. Todas las tecnologias las usaria si no fueran para mis aficiones, ya que es mi trabajo.
	Quent Panel Online Última edición: martes, 11 de octubre de 2011, 00:53
	Vamos al tema! Soy el tipo de persona que lo primero que hace al empezar el día es enchufar el ordenador y esperar que se vaya cargando mientras se hace el café... Y soy el tipo de persona que lo último que hace antes de dormir es apagar el ordenador después de ver algún capítulo de algo y revisar Twitter por última vez... Así que mi contacto con las nuevas tecnologías es constante. Me gusta internet. Me gusta estar enchufado, me gusta visitar blogs, estar en Facebook y Twitter, bajarme series, películas y música... Me gusta sobre todo por el sentimiento de comunidad. Me encanta estar en twitter simplemente por estar, leyendo tonterías de desconocidos en tiempo real, y no creo que eso sea friki sino simplemente procrastinador. Pero me gusta saber que puedo pasar una tarde perfecta sin rozar internet, estando con los amigos o con mi novia... Me gusta tener en internet un complemento a mi ocio. Por otra parte, no tengo muchos más aparatitos. Un móvil del que solo uso las

Universidad Pontificia de Salamanca

	funciones de llamada, sms's y agenda... Una Nintendo DS que casi uso más para jugar en pareja o grupo que solo. Una PS2 aparcada en el salón para cuando vienen amigos o me entra un vicio repentino. Un mp3 de 4 gigas que no reproduce ni video. Nada más. Y sin embargo, me considero bastante más friki que el promedio de la gente. Conozco a bastantes personas con smartphones alucinantes que no les sacan apenas partido, y que simplemente los tienen por dos aplicaciones tontas y las ganas de chulear. No creo que sea eso lo que define a un friki, pero sin duda es imprescindible en mi día a día. Por lo menos internet lo es. Solo sería lo que soy de haber tenido acceso a internet desde hace años. Empecé a aficionarme al anime desde que un amigo me pasó "Naruto", y conocí muchos más en un par de foros. Luego pasé a las series, a las webseries, a leer recomendaciones de cómics, de películas... Aprendí a jugar a "Los colonos de Catán" en una demostración en una tienda, y de ahí empecé a curiosear por internet en busca de más juegos... Y si me considero un jugón empedernido es por eso. Son un par de ejemplos para ilustrar mi teoría. Internet me ayuda a aprender más, a conocer gente con mis aficiones, a divertirme... pero con cosas que ya estaban ahí. Es un complemento. Sobre lo de aprender a usarlas... Puf. Casi es como lo de cocinar. Aprendes cuando lo necesitas. Aprendes de los demás. Sabes que nunca dominarás nada a la perfección, pero poco a poco dominas algunas cosillas y las haces tuyas. Te compras un ordenador y aprendes a usarlo cuando te hace falta. Salvo las dos tonterías que aprendes en Informática en el colegio y en el insti, he sido bastante autodidacta. Y eso pasa con el mp3 o con la consola... Creo que no hay ninguna tecnología propia de los frikis, al menos no en exclusiva. Todo el mundo navega en internet, y muchísimas personas tienen una consola en casa. Pero no todo el mundo entrará a foros de series ni se comprará un Final Fantasy, sino que igual se quedan simplemente con la página web del Marca y el último Pro Evolution Soccer... Y lo mismo con los smartphones o un Ipad... Si no fuera friki, es decir, si no tuviera las aficiones que tengo, supongo que usaría estas tecnologías en la misma medida pero para otras cosas. Quizá internet algo menos, no creo que pudiera perder tanto tiempo si no fuera aficionado a los webcomics... Y poquito más. Si me quedo corto, ampliaré en los foros.
	Komuro Panel Online Última edición: lunes, 10 de octubre de 2011, 15:33
	Pues la verdad es que no tengo mucha relación con las nuevas tecnologías, soy un friki que usa más bien poco las consolas, eso si el ordenador lo tengo encendido casi todo el día, aunque supongo que si no fuese friki también lo tendría encendido todo el día. Tengo un ordenador portátil, la Play 2 y la Game Boy color. Las dos últimas las utilizo nada más en verano que es cuando más tiempo libre tengo, durante el curso entre los estudios el grupo de música y los deportes no tengo mucho tiempo libre para jugar. El ordenador lo utilizo para prácticamente todo, lo uso para la universidad, para descargar manga, animes y música, para hablar con la gente por las redes sociales, y por supuesto para el panel online jaja. A los juegos de consolas nadie te enseña a jugar, a eso cada uno aprende solo. A utilizar el ordenador me enseñó mi padre, en el colegio algo me enseñaron también, pero poco. La verdad es que veo muy difícil ser friki sin tocar un ordenador, ya que en internet

Universidad Pontificia de Salamanca

	están muchas de las cosas que nos gustan, también pueden estar en tiendas especializadas, pero puede ser muy difícil y caro conseguirlas. Pero bueno no todo es usar el ordenador, también están los juegos de mesa, los amigos, los disfraces, etc. Existen páginas sobre cosas frikis que a no ser que las estés buscando en concreto es muy difícil por no decir casi imposible terminar en ellas. Por ejemplo todas las relacionadas con los animes o los mangas.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 10 de octubre de 2011, 10:39
	Bueno, pues vamos por partes: El ordenador lo utilizo muy a menudo. Varias horas todos los días. Y lo uso para leer el correo y sobre todo, para jugar. ¿Otros aparatos? Pues tengo un reproductor de música mp3, un libro electrónico, un smartphone y un ordenador portátil. También los uso a diario (menos el portátil), sobre todo durante los desplazamientos en transporte público. Llevar música y algo que leer es muy agradable. ¿Cómo aprendí? Bueno, soy de la generación que empezó a ver como el PC se popularizaba... supongo que por inercia, te vas metiendo, y al final ves que todos son muy semejantes. Mis estudios también han tenido que ver, claro. Se puede ser friki sin tocar el ordenador. Hoy en día casi todo el mundo usa el ordenador, pero aún hay gente que por H o por B se resisten. Tal y como están las cosas, es extraño no poder comunicarte con alguien vía internet. Pero no tiene que ver con ser o no friki. Sería un friki menos "informado" (la información friki se transmite mucho por internet), pero sería friki. Los espacios más fandom suelen ser páginas con informaciones y novedades muy específicas sobre los temas fandom: novelas, películas, videojuegos, comic, ferias, eventos, encuentros. Las personas no iniciadas no entran porque, simplemente, no les interesa. No encuentro ninguna tecnología especialmente friki. De hecho, considero que los frikis utilizan últimas tecnologías como el resto de la población, quizá un poco por encima de la media. Los "tecnosexuales" no tienen por qué ser frikis. La tecnología que más uso para mis aficiones es el PC por la omnipresencia de Internet en el mundo friki. Y como juego a varios juegos del tipo MMORPG, pues está claro que necesito internet para "frikear". Si no fuera por eso, yo bajaría mucho el nivel de utilización de internet/PC. El correo electrónico de vez en cuando, alguna página del fandom y poco más. El Facebook me aburre sobremanera. El libro electrónico y el mp3 lo seguiría usando. Sólo son artilugios que te hacen la vida más cómoda. El smartphone podría convertirse en un teléfono móvil normal sin ningún problema para mí, sólo que ahora es lo que las compañías telefónicas te ofrecen.
	AlienQueen Panel Online Última edición: sábado, 8 de octubre de 2011, 15:57
	De nuevas tecnologías hablamos... En mi caso, tengo una relación larga y productiva con las nuevas tecnologías. Tuve mi primer ordenador con 6 años, un Amstrad de cinta en el que me hacía yo mis propios videojuegos, y ahora con 33 tengo dos portátiles, uno de sobremesa, tres videoconsolas (¿cuentan como nuevas tecnologías?), un iPhone y un smartphone de android.. El ordenador lo llevo utilizando todos los días desde hace muchos, muchos años.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Llevo el correo, la agenda, las facturas, el banco... vamos, todo, por el ordenador. También sigo varios blogs y revistas electrónicas, ahora estoy metida en este panel, hago compras por internet... Intento entrar todos los días al menos un ratito (excepto cuando por lo que sea necesito desconectar, como la semana pasada que estuve de médicos...). Sí que es cierto que desde que soy mamá, el tiempo enganchada se ha reducido bastante (el tiempo que dedico a cualquier cosa que no sea el alien se ha reducido en general). No recuerdo bien cómo aprendí a utilizar las nuevas tecnologías. Era muy pequeña cuando empecé y luego supongo que he desarrollado cierta facilidad para llevarme bien con las máquinas (soy friki de la ciencia ficción, ¿tendrá algo que ver?). Eso sí, mi peque me da envidia. No tiene dos años y ya sabe usar el iPhone. El día de mañana me enseñará a mí a manejar aparatitos... ¿Ser friki sin tocar el ordenador? Por supuesto. Los cómics, los libros de subgénero y las películas se pueden disfrutar sin poner un dedo en un ordenador. De hecho, yo uso mucho las nuevas tecnologías, pero (igual esto es sorprendente) apenas lo hago para asuntos relacionados con el frikismo. Uso el pc para escribir mis guiones y enviarlos a la dibujante, sigo algunos webcomics y leo un par blogs frikis. Y ya está. Las nuevas tecnologías son una herramienta muy útil, pero no imprescindible. Siempre habrá tiendas de cómics, librerías, cines y Comic Con. Igual soy un poco viejuna, pero siempre preferiré pasar páginas o comer palomitas delante de una gran pantalla. Como no uso las nuevas tecnologías demasiado en plan friki, reconozco mi ignorancia en cuanto a sitios exclusivos del mundillo. Aparte de los WEE (Webcomics En Español), Zonafandom y Cookies on the Net, casi no conozco sitios frikis. Pregúntame mejor sobre tiendas de cómics, esas las conozco todas XD Y la última cuestión que planteas, se responde casi sola al no ser yo muy tecnológicamente friki. Creo que sólo hay un aparatito que uso exclusivamente en relación con mis aficiones: la videoconsola.

II Diario: Las nuevas tecnologías y la amistad

Un aspecto importante de **las nuevas tecnologías** es que **han cambiado la forma de relacionarse** entre las personas y al parecer el fandom es un mundo especialmente sensible a este fenómeno…

¿Qué opináis vosotros?, ¿conocéis a muchas personas por internet?, ¿cómo son esas relaciones?, ¿qué tipo (o tipos) de amistad se puede entablar on line, dentro del mundo friki?, ¿cuáles no se pueden desarrollar vía router?, ¿continúan esas amistades en el mundo real o su existencia es meramente virtual?, ¿puede ser una amistad virtual tan fuerte como una cara a cara? ...

Y con respecto a la gente que no es friki ¿Son diferentes las amistades frikis en internet que las amistades no frikis en el mismo medio? Es decir ¿utilizan los no frikis los foros, redes sociales y chats para lo mismo que los que sí os consideráis frikis?, ¿o su uso es diferente?, ¿en qué sentido?...

Por último, ¿podéis dar algún ejemplo de amistades/relaciones/conocimientos que hayáis tenido vosotros mismos vía internet?, ¿qué tuvieron de positivo o "mejor" con respecto a una relación cara a cara?, ¿qué tuvieron de negativo o "peor"?...

(Por favor, intentad en los ejemplos no dar nombres ni datos muy concretos sobre vosotros o vuestros amigos, lo que nos interesa es la experiencia, no las personas concretas que participaron en ella)

¡Muchas gracias!

Universidad Pontificia de Salamanca

Eris Panel Online Última edición: domingo, 16 de octubre de 2011, 03:06

Internet me ha permitido desde hace años conocer a mucha gente con gustos similares. Se trata de una forma de comunicación cuya clave está en que rompe las barreras de prejuicios y precauciones que uno tiene instintivamente cuando conoce a otras personas cara a cara. Permite ser más abierto, confidente, incluso sincero (por mucho que la falta de identidad cree también mentiras y líos varios). Quizás costaría trabar amistad con alguien de primeras aunque parezca que podría llegar a caer bien, pues a veces no hay excusa para abordarle, para charlar, o para quedar más. La sociedad está paradójicamente abriéndose en la distancia y cerrándose en los niveles cercanos. Si entras en una página web, o foro, o chat, donde se discuten temas con los que te encuentras a gusto, entonces será más fácil empezar a relacionarse y encontrar amigos que compartan tu visión del mundo.

Pero no todo puede ser virtual. La vida online, por mucho tiempo que nos lleve, siempre tiene un trasfondo real. La persona que virtualmente te cae tan bien es una persona física que puede variar más o menos a la imagen que tienes de ella. Por eso, aunque las primeras veces o los primeros años que usas internet estas cosas apenas te importan y de hecho se pueden trabar muy buenas amistades por internet y sin pasar de allí (a veces la distancia es insalvable), al final te das cuenta de que también hay una necesidad de conocerlas en persona y mantener un contacto más real. Las nuevas tecnologías ayudan muchísimo a mantener el contacto y pueden resultar un complemento a verse en persona (y no solo una imposición cuando no hay más remedio), pero creer que conoces a alguien del todo sin haberle visto es siempre una información parcial. Esto puede ser bueno y malo: hay gente tímida con la que no hablarías más de tres palabras en la vida real pero a la que puedes llegar a conocer y apreciar por internet... y también hay gente que da una imagen y cuando te la encuentras resulta completamente distinta, un desengaño. Con el tiempo se puede uno forjar un cierto instinto y raras veces te equivocas. Como por internet lo que más intercambias son palabras, los lazos "intelectuales" pueden ser muy fuertes y llegar a grandes amistades o incluso algo más. Pero esas relaciones siempre van a tener una tendencia a querer encontrarse más cercanas.

Una de las ventajas de mantener amistades por internet es la ambivalencia. Puedes estar a tus cosas y a la vez hablando con varias personas a la vez, de diferentes sitios, diferentes grupos, etc. Es decir, no te exigen atención exclusiva. Otra de las grandes ventajas es, como me ocurrió a mí, hacer amigos de otras ciudades o incluso países y poder juntarnos todos sin necesidad de esperar a que estemos en el mismo espacio físico y para lo que pueden pasar meses y meses. Esa persona que sin internet no hubieses conocido de pronto te parece igual de cercana que la amiga con la que vuelves a casa del instituto.
¿Qué cosas malas me llegaron a pasar? Como comentaba antes, decepciones. No congeniar con alguien que por internet te parecía fantástico es algo que puede llegar a pasar. También es fastidiado en el caso de que se trate de alguien que está lejos de ti, no poder tener más que un canal de comunicación y depender de las posibilidades que éste ofrece... ¿cómo vas a ir a tomar algo a un bar o al cine, si solo os véis por internet? ¿cómo darse cuenta de lo que está sintiendo, si está triste, o cómo animar a alguien solo a través de internet? Esas limitaciones son frustrantes y son la parte mala de hacer amistades virtuales.

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 22:11

Bueno, yo he conocido a mucha gente por Internet, entre ellos personas que se cuentan entre mis mejores y más íntimos amigos. Son relaciones de todo tipo, pero afectadas por la distancia y, al principio, por todo lo que conlleva no haberse encontrado nunca realmente con la otra persona.

Creo que, como cualquier otra amistad, las que se traban por Internet pueden llegar tan lejos como uno quiera llevarlas. Muy a menudo, lo que pasa es simplemente que uno quiere dar un paso más y conocer en persona al otro. Es

Universidad Pontificia de Salamanca

	difícil que una relación virtual llegue a ser tan fuerte como una real si no se dan pasos de este tipo: no porque se converse a través de un ordenador, sino porque llegar a conocer bien a alguien implica muchas cosas. Implica salir con él de fiesta, o a cenar, vivir cosas juntos... A traves de Internet puede desarrollarse gran parte de lo que implica la amistad, pero no todo. Es algo similar a lo que pasa con muchas parejas, que creen ser almas gemelas hasta que se van a vivir juntos; las relaciones son muy distintas si las reduces a sólo una parte. No estoy seguro de si será muy distinto en ámbitos "no frikis". Tal vez el miedo a verse en persona sea mayor, ya que las "quedadas" son algo común en el mundillo friki, pero no se me ocurren otras diferencias. Como ventajas de las relaciones via Internet, podría destacar el hecho de que los prejuicios iniciales son menores: el otro es simplemente un puñado de párrafos, no tiene cara ni voz ni forma de vestir. Algo negativo muy ligado a esto es que la gente puede llegar a mentir mucho... Aunque, por suerte, nunca me he visto afectado por algo así.
	Drakia Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 19:47
	Yo creo que si que han cambiado. Para el 1º contacto que es siempre el mas difícil y donde mas problemas puede tener la gente mas tímida los diferentes chats y foros son una liberación. El mundo de ligar también esta cambiando mucho por todos estos chats de contactos. A mi me parece que tienen ventajas pero tambien inconvenientes. Es muy facil finjir que eres alguien diferente y hay mucho/a mentiroso/a en los sitios on-line. Pero claro yo opino que una relación tiene que tener un trato en persona, pero en casos difíciles como gente en diferentes ciudades etc. es genial porque no pierdes el contacto. Yo por mi experiencia con los videojuegos on-line tengo trato con gente que no conozco, y como si fueran mis mejores amigos, hablamos todas las noches, incluso con amigos de mi misma ciudad hablamos mas por los chat de los juegos que casi en persona. No sabría como explicarlo, con los juegos tenemos cosas de que hablar y reírnos de los fallos o las tonterías que hacemos con nuestros personajes y podemos conversar tranquilos, sin el ruido y el humo de los bares. He quedado con algunos de ellos, me fui a granada a conocerles en una quedada. Y era raro, porque les identificas con su personaje y luego en persona a veces es un poco violento. Es algo psicológico, por Skype o por chat les puedes contar tu vida y tus problemas, y en persona no sabes que decir.... A mi novio lo conocí por un juego. En el WoW, los jugadores se unen en guilds o hermandades, y el estaba en la mia porque teniamos amigos comunes
	Virgil Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 17:50
	Gracias a mis aficiones ''frikis'' he conocido a gente por internet, sobre todo a través de foros. Es algo positivo porque cuando consultas determinada páginas en la que se dan opiniones sobre un tema, por muy dispares que sean estas (las opiniones son como los culos, cada uno tiene una), sabes que a aquella gente tiene ciertos gustos que son iguales que los tuyos y se pueden entablar conversaciones y discusiones muy interesantes y hacer amistades virtuales que luego pueden desarrollarse mejor dentro o fuera del luegar de encuentro. Yo he conocido a bastante gente por internet y puedo decir que con algunos tengo una relación de amistad tan fuerte como con un amigo que vive cerca de mí. Una cosa positiva de las amistades virtuales es que, al no estar cara a cara, hay ciertas

Universidad Pontificia de Salamanca

	cosas de las que puedes hablar y que quizás no contarías a alguien si lo tuvieras delante. La parte negativa es que puedes llegar a conocer gente que vive bastante lejos de tilejos y seguramente no podrás llegar a tener una amistad real con ellos, pero uno puede aprender a tener otro tipo de amistad con ellos. Es lo que tiene la era de las nuevas tecnologías, es un constante cambio que afecta directamente en nuestras vidas, en nuestras relaciones y en la forma de comunicarse. No creo que sea tan diferente una amistad entre frikis que entre no frikis, aunque sí que serán diferentes las cosas de las que hablen o las actividades que hagan juntos. La amistad no se basa únicamente en compartir aficiones.
	Dragon Panel Online Última edición: viernes, 14 de octubre de 2011, 16:08
	Como dije anteriormente internet y las nuevas tecnologias, no son mas uqe el medio que ha modificadoa toda la sociedad no solo al grupo friki. El elenco de relaciones gracias a las neuvas tecnologias es infinito, por ejemplo en mi caso he conocido a mucha gente via internet, he incluso he tenido algun romance, que por asutos de distancia nunca habria tenido sin las nuevas tecnologias. Estas acercan a personas, opiniones y conversaciones y hacen que los desniveles de sociedad, distancia, geografia etc, se reduzcan. En el mundo cibernetico existen infinidad de tipos de relaciones, amistosas, simples contactos en foros, amigos del facebook (si ya casi es una tipologia), etc. Todas las relaciones que se pueden entablar en la vida comun sin tecnologias son aplicables al mundo cibernetico, con el pequeño detalle de que se eliminan muchas barreras de tiempo, distancia, y nivel social. Hay muchas amistades que si cruzan el humbral de internet. A esto favorece principalmente el crear quedas grupales o cosas por el estilo. La mayoria d elas veces si se emplea un tiempo en una amistad, terminan traspasando la pantalla y se materializan en carne y hueso :P. No creo que exista diferencia en el uso o en el tipo de relaciones de amistad entre frikis y no frikis. Cada cual busca lo que le interesa y lo desarrolla a su antojo. Gracias a las nuevas tecnologias he podido tener acceso a muchisima informacion que me ha ahorrado mucho dinero, como cursos, opiniones, formas de solucionar asuntos. Como positivo tienen que se ofrecen normalmente de forma desinteresada, como negativo la carencia de un formador. En cuanto al mundo friki, me ha permitido conocer a mucha gente afin a mis gustos y poder propagar mi frikismo en grupo, la moyoria de las veces se ha convertido en contactos personales e la realidad, por lo que creo que internet no deja de ser un medio. He de reseñar que mcuahs actividades clectivas que llevo acabo no podrian ser factibles sinq ue se hubiera conocido a determiandas personas por internet. Es mas facil hacer contactos y dar con gente afin y con un gasto menor de tiempo. Todo es saber buscar
	Quent Panel Online Última edición: jueves, 13 de octubre de 2011, 19:37
	Es curioso cómo funciona internet, que es capaz de crear la sensación de que conoces a alguien que no has visto en tu vida mucho más de lo que conoces a tus propias hermanas. Tengo agregada gente en feisbuc que de puro ver sus actualizaciones, sus fotos, sus comentarios a mis cosas y alguna conversación ocasional de chat he llegado a sentir bastante amistad...

Universidad Pontificia de Salamanca

Partiendo de la base de que es complicado definir "amigo", me atrevo a decir que tengo amigos que he conocido en internet. Pero estoy pensando en amigos a los que al final he desvirtualizado de una forma o de otra. Y a la gente que no he conseguido desvirtualizar, y llegar a mantener cierto contacto, no les puedo considerar amigos, y no creo que llegue a hacerlo. No me acaba de gustar precisamente por eso la forma que tiene facebook de llamar a los contactos. Amigos. No, lo siento, ese autor de El Jueves, o ese diseñador de juegos de mesa que no sé bien por qué me aceptaron no son mis amigos. Mis amigos son aquellos que conocí en un foro sobre Naruto y con los que quedé en un salón de manga y me hicieron pasar un finde inolvidable... O esos podcasters que he ido a visitar un par de veces y que a cambio, me han echado una visita de un par de días en mi casa. Son gente que he conocido gracias a internet pero que no se han quedado reducidas a ese ámbito. Lo cual me lleva a pensar que en general (ojo, que es mi idea general, donde las excepciones cabrán más que seguro...) no se puede tener un amigo al que solo conozas de internet. En algún sitio leí que para considerar amigo a alguien debeis haber compartido 1 kg de sal, y eso significa una gran cantidad de comidas y cenas...

Me cuesta pensar en una amistad a través de internet, cuando precisamente tantas personas se llegan a conocer con un solo click. En un "mundo" en el que al principio, una persona es simplemente una página web, cuesta incluso más que en el mundo real llegar a conocer a alguien hasta el punto de considerarla tu amigo. Porque un amigo no puede quedar limitado a un medio cerrado como es un pc. Ojo, si ya hablamos de largas conversaciones de messenger o chat, a haber intercambiado números de móvil, a haber compartido momentos por webcam o incluso a planear la desvirtualización (o resignarse a no poder por cuestiones de distancia) podría empezar a usar la palabra amigo, pero en general, procuraría usar "conocido".

Sorprendentemente, hasta ahora no había pensado en el uso que le pueden dar los no-frikis a las redes sociales y demás formas de contacto a través de internet. Me he parado a pensar en mis amigos no frikis que tienen feisbuc y miro un poco sus actualizaciones y tal... Y al final lo usan para lo mismo que yo: subir fotos, comentar cosas, usar alguna aplicación... Solo que yo igual doy mi opinión sobre el último juego de mesa que he probado y ellos hablan de sus clases de la carrera. Así que podria decirse que usan las redes sociales para lo mismo: charlar con gente sobre las cosillas que les importan. Sí que se puede notar que un friki está más abierto a hablar con quien sea si comparte una misma afición que un no friki, pero es una mera impresión.

Y por último, como mejor ejemplo que puedo dar (aparte de los de más arriba)... A la novia que tuve antes de la actual la conocí en internet, a través de otra amiga... ¡que también conocí en internet! Una serie de afortunadas dichas (estar hablando con la amiga en messenger cuando tenía de avatar a John Locke de perdidos, lo que hizo que mi ex, que estaba a su lado, tuviera curiosidad y me agregara, y empezara a hablarme...) me llevó a empezar una relación con una chica de Málaga. Lo peor de esta relación (y la de amistad que aún mantengo con ella) es lo de cualquier relación a distancia: la frustración de no poder compartir ciertas cosas. Lo bueno suele ser la intensidad de los encuentros, pero en mi opinión, hay más malo que bueno.

Komuro Panel Online Última edición: miércoles, 12 de octubre de 2011, 14:07

Yo creo que todo el mundo que alguna vez haya participado en algún foro o que tenga alguna red social ha hecho amigos por internet. En mi caso "he conocido" a mucha gente por internet, y de ahí han salido muy buenas amistades, pero la mayoría se quedan solo en el ordenador y muchas veces te olvidas de ellas.

La mayor parte de personas que he conocido ha sido porque teníamos algo en común, normalmente por la música, aunque también he conocido gente a la que le

Universidad Pontificia de Salamanca

	gustan las mismas frikadas que a mí. A través del fotolog conocí a una chica argentina con al que me llevaba muy muy bien, un año estuvo aquí en Madrid y quede con ella, y la verdad es que fue muy bueno, la chica en persona era como era por el fotolog, muy salada y además mola más hablar con una persona cara a cara que por una pantalla. También ha pasado lo contrario, conocí a otra chica en un concierto y prácticamente solo hablamos por el tuenti, no quedamos casi nuca nunca, aunque a los dos nos gustaría, pero tenemos una vida social demasiado activa jajajaja. Mucha gente utiliza el msn, el tuenti,... para ligar, y como no yo he pasado por esa fase también, menos mal que me di cuenta de que era una tontería. En este caso me lleve un chasco muy grande, fuimos a ver a las chicas que habíamos conocido un amigo y yo, y ninguna era como parecía por las fotos y tenían una personalidad un tanto extraña. Hablando de aspectos positivos y negativos, diría que las amistades por internet tienen la posibilidad de mantener la relación aunque la otra persona viva lejos o sea difícil quedar para verse, también creo que mucha gente se suelta más por internet que cara a cara, cosa que para nada veo que sea positivo, pero bueno hay gente a la que le cuesta relacionarse y así lo consiguen. Negativo también es que creo que una amistad necesita tener un contacto físico, en los momentos malos nadie puede darte un abrazo por internet, no puedes notar el cuerpo de la otra persona, y en los momentos buenos no puedes ver las reacciones que tiene la gente, ni nada de eso.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 10 de octubre de 2011, 12:07
	Conozco a muchas más personas de carne y hueso que por internet. Y lo considero una suerte, la verdad. Pero bueno, también mantengo relaciones de amistad por internet. Al jugar (como dije en el otro diario) a un MMORPG, esas relaciones surgen. Creo que son relaciones muy focalizadas al entorno que las produce. Por ejemplo, con un conocido virtual del MMORPG generalmente sólo hablaré de cosas relacionadas con el MMORPG. Y pensaré muchas veces: "Jo, qué tío más majo". Y pasaremos muy buenos ratos juntos. Pero la verdad es que tampoco te paras a pensar más allá, porque en el fondo sabes que tu relación está condicionada por el MMORPG y ya está. Pasa lo mismo con foros, y páginas fandom. En la medida de lo posible, siempre intento que las relaciones de alguien por internet se conviertan tarde o temprano en relaciones cara a cara, a través de quedadas y cosas así. Creo que sólo al conocer a una persona cara a cara la conoces de verdad. Por internet es muy fácil simular cosas que no eres. Las relaciones que jamás podrán ocurrir "vía router" son las de amor. Lo veo completamente imposible. Si no estás físicamente delante de la persona, jamás podrás saber si de verdad hay una relación de amor. Esta gente que afirma "enamorarse" a través de internet me parece que está muy equivocada. Ojo, que no hablo de las páginas de contactos. Esas páginas simplemente cruzan datos para comprobar compatibilidades, pero en el fondo incitan a la gente a quedar físicamente y conocerse, que me parece bien. Creo que una amistad virtual es mucho más volátil y frágil que una cara a cara, pero eso depende mucho del carácter de cada uno. Como buen castellano que soy, me cuesta llamar a alguien "amigo", pero cuando lo digo, es para siempre (vivan los tópicos XD). Hay que distinguir entre "amigo" y "conocido simpático". No veo distinción en los usos de redes sociales, foros y chats entre frikis y no frikis. En ese aspecto, somos todos bastante iguales. En el fondo, cada uno habla con sus amigos de lo que quiere, sea friki o no.

Universidad Pontificia de Salamanca

Ejemplos de mis relaciones vía internet:

- Mi pareja: Nos conocimos a través de una página normal y corriente de contactos. Tras chatear algunas semanas, dimos el paso y pasamos a conocernos cara a cara. Llevamos cinco años juntos (joer, parece un anuncio de Meetic XDDDDD).

- El MMORPG: Conozco y hablo a través de Skype con la gente que generalmente hacemos piña para hacer cosas juntos en el juego. En alguna ocasión, hemos organizado una quedada para conocernos personalmente. Y bueno, ves de todo. Gente que pensabas que era más inteligente, gente que pensabas que era más tonta, más sociable, más guapa... Pero no ha cambiado mucho la forma de relacionarme con ellos en el juego. Pienso que son mis compañeros de un juego, y que realmente sólo nos relacionamos a través del juego y cuando, cada año, quedamos. No puedo considerar una relación así como "amistad" en el sentido más enorme de la palabra. Somos "conocidos", nos soportamos, y podemos estar juntos un fin de semana divirtiéndonos... no sé si lo soportaría durante un mes...

- Positivo: No veo ninguna razón por la que una relación vía internet sea mejor que una cara a cara.

- Negativo: Es muy sencillo mentir por internet. Nunca me fiaría de alguien hasta conocerlo personalmente.

I Foro: Geek Time

I Foro: Geek Time

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 16:04

Continuamos hablando de **nuevas tecnologías y frikismo**… ¿Qué opináis: es un matrimonio bien avenido?

Sabemos que hasta ahora el fandom ha sido pionero en el uso de nuevas tecnologías, sobre todo a través de internet, en webs, foros, etc... Pero ¿siguen a la vanguardia?, ¿lo seguirán siempre?, ¿o han perdido esa exclusividad en los medios?...

¿Se vive de forma diferente el frikismo "on line" que "off line"?, ¿las tecnologías "hacen más fácil" ser friki?, ¿alguno de vosotros no sería friki si no fuera por las nuevas tecnologías?...

¿Y qué ocurre con los jóvenes?, ¿estar inmersos en las nuevas tecnologías desde pequeños les acerca o les aleja al frikismo?...

¿Cuáles son los recursos más frikis de la web, esos que ningún fan puede no conocerse?, ¿cuáles son los más exclusivos, esos que ninguna persona no friki visitaría jamás?...

Si no existieran las nuevas tecnologías los frikis no podríamos.... ¿qué cosas no serían posibles sin ellas?, ¿qué cosas serían más difíciles sin ellas?, ¿hay algunas que serían mejores sin las nuevas tecnologías?...

Desarrollad el tema todo lo que queráis e id pensando en el próximo diario de esta semana…

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Geek Time

de AlienQueen Panel Online - sábado, 8 de octubre de 2011, 16:05

Voy a decir primero una cosita sobre mi. Soy muy friki, pero totalmente offline en ese sentido. Es rarísimo verme con el ordenador haciendo cosas frikis (excepto el escribirme con amigos frikis).

Así que la cuestión planteada, en mi caso, se responde casi sola. Las nuevas tecnologías son una herramienta muy interesante, pero no imprescindible, para alguien friki.

Lo cierto es que para comparar si se vive diferente el frikismo "on line" que "off line", tendría que debatir con alguien que sí esté conectado en ese sentido. Desde luego en mi caso no creo que las nuevas tecnologías hagan más fácil el ser friki. Se es friki o no se es, no tiene que ver con tener un ordenador cerca (buen, excepto si eres gamer que entonces es imprescindible la videoconsola. Y me considero adicta, jejeje). Si consideramos frikismo a un conjunto de aficiones relacionadas con cierta subcultura, siempre ha habido y siempre habrá tiendas de cómics, librerías y cines.

Claro, igual yo pienso así porque hace muchos años que estoy metida en esto y nunca me ha hecho falta tener una pantalla delante pudiendo tocar, hojear y oler las páginas de un buen original de Marvel.

A ver qué decís los más jovencillos, que creo que seréis los que empecéis el debate.

Re: I Foro: Geek Time

de Drakia Panel Online - lunes, 10 de octubre de 2011, 09:56

Yo en cambio estoy todo el dia conectada, Facebook, Tuenti, foros etc. Tampoco considero que sea imprescindible internet para ser friki, pero nos pone las cosas muy fáciles.

Es un poco contraproducente porque simplemente nos incita al consumismo y en muchos casos considero que esta acabando con el frikis convencional. Para el tema de los juegos de rol que es lo que mas te toca de cerca, por ejemplo, antes para hacer una partida o aventura nos la inventábamos teníamos que usar la imaginación. Ahora mismo la mayoría de Masters que conozco lo que hacen es descargarse módulos o aventuras de internet.

Vamos que me parece genial las nuevas tecnologías, tienen cosas que uso y facilitan mucho la vida en muchos aspectos. Pero para el tema de la imaginación etc, estoy de acuerdo conque están haciendo una mella muy grande en los niños. Antes como quien dice con un palo y la imaginación nos lo pasábamos bien, ahora tienen que darles todo mascado sino no se divierten....

Es como el tema de los móviles, Antes no hacían falta para nada, quedábamos en la plaza o por el fijo o llamar a la puerta a ver si tu amigo bajaba a la calle. Ahora estas 1 día sin móvil es como el Apocalipsis. Yo estoy todo el día al ordenador, pero por comodidad, te facilita mucho la vida, y es muy cómodo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Geek Time

de Dragon Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 14:58

Completamente de acuerdo. Internet es un medio, una fuente inagotable de información, y ante tanta información esta demostrado que se pierden ciertas cualidades. Se tiende a hacerse vagos/as por ello lo que comenta Drakia de la alimentación de partidas con información de internet. Pero también creo que el papel fundamental de internet en el mundo es conocer y dar a conocer lo que haces frikimente, ya que se puede aprender o explotar ideas que nunca habías pensado. Siempre hay alguien que hace lo mismo que tu pero tal vez lo haga de otra manera que te gusta mas. En definitiva lo que nos ayuda es a compartir información y evolucionar mucho mejor que si estuviéramos completamente offline.

Cuidado, también podemos entender internet como el gran agujero negro del tiempo, pero eso ya es otro tema. Hay que saber buscar y aprovechar lo que hay si no no sirve de nada.

Re: I Foro: Geek Time

de Katoren Panel Online - lunes, 10 de octubre de 2011, 12:23

Coincido en lo dicho.

La tecnología ha irrumpido, y lo ha cambiado todo.

Está claro que "on line" hay mucha información, muchos contactos, muchas cosas... pero las usa todo el mundo. No es una seña de identidad exclusiva friki. Yo era friki desde antes de internet y los teléfonos móviles...

Los más jóvenes están inmersos en las nuevas tecnologías, eso está claro. Pero todos. Los frikis y los no frikis. Todos tienen móvil desde los cinco años, todos entienden que el PC (que por supuesto está conectado a internet) es un electrodoméstico más de la casa y todos creen que es normal tener 120 canales de TV...

¿Recursos frikis? Hay tantísima variedad de frikis que prácticamente no hay ninguna página indispensable. Cada uno tiene sus favoritas. ¿Los más exclusivos? Pues los más especializados. Drakia ha comentado, por ejemplo, páginas con módulos de juegos de rol. A un no friki no se le ha perdido nada ahí (de hecho, posiblemente ni entienda lo que es un módulo de rol).

Sin las nuevas tecnologías sería más difícil organizar eventos, eso está claro. Ahora mismo, las noticias vuelan y es bastante seguro que toda la gente interesada se puede informar de cualquier cosa. Sería imposible, por ejemplo, jugar a ciertos juegos (los MMORPG). Y no veo nada que sería mejor sin las nuevas tecnologías. Ni peor. Las nuevas tecnologías son herramientas, y ya está. Si te convienen, las usas. Si te facilitan las cosas, las usas. Y si no, pues no.

Re: I Foro: Geek Time

de Komuro Panel Online - lunes, 10 de octubre de 2011, 15:44

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo también soy de los que están casi todo el día conectado a internet, ya sea para estar en el tuenti o leyendo o buscando información o lo que sea.

Sí que es verdad que los pequeñajos están en contacto con las nuevas tecnologías desde que nacen casi, pero es lo que dice Ktoren, hay frikis y no frikis todo el día conectados o viendo la tele, a lo mejor sí que puede acercar algo al mundo friki, aunque no sabría decirlo con exactitud.

Como dice Drakia creo que h ay páginas que no creo que nadie visite a no ser que esté buscando una información determinada.

Re: I Foro: Geek Time

de Dragon Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 15:06

Los jóvenes tienen mas facilidad para quedar inmersos en el mundo de internet, tienen conocimiento técnico y lo llevan mamando desde pequeños, eso es cierto, pero también es cierto que se perjudica seriamente el mundo social real. Hay mucha gente demasiado enganchada a internet. Pero cuidado esto pasa tanto en frikis como no frikis.

Otra cosa que quería reseñar es que el mundo friki se aprovecha mucho de internet en cuanto a alcanzar información de otros paises y expandirse mucho mas, la aparición de youtube, seriejonkies etc, ofrecen una gran biblioteca de información friki, que permiten a un friki abaratar su acceso a las informaciones que necesitan.

Sin internet, no existirían los juegos online cooperativos por ejemplo. A parte de estos no se me ocurre que mas se imposibilitaría completamente. Dificultar se dificultarían muchas cosas como las grandes quedadas, partidas multitudinarias etc.

Mostrar mensaje anterior | Editar | Borrar | Responder

Re: I Foro: Geek Time

de Falken Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 16:00

En mi caso diria que aunque creo que las nuevas tecnologías no son, ni mucho menos, algo imprescindible para ser (muy) friki, en el mundo en el que vivimos hoy en dia es lo habitual.

Yo por lo menos me paso en el ordenador el dia entero; si no estoy trabajando estoy estudiando o jugando; FB, tuenti, twitter, foros varios...

En cuanto a recursos frikis de la red, diria que un pilar básico para una de las facetas del frikismo (la de los juegos de mesa) seria la Board Game Geek. Echadle un ojo, tiene tantas cosas que al principio marea un poco.

Desde luego pienso que hoy en dia los jóvenes ganan mucho con los recursos que tienen a su alcance; su mundo no seria lo mismo sin webs sociales, MMO's, foros, páginas llenas de memes...

Hablando de memes, 9gag.com es una joya que te hace perder horas y horas y horas sin que te des cuenta.

Universidad Pontificia de Salamanca

Bueno...te das cuenta, pero desengancharte es bastante difícil ^^"

Re: I Foro: Geek Time

de Virgil Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 17:09

Como opina la mayoría, también creo que internet es simplemente una herramienta igual de válida que otras para aprender, enterarse de novedades sobre juegos, publicaciones... culquier cosa que le interese/obsesione a cada friki. Tiene algo mejor respecto a otras formas de comunicación y es que internet está prácticamente en todas partes y la comunicación es mucho más fluida que en el antiguo 'boca a oreja' y el acceso a la información es mucho más rápido.

Claro que hay sitios web frecuentados solamente por frikis, dependerá de los gustos de cada uno; yo consultaré una página web de historia para hacer un trabajo, al igual de cientos de personas más lo harán, pero no merodearé por una página que me da información sobre algo que no me interesa, sin acritud, que yo también consulto foros y redes sociales para enterarme de noticias frikis.

II Foro: Pros y contras de la amistad on line

II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 16:11

Hola chic@s!

Al igual que en el diario, en este foro vamos a hablar de la **amistad friki on line**.

¿Qué es lo mejor de las amistades vía web?, ¿qué tienen de positivo en general, para todo el mundo?, ¿y qué tienen de positivo en concreto para una persona con aficiones frikis?...

¿Qué es lo peor de estas amistades virtuales?, ¿tienen algún aspecto negativo? podéis dar ejemplos.

Por otro lado ¿son diferentes las amistades on line de las personas frikis con respecto a las que entablan las personas que no tienen aficiones frikis? Y si es así, ¿en qué son diferentes?

Continuad hablando de las amistades on line todo lo que queráis, no os dejéis nada en el tintero. Podéis comentar aspectos que han salido en el último diario o nuevas ideas que se os ocurran al respecto. ¡Exprimamos este tema a tope!

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Drakia Panel Online - lunes, 10 de octubre de 2011, 11:26

Hombre te permite tener contacto con gente con tus mismas aficiones, y con las herramientas informáticas actuales puedes jugar partidas con gente de muy lejos. Yo juego con gente de Valencia, de Madrid, de Argentina...Y esta muy bien porque con Skype y por los chats hablo con ellos casi mas que con mis amigos de mi ciudad. Es muy cómodo y en mi caso no afecta alas relaciones sociales "en persona" ya que tengo vida social, salgo con mis amigos, soy sociable etc.

Universidad Pontificia de Salamanca

Digo esto porque reconozco que mucha gente sustituye las amistades en persona por las virtuales, y no sabe luego que hacer si tiene a la persona cara a cara.

A mi me parece muy positivo de cara a que por ejemplo se ha creado el rolbook (no tiene mucha repercusión)pero es un ejemplo de que las redes sociales tienen mucha repercusión, a la gente mas tímida de ayuda mucho a romper un poco el hielo y crear una confianza antes de quizás llegar a la relación cara a cara.

Para iniciar el debate empezare con esto. jeje

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Katoren Panel Online - lunes, 10 de octubre de 2011, 12:36

Soy de los que piensan que siempre es mejor una relación cara a cara (buena o mala) que por internet.

¿Lo mejor? No veo ninguna ventaja evidente, ahora mismo...

¿Lo peor? Pues eso, que son virtuales... Es muy sencillo mentir y simular cosas por internet. Yo nunca elevo a una persona de "conocidillo simpático" a "amigo" hasta que no la he conocido (y bastante) personalmente.

No creo que las relaciones entre frikis sean diferente que entre los no frikis. Todos buscan relacionarse, y punto.

Y me aterra que haya gente que sólo tenga amigos virtuales... entiendo que para la gente tímida, internet sea forma de conocer gente muy válida, pero deberían dar el paso y conocerse cara a cara. Gente que vive inmersa en universos virtuales y no sabe qué hacer en la vida real (como también ha comentado Drakia) me inspira mucha, pero mucha pena.

Como decía un conocido, "vale más dar una vuelta por ahí, que dos por internet".

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Falken Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 16:05

En mi caso llevo ya dos jugando, chateando y hablando por Ventrilo casi todos los dias con angloparlantes de EEUU e Inglaterra del foro de Penny Arcade. La verdad es que diria que algunos de ellos ya son amigos mios; son gente genial con la que me siento muy a gusto hablando y jugando.

Pero también valoro mucho las relaciones cara a cara; el factor humano es muy importante, desde luego.

Luego están los casos de gente que aunque no conozco en persona, son amigos de amigos mios. Viven en España, y por A o B les he terminado agregando a FB o twitter. Gente que nunca he visto pero por lo menos se como son sus caras, conozco gente que les conoce...es un poco distinto que el primer caso. Incluso he acabado viajando a sus ciudades para conocerles, quedarme en su casa...he conocido gente genial así.

Universidad Pontificia de Salamanca

Y bueno, sin las nuevas tecnologías hacer este panel seria algo mas difícil también ;P

Mostrar mensaje anterior | Editar | Borrar | Responder

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Dragon Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 16:16

Lo mejor es la sectorizacion de las amistades, me explico, muchas veces es mas facil dar con gente afin y de aficiones similares a las tuyas. Por lo que puedes encontrar casi de todo. No es que la gente lleve un cartel con lo que sabe o le gusta, si no que existen espacios para relacionar a gente y expandir tus aficiones. Otra de las ventajas es que herramientas como foros, te permiten compartir opiniones y mantener aficiones sin tener qeu quedar a determiandas horas, y en el mundo de prias que vivimos es muy apreciado que puedas mantener amistades, aunque sea atraves de pequeños comentarios o posts. Un ejemplo muy grafico es el facebook. cuantas cosas sabeis de vuestros amigos que no os enterariais si no quedarais con ellos cada 4 dias?.

Lo malo, que hay mucha gente por ahi aburrida que mas que ayudar no hacen mas que dar por saco y enrarecer el ambiente, como se suele decir, cuando el diablo se aburre mata moscas con el rabo... y hay mucha gente asi.

Otra cosa mala es muchas veces el contacto humano, pero se suele pasar rapidamente de relaciones ciberneticas a relaciones en persona... aunque eso ya es mi opinion propia

El friki no se distingue del no friki en este tipo de relaciones, o al menos eso es lo que yo percibo.

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Virgil Panel Online - viernes, 14 de octubre de 2011, 17:58

Opino lo mismo que Katoren, será bueno tener amistades virtuales mientras sepas separarlo de una amistad real (que eso no quiere decir que un amigo virtual no pueda llegar a ser un amigo real, pero hay que dar el paso y conocerse de verdad, que se puede tener muy buena relación con alguien detrás de una pantalla, pero no es lo mismo que si te ves habitualemente con un amigo real, el nivel de conocimiento del otro no es el mismo).

Me he liado un poco, aunque creo que se me entiende bien.

Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 14 de octubre de 2011, 22:52

Esto ya esta más animado! muchas gracias!

Además estoy leyendo puntos de vista muy interesantes y bastante variados ime gusta!

Lo que comenta Dragón me recuerda un poco al fenómeno Troll... ¿alguien se anima a ponerlo en el glosario?

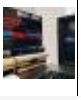
Por otro lado ¿para vosotros es habitual que las relaciones por internet se conviertan en algún momento en relaciones cara a cara? ¿desconfiáis/confiáis en la gente que

Universidad Pontificia de Salamanca

conocéis por internet y en si son tal y como dicen ser? ¿creeis que en el mundillo fandom es más facil confiar en las personas que se conocen via web, que las que se conocen en otro tipo de ambientes web no frikis? ¿o menos?

Bueno, en realidad no nos queda mucho tiempo para estas preguntas, yo solo las lanzo por si alguien está por aquí esta noche, si no no pasa nada

Un saludote y gracias otra vez por vuestra colaboración!!!



Re: II Foro: Pros y contras de la amistad on line

de Falken Panel Online - sábado, 15 de octubre de 2011, 01:05

Para mi es habitual, como ya dije, y me gusta que sea así. No desconfio en absoluto, dado que (creo) sé medir bien a las personas, incluso por internet.

Y diria que dentro del mundillo siempre confiarás por defecto en alguien un poquillo mas, comparado con gente de fuera.

Pregunta: El huevo y la gallina

Nos adentramos en la pregunta filosófica de la semana : ¿Qué fue antes? ¿Internet, o la popularización del mundo friki?, es decir ¿pensáis que el mundo friki se ha expandido y es hoy más visible que hace una década, debido a internet? o por el contrario, ¿el mundo friki se ha extendido por otras razones y ha colonizado internet como parte de esa expansión?

¿Están ligadas las Nuevas Tecnologías el Mundo Friki irremediablemente?

Demos un paso más... ¿es el carácter friki un tipo de comportamiento actual, ligado a las nuevas tecnologías y motivado por ellas, que poco a poco se extenderá en la población general?

Reflexionad un poco y contestad aquí a estas preguntas... ¡se admiten divagaciones !

Nos adentramos en la pregunta filosófica de la semana : ¿Qué fue antes? ¿Internet, o la popularización del mundo friki?, es decir ¿pensáis que el mundo friki se ha expandido y es hoy más visible que hace una década, debido a internet? o por el contrario, ¿el mundo friki se ha extendido por otras razones y ha colonizado internet como parte de esa expansión?

Creo que eran 2 mundos diferentes pero que han encajado muy bien el uno con el otro y han juntado sus caminos, no van unidos el uno al otro permanentemente, pero si que el frikismo ayuda a estar mas tiempo en internet e internet ayuda a descubrir mas cosas del frikismo

¿Están ligadas las Nuevas Tecnologías el Mundo Friki irremediablemente?

Quizá un poco al principio dado que algunas cosas no se podían obtener por otros medios, ahora que casi todo se puede encontrar en tiendas especializadas quizá no es necesario al 100%, pero si continúa siendo la mejor y más rápida forma de estar al día

Demos un paso más... ¿es el carácter friki un tipo de comportamiento actual, ligado a las nuevas tecnologías y motivado por ellas, que poco a poco se extenderá en la población general?

Seguramente, pasó con los videojeugos, pasó con el rol, pasó con internet, pasó con las

Universidad Pontificia de Salamanca

redes sociales, pasó con los animes y mangas.... quizá nunca pasara con el frikismo en sí, pero seguramente si pasara con las cosas más populares que abarca el frikismo

Tika

Es una pregunta complicada. En realidad, creo posible que Internet sea sólo una de las cosas que han impulsado este mundo. Muchas otras, como el cine (ahí tenemos como poderoso ejemplo El Señor de los Anillos o Star Wars) o novelas fantásticas que han sido grandes éxitos de vendas, del estilo de Harry Potter, han contribuido también de forma muy significativa.

Las nuevas tecnologías están ligadas a este mundo, sí, pero se podía ser friki antes de que existieran tales tecnologías... Y se podrá, probablemente, seguir siéndolo cuando ya sean consideradas algo del pasado.

En cuanto a la última pregunta, ¿quién sabe? El comportamiento de la población general es casi incomprensible salvo para un psicohistoriador, e incluso ellos necesitan grandes masas de gente para que los cálculos no tengan demasiados errores. El futuro puede depararnos cualquier cosa, y no lo sabremos hasta que lo tengamos encima...

Kramer

Uuuuuuuuuuuuuuuf... difícil...

Tras pensarlo un buen rato, creo que el mundo friki se ha expandido, y en su expansión ha colonizado Internet.

Antes de la era internet y de la aparición de la palabra "friki", los frikis ya hacían sus jornadas (claro, más pequeñas), y entre los distintos clubes de rol había cierto contacto. Los juegos de mesa apenas se conocían, los videojuegos masivos tampoco, ni el manga. Los frikis se contentaban con ver alguna película que llegaba al cine, o a leer algún libro que recomendase el "Círculo de Lectores".

Quizá un factor interesante sea la aparición del juego de cartas coleccionable "Magic, the Gathering". Ese juego llegó a España en el 93 y comenzó a hacer que los frikis saliesen de casa. Creo que fue un catalizador importante del frikismo en España. ¡Jejejeje! ¡Nunca lo había pensado! Quizá sea el origen de todo, el año 0: Aparece Magic. Internet es todavía algo de lo que hablan los ingenieros. El Magic se difunde rápidamente. Como las cartas se cambian como cromos y en plena calle, llama mucho la atención a la gente. Los aficionados al juego se multiplican muy deprisa. Empiezan a ir a las tiendas especializadas que venden Magic, y se encuentran con todo el panorama friki.

Con la aparición de Internet, lo único que pasó es que los frikis enseguida empezaron a usar esa herramienta. Obviamente, al haber más información circulando, el fenómeno friki se realimentó y cada vez era más visible. La aparición de películas (como todas las de El Señor de los Anillos) también contribuyeron a la ampliación del número de frikis. Internet vuelve a ser una mera herramienta de comunicación.

¿Están ligadas las Nuevas Tecnologías el Mundo Friki irremediablemente? Para nada. Antes de internet, el mundo friki existía, y hacían lo que podían juntos. Las nuevas tecnologías sólo han ayudado a difundirlo. Incluso los jugadores de MMORPG harían otras cosas parecidas (wargames, quizá) si no hubiera internet.

¿Es el carácter friki un tipo de comportamiento actual, ligado a las nuevas tecnologías y motivado por ellas, que poco a poco se extenderá en la población general? Para nada. Como ya has visto en mis diarios y en este mismo post, . Es como llamar friki a las primeras 100 personas que compraron una televisión XDDDDDD

Katoren

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo creo que antes lo de ser friki quedaba mas en la intimidad de cada uno. Tu ibas a la librería te comprabas el libro y jugabas con tus amigos. ET empieza en la cocina de los niños jugando al D&D.

Era mas difícil conocer gente de fuera de tu entorno a no ser que los dueños de la librería, te pusieran en contacto o en alguna convención conocieras a gente. También había menos materiales, sobre todo en España que casi tenias que comprarte las cosas en inglés y no era como ahora.....que para pedirlo tela....

Hoy es todo mucho mas visual, sobre todo por el tema de los Otakus y cultura japonesa que es mucho mas visual con los cosplays y mas colorista. Los animes y todo eso es bastante reciente. La integración del mundillo en las nuevas tecnologías ha sido mas una necesidad de demanda.

Bueno seguiré luego ahora salgo a comer

Drakia

Yo creo que la popularización del mundo friki se debe principalmente a internet, pero es que internet ha expandido todo a un nivel exponencial. La libertad de conocimientos e intercambio de información ha creado que la gente que anteriormente tenia barreras de idioma o de localización, puedan conocerse e interrelaccionarse.

Un ejemplo claro es mi afición por las cometa, hace 9 años cuando empece en ellas no conocía nada ni sabia nada y con el tiempo internet ha permitido que los mas menos 100 pilotos que estamos en España, nos juntemos e intercambiemos conocimientos y quedadas. El fin del asunto es que hoy en día cualquiera que desee empezar en ese mundillo puede informarse y progresar 100 veces mas deprisa que los que empezamos en aquel entonces. Así que si claramente el existir internet es un punto importante para la propagación del frikismo, y en general de todo.

Si están ligadas las nuevas tecnologías, pero claro, que no lo esta hoy en día. Internet nos permite ahorra tiempos de respuesta y lograr una expansión mas masiva y agil. Otra cosa es la proliferación de los frikis de juegos, utilizando internet y haciendo de ese friki un friki mas social, al poder jugar con mas gente y no solo.

Yo entiendo que el ser friki o no serlo, no es contagioso, simplemente si una información te interesa y tienes curiosidad tal vez aprendas mas sobre el. Cierto es que es mas fácil sentirse influenciado del mundo friki actualmente que hace unos 10 años, no tienes mas que preguntar a google y el te hace de guía para llegar al conocimiento, y quien sabe si esa información te seduce... entres mas y mas y zas eres friki

Eris

En mi experiencia, los frikis estábamos antes, aunque con otros nobmres. Cuántos trekkies, por nombrar un estereotipo, no iban a convenciones mucho antes de que internet fuera siquiera un proyecto.
Sí es cierto que internet ha popularizado muchas cosas, nos ha permitido conocernos y reunirnos con mucha mayor facilidad, y ha causado que determinados contenidos o aficiones llegasen a zonas donde difícilmente serían conocidas antes de la aldea global, pero eso ha ocurrido prácticamente con todo, o si no, sólo hay que fijarse en lso torneos de póker, que actualmente captan jugadores online tanto o más que en mesas físicas.
Pero el carácter friki ha existido desde mucho antes, incluso en su formato actual (roleros, fans de la fantasía y/o la ciencia ficción, aficionados, coleccionistas, etc). Y seguramente seguirá existiendo, quizá más extendido a lo mainstream, o quizá no, pero al menos menos en ghettos de lo que estábamos antes, sobre todo en ciudades pequeñas o lejanas.

Birgitte

Universidad Pontificia de Salamanca

Internet. Internet va antes. Internet va antes sobre todo porque Internet pega antes en EEUU. Y pega antes allí en un momento en que lo que había en internet: Frikis, Chavales y adultos buscando Porno, y Hackers eran los que establecían las reglas. Cuando la gente se empieza a adaptar, se da cuenta de que para navegar necesita conocer cosas. Entonces en Estados Unidos se empiezan a integrar en la cultura algunos aspectos del Fandom.

Lo que pasa es que a España llega antes la cultura estadounidense que internet a gran escala. En películas (como las de Kevin Smith) o en la música de Weezer.

Lo friki está dejando de ser friki. De hecho a los que hemos sufrido esa palabra como insulto nos rechina. Básicamente se está integrando en los significados a través de la comunicación. A través de la comunicación en la red. Los memes, las fotitos de Gatos que dicen cosas graciosas, los videos de Youtube más vistos. Todo viene de 4chan, (y de YTMND)y toda esta cultura ha sido elaborada por gente con un bagage "friki" que si no entiendes, te deja fuera.

De alguna manera en internet la élite son aquellos que más conocen, y el resto de la población se tiene que ir adaptando a este género de dinámicas sociales o quedar marginado de las mismas. Es curioso, paradójico, pero es así.

Lo friki son productos, aficiones, e información. Internet es un medio de información, de obtención de productos, y en el que se socializa a través de aficiones (Porque las fronteras nacionales y culturales pierden valor). No puede haber un mundo en el que existan ambas cosas, y no se relacionen estrechamente.

Horologist

TERCERA SEMANA: AMISTAD, TOLERANCIA Y ASOCIACIONISMO

I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 16:16

Universidad Pontificia de Salamanca

Hola a tod@s!

Esta semana la comenzamos directamente con un foro, y continuamos hablando de la **amistad desde el punto de vista friki**, pero ya no es necesario centrarnos en la amistad on line, sino que la abordaremos desde un punto de vista más global, y también fijándonos en algunos de los estereotipos que suelen rodear al mundo friki:

A menudo se pinta al friki como una persona a la que le cuesta relacionarse o tiene pocos amigos, pero por otro lado también se le pinta como un ser gregario, que queda con muchos amigos para ir al cine, jugar a rol o montar una red de ordenadores en el garaje de su casa...

¿Entonces, en qué quedamos?, ¿cuál es la visión más realista?, ¿o existe un punto medio?

¿Qué opináis vosotros: los frikis son personas sociables o poco sociables?, ¿hacen más o menos amigos que otro tipo de personas?...

¡Ojo! Ya sabemos que en el mundo hay todo tipo de personas, más sociables o menos sociables, pero en este caso estamos hablando en términos generales (no en casos particulares) sobre si consideráis que los frikis son más o menos sociables que otras personas.

¡Adelante!

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Drakia Panel Online - sábado, 15 de octubre de 2011, 12:51

a mi me parece que no tiene nada que ver con ser friki o no, tiene que ver con el carácter de la persona, yo tengo amigos y soy sociable pero lo mismo conozco frikis solitarios que "normales" solitarios con los mismos problemas de personalidad y adaptación social.

Yo creo que en ese aspecto somos normales, tenemos casos extremos de ikikomoris y casos de gente muy sociable y fiestera con amigos no frikis y frkis pero que en su casa tiene un museo Otaku...no se yo no le veo desencadenantes.

¿Los videojuegos? que te dejan en casa y no tienes tiempo de salir y relacionarte? vale, si, pero no todos los gamer son frikis, ni ser friki significa ser un gamer.

¿que no salimos de bares como los demás y preferimos estar en casa de un amigo viendo unas pelis o jugando? vale, pero como digo...estamos con amigos, asi que tampoco estamos solos. Hay un momento para todo, en mi cuadrilla algunos salen de bares y cervezas y ya esta, a mi no me gusta, hay mucho ruido y empujones y borrachos, pero eso me hace poco sociable? no...como mucho un poco rancia...jejejeje

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de AlienQueen Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 01:06

Me uno al club de las rancias, jejeje.

Mostrar mensaje anterior | Editar | Borrar | Responder

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Eris Panel Online - domingo, 16 de octubre de 2011, 03:18

Universidad Pontificia de Salamanca

Cada persona es un mundo, y no hay dos iguales por mucho que coincidan en las cosas que les gusta hacer. Así que dentro del colectivo friki encontraremos a gente tímida, personas carismáticas, sociables, huraños, simpáticos, bordes... cualquier cosa que se nos ocurra. Las necesidades sociales de cada uno variarán en función de eso.
Quizás el estereotipo venga de las actividades que realiza un friki. Es cierto que leer un libro de fantasía es una actividad de introspección. O estar delante del ordenador. Pero jugar una partida de rol sin embargo es todo lo contrario.
Todo el mundo necesita tener amigos y relacionarse, y a lo mejor si tenemos la fama de ser menos sociables o más gregarios (grupito y punto) es porque nuestras aficiones están menos extendidas que las de alguien al que le gusta salir de fiesta los fines de semana y emborracharse.
Por poner un ejemplo, yo tengo un amigo que no es friki y que cada vez que le digo que voy a ir a jugar al rol se mete conmigo de broma, en plan "pero qué cosas más raras haces...". Si le digo que se una, se niega. Pero si él a mí me dice que quedemos para tomar algo, yo voy. Una actividad es más estándar y más común que la otra, así que es normal que de puertas afuera haya esa impresión de "grupito cerrado" a la que pueden contribuir involuntariamente tanto las personas ajenas como los propios frikis.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Quent Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 00:04

Me parece importante subrayar algo que ha comentado Eris, y es que va a depender muchísimo de las actividades a las que cada cual es aficionado.

No creo en absoluto que la condición de friki ya lleve aparejada una mayor o menor sociabilidad, sino que ya es algo de cada persona por su parte. Hay frikazos que se pasan el día viendo animes o jugando a videojuegos de un solo jugador, con pocos o ningún amigo... Y hay frikazos que desde el viernes a la noche empiezan una jornada de juegos de mesa o quedan con amigos para ver películas juntos. La sociabilidad de esa persona la señala las actividades a las que les dedica tiempo... que al fin y al cabo, casi son elegidas justo por el deseo de cada cual de estar con gente o no. Si una persona es de natural abierta y con deseo de estar con gente, su primera opción de ocio friki no será leer un libro, sino intentar llamar a un par de amigos para hacer algo en común, desde ver algo juntos a jugar, pasando por hacer manualidades todos juntos. ¿Por qué? Porque no son actividades que impidan la comunicación, sino más bien al contrario, la fomentan, ya sea el comentario de una jugada o un chiste sobre la calidad de la película... o la simple charla. Por el contrario, quien se dedica a leer un comic, seguramente busca la soledad, seguramente para disfrutarlo lo máximo posible... O simplemente buscará un cómic para llenar su rato de soledad porque no puede, no sabe o no quiere estar con gente.

Pero sí que es cierta una cosa y es que visto desde fuera, un grupito de frikis parece muy cerrado. Al margen de la verdadera intención de ese grupo, su actividad (un juego de x jugadores), sus códigos lingüísticos y chistes privados, sus conversaciones sobre el fandom (que de buenas a primeras, requieren un cierto grado de conocimientos)... Unirse a una partida de rol es mucho más difícil que empezar a hablar con los del botellón de al lado.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Kramer Panel Online - martes, 18 de octubre de 2011, 22:36

Universidad Pontificia de Salamanca

Eso siempre dependerá de lo borrachos que estén los del botellón de al lado xD

Por lo demás, completamente de acuerdo. Aunque supongo que eso puede pasar en cualquier grupo de gente a la que una una afición (o un trabajo, o la carrera que estudien... ¿alguien ha probado a salir de fiesta con estudiantes de ingeniería sin serlo? Los chistes pueden matarle :P), en el caso de los frikis puede notarse más, porque son temas muy desconocidos para los demás.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Katoren Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 12:13

Poco más puedo agregar a lo que se ha dicho. Estoy de acuerdo con que el frikismo de define lo social que eres.

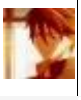
De todo lo que se ha dicho, remarco lo que ha dicho Quent, "unirse a una partida de rol es mucho más difícil que empezar a hablar con los del botellón de al lado".

Es que es así. Las aficiones frikis aún están un poco estigmatizadas, y a la gente le da vergüenza acercarse a ellas (aunque muchos se mueren de ganas, estoy convencido). Como ya dije en los primeros foros, yo intento expandir mis frikismos para que la gente lo vea como algo normal, pero llevará tiempo XD

También me ha gustado mucho el comentario de Eris, remarcando que una partida de rol es una actividad básicamente social. Y he visto a no frikis jugar, y se lo han pasado MUY bien.

En mi grupo de amigos, hay gente muy friki, y gente cero friki. Y nos aguantamos todos muy bien. Cada vez que montamos LO QUE SEA (desde una partida de rol hasta quedada para ver la Fórmula 1 en algún bar y salir de fiesta después), se avisa a todo el mundo. Y al que le apetece se apunta. A la primera parte del plan, a la segunda, al plan completo. No distinguimos friki/no friki entre nosotros.

P.D: Comentario chorra: Me ha hecho un montón de gracia el comentario de Quent "llamar a un par de amigos para hacer algo en común (...) pasando por hacer manualidades todos juntos", porque mirado desde ciertos puntos de vista... qué mente más sucia tengo XDDDDDDD



Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Komuro Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 21:25

Estoy de acuerdo con que depende de la personalidad de cada uno más que con ser friki. No soy muy aficionado a los juegos de rol así que en eso no pudo decir mucho, pero también lo veo como algo social, es gente que queda para jugar, por internet o en alguna casa utilizando un juego de mesa. Yo prefiero más el ver a las personas pero eso es al gusto del consumidor.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Kramer Panel Online - martes, 18 de octubre de 2011, 22:32

Yo no creo que el friki sea menos sociable que el que tiene otras aficiones; eso vendrá dado, como siempre por la personalidad de cada uno. Habrá quien necesite estar

Universidad Pontificia de Salamanca

siempre compartiendo cosas y vociferando en una quedada, y que tenga millares de amigos fuera de los círculos frikis, y quien se encierre en su casa a jugar o ver anime y tiemble aterrado si tiene que trabar conversación con un desconocido.

Lo que sí me que ocurre es que pueda haber una relación en sentido opuesto, es decir, que una persona tímida, poco sociable o que sencillamente disfrute más estando tranquila en casa puede verse atraida por actividades consideradas frikis. Si te cuesta relacionarte, leer mucho, jugar a videojuegos y ver montones de series no te va a exigir que lo hagas... Mientras que si quieres salir de fiesta o a jugar al baloncesto tendrás que enfrentarte cara a cara con otras personas. Incluso me atrevería a aventurar que a una persona especialmente tímida le puede resultar más fácil trabar conversación en el chat del WoW que con gente real en clase, por ejemplo. Lo que no significa que se cumpla la relación opuesta y a todos los jugadores les cueste relacionarse, claro.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Quent Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 00:42

Sí que es verdad que en las aficiones frikis, en las que son comunes, uno puede sumergirse en la actividad de que se trate, y no depende tanto de la conversación. Es decir, en una partida de rol, tú puedes dedicarte a hacer lo tuyo, interpretar a tu personaje, reírte... Pero no vas a tener que hablar con la gente de sus cosas, de tus cosas. Lo mismo puede pasar en una partida de juegos de mesa, en un salón de comic o manga... Y mucho más jugando a videojuegos.

Una persona tímida sin duda va a preferir socializar en un entorno en el que tienes que hacer cosas, y no simplemente hablar cara a cara con más personas.

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de AlienQueen Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 21:20

Como he entrado al foro quizás un poquito tarde, lo cierto es que tengo poco más que añadir a lo ya dicho...

De acuerdo en que el ser más o menos sociable no tiene que ver con ser más o menos friki, sino que va implícito en la personalidad de cada uno.

Lo único que se me ocurre añadir es que tal vez se piense que los frikis somos más antisociales por la visión que se tiene socialmente de lo que es "ser sociable". Entre la gente no-friki que conozco, el "ser sociable" se identifica con salir mucho de juerga y entrarle a todas las chicas/chicos que tengas alrededor (y no con tener facilidad relaciones interpesonales). Como nuestras aficiones más visibles como ver películas de ciencia ficción, leer novelas fantásticas o devorar cómics se pueden llevar a cabo en casita con mantita en el sofá, ya se da por asumido que la gente a la que le gustan esas cosas es antisocial. Sin ser así, por supuesto, porque ¡yo no estoy las 24 horas del día leyendo tebeos! (bueno, algún día sí, pero no todos).

Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Tika Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 23:47

Esta semana la comenzamos directamente con un foro, y continuamos hablando de la amistad desde el punto de vista friki, pero ya no es necesario centrarnos en la

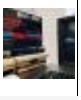
Universidad Pontificia de Salamanca

amistad on line, sino que la abordaremos desde un punto de vista más global, y también fijándonos en algunos de los estereotipos que suelen rodear al mundo friki:

A menudo se pinta al friki como una persona a la que le cuesta relacionarse o tiene pocos amigos, pero por otro lado también se le pinta como un ser gregario, que queda con muchos amigos para ir al cine, jugar a rol o montar una red de ordenadores en el garaje de su casa...

¿Entonces, en qué quedamos?, ¿cuál es la visión más realista?, ¿o existe un punto medio?
No es que se pueda sentar catedra sobre el asunto, hay actividades en solitario y en grupo, y también depende del carácter de la persona, que tenga medios o tiempo libre para ello, pero en general se prefieren actividades en grupo cuando se peude, y cuando no, pues en solitario

¿Qué opináis vosotros: los frikis son personas sociables o poco sociables?, ¿hacen más o menos amigos que otro tipo de personas?...
Creo que no hay diferencia en ese sentido tampoco, habra frikis con muchos amigos y otros más solos que el Forever Alone, pero en general creo que son sociables la mayoría



Re: I Foro: ¿Solitarios o gregarios?

de Falken Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 21:59

A mi parecer, depende completamente de la personalidad de cada uno, como ya se ha dicho.
He conocido tanto los extremos como casos intermedios en el mundillo friki; ya sean otakus, roleros, gamers o demás.

A mi, por ejemplo, me va por épocas. Hay meses en los que puedo ser el tio mas social del mundo, y otros en los que apenas se me ve. Y lo considero normal!

En definitiva, diria que el tópico del friki solitario está ya muy visto...en general, claro.

I Diario: Amistad friki

Continuamos hablando de la **amistad desde el punto de vista friki**, pero al igual que en el foro, ya no estamos hablando de nuevas tecnologías: no es necesario centrarnos en la amistad on line.

En este diario me gustaría que hablarais de **las amistades que habéis entablado por el hecho de ser frikis o tener determinadas aficiones** que puedan considerarse como tales, ¿os ha ocurrido?...

¿Cómo es ese tipo de amistad?, ¿es una amistad "superficial", sólo para divertirse con una misma afición, o puede llegar a ser una amistad "profunda"?...

¿Qué actividades se comparten?, ¿qué hacéis juntos?, ¿cuán a menudo quedáis?....

¿Dónde se encuentran esos amigos frikis?, ¿internet, el barrio, asociaciones, tiendas...?, por cierto ¿son del mismo sexo que vosotr@s o tenéis amigos frikis de ambos sexos?

¿Utilizáis algún nombre o alguna palabra concreta para hablar de esos "amigos frikis"? **¡ponedla en el glosario!**

Por cierto, cuando estáis con ellos, ¿utilizáis vuestro nombre real o un apodo o nick?

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Se diferencia en algo ese tipo de amistad, de la amistad que se hace con personas que no tienen esas aficiones en común? Y de ser así ¿en qué se diferencia?...

Por otro lado, en términos cuantitativos ¿la mayoría de vuestros amigos comparten vuestras aficiones, o no?, ¿se puede ser muy amigo de alguien pero que sus aficiones no tengan naaaada que ver con las vuestras?, ¿es más cómodo juntarse siempre con personas que tengan los mismos gustos y aficiones? ¿depende también de si son amigos de toda la vida o nuevs?

¡Espero vuestras contestaciones con ilusión y muchas ganas de leerlas! Un saludo

JackS Panel Online Última edición: sábado, 22 de octubre de 2011, 15:39

El hecho de tener muchas aficiones me ha permitido hacer muchas amistades. No con todas puedo tener el mismo grado de complicidad, unos por el hecho de ser, por ejemplo: moteros, son mas distantes e incluso selectivos con la gente que se les acerca. Hay gente con la que solo coincido para hablar o participar en alguna de mis aficiones.Pero he de reconocer que soy una persona con suerte!!! Tengo un grupo de amigos desde hace 12 años y todos compartimos aficiones y actividades, a unos cuantos les apasionan los comics, otros son cinefilos, estan los tipicos diseñadores que siempre tiene las mejores ideas para las camisetas de la peña, las pijas(que son las mas fikis de todos, pero no se les nota),los heavis (autodidactas y saben de todo) y por supuesto el que ya esta organizando a la gente para cuando se acabe el mundo, jajajajjaja.... con ellos no me puedo aburrir cada dia es un plan y una conversacion diferente. Nos vemos todos los fines de semana, ya que somos del mismo barrio, y si no nos vemos hablamos por Facebook. No todos tenemos motes pero aunque pase mucho tiempo seguimos llamandos por ellos,de hecho a alguna no le pega el mote: una chica de 1.82 que la llamen Pequeee, jajajjaja, pero que mas da.

Da igual si tengo mas en comun con unos que con otros, ellos siempre estan cuando les necesito... Y mira que somos 60 mas o menos. Al principio cada uno eramos muy diferentes, perooooo, segun nos juntabamos mas más aficiones empezabamos a compartir y todo nuevo que viene le acaba pasando!!! Creo que es gracias a que somo lo suficientemente abiertos como para que no nos de miedo probar cosas nuevas!!!

La verdad es que no puedo conparar las amistades que yo tengo con las de otra gente, no se si la implicacion por parte de mis amigos es mayor o menor ya que no tengo mas referencias. Pero aveces escuchas cosas que.... Como decia mi profesora de 4 de ESO: " La gente que parece mas rara siempre es mas de fiar"

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 21 de octubre de 2011, 14:53

Hablar de amistad ya convierte este tema en algo complicado, porque cada uno tiene su propio concepto y forma de verla. Eso significa que solo puedo hablar desde mi punto de vista, que es muy subjetivo y probablemente muy distinto del de otras personas.

He entablado amistad más de una vez con gente a la que he conocido via aficiones comunes, sean o no frikis. De hecho, creo que las aficiones, junto con las clases o el trabajo, son una de las formas más sencillas de conocer gente, ¡la otra opción es ir saludando a desconocidos por la calle! Esas amistades han sido de todo tipo, desde alcanzar un nivel de confianza increíble hasta haber charlado alguna vez con el otro, pero realmente ni recordar su nombre.

Se comparten todo tipo de cosas, aunque al principio lo que más te une es esa afición común. Si el tiempo pasa y todo es propicio, poco a poco vas descubriendo más cosas sobre esa persona, y lo que es simplemente quedar para una partida los sábados o discutir en un foro puede convertirse en algo mucho más profundo.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Este tipo de amigos se encuentran generalmente en los lugares donde se reúnen, sean asociaciones, foros... Uno busca gente con intereses comunes en lugares donde ese interés sea el foco. En mi caso, y supongo que en el de la mayoría, hay gente de ambos sexos. No uso ninguna palabra concreta para referirme a ellos, salvo tal vez "los frikis", y a lo sumo los agrupo en función de lo que tenemos en común. Pueden ser los colegas de tal foro, los del rol... A la hora de que usemos nombres reales o nicks... Creo que lo segundo es habitual si has conocido a esas personas por internet. Aunque a veces, conforme aumenta la confianza, se pasa a los nombres reales, si bien puede ser complicado cambiar una vez acostumbrado. En cuanto a las últimas preguntas, creo que es muy difícil, si no imposible, trabar amistad con alguien con quien no se tiene nada en común en materia de aficiones. Si no hay nada con lo que disfrutar juntos o acerca de lo que conversar, se pierde gran parte de la relación.
	Tika Panel Online Última edición: miércoles, 19 de octubre de 2011, 23:44
	¿Cómo es ese tipo de amistad?, ¿es una amistad "superficial", sólo para divertirse con una misma afición, o puede llegar a ser una amistad "profunda"?... Depende de la persona, si es lo único que se tiene en común seguramente se hablara sólo de eso, si luego aparece mucho más en común pues se va forjando la amistad ¿Qué actividades se comparten?, ¿qué hacéis juntos?, ¿cuán a menudo quedáis?.... Cualquiera, quizá son del circulo de amigos que van descubriendo que son interesantes esas aficiones, o gente con la que no tenias demasiado contacto y gracias a ello vas teniendo mas, asi que se hace lo que con cualquier amigo normal ¿Dónde se encuentran esos amigos frikis?, ¿internet, el barrio, asociaciones, tiendas...?, por cierto ¿son del mismo sexo que vosotr@s o tenéis amigos frikis de ambos sexos? Realmente en cualquier sitio, quiza a través de amigos en común en facebook, de compartir enlances, de coincidir en algun evento en tienda... y si, hay tambien muchas frikis, aunque mas camufladas ¿Utilizáis algún nombre o alguna palabra concreta para hablar de esos "amigos frikis"? ¡ponedla en el glosario! frikear! xD Por cierto, cuando estáis con ellos, ¿utilizáis vuestro nombre real o un apodo o nick? por lo general un insulto cariñoso, pero mis amigos de Zaragoza sí que me llaman por mi nick xD ¿Se diferencia en algo ese tipo de amistad, de la amistad que se hace con personas que no tienen esas aficiones en común? Y de ser así ¿en qué se diferencia?... En no mucho, del mismo modo que igual con una persona que no le guste mi musica tampoco hay problemas Por otro lado, en términos cuantitativos ¿la mayoría de vuestros amigos comparten vuestras aficiones, o no?, ¿se puede ser muy amigo de alguien pero que sus aficiones no tengan naaaada que ver con las vuestras?, ¿es más cómodo juntarse siempre con personas que tengan los mismos gustos y aficiones? ¿depende también de si son amigos de toda la vida o nuevs? No tiene nada que ver, compartan o no compartan gustos frikis, si la amistad es buena no importa lo mas mínimo eso, quizá si es más cómodo juntarse con gente de tu gusto, pero esas cosas son como vienen

Universidad Pontificia de Salamanca

AlienQueen Panel Online Última edición: miércoles, 19 de octubre de 2011, 21:33

Sí que tengo algún que otro amigo con el que la amistad ha surgido a raíz de compartir aficiones. De hecho, mi mejor amigo, que es mi marido, es igual de friki que yo y la relación empezó con una conversación sobre cómics...

Creo que la amistad entre dos frikis (al menos en mi caso) es exactamente igual que cualquier otra amistad, igual de profunda que cualquier otra. La diferencia entre mis amigos frikis y los que no lo son es que con los frikis puedo tirarme horas y horas hablando de frikismo(además de muchísimos otros temas, como política, o filosofía, o del tiempo o del sexo de los ángeles) y con los otros no, los temas de conversación están más limitados. De hecho, no se si será porque los frikis en general leemos más, pero también he notado que entre mis amigos frikis tengo más temas de conversación sesudos y serios que con mis amigos que no lo son.

No he conocido a mis amigos frikis a través de ninguna asociación (de hecho, no pertenezco a ninguna), tienda o internet (bueno, excepto a mi amiga Z a la que mencioné en el diario anterior, pero es un caso excepcional). Nos hemos conocido a través de otros amigos (frikis o no) y charlando hemos descubierto que tenemos aficiones en común.
Tengo amigos frikis de ambos sexos, aunque sí es cierto que conozco más chicos que chicas frikis (en mi generación éramos un tanto excepcionales, jejeje).

No utilizamos ninguna palabra extraña para nombrarnos entre nosotros, y no utilizo el nick con ellos. De hecho, ni con mi amiga de internet uso el nick (sólo cuando nos hablamos por internet. Si hablamos en persona, nos tratamos por el nombre de pila.).

En términos cuantitativos, digamos que mis amigos frikis y los que no lo son están en 50-50. Y he de decir que sí, que se puede ser muy, muy amigo de alguien y que las aficiones no tengan absolutamente nada que ver. Pongo de ejemplo a mi mejor amiga, y voy a especificar. Yo soy friki, atea, republicana y de izquierdas. Ella es todo lo contrario a un friki, católica, monárquica y de derechas. Y nos queremos como hermanas. Y nunca hemos tenido problemas de falta de conversación. Ella respeta profundamente mis aficiones y yo las suyas, incluso se interesa (cosa que he de decir que no pasa entre mis otros amigos no-frikis, en los que detecto hasta cierto cachondeo hacia mis aficiones...).

Espero que te sirva...

Komuro Panel Online Última edición: lunes, 17 de octubre de 2011, 21:18

Pues sobre todo he establecido amistades frikis gracias a amigos que ya eran frikis o que se fueron haciendo frikis mientras ya éramos amigos.

Estas amistades al principio son superficiales, como todas, hay que dar tiempo para que una buena amistad surja, hay que conocerse y a partir de ahí que sea lo que sea. La mayoría de estas amistades estaban relacionadas con el anime y el manga, otras han sido por la música japonesa, sobretodo metalcore y deathcore japonés. De aquí han surgido amistades muy buenas, otras menos buenas pero con los que me veo a menudo y otras que no han sido muy buenas.

Con estos amigos a parte de salir con ellos por ahí, hablamos sobre nuestros mangas y animes preferidos, de juegos de ordenador (aunque a mí este tema no me va mucho) y también voy con ellos a los eventos como el expocomic y expomanga o a los estrenos de pelis.

No a todos los he conocido por otros amigos, en el centro por la noche de fiesta alguna vez he hablado con gente que resulta que también era friki, aunque con ellos la amistad que tengo es más bien superficial. En el expomanga siempre

Universidad Pontificia de Salamanca

	conozco gente maja, es curioso, porque en el expocomic nunca y en la japanweekend tampoco jajaja. Depende de con quien salga uso mi nombre o mis distintos motes, pero muchos de los que me llaman por mis motes no son para nada frikis. Mis amigos de toda la vida me llaman Pablo, los del instituto me llaman por mi "mote 1" y los amigos relacionados con el deporte me llaman por mi "mote2". Las diferencias entre los amigos y los amigos frikis son precisamente las aficiones que tiene cada uno, el resto es igual.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 17 de octubre de 2011, 11:32
	Vamos pallá. Sí, claro que he entablado amistad con gente por el mero hecho de ser frikis y compartir aficiones. De hecho, creo que es algo muy normal. Y como siempre que se habla de amistad, pues depende de las dos personas el ver a dónde llega. A algunos de esos amigos "de entorno friki" jamás se me ocurriría invitarlos a mi cumpleaños a que se mezclasen con mis otros amigos, por ejemplo. Sin embargo, estaría encantado que otros de ese mismo entorno sí vinieran. Generalmente, lo que compartes con esos amigos frikis es el frikismo hacia la cosa que os ha reunido. Es la base de esa amistad. Sientes que puedes hablar libremente con esa persona sobre tu(s) afición(es) al mismo nivel, son tener que explicarle cosas o soportar su cara de incredulidad/sorpresa/profunda incomprensión. Con estos amigos, yo suelo quedar para echar algunas partidas de juegos de mesa, una vez por semana o así. Mira, aquí vuelve a salir lo de la profundidad de la amistad. Una vez a la semana, quedo con todos para jugar, pero después, durante el resto de días, sólo quedamos algunos (los de amistad más profunda) para ir a comer, salir de fiesta, o jugar. Lo que sea. Pero eso, no llamo a todos... En mi caso, conocí a varios en la universidad y en el colegio mayor, y a otros en el bar en el que solemos juntarnos a jugar. Internet, como ya hablamos la semana anterior, es también una gran herramienta de contacto/comunicación (en el caso de los MMORPG y otros juegos de ordenador, es la propia esencia de ese frikismo). ¿Sexo? Eso da igual XDDD Yo tengo amigos frikis de ambos sexos, como todo el mundo. No creo que exista eso de "¡¡¡no, no, con esa no, que es una chica!!! ¡¡¡No saben jugar a rol!!!" Pero lo que me ocurre a mí (no sé cómo de común será) es que mis amigos de toda la vida resulta que son muy frikis. Es decir, que antes de que existiese la palabrita de marras, ya éramos amigos porque teníamos una serie de gustos comunes. No me preocupaba cómo de extendidas estuviesen esas aficiones, a mis amigos y a mí nos gustaban y punto. Y afortunadamente, conservo a casi todos los colegas de esa época. Los motes. Dependen mucho de cómo conociste a la gente. Por ejemplo, mis amigos del colegio mayor me conocen con el mote del colegio mayor, e independientemente de dónde o con quién estemos, me llaman así. Es posible que muchos ni se acuerden de mi nombre real (es broma, somos ya muy viejos amigos, pero la costumbre de usar el mote sigue allí). Pero la gente del MMORPG me llama con el nombre de mi personaje del juego, algunos frikis de mi trabajo que se vienen de vez en cuando me llaman por mi nombre de pila, y así... Conclusión: En mi caso, puedo estar en reuniones "frikis" donde me llamen de tres o cuatro formas diferentes XDDDD Y aunque sea evidente que en mi caso están usando motes, ante la gente nueva me gusta presentarme con mi nombre y añadir "pero aquí todo el mundo me

Universidad Pontificia de Salamanca

	llama...", sonrisa en boca. No me gusta la gente que siente que su mote es un alter ego (y conozco a varias XDDD). No hay diferencias entre la amistad friki y la de gente con aficiones comunes. Es lo mismo. Las relaciones de amistad surgen por compartir aficiones. Da igual que sean juegos de rol o pintura flamenca del siglo XVII. Los amigos comparten aficiones, es una forma muy normal de comenzar una relación de amistad. Pero yo tengo muchas aficiones, unas más frikis que otras. En cada una de ellas, tengo un círculo de amigos, y en ocasiones, algunos amigos también comparten varias de mis aficiones. No me costaría conocer a alguien cuyas aficiones no tengan nada que ver con las mías, pero bueno, yo es que soy muy extrovertido. Si no tiene nada en común conmigo, supongo que las conversaciones serían bastante sosas y al final, quedaríamos como unos conocidos. Para ser amigo hay que compartir algo. Las reuniones de amigos siempre son más fluidas si se comparten gustos y aficiones, aunque depende. Mi grupo de amigos es muy grande, unos son más jugones que otros. Si estamos todos juntos, puede surgir alguna partida o conversación, pero siempre habrá alguien que salte con el "¡¿ya estáis otra vez con eso!? ¡Pesaos!". No te digo nada si ya juntas dos grupos distintos. No me gusta mezclar grupos (sobre todo frikis y no frikis) porque pueden salir incompatibilidades un poco extrañas. Y por supuesto que es diferente si son amigos de toda la vida o nuevos. La única forma de medir la intensidad de una amistad es por el tiempo que dura. Si hay nuevos, intento integrarlos, pero todos son conscientes de que las viejas amistades son más intensas y más cómplices. En cualquier caso, vaticino debates ardientes en este asunto... voy viendo que hay gente de muchas edades en el estudio, y si hay algo que cambia mucho con la edad es la percepción de la amistad XDDDD
	Eris Panel Online Última edición: domingo, 16 de octubre de 2011, 02:01 A mi modo de ver, las aficiones comunes son una de las cosas que más une a la gente. Si eso ocurre con los deportes, los cursos de esta u otra cosa... es evidente que también ocurre en el "mundillo friki". De hecho, con los años me he ido dando cuenta de que, aparte de que la mayoría de mis amigos son frikis, me resulta mucho más fácil conectar con alguien que comparta alguna faceta friki que con alguien completamente ajeno a estos intereses: hay muchas ventajas en los temas de conversación, en las bromas, guiños o alusiones que puedes hacer, y también la forma de compartir el tiempo libre. Al final si tengo que elegir entre ir a ver un partido de fútbol o quedar para jugar a tal videojuego... ¡es evidente lo que prefiero! ¿Qué cosas se pueden hacer con amigos frikis? Bueno, cada uno es un mundo y no hay dos personas con los mismos intereses, incluso dentro de esta categoría. Con el grupo que salgo habitualmente quedamos varios fines de semana al mes para tomar algo, pero en la mayoría de ocasiones siempre hay algún juego de mesa entre medias, vamos a una ludoteca, seguimos alguna partida de rol, vamos al cine, vamos de tiendas frikis, quedamos para cenar... vamos, lo típico pero siempre salpicado de algún elemento friki. Lo único que se echa de menos es un poco de fiesta a veces, y para eso tengo que recurrir a otros amigos (que no tienen por qué no ser frikis). Para hacer amigos frikis, una de las herramientas más útiles que me he encontrado a lo largo de los años es Internet. Cuando aún no vivía en Madrid, me resultaba muy complicado conocer gente friki... digamos que en el colegio, en el instituto e incluso en mi carrera había más bien poquitos, así que fue conectando (nunca mejor dicho) con otras personas en foros dedicados al rol, a los libros, a la fantasía, también en chats. Con algunos de ellos mantuve el contacto y fundamos un foro de narrativa fantástica y al final entremezclamos internet con las quedadas en

Universidad Pontificia de Salamanca

	persona, y hemos acabado como "amigos de toda la vida"; eso sí, nos seguimos llamando mucho por nuestros nicks, cosa que yo creo que es muy propia de la comunidad friki y especialmente la comunidad por internet. La fantasía domina, tienes un personaje, tienes un alter ego virtual, tienes un avatar... al final lo que se te queda de una persona es el nombre con que se te presenta, y si la conoces desde hace años por el nombre que ella misma se ha inventado, luego cuesta cambiar el chip y decir... "hombre, ahí está Juan", por ejemplo. Yo he llegado incluso a tener pareja friki y aún así seguir llamándola por el nick (!). Pero internet no es la única forma de conocer personas con esta afinidad. Siempre tienes oportunidades si te apuntas a algún club rolero, asociación, si vas a locales concretos, librerías especializadas, etc. Ahí suele haber información y conoces gente. Luego ya es tirar del hilo... conoces a este, que te presenta al otro, y así sucesivamente. Cuando menos te lo esperas estás rodeado y te cuesta encontrar entre tus amigos a alguien "normal", jejeje. En fin, ¿sexo predominante? en mi caso, tengo más amigos (y más amigos frikis) que amigas. Pero creo que cada vez más hay chicas frikis, y que la leyenda urbana de que no hay ninguna chica friki es mentira, pero sí es menor el porcentaje. También es cierto que depende del ámbito; por ejemplo todo el tema del manga y anime seduce mucho a las chicas, y la proporción aumenta.
	Drakia Panel Online Última edición: sábado, 15 de octubre de 2011, 13:31
	Yo los llamo "mis niños" pero es cosa mia porque me siento como su madre. Soy de las mas mayores y suelo ser la media entre ellos cuando discuten, las que les compra bebidas para tener en la nevera porque tengo coche, las que les recoge el local cuando aquello esta muy guarro y ellos estan con la partida...ese tipo de cosas, que es un placer...pero bueno tienen entre 15 y 20 años y soy como su amatxo responsable que si rompen algo les impongo mas respeto y por no escucharme renegar pues hacen lo que les digo. Pero son mis amigos....tampoco soy una sargento..pero en esas edades adolescentes al final alquien tiene que imponerse y solemos ser 2 o 3 de la asociación que nos ponemos serios cuando hace falta. En mi asociación somos casi mitad y mitad chicos y chicas, creo que hay algun chico mas...pero vamos. Somos atípicos, la otra asociación de rol que hay en mi ciudad son casi 30 y son todo chicos, (aunque suene raro, su local es como un garaje mecánico reconvertido, esta sucio, no pintan, ponen posters de tias....vamos un poco lo normal pero eso no atrae a las chicas que van a verlo) En el mundillo otaku si que hay mas chicas sobre todo jovencitas. Las 3 asociaciones de manga y anime de mi ciudad con muchas chicas y menos chicos....aunque andaran tambien a la par. La asociación de "veteranos" los llamamos asi porque ya son todos de casi 40, se han comprado entre todos el local donde están con unas claúsulas en el contrato de que pasa si uno lo deja los demas compran su parte y todo eso....vamos otra historia, Todos con trabajo familia...los amigos de siempre, son 7 u 8 y todo hombres, son mas juegos de estrategia figuras históricas, modelismo menos fantástico y mas histórico, aunque algunos les meten bien de horas a los videojuegos como cualquier otro. Nosotros la mayoria nos hemos ido conociendo del boca a boca, los primeros nos conocimos en unas jornadillas de rol que montamos los 4 que estábamos aquí y como no nos gustó las cosas que hacían los de la otra asociación nos montamos la nuestra. Despues se nos han unido gente que ha ido a la unica tienda de rol de la ciudad y alli han preguntado y los dependientes les han dado nuestro numero o

Universidad Pontificia de Salamanca

	dirección, otros por mail a la aventura a ver si respondíamos y les aceptabamos, y otros de boca a boca amigos de amigos que van viniendo de visita y algunos se unen otros solo vienen de visita de vez en cuando. Lo del nick....tenemos algunos que usan su nick y otros que no, hay de todo yo respondo a mi nombre y a mi nick indiferentemente y asi la mayoria.

II Foro: Tolerancia

II Foro: Tolerancia

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 16:24

¡Hola de nuevo!

Después de hablar de la amistad, pasamos al tema de la tolerancia y también a explorar algunos estereotipos más.

Y es que, como antes habéis dicho, frikis hay de todos los colores, olores y sabores, al parecer los frikis no tienen una ideología compartida, no tienen una inclinación política o religiosa común, y ni siquiera se sienten todos identificados con la misma música…

Por otro lado, los frikis son personas que en muchos casos se han sentido discriminadas o apartadas de la corriente general de pensamiento, modas, etc… y sus aficiones y forma de ser han sido vistas como atípicas por algunas personas.

Estas circunstancias me hacen preguntarme si los frikis son personas más tolerantes que otros grupos ¿qué opináis vosotros?

¿Pensáis que los frikis son (en términos generales) más tolerantes que otras personas o grupos?, ¿cuestionan menos los gustos y preferencias de sus amigos que otros grupos, por el hecho de ser ellos mismos un grupo poco convencional?, ¿pensáis que el hecho de ser friki tiene alguna influencia en esto?...

Y vosotros ¿tenéis amigos frikis cuyas ideas políticas, religiosas, o de actitud ante la vida sean muy diferentes a las vuestras y aún así son vuestros amigos?, ¿pensáis que esto ocurre así en otros grupos o que es un poco diferente en el caso de los frikis?, ¿o en unos casos sí y en otros no?, ¿de qué depende?...

¡Ojo! Recordad que estamos hablando sobre si hay más o menos tolerancia en el mundo friki que en otros, ¡no vale convertir esto en un debate político!

Re: II Foro: Tolerancia

de Drakia Panel Online - sábado, 15 de octubre de 2011, 13:02

SI, somos mas tolerantes, simplemente por nuestra mentalidad, puedes ser de derechas, racista, ultracatólico (bueno no se si a estos les dejaran hablar de magia, conozco a uno que de repente se hizo evangelista y quemó todos sus libros de Harry Potter y las cartas de Magic porque eso era cosa del demonio. Queremos que nos respeten como somos asi que tendemos a respetar mas, pero pueden no gustarte los pijos aunque sean frikis etc, aquí se permite todo.

Evidentemente en mi cuadrilla hay de todo, pero sabemos con quien se puede y no se puede hablar de política (estoy en el Pais Vasco y es un tema complicado tener en la misma sala gente del PP y a gente de Bildu, ya os podeis imaginar que los debates

Universidad Pontificia de Salamanca

son de aúpa).

Para ser de mi asociación solo hay que ser friki, rolero y buena gente, lo que hagas en tu casa es cosa tuya pero al local no traigas movidas. Y hasta ahora.....nos ha ido muy bien a ese respecto. Y os aseguro que hay gente muy muy muy enfrentada en cuanto a ideas políticas, ropa, música etc.

Re: II Foro: Tolerancia

de Eris Panel Online - domingo, 16 de octubre de 2011, 03:32

Mmmmmh, una persona discriminada no necesariamente se convierte en alguien más tolerante. Puede abrírsele la mente, o puede cerrársele. Hay algunos frikis que vaya tela... son lo más intransigente o cerrado que te puedes echar a la cara. Porque como ya dije, hay tantas diferencias entre nosotros como colores. A lo mejor la tendencia más mayoritaria es dar más manga ancha a las personas con gustos poco comunes, alternativos, frikis, y como te cuentas entre ellos a ti te tratan bien. Y sin embargo como se encuentren por ejemplo a alguien a quien no le guste la fantasía, puede que no congenien en absoluto.

De todas formas entre mis amigos frikis hay bastante variedad de actitudes ante la vida. Algunos son católicos, otros ateos, algunos de izquierdas, otros de centro o de derechas (esto último ya no estoy tan segura, pero los habrá). Aún así, creo que hay tendencia a ver la vida de una forma menos convencional y más imaginativa, rebelde.

Re: II Foro: Tolerancia

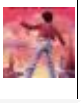
de AlienQueen Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 01:13

Ahora mismo no tengo mucho tiempo para extenderme (dadme un rato y os soltaré el rollo), pero quería hacer un pequeño apunte: estoy totalmente de acuerdo con Eris con lo que dice de que los frikis tendemos a ver la vida de una forma menos convencional y más imaginativa. No lo has podido definir mejor. (Luego sigo, jejeje).

Re: II Foro: Tolerancia

de Kramer Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 20:08

Totalmente de acuerdo con este mensaje, sí. Creo que en general, a muchos esa sensación de que la gente te mire como un bicho raro les puede llevar a ser más abiertos, a no juzgar tan fácilmente... Pero no siempre se va a reaccionar así, y conozco a más de un friki que es tan intolerante (o peor) como los que le miran raro. Supongo que también es una reacción natural e instintiva para muchos, defenderse de los ataques considerándose superior a los demás.



Re: II Foro: Tolerancia

de Katoren Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 12:52

Sigo pensando que no sé de dónde sacáis el que seamos un grupo perseguido o discriminado. Qué mala suerte tenéis... yo nunca lo he visto así...

Universidad Pontificia de Salamanca

Creo que, como colectivo, somos más tolerantes que otros. Leer mucho (aunque sea fantasía) abre la mente. Jugar a rol es toda una experiencia de tolerancia y comprensión. Los juegos de mesa son actividades eminentemente sociales. Y sí, es posible que esa tolerancia venga del hecho de ser un grupo "poco convencional". No te planteas tanto los gustos de los demás, ni te sientes obligado a seguir ciertas normas o ideas para ser aceptado. Cada uno es cada uno con sus cadaunadas.

Pero como ha dicho Eris, "hay algunos frikis que vaya tela...". Es cierto que hay frikis que convierten su frikismo en bandera, y no soportan a los de banderas diferentes... en fin, creo que son minoría, y espero que desaparezcan pronto esas chorradas (¿los trekkies ya se hablan con los de StarWars? XDDD)

En mi grupo hay de todo. En Política, en Religión, Frikis, No Frikis, en Orientación Sexual, en Volumen de Alcohol Ingerido por Noche, en Tamaño de Barriga, en Volumen de Gomina en el Pelo, en Pelo... pero somos amigos... nos conocemos, nos queremos y nos respetamos, y cada cual hace lo que le parece sin ofender a los demás.

Me supongo que otros grupos sí tendrán algún tipo de "actitud vital" similar, algo más definido que los una. Pero si esa "actitud vital" tiene una opuesta, pueden comenzar las intolerancias.

Los frikis no tenemos nada en común, sólo el hecho de que nos gustan cosas minoritarias. Ese es, posiblemente, el truco para que seamos más tolerantes. Es muy difícil encontrar algo que "odiemos" tanto todos los frikis (y sólo los frikis) como para generar un movimiento de intolerancia.

Re: II Foro: Tolerancia

de Drakia Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 17:13

he de decir que yo me he visto mas excluida socialmente por gótica mas que por friki, y eso que no suelo vestir de forma muy "cantosa", pero me gusta la estética mas que la subcultura en si.

Será por tantos años jugando a Vampiro la mascarada y sus variantes...jejejeje Pero a mi me miran por la calle como si fuera un mono de feria, cosa que no hacen cuando voy con una camiseta friki...que no entienden pero no les llama tanto la atención como un corpiño...parece ser.

Re: II Foro: Tolerancia

de Komuro Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 19:12

Y a mi me han discriminado por ser "heavy", que para empezar ni escucho heavy, escucho metalcore y variantes... y tambien por ser friki, el otro dia alguien en clase, no me acuerdo quien, me empezo a llamar el chico katana por estar leyendo manga xD me tachan de raro sin saber ni si quiera que es lo que hago, peor para ellos.

Pienso que si somos mas tolerantes que los demás, estoy de acuerdo en lo que dice Katoren de la lectura, la gente debería leer más. También piesno que la mayoría de frikis tenemos más personalidad que el resto, o a lo mejor tenemos menos miedo o ningun miedo a darnos a conocer tal y como somos, y eso tambien influye a la hora de aceptar o rechazar gente. Tengo que decir que yo hay mucha gente que no me

Universidad Pontificia de Salamanca

importa lo que sea pero tampoco soy toalmente abierto a todo, hay algunas ideologias politicas con las que nunca podré convivir porque acabaria dandole de osti... a alguien.

Re: II Foro: Tolerancia

de Tika Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 23:53

Estas circunstancias me hacen preguntarme si los frikis son personas más tolerantes que otros grupos ¿qué opináis vosotros?
Creo que si es un colectivo más tolerante, pero como siempre a nivel individual, ya depende de la persona

¿Pensáis que los frikis son (en términos generales) más tolerantes que otras personas o grupos?, ¿cuestionan menos los gustos y preferencias de sus amigos que otros grupos, por el hecho de ser ellos mismos un grupo poco convencional?, ¿pensáis que el hecho de ser friki tiene alguna influencia en esto?...
Seguramente sí, ya que son los primeros en no querer ser judgados, ademas suelen tener una mente más abierta que otros grupos sociales

Y vosotros ¿tenéis amigos frikis cuyas ideas políticas, religiosas, o de actitud ante la vida sean muy diferentes a las vuestras y aún así son vuestros amigos?, ¿pensáis que esto ocurre así en otros grupos o que es un poco diferente en el caso de los frikis?, ¿o en unos casos sí y en otros no?, ¿de qué depende?...
Tengo amigos frikis de ideas políticas muy diferentes, o simplemente con opiniones muy distintas a las mias sobre muchos temas, pero todo lo que sea tratado desde el respeto se puede tratar, ya sea entre frikis y no frikis, pero como en todo siempre habra frikis algo cerrados y que no respeten a los demás

Re: II Foro: Tolerancia

de Quent Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 00:20

Enlazando un poco con el tema del foro III, que comentaré ahora mismo... Yo estuve en una asociación dedicada a la cultura japonesa unos meses... que acabó disolviéndose de muy mala manera por desavenencias internas serias, llevadas a terrenos personales por dos "grupitos". Y eran temas bastante tontos, que para nada deberían haber podido traer aquellas consecuencias. De la misma manera, recuerdo que mientras estaba en aquella asociación, había una especie de rivalidad continua, acérrima y al parecer, ancestral, hacia otra asociación que se dedicaba a lo mismo en Pamplona... Rivalidad que estoy seguro de que no tenía ningún fundamento sólido...

Es posible que se deba a que la mayoría de mis amigos son más o menos frikis, pero estoy convencido de que las peores enemistades, los conflictos más estúpidos los he visto entre frikis (y bueno, entre los de un pueblo cerca del mío y los de un pueblo más allá, pero vaya usted a saber con los lugareños...) Y suelen ser justamente por las cosas más tontas: por formas de vestir, por formas de comportarse, por verdaderas mamarrachadas. Que no estoy diciendo que enfadarse con alguien por temas políticos se justifique, pero lo veo más comprensible.

Pero justamente es en esos temas en los que el friki es más tolerante. En asuntos como religión, orientación sexual, ideología política... El friki es mucho más tolerante. Casi indiferente. Yo creo que simplemente el friki no le presta atención a esas cosas. Aunque él pueda tener sus convicciones (yo las tengo), no le importan tanto como

Universidad Pontificia de Salamanca

para enfadarse con alguien por ellas. Cosa que no ocurre con sus aficiones frikis. Es notorio el "desprecio", aunque simplemente sea en el ínterin, sin llegar a exteriorizarlo, que pueden tener los roleros de mesa por los otakus... O los warhammeros por los jugadores de Magic... Ojo, que no creo que sea la regla general, pero sí pienso que existe de forma extendida.

Re: II Foro: Tolerancia

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 20 de octubre de 2011, 21:20

Mmmh ¡vale!

Entonces entiendo que...

- En algunos temas en los que la gente "en general" es menos tolerante habitualmente (religión, política, forma de vestir...) los frikis suelen ser más tolerantes...

- Pero en tema relativos a aficiones (literatura, juegos, cine...) en especial a la afición má arraigada, pueden ser mucho más cerrados...

Entonces ¿podría decirse que un fan de la literatura fantástica preferiría pasar el rato con una persona del partido político opuesto (pero que apreciara la misma literatura) antes que estar con alguien que solo leyera bestsellers o que pensara que "Tolkien es un rollo" (pero fuera del mismo partido)?

Re: II Foro: Tolerancia

de Katoren Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 22:01

Jaaaaaaaaaajajajajaja!!!!

Estoy convencido de que preferiría alguien del partido político opuesto! Total, hablarían de metafísica tolkieniana... ¿para qué hablar de la fría y sucia política (valga el ejemplo) si podemos hablar de si los elfos fueron fundamentales o no en la forja de los anillos de poder?

XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD

Re: II Foro: Tolerancia

de Falken Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 22:03

Totalmente de acuerdo con lo que acabas de decir.
No podria haber pensado lineas mejores para definirlo.

Yo, por ejemplo, tengo un par de derechistas de la hostia (de estos que me confiesan que no dudarian en pisarle la cara a un niño del África si de eso dependiera su comodidad), pero dado que nos respetamos y tenemos tantas aficiones en común, podemos hablar de ello tranquilamente mientras cenamos en el burger.

No digo que no soltemos alguna puñalada o tal de vez en cuando, pero...que buen grupo de frikis no lo hace? :3

Universidad Pontificia de Salamanca

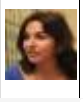
Re: II Foro: Tolerancia

de AlienQueen Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 23:29

Pues en esta cuestión voy a discrepar. No creo que en general seamios más abiertos para unas cosas y más cerrados en otra.
Siempre hablando desde mi experiencia, creo que en general sí que somos gente quizás no mucho más abierta de pensamiento, pero sí más comprensiva dado que en cierto modo sufrimos tal vez no discriminación como tal pero sí miraditas raras o directamente cachondeo por parte de los que no comparten nuestras aficiones (en mi caso, el choteo lo "sufro" por parte de muy buenos amigos que nunca dejan de hacer comentarios jocosos sobre nuestro felpudo de Darth Vader o nuestras tres vidoconsolas, y a los que no mando a freír vientos porque creo que soy más respetuosa que eso...).
También creo que en particular sí que puede haber grupillos más radicales que consideren que lo que a ellos les gusta es lo mejor y lo de los demás caca. Es legendaria supuesta rivalidad entre los aficionados a la fantasía y a la ciencia ficción, o entre los lectores de Marvel o los de DC. Sinceramente, creo que son tópicos que se alimentan por minorías de friks radicales (radicales hay en todas las corrientes de pensamiento, y precisamente por su radicalismo son más visibles que el conjunto. Y además "Dios los cría y ellos se juntan"...), y que la mayoría somos bastante normalitos en ese sentido.
Fijáos, yo he sido lectora de Marvel de toda la vida, y mi marido de DC... Y aún no ha sido causa de divorcio.
(Al niño le gusta más Marvel. ¡Mwajajaja!)

Espero haberme explicado más o menos claro. Acabo de salir de trabajar y la neurona empieza a estar poco operativa...

III Foro: Siglas, logo y tesorero



III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 12 de octubre de 2011, 12:06

Dentro del apartado amistad, bien podemos hablar de las asociaciones de corte friki que existen en España y a las que quizás estéis suscritos.

¿Pertenecéis a algún club, comunidad, o asociación de corte friki?

¿Qué opináis de estos clubes, comunidades, o asociaciónes frikis?, ¿qué función cumplen?, ¿por qué se apunta a ellos la gente?, ¿cuál es su temática?...

¿Son clubes dedicados a un solo tipo de actividad o suelen ser más bien eclécticos?, ¿son grandes, con muchos miembros, o pequeños, con pocos?, ¿de ámbito internacional, nacional, regional, local...?

¿Conocéis muchas asociaciones de este tipo?, ¿hay alguna especialmente famosa?, ¿son virtuales o físicas?, ¿dónde se reunen los miembros?, ¿cómo se dan a conocer?, ¿cómo puede uno entrar en ellas?...

¿Qué actividades realizan?, ¿hay que dedicarles mucho tiempo?, ¿requieren la participación activa de sus miembros o son meramente espectadores de lo que las

Universidad Pontificia de Salamanca

asociaciones organizan?...

¿Hay mucho contacto entre los miembros?, ¿hay buen rollo y amistad dentro de la asociación o por el contrario es más bien impersonal?, ¿existe algún líder o persona que mueva la asociación y que sin su presencia no existiría ese grupo?...

¿Tenéis que pagar por ser socios?, ¿se hace algún tipo de recaudación de dinero?, y si es que sí, ¿a qué se dedica ese dinero?...

¿Pensáis que los frikis se asocian más que otro tipo de personas con otros intereses?, vosotros mismos ¿perteneceis también a grupos,clubs o asociaciones que no sean frikis, además de los clubes frikis a los quepertenezcáis?...

¿Creeis que estas asociaciones son importantes a la hora de que exista el fandom?, es decir ¿hasta qué punto el fenómeno friki se sustenta en la existencia de asociaciones?...

Y en el futuro ¿qué pensáis?, ¿cada vez habrá más asociaciones?, ¿menos?, ¿su carácter variará de algún modo?...

¡Ojo! Os recuerdo encualquier caso que no seáis demasiado específicos en esta sección, paramantener el anonimato. Es preferible que digáis "pertenezco a una asociación de juegos de mesa", a "llevo la página web de la asociación Tal"

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Drakia Panel Online - sábado, 15 de octubre de 2011, 13:19

Mira me he adelantado en el otro foro, Si, soy de una asociación de mi ciudad, de hecho la funde yo con unos amigos. Eramos muchos, necesitábamos un local, y siendo asociación las empresas de seguros nos miraban mejor, y podíamos solicitar subvenciones al ayuntamiento para comprar juegos.

La nuestra es de Estrategia, modelismo, simulación y rol, para que veais que comprendemos practicamente de todo. Hemos conocido a gente gracias a nuestras aficiones, que han aparecido en el local y se han quedado, otros que estaban mas contentos con sus partidas privadas en casa y no les gusto el ambiente , un poco de todo, son casi 8 años ya de historia. No somos muchos tampoco por espacio en el local, pero en mi ciudad hay 3 o 4 mas similares unas mas del manga...otras mas de recreaciones historicas, cada uno tiramos un poco para lo nuestro.

Somos ante todo amigos, unidos por los juegos, pero son relaciones muy personales, dentro del grupo de la asociación hay subgrupitos como en un colegio, jejeje, por edades unos estamos mas unidos que otros que son mas jóvenes, es lógico pero dentro todos somos una piña.

No nos lleva nada de tiempo, hacer papeles para las subvenciones 2 veces al año y poco mas, el resto es solo limpiar y jugar, Vamos principalmente los fines de semana pero entre semana también se juntan para eso están los teléfonos y las redes sociales, y también quedamos fuera para cenar o tomar un café.

Para mi es una comodidad, con tanto local de botellón y tal parece que nos unen al saco a todos, si alquilas un local tiene muchas ventajas y es mas fácil conocer o atraer gente con tus actividades porque ya tienes una sede donde quedar con la gente y darte a conocer.

Universidad Pontificia de Salamanca

Nosotros pagamos una cuota mensual de 20 euros para contribuir a pagar el alquiler, y nos va bien de dinero....soy la tesorera...lo se..XD y es una cifra asequible creo yo, tambien tenemos una cuota especial para "jovenes" que es de 10 euros, para aquellos pobrecicos con 30 euros de paga al mes...que comprendo que les fastidia la vida pagar la cuota si a cambio no pueden tener sus gastos. También es cierto que la mayoría de los chavales jóvenes que tenemos (hablo de entre 15 y 20 años) sus padres pagan gustosos la cuota por saber que su hijo/a esta en un local "controlado" y no en la calle borracho y que sabe donde encontrarle y esas cosas. Algunos padres han venido a vernos antes de dar permiso y nunca les han negado la entrada a sus hijos. Además si tu hijo va a casa de los demás a jugar tu tienes que dejar que vengan luego a la tuya y muchos no les gusta eso...a mi madre le reventaba tener 10 personas en el salón de SU casa molestandole... (ya me callo diciendo que actualmente somos unos 20 socios, para que podáis valorar y opinar)

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Eris Panel Online - domingo, 16 de octubre de 2011, 03:41

En este tema sin embargo no voy a entrar a opinar mucho, puesto que no pertenezco ni he pertenecido a ninguna asociación (ni friki ni no friki), y eso que reconozco que son de lo más habitual en este mundillo que compartimos.
Creo que no me importaría meterme en alguna, si se da el caso. Pero quizás me resultaría más fácil si me invitase directamente algún amigo, o si la fundase yo y gente que conozco como dice Drakia. Eso de ir a conocer a un puñado de gente de golpe, que se conocen ya entre sí y tal me da demasiado respeto como para meterme por las buenas.
Eso sí, entiendo que resulte una idea atractiva. Conoces gente con tus intereses, compartes tiempo de las mismas aficiones y cuando un grupo reúne medios se consigue mucho más que luchando cada uno por su cuenta (ventajas como locales propios, quedadas multitudinarias, subvenciones, cesiones, etc).
A ver... seguro que hay millones de asociaciones y muchas famosas entre la gente más puesta, pero ahora solo me vienen a la cabeza asocaciones de rol en vivo como Efeyl por ejemplo. También conozco asociaciones que se han fundado a raíz de foros temáticos, por ejemplo de Canción de hielo y fuego, de rol de Mundo de Tinieblas, etc. Y algunas se mantienen y otras se rompen por líos entre unos y otros, al fin y al cabo todo depende de las personas que lo lleven y la unión que tengan. Y como suele haber dinero de por medio, eso puede acabar mal aunque no sea con la ruptura de la asociación.
Pero como digo, sirven a su cometido y son muy útiles.

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Katoren Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 13:30

Yo tampoco tengo mucha experiencia en asociaciones, pertenezco sólo a una, y bueno, porque me gusta mucho.

Y aunque estoy de acuerdo en lo dicho por Drakia y Eris sobre las asociaciones (que cumplen un gran papel, conoces gente de tus aficiones, evitas que tu casa se convierta en un manicomio, etc...), voy a poner una nota discordante.

Hay asociaciones que son insoportables. Se creen la élite, te admiten si pasas una prueba, llevan su bandera por todas partes, si no eres de los suyos, te miran por encima del hombre con una especie de condescendencia/asco... Las asociaciones

Universidad Pontificia de Salamanca

tienen ese peligro. De pronto, los frikis "se uniforman", y comienzan las ideas megalómanas...

En fin, sigo con las preguntas de la jefa:

¿Son clubes dedicados a un solo tipo de actividad o suelen ser más bien eclécticos? ¿son grandes, con muchos miembros, o pequeños, con pocos? ¿de ámbito internacional, nacional, regional, local?

Hay de todo, tantos tipos como frikis. Pero creo que casi todas las asociaciones tienden a ser bastante locales.

¿Conocéis muchas asociaciones de este tipo?, ¿hay alguna especialmente famosa?, ¿son virtuales o físicas?, ¿dónde se reunen los miembros?, ¿cómo se dan a conocer?, ¿cómo puede uno entrar en ellas?

Sí, de mi tipo hay varias. Dos bastante famosas.
¿Cómo se dan a conocer? Depende. Hay asociaciones que organizan eventos. Es su forma de darse a conocer, y de entrar. Otras son muy famosas por internet, y no cuesta nada acceder a ellas. Otras parecen logias masónicas, donde sólo entras con tres padrinos, instancias escritas con letra gótica, entrega de sangre ante un altar y el sacrificio de un chivo bizco...

¿Qué actividades realizan?, ¿hay que dedicarles mucho tiempo?, ¿requieren la participación activa de sus miembros o son meramente espectadores de lo que las asociaciones organizan?

Mi asociación requiere de la participación activa de sus miembros. No es mucho tiempo, la verdad, sólo algunos días... pero una vez al año se monta el gran sarao, y entonces hay que darlo todo!

¿Hay mucho contacto entre los miembros?, ¿hay buen rollo y amistad dentro de la asociación o por el contrario es más bien impersonal?, ¿existe algún líder o persona que mueva la asociación y que sin su presencia no existiría ese grupo?

En la mía sí hay contacto entre la gente. Y por supuesto que hay una persona que mueve las cosas. Si no, ya se sabe... unos por otros, la casa sin barrer...

¿Tenéis que pagar por ser socios?, ¿se hace algún tipo de recaudación de dinero?, y si es que sí, ¿a qué se dedica ese dinero?

Pago una cuota prácticamente testimonial, que se usa para el alquiler del local.

¿Pensáis que los frikis se asocian más que otro tipo de personas con otros intereses?, vosotros mismos ¿perteneceis también a grupos,clubs o asociaciones que no sean frikis, además de los clubes frikis a los quepertenezcáis?

Sí. Por la propia naturaleza de muchas manifestaciones e intereses frikis, el asociacionismo es un clásico. Yo también pertenezco a la Asociación Cultural de mi pueblo. Y a veces me sorprende lo friki que puede llegar a ser...

¿Creeis que estas asociaciones son importantes a la hora de que exista el fandom?, es decir ¿hasta qué punto el fenómeno friki se sustenta en la existencia de asociaciones?

Digamos que son un gran complemento y un gran soporte, pero tampoco son

Universidad Pontificia de Salamanca

absolutamente imprescindibles.

Y en el futuro ¿qué pensáis?, ¿cada vez habrá más asociaciones?, ¿menos?, ¿su carácter variará de algún modo?

Me imagino que todo seguirá igual.

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Drakia Panel Online - lunes, 17 de octubre de 2011, 17:31

Te doy toda la razón, algunas asociaciones se sienten superiores. Yo también me he topado con ese tipo de grupúsculos de "guays" que por ser de la asociación X se sienten con derecho a ser mejores que tu y sino les bebes las aguas y dices lo superestupendos que son te tratan de gentuza....pero lamentables formas de vida como esas las tenemos asociadas e independientes....es mas del grupo ese con problemas de personalidad que necesita que los demás les alaben y llamar la atención.

Lo he vivido también con clubs deportivos y con otro tipo de asociaciones, así que creo que son mas piques locales (como el madrid-barÇa) salvando las distancias. Al final para entrar en las asociaciones sueles ir porque conoces a alguien de dentro mas que de forma espontánea.

Yo intento ser especialmente amable y atenta con los espontáneos porque es superduro meterse en un grupo de gente que se conoce y integrarse desde 0. Totalmente de acuerdo, por experiencia propia.

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Tika Panel Online - miércoles, 19 de octubre de 2011, 23:56

¿Pertenecéis a algún club, comunidad, o asociación de corte friki?
No, aunque suelo ir a los eventos que organizan anualmente

¿Qué opináis de estos clubes, comunidades, o asociaciónes frikis?, ¿qué función cumplen?, ¿por qué se apunta a ellos la gente?, ¿cuál es su temática?...
Son una buena idea, dan a conocer cosas que quizás no sabías, descubres nuevas series, juegos, comics... y seguramente el ansia de conocer nuevas cosas y ampliar el circulo de amistad es lo que les empuja a apuntarse

¿Son clubes dedicados a un solo tipo de actividad o suelen ser más bien eclécticos?, ¿son grandes, con muchos miembros, o pequeños, con pocos?, ¿de ámbito internacional, nacional, regional, local...?
La mayoría se centran en una sola actividad, como mucho en algo que tenga que ver con su actividad, lo que abarca un poco de todo son mas bien grandes eventos anuales, suelen se grupos no muy numerosos a nivel local, auqnue algunos mediante internet pueden llegar a ser un grupo mas conocido y grande

¿Conocéis muchas asociaciones de este tipo?, ¿hay alguna especialmente famosa?, ¿son virtuales o físicas?, ¿dónde se reunen los miembros?, ¿cómo se dan a conocer?, ¿cómo puede uno entrar en ellas?...
No demasiadas, no me viene ninguna especialmente famosa a la mente, su fama suele ser algo efimera, por lo general son físicas aunque seguramente entre ellos sigan en contacto a través de redes sociales o mensajería, por lo general se reunen

Universidad Pontificia de Salamanca

en casas de la juventud o pequeños locales, algunas en el mismo bar siempre, y por lo general para entrar suele ser a traves de amigos ya miembros

¿Qué actividades realizan?, ¿hay que dedicarles mucho tiempo?, ¿requieren la participación activa de sus miembros o son meramente espectadores de lo que las asociaciones organizan?...
Lo cierto es que eso lo desconozco totalmente

¿Hay mucho contacto entre los miembros?, ¿hay buen rollo y amistad dentro de la asociación o por el contrario es más bien impersonal?, ¿existe algún líder o persona que mueva la asociación y que sin su presencia no existiría ese grupo?...
Ni idea, pero supongo que algun coordinador o simplemente alguien más dedicado que la mayoría siempre tendrán

¿Tenéis que pagar por ser socios?, ¿se hace algún tipo de recaudación de dinero?, y si es que sí, ¿a qué se dedica ese dinero?...
Lo desconozco, pero supongo que de algun modo se financiarán

¿Pensáis que los frikis se asocian más que otro tipo de personas con otros intereses?, vosotros mismos ¿perteneceis también a grupos,clubs o asociaciones que no sean frikis, además de los clubes frikis a los quepertenezcáis?...
No creo, por lo general suelen ser grupos que ya son amigos entre si, los que conozco al menos

¿Creeis que estas asociaciones son importantes a la hora de que exista el fandom?, es decir ¿hasta qué punto el fenómeno friki se sustenta en la existencia de asociaciones?...
Quizá al principio fueran necesarias, hoy en día creo que no son indispensables en absoluto

Y en el futuro ¿qué pensáis?, ¿cada vez habrá más asociaciones?, ¿menos?, ¿su carácter variará de algún modo?...
Imagino que continuarán siendo grupos reducidos, no creo que desaparezcan pero tampoco creo que evolucionen demasiado

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Falken Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 22:15

Pertenezco a un Club de Rol desde hace ya varios años (aunque lo de "Rol" está ahi por poner algo; también hay juegos de mesa, cartas, etc. De hecho últimamente hay mas de lo último que rol en sí :P).

Diria que, aparte de centro de socialización IRL para los frikis, también cumplen un cometido de promoción del frikismo; muchos organizan jornadas, eventos, torneos, proyecciones...una serie que muestra como es un club de fans del manganime y todo lo que conlleva es "Genshiken". Recomiendo ver un par de capítulos, sobre todo a Cris ;P

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de AlienQueen Panel Online - jueves, 20 de octubre de 2011, 23:40

Me temo que en este tema no voy a poder opinar demasiado, puesto que no

Universidad Pontificia de Salamanca

pertenezco a ninguna asociación y la verdad es que no tengo mucho conocimiento sobre el tema...

Sí que conozco por referencias algún club de juegos de rol y de mesa, y alguna asociación/club de lectura fantástica. Ya os digo que no tengo mucho conocimiento, pero creo que las asociaciones que hay son sobre temáticas más bien concretas y no sobre frikismo en general.

Y lo cierto es que tengo muy poco más que añadir al respecto. Ya os digo que en este tema tengo casi total desconocimiento...

Re: III Foro: Siglas, logo y tesorero

de Kramer Panel Online - viernes, 21 de octubre de 2011, 13:46

Bueno, yo no pertenezco a ninguna asociación como tal, aunque antes estaba en una de jugadores de Warhammer y alguna vez me asomé por una de rol (no cuajó mucho, tenía que tirarme media vida en el autobús para llegar al local...). Creo que generalmente sirven como punto de reunión de gente con una afición concreta, como cualquier otro club, al fin y al cabo.

Por lo que he visto normalmente, no tienen por qué ceñirse a una única actividad (aunque tienden a estar relacionadas), no tienen un número de miembros muy grande y suelen ser de ámbito local. No conozco muchas, de todos modos.

Normalmente el tiempo que se le dedique a la asociación depende de cada uno. Podías encontrarte al tipo que se pasaba de vez en cuando, si la novia se lo permitía, y al que dormía en el local. Suelen ser asociaciones donde se busca la participación, y las actividades tienden a ser juegos o viajes a eventos interesantes para los miembros.

Respecto al ambiente, pasa como en cualquier otra asociación. En general se intenta mantener el buen rollo, pero es inevitable que surjan roces e incluso malos rollos. A veces alguien deja el grupo por un enfrentamiento con otro miembro. Lo considero algo normal, no creo que sea algo que diferencie las asociaciones frikis de una banda de música clásica o una peña de futboleros.

Creo recordar que en la asociación a la que pertenecía era necesaria una cuota, aunque muy pequeña. Básicamente para mantener el local y comprar cosas necesarias para las partidas.

Creo que es habitual que la gente sienta la necesidad de asociarse, sea por el manga, el fútbol o porque le guste viajar. Al final tiendes a buscar formar un grupillo con tus mismos intereses para poder llevar a cabo actividades que no podrías hacer tú solo.

Por lo demás, no creo que el fenómeno fandom se sustente en las asociaciones, si bien hay cosas como el rol o los wargames que se ven muy beneficiadas. No me sorprendería que en el futuro aumentaran estas asociaciones, aunque muchas veces internet les come terreno.

Universidad Pontificia de Salamanca

CUARTA SEMANA: AMOR Y OTRAS LOCURAS

I Diario: I love geeks!

¡**Arriba los corazones**! Esta semana hablamos de amor :

Profundizaremos en el tema con un par de foros, pero antes, dedicad unos minutos a escribir en este diario sobre tan interesante tema.

¿Es difícil ligar siendo friki?, ¿o esto es también un simple estereotipo?, ¿son los frikis más tímidos o más lanzados que otras personas?...

¿Es importante para vosotros que vuestra pareja comparta vuestras aficiones?, ¿alguna vez habéis tenido problemas para conjugar frikismo y pareja?...

¿Habéis manifestado vuestro amor de alguna manera especial, que se pudiera considerar friki?, ¿existen diferencias a este respecto entre las chicas frikis y los chicos frikis?...

Y ¿qué opináis de las bodas frikis? aquellas en las que el novio podría ser Batman, la novia Leia y el que los casa Elrond, con BSO como música de fondo... ¿haríais algo así?, ¿os gusta?, ¿os parece excesivo?, ¿creéis que es algo exclusivamente friki o que cada vez más la gente irá "personalizando" sus bodas en virtud de sus aficiones?

Frikismo y amor, ¡ahí os dejo el tema!

AlienQueen Panel Online Última edición: jueves, 27 de octubre de 2011, 21:08

Creo que en este tema voy a tirar también por tierra el estereotipo, siempre desde mi experiencia. Creo que, como en todo, no es que sea más fácil o más difícil ligar por el hecho de ser friki, ni que los frikis seamos más o menos lanzados que otros colectivos. Como todo, va en cada persona. En mi caso personal, he sido tímida hasta el punto de sufrir paro cardíaco al hablar con alguien del sexo contrario (y mírame, casada y con familia...); y tengo un amigo igual de friki que mi marido y yo que colecciona novias...
Sí que añadiré que dentro del colectivo friki, creo que las chicas lo tenemos más fácil que los chicos. Como supuestamente somos menos, jejejeje...

En mi caso sí considero importante compartir mis aficiones con mi pareja. Y lo digo ahora que mi pareja es igual de friki que yo, y gracias a eso los temas de conversación se multiplican, y se comparte el tiempo de ocio sin tener que pensar en "hoy toca ir a ver una friki porque elijo yo y mañana toca una no-friki porque elige él". Al ser una afición llamemosle "peculiar", sí que he tenido problemas en alguna relación anterior para combinar mi frikismo y mi pareja. Y, sinceramente, es un alivio no tener que pensar en si mis aficiones le gustan o no a mi pareja.

¿Manifestaciones de amor friki? Mmm... regalos de originales firmados por ambas partes, el típico colgante de El Señor de los Anillos (que seguro tenemos todas las chicas frikis con pareja, jejeje), libros, cómics, videojuegos... De hecho, alguna vez

Universidad Pontificia de Salamanca

	le he tenido que insinuar a mi marido que no hace falta que siempre me haga regalos frikis, que también soy una chica. En este sentido no he notado diferencias entre chicos y chicas, entre la gente con la que me muevo. ¿Y qué opino de las bodas frikis? ¡Me encantan! De hecho, yo me casé con la música de La Guerra de las Galaxias (sin disfraces) y de El Señor de los Anillos sonando en la iglesia, y los muñecos de mi tarta eran Darth Vader y la Princesa Leia... ¿Excesivo? Pues mientras a la pareja que contrae matrimonio le guste y le parezca bien, perfecto. Y aquí sí creo que es algo exclusivamente friki. El resto de gente que conozco sigue haciendo bodas tradicionales sin pizca de originalidad.
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 27 de octubre de 2011, 19:31
	¿Es difícil ligar siendo friki?, ¿o esto es también un simple estereotipo?, ¿son los frikis más tímidos o más lanzados que otras personas?... Creo que es igual de fácil o de difícil que si no se fuera friki, no creo que altere el serlo o no serlo, pero si es más posible que algunos pocos afortunados/as en el amor busquen refugio en el frikismo ¿Es importante para vosotros que vuestra pareja comparta vuestras aficiones?, ¿alguna vez habéis tenido problemas para conjugar frikismo y pareja?... No mucho, si le gusta bien, si no, pues también xD Mi novio sólo es friki de los simpsons, american dad, etc. Pero no le molan las mismas cosas que a mi. Así que si me disfrazo o hago una partida de rol, ya lo hago con mis amigas. ¿Habéis manifestado vuestro amor de alguna manera especial, que se pudiera considerar friki?, ¿existen diferencias a este respecto entre las chicas frikis y los chicos frikis?... No he llegado a esos extremos... aun xD y los chicos que he conocido tampoco Y ¿qué opináis de las bodas frikis? aquellas en las que el novio podría ser Batman, la novia Leia y el que los casa Elrond, con BSO como música de fondo... ¿haríais algo así?, ¿os gusta?, ¿os parece excesivo?, ¿creéis que es algo exclusivamente friki o que cada vez más la gente irá "personalizando" sus bodas en virtud de sus aficiones? Waaaa a mi me molan un montón!! No para casarme, pero sí para verlas, pero una a lo medieval, a lo celta, o a lo Señor de los Anillos sí que seria grandioso
	Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 26 de octubre de 2011, 02:15
	No es lo mismo ligar siendo friki, que ligar a través de tus aficiones. No sé si alguna vez os habéis intentado acercar a una fan extrema de los zapatos, o a un forofo del fútbol, pero escuchar increíbles parrafadas acerca de una u otra afición, le puede causar hastío a un profano. Otra cosa es que uno sea un friki estereotipado, con escasas habilidades sociales, y poco atractivo. En ese caso ligar es difícil, pero las aficiones son lo de menos. También cabe otra opción, los prejuicios: tener una afición un poco "Underground" puede convertirte en el estereotipo para gente cuyo criterio no acepte un gran número de variables. "Juega al WoW, luego no es atractivo" No resulta descabellado para algunas mentes. Y como hemos comentado, el estereotipo es un fracaso en términos de habilidades para la interacción social. Ojo, los estereotipos no son casualidad. En general los tópicos se forman a base de generalidades. En cierta manera, ni los libros, ni los comics, ni los videojuegos eligen a nadie por sus habilidades en el trato. En cuanto a los juegos de mesa, y los juegos de Rol, los atributos físicos no son los más importantes. La gente en

Universidad Pontificia de Salamanca

	general, busca actividades en las que pueda destacar, o que se le den bien, y los requisitos de estas aficiones engloban a una comunidad en la que potencialmente habrá gente menos atractiva que la media. Ligar depende en gran medida de estas dos cualidades, por lo que en general, si asumimos que parte de la gente con carencias en carisma y atractivo físico se ha situado entre "Los Frikis" para poder buscar la excelencia o integración en una actividad, entonces sí, hasta cierto punto, los Frikis tendrán más dificultades para seducir. Esto, sin embargo, no depende de su condición de frikis, si no que es un resultado derivado del mismo motivo por el que lo son. O, en el caso de que estén integrados en esta etiqueta por otros motivos (Presión grupal, auténtica vocación), se debe a sus condiciones físicas y psíquicas, no a sus aficiones. Puede haber gente con las mismas cualidades creativas e intelectuales que requieren las actividades frikis, que por suerte no tenga que sufrir un físico desagradable (y el complejo del cual la ineptitud social suele derivarse). Por todo esto en General, los Frikis serán más tímidos, porque a priori creen que fallarán, pero esto tiene que ver con los factores que generan al colectivo, no con las condiciones que impongan sus aficiones. En mi caso, por ejemplo, ligar no me resulta para nada difícil y soy bastante lanzado. Es importante tener algo de lo que hablar con mi pareja. Me gusta que mi pareja tenga aficiones, y me parece esencial compartir algunas de ellas, pero no necesariamente todas. Estar cerca de mí, es aceptarme a mí entero, y nunca voy a obligar a una pareja a que se lea un complejo manual de reglas, o a que se vea LAIN entera, pero no toleraría que se permitiesen hablarme de sus salidas nocturnas, si no puedo comentar mis partidas diurnas. Mi última relación (3 años) se rompió porque mi pareja dijo que yo tenía una sana y bellísima relación con un videojuego, no con ella. Sin embargo, en otra ocasión el Wow ayudó a sustentar una relación a distancia. Y el hecho de que una chica hubiese jugado a un MUD durante mucho tiempo me pareció algo atractivo (Yo no fui capaz). A la hora de manifestar mi "amor", la verdad es que a lo sumo he hecho gestos obscenos con un personaje en un videojuego, a mayores de los ocasionales mimos por privado. Recuerdo que a la que rompió por mi relación con un videojuego, le obsesionaba que nos casáramos en el Ragnarok Online. Creo que al igual que lo Friki, cada vez es más Mainstream, el respeto al dogma cristiano estricto lo es cada vez menos (No precisamente gracias a dios, pero gracias). Por ello, cada vez habrá más variedad. Hay cosas que me parecen bizarras, si bien fantaseo con la idea de vestir a mi abuela de Chewbacca, en el fondo me gustaría más algo solemne, y digno de recordar. Por ejemplo preferiría y espero tener un baile de máscaras de etiqueta victoriana, antes que cualquiera de los ejemplos que conozco.
	Katoren Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 19:27
	No, no es dificil ligar siendo friki por ser friki. Como en el caso del tema de las amistades, todo va en la personalidad de cada uno. Lo que ocurre es que, como ya hemos comentado en otro diario, las aficiones frikis son un tanto crípticas aún (por más que intentemos expandirlas), y generalmente, son todavía más masculinas que femeninas. Eso impone ciertas dificultades a la hora de ligar, al menos si eres hombre heterosexual.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Es importante que la pareja comparta las aficiones. Eso suele ser cierto entre los no frikis, y es más importante entre los frikis. Porque un friki suele dedicar muuuucho tiempo a sus frikismos, y si la pareja no lo hace... poco tiempo juntos... no me comprendes... me dejas para irte con tus amigotes... Son frases que, leídas sueltas, son tambien bastante aplicables al mundo no friki, pero en el friki suenan más ciertas XD. Y también es importante que tu pareja no llame (como se ve en muchas series de TV) a tu colección de figuras de Star Wars "tus muñequitos". Aunque no sea friki, al menos tiene que comprender tus aficiones y respetarlas. Eso es así en todo tipo de pareja, pues igual en las frikis. Yo nunca he tenido muchos problemas para conjugar frikismo y pareja, porque mi pareja también es muy friki. Sin embargo, sí ha habido algún enfado del tipo: "Pues bien podemos quedarnos LOS DOS JUNTOS EN CASITA para ver los últimos episodios de Bleach, no sé por qué tenemos que salir CON TODOS LOS AMIGOS a esas jornadas de juegos de mesa...", pero vamos, nada que no se resuelva tirando un dado (es broma, es broma XDDDD). No, nunca he manifestado mi amor de alguna manera que se pueda considerar friki. Soy bastante tradicional al respecto, y él también. Claro, que a la hora de hacernos regalos, pues todo es friki, pero qué se le va a hacer, son las cosas que nos gustan... Me temo que por mi condición gay, no tengo mucha idea de cómo manifiestan el amor las chicas frikis... También te digo una cosa. He visto a no frikis hacer cada "frikada" por amor que vamos... Las bodas frikis me encantan. De hecho (y no es por tirarme el moco), mi pareja y yo ya habíamos pensado en casarnos "con rollo friki" antes de que se popularizaran... ains, qué poco originales... Me gustan, lo haría, y espero que cada vez más gente "personalice" su boda, y a ser posible que vayan pasando de la Iglesia (y así matamos dos pájaros de un tiro... acaban con la religión y expandir el frikismo XDD). Casi todo el mundo tiene que gastarse un dineral cuando va de boda... ¿por qué no hacerlo, al menos, de forma original y divertida? Para ser el "día más importante de tu vida" (pfffffffffffff), debería ser un día que no olvides nunca, que tu familia y amigos recuerden mucho tiempo... tanto los frikis (que es de esperar que se lo pasen muy bien) como los no frikis (que pensarán "¿qué coño hago disfrazado en una boda?")
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 17:46
	Sí que es difícil ligar siendo friki, pero es difícil ligar con otras personas que no son frikis o que tienen una idea equivocada de lo que es ser friki. Entre frikis es más fácil entender las rarezas de cada uno y eso y además son más capaces de lanzarse a intentar algo que con otras personas. A mí me pasó en un expomanga algo muy divertido, yo iba sin colsplay y había por allí dos chicas vestidas de sirvientas de una serie, bastante guapas las dos, y curiosamente fueron ellas las que se acercaron a mí, me pidieron que me hiciera una foto con ellas y que les diese el tuenti y demás, lástima que por esa época no tenía tuenti y no se lo pude dar, además creo que se lo tomaron a que no quería saber nada de ellas pero bueno. Yo he salido con chicas que eran frikis y la verdad es que se nota bastante, puedes hacer cosas que con otras chicas no he podido hacer porque no les gustaba y eso, por ejemplo ir al estreno de una peli de ciencia ficción, o quedarse una tarde en casa viendo anime. Creo que está bien compartir aficiones, pero no veo que sea algo necesario. Nunca he expresado mi amor de forma friki creo, y si lo he hecho no me acuerdo al verdad, pero puede ser divertido siempre y cuando tu pareja entienda de que va el royo claro. Y las bodas frikis me parecen una forma muy original de casarse, es distinto y divertido, habrá a gente muy tradicional a la que le moleste, pero que se aguanten.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Birgitte Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 15:24
	En general, siendo una chica, creo que resulta más fácil ligar siendo friki. Sin entrar en si los chicos con los que puedes ligar te gusten o no, la realidad es que, por pura cuestión de números, tienes más posibilidades (o tenías... no sé cómo está la distribución por sexos ahora, pero me da la impresión hay bastantes más chicas frikis). Otra cosa es que esas posibilidades encajen con lo que uno busca, claro. Para mí es importante tanto que mi pareja comparta algunas de mis aficiones como que tenga aficiones propias de las que pueda hablarme. Compartimos el frikismo como compartimos otras cosas. Lo que considero más relevante es que, al ser ambos más o menos igual de frikis, "hablamos el mismo idioma", y podemos hacernos referencias rápidas sobre libros, o películas, o memes, sin tener que explicar de qué hablamos (y muchas veces sin que otros lo entiendan), lo cual crea una gran sensación de complicidad en la pareja. Una boda, para mí, debería ser un momento especial, en el que la voluntad de los contrayentes esté por encima de la de su familia y contenga "claves" importantes para ellos. Si ambos son frikis, ¿por qué no una boda friki?. Hay quien lo toma con más solemnidad y otros con menos. En mi caso, una boda de estilo medieval me parece preciosa, mientras que una en la que los novios e invitados van vestidos de Super Mario me chirría bastante. Pero claro, en mi tarta de boda los muñecos eran pitufos vestidos de novios, yo qué voy a decir. XD
	Kramer Panel Online Última edición: lunes, 24 de octubre de 2011, 20:02
	Ups, nos metemos en terreno pantanoso esta semana... Bueno, creo que hay algo de verdad detrás de la idea de que es difícil ligar siendo friki, aunque creo que es algo que sucedía más hace años, cuando el estereotipo de friki tímido y poco sociable era más común. Ahora, conforme el fenómeno se extiende, las cosas cambian mucho, y los más tímidos (que los hay, pero como en todos lados) son una minoría. Creo que es importante compartir aficiones con la pareja, aunque eso no significa que sea necesario compartirlo absolutamente todo. Por tanto, vale con tener cosas en común, que se disfrute haciendo en pareja, aunque luego los dos no quieran jugar al rol el viernes por la noche. No creo que haya muchas diferencias por sexo en este caso (al final todos somos igual de extraños en lo que respecta al amor, qué le vamos a hacer). Y no, creo que nunca he manifestado amor de forma friki... Bueno, quizá algún piropo extraño, pero nada del otro mundo. En cuanto a las bodas frikis, no es algo que yo haría (ya sale cara una boda normal, ¡como para complicarla!), pero tampoco me parece especialmente ridículo. Si es lo que los novios quieren y les hace ilusión, ¿por qué no darse el gustazo en un dia tan importante? Además, bien llevado, puede ser especialmente divertido y original...
	Eris Panel Online Última edición: domingo, 23 de octubre de 2011, 03:13
	La verdad es que así a lo tonto prácticamente todos mis ex han sido de alguna forma frikis... jeje. Me parece muy importante congeniar también con alguien en aficiones, como ya dije para la amistad, y lo aplico aquí también. Es una forma de compartir el tiempo, las bromas, los gustos, etc. Pero de ahí a demostrar mi amor de una forma friki... no, creo que no lo he hecho. Aunque bueno, los regalos siempre van a ir en ese sentido :P Seguramente pueda salir con alguien no friki, pero si no se deja convertir ni un

Universidad Pontificia de Salamanca

poco... ¡será difícil! al fin y al cabo yo creo que cada vez es más inusual que teniendo inquietudes e imaginación no tengas alguna afición que pueda considerarse friki: videojuegos, libros, series, tal o cual. Claro que eso no convierte a alguien en friki, ahí llega el tema de cuáles son los límites a la denominación y que a mí no me parece una frontera demasiado clara*. Por otro lado también es verdad que si sueles quedar con este tipo de gente, tus amigos son así, al final ahí es donde más probabilidades tienes de conocer a alguien que te atraiga y acabéis juntos.

A ver, ¿es difícil ligar siendo friki o no? Esa es una buena pregunta. Yo creo que como chicas lo tenemos más fácil porque normalmente hay mayor proporción de chicos que de chicas en nuestros grupos, o en cualquier "convención" friki. Así que además te tratan como una reina. Pero a lo mejor la otra parte sí que se encuentra en más falta de ligue... aunque eso es lo que se dice siempre en general, ¿no? que las chicas lo tienen más fácil para ligar que los chicos. Y además si nos ponemos en la piel de alguien cuyas aficiones suelen conllevar relacionarse con chicos en su gran mayoría, encontramos muchos frikis tímidos o incompetentes para estos temas... y muchos que acaban con novias que no son nada frikis pero después de tantos años de sequía ya les da igual... una chica es una chica, y si está buena ya sí que da igual si va de rosa y escucha a Bisbal... juas. Esos comportamientos me repelen bastante.

*En fin, llegamos a la idea de que al final el término "friki" entendido entre otras cosas como alguien tímido y que liga poco puede llegar a convertirse sencillamente en un estereotipo muy concreto porque si tuviésemos que incluir a todas las personas a las que le gusta algo friki acabaríamos llenando la categoría y desbordándola. Yo me considero friki porque tengo unos gustos alternativos que van un poco a contracorriente de lo habitual (metal en vez de pop, fantasía épica en vez de Crepúsculo y Millenium, juego de rol en vez de discoteca...). Para mí los estereotipos no son la verdad absoluta, ni mucho menos. No me gustan, pero he de reconocer que se basan en algunos comportamientos que se reproducen mucho. Se dice que las personas más inteligentes son en general de menor atractivo físico. Y los frikis suelen ser bastante inteligentes y más inseguros o más tímidos. Pero esto solo es una forma de simplificar la cantidad de personas y comportamientos distintos que hay en un mismo mundillo y quedarse con las pautas generales.

Y bueno, las bodas frikis... a mí me parecen tan perfectas como otro tipo de boda cualquiera. De hecho hasta me haría más ilusión asistir a una boda friki que a una normal, evidentemente, sería mucho más entretenido. El hecho en sí de casarse en el siglo XXI me parece que ha perdido prácticamente todo el significado... ya es algo que se revoca a los dos meses si hace falta. Pero si aún así personalmente en el momento creyese o quisiese hacerlo, directamente no haría boda con invitados, me parece algo personal y que no quiero compartir, así que en mi caso ni boda normal ni boda friki, pero ojalá alguno de mis amigos la haga alguna vez... jajaja. En fin, creo que cada cual "diseña" ese día en la medida de sus aficiones y sus gustos... pondrá esta o la otra canción, elegirá una iglesia o el juzgado, etc. Pero claro, los frikis tendemos a ser más imaginativos, y si ya vamos a un rol en vivo trajeados... por qué no hacerlo en una boda ;)

I Foro: Palabras de amor

I Foro: Palabras de amor

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 14:12

No es San Valentín, pero esta semana nos toca hablar de amor :

¿Habéis terminado el diario? Pues entonces, podéis pasar a profundizar en el tema en este foro.

Universidad Pontificia de Salamanca

Uno de los estereotipos del friki es que es una persona que le cuesta ligar ¿es eso cierto? Y de serlo ¿por qué?, ¿se trata de timidez, falta de interés por el sexo opuesto o una dificultad para conjugar aficiones y pareja?

¿O acaso no es ninguna de esas cosas y al contrario de lo que la gente cree los frikis son unos ligones (y ligonas) ?

Por otro lado ¿cómo es el amor desde el punto de vista friki?, ¿se diferencia en algo a las relaciones de pareja de otro tipo de personas?, ¿se hacen diferentes actividades juntos?, ¿se intercambian otro tipo de regalos?, ¿y qué me decís de las bodas frikis?

Por cierto ¿dónde iría a ligar una persona que se considera friki?, ¿hay cabida al romanticismo en las convenciones, los vivos y los foros de internet?

Ufff…. ¡Creo que hay tema para rato!

Re: I Foro: Palabras de amor

de Eris Panel Online - domingo, 23 de octubre de 2011, 03:56

Uys... me toca a mí inaugurar el tema, jeje. La verdad es que es tan amplio y complicado que no sé casi ni por dónde empezar. Y es que no me gustan los estereotipos pero en este caso salen soooolos xD.

No me parece en general que los frikis seamos "ligones o ligonas", pero sí es cierto que como toda persona "sexuada" (:P) tenemos ganas de marcha, ya las exterioricemos más o menos. Nuestras actividades como ya he dicho antes no implican generalmente quedar y salir a una discoteca a ligar, a beber, etc. Nuestras actividades son más "intelectuales" y por tanto eso dificulta un poco el asunto. Pero también puede depender de ello que en el grupo friki sean muchos más chicos que chicas y entonces nosotras lo tengamos más fácil y nos traten mejor, mientras que ellos puede que no se coman una rosca. Esa proporción influye bastante tanto para ligar como para el trato que nos den a nosotras, por lo acostumbrados que estén a nuestra presencia xD.

Y es que eso de que no saben ligar, son más tímidos, más cortados... pues hombre, en los casos que yo conozco se cumple mucho, con honrosas excepciones... Para eso creo que internet hace un servicio estupendo (y no hablo de porno, malditos pervertidos :P), poniendo en contacto gente con el mismo tipo de gustos y que se encuentran por ejemplo en el Wow y luego quedan... parte del trabajo ya lo has hecho por internet y luego solo es cosa de que haya química, en vez de tener que currártelo de 0.

Las parejas frikis hacen cosas frikis juntos, está claro. También los regalos tienden a ser frikis, jeje, pero no hay tampoco que pensar que son cosas alejadas de la realidad... un disco en concreto, en vez de regalar otro, un libro de Pratchett en vez de un libro de Stieg Larsson, una figura de warhammer en vez de una figurilla para hacer bonito en la estantería, una camiseta de Juego de Tronos en vez de una de la tienda X... en fin.
Y las bodas frikis no creo que sean muy corrientes, la gente tiende a hacer las bodas tradicionales para que asista su familia/amigos ya que muchos se negarían a ir a algo tan friki como una boda con temática Star Wars o Señor de los Anillos... pero a lo mejor se pueden hacer dos eventos, igual que la civil y la eclesiástica, o la oficial y la que se hace al borde de la playa. Ni idea, cada vez se tiende a ser más creativo porque las bodas normales aburren hasta al más pintado... y a mí me parece

Universidad Pontificia de Salamanca

perfecto, vamos. Yo siempre estoy a favor de hacer lo que le apetece a los novios pasando de lo que opine la familia, que para algo es su día especial.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Drakia Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 13:00

Una vez mas creo que no es cuestión de ser friki o no sino de carácter. Yo prefiero salir con gente con aficiones afines a las mías que con gente que no, pero porque por mi carácter no me gustaría tener que elegir entre hacer las cosas que me gustan o estar con mi pareja, sobre todo si se pueden tener las 2 cosas.

Todos los novios que he tenido han sido frikis, menos uno que casualmente duro poco porque si yo tengo que soportar borracheras y partidos de futbol porque el no puede soportar comics, pelis frikis y partidas de rol. Pero ya digo que igual es casualidad.

Conozco mucha gente con parejas no frikis y familia y no hay problema, tienen que distribuir su tiempo, ratos con los amigos y responsabilidades familiares, pero no tienen ningún problema.

Bodas frikis buenos....excepto una medieval, que al final no se llevo a cabo yo las bodas que he visto han sido de lo mas normales, pero a la hora de entrar al restaurante pues pusieron la marcha imperial y el novio tenia un sable laser para cortar la tarta, pero vamos nada del otro mundo

Re: I Foro: Palabras de amor

de Kramer Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 20:09

Bueno, yo creo que ese friki tímido y con dificultad para relacionarse es cada vez menos común, aunque siga existiendo. Tampoco creo que vaya exactamente ligado a tener esas aficiones, sino que el que es introvertido y no tiene mano con las chicas, pues... Se va a casa a pasar un buen rato con Lara Croft, que esa no es complicada de manejar :P

Ligones... No, eso no. Tampoco nos vayamos al otro extremo xD

Creo que el frikismo puede verse reflejado en la relación de pareja muy a menudo, sobre todo si ambos son frikis. Como ya han dicho, en cosas como los regalos o las cosas que se hacen juntos. Aunque no siempre se van a compartir todas las aficiones frikis, y a veces los puntos en común que hacen que esas personas estén juntas serán otros.

Las bodas frikis me parecen muy poco comunes, aunque sean llamativas. Supongo que no es tan fácil organizar algo así sin que resulte cutre, lo normal es optar por una tradicional (o no casarse, mejor, ino hagáis locuras de esas, chicos!).

Y por supuesto que hay cabida al romanticismo en convenciones, vivos y foros... ¡Anda que no han empezado relaciones o se han tenido "incidentes" en esos sitios!

Re: I Foro: Palabras de amor

de Birgitte Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 15:49

Que yo haya visto, hay de todo. Tímidos, tímidas, ligones, ligonas, parejas estables,

Universidad Pontificia de Salamanca

parejas inestables, grupos en los que todos los que los componen han tenido algo con algún otro miembro (con mayor o menor continuidad)... vamos, como en botica. Depende más de la personalidad que de las aficiones. Pero sí que es verdad que si tu lado friki es más social (ya sea en foros o juegos online o en encuentros, jornadas, vivos, etc) estás conociendo gente nueva y reuniéndote con otros con bastante asiduidad, y eso ayuda mucho a crear lazos.

La gran ventaja de salir con un friki, para mí, es que por lo general (excepto algunos que son verdaderos obsesos de uno o dos temas y parece que no pueden hablar de otra cosa, pero lo mismo pasa con la política o el fútbol a otra gente) se puede hablar con ellos de muchos temas, no sólo por una cuestión de cosas en común, sino también de manera de pensar, es como si fueran (fuéramos) más dados a las elucubraciones y el pensamiento imaginativo. Y por, supuesto, está la cuestión de los regalos. Siempre hay algún detalle que regalarle a un friki, a poco que lo conozcas. :P

En cuanto a ligar, hay muchas posibilidades. La más socorrida y cómoda es internet, claro, porque puedes ir directamente a sitios donde sabes que habrá gente con tus mismas aficiones y con los que nunca te faltará conversación. Pero lo mismo se da en eventos y salones varios. Y bueno, el rol en vivo... es que los hombres ganan mucho en armadura, y que ellos me corrijan si no, pero parece que las chicas también ganan mucho con corpiño o túnica. XD
A lo mejor es que yo le doy mucha importancia a la conversación, pero creo que si conoces a una persona en un entorno en el que para empezar ves que tenéis aficiones comunes y cosas de las que hablar, hay mucho terreno ganado respecto a conocerla en un bar ruidoso y poco iluminado donde apenas puedes intercambiar palabra. Se avanza más, digamos.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Katoren Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 20:14

Totalmente de acuerdo con lo dicho.

El tema está en la personalidad de cada uno. Como en toda pareja, hay que saber compatibilizar aficiones y amor, y si los dos tienen aficiones comunes, pues mejor que mejor...

Así que en tema de amor, los frikis somos iguales que el resto. ¿Actividades juntos? Pues claro, las que nos apetezca, como a una pareja normal... ellos igual prefieren ir de paseo por el Retiro, y nosotros a una jornada de puertas abiertas de un club de rol... ¿Regalos? Pues como bien ha dicho Eris, ¿para qué te voy a comprar esta camiseta de rayas azules, si ES EVIDENTE que ésta de Juego de Tronos te va a gustar más?

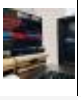
Las bodas frikis me fascinan. Mi pareja y yo ya tenemos pensado montar algo así. Puestos a que todos los invitados se gasten un pastón (sobre todo las chicas) en trajes y zapatos (que luego te saldrán ampollas), ¿qué mejor que gastarlo en una gran... boda de disfraces? Además, eso te obliga a casarte por lo civil sí o sí. Tanto mejor. Y es cierto que eso de casarse ya no es necesario en absoluto para vivir con tu pareja toda la vida, pero bueno, a mi me gustaría firmar los papeles esos que te desgravan en Hacienda montando una gran fiesta vestido de shinigami, qué se le va a hacer XDDDDDD

Y desde luego que hay romanticismo en convenciones, roles en vivo y MMORPGs. Son, como ya han dicho todos, lugares dónde se comparten muchas aficiones. Y eso

Universidad Pontificia de Salamanca

siempre es terreno ganado.

P.D: Me apunto lo de que los hombres ganamos en armadura XDDDDDDDD



Re: I Foro: Palabras de amor

de Falken Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 22:57

Aunque he visto de todo en el mundillo, es cierto que de media hay un pelín mas de hombres tímidos o torpes a la hora de interactuar con las mujeres (sean frikis estas o no).
Pero vamos, eso no quita que también me encontrara con casos de jolgorio vario en roles en vivo, donde todas las noches (y a veces no solo las noches) hay tanto folleteo que se puede oler.

Por suerte o por desgracia, en esto, creo, somos prácticamente iguales al resto de los mortales.

Ahora bien, en cuanto a donde ligar, es evidente que en los ambientes por los que se mueve. Tanto en los que coincide con gente mas "normal" (Starbucks, un parque, whatever) como en convenciones, clubs, etc. Y por supuesto, internet. Admitiré por aquí que no habria conocido a...uhm...un tercio de las chicas que he conocido si no fuera por esta maravillosa herramienta. Hablo de internet. Joder. xD

Pero que eso, que es muy útil ^^

Re: I Foro: Palabras de amor

de Eris Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 14:44

Internet ha abierto muchísimo el campo de conocer a gente... cuantísima razón :D Ahora bien, creo que cualquiera podría servirse de Internet para encontrar personas afines en gustos y pensamiento, y no solo los frikis. Para algo hay foros de todo tipo de cosas... política, deportes, música... al final todos somos igual de susceptibles a relacionarnos también por aquí.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Horologist Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 04:11

[[Un discreto hola a todos ^^]]

Como digo en el diario, creo que el estereotipo del friki, es un estereotipo porque existe o ha existido una generalidad que va en esa línea.
En mi opinión, no obstante, no son las aficiones - que es lo que caracteriza a a un friki - lo que condiciona las habilidades que uno tenga para ligar.
Sin embargo es necesario tener determinadas virtudes para disfrutar de la cultura "friki": gusto por la lectura, imaginación, algo de ingenio...

Aunque no todos tenemos escaso atractivo (físico o personal) a cambio de estas cualidades, hay quienes solo son inteligentes, buenos lectores, y si eso, creativos...

¿Porqué estas personas se aficionan a aquello que es friki? Pues porque pueden disfrutarlo y ser buenos en ello: competir en videojuegos, divertirse en partidas de rol, o disfrutar de un libro al que su cara no le importa y que no espera de él un gran

Universidad Pontificia de Salamanca

interlocutor.

Estas personas obviamente no serán grandes hedonistas, no son el alma de la fiesta. Con un físico deplorable no van a ser bailarines, y tampoco les veo de humoristas.

Por ello,unos se unen al club de ajedrez, otros se centran en los estudios, y otros tantos se aficionan a "lo friki". Algunas veces las tres cosas.

Esto no significa que todos los frikis sean fe@s e inept@s sociales, solo que hay más entre los frikis que entre, por ejemplo, los aficionados a posar para fotografía, o al monólogo del tipo Paramount Comedy.

Por todo esto decía, el estereotipo tiene parte de verdad, pero la relación causal no viene de las aficiones que uno tenga.

También hay que decir que el tópico se ha debido de ver influido porque los frikis a los que se les da mal ligar son aquellos que por sus escasas habilidades sociales no dan a conocer de sí mucho más que unas cuantas aficiones particulares antes de generar rechazo. Si encuentro una chica que me parece atractiva o interesante, señalaré de ella estas virtudes antes que el hecho de que sea friki.

Por seguir, creo que las aficiones son "Complicadas" de explicar a veces, por desconocimiento de la pareja. Hay miles de mujeres animando a sus chicos en un partido de fútbol, o respetando su espacio para jugarlo, yo mismo he estado en las gradas del Rugby femenino. El deporte se respeta porque está culturalmente reverenciado. Sin embargo parece que es más raro esperar que me aplaudan cuando gano un duelo en Leyenda de los cinco anillos, o cuando quiero dejar de chatear para echar un League of Legends. Y más allá de no aplaudir (Yo lo hago en los partidos de Rugby, aunque no entienda lo que pasa), en ocasiones ni siquiera se respeta el espacio privado. Este problema no es exclusivo de los frikis ni universal en las relaciones sociales que yo, u otr@ friki mantenga, pero sí quizá son más frecuentes.

Para todo aquello que concierne a las relaciones frikis, creo que al ser tan aficionados a un fenómeno de la "Subcultura" los frikis generan un juicio crítico a través del que observan a la cultura. Por ello, en general, todo lo que hacen está más cerca de lo que ellos desean, que de lo que "Está mandao". Por supuesto, en ocasiones lo que más desean es aquello que está culturalmente aceptado, simplemente es menos raro ver divergencias en relación con la corriente principal.

Las Bodas frikis no son tan raras, hay estadounidenses que se casan vestidos de Elvis, hay bodas en los estudios Universal, bodas por el rito Indio... Las aficiones obviamente influyen en nuestra forma de ver las costumbres de nuestra cultura, tanto para bodas, como para regalos y actividades.

En cuanto a dónde ligar, las mareas de cartelitos suplicando contacto físico en el Expomanga de Madrid muestran dónde van y cómo Cierto tipo de frikis. Hay cabida para el romanticismo por supuesto, en todas las convenciones y en los foros dado que a priori, compartes una afición o varias con l@s participantes, y eso suele ser un plus.

Por otro lado, y personalmente ser friki no es lo primero que abandero, ni lo que condiciona la forma y los lugares donde encuentro espacio para que haya ligoteo, en cualquier sentido. No es que lo oculte, pero en general cuando quiero hacer brotar una conversación fluida no pregunto a la gente por sus opiniones acerca del último tomo de manga que haya leído, ni del último suplemento de rol que me he bajado. Hay muchas más cosas en las personas que suelo conocer, y en mí, que se pueden

Universidad Pontificia de Salamanca

tratar antes de saltar a un tema tan específico como un género de literatura casi exclusivamente Japonesa que se lee en viñetas, originalmente al revés que las del tebeo y en la cual considero que una decena de autores valen mucho la pena (Solo es un ejemplo).

PD: Mis disculpas por la extensión, os diría que me tenía que poner al día y eso, pero es mentira, yo creo que voy a ser un brasas todo el rato xD.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Eris Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 14:39

Bienvenido

Qué te voy a decir yo... que sigas siendo un brasas, porque me ha gustado tu tochopost xD y estoy de acuerdo en unas cuantas cosas. Aún así, yo creo que ser friki depende más de ser creativo y tener imaginación que de que se te dé mal algo de cara a la galería. No es que no sepas socializar y por eso te refugias en un libro que no te exige ese tipo de habilidad, sino que tienes un mundo interior más allá de los demás. A lo que me refiero es que fue antes el huevo que la gallina :P No es que te lleve completamente la contraria sino que podría explicar por qué ser friki no implica ser un inepto o ser menos atractivo sino que puede ir de la mano o puede haber alguien que sea imaginativo y guapo y carismático, todo junto, pero será menos frecuente.

Sobre lo que dices de las bodas... refiriéndonos exclusivamente a España (y no a EEUU donde ya se sabe que la vergüenza se la dejan en casa) yo sigo pensando que las bodas frikis son algo más bien raruno de ver en nuestra sociedad. Aunque es posible que en un futuro se popularicen, claro. Quizás cuando se vuelva legal casarse en el WoW sin tener que salir de casa... jajaja.

Y en cuanto a ligar o a acercarse a alguien... ¿no te resulta mucho más fluido saber que puedes hablar de cualquiera de tus aficiones "frikis" que omitir esa parte del discurso? No digo que no se pueda hablar de otra cosa, de hecho puede que yo haga lo mismo. Pero como te encuentras con pocos frikis en la vida diaria por casualidad, cuando encuentras a alguno como que una parte de ti "ronronea" xD.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Falken Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 14:54

Me quedo con lo de ronronear. Es...una definición muy precisa! :D

Re: I Foro: Palabras de amor

de Horologist Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 16:16

Como digo en el post, no necesariamente todos aquellos que podamos ser creativos e inteligentes sufrimos un escaso atractivo (físico, o personal). Me refería precisamente al matiz que has querido recalcar, es perfectamente posible que alguien sea inteligente, guapo, creativo, y tenga gusto por la lectura. (Soy un perfecto ejemplo de ello xDDDDD) Pero es posible que haya gente no tan carismática o no tan guapa que encuentre satisfacción en cosas en las que puede destacar, mientras que otros se diversifican, y puedes conocerles como humoristas, modelos, músicos, o lo que sea

Universidad Pontificia de Salamanca

mucho antes de saber que son lectores de Patrick Rothfuss o de Andrzej Sapkowski.

Como digo, ser friki no implica ser inepto (socialmente), pero hay muchos ineptos entre los frikis.

Lo de las bodas sin duda sigue pareciéndome tan raro como a ti, pero ponía en mi diario el ejemplo que quiero para mí: Un baile de máscaras con etiqueta victoriana. ¿A que ya no parece tan ridículo? No sé, simplemente así será una celebración más mía.

A la hora de ligar, coincidir en gustos sin duda es un placer, y por supuesto que una parte de mí ronronea al encontrar afinidades, pero precisamente por ello, busco coincidir de lo más general a lo más particular. Otra cosa es lo que yo prefiera en términos ideales, o idóneos.

Me alegra mucho que no te haya parecido un coñazo, y que estemos de acuerdo (Quizá con la excepción de las bodas ;)).
Sigo leyendo, que parece que hay muchas respuestas.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Eris Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 23:58

Ya, yo lo que decía es que no veo estrictamente la relación entre que te guste algo y que sea en algo en lo que puedes destacar (lo que dices de que al ser menos atractivos se centren por ejemplo en un videojuego en vez de dedicarse al club de la comedia). Pero es que ni tú ni yo estamos diciendo que todos los frikis somos feos, para nada ;)

En cuanto a las bodas frikis no me parecen nada ridículas (al menos no todas). Espero que no se interpretara eso de lo que puse en mi post ^^

Re: I Foro: Palabras de amor

de Horologist Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 02:23

En general, en psicología se estudia que nos tiende a gustar más, aquello en lo que podemos destacar. De ahí a que haya una relación estricta y formalmente necesaria, no (¡En eso tienes razón!). Simplemente hablo de tendencias que son las que dan lugar a generalidades. A todo esto no solo hay excepciones, hay incluso tendencias opuestas, quizá haya gente a la que le estimula el reto que le suponen los videojuegos, aunque no sean unos ases...

Aún así, es más fácil encontrar personas poco atractivas en un grupo social donde este no es un valor requisito, que en uno donde sí lo es, o suele serlo. Es como rebuscar entre los ganadores de un Premio Nobel a un iletrado, pues lo hay, pero es menos común.

De ahí a que "la mayoría de los frikis sean poco atractivos porque en el mundo friki uno puede disfrutar sin estas virtudes" hay un trecho. Como dices, ninguno de los dos estamos de acuerdo con esta afirmación. Yo creo que el término friki se ha ido asociando a esta imagen de persona poco atractiva porque a veces las personas poco atractivas no dejan mucha más huella que un particular y extraño puñado de aficiones. De las que a veces hablan con las personas menos indicadas...

En cuanto a las bodas, no había interpretado tu comentario de esa forma. A lo que me

Universidad Pontificia de Salamanca

refería cuando aludía a la cualidad de "Ridículo" es que en cierto sentido, las cosas raras, nos pueden parecer hasta grotescas. Citando mi ejemplo, intento expresar que aún siendo raras (En el sentido de escasas), lo que antes podría haber sido una herejía o una visión grotesca, ahora solo es rara en términos de que no ocurre mucho.

Con esto lanzo la hipótesis de que es posible que la tendencia al cambio sea que se vayan haciendo más numerosas con el tiempo. Por aquello de que en el imaginario cultural no están vistas necesariamente como algo ridículo.

En otros términos, cuando bromeo con vestir a mi abuela de Chewbacca, sí que lo veo ridículo... Pero ¿Quién sabe? en mucho tiempo quizá esto sea el equivalente de rendir un tributo a las Meninas, de Velázquez. xD A veces las reglas más estrictas surgen por tonterías (Como el movimiento de la Reina en el ajedrez).

PD: Estamos muy de acuerdo en casi todo, pero contesto por aquello de darle chicha al debate. Tampoco quiero que me veas como un cabezón, o un brasas.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Eris Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 02:59

/agree. De hecho me recuerda a uno de los argumentos que usé en el diario... Poniendo un ejemplo muy tonto, si hablamos de una reunión de modelos, que viven de su físico, seguro que encontramos un porcentaje mucho más alto de gente atractiva que en una convención de matemáticos. Y es que unos se juntan por una cosa, y otros por otra, y no se puede tener todas las virtudes reunidas... o al menos, habitualmente no se puede :P

PD: ¡Invítame a tu boda victoriana! ^^

Re: I Foro: Palabras de amor

de Birgitte Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 12:05

Por responder a lo de las bodas... (lo pongo aquí aunque se haya nombrado ya varias veces). Yo creo que en España lo que pasa es que aún tenemos muchas pegas puramente prácticas. Es decir, puedes firmar el registro (que es lo que tiene valor legal) en la Iglesia o en el Juzgado, pero no tenemos la costumbre de, por ejemplo, que en vez de ir todos a la iglesia, el cura se acerque a tu casa, o a tu playa favorita, para celebrar la boda en tu jardín o a la orilla del mar. Y mucho menos el funcionario del ayuntamiento o del Juzgado. Es un poco una pescadilla que se muerde la cola, porque estando así la cosa, celebrar una ceremonia fuera de los "lugares habilitados para tal efecto", por así decirlo, implica ir a firmar primero, y hacer una ceremonia especial por tu cuenta después. Así que quien decide casarse dos veces para poder celebrar como le dé la gana es la gente que está muy convencida o tiene muchas ganas de que sea algo diferente, porque requiere un esfuerzo extra.

Una vez nos vayamos desprendiendo de ese costumbrismo tradicional, yo estoy bastante segura de que mucha de la gente que ahora mismo se casa por la iglesia porque "es una ceremonia más bonita", empezarán a plantearse elegir primero el sitio y el tipo de enlace que prefieren. Y empezaremos a ver muchas más bodas hawaianas, bodas silvestres, bodas de piscina y ese tipo de cosas que, por supuesto, incluyen las bodas frikis de todo tipo.

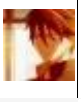
Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Palabras de amor

de Komuro Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 16:01

Pienso lo mismo que respecto a lo de las bodas. En cuanto se superen esos problemas seguro que se empiezan a ver más bodas diferentes, divertidas y originales.

Hace años recuerdo que mi profesora de inglés se casó en un castillo y ella iba bestiada como Fiona (Shrek), todo rollo medieval vamos. Muy bonito!



Re: I Foro: Palabras de amor

de Komuro Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 15:54

Perdón por la ausencia!! he estado muy liado la verdad...

Además me molesta porque me encanta este tema, pero no tengo mucho más que decir, estoy de acuerdo con todos los que decís que lo de ligar depende más de cómo sea la persona, de su personalidad, a que sea friki o no.

Últimamente he estado saliendo con gente friki por la noche, y la verdad es que no ligan nada, pero creo que también es porque no se lo proponen, porque ellos de momento son felices saliendo con sus amigos a hacer el imbécil por ahí. Eso sí, he de decir que cuando han querido ligar (por ejemplo en las vacaciones en la playa de este año) ha sido un fracaso absoluto!! Jajajaja sus técnicas no creo que sean las más adecuadas para ello, pero ellos sabrán. Hablo todo el rato de ellos porque a mí en especial no me gusta intentar anda con gente que no conozco de nada, me parece raro, prefiero ir poco a poco y conocer a la gente antes.

Re: I Foro: Palabras de amor

de Tika Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 19:37

Uno de los estereotipos del friki es que es una persona que le cuesta ligar ¿es eso cierto? Y de serlo ¿por qué?, ¿se trata de timidez, falta de interés por el sexo opuesto o una dificultad para conjugar aficiones y pareja?
Se trata de que si se es fea o no se tiene carisma, seguirá siendo igual de fea y sin carisma siendo friki que siendo choni, quizá hace años si era el frikismo un campo de nabos, pero hoy en dia está algo más igualado como para influir

¿O acaso no es ninguna de esas cosas y al contrario de lo que la gente cree los frikis son unos ligones (y ligonas) ?
Quizá generalizando serán menos ligones por lo físico, pero más ligones en lo emocional, siempre generalizando

Por otro lado ¿cómo es el amor desde el punto de vista friki?, ¿se diferencia en algo a las relaciones de pareja de otro tipo de personas?, ¿se hacen diferentes actividades juntos?, ¿se intercambian otro tipo de regalos?, ¿y qué me decís de las bodas frikis?
No creo que sea diferente tampoco, quizá al conocer los gustos de otra persona se prefiera hacer un regalo más friki porque sabes que le gustará que no una chorrada para quedar bien, o quizá prefieran pasar alguna tarde juntos en alguna tienda tematica en vez de un bar, pero aparte de eso no habrá demasiada diferencia

Por cierto ¿dónde iría a ligar una persona que se considera friki?, ¿hay cabida al romanticismo en las convenciones, los vivos y los foros de internet?
Supongo que como todo el mundo, en cualquier sitio donde se pueda conocer gente nueva, la chispa puede saltar en cualquier lado

Universidad Pontificia de Salamanca

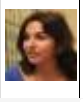
Re: I Foro: Palabras de amor

de AlienQueen Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 21:14

Lo malo que tiene entrar el jueves es que está todo ya dicho...

Me temo que mi post al respecto va a ser muy, muy cortito, porque estoy básicamente de acuerdo con todo lo dicho.

II Foro: Friki + No friki = ¿X?



II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 16:21

Abrimos otro pequeño foro para recabar vuestra opinión sobre las **"parejas mixtas"**, es decir, cuando un miembro de la pareja es un poco friki (o mucho) y la otra persona no lo es.

¿Lo consideráis problemático?, ¿por qué?, ¿qué tiene de negativo?...

¿Es difícil conjugar aficiones y pareja?, ¿es misión imposible que una pareja no friki se lleve bien con tus amig@s que sí lo son?...

¿Puede una persona llegar a abandonar sus aficiones porque su pareja no las comparte?, ¿qué opináis de ello?...

¿O quizás es que los polos opuestos se atraen y este tipo de parejas funcionan a la perfección?, ¿qué tienen de positivo las parejas mixtas?...

¡El debate está servido!

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Eris Panel Online - domingo, 23 de octubre de 2011, 04:10

Bueno... quiero creer que desde el momento en que han elegido ser pareja es que no consideran un obstáculo tener aficiones diferentes... Conozco a amigos a los que no les supone ningún problema y llevan ya tiempo juntos. Pero claro, el amor a veces es incomprensible; yo por mi parte no entiendo mucho del tema porque mis parejas han sido casi siempre todas bordeando si no directamente frikis, me resulta más fácil entablar lazos cuando compartes tu "pequeño universo/multiverso paralelo" jajaja. Pero hay personas que no necesitan ser amigos ante todo, antes que pareja, o quizás son más abiertos de mente que yo, quién sabe.
Al final lo que tiene que haber es una tolerancia de uno y otro hacia las aficiones de su pareja. A la pareja no friki no tiene que molestarle o parecerle rarito lo del frikismo, y de hecho a veces se tiende a intentar pasarlos al lado oscuro... y algunas cosas se pegan xDD. Pero definitivamente creo que en este caso funcionan mejor los mismos polos que los polos opuestos, solo hay que ver la desesperación con la que los chicos frikis buscan una novia friki con la que poder jugar a la Play o irse de tiendas frikis en vez de a buscar ropita ;P

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Drakia Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 15:21

Universidad Pontificia de Salamanca

En esto es cuestion de encontrar un equilibrio, yo entiendo que si tu pareja no es friki pues tampoco vas a rallarle todo el dia con lo mismo.

En los casos que yo conozco es todo llegar a un acuerdo, ni hay que estar todo el dia rodeado de amigos frikis, donde la pareja se puede encontrar fuera de lugar, pero para ir al cine por ejemplo da lo mismo con quien vayas, no tiene que ser un grupo excluyente.

Lo malo es los casos en que la pareja de planta en que NO y es un constante caso de negación a todo, ni figuras, ni quedar con esos "raros", disimulando que eres "normal" y escondiendote delante de sus amigos y familia.

Sinceramente.....mucho tienes que quererle y muy poco tiene que quererte la otra persona a ti si le das vergüenza ajena hasta el punto de que te prohibe tener tus aficiones y te esconde de la gente.

Que vale....si en la primera comida familiar te presentas vestido de Naruto.....pero es que en ese caso hasta mi madre te parte la cara por payaso...no se es que casos extremos tampoco he conocido asi que sin niñatos/as de por medio una pareja madura que se quiere no debería tener ningún problema de convivencia. En vez de sabanas de Darth Vader pones un poster en la pared del pasillo y todos felices.

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Kramer Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 20:11

Hombre, normal que te partan la cara si vas de Naruto, pero, ¿y si vas de Darth Vader a esa primera comida familiar? ¡No hay huevos a ponerte la mano encima, vamos! :P

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de AlienQueen Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 21:17

Pues dependiendo, porque como haya por ahí un Obi Wan igual se monta la de Dios XD

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Birgitte Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 16:05

Depende del grado de tolerancia de ambos. Si, por ejemplo, tuvieseis una pareja que se dedicase a la física cuántica, que os llevase a reuniones y congresos de cuántica, donde todo el mundo no hablase de otra cosa que de si los neutrinos pueden ir o no más rápidos de la velocidad de la luz, o que si la Teoría M es mejor que la Gravedad Cuántica de Bucles... jodería un poco, ¿no? A menos que también fueseis físicos teóricos.

Con los frikis pasa algo así. Si sales con un no-friki, y cuando lo juntas con tus amigos se siente desplazado porque sólo habláis de cosas que no entiende y chistes privados, hay demasiada incompatibilidad, y uno de los dos lados, sea la pareja, o sea los amigos, va a acabar perdiendo tiempo en relación con el otro. Pero si todos hablan de cosas que interesen a todos, o cuando salen temas frikis se integra a la pareja en la conversación explicándole lo básico si es preciso (de forma no pedante), puede ser perfectamente compatible.

Universidad Pontificia de Salamanca

No estamos toodo el tiempo haciendo sólo "cosas de frikis", también tenemos otras aficiones y vivencias, que casi cualquiera puede compartir con nosotros. Y además, el punto de vista de alguien "de fuera" puede ayudarnos a relativizar las cosas, que a veces nos tomamos muy a pecho temas que no son precisamente vitales.

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Katoren Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 20:27

Para todas estas preguntas, estoy convencido de que el nivel de frikismo no afecta en absoluto. Simplemente, son personas con aficiones diferentes. No creo que las aficiones frikis se diferencien (para estos asuntos que tratamos en este foro) de las no frikis.

Mientras los dos sean conscientes de que tienen aficiones diferentes (no importa que sean frikis o no), tendrán que aceptarlas y llegado el caso, compartirlas. Si no, vaya mierda de relación, ¿no?

Con el tema de "los amigos", pues lo mismo. Tu pareja, sea friki o no, se podrá llevar bien o mal con ellos, sean frikis o no.

Si alguien abandona cualquier tipo de afición por culpa de su pareja... bueno, yo lo llamaría egoismo por parte de la otra persona... vaya mierda de relación, ¿no?

Y no creo que los polos opuestos se atraigan, como caso general. Siempre he pensado que para que una pareja funcione, deben tener bastantes más cosas en común que opuestas

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Falken Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 23:03

En mi caso no sabria aportar nada que no hayais dicho ya, sobre todo porque todas las parejas que he tenido eran frikis en mayor o menor grado.

Pero vamos, de los casos que he conocido, solo he visto uno de los de que la chica intenta esconder las aficiones de su chico...y no acabó nada bien la cosa.

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Eris Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 14:41

Es que esconder cosas ya implica que la cosa va a ir mal... para que una relación mixta funcione tiene que no haber prejuicios por una parte u otra, aunque no llegue al extremo de "voy a probar a compartir tus aficiones yo también". Pero de ahí a mentir sobre lo que te gusta u ocultar lo que le gusta a tu pareja... ¡mal vamos!

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Drakia Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 00:17

Lo de dejar las aficiones por la otra persona, tampoco creo que sea bueno llegar a eso, yo ya he dicho que por ejemplo mi padre es friki pero por la vida y tal pues no

Universidad Pontificia de Salamanca

puede ser TAN friki como el quisiera. Mi madre ya le dijo que nada de comprar mas espadas que ya hay muchas en casa.

Bueno, tiene 55 años, se puede comprar lo que le de la gana pero si sabe que a mi madre no le apasiona tener espadas a tamaño real en el salón como decoración pues no se compra mas y ya esta. Supongo que si se compra mas tampoco le diría nada mi madre....pero bueno es algo normal. Yo tengo mi cuarto lleno de posters de hadas y Luis Royo y Victoria francés y de figuras del WOW, y tambien me dice que deje de comprarme tantas mierdas que ya tengo una edad.....y me compro las que quiero pero tambien intento moderarme y no poner cosas demasiado cafres en casa (no se poner un ejemplo...telarañas y candelabros por las paredes...no se...) si a ella no le gustan tampoco cuesta tanto trabajo el hoy por mi mañana por ti....yo tambien voy de compras con ella cuando me lo pide y odio ir de tiendas pijas llenas de cosas rosas.....y ella cuando vamos por ahí se mete en las tiendas góticas y finge que no le importa ver las pintas de la gente. XDDDD

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Horologist Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 04:32

Una vez más en esto, está el tema de si uno no tiene virtud alguna destacable o si solo resulta ser un friki. Si uno inicia un proyecto de pareja y pretende sustentarla en compartir forzosamente, o en cercenar aficiones de otra persona porque no corresponden o a pesar de que no correspondan con las suyas... Pues no, no va a ir bien.
Puede ser problemático, claro, ya ejemplifiqué en mi anterior post que la incomprensión de determinadas aficiones puede mermar el respeto por las mismas. La incomprensión deriva de que hay aficiones a las que nuestra cultura y formación básica da más cobertura que a otras. Cuando las aficiones de la pareja resultan inexplicables, es más difícil respetarlas. No obstante, y de fondo, es un problema de respeto, no necesariamente de incompatibilidad en las aficiones.

Que una pareja ajena al fandom se llevara bien con unos amigos frikis dependerá de si yo y mis amigos tenemos virtudes y rasgos de identidad que se puedan compartir con alguien a quien "lo friki" no le interesa. En mi caso esto es posible, y no lo considero difícil. Ahora, tiene que haber un tiempo para todo, yo no veo LOST, pero no castigo ese tema de conversación en toda conversación en la que surge. De nuevo a mayor afinidad, las facilidades se multiplican, pero también se repite un problema de fondo que no dista del simple respeto.
Sin duda una persona puede abandonar sus aficiones porque su pareja no las comparta. Este ya es un problema de respeto hacia sí mismo. Es triste, pero puede resultar útil para lograr objetivos que uno valore más. Personalmente, no lo comparto.
Las Parejas mixtas pueden tener en el ámbito de lo positivo la conservación de un espacio privado y personal en el cual el congénere no pretende incidir. Muchas veces las parejas se restan espacio, y de esta manera hay un refugio para estar solo.

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Komuro Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 16:12

Pues todo depende del respeto que tenga la pareja ¿no?

No lo veo muy problemático, puedes ser friki y estar con una persona para nada friki sin ningún problema, si la otra persona respeta tus aficiones, incluso creo que no hace

Universidad Pontificia de Salamanca

falta ni que las entienda.

Puede ser más difícil conjugar las aficiones de un friki con un no friki, pero algo habrá que les guste a los dos, además pienso que en una relación siempre hay que tener un tiempo para uno mismo, y ese tiempo puede ser perfectamente el mundo friki.

Positivo puede ser que puedes aprender mucho de cosas de las que no tienes ni idea o de las que no sabes mucho a través de tu pareja, puede ser divertido mezclar aficiones, a lo mejor salen cosas muy divertidas o a lo mejor no. jajajaja

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de Tika Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 19:49

¿Lo consideráis problemático?, ¿por qué?, ¿qué tiene de negativo?...
Ninguno, casi hasta positivo por que te permite tener tu espacio

¿Es difícil conjugar aficiones y pareja?, ¿es misión imposible que una pareja no friki se lleve bien con tus amig@s que sí lo son?...
No creo que sea difícil si todos ponen de su parte y se respetan, es preferible que la gente continúe siendo lo que es a querer transformarse de repente en lo que no se es

¿Puede una persona llegar a abandonar sus aficiones porque su pareja no las comparte?, ¿qué opináis de ello?...
Tal vez, quizá más que por la pareja, sea por la falta de tiempo, otras obligaciones, distanciamiento de los amigos, nuevas aficiones o que simplemente prefiere el coito a otras actividades algo menos placenteras xD

¿O quizás es que los polos opuestos se atraen y este tipo de parejas funcionan a la perfección?, ¿qué tienen de positivo las parejas mixtas?...
Yo prefiero que cada uno sea lo que es, sería muy aburrido que le guste exactamente lo mismo que a ti y también sería tedioso que no le guste absolutamente nada, lo ideal es un termino medio.... casi imposible de encontrar, pero todo es adaptarse

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de AlienQueen Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 21:22

Es todo cuestión de respeto, si ambos respetan las aficiones del contrario no habrá ningún problema.
Desgraciadamente, por mi experiencia, el problema es la falta de respeto (o de no tomarte en serio) que tienen los no frikis con las aficiones frikis. Especialmente si eres chica. Como que no comprenden que una chica pueda saberse de memoria la línea argumental de Los Vengadores... Y poco a poco van dejando de lado tus aficiones para centrarse en las suyas, hasta que te hartas de ceder tú siempre y todo se va a tomar vientos... (Puede que me haya puesto un poco personal en este caso, pero es lo que he conocido).

Reconozco que todo es más fácil y más cómodo si tu pareja comparte aficiones. ¡Y más divertido!

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

Universidad Pontificia de Salamanca

de Falken Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 22:15

Jo, habia conocido muchos casos de chico friki + chica "normal", pero que lo cuentes desde un punto de vista de chica geek me llega a la patata

Pero vamos, independientemente de quien de los dos sea el alternativo, tu pareja siempre ha de respetar y aceptar tus aficiones. Cualquier otra cosa para mi es la antesala de un relación muy muy corta.

Re: II Foro: Friki + No friki = ¿X?

de AlienQueen Panel Online - viernes, 28 de octubre de 2011, 19:26

Igual podíamos plantear cómo se sufre el machismo siendo una chica friki...

Y por supuesto fue un problema de respeto. Sin respeto no hay relación. O, como bien has dicho, antesala de relación muy, muy corta...

Actividad creativa: Amor de ficción Tarea

Para esta actividad vamos a tener que hacer uso de nuevo de vuestra **creatividad e imaginación**, ¿estáis list@s?

Si tuviérais que elegir como vuestra pareja sentimental a cualquier personaje de ficción relacionado con el mundo friki ¿a quién escogeríais?

¿Qué personas o personajes del mundo friki os atraen como pareja?, ¿qué rasgos os atraen de ellos?, ¿su físico, sus ideas, su carácter, las cosas importantes que han hecho...?

¿Por qué creéis que funcionaría esa relación?...

Subid esta información en un archivo (Mejor si es PDF), podéis incluir **fotos** o **dibujos**. Podéis elegir a un personaje o a varios. De cualquier edad, especie, sexo o planeta natal. Lo que queráis, pero tenéis que explicar los **motivos** de cada elección. Recordad que el que más se lo curre optará a los premios al mejor panelista.

Que nadie se ponga celoso, es un amor de ficción [1]

FALKEN:

Amy Mizuno. Básicamente porque tiene la mayoria de las cualidades que aprecio en una chica real: Es inteligente, culta, modesta, algo torpe y tímida tal vez…y bueno, es muy guapa.

[1] Nota: Varios de los panelistas entregaron esta actividad en PDF y al convertirla a Word se han perdido el formato y algunas de sus imágenes y peculiaridades.

Universidad Pontificia de Salamanca

Además me encanta el pelo corto (aunque a algunas chicas les quede genial largo, claro).

ERIS

Khardan. "La bronceada piel de sus fornidos hombros brillaba a la vacilante luz de la tienda. Después se quitó el turbante y sacudió el negro y rizado pelo. Shir lo llamaba su gente, el león. Feroz y temerario en la batalla, se movía con

Por allá por mis quince añitos me leí la trilogía de La rosa del profeta, de Margaret Weiss y Tracy Hickman y creo que este fue mi primer "amor de ficción".

Lo que más me llama la atención de él es su osadía y descaro, y su orgullo. Pero las hormonas tuvieron su participación en el asunto… xD, la verdad es que un hombre atlético, moreno, de rasgos afilados y de ojos negros y profundos difícilmente me iba a causar indiferencia.

También creo que jugó un papel importante el hecho de que se tratase de un guerrero. No es alguien débil, que se deje influir o que no sepa protegerse. Lucha, y vence, es respetado, hijo del líder de la tribu, y posteriormente califa.

Es curioso porque no se trata de alguien que destaca por sus atributos intelectuales (vive en el desierto, no sabe leer), pero es un personaje astuto y buen estratega, un líder carismático. Quizás inconscientemente buscaba a alguien que me complementase en todo en vez de buscar a alguien muy parecido a mí. Es más fácil admirar las virtudes que no tienes o tienes en menor medida, y entonces las buscas en la otra persona… que además así sería capaz de completarte; por muy autosuficiente que te consideres, siempre buscas al final que la otra persona sea aún más sólida que tú para que te pueda apoyar, incluso si esto es muy idealista porque todos tenemos nuestras debilidades. Hoy en día no creo que Khardan pudiese resultar "mipareja" porque es demasiado cabezón y prejuicioso, pero aún así sigue atrayéndome.

Edad: 25.

Raza: Humano, nómada.

Apariencia: Un guerrero musculoso, moreno y de pelo rizado, tez bronceada por el sol, ojos negros, barba.

Rasgo principal: Orgullo.

Profesión: Guerrero.

Lo que más me atrae:

1. Físico.

2. Carácter.

3. Ideas.

Haplo Patryn. "Qué bien recuerdo ese momento, hace cinco años. Me disponía a entrar de nuevo en el Laberinto cuando tú emergiste de él. Sangrando, casi incapaz de caminar, agonizante. Pero me miraste con una expresión que nunca olvidaré: una expresión de triunfo. Habías escapado, los habías vencido. Apreció aquel aire triunfal en tus ojos, en tu sonrisa exultante. Luego te derrumbaste a mis pies."

Se trata del protagonista del Ciclo de la puerta de la muerte, de Margaret Weiss y Tracy Hickman. Es de los pocos -por no decir el único- personaje que tiene una gran evolución en mi aprecio a lo largo de la saga. Empecé odiándole y acabó encantándome hasta el punto de que junto con Richard y Apollo, son los personajes que de forma más realista podría considerar como mi posible pareja.

Universidad Pontificia de Salamanca

En fin, por qué elegirle a él. No se trata de alguien excesivamente bueno en nada, como suele ser el caso. Es un tipo inteligente que ha aprendido a sobrevivir a base de palos y que aún así conserva la entereza y cierto magnetismo personal. Alguien que no se jacta de nada pero que ha vivido mucho y sufrido, y a pesar de todo sigue conservando la capacidad de disfrutar de la vida. La superación personal y la experiencia es lo más importante que me llama la atención de él. Su madurez, sus prioridades y sus ideas, que van evolucionando a lo largo de la saga, me parecen muy bien conseguidas. Me atraen las personas que tienen las cosas claras y no se dejan manipular, pero a la vez tienen su corazoncito, aunque lo mejor es que no lo entreguen fácilmente.

Edad: Unos 30 años.

Raza: Patryn.

Apariencia: Un chico de cabellos castaños con las puntas blancas, ojos claros, y las manos vendadas porque tiene prácticamente todo el cuerpo cubierto de tatuajes.

Rasgo principal: Inteligencia.

Profesión: Viajero y aventurero.

Lo que más me atrae:

1. Ideas.

2. Carácter.

3. Físico.

TIKA

Han Solo, porque es un personaje independiente pero que a pesar de ello lucha por lo que cree justo, tiene carisma, demostró gran corazón al salvar a chewi , esclavizado por el Imperio, y tiene gran habilidad pilotando la nave mas rápida de la galaxia

¿Por qué creéis que funcionaría esa relación?... ¡Porque lo tendría atado a la pata de la cama! xD

La verdad es porque me gusta mucho el mundillo en el que se mueve, y que está siempre de un lado a otro con la nave y podría conocer multitud de sitios.

KRAMER

Supongo que toca dejar suelta a la bestia y entrar en ese tema… ¡personajes de ficción a los que me tiraría!

Universidad Pontificia de Salamanca

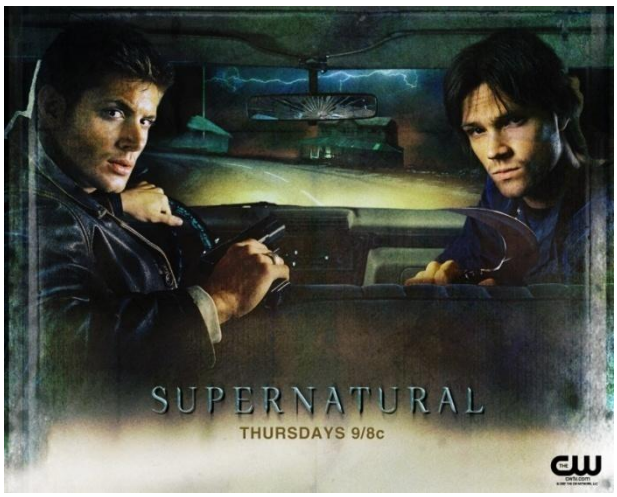
Vale, creo que la primera tiene que ser ella, la mujer más bella del mundo, joven, inteligente, un tanto loca y además… ¡Targaryen! Lo cual implica pelo blanco y ojos violetas, lo que la hace interesante sin decir más. Aunque evidentemente no sea una diosa como la Daenerys de las novelas, la actriz que interpreta a ese personaje en la serie de televisión es mona a rabiar.

Hay que sumarle también el hecho de que la muchacha tiene tres dragones cada vez más grande y es heredera a un trono, así que es algo así como el príncipe azul, pero en femenino y sin dar grima. Lo mejorcito de Canción de Hielo y Fuego, probablemente. Sigamos, sigamos… Vale, voy a poner a mi gran amor del mundo del videojuego, porque aunque deben haber pasado siglos desde la última vez que nos vimos, ¡sigo enamorado de la mejor invocadora que ha parido Final Fantasy! Esta lo tiene prácticamente todo: es guapa, adorable, con un corazón de oro… ¡Y ademas, tiene poderes magicos! Tiene un ojo de cada color, lo cual le da un puntillo especial. Y tengo que felicitar a los diseñadores por su peinado. Yuna solo tiene un defecto, y es que se tuvo que ir con el utbolista rubiales del cuento… También tengo que admitir estar enamorado de uno de los bichos que invocaba… ¡Bahamut! Es posible que tenga un problema con las mujeres dueñas de dragones. Van dos de dos.

Y para terminar con alguien del mundo de la televisión… ¡Amy Pond! The Girl Who Waited. La última e inigualable compañera del Doctor en sus viajes a través del tiempo y el espacio. Porque además de ser una preciosidad, sus expresiones siempre lo dicen todo, su risa te hace querer reír, su cara de sorpresa te hace abrir mucho los ojos. Es la compañera ideal, una persona con la que siempre puedes contar, que no se rendirá ante nada ni te abandonará pase lo que pase (salvo que seas su hija, quizá). Si el Doctor la escogió, tuvo que ser por algo… Y lo mismo va por Rory, que esperó 2000 años para poder reencontrarse con ella. Ah, y es pelirroja. Larga vida a las pelirrojas. Hasta aquí mi contribución a la lista de las mujeres más adorables, sorprendentes y poseedoras de dragones que el mundo friki tiene para ofrecer. ¡Manténganse a la escucha para futuras (o pasadas, que con el Doctor rondando nunca se sabe) novedades!

DRAKIA

Los chicos de Supernatural



KATOREN (Katoren es varón homosexual)

4. Alphonse Elric (Full Metal Alchemist)
Sensible, tierno, pacífico… sólo que su alma está encerrada en una armadura de aspecto terrible. Pero ¿y qué? Amable, incapaz de hacer daño a una mosca, y valiente y sacrificado cuando su hermano tiene problemas… Lo que viene siendo un alma noble. Que luego resulta que encima, cuando recupera su cuerpo, estaba buenísimo, ¡pero ya me había enamorado antes! Sería una relación de esas que todo el mundo diría "si es que sois tal para cual".
3. Viktor Krum (Harry Potter y el Cáliz de Fuego)

Universidad Pontificia de Salamanca

Casi todo lo contrario a Alphonse Elric, pero esa faceta de malo que se vuelve bueno es irresistible… Tiene esa dosis de desafío en una relación. El "sé que no eres tan duro, y te lo voy a demostrar". Resultó que, a pesar de ser una estrella internacional, duro, frío y todo el día con cara de mala leche, Krum era un tío estupendo, tímido y galante. Sería una relación de esas de "pulir" lo que la gente opina de tu pareja, para que vean lo que tú ves. ¡Genial!

2. Naruto

Está bueno, y ya. Es cabezota, muy cabezota, sus sentimientos tienden a ser nobles, pero también es gamberro, despistado, gritón y malhablado… Sería el típico "polvo de una noche". Yo creo que por eso es el hentai que más consumo XDDDDDDDD

1. Link (Saga de Zelda)

Y encabezando la lista, el perfecto y arquetípico Link. Guapo, humilde, llega a ser un gran héroe, valiente, noble, siempre dispuesto a ayudar a la gente, siempre con una sonrisa en la cara… ¡y encima, con orejas puntiagudas! Y esa es mi lista… como puedes ver, me importan poco sus "logros"… siempre prefiero mirar su carácter y claro, si están buenos XDDDDDD

HOROLOGIST

Si pudiese conseguir que un personaje de ficción, en términos "frikis", fuera mi pareja. Elegiría sin duda alguna a Muerte, de Sandman. Aparte de que es presentada como la persona más comprensiva, paciente y buena del jodido universo. Alguien que brinda "Paz" a todos por igual, Muerte es atractiva, inteligente, y poderosa. De hecho, convertirla en mi pareja probablemente me libraría de la propia muerte. Hay ejemplos en el Cómic, como el de Nada, que prueban que esto sería así.

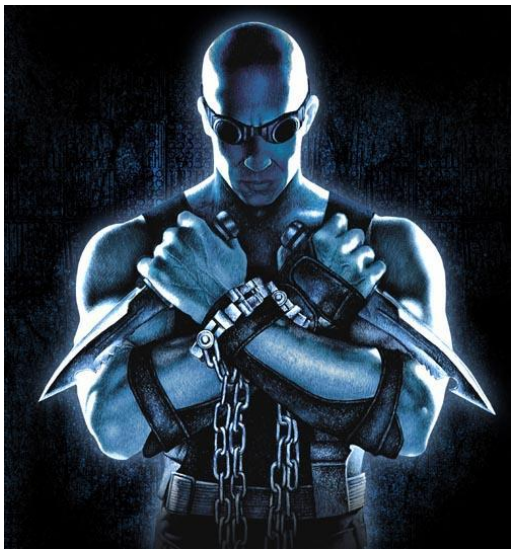
De todas formas esta pregunta es un poco compleja de más. No creo que la dinámica que yo fuese a establecer con un personaje fuera a ser positiva por las cualidades del personaje, si no por la dinámica de relación que se generara entre nosotros. Quizá aunque a priori Muerte parezca la más virtuosa, a la hora de la verdad, me relacionaría mejor con otro ser…

No obstante, y dado que la reflexión es en estos términos, he aquí mi respuesta.

BIRGITTE

Cuando tenía 6 años, leí por primera vez La Historia Interminable, y me medio enamoré de Bastián Baltasar Bux. Con 11, me volví a medio enamorar de Trancos, en El Señor de los Anillos (ojo, de Trancos, que no de Aragorn. Cuando se convertía en rey ya no me gustaba). A los 15, me enamoré del todo de Lucas Corso, el protagonista de El Club Dumas, y posteriormente del capitán Diego Alatriste, que al fin y al cabo es un trasunto de Corso. Con unos cuantos años más, rondando los veintitantos, me volvían loca los tipos peligrosos pero íntegros (ahí entraba también Alatriste), con valores propios y pocos escrúpulos. John McLane el de La Jungla de Cristal, el asesino convicto Riddick (salía en la peli Pitch Black y tuvo tanto éxito que la secuela ya se llamaba Crónicas de Riddick), Lobezno de los X-Men, Batman en las sagas de El Caballero Oscuro en adelante…

Universidad Pontificia de Salamanca



(Ea, una imagen de Riddick, para alegrar la vista)
Ahora, con el paso del tiempo y la edad que tengo, el personaje que más me atrae es el comandante Samuel Vimes, de la Guardia de Ankh-Morpork, en la saga del Mundodisco. Es un hombre íntegro, honesto, hábil, inteligente, con mucha experiencia de la vida, y buen padre. Nunca pensé que "buen padre" fuese una de las características que me atrajesen en un personaje de ficción, pero el reloj biológico se ve que no perdona… XD
Supongo que las características de los personajes que mas sexys me resultan son la fuerza de carácter, un marcado sentido del honor y la integridad, la capacidad de defenderse (y defender a su pareja e hijos) física y mentalmente , la inteligencia y creatividad para la vida en general y para salir de los problemas en particular, la experiencia vital y la lucidez. Si además son físicamente grandes de tamaño, con espaldas anchas y manos como sartenes, mejor. Hace tiempo que dejaron de atraerme los bisoños e inexpertos, ahora me gustan los hombres hechos y derechos, y a poder ser, con barba.
El hecho de que la relación funcionase… bueno, se me suele dar bien elegir a los hombres que encajan bien conmigo, pero no creo que con los ficticios me fuese igual de bien. Para empezar,
es una cosa complicada que yo pudiese atraer a alguien con esas características, pero por mi parte soy muy adaptable y no creo que me costase convivir con un tipo especialmente raro, me gustan los raros y los sé llevar.

II Diario: Hablamos de sexo

¿Qué pensábais, que no íbamos a sacar el tema del sexo? Claro que sí, pero mucho ojo, recordad que primero tenéis que rellenar las actividades anteriores relacionadas con el amor ¿ya está? ¡pues adelante!

En este apartado vamos a hablar en primer lugar del **material friki con contenido para adultos**:

¿Qué opináis del material friki con sexo explícito, es decir cómics, videojuegos o dibujos animados?, ¿qué ejemplos conocéis?...

¿Lo utilizáis a menudo?, ¿sólo alguna vez?, ¿al margen de vosotros, creeis que muchos frikis utilizan este tipo de material?...

¿Qué tiene de específico o diferente al material para adultos "convencional"?, ¿creeis que hay personas no frikis que utilizan manga erótico u otros materiales para adultos de corte friki?...

Y en el resto de materiales frikis no específicamente para adultos ¿qué papel juega el sexo normalmente?, ¿está muy presente, poco, nada?, ¿más o menos que en otras novelas/películas/juegos de fuera del fandom?...

Por otro lado, en segundo lugar vamos a hablar de **hábitos de conducta** ¿se vive el sexo de manera diferente cuando se es friki?, ¿en qué sentido puede ser diferente?, ¿pensáis que

Universidad Pontificia de Salamanca

entre los frikis hay más promiscuidad que entre otros grupos?, ¿más sexo en solitario?, ¿más liberalidad con el sexo?, ¿o menos?...

Entendemos que este tema puede ser delicado para algunas personas, así que recordad que sois vosotros quienes marcáis la cantidad de información que queréis dar. Os recuerdo que la publicación de resultados será totalmente anónima. Me gustaría presentaros este tema como un aspecto más de la vida, tan ameno de comentar como cualquier otro .

PD: Al pasar por esta sección no olvidéis contribuir al glosario friki, seguro que hay muchas palabras por explorar.

AlienQueen Panel Online Última edición: viernes, 28 de octubre de 2011, 19:21

Me temo que aquí no voy a opinar demasiado. Considero que el sexo entra dentro de la esfera íntima de cada persona, y que de ahí no debe salir.

Sí que diré que no creo que en este tema los frikis seamos diferentes de los demás, cada uno hará lo que le guste con quien le guste y cuando le guste...

(Siento no ser de mucha utilidad en este aspecto...)

Tika Panel Online Última edición: jueves, 27 de octubre de 2011, 19:34

¿Qué opináis del material friki con sexo explícito, es decir cómics, videojuegos o dibujos animados?, ¿qué ejemplos conocéis?...
Creo que muchas veces actúa en gancho como en las peliculas hace unos años, por lo general es un extra sin valor real, su única utilidad es que justo en ese momento entre alguien en tu habitación y se piense algo raro, creo que no es necesario que sea explicito, con insinuar lo que va a pasar es suficiente

¿Lo utilizáis a menudo?, ¿sólo alguna vez?, ¿al margen de vosotros, creeis que muchos frikis utilizan este tipo de material?...
Depende del material, escenas hentai, o sexo en algún videojuego no da para mucho xD quiza los japoneses si sean mas dados al ''uso y disfrute'' de ese material, pero es poco habitual aquí

¿Qué tiene de específico o diferente al material para adultos "convencional"?, ¿creeis que hay personas no frikis que utilizan manga erótico u otros materiales para adultos de corte friki?...
Supongo que depende del material, si es algo como hentai, comic o juegos seguramente poca gente tanto del mundo friki como del no friki hagan el uso de el, si es material con actores reales no creo que exista mucha diferencia tampoco con el material real convencional

Y en el resto de materiales frikis no específicamente para adultos ¿qué papel juega el sexo normalmente?, ¿está muy presente, poco, nada?, ¿más o menos que en otras novelas/películas/juegos de fuera del fandom?...
Por lo general de manera muy suave, escotes, situaciones algo embarazosas y poco más

Por otro lado, en segundo lugar vamos a hablar de hábitos de conducta ¿se vive el sexo de manera diferente cuando se es friki?, ¿en qué sentido puede ser diferente?, ¿pensáis que entre los frikis hay más promiscuidad que entre otros grupos?, ¿más sexo en solitario?, ¿más liberalidad con el sexo?, ¿o menos?...
Nuevamente no creo que exista una gran diferencia, habrá de todo, desde gente que interprete mientras a un personaje, pero creo que la mayoria de los frikis son como cualquiera no friki, en pelotas somos todos iguales ^^

Universidad Pontificia de Salamanca

Kramer Panel Online Última edición: jueves, 27 de octubre de 2011, 17:02

El sexo... Esa figura omnipresente y a la vez completamente oculta, tapada y disimulada en nuestro mundo. Está por todas partes, siempre tratada de formas extrañas, y no es distinto en lo que al frikismo respecta.

Creo que el material friki con sexo explícito es exactamente lo mismo que el que no es friki: una forma de pasarlo bien, de disfrutar de ese lado más íntimo de cada uno de nosotros. Hay quien disfruta con los extras, hay quien prefiere lo más clásico, eso ya es cosa de cada cual. Lo primero que me viene a la cabeza es el hentai y toda la sexualidad que suele envolver al anime. En Occidente es algo extraño, aunque para los nipones no resulta tan raro. Tienen una forma muy distinta de la nuestra de ver el sexo, culturalmente, y eso hace que nos puedan parecer extraños.

No es algo que me interese especialmente, aunque creo que es bastante popular, aunque solo sea como algo "curioso" o morboso por salir de la pornografía actual. También aparecen, de vez en cuando, películas porno que emulan los argumentos de Star Wars o Piratas del Caribe, aunque subidos de tono... ¡Supongo que todo lo que sea innovar y experimentar tiende a resultar atractivo!

En cuanto a la presencia del sexo en el resto del material friki... Pues depende. Como he comentado antes, los japoneses ven el sexo de una forma muy distinta, y siempre tiende a haber algo de contenido "picante" en los mangas, o un poquillo de erótica, aunque sea en un tono poco serio. En novelas o películas occidentales, el sexo puede desde estar completamente oculto (como en El Señor de los Anillos) a aparecer por todas partes (Canción de Hielo y Fuego tiene bastante, y la adaptación a serie de la HBO tiene aún más).

Finalmente, no creo que los hábitos de conducta sean distintos al del resto de la gente. En el sexo, uno tiende a dejar un poco de lado el resto de su vida, que se "difumina", y salvo algun detalle ocasional o, tal vez, una mayor imaginación, no hay diferencias notables. Una vez más, cada individuo es un mundo. Oh, y la promiscuidad... ¿Es posible ser más promiscuo que en un instituto actual? Dudo que los frikis superen eso, por más que se esfuercen D:

Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 26 de octubre de 2011, 02:48

Opino que en general el material friki sexualmente explícito, es un conductor suave de transición desde una pasión sobre todo intelectual, a una que se desplaza a las sensaciones físicas. Las sinergias de lo mental con lo sexual se encuentran en lo erótico, y este es por excelencia el valor con que puntúo aquél objeto que pretende excitarme. Aunque por alguna razón, este tipo de material ya no me causa la sensación que lograba hace unos cuantos años...

Conozco Comics pornográficos (Kiss Comix), aunque no era comprador habitual. Una cantidad inmensa de Manga Hentai, videojuegos de la misma índole y dibujo erótico en casi todos sus formatos.

Lo solía visualizar y utilizar mucho, tengo alrededor de ocho gigas sólo en imágenes coleccionadas y ordenadas por series, por autor, y por personaje. El millón y medio de usuarios únicos de 4chan por hora, dice que es un material muy popular. La gente no obstante, no suele reconocerlo.

Lo que tiene de diferente es el entorno, el contexto, y el significado. Es muy parecido al fetichismo que existe con las celebridades. Uno se cree que conoce a los personajes del Manga, por lo que tiene más relevancia fantasear con ellos. Igual que acostarse con un completo desconocido suele ser menos enriquecedor mentalmente que acostarse con alguien a quien uno conoce (Aunque físicamente pueda ser igual de placentero, que conste). Creo que hay personas "no frikis" que usan este material, por el mismo motivo por el que aquellos que se tatúan dibujos

Universidad Pontificia de Salamanca

	de mujeres las prefieren atractivas: Las personas no frikis perciben el atractivo del dibujo igual que los demás, pero obviamente no es una generalidad. En mi vida sexual no intervienen muchos elementos de mis aficiones, ni de las más comunes, ni de las más frikis. Mi vida sexual tiene sus propias aficiones. En cuanto a otros, creo que sí que hay una tendencia, pero no lo considero un rasgo central. Creo que el sexo se vive distinto cuando uno está más ligado a la subcultura, que a la cultura mainstream. Incluso crecer con la relación entre una alumna y un profesor, y entre dos personas cuyos roles esperados serían más cercanos a hermanos que a novios en "La Familia Crece" modifica la forma de pensar, o al menos abre puertas que otra gente tiene cerradas. La promiscuidad entre frikis me parece ante todo más pública que la que se desarrolla entre otros grupos, porque mientras algunos grupos cubren su intimidad por miedo al rechazo (derivado de la idealización de la abstinencia cristiana), los frikis suelen ostentar el afecto recibido como oposición al tópico, o simplemente se han distanciado tanto de la parte conservadora de la cultura en la que viven (conociendo mundos fantásticos con otra forma de ver las relaciones sexuales, o en general, acostumbrando a ignorar el juicio de quienes no les son afines) que no ocultan su vida sexual, ni las virtudes o vicios que tenga. Es probable que haya más sexo en solitario, por imposibilidad, o por rechazo del sentimiento de culpa onanista gracias al juicio crítico adquirido por el constante ejercicio de lectura, comprensión, encarnación de personajes... Por estos mismos motivos habrá posiblemente más liberalidad, pero el juicio crítico y el criterio no necesariamente lleva al aspecto menos conservador del sexo, lo que logra es abrir la puerta a adoptar un punto de vista distinto, y que normalmente es objeto de rechazo.
	Birgitte Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 22:17
	Depende de lo que uno considere "friki". Es decir, piensas en material erótico/pornográfico friki y lo primero que te viene a la cabeza es el hentai, pero, fijándonos un poco en las portadas que se ven en librerías, ¿cuál está siendo la nueva moda en novelas románticas para adolescentes y no tan adolescentes? La temática que triunfa es la fantástica, vampiros, hombres lobo, brujas, una amplia gama de seres sobrenaturales, y hasta viajes en el tiempo. Muchas de esas novelas, por cutres que parezcan, contienen capítulos de sexo explícito. Y en series de TV actuales, como pueden ser True Blood, o Juego de Tronos, que están cosechando mucha audiencia entre gente de todo tipo... bueno, no faltan escenas muy subidas de tono. La verdad es que en la intimidad prefiero otro tipo de materiales, o ninguno, pero sí que he compartido enlaces con los amigos, o visto algún comic o película en grupo, más que nada por la faceta divertida en plan "Eh, tío, mira que tremenda rallada he encontrado". Una noche de pelis en la que parte del programa sea "La noche de los muertos calientes" es un no parar de reir. En cuanto al resto de la gente, nunca me lo he planteado, aunque por lo que conozco creo que hay una mentalidad bastante abierta al respecto. La mayoría de mis amigos lo toman así, como algo lúdico... luego lo que hagan en sus casas ya no sé. XD No creo que haya más sexo entre el material friki, ni siquiera en los comics con fanservice. En general, la impresión que me da es más bien que todavía hay mucho material friki orientado específicamente a hombres, pero eso sólo lo pone al nivel de las películas "para tíos" de ahora, que también ofrecen fanservice. En cuanto a la conducta, no veo diferencias con el resto de la gente. Quizá el hecho de que existan algunos eventos con gran afluencia de público que se realizan cada cierto tiempo en ciudades muy distantes de la tuya, o incluso en el extranjero, te

Universidad Pontificia de Salamanca

	permite, si eres promiscuo, conocer a mucha gente en un entorno más desinhibido, y fomente los "rollos saloneros", pero eso pasa en cualquier parte con similares características, anda que no han habido ligues en sitios como las acampadas del 15M o las de las JMJ.
	Katoren Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 20:28
	Bueno, haberlo hailo... lo que más conozco es el comic, sobre todo el de corte manga (hentai). No conozco muchos más, la verdad... Yo lo utilizo en ocasiones. Mi pareja vive a 400 km de mí, así que tengo que consolarme de algún modo. No suelo usar ese tipo de material, pero a veces sí me da por mirar un poco de yaoi (hentai gay). Pero no sé la aceptación que tiene el hentai entre los frikis. Todos saben que existe, pero también he oído a mucho friki decir "pero tío, que son dibujos animados... vaya enfermo que estás..." XDDDDD En general, es material un poco más extremo que el material convencional (hablo de la media, no de ejemplos ya de por sí extremos). Suele emplear mucho el concepto de fantasía erótica, liberado por el hecho de que, en el fondo, es comic y todo vale. Relaciones adulto-adolescente, entre amigos, vecinos, disfraces, exageración en las proporciones, orgasmos increibles, semen a litros... Quizá algún no friki se acerque a él por curiosidad, pero habiendo tanto material convencional donde elegir, es comprensible que prefieran algo más "real". El resto de material friki no juega (al menos en mi caso) ningún papel en el sexo. Lo mismo que el resto de artículos de fuera del fandom. Como mucho, alguna película que te ponga especialmente tierno... pero puede ser peli friki o no... Habitos de conducta. Me temo que, como en tantas cosas, todo vuelve a depender de la personalidad de cada uno. No creo que haya ningún rasgo definitorio de "sexo entre frikis". Se bromea con eso de tirar dados para escoger la postura (dados de rol, los otros ya se venden en tiendas eróticas XD) o para decidir cuándo correrse, pero no dejan de ser bromas (¡espero!). No creo que haya más promiscuidad, ni menos. No somos un colectivo definido por sus actividades sexuales, eso seguro. ¿Más sexo en solitario? Bah, el mismo que en el resto de colectivos. ¿Más liberalidad? Pues posiblemente, como ya dijimos en la sección de amistad... en general, los frikis no nos preocupamos de lo que hacen los demás, frikis o no... tenemos bastante claro el "vive y deja vivir".
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 25 de octubre de 2011, 18:01
	Material friki con contenido de adultos: Me encanta, solo puedo decir eso. Me parecen muy divertidos, bestias y bonitos: hay de todo tipo la verdad, me gustan más los mangas hentais que los animes, lo veo más"mejor". Los mangas que más me gusta leer de este tipo son en los que no hay sexo explícito, si no que se insinúa todo, son muy inocentes y todo está relacionado con el amor verdadero. También me gusta mucho los mangas eróticos y de comedia, se llaman echii, casi todos suelen tener la misma temática, hay un chico del que se enamoran muchas chicas pero el pasa de todas. Yo no utilizo estos mangas ni animes para saciar mi sed sexual, supongo que habrá mucha gente que lo haga, y seguro que no todos son gente friki. También sé que existen unos juegos en los que el personaje va pasando distintas situaciones sexuales según el jugador vaya eligiendo en las opciones que da el

Universidad Pontificia de Salamanca

	juego. Nunca he jugado pero se de ellos porque salen en mangas que he leído. Hábitos de conducta: Pues la verdad es que no tengo ni idea, puede ser que si eres friki te apetezca disfrazarte y darle algo de imaginación al sexo, pero eso lo hace gente que no es friki, entonces no creo que tenga mucho que ver el ser friki para comportarse de una manera u otra en lo que al sexo se refiere. No creo que exista más promiscuidad entre frikis que entre no frikis, en todos lados hay promiscuidad y no por ser friki va a haber más, de hecho me atrevería a decir que hay menos, pero lo digo por pura intuición.
	Eris Panel Online Última edición: domingo, 23 de octubre de 2011, 04:47
	Bueno, veamos... tampoco soy una gran experta en el tema porque no me muevo buscándolo sino más bien me doy de bruces con él. El sexo está cada vez más presente alrededor de nosotros en todas y cada una de sus dimensiones, y por supuesto también en el mundo friki actual, producto de personas que están influidas por la misma sociedad que los demás. Igual que antes se trataba el tema de una forma sutil y sugerida, cuando no estaba completamente ausente, ahora que todo lo que nos rodea son modelos con poca ropa y películas o videoclips donde enseñar carnaza, esto está a la orden del día... y al final se refleja en todo el material de entretenimiento, en la forma de conducir las series, los videojuegos, etc. sin que estos estén calificados directamente como para adultos. Por ejemplo el último videojuego con el que aluciné bastante por la libertad con que se tomaban recrear las escenas de sexo, es el The Witcher 1 y 2, aunque me parece que está tremendamente polarizado a un material para que lo consuman hombres y la forma de sexualizar hasta la náusea a las mujeres me resulta bastante repugnante. Todas las mujeres de ese juego son campesinas tetonas que están deseando meterse en la cama del protagonista, que tiene que rechazarlas o más bien hacerles "el favor"... Más habituales no obstante son los videojuegos como el Dragon Age o el Mass effect donde se nos presenta la trama amorosa naturalmente ligada a alguna escena de sexo que culmina esa relación. De hecho, por no tener reparos, ni siquiera censuran las relaciones homosexuales, los tríos, etc. en consonancia con esa liberalización del sexo que vivimos. Hablando de otras cosas que no sean videojuegos... todos los productos japoneses como mangas, animes... están perfectamente separados por géneros, de modo que no tengas dudas si abordas un producto de contenido eminentemente erótico. Supongo que es una necesidad de la sociedad japonesa, tan conservadora para algunas cosas, tan hipócrita y tan perversa para otras. Sí es cierto que tienen referencias sexuales y eróticas completamente fuera de lugar en algunos animes, pero suelen reservar sus perversiones para géneros concretos en cuyos nombres me pierdo bastante, he de confesar. Pero vamos, no me parece ni mejor ni peor que el porno o el contenido erótico, es una forma de salirse del sexo habitual y adentrarse en fantasías que pueden atraer como quien fantasea con un personaje de un libro o una situación que no va a producirse. Supongo que sí está bastante demandado entre los frikis, y entre los no frikis me parece que no. Igual que pueden vivir sin elfos o naves espaciales, también imagino que pasarán de las chicas del hentai que son acosadas por monstruos tentaculares. En cualquier caso me parece un material demasiado orientado a los hombres y poco consecuente con las mujeres. Y pasando a los hábitos de conducta... creo que el sexo tiene una dimensión social mucho más uniforme que otros aspectos en los que frikis y no frikis podrían diferir mucho más. Al final todos lo vivimos de forma parecida (con sus excepciones correspondientes), todos usamos posturas similares, todos entendemos el código de ligoteo, casi todos hemos probado el rollo de una noche y también el sexo de pareja... es algo que está desprovisto de connotaciones tan específicas y que se

Universidad Pontificia de Salamanca

	corresponde más con nuestra cultura en general, como también somos uniformes en la forma de dormir, comer, y otras tantas actividades "básicas" del ser humano.

III Foro: Continua el debate

III Foro: Continua el debate

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 16:31

Después de rellenar el diario, continuamos hablando de sexo en el foro debate. Las preguntas son muy similares:

A) ¿Qué opináis del material friki con sexo explícito?, ¿qué ejemplos conocéis?, ¿qué usos tiene?, ¿quiénes lo utilizan?, ¿qué tiene de específico o diferente al material para adultos "convencional"?, ¿es para hombres, para mujeres, o para quién?, ¿hay mucha diferencia enre el material proveniente de la cultura japonesa del europeo o americano?...

B) Y ¿Se vive el sexo de manera diferente cuando se es friki?, ¿en qué sentido puede ser diferente?, ¿pensáis que entre los frikis hay más promiscuidad que entre otros grupos?, ¿más sexo en solitario?, ¿más liberalidad con el sexo?, ¿más fantasías?, ¿o menos?, ¿hay un simbolismo sexual diferente?...

Una vez más recordaros que este tema, como cualquier otro, será tratado de forma anónima, y se respetarán las opiniones de todos los participantes. Por favor, no os cortéis demasiado ya que también necesito información sobre esta interesante faceta de la vida.

PD: Al pasar por esta sección no olvidéis contribuir al glosario friki, seguro que hay muchas palabras por explorar.

Re: III Foro: Continua el debate

de Eris Panel Online - domingo, 23 de octubre de 2011, 05:16

Cuando hablamos de material friki con sexo explícito inevitablemente me viene a la mente el hentai y todos los géneros que los japoneses han inventado para el tema... y es que para creatividad y perversión desde luego no conozco mejores que ellos xD. Quizás es porque nos parecen más exóticos o imaginativos, pero ahora mismo no encuentro paralelismo tan rápido en Occidente, donde el cómic erótico es mucho menos sonado y menos popular, me da la impresión. Pero al final en una sociedad tan sexualizada, el sexo más descarnado acaba saliéndonos hasta en la sopa, si bien imbricado en tramas de diferentes índoles.

Usos, usos... cuando hablamos de material friki con sexo explícito el uso más obvio es el del "sexo en solitario", por llamarlo de forma elegante xD. Sé de su uso por frikis chicos y chicas, aunque a mi modo de ver la mayoría está más enfocado y orientado a los hombres. A mí la verdad es que me llama bastante poco el material explícito sin más motivo que enseñar carnaza. Prefiero que sirva a una trama bien montada, que sea puntual y te sorprenda, prefiero la calidad a la cantidad... claro que en principio no recurro a él sencillamente para que me pongan en bandeja lo que ver para excitarme, prefiero dejar volar la imaginación sin una ayuda tan descarada. Y es que la diferencia principal entre material para adultos friki y convencional yo creo que es básicamente esa, la de la "imaginación". Es como mezclar los ingredientes que tratamos habitualmente (fantasía, ciencia ficción, etc) con el ingrediente sexual, y por tanto está alejado de la más pura y simple grabación amateur en la casa X.

Pasando al segundo punto, como ya dije en el diario, el sexo me parece una actividad más uniforme para todos los grupos sociales, algo que hacemos instintivamente todos de forma parecida, igual que el comer, el dormir, etc. Así que no lo veo especialmente diferente... como no sea en que podemos fantasear con

Universidad Pontificia de Salamanca

cosas que ni siquiera existen como personajes de un libro, ¡juas! pero creo que no somos los únicos

Re: III Foro: Continua el debate

de Drakia Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 15:37

El material está mas orientado a hombres...si.. te doy la razón, pero también pasa lo mismo con las revistas normales. PLayboys, Interviu, etc...hay pocas revistas de sexo orientadas a mujeres que pasen de hacer un test de "como hacer feliz a tu chico...y chorradas de esas"

En un sex shop ya es otro asunto, consoladores y demás hoy en día tienes de todo....y pasamos de hello kittie a darth vaders, bob esponjas y lo que quieras vamos....pero el mundo de la masturbación femenina siempre ha sido mas tabú que el de los hombres....y nos relegan a las novelas románticas con portadas de risa....

La sociedad es así...tampoco me he parado nunca a pensar si yo compraría una revista porno con tios....sinceramente, no me aporta demasiado como persona, pero igual a otras mujeres si... Si no lo sacan a la venta es porque o esta mal visto....o no hay mercado en un comercio "normal", excepto los calendarios de bomberos que se venden como churros.....y en Italia vi de curas y monjas sexys.....alucinante....

Re: III Foro: Continua el debate

de Drakia Panel Online - lunes, 24 de octubre de 2011, 15:30

Muchos cómics y novelas tiene contenido erótico festivo, sino mira las novelas románticas que tanto se venden y no son propiamente dichas como frikis.

El hentai Yahoi y demás es lo mas sonado pero por la controversia que suele traer el dibujo manga y las "niñas" que salen en el hentai normalmente, que esa imagen suena como a pederastia que esta muy mal vista. Yo no he oído tanto bombo y platillo con "la guarra de las galaxias" y otras obras maestras del arte porno que he visto y que eran un no parar de reir…sinceramente.

El entorno que yo conozco es mas bien endogámico. Cada vez hay mas chicas y eso mejora mucho el ambiente pero antes que eramos pocas, lo mas normal era que las chicas se fueran "pasando" de unos a otros según mas guapos populares o como queráis llamar eran los chicos de tu entorno.

En cuanto a sexo, he oído muchas anécdotas divertidas pero es que cuando nosotros vemos cosas "normales" como un condón fluorescente.....que friki no imagina un sable de luz en la oscuridad....(me expreso sanamente, espero no sonar pervertida ni sobrepasarme sino dedidmelo y me expreso como una mojigata puritana, que parece que da miedo el tema XDDD)

Re: III Foro: Continua el debate

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 24 de octubre de 2011, 19:40

¡Te expresas perfectamente, Drakia!

Pero es verdad que parece que da miedo este tema... mmmh... animaos, gente, o acaso ¿es un tabú fuerte el tema del sexo en el mundo friki?, ¿o se trata con libertad?...

Por cierto, que hasta ahora solo tenemos a Drakia y a Eris, dos féminas, hablando del tema ¿qué pasa con el sector masculino?

La semana que viene hablamos de las compras frikis, pero esta semana tocan amor y sexo... ¡es lo que hay,

Universidad Pontificia de Salamanca

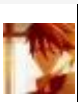
amiguit@s! ^^

Un abrazo!

Re: III Foro: Continua el debate

de Katoren Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 00:56

Al menos esta parte del sector masculino está esta semana trabajando fuera, y no va a tener mucho tiempo... ¡pero lo buscaré y postearé! ¡ja!



Re: III Foro: Continua el debate

de Komuro Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 16:25

jajajajaja

me ha encantado lo del sable luz xD

Si que es verdad que los japos están muy locos y hacen unos mangas un poco bestias, pero también creo que son de los pocos que se atreven a hacerlo por todo lo que pueda decir la sociedad de ellos.

Re: III Foro: Continua el debate

de Birgitte Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 22:58

El hentai, por supuesto, como dice Eris, es lo primero que viene a la cabeza, pero no es lo único. ¿Habéis visto la explosión de novelas románticas pseudo o explícitamente eróticas de temática fantástica que han surgido a partir de la saga Crepúsculo? En cualquier librería hay decenas, y sólo con mirar las portadas ya se ve de qué va el percal, pero echad un vistazo a las contraportadas: brujas, fantasmas, hadas, vampiros, hombres lobo, seres con poderes sobrenaturales en general... Lo fantástico está de moda, pese a quien pese, y como cualquier cosa que está de moda, pues hay porno al respecto, ¿no era ésa la regla 34? :P
Lo "curioso" o "novedoso" es que este tipo de material suele estar más bien destinado a las mujeres, pero seguramente se trata simplemente de la modalidad narrativa, que debe resultarles más adecuada, porque el material de tipo más visual (comic, fotos, películas) sigue estando más enfocado a los hombres.

En cuanto al sexo cuando se es friki... yo no veo diferencias, la verdad. Igual las aficiones marcan algunos fetichismos particulares, pero no es mi caso, y no es una cosa que se vaya contando o preguntando, así que no sé si serán más o menos los que quieren que su novia se disfrace de princesa Leia esclava que los que la prefieren de enfermera, profesora, secretaria, o de cuero y látigo. Quizá los frikis seamos más fantasiosos o imaginativos, lo cual influye en el comportamiento sexual, pero el tipo de fantasías que desarrollamos no tienen por qué estar ligadas al mundillo friki.

La promiscuidad es más cuestión de personalidad, está claro que se ve favorecida por las oportunidades de alternar con gente nueva y diferente en entornos desinhibidos, pero las mismas condiciones se dan en los festivales de música, las grandes fiestas regionales (fallas, carnavales, sanfermines, feria...) o hasta en las JMJ. Es una cuestión de hormonas y oportunidad, no del motivo de reunión.

Re: III Foro: Continua el debate

de Eris Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 03:05

Universidad Pontificia de Salamanca

Sí... la fantasía está de moda... es curioso porque es algo que siempre he atribuido a mi pequeño mundillo friki y no me adapto a compartirlo con 3/4 partes de la población. Igual que cuando oigo a dos tipas pijas hablar de Juego de Tronos a raíz de la campaña agresiva de la Fnac. Creo que no podría soportar que todas las cosas frikis se normalizaran tanto como para convertirse en algo habitual y que todo el mundo conoce... tiene su encanto que sea restrictivo. Pero en fin, que me voy por las ramas; sólo que tu comentario me sugirió eso ^^

Re: III Foro: Continua el debate

de Falken Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 23:10

Sobre el hentai no tengo mucho mas que añadir; efectivamente los japoneses, tan cerrados en el tema del sexo de puertas afuera, han inventado mil y unas perversiones en estos cómics y animaciones. Desde cosas entretenidas y con un alto contenido erótico, hasta las perversiones mas desagradables que se pueda imaginar uno. E incluso peores.

En cuanto al resto de preguntas respecto al sexo siendo friki, diria que es bastante similar o casi igual al sexo de cualquier hijo de vecino; aunque bueno, con contadas excepciones.

Hace ya tiempo probamos a ver hentai con mi ex mientras estabamos en la cama y bueno...nos reimos bastante al principio, pero al final acabamos pasando de la pantalla.

Luego hay casos como el de un amigo, que estaba tan centrado en el WoW que estaba pasando de su novia (la cual queria guerra) y ella acabó metiendose debajo de la mesa, bajandole los pantalones y usando la boca mientras el seguia jugando. Y cuando digo que seguia jugando es que no paró.
En su momento esto la cabreó un poco, pero luego se reian los dos con la anécdota; al fin y al cabo ella también estaba enganchada al juego.

Re: III Foro: Continua el debate

de Falken Panel Online - martes, 25 de octubre de 2011, 23:10

Y sigo siendo el único tio que ha comentado algo? Vaya por dios...

Re: III Foro: Continua el debate

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 26 de octubre de 2011, 00:12

¡Gracias, Falken, por la anécdota! has inaugurado las opiniones masculinas por todo lo alto :oD

Y gracias porque me acabas de recordar un tema que quería preguntaros pero casi paso por alto, y es sobre la percepción de "fidelidad".

En algunos grupos sociales la percepción de fidelidad cambia en determinadas circunstancias, en ocasiones varía mucho, en otros permanece invariable...

Y en el mundo friki ¿la percepción de fidelidad varía según las circunstancias dentro del fandom? es decir: habitualmente, en nuestra sociedad, si se tienen relaciones con alguien fuera de la pareja, esto suele ser motivo de conflicto, pero ¿existen excepciones en el fandom?, por ejemplo "no importa si es en una convención", "no importa si estás haciendo cosplay en ese momento", "no importa si es online, en un MMORPG o similares"...

¿Existen ese tipo de excepciones?, ¿alguna otra, que esté aceptada dentro del fandom?

Universidad Pontificia de Salamanca

PD: Os pregunto esto, pero también continuamos el tema principal del foro

Re: III Foro: Continua el debate

de Katoren Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 00:49

Creo que en cuanto al concepto "fidelidad", somos iguales que los demás. Al menos, jamás he oído que haya alguna circunstancia atenuante...

Los cuernos son los cuernos, estés donde estés, te vistas como te vistas, juegues a lo que juegues, sea quien sea...

Re: III Foro: Continua el debate

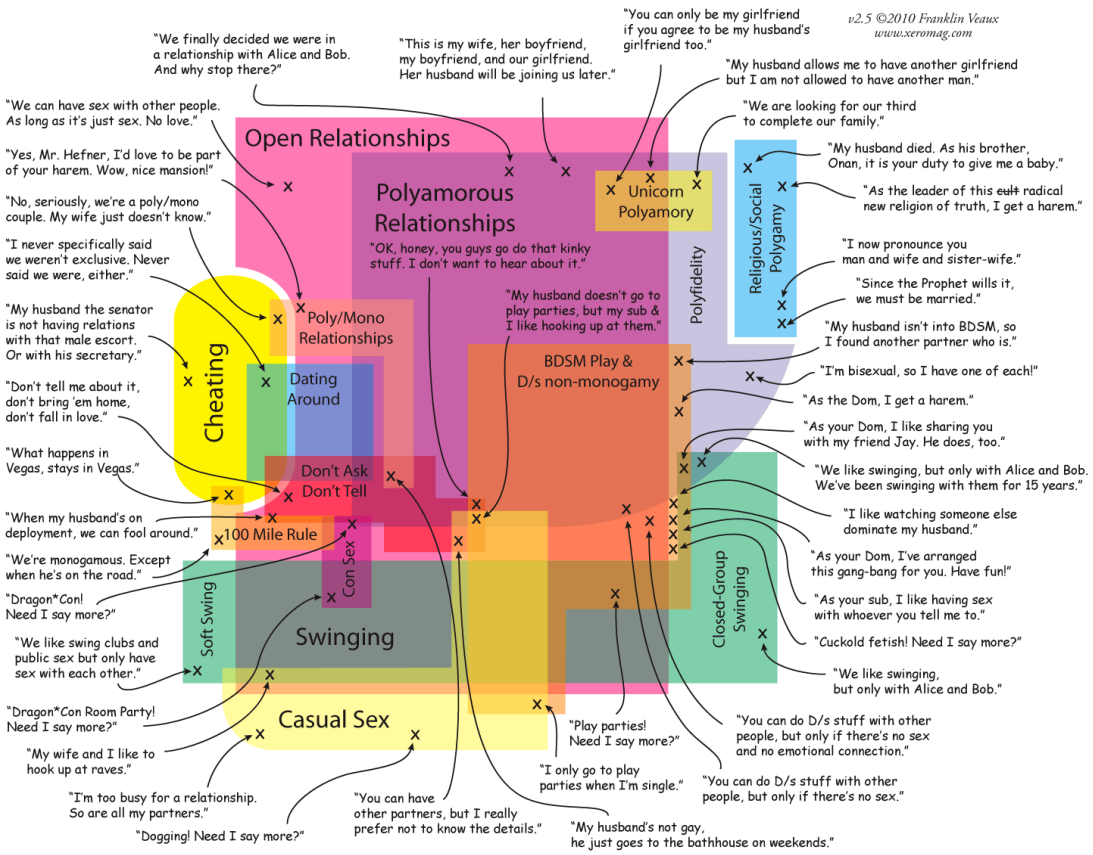
de Birgitte Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 11:49

El concepto de fidelidad es muy amplio, y depende del "contrato verbal" de la pareja. En alguna parte hay un gráfico impresionante (en inglés) con todas las opciones de no-monogamia, si lo encuentro os lo enlazo. Es mucho más grande de lo que uno podría pensar. Y una de las opciones es algo así como "Sexo de convención" (ponen como ejemplo la DragonCon), así que algo hay.

No creo que los frikis tengan más liberalidad o sean más dados a otras fórmulas "menos típicas" de relación. Casi todos los que conozco optan por la monogamia, estable o sucesiva. Pero como en todas partes, también hay infieles, polígamos, promiscuos y sus variantes. Más bien es que actualmente hay menos secretismo con esos temas, y se pueden hacer cosas como liarte con una chica en un Salón sin que ninguno de los que te vean se lo vaya a decir a tu novia, o ir a un rol en vivo con tus dos maridos. XD

Edito: Encontré el gráfico, era más fácil de lo que esperaba, lo adjunto para que veáis la ingente cantidad de opciones posibles.

Universidad Pontificia de Salamanca



Re: III Foro: Continua el debate

de Kramer Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 17:15

Y yo que pensaba que los diagramas hierro-carbono eran un jaleo...

Re: III Foro: Continua el debate

de Eris Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 01:02

A mí la fidelidad me parece un tema que no se trata de forma distinta por el colectivo friki. Al menos no por norma general. Fantasías supongo que tiene todo el mundo, y mientras se quede en eso... El tema es más turbio si se trata de cambiar de "vida" por llevar un cosplay, o por estar en internet o en un rol en vivo... pero me parecen reprobables porque es engañarte a ti mismo para empezar. Quiero decir, si lo haces como interpretación de tu personaje no, pero todos sabemos que en muchos casos sencillamente es una excusa para tener cosas al margen de tu pareja... y eso se llama cuernos aquí y en la luna (si no se trata de una relación liberal y tal).

De todas formas casos de estos turbios hay en muchos sitios, como dicen... en todas partes cuecen habas. Así que para mí el mundo friki ni implica ser más promiscuo, ni más infiel, ni más raruno en nada que tenga que ver con lo sexual.

PD: Omfg!! Vaya esquema más complejo que te has encontrado, Birgitte O_O

Re: III Foro: Continua el debate

Universidad Pontificia de Salamanca

de Birgitte Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 12:21

(Perdón si el gráfico es muy grande, quería ponerlo proque creo que es tremendamente ilustrativo... hay una cantidad de modelos de fidelidad alternativa en los que que uno de primeras no piensa, pero que son factibles, y hasta relativamente comunes.)

Supongo que el caso está en que sí habrá gente que, teniendo tendencia a la promiscuidad y a la simulación, les guste el poder permitirse "representar" a un personaje y llevar a cabo sus fantasías de esa manera. Pero sería más bien una cuestión de causa y consecuencia, vamos, que como les gusta eso, se meten en internet y van a vivos, y no al revés.

Quizá es que el mundillo friki español hoy por hoy es aún un pañuelo, y estas cosas se saben más que en otros entornos. Que a poco que rascas la superficie entre determinados grupos sale cada cosa... pero cada cosa.... sólo que en la mayoría de los casos todos fingen que no existe.

Re: III Foro: Continua el debate

de Kramer Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 17:21

No, yo tampoco creo que en el tema de la fidelidad haya diferencias. Hombre, vale, a lo mejor en una partida de rol tu personaje puede estar casado con otra, y tal vez decidas, siendo hombre, hacerte un personaje femenino jugando al WoW, pero no considero lo primero cuernos como no considero lo segundo transexualidad, porque te limitas a la ficción... Ahora bien, el que con la excusa de un cosplay o algo así le haga crecer un casco Baratheon a su pareja, pues... Está haciendo lo mismo que si no mediara frikismo. Al menos desde mi punto de vista

Re: III Foro: Continua el debate

de Drakia Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 00:25

Si, yo tambien he oido anecdotas similares de gamers que aunque se pongas desnudas delante de ellos pasan de ellas y luego es a nosotras a las que nos duele la cabeza...jajajajaja

Un chaval de mi asociación tenia una novia "normal", tenian como 15-16 años y el estaba mucho tiempo en el local con la play y tal. y la novia todo el rato vamos a la calle...que si con mis amigas...que si me aburro y tal....hay que decir que ella era un poco talibana con eso de los video-juegos y no hacia nada por intentar hablar con nosotros y nos miraba como con desprecio...y al final el se cansaba de estar en el parque marujeando con las amigas de ella y ella nunca le dejaba venir a la lonja, total que estaban un día en la lonja jugando al Tekken y ella con cara de rancia desde que entro...los demás de risas....y va ella se levanta y dice con tonillo de soberbia..."elige...o la Play o yo"....y el chaval sin levantar casi la vista de la pantalla...le suelta..."la Play...adios",

Fue grandioso....que no digo que fuera el mejor modo, pobre chica...pero ella se lo busco...porque no estaban cada uno por separado y luego se juntaban o algo...no lo se....seria la edad, pero es que si somos tan egoístas como para llegar a eso...opino que mejor solos que mal avenidos.

Re: III Foro: Continua el debate

de Katoren Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 00:50

Tranqui, Falken... allá voy XDDDD

a) Como casi todos, lo único que me viene a la cabeza es el hentai. ¿Usos? Pues el habitual del porno, que suele ser la masturbación. Si tienes a otra persona, pues a mí al menos no me hace falta nada más para

Universidad Pontificia de Salamanca

ponerme a punto, y no uso ningún tipo de material erótico (por material me refiero a pelis, fotos). Pero si estoy solito en casa, pues hombre... igual en vez de ver un poquito de porno estandar, ese día te apetece echar un ojo a algo hentai.

Tengo que estar de acuerdo con las chicas en que el material existente es generalmente para hombres, tanto heteros como gays.

Lo que tiene de diferente es que dan rienda suelta a la imaginación. Y eso, en el caso friki, pues es un punto. Hablaré por mí, pero tanto guerrero musculoso, tanta heroína osada... alguna que otra fantasía sexual con personajes de videojuegos o novelas o manga he tenido, y el hentai te acerca a eso. De hecho, me parece en cierto más "lógico" que el porno normal. Me explico. Con el hentai, no puedes olvidar en ningún momento que es fantasía. Es evidente. Coño, si es que son dibujos animados. El porno normal es como que tan real, que puedes incluso angustiarte al ver que nunca echarás un polvo como el de aquella película. ¿Pero tirarte a Link o a Lara Croft? Eso sabes que es fantasía, y que te está sirviendo para lo que te está sirviendo XDDDDD Aparte, como no deja de ser comic, se permiten todo tipo de licencias (como bien ha dicho Falken)... no hay más que ver Urutsokidoji, con el diablo de tres pollas (y visto desde dentro de la vagina) o la máquina de fornicar a un monton de jovencitas para invocar a un demonio...

b) Yo creo que el sexo se vive igual por ser friki. En todos los aspectos. ¿Más promiscuidad? No creo... ¿Más sexo solitario? El mismo... Quizá seamos más liberales, según comentábamos en el foro de la semana pasada, porque no nos importan gran cosa los asuntos privados de cada uno... ¿Más fantasías? Posiblemente, debido a la cantidad de "prototipos" de personajes que vemos, leemos, conocemos. Pero como he dicho antes, más conscientes de que son fantasías.

Re: III Foro: Continua el debate

de Horologist Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 05:28

Hum, yo a estas horas de la madrugada solo, no estoy haciendo uso del Hentai. Hace unos años, otro gallo hubiera cantado.

A)Conozco bastante, desde Autores, de hecho soy dibujante, y mi artista preferido manga (en términos de dibujo)hace hentai. La verdad es que por alguna extraña razón, ya no le doy uso a todo este tipo de material, pero ese autor sigue pareciéndome un genio. [Azasuke Wind]

Hay otro tipo que es americano y también es bastante bueno, pero más en términos resultones que técnicos. Tiene algunas tramas buenas, pero le van las jovencitas un poco de más... [JAB]

Estos dos son básicamente una institución para cualquier persona que haya buscado en la parte oscura de internet.

El material japonés suele ir destinado a quien le guste observar mujeres, y normalmente en una postura dominada. Lo más popular suelen ser las historias dirigidas a un público masculino, pero por ejemplo "Bondage Fairies" es otro bombazo, y aunque como el sexo suele ser lésbico o con animales (a tamaño de hada/topo :S) a mí pocas veces me estimuló sexualmente, pero me he leído la colección entera. También hay mucho Yaoi, pero solo me han contado historias de Mangas que no eran Hentai. Según un amigo era lo único donde seguía habiendo "Amor bonito", en sus términos, hasta el shojo ya estaba muy sexualizado.

El material americano está obsesionado con la fantasía de la colegiala... y el Europeo, en cambio, suele tener un poco de todo.

Otra curiosidad que conozco son videos temáticos del WoW -> Whores of Warcraft. De nuevo, poca utilidad en el sentido estricto de la masturbación, pero merece la pena verlos xD. Todo esto es mucho más general de lo que pueda parecer, Sasha Grey y otras celebridades del Porno se hacen unas versiones de

Universidad Pontificia de Salamanca

Piratas del Caribe con Presupuestazo... y se han forrado con ellas, así que serán populares.

Videojuegos... no soy muy fan, en general. Pero he visto desde obras maestras del 3d, hasta un RPG cuya parte estratégica jugable era más interesante que las imágenes con las que se suponía que debía premiar la victoria.

La diferencia entre el material friki y el que no lo es es que en general el que es específico de un personaje te acerca a una fantasía con algo que conoces, que suele ser más enriquecedor o excitante que imaginar cualquier cosa con una forma abstracta o con una actriz porno anónima. Es parecido al fetichismo que hay con las celebridades, y el mismo motivo por el que uno está mucho más interesado en ver desnudo a alguien que conoce y le resulta atractivo, que a un actor o actriz porno que esté mucho mejor formad@.

B) El sexo puede ser distinto, hasta cierto punto pero sinceramente no tan distinto de lo que puede significar integrar por ejemplo el bdsm, o más participantes en tus prácticas.

En cuanto a la promiscuidad, a la liberalidad, y al sexo en solitario, son cosas que nuestra cultura influida por el cristianismo rechaza. Cuando uno se sumerge en la subcultura, y aprende a entender incluso mundos distintos, necesariamente genera una determinada distancia desde la que puede decidir si apartarse de lo que está culturalmente más aceptado, o no. En esto, la lectura y la apertura de miras de quienes son "frikis" puede llevar a una menor represión a la hora de masturbarse, de considerar siquiera el término promiscuo, o de relacionarse de forma más liberal.

Sin duda, en general hay mayor gama de fantasías entre quienes tienen mayor imaginación, creatividad, o hábito de lectura. Al menos en el dominio de lo Pueden hacer, otra cosa es que luego vaya en su sexualidad.

No creo que el símbolo de lo sexual cambie. Es un objeto de deseo, con las mismas implicaciones que para otras personas en términos generales. En lo particular, son los individuos los que establecen diferencias, no es a mi modo de ver una tendencia de la subcultura.

La sexualidad tiene sus propias aficiones, o esa es mi opinión.

En relación con la percepción de la fidelidad, o la posibilidad de mantener una relación abierta, yo estoy en una relación así, pero no lo he leído en ningún cómic, ni me ha inspirado ninguna novela de fantasía o ciencia ficción. Creo que es algo personal, y si algo me hubiese influido sería más Baudelaire, el Marqués de Sade, o Chloderlos de Laclos que nada "friki".

Por otro lado, conozco otros dos casos, y todos ellos son "frikis". Así que no puedo concluir más que subjetivamente.

Y Aquí, tras otra parrafada, va la anécdota, a ver si aporto algo entretenido:

En la línea de las "excepciones a la fidelidad"

Un amigo que vive con su novia, está viviendo también con que ella tenga un Ciber-novio por el WoW. De hecho ya lo llaman así, no hay intento alguno de esconderlo. Es cuanto menos curioso. Yo no podría, al margen de que no entienda en qué consiste realmente el ciber-noviazgo. ^^U

Otra cosa es, por ejemplo, que en una partida de rol, dos personajes tengan una relación. Ahí son los personajes, y los sentimientos no son necesariamente reales. Y si lo son el problema es de la pareja, no del papel que interpretan. En muchas Series por ejemplo se interpreta un noviazgo a muchos niveles y se puede vivir con ello. Más aún en el caso del rol si no hay siquiera contacto físico y se limita a un espacio y un tiempo limitado.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: III Foro: Continua el debate

de Falken Panel Online - miércoles, 26 de octubre de 2011, 14:20

En cuanto al asunto de la fidelidad, diría que es igual, seas friki o no.

AHORA BIEN, cierto es que, como ya dije, el poliamor y variantes suelen ser -un poco- mas comunes en el mundillo, sobre todo en los de roles en vivo y demás. Por lo menos en cuanto a mi experiencia se refiere.

PD: Ah, y en cuanto a autores, si es japonés del Studio Mizuyokan o de Behind Moon, y si es occidental, el estilo de dibujo de Dmitry tiene muchísimos fans.

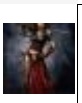
Re: III Foro: Continua el debate

de Kramer Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 17:14

Tengo que coincidir en todo lo dicho, y me sumo al club de los que pensaron en el hentai nada más ver este tema... ¡Aunque en lo que no había caído es en la explosión de novelas de fantasía con algo de tono erótico como consecuencia de Crepúsculo y compañía! Y ahí tenemos True Blood, que por lo visto pega con mucha fuerza...

Creo que hay bastante diferencia entre el material japonés y el europeo, pero es que culturalmente los japoneses ven esos temas de una forma muy distinta a nosotros... No sabría explicarlo bien, pero como con tantas otras cosas, tienen esa costumbre de no tratar el tema directamente, quizá, pero sin embargo... No se cortan NADA cuando se trata de perversiones en un comic y cosas por el estilo, en un ambiente más distendido. Es como si tuvieran dos caras :P

También estoy muy de acuerdo en que el comportamiento de los frikis en este tema no es especialmente distinto al de cualquier otro grupo. En el sexo, muchas veces lo de fuera... simplemente queda fuera. Puede que alguno tenga la clásica fantasía de Leia en el bikini dorado (¡como Ross!), pero eso no significa que los no frikis no tengan sus fantasías en las que aparecen personajes famosos o de ficción.



Re: III Foro: Continua el debate

de Tika Panel Online - jueves, 27 de octubre de 2011, 19:53

A) ¿Qué opináis del material friki con sexo explícito?, ¿qué ejemplos conocéis?, ¿qué usos tiene?, ¿quiénes lo utilizan?, ¿qué tiene de específico o diferente al material para adultos "convencional"?, ¿es para hombres, para mujeres, o para quién?, ¿hay mucha diferencia enre el material proveniente de la cultura japonesa del europeo o americano?...
Creo que muchas veces actúa en gancho como en las películas hace unos años, por lo general es un extra sin valor real, su única utilidad es que justo en ese momento entre alguien en tu habitación y se piense algo raro, creo que no es necesario que sea explícito, con insinuar lo que va a pasar es suficiente. Supongo que depende del material, si es algo como hentai, comic o juegos seguramente poca gente tanto del mundo friki como del no friki hagan el uso de él, si es material con actores reales no creo que exista mucha diferencia tampoco con el material real convencional

B) Y ¿Se vive el sexo de manera diferente cuando se es friki?, ¿en qué sentido puede ser diferente?, ¿pensáis que entre los frikis hay más promiscuidad que entre otros grupos?, ¿más sexo en solitario?, ¿más liberalidad con el sexo?, ¿más fantasías?, ¿o menos?, ¿hay un simbolismo sexual diferente?...
No creo que exista una gran diferencia, habrá de todo, desde gente que interprete mientras a un personaje, pero creo que la mayoría de los frikis son como cualquiera no friki, en pelotas somos todos iguales ^^

Universidad Pontificia de Salamanca

QUINTA SEMANA: DE COMPRAS Y EN EL TALLER

I Diario: ¡De compras!

Como véis, en esta nueva semana de Panel, cambiamos totalmente de tema idespejemos la mente! pues vamos a hablar de las **compras**.

Pero antes de nada, panelistas, debo daros las gracias a tod@s por lo bien que lo estáis haciendo hasta ahora ¡me estáis ayudando un montón! Seguid así!

En el I Diario de esta semana hablaremos de las compritas, en concreto de las **compritas frikis**, en el diario podéis hablar sobretodo de vuestro caso particular y en el foro trataremos el tema de forma más general:

¿Os gusta ir de compras?, ¿váis a menudo?, ¿cuánto tiempo le dedicáis?, ¿seguís algún tipo de rutina o ritual a la hora de comprar?...

¿En qué se diferencian vuestras compras más frikillas de cuando váis a comprar otras cosas que no tengan nada que ver?, ¿qué tipo de cosas compráis que se puedan considerar "frikis"?, ¿por qué las consideráis frikis?...

¿Qué hacéis con las cosas que compráis?, ¿cuáles son sus usos?, ¿son para vosotros solos, para disfrutarlas con amigos?, ¿os gusta compartirlas?, ¿compráis cosas frikis para otras personas, regalos, etc?...

¿De compras váis solos o acompañados?, ¿con quién?...

¿Qué tipo de tiendas visitáis?, ¿en qué tipo de tienda no os gusta comprar?...

¿Utilizáis mucho la compra vía web?, por cierto ¿qué opináis de la **piratería**?, ¿creéis que es lícito?, ¿sólo en determinadas condiciones?, ¿descargáis cosas por internet (recordad que esto es totalmente anónimo, pero es de interés para mi tesis)?, ¿el hecho de descargar reduce luego la cantidad de cosas que compraréis?...

¿Compráis por impulso, o planeáis muy bien qué comprar antes de ir a la tienda?...

¿Os consideráis más o menos *consumistas* que otras personas por el hecho de ser frikis?, ¿cuánto dinero os gastáis al mes aproximadamente en cosas frikis?, ¿en una gran compra o en muchas compritas escalonadas?...

Sólo hablar de esto me ha dado ganas de salir de compras ¿y a vosotr@s?

	Tika Panel Online Última edición: viernes, 4 de noviembre de 2011, 09:52
	¿Os gusta ir de compras?, ¿váis a menudo?, ¿cuánto tiempo le dedicáis?, ¿seguís

Universidad Pontificia de Salamanca

algún tipo de rutina o ritual a la hora de comprar?...
Por gustarme, pues me gusta, pero no suelo ir mucho, ya que mi monedero no me lo permite.

¿En qué se diferencian vuestras compras más frikillas de cuando váis a comprar otras cosas que no tengan nada que ver?, ¿qué tipo de cosas compráis que se puedan considerar "frikis"?, ¿por qué las consideráis frikis?...
Pues por ejemplo en que sean cosas relacionadas con alguna peli, juego, manga/comic ....
Por ejemplo, considero compra friki cuando voy al Bershka a la zona de chicos y me compro una camiseta de Lobezno :D

¿Qué hacéis con las cosas que compráis?, ¿cuáles son sus usos?, ¿son para vosotros solos, para disfrutarlas con amigos?, ¿os gusta compartirlas?, ¿compráis cosas frikis para otras personas, regalos, etc?...
Normalmente las cosas que compro suelen ser ropa, entonces sólo la uso yo. Pero si compro algo que pueda compartir, lo primero que hago es llamar a mis amigas para enseñárselo y ver cuándo lo podemos usar.
Como la mayoría de mis amigos son también frikis (cada uno en lo suyo) para los cumpleaños siempre cae un peluche de la frikada que más les guste y alguna otra cosa ^^

¿De compras váis solos o acompañados?, ¿con quién?...
Depende de lo que compre. Si voy en busca de frikadas, secuestro a una de mis amigas, que tenemos los mismos gustos en cuanto a frikadas de refiere para aconsejarnos.

¿Qué tipo de tiendas visitáis?, ¿en qué tipo de tienda no os gusta comprar?...
Depende del producto.... si es para comprar comics me voy a la Fnac, que me pilla cerca de casa, pero si me pilla un día por el centro me hago el tour friki por las tiendas de la calle luna.

¿Utilizáis mucho la compra vía web?, por cierto ¿qué opináis de la piratería?, ¿creéis que es lícito?, ¿sólo en determinadas condiciones?, ¿descargáis cosas por internet (recordad que esto es totalmente anónimo, pero es de interés para mi tesis)?, ¿el hecho de descargar reduce luego la cantidad de cosas que compraréis?...
Por supuesto que me descargo cosas, no voy a comprar algo que no se si me gustará. Por ejemplo, en el pc tengo bajada toda la discografía de Iron Maiden, pero cuando fui a Irlanda, conseguí la mitad de sus discos por 30 euros!! 30!! Dime en qué tienda española puedo hacer esa compra por tan poco dinero? En ninguna!! Si la música, las pelis y el cine no fueran tan caros, por supuesto que compraba, pero no estoy dispuesta a pagar 20 euros por un dvd, cuando si me voy al extranjero (concretamente en la tienda HMV) pues comprarme las pelis desde 3 libras!!! Por eso aprovecho cuando voy al extranjero para comprar música, libros y pelis, pues allí no son artículo de lujo

¿Compráis por impulso, o planeáis muy bien qué comprar antes de ir a la tienda?...
Depende lo que sea. Pero si voy mirando y veo algo que digo... dioooooos!! me lo quiero comprar!! y no es demasiado caro!!! Entonces me lo compro xD

¿Os consideráis más o menos consumistas que otras personas por el hecho de ser frikis?, ¿cuánto dinero os gastáis al mes aproximadamente en cosas frikis?, ¿en una gran compra o en muchas compritas escalonadas?...
Para nada, mi monedero no me da para ser demasiado consumista. Pero es verdad que todos los años ahorro unos 50 euros para ir al expomanga/expocomic y comprarme merchandishing :D

Komuro Panel Online Última edición: miércoles, 2 de noviembre de 2011, 17:30

En este diario voy a cambiar un poco la forma habitual de hacerlo, ya que hay un

Universidad Pontificia de Salamanca

	montón de preguntas y creo que va a ser mejor para los dos que las responda de esta manera. **¿Os gusta ir de compras?** Depende de que compre y con quien compre, pero si suelen ser cosas para mí no me disgusta. **¿Vais a menudo?** Pues la verdad es que no voy mucho de compras, solo cuando lo necesito. **¿Cuánto tiempo le dedicáis?** Lo necesario, hay veces que me cuesta más encontrar lo que necesito y otras que lo encuentro enseguida. **¿Seguís algún tipo de rutina o ritual a la hora de comprar?** No le llamo rutina, pero suelo ir con las ideas claras de lo que quiero. **¿En qué se diferencian vuestras compras más frikillas de cuando vais a comprar otras cosas que no tengan nada que ver?** Principalmente las tiendas, son tiendas en las que o compras algo friki o no compras nada. Normalmente en las tiendas que compro yo suelen estar en el centro, igual que las tiendas donde compro ropa, pero la diferencia es que las tiendas frikis están "escondidas" en calles chiquititas, y las de ropa están en plena Gran Vía o Fuencarral. **¿Qué tipo de cosas compráis que se puedan considerar "frikis"?** Pues mangas y figuras de mangas y animes, no suelo comprar muchas cosas ya que mi economía no es muy buena que digamos jajaja. **¿Por qué las consideráis frikis?** Son difíciles de encontrar, son cosas q viene de aficiones frikis y son caras. **¿Qué hacéis con las cosas que compráis?, ¿cuáles son sus usos?** En mi caso leer los mangas, y las figuritas tenerlas en la estantería en plan exposición. **¿Son para vosotros solos, para disfrutarlas con amigos?, ¿os gusta compartirlas?** No me importa compartirlo siempre y cuando traten lo que deje con mucho cuidado. El primer manga que me leí fue Gantz, y fue porque un amigo del instituto me dejo los tomos. **¿Compráis cosas frikis para otras personas, regalos, etc?** Pues pocas veces, yo soy muy quisquilloso con mis compras frikis, y supongo que los demás también, así que no suelo comprarles cosas a no ser que esté totalmente

Universidad Pontificia de Salamanca

	seguro de que les va a gustar. **¿De compras vais solos o acompañados?, ¿con quién?** Me gusta ir solo, cuando voy con alguien que también le gusta este royo no me importa porque nos entretenemos más o menos lo mismo, pero si voy con alguien a quien no le gusta me siento agobiado por esa persona al saber que está aguantando mis caprichos. Si voy solo tengo total libertad. **¿Qué tipo de tiendas visitáis?** Suelen ser tiendas pequeñitas especializadas en mangas y figuras. **¿En qué tipo de tienda no os gusta comprar?** No me gusta comprar en tiendas de venta al por mayor, aunque hay veces que no me queda otra, pero prefiero ayudar al pequeño comercio. **¿Utilizáis mucho la compra vía web?** Pues la verdad es que no, no me fio mucho de dar números de cuenta y datos personales por internet, aquí soy malo y suelo aprovecharme de amigos que si lo hacen utilizando sus cuentas, eso sí siempre con su permiso claro. **¿Qué opináis de la piratería ?, ¿creéis que es lícito?, ¿Sólo en determinadas condiciones?, ¿Descargáis cosas por internet?, ¿el hecho de descargar reduce luego la cantidad de cosas que compraréis?** La piratería por estar está mal, pero la verdad es que sí que he comprado o bajado cosas piratas. Sé que perjudica al que vende el producto original, pero hay veces que o lo hago así o me es imposible tener lo que quiero. **¿compráis por impulso, o planeáis muy bien qué comprar antes de ir a la tienda?** Todo pensado, no me gusta perder el tiempo en eso, me gusta más perderlo en la calle tirado con los amigos jajaja. **¿os consideráis más o menos *consumistas* que otras personas por el hecho de ser frikis?** Para nada, creo que todo el mundo está igual de jodido a la hora de comprar cosas, además el mundo friki es caro. **¿Cuánto dinero os gastáis al mes aproximadamente en cosas frikis?, ¿en una gran compra o en muchas compritas escalonadas?** Pues al mes más o menos unos 14 €, y no siempre hay veces que más otras que menos. Siempre compro en pequeñas cantidades (2 mangas como mucho jajaja).
	Birgitte Panel Online Última edición: miércoles, 2 de noviembre de 2011, 11:40
	Mi gran problema con las compras es que no suelo tener dinero suficiente. No era tanto problema cuando apenas salía de Tenerife, porque el material friki que podía encontrar allí tampoco era demasiado, pero en cuanto he empezado a viajar (por diferentes motivos semiprofesionales últimamente viajo mucho por casi toda España), cada vez que voy a Madrid no puedo evitar recorrer todas las tiendas de

Universidad Pontificia de Salamanca

	los alrededores de la Plaza de la Luna, y como nunca puedo comprar nada, me desespero. Tengo una "wish list" de kilómetros de largo... Que podría no ir, sí, pero "ir de tiendas frikis" es una actividad social para mí. Voy a Madrid, a Sevilla, a Logroño... y nada más llegar llamo a los amigos que tengo allí, y el plan es siempre "¿Qué día tenemos libre todos y vamos a quedar para ir de tiendas frikis?" Me doy cuenta de que es una mera excusa... es decir, aprovechas que has quedado con otros frikis y vas a esas tiendas porque sabes que es algo que tienen en común y pueden disfrutar todos. Considero compra friki todo lo que se pueda comprar en una de esas tiendas: libros, comics, juegos, figuritas, camisetas, merchandising... aunque luego puedo ir a por cualquier cosa y acabar comprando, por ejemplo, un hada de Playmobil para mi hermana en El Corte Inglés, o entrar en una tienda de bisutería totalmente normal y pensar "estas pulseras me las llevo, que tienen una pinta perfecta de medieval para un rol en vivo". Generalmente ambos tipos de compras se diferencian en el objetivo. Algunas prendas de ropa ya las compro teniendo en mente que por su estilo, me pueden servir para disfraces. :P Generalmente, cuando puedo, me compro libros o comics. También mucho material para caligrafía (papeles especiales, libretas, plumines, y otras cosas que suelen ser más baratas). Lo que sí suelo es hacer muchos regalos frikis. Recorro todas las tiendas que pueda buscando ese algo específico para esa persona en particular, que yo sepa que puede hacerle más ilusión. O compro la materia prima y luego los fabrico, con ayuda de mi marido, que tiene más talento que yo. No suelo planificar, a menos que vaya a por algo concreto, como saber que hace unos días salió el último libro del Mundodisco o algo así, normalmente voy solo a cotillear, y si algo me enamora completamente, hago cálculos a ver si me lo puedo permitir, o le digo a quien vaya conmigo: "Ea, ya sabes lo que quiero por mi cumpleaños/navidades/aniversario". Yo personalmente compro poco, pero como vamos varios, rara vez terminamos el recorrido sin que alguien se lleve algunas cosas. Por internet apenas compro, por falta de dinero otra vez. Alguna vez, si veo algo que no hay forma de encontrar de otra manera y es un regalo muy ideal, o algo que necesito con urgencia, puede que llegue a comprarlo, pero por lo general, las compras por internet me las hacen otras personas. Creo que todas las frikadas que tengo compradas así han sido regalos de algún amigo que está mucho más acostumbrado a eso que yo. En cuanto a la piratería... tengo repartidos entre mi casa y la de mi madre, más de dos mil libros. Creo que me he ganado a pulso el derecho a descargar archivos para mi e-reader, ahora que sólo puedo permitirme comprar como máximo un libro al mes, teniendo en cuenta que leo entre uno y dos por semana. Y todavía dirán que estoy matando la cultura. XD No tengo televisor (no me cabe en el piso, no es una cuestión de rechazo personal hacia la tele, ni una pose intelectual, simplemente, si tengo que elegir entre una pantalla de televisión y mi ordenador, no hay duda alguna) y sin embargo veo muchas series americanas en el ordenador, y comparto cuenta de Megaupload. Yo creo que descargar cosas aumenta la posibilidad de que compres, puede que no lo que ya has visto, pero sí ediciones especiales, merchandising y objetos relacionados. Y eso por no hablar de las recomendaciones, ¿o cuánta gente vio Juego de Tronos en Canal+ por un amigo o familiar friki que ya la había visto subtitulada y le insistía en que molaba? Es cierto que el mundillo friki, últimamente, favorece el consumismo. Creo que está pasando un poco como cuando los comerciantes descubrieron el filón que representaba la comunidad homosexual, los frikis solemos ser jóvenes, de clase media, y sentimos gran entusiasmo por las cosas que nos gustan... así que si nos ponen buen material delante, nos cuesta resistirnos. Y como te enganches a juegos de cartas o de figuritas, puedes dejarte el sueldo. Y ahora que lo he escrito, me doy

Universidad Pontificia de Salamanca

	cuenta de que mal mirado parece que estoy hablando de drogas... así que voy a dejarlo aquí. XD
	Breixo López García Última edición: martes, 1 de noviembre de 2011, 14:50
	En mi caso esto de la compra se convierte en algo que hago de forma muy directa, a menos que sea en tiendas de comics o mercha en general frikil, por eso voy a diferenciar estos dos estilos de compra: Compra de ropa, alimentos y productos en general. Suelo ser muy directo en este tipo de compras no me gusta gastar mucho tiempo en ellas (solo voy si vi algo a primera vista que me llamara la atención, o en otro caso lo necesite porque los que tengo ya no se le puede dar mas caña), si puedo evito ir solo sobre todo en ropa, ya que me gusta la opinión primeramente de mi madre, pero luego de mis amigos si mamá no puede estar. Con la ropa suelo ir a tiendas de H&M, Pull and bear u otras, y el estilo que suelo vestir entra dentro de lo que consideran sport el resto de la gente, pero me encanta llevar camisetas con mensaje frikil. Luego en alimentos suelo comprar productos faciles de cocinar pero no entro dentro de los que comprar siempre pizza, eso me aburre mucho, productos con cierta elaboración como espinacas con pasta, o arroz con huevos suelen ser platos que hago una vez por semana. Respecto a las compras frikis es todo lo contrario, puedo pasar horas en tiendas mirando simplemente lo que hay, y es mÁs cuando organizo algún viaje a ciudades grandes siempre me gusta mirar donde esta su tienda friki importante, ya me paso en NY, en Londres y Berlin. Pero a la hora de comprar me suelo decantar por aquellas cosas que comentara hablar antes de mis amigos o que viese reseñado en diversos blogs o páginas web que me hablase bien de ello, eso me pasa sobretodo con libros, y comics europeos. Las cosas frikis que compro normalmente lo comparto con mi hermano y otras personas frikis, ya que no me gusta prestar esas cosas a gente que no les va gustar, o que no ven o sienten algo parecido a lo que me produce a mi, porque tengo miedo de que lo cuide menos que a lo haría yo. Sobre la piratería tengo ideas muy dispares, según que se pirate. Ya que por ejemplo para mi la música aunque hay intentos de itunes, zune y tal de evolucionar la industria aun me parece muy alto unos 9 euros por ciertos cd de actualidad, creo que el negocio debía estar en los conciertos. En cambio cuando se trata de videojuegos soy muy radical no me gusta nada la piratería. No es que este a favor de pagar 59 euros por ciertos juegos triple A, pero es que con una fuente como Steam que hay juegos de siempre triple A pase el tiempo que pase incluso a veces "gratis" (bajando incluso de los 5 euros) o regalados en varias ofertas, no veo el porque a la piratería. Y no es por nada, se que aunque exista la piratería grandes empresas no cerraran, pero si veo que la innovación se frenará, no es la primera vez que buenas ideas no se continúan. Respecto a películas si que tengo descargadas muchas, pero suelo ir bastante al cine, pero ciertas pelis que me gustaría ver allí como la que hace poco estrenaron en stiges de este año Attack the block, pero que no se vio por los cines de aquí, hacen que me descargue algunas películas. Otra cosa son las series que siempre me descargo, simplemente por tener libertad de poder verla cuando quiera. Si me suelo considerar mas consumista que gente no friki, y suelo gastar entorno a 75 euros al mes en frikadas, entre comic norteamericano y miniaturas, o ir al cine, que suele ser lo habitual.
	Kramer Panel Online Última edición: martes, 1 de noviembre de 2011, 00:00

Universidad Pontificia de Salamanca

¡Compras! ¡Consumismo! ¡Miles y miles de pavos que se te van en frikadas que luego nunca usas!

Bueno, yo tengo bastante suerte en el sentido de que no soy muy de gastar dinero. Me gusta ir de compras, aunque normalmente a mirar y pillarme alguna cosilla. No es algo que haga a menudo, y menos ahora que puedes pedir las cosas por Internet. En general, me limito a darme caprichos en momentos concretos: después de exámenes, Navidad, en mi cumpleaños...

¿Cosas frikis que compro? Antes me dejaba bastante dinero en miniaturas, en Warhammer. Lo acabé abandonando porque costaba demasiado dinero... Ahora me conformo con novelas, algún comic o manga de vez en cuando, y juegos de mesa a modo de caprichito especial :P

Las novelas y mangas son para mí, claro, pero los juegos son para usarlos con amigos. Alguna vez (antes más, cuando tenía muchos amigos en el tema de Warhammer) son para regalar.

Si voy a una tienda, me mola ir acompañado. Puedo comentar las cosas que veo y pensar acerca de cuál va a ser la cosilla que me lleve a casa. Tener alguien a mi lado me ayuda a decidir mejor.

Por lo demás, me gustan todas las tiendas, sobre todo si tienen mucha variedad de artículos, incluso cosas (como merchandising) en las que no pretenda gastarme el dinero. Me encanta mirar. Las tiendas online tienen muchas ventajas, aunque las falta ese factor de "tener cien mil frikadas a tu alcance".

No suelo comprar por impulso. Tiendo a ver algo, morirme de ganas por tenerlo, y entonces esperar a tener una "excusa" para darme el capricho.

Como ya dije, no me considero demasiado consumista... Es algo en lo que se me puede ir dinero, pero de manera controlada

¡Pues sí, me muero de ganas de comprarme algo ahora! La expansión del Battlestar Galáctica me llama a gritos...

Eris Panel Online Última edición: lunes, 31 de octubre de 2011, 20:16

La verdad es que no me considero nada consumista si me comparo con otras personas (frikis y no frikis) que conozco: cuando ellas pasan por alguna tienda de cualquier tipo al final no sé cómo lo hacen pero siempre salen con algo debajo del brazo mientras que yo me voy sin nada. Es posible que se trate de que soy muy exigente y cuando voy de compras saco suficientes pegas a la mayoría de cosas como para decidir no comprármelas. Pero también es que no me resulta una necesidad ineludible. En cualquier caso, todos tenemos nuestras debilidades y nuestra pequeña faceta de consumista que sale las veces que más o las que menos. Y desde luego cuando se trata de cosas frikis las probabilidades aumentan, porque no hay nada mejor para querer comprar que que te guste, y no que simplemente lo necesites.
Por compras frikis entiendo, si nos ponemos simples, las cosas que venden las tiendas especializadas en esto. Es decir, productos como cómics, manga, anime, libros de fantasía, juegos de rol, warhammer, merchandising de lo anterior (camisetas, peluches, figuritas, cosplays...) o incluso juegos de mesa. Pero también hay cosas como los videojuegos, cd's de música, ropa gótica, etc. que no suelen vender en estos sitios o que tienen otras tiendas todavía más específicas y que considero dentro de la categoría de friki (categoría que incluye productos que pertenecen a un ámbito minoritario y que no suelen ser demandados por personas más "corrientes").

A las compras dedico poquito tiempo, quizás voy yo sola una vez al mes; paso parte de la tarde recorriéndome las tiendas frikis que hay en los alrededores de la

Universidad Pontificia de Salamanca

	calle de la Luna, o las tiendas góticas cercanas a Fuencarral... podría considerarse un "ritual" puesto que siempre voy a los mismos sitios, pero es porque son los que me pillan más a mano (vivo en el centro y están todos juntos así que resulta más cómodo). Pero también es un plan especialmente recurrente cuando vas con amigos a los que les gusta el mismo rollo, porque luego puedes ir a tomar algo cuando cierren. También puedo ir en alguna ocasión especial, cuando hay cumpleaños a la vista y quiero regalar algo de este tipo. Aunque las cosas frikis en los últimos tiempos también se puedan encontrar en tiendas más generales como la Fnac, si tengo prisa prefiero ir a ésta última porque en un mismo sitio tienes de todo lo habitual, y si me guío por el ambiente y por un paseo más detenido prefiero ir a las tiendas frikis. En general ir de compras frikis o ir a de compras "normales" no tiene por qué ser diferente, aunque a lo mejor te vistes con algo friki para la ocasión, cosa que no harías si por ejemplo te dedicas a pasear por Bershka y Stradivarius. ¿Y qué cosas me gusta a mí comprar del maremágnum que he dicho? Mis intereses suelen recaer del lado de los libros, de los mangas, ropa gótica, y algunas veces juegos de rol, merchandising... Suelo preferir lo que me resulta útil que lo que se puede comprar para decorar, por eso por norma general me gusta más comprar un libro que una figurita de un anime. En cualquier caso suelen ser para disfrutarlas sola. No suelo planear concretamente lo que compraré, porque muchas veces voy y acabo sin nada, pero sí que tengo en mente varias cosas en las que me voy a fijar más que en las demás. Claro que luego siempre te puede sorprender algo que quieres comprarte a toda costa y no sabías que iba a estar o que existía. Dede hace relativamente poco (cosa de un año o dos) a veces sí que compro productos vía web. Pero de momento muy poco porque las webs (y especialmente las frikis) están mal hechas y muy limitadas. Pero no dudo que será un mundo que aumentará en un futuro cercano y que cada vez usaremos más. En fin, la piratería es algo muy útil cuando se trata de videojuegos y música. Son los dos ámbitos en los que me descargo muchas cosas que así evito comprar. El caso es que a pesar de la posibilidad de obtenerlo gratuitamente, cuando encuentro algo que me gusta especialmente sí que siento la "necesidad" de tenerlo físicamente, de comprarlo original y no solo tenerlo grabado o en el ordenador. Me parece que la "piratería" es tremendamente útil porque te permite conocer un producto antes de comprarlo, y saber si te gusta lo suficiente para comprarlo... si tuviésemos que elegir cosas tan complejas como música o videojuegos a ciegas, o bien nos quedamos pobres en el intento o bien podríamos llevarnos muchas decepciones. Así con la piratería tenemos una cultura y unos horizontes mucho mayores, porque por ejemplo donde nuestro dinero nos permitiría haber escuchado 2 discos al mes, gracias a ella podemos escuchar 40 si queremos, y de entre ellos a lo mejor elegir 2 para comprar porque nos han llamado especialmente la atención. Claro, el tema es que a las grandes discográficas o empresas no les compensa que solo te compres lo que te resulta bueno y que es minoritario, porque desprecias todo el campo de lo mediocre que es de donde sacan más dinero. Hablando por mis amigos frikis, conozco además muchos de ellos que no sienten esa necesidad de tener los objetos físicos y que usan mucho el Steam para descargarse legalmente videojuegos, a un precio mucho menor que en la tienda, y que se podrían bajar pero prefieren hacerlo así porque se les da facilidades. Me parece que la industria debería renovarse en este sentido aunque no todo sea positivo, pues ahora se da prioridad a comprar aquello que te permita jugar online y que no puedas por tanto piratear, mientras que juegos que son tremendamente buenos pero con una vida limitada a lo mejor sencillamente se los descargan y a correr. A pesar de todo, creo que los frikis no somos más consumistas que otras personas. Compramos otras cosas, pero tanto "ellos" como "nosotros" compramos, y al final lo que te limita es el dinero del que dispongas o lo consumista que seas personalmente. En mi caso las compras frikis suelen ser compras relativamente pequeñas o que si son grandes resultan aisladas. Qué me gasto yo de media al

Universidad Pontificia de Salamanca

	mes... no sé, poco... ¿15 euros? es que depende, unos meses podré no comprarme nada y otros algo caro... al final así a ojo hago esa media.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 31 de octubre de 2011, 12:01
	Ah... las compritas frikis... Me encanta. No podría decirte si voy a menudo o no, porque no lo planeo nunca. La situación (salvo tener que ir ex profeso a comprar algún regalo) suele más de "¡anda mira! si estamos al lado de **** (cualquier tienda friki) ¿Nos damos una vuelta a ver qué hay?". Y entonces comienza un curiosos proceso de realimentación. Si voy solo, casi nunca compro nada... pero si vas con los amigos, todos nos miramos como desafiándonos a ver quién abre la veda... y entonces, ¡a comprar!. La diferencia más grande con otro tipo de compras es que soy perfectamente consciente de que no necesito el artículo friki absolutamente para nada... soy consciente de que es un capricho, y por eso te lo compras con una sensación de "prohibido" que me encanta. Comprar, compro de todo, todo depende del día o de quién me acompañe. Suelen ser cosas para compartir (en mi caso, lo que más compro son juegos de mesa). Pero también está el ver a mi pareja que se le van los ojos detrás de un comic, pues se lo compro... o alguna figurita decorativa... Y sí, compro cosas frikis para otras personas, como regalos... ¡pero claro, asegurándome primero que le va a gustar! No tiene sentido expandir el frikismo a base de regalar figuritas de guerreros del espacio a diestro y siniestro. Suelo ir acompañado. Si voy solo, no me suele entrar la compulsión de comprar. Quizá tenga que ver con cierto alarde de chulería, ¿no?. No sólo es comprar, es que ME VEAN comprar XDDDDDDD Me gusta más el trato directo, y por eso prefiero ir a tiendas físicas (además, el friki es animal de costumbres... si puedes, irás siempre a la misma tienda, porque además eres amigo del dueño XD). Pero a veces recurro a internet, sobre todo para artículos que son difíciles de encontrar en España. ¿La piratería? Es ilícita, eso está claro. Es robar. Pero la uso... Es tan cómodo, tan barato y tan... inocuo y anónimo... Pero sólo para bajarme películas y música. No hay mucha piratería en los juegos de mesa. Compro por impulso. Puedo estar meses sin acercarme a una tienda friki, pero cuando me acerco, puedo dejarme 200 euros sin problema... pero ya te digo que suelo ser bastante cerebral. Me dará el impulso, lo compraré, pero luego razonaré y deduciré que tengo que pasarme varias semanas ahorrando debido al placentero desfalco que acabo de autoinflingirme... Y claro que me han entrado ganas de ir de compras XDDDDDDDD
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 31 de octubre de 2011, 06:49
	La verdad es que no suelo comprar casi nada que no vaya a utilizar mucho. Es decir, soy coleccionista de una sola serie de Manga (GUNNM y GUNNM: Last Order) y aún tardo en comprarla. Lo único a lo que le he dedicado dinero es a unos cuantos libros y a algunos manuales de Rol(Los básicos, dado que los suplementos los consulto en PDF). Muchas veces, lo que sí hago es acompañar a la gente a que ellos compren. En general, lo detesto.

Universidad Pontificia de Salamanca

Uso bastante internet, precisamente por este motivo. También, por la Piratería. Con esta forma de acceso a la cultura estoy bastante de acuerdo. Internet se construye por los usuarios. En el tiempo de los modems de 38 kbps la gente compartía gratis. Era un entorno gratuito generado por una comunidad que aprendió a usar el Frontpage. Hasta que llegaron las empresas, mucho después de que nosotros estuviésemos allí... El problema es que el concepto de propiedad ha cambiado con internet, y la definición clásica de Marxistas y Economistas liberales clásicos ya no es válida.

Ikea no pide explicaciones cuando alguien se sienta en nuestro sofá. Bien, pues alterando las distancias y los espacios hasta reducirlos a 0 (como hace internet), sería posible técnicamente que todos disfrutáramos de un mismo Sofá. Por ello la propiedad ya no puede ser considerada como aquello que yo tengo y por ende los demás no poseen. La propiedad, en determinados ámbitos (cada vez más) se clona y se comparte. Compartir no es algo que pueda prohibirse, por mucho que le joda al mercado. Por ello es el mercado quien debe adaptarse. Hasta ahora la escasez de acceso a la música, a la literatura, al comic, a los videojuegos... hacía que las distribuidoras y productoras impusiesen las normas en sus términos. Si cambia el juego de poder, y son los consumidores los que tienen las riendas, ¿Porqué ha de ser ilegal? ¿Porque se quedan sin dinero? ¿Acaso yo tengo dinero para todo lo que deseo?

Steam, por ejemplo, se ha adaptado, y ofrece juegos en formato digital con descuentos que hacen que valga la pena comprar, y que estén al alcance de muchos. No compraba juegos realmente hasta que apareció Steam como herramienta de compra más "Justa".

Creo que las personas no son más o menos consumistas por el hecho de ser frikis. No obstante, muchas de las aficiones consideradas frikis dependen del acceso a determinados productos que en teoría tienen un precio. No obstante, el consumismo como compra compulsiva o requisito fundamental de la felicidad no está muy presente. Es más, probablemente los frikis aprenden a vivir rápido con el hecho de que no pueden lograr tener todo aquello que desean, dado que los precios que alcanzan determinadas piezas son absurdos.

AlienQueen Panel Online Última edición: sábado, 29 de octubre de 2011, 10:29

¿Que si me gusta ir de compras frikis? ¡Me ENCANTA! Y no le dedico más tiempo porque no tengo más dinero, que si no me tiraría las tardes muertas entre cómics, libros de ciencia ficción y DVD's.

Solemos ir una vez al mes, separando el presupuesto con antelación (hay que administrarse, sobre todo cuando hay gastos de casa, coche, niño...) y siempre, siempre seguimos la misma rutina: el coche va al mismo párking, merendamos en la misma cafetería y vamos siempre a la misma tienda de cómics.

La diferencia entre las compras frikillas de las que no lo son es que las compras frikis las disfruto y las otras... bueno, las hago porque las tengo que hacer (hay que vestirse y esas cosas). Cuando voy de compras frikis me tiraría horas curioseando y hojeando y cuando voy de compras normales intento ir a tiro hecho y no perder mucho el tiempo.

¿Qué cosas frikis compro? Principalmente cómics, libros de ciencia ficción y videojuegos. Lo cierto es que no soy mucho de muñequitos (sobre todo desde que vivo independizada y soy yo la que limpia el polvo XD), y otro tipo de compras como juegos de mesa o de rol los reservo más para los cumpleaños o las fechas más señaladas.
Principalmente son para uso personal, aunque no tengo ningún problema en prestarlos a ningún amigo. De hecho, solemos hacer algún intercambio de material con cierta asiduidad.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Sí que compro regalos frikis, principalmente a mi marido y a mis hermanos. Amigos frikis como yo tengo muy pocos, así que... Siempre voy acompañada de compras, por mi marido (los dos somos igual de frikazos); y alguna que otra vez conseguimos liar a un par de amigos que se nos unen. Como ya he dicho, solemos ir siempre a la misma tienda, una de cómics en general. Y, últimamente, sobre todo desde que empujamos carrito de bebé, vamos cada vez más a la FNAC (por eso de que cabe el carro). Vamos a esas dos tiendas más por comodidad que por otra cosa, pero si estamos paseando por cualquier sitio y encontramos una tienda friki, no tenemos ningún problema en entrar. No le hacemos ascos a nada... La verdad es que la compra vía web la utilizo más bien poco. Para alguna que otra camiseta y poco más. De la piratería... Bueno, no voy a hablar en contra porque sí que me descargo cosas, sobre todo películas. Y con la crisis, más. Y muchas veces, después de haber visto una peli descargada, me la compro si me ha gustado mucho. No creo que sea muy lícito, pero dadas las circunstancias económicas y los precios altos que tienen estas cosas, me parece útil para los que somos pobres pero honrados. Sí que desde que descargo cosas compro menos, pero compro mejor. Como he dicho más arriba, me ayuda a hacer "casting". En el caso de las series, lo que hacemos es verlas online. Al fin y al cabo, es como verlas en la tele, ¿no? Antes de tener gastos propios de mi hogar y condición, sí que compraba más a impulsos. Ahora hay que hacer economía doméstica y sí que planifico mucho lo que voy a comprar. Aunque si tuviese pelas... Ay, si tuviese pelas... ¿Consumista? Te voy a contestar con una cosa que siempre me dice mi marido: considera que tengo un problema con las compras, porque nunca me compro nada. Sólo tengo mi puntillo consumista con las cosillas frikis, y tengo que controlarlas, así que creo que no soy precisamente consumista. Nos gastamos al mes unos 50 euros entre los dos, y solemos hacer la compra ritual a primeros de mes, después de cobrar. Después de eso, procuramos ni entrar para que no nos de envidia... (Qué ganas de ir a la FNAC... XD)

I Foro: ¡Y más compras!

I Foro: ¡Y más compras!

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 16:35

¿Ya habéis contestado el Diario? pues ¡a debatir!

Como ya habéis contado vuestra experiencia personal, podéis hablar del fandom en general en el tema de las compras, ¿qué opináis?:

¿Son los frikis más comprones que otras personas?, ¿gastan más dinero en caprichos?, ¿son sus caprichos más caros que los de otras personas?, ¿qué tipo de cosas compran?, ¿es decir, qué tipo de compras podrían denominarse "compras frikis" según vosotros?...

¿Dónde compran?, ¿cuándo lo hacen?, ¿cuánto gastan?, ¿van solos o acompañados?, ¿compran por impulso o de forma planeada?, ¿compran en tiendas o en internet?, ¿dónde pensáis que un friki nunca compraría, si puede evitarlo?, ¿qué tipo de cosa es tan golosa que un friki no podría pasar frente a ella sin

Universidad Pontificia de Salamanca

comprarla?...

Y sobre la piratería ¿qué opináis?, ¿pensáis que es algo habitual en el fandom, el hecho de descargarse cosas?, ¿lo véis lícito?, ¿sólo en determinadas circunstancias?, ¿el hecho de descargar cosas reduce luego la cantidad de cosas que la gente compra?...

¡A postear, que está de rebajas!

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Eris Panel Online - lunes, 31 de octubre de 2011, 03:14

Bueno, yo no me puedo poner como ejemplo pues soy de comprar poco, tal y como dije en el diario. Lo primero que me tentaría responder es que, como siempre, depende de la persona y que no se puede decir que un friki sea más o menos "comprón". Sobre todo porque hasta ciertas edades el dinero del que se dispone es el mismo tengas unas aficiones u otras así que hay que repartir como buenamente puedas, aunque tengas más tentaciones.
Es posible sin embargo que haya una tendencia entre los chicos frikis a comprar más que los chicos no frikis, cuando tienen la ocasión. Es lo que veo con mis amigos, siempre pendientes de no sé qué miniaturas de warhammer, que si tal figurita, o tal videojuego... además de que también gastan los fines de semana como cualquier hijo de vecino. Las chicas es un poco más igualado, las "normales" gastan mucho -demasiado- yo creo en ropa por ejemplo, y las frikis lo reparten entre varias cosas pero no creo que sean más consumistas...

Veamos, compras frikis están bastante bien concentradas en las que llamamos tiendas frikis: libros de fantasía, juegos de mesa y de rol, merchandising, warhammer, anime, manga, cómics... y otras tantas cosas que no suelen tener como videojuegos, música, ropa alternativa, etc. En general, compras frikis son las que conoce y demanda una minoría con esas aficiones particulares. Por eso suelen ir a estos lugares concretos no solo porque tienen un microcosmos en cuanto a productos sino también en cuanto a gente del mismo rollo o incluso actividades.
Yo creo que por lo general se va acompañado, algún fin de semana al mes por ejemplo... y sueles salir con alguna compra... sin escatimar mucho en el precio. Se suele comprar por impulso, in situ viendo lo que te llama más la atención, aunque también puedes ir a por algo en concreto. Yo creo que los frikis son poco contenidos respecto a lo que les gusta... y difícilmente pueden resistirse a las cosas de las que se encaprichan (ediciones coleccionista, que si figuritas de su serie preferida...).
Personalmente compro más en tienda que por internet, aunque yo creo que eso irá cambiando con el tiempo, cuando hagan webs decentes y den mejores facilidades.

Y sobre la piratería... lo que dije en el diario lo repito aquí. A mí me parece que nos intentan vender que es malo cuando en realidad es bastante lógico y no tiene por qué ser perjudicial. Al menos yo no descarto comprar nada solo porque pueda bajármelo, sino que si algo me gusta lo suficiente me apetece tenerlo original. Pero en vez de comprarlo a ciegas y quedarme pobre todos los meses, me vuelvo selectiva: así me puedo bajar 40 cds y decidir que me compro ese que tanto me llama la atención, en vez de ir a una tienda y arriesgarme. Y si no que bajen los precios, coñe.
La piratería sí pienso que es más frecuente entre los frikis, porque consumimos muchos productos que pueden bajarse por este método: videojuegos, música, anime, series, tal y cual. Y además hay que tener cierta interacción con las nuevas tecnologías.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Katoren Panel Online - lunes, 31 de octubre de 2011, 12:17

Sí, los frikis son más comprones. Otra aficiones no frikis también necesitan sus "compras especiales", pero en los frikis yo creo que es algo característico. ¡Hay tantas chorraditas que comprar!

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Caprichos caros? Bueno... es posible, pero más por la frecuencia de las compras que por el precio en sí. Por ejemplo, un aficionado al manga se deja un auténtico pastón en comic, aunque como es en pequeñas dosis semanales, no se nota. Un juego de mesa o de ordenador/consola es claramente caro. Y no hablemos de los pastones que se dejan los jugadores de Magic.

Las tiendas frikis son una gran parte del mundillo. Creo que el friki tiene tendencia a aficionarse a una tienda e ir a ella hasta conseguir que le reconozcan. Eso nos viene muy bien, porque entonces ya puedes tener información de última mano sobre nuevos lanzamientos, tener ciertas ventajas sobre clientes más esporádicos (reservas, descuentos...). Las tiendas online, para cosas excepcionales. Creo que el friki es mucho más dado a comprar en tiendas físicas.

Yo, al menos, compro por impulso. Un día nos da por pasarnos por alguna tienda, y ese día puede que salgas con las manos vacías o que desvalijemos la tienda al completo. No tengo mesura XDDDDD Creo que un friki comprará en cualquier sitio que tenga lo que busca. ¿Algo irresistible? Buffff... cada friki tendrá sus cosas XDDDDD Pero en general, un buen descuento hace que el artículo, te guste o no, sea irresistible. Ya me ha pasado alguna vez el: "-¿¿¿Pero para qué te compras esta mierda??? -Yo que sé... es que estaba tan barato..."

La piratería es absolutamente ilegal, y es delito, lógicamente. En todos los casos. Sin ninguna excepción. Pero claro que la uso, como todo el mundo... de hecho, si es algo muy común en todas partes, aún más entre los frikis. Es barato, es anónimo, no tiene consecuencias legales para ti... ¿para que voy a pagar por algo, si me lo dan gratis?

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Kramer Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 00:12

Bueno, es obvio que los frikis nos gastamos más dinero en frikadas, pero de ahí a ser más comprones... Lo dudo, viendo lo que pueden gastar algunos en ropa. Como en todo, siempre hay quien se deja arrastrar más por el consumismo y quien es comedido o simplemente no puede permitirse gastar como un poseso.

Suelen ser caprichos más caros, eso sí. Todo lo que viene a ser merchandising, por ejemplo, tiende a costar más de lo que parecería normal. Los juegos de mesa son carillos, y también el manga o las ediciones especiales de series y películas.

Yo suelo tirar de tiendas especializadas, aunque últimamente mi pereza me lleva a aprovechar mucho las tiendas online... En mi caso compro de forma planeada, pero hay muchos que se dejan llevar más por los impulsos. Supongo que ahí también entra la forma de ser de cada cual, como siempre :P

¿Algo demasiado goloso? No sé. La tipica figurita tremendamente molona de tu personaje favorito de algo, a mitad de precio... Eso suele tentar mucho xD

En cuanto a la piratería, me parece criminal y estoy totalmente en contra. Por más emocionante que pueda parecer, ir en un barco con un parche en el ojo y un loro al hombro robando a otros navegantes es algo malvado. Ahora, que uno se descargue una canción o se fotocopie el manual de su master de rol para empollarselo en casa, pues... ¡Me parece perfectamente sano y aceptable! Legal o no, ya es más complejo, hay un debate enorme desde hace años...

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de AlienQueen Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 04:31

Visto lo visto el consumismo bestial que inunda la sociedad hoy en día, no creo que los frikis seamos más o

Universidad Pontificia de Salamanca

menos comprones que otras presonas. Hay chicas que se dejan el suelo del zapatos, chicos que se lo dejan en gadgets electrónicos, y los frikis en merchandising y en cómics. Y los caprichitos frikis no son ni más caros ni más baratos que otros caprichos. Hay figurillas que rondan los 200 euros, y hay bolsos de firma que también los rondan y los superan...

Los frikis sí que compramos nuestras cosillas frikis en tiendas especializadas o por internet. ¿Cuándo? ¡Cuando hay pelas! Por mi experiencia, los frikis nos solemos mover en grupillos de seres afines. Y lo de comprar por impulso o no... Ahí contestaré que depende de la edad, y de la situación económica y familiar. Los impulsos se van planificando a medida que, además de cómics, tienes que comprar pollo y lentejas...

La piratería no es que sea algo habitual en el fandom. Es algo habitual en absolutamente todo el mundo, solo que los frikis nos bajamos cosas frikis y los no frikis se bajan Física y Química.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Breixo López García - martes, 1 de noviembre de 2011, 15:22

Yo la verdad, veo al friki pues mas comprador que la media, claro que por lo general hay gente que gasta 200 euros en un simple bolso porque es de X marca. Pero para ser sinceros cuanta gente se puede permitir eso... 3 o 4 personas de cada 100.

Para mi el friki pues suele gastar un poco mas simplemente para hacer frente a sus gustos mensuales, haber quien no siguió una serie de comics o mangas que tenias que ir a por ellos cuando salen, o cierta mini. Y ya no hablemos cuando nos volvemos en plan "berserker" y nos dejamos llevar por los instintos. Y hay ciertos gastos que dentro de un margen aunque sepas que de cierta forma estarían mejor invertidos en otro lado, lo inviertes en lo que te gusta, que para nada esta mal, pero que bueno nos da cierta aura de mas consumistas.

Respecto a la piratería pues si existe, pero debemos ser consecuentes creo, yo no digo que un juego deba valer 59 euros por muy triple A que sea, pero si digo que si por algún casual hay precios que consideremos equivalentes a lo que nos va ofrecer el producto lo paguemos, en definitiva, que no seamos tan directos y se pirateé todo de forma compulsiva, sin ver esto ¿vale lo que cuesta?

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Falken Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 22:45

Diria que somos, como mucho, ligeramente mas propensos a comprar cosas que la media humana. Es lo que tiene tener tantas aficiones, de las cuales todas requieren una inversión monetaria considerable (aunque el rol de mesa algo menos, supongo).

En mi caso, cuando tengo dinero no me dura mucho en las manos, la verdad :P Recuerdo que hubo un mes en el que me llegué a gastar 100€ en cómics. Hay gente que se gasta mucho mas, pero para mi fue como "JO-DER" xD

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Horologist Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 23:10

"Los frikis" definidos como un grupo de gente con aficiones (frikis) que en general tienen por requisito el consumo de un determinado bien, tienden a comprar.

Compran más, que una persona con menos/otras aficiones, pero por ejemplo, mi nivel de consumo es menor que el de un aficionado al modelismo histórico, o que el dinero que se gasta un fanático del

Universidad Pontificia de Salamanca

Tunning.

Los productos sin embargo, y en general la forma de venta del fandom sí que fomenta el consumismo. Ediciones limitadas, coleccionismo, versiones posteriores, ejemplares originales... Los caprichos frikis pueden desmadrarse de precio tanto por su exotismo en algunos casos, como por el hecho de ser "únicos" o "hechos a mano" en otros.

Luego si hablamos de números uno de series de Spiderman, por ejemplo, o láminas originales de Jack Kirby... Pero es el propio coleccionismo de los fans el que da precio a estas piezas. Claro, que en otros medios hay precios similares y también es el gusto de los aficionados lo que justifica los precios.

Los frikis suelen comprar en grupos, en general por la tarde, de 5 a 9, pero todo esto son solo cosas que creo tener vistas. En general la compra de tomos, libros, comics, y juegos de rol, es planeada, y la de merchandising no tanto.

En cuanto a la piratería, cuando alguien te presta un libro, no viene el autor a reclamar un precio. El problema es que el autor tiene que seguir vivo y nutrido. Por ello es bueno colaborar y apoyar los productos que más te gusten cuando puedas (y solo si se puede). La relación del precio con lo que es legítimo pagar que han hecho previamente también me parece muy relevante.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Katoren Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 23:49

"apoyar los productos que más te gusten cuando puedas (y solo si se puede)"

No sé si te he entendido bien...

¿Me estás diciendo que es lícito piratear si no puedes pagar el precio de las cosas?

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Horologist Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 04:04

En un sentido lo digo, en otro no. Pero aquí está la explicación larga.

El concepto de propiedad en la economía clásica incluye que algo que es tuyo es por definición inaccesible a los demás. Es decir, que lo propio se define tanto por sernos propio, como por no serlo a los demás. Cuando un objeto se puede clonar, este concepto pierde sentido.

Si un amigo se sienta en mi sofá, Ikea no viene a pedir que le pague. Es mi sofá, y lo presto si así lo deseo. Ahora, imaginando que una herramienta como internet reduce los intervalos en el espacio y el tiempo a 0, sería posible que todos nos sentáramos en el mismo sofá.

Por esta razón, y precisamente porque esto es posible (con determinados productos), el concepto de propiedad clásica queda obsoleto.

El mercado, no desea reconocerlo.

Internet, allá cuando los modems eran de 38 kbps, era un espacio para compartir de forma casi exclusivamente gratuita. Solo cuando las empresas vieron rentabilidad en este espacio se ocuparon de aquello que ocurría en la red virtual.

La palabra piratería, que se acuña como traducción de Hacking, no se refiere en realidad a la copia, si no al

Universidad Pontificia de Salamanca

robo. Lo que hace un Hacker por definición no es copiar CDs, ni a bajarse música, ni a leer libros gratis en formato PDF. Un Pirata informático se lucra con esta práctica. También, y en general, se refiere a "Cracker": alguien que se salta las defensas de un sistema informático para robar algo del ámbito privado que está sujeto a unos términos de privacidad legales.

Eso, es piratería. La campaña de publicidad por parte del estado y las empresas para extender el concepto de la piratería a compartir libremente archivos que nos son propios es solo parte de una cruzada del mercado para prohibir algo tan sencillo como que alguien me preste un CD, o simplemente lo tenga en su casa, pero los dos lo podamos escuchar a la vez.

Entonces aquí mi respuesta a tu pregunta. ¿Es lícito robar archivos privados protegidos a base de prácticas ilegales de Hackeo, cuando no tienes dinero para acceder a lo que deseas? ¿Es lícito lucrarte con un producto que no es tuyo? No.

Sin embargo, ¿Es lícito conformarte con archivos compartidos y no tener uno propio cuando no tienes los medios? Sí.

He usado esta definición de Lícito para responder a tu pregunta, según la Web de la Rae, primera acepción.

1. adj. Justo, permitido, según justicia y razón.

Añadir que Justo no es necesariamente "Legal" (ref: su propia definición en la misma web, primera acepción). No obstante, y por aclararlo, compartir archivos no es ilegal. Ni siquiera en los términos de la Ley Sinde. Descargarlos de internet, tampoco lo es. Publicarlos y hospedarlos sí. Pero hablando de lo que es Justo y lo que es Legal, esta ley pinta un cuadro bastante representativo en el caso de fallar casi en ambas (En mi opinión, es contraria a la constitución).

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 10:03

Un tema interesante...

A ver si lo he entendido...

Casi todos os descargáis cosas.

Muchos además compráis esas mismas cosas originales, una vez las habéis probado y habéis decidido que os gustan: En realidad preferís el original.

Las cosas que habéis probado y no os gustan mucho no las compráis.

Las cosas más accesibles, como series que echan por la TV, no las compráis tanto, porque es "casi como verlo por TV", y eso es gratuito.

Compraríais muchas más cosas originales, e incluso dejaríais de descargar, si las cosas fueran más baratas o bien si vosotros tuviéseis mucho dinero.

¿Más o menos es así?

Por cierto, hay una pregunta que aún no hemos tocado (me parece...) ¿dónde pensáis que un friki nunca compraría, si puede evitarlo?... ¿hay algún tipo de tienda "antifriki"?

Re: I Foro: ¡Y más compras!

Universidad Pontificia de Salamanca

de Katoren Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 11:22

1. Sí
2. Eso se está perdiendo. Es la mentirijilla moral que usamos todos.
3. Por supuesto XDDDD
4. Sí, porque al estar emitidas por canales abiertos, es, como bien dices, "casi como verlo por TV"
5. En mi caso, posiblemente.

Y sobre la tienda "anitfriki", la verdad, no se me ocurre ninguna... Un friki comprará en cualquier tienda que tenga lo que quiere y el precio le sirva...

Re: I Foro: ¡Y más compras!

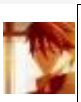
de Horologist Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 18:11

Todas esas conclusiones me parecen muy acertadas. En mi caso particular (que no es una generalidad), concuerdo con todas ellas menos con la número 4. En mi caso no tengo televisión, y las series no las veo "porque sean como en la tele" sino porque prefiero hacer mi propia televisión, ver las series en versión original, o antes de que salgan en España.

Tampoco hay un modelo de acceso o compra normalizado ni estructurado a las series. No al menos ninguno que no incluya la compra de una caja de cartón de 50 centímetros llena de DVDs que solo verás una vez.

Es curiosa la pregunta acerca de las tiendas antifrikis. No las hay a priori, pero si pensara en algo que se pudiese asemejar, me parece que las nuevas librerías hipster, que hablan necesariamente de novela gráfica y nunca de cómic, son el candidato perfecto. Básicamente porque los gustos del fandom se tocan con la frontera de sus gustos intelectuales - underground, y no les gusta que te guste Allan Moore por frikismo. Necesariamente tiene que gustarte porque es un genio visionario, que tiene un mensaje profundo que habla de la realidad (léase agitando una ficticia copa de vino y ajustándose las gafas de pasta).

Pero bueno, es todo más broma que otra cosa.



Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Komuro Panel Online - viernes, 4 de noviembre de 2011, 20:51

Según lo que has puesto ahí estoy de acuerdo con todo, pero siempre dependiendo del dinero del que disponga cada uno, porque por mucho que puedan bajar los precios si no hay dinero no se peude hacer nada.

y lo de alguna tienda antifriki pufff pues no se decir la verdad, seguro que en todas las tiendas se puede encontrar algun frikada xD

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Katoren Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 11:19

Lo del sofá ha rozado la demagogia. Por seguir con tus ejemplos salidos del tiesto, si yo entro en una tienda de ropa y veo una cazadora que me gusta, pero es muy cara, no digo "bueno, pues la robo y punto".

De acuerdo con que el concepto de "propiedad intelectual" hay que pulirlo. Y ya sé de sobra que compartir archivos no es ilegal. Ni descargarlos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Pero en el mundo de la música, la gente ha decidido que "no se compran cds, porque son caros, prefiero descargarmelo gratis". De hecho, hay muchas páginas para "comprar" mp3, y nos las saltamos a la torera.

Y, manque nos pese, sean pijos babosos o duros heavys salidos del infierno, ese es su trabajo, y deben cobrar por él.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Eris Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 13:55

El problema que le veo yo a los CD's es que la gente que usamos mucho el ordenador hemos descuidado la típica cadena de música y todo lo tenemos en el ordenador... yo por ahí tengo muchos discos originales que prácticamente ni los toco porque es poco práctico tener que meterlos en el ordenador uno a uno, es más cómodo bajárselo y tenerlo todo ahí. En cuanto a las páginas de descargas de mp3 pagando...pues es que cuando yo dije que pagaría por un original me refería a físico. A mí me hace mucha ilusión tener la cajita, con su folleto y sus historias, pero pagar para algo que no tocas... en fin, debe de ser que estoy anticuada ya xD pero supongo que la gente irá teniendo otros conceptos de la piratería/descargas de lo que tenemos nosotros ahora. Mi contradicción sin embargo está ahí, y es posible que si no tuviese cierto afán coleccionista no me comprase las cosas que me gustan originales, pero creo que casi todos lo tenemos en mayor o menor medida, por eso en los cumpleaños se regalan cosas de este tipo que probablemente ya tengan descargado pero que gusta más original. También dije en el diario y digo que muchos de mis amigos se descargan juegos por Steam y eso que podrían bajárselos perfectamente, pero ahí tienes juegos por 3, o 5 euros, o 10, cuando en la tienda cuesta 40 o 60, y se los compran. Vamos, que de mentirijilla nada.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Horologist Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 17:49

A ver, bueno mi ejemplo no entiendo en qué puede resultar demagógico. demagogia.

(Del gr. δημαγωγία).

1. f. Práctica política consistente en ganarse con halagos el favor popular.

2. f. Degeneración de la democracia, consistente en que los políticos, mediante concesiones y halagos a los sentimientos elementales de los ciudadanos, tratan de conseguir o mantener el poder. ¿Halagos? ¿Práctica política? Creo que no es la palabra que buscabas.

En cuanto a entrar en una tienda a robar una chaqueta porque no tienes suficiente dinero. Eso tiene un equivalente, es entrar en un sistema informático a base de crackeo, o hacking, y asignarte como el comprador del producto que quieres, sin haber pagado por él.

Si una persona te presta una chaqueta, y resulta que la tecnología a su alcance le permite que ambos uséis la misma chaqueta que él compró simultáneamente (que es lo que ocurre con un CD de música que transformado a Mp3, se comparte) no estás robando.

Lo de que supieras de sobra que descargarlo no es ilegal, lo creo, pero digamos que no lo parecía:

"La piratería es absolutamente ilegal, y es delito, lógicamente. En todos los casos. Sin ninguna excepción. Pero claro que la uso, como todo el mundo... de hecho, si es algo muy común en todas partes, aún más entre los frikis. Es barato, es anónimo, no tiene consecuencias legales para ti... ¿para que voy a pagar por algo, si me lo dan gratis?"

"Absolutamente [...] todos los casos [...] pero lo uso"

Universidad Pontificia de Salamanca

Parece que te refieres a las descargas, a menos que con piratería hablaras de que haces uso de la distribución ilegal de un producto cuya propiedad intelectual no pagas. Yo había entendido que decías que las descargas son ilegales, pero que tú las usas. Bueno, de hecho eso es lo que se lee. ¿Ahora has cambiado de opinión? Mola, vamos avanzando.

Yo, mal que me pese, he comprado los últimos tres discos que me he bajado. Donationware, yo pago lo que creo conveniente. Pero podría haber puesto un 0 en la casilla de descarga. En Steam, compro juegos, y todo mi entorno está de acuerdo con que tienen una fórmula de acercar los videojuegos a la gente con todo tipo de posibilidades económicas. Porque innovan, y se adaptan a la realidad. El problema es que ahora mismo la economía, y sus carencias (como no tener en cuenta la posibilidad de compartir) está tratando de ajustar la realidad a una forma de análisis de la misma, en vez de analizar la realidad en los términos en que funciona.

El concepto de P2P, y de poder clonar archivos, no pueden ser explicados desde la economía clásica, y no tienen legislación. Prohibir frenéticamente todo aquello que no comprende el modelo neoliberal me parece un error.
En este sentido, concuerdo con tu opinión en cuanto a los beneficios de pulir el significado de Propiedad intelectual.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Kramer Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 23:19

A ver, ahí hay una trampa gorda. Si tú robas una cazadora de una tienda, la tienda deja de poseer la cazadora. Había un objeto dentro del local que ya no está. Sin embargo, si yo me copio un disco, su legítimo dueño sigue teniendo su disco.

En realidad, el problema se parece más a uno que ya tuvimos hace 2000 años... Ha aparecido un tipo que multiplica los panes y los peces. Y al gremio de pescaderos no le gusta. Ni a los panaderos. Al fin y al cabo, si ese individuo puede alimentar a mil personas con una hogaza de pan, nadie irá a comprar a sus tiendas. Así que lo crucifican. ¿No hubiera sido más bonito acabar con el hambre en el mundo?

Pues aquí lo mismo: tenemos una herramienta que puede poner la música, el cine y la literatura al alcance de todos, reduciendo muchísimo los costes. ¿No es más inteligente buscar nuevas formas de pagar a los artistas que criminalizar algo que realmente no es malvado?

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Birgitte Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 12:12

Me ha pillado el puente y llego tarde, creo que ya se ha dicho casi todo, pero ahí va mi opinión.

Los frikis, por definición, son gente que tiene aficiones específicas a las que se entrega con bastante intensidad, y las empresas y comercios se han dado cuenta de eso. Así que cada vez hay más merchandising y ediciones especiales, y todo tipo de material diseñado para hacer que se nos caiga la baba y echemos la mano al bolsillo. Habrá quien tenga más dinero y habrá quien tenga menos, pero la tentación está ahí. Yo no puedo comprar demasiado, y desde luego nada que sea relativamente caro o me descuadra el presupuesto, pero cuando voy "de tiendas frikis" con mis amigos, siempre hay alguno que compra algo.

Para nosotros, el hacer el recorrido de las tiendas es una actividad social como cualquier otra, vemos cosas que nos gustan, tomamos nota mental de lo que le gusta a los demás para futuros regalos, comentamos los libros y comics que conocemos y recomendamos los que los demás no. Y así echamos la tarde. ¿Que el hecho de que ir de compras sea una actividad recreativa es una clara muestra de que vivimos en una sociedad orientada al consumismo? Pues mira, sí. Pero lo mismo hacen las chicas "normales" cuando

Universidad Pontificia de Salamanca

quedan con sus amigas y van al centro comercial a comprar ropa o zapatos y nadie las mira mal por ello.

En cuanto a la piratería... voy a poner el ejemplo que puse en el diario: Yo tengo más de dos mil libros. En serio. Tengo tantos libros que ya ni sé dónde meterlos. Ahora mismo, estando como está el percal en la economía, no tengo dinero salvo para comprarme como máximo un libro al mes, y leo uno o dos por semana. Y mira que releo, pero no doy abasto. ¿Es realmente un problema para la industria editorial española que yo me descargue los libros en formato electrónico sin pagar por ellos? Porque no es que me lo pongan fácil para comprarlos pagando, ni que me hagan una rebaja sustancial. ¿No les saldría más rentable, dado que se eliminan los costes de material, impresión, almacenamiento y distribución (sustituyéndolos por los de servidores y programación web, que siguen siendo gastos, pero mucho menores), poner los libros electrónicos a un precio mucho más asequible y aumentar así la cuota de mercado? Que parece que en este país la cultura sea un lujo, hombre ya. (Vale, voy a parar, que me hierve la sangre y pierdo las buenas maneras)

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Eris Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 13:45

Yo creo que también se puede reducir el coste de los libros en papel (y de muchas otras cosas). O si no dar facilidades como la de los libros de segunda mano, que en otros países está a la orden del día y aquí todavía nos estamos poniendo con ello (y cuando digo nos estamos poniendo, digo las grandes librerías).

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Katoren Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 16:14

¿Es realmente un problema para la industria editorial española que yo me descargue los libros en formato electrónico sin pagar por ellos?

Pues para la industria no lo sé, ¡pero para el autor seguro! ¡Joder, que no cobra por su trabajo! Si me gustan los libros de Martin, quiero que Martin gane el dinero suficiente para que siga con su trabajo, y me escriba más libros. ¿Y entonces, que hago? ¿Me los descargo para que no gane dinero? ¿Confío en que los compren los demás? Por favor...

Y claro que sería mejor abaratar los costes, y sacar ediciones electrónicas de todo, más asequibles. Nos ha jodido. Pero el que no lo hagan no te da derecho a tomarte la justicia por tu mano.

Y si mal no recuerdo, sí. La cultura (al menos los discos), llevan el IVA de artículo de lujo. Una vergüenza, desde luego.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Eris Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 20:17

Me acaban de borrar el mensaje que había escrito... algo de Database failed T_T aghhhhhhhhhhhhh...

En fin, resumiendo lo que decía. ¿Qué opinas tú de las bibliotecas? Donde un gran número de personas acceden a uno o pocos ejemplares de un libro sin tener que comprárselo ni pagar nada por él. O ¿qué opinas de que un amigo te deje prestado un libro que tiene? y que tú te lees y luego no compras.

Los autores son los primeros perjudicados por este sistema de grandes empresas y editoriales que se lucran a su costa y les dan unos beneficios ridículos de los productos que sin ellos no podrían haber existido. No estoy diciendo que la solución sea no comprar nada, pero la solución tampoco es comprarlo todo. Además, los escritores que pueden vivir de escribir libros, que son muy pocos, viven gracias a ventas descomunales

Universidad Pontificia de Salamanca

que les da la publicidad, pero es esencialmente la publicidad y no la calidad de la obra la que les da de comer. Por eso esperpentos como Crepúsculo tienen tanta cola y hacen millonaria a su escritora, por eso se motiva que otros esperpentos como ese salgan a la luz, en vez de promocionar buenas novelas. Y es que el dinero también sale de las entrevistas, los eventos, las películas o series que se hagan a raíz del asunto. Eso sí que da de comer, y no los beneficios ridículos que se llevan por cada libro y que llenan los bolsillos al tipo que ha ordenado que maqueten el libro y lo impriman.
Por otra parte, ¿sabes las barrabasadas que hacen con los libros? Por ejemplo, cortarte el libro en dos partes y vendértelas por separado, cobrándote por cada una 22 o 25 euros (partes que ni siquiera tienen un desenlace porque como digo son solo la mitad de un libro) y que hacen que en total te gastes 50 euros en un libro de no más de 400 páginas.
¿Cuáles son los precios máximos o mínimos de un libro? Lo que les dé a ellos la real gana. Lo que se haya convenido en la industria editorial.

Viendo el panorama real detrás de la fachada, es normal que uno empiece a estar harto de dichos tejemanejes, y vea un poco la parte crítica y no la que podría pensar en un primer momento donde todo es blanco y negro y si compras un libro estás beneficiando al autor y seguro seguuuro que le estás dando de comer. Y esto te lo digo desde el punto de vista de alguien que se compra los libros (porque leerlos virtualmente sigue sin hacerme gracia, qué le vamos a hacer) y de alguien a quien le gustaría en un futuro convertirse en escritora (que es un sueño pero oye, de esperanzas se vive). Pero hay aros por los que yo no paso, y por tanto ciertos libros que no me compro.

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Birgitte Panel Online - jueves, 3 de noviembre de 2011, 11:41

Pues mira, has puesto el ejemplo perfecto.

Tengo todos los libros de Martin en casa, y no sólo he regalado Juego de Tronos tres veces, sino que hay más de diez personas que se han empezado a leer la saga porque yo se las he recomendado y les he prestado el mío, y después se los han comprado. Incluso, cuando Martin vino a España y fuimos a que nos lo firmasen, una de esas personas se compró la edición de lujo. Varios de ellos, además, se han comprado el juego de tablero y/o el de cartas. No creo que, ahora que me he quedado en paro, descargarme Dance with dragons sea "tomarme la justicia por mi mano", sino meramente una forma de poder seguir leyendo hasta que pueda permitirme ese gasto o alguien me lo regale (que lo harán, porque me conocen). Ni creo que le esté quitando el pan de la boca a Martin por hacerlo, ni a Pérez-Reverte, ni a Somoza, ni a Tim Powers, ni a Terry Pratchett, por poner sólo unos cuantos ejemplos de autores de los que tengo absolutamente todo lo que han publicado. Simplemente, ahora no dispongo de ese dinero, y no me parece justo, la verdad, que, habiéndome dejado el pastizal que me he dejado en libros a lo largo de mi vida, y habiendo transmitido mi pasión por ciertos autores a tantos amigos (hay comics que yo tengo en cbr por descatalogados, y cuando los han reeditado me han pillado sin un duro, pero he animado al grupo a comprarlos para regalar a algún amigo porque me han gustado mucho), ahora el mensaje que transmitan las instituciones sea que la piratería está mal siempre y en toda circunstancia, y que me fastidie y no lea nada nuevo hasta que me lo pueda pagar.

Y me gustaría entrar en lo de la industria editorial, el impuesto de lujo, los porcentajes para los autores y los tipos de contratos, y los representantes..., pero creo que ya he dado suficiente chapa con esto por hoy, y es un tema denso, así que me callo para no aburriros más. :P

Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 3 de noviembre de 2011, 08:21

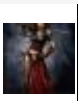
¡Ok gente!

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo que está claro es que la piratería es un tema polémico en el que cada uno tiene su opinión particular... no hay que enfadarse por ello

¿Algo más que aportar en cuanto a las compras frikis?, ¿en cuanto a las tiendas?... ¿y si hacemos la comparación con otras personas?... Si ya habéis opinado sobre este tema y no se os ocurre nada nuevo, recordad pasaros por el resto de foros y no descuidéis las actividades antiguas...

¡Un abrazo y feliz jueves!



Re: I Foro: ¡Y más compras!

de Tika Panel Online - viernes, 4 de noviembre de 2011, 09:59

¿Son los frikis más comprones que otras personas?, ¿gastan más dinero en caprichos?, ¿son sus caprichos más caros que los de otras personas?, ¿qué tipo de cosas compran?, ¿es decir, qué tipo de compras podrían denominarse "compras frikis" según vosotros?...
Hombre, más comprones no, depende de la economía que tengamos, y la mía no esta para tirar cohetes. Pero es verdad que tengo siempre dinero ahorrado para poder comprarme algún capricho friki. Para mí las compras frikis son aquellas que incluyen comics/mangas, videojuegos, miniaturas, merchandishing, cosas orientales o camisetas frikis ^^

¿Dónde compran?, ¿cuándo lo hacen?, ¿cuánto gastan?, ¿van solos o acompañados?, ¿compran por impulso o de forma planeada?, ¿compran en tiendas o en internet?, ¿dónde pensáis que un friki nunca compraría, si puede evitarlo?, ¿qué tipo de cosa es tan golosa que un friki no podría pasar frente a ella sin comprarla?...
Si es un día cualquiera opto por ir a comprar a la Fnac, que me pilla de casa y ahí siempre hay comics. Pero si me pilla por el centro de Madrid, opto por hacer la ruta friki por las tiendas de la calle luna. Pero siempre tengo ahorrado para el expomanga/expocomic, que ahí siempre hay más variedad a la hora de elegir.
Por internet sólo he comprado alguna cosa que no haya sido capaz de encontrar en una tienda física. Pero no me gusta mucho, porque al final acabo tirando de tarjeta sin darme cuenta de todo lo que estoy gastando.
Para mi una compra golosa es algo de Star Wars *0*

Y sobre la piratería ¿qué opináis?, ¿pensáis que es algo habitual en el fandom, el hecho de descargarse cosas?, ¿lo véis lícito?, ¿sólo en determinadas circunstancias?, ¿el hecho de descargar cosas reduce luego la cantidad de cosas que la gente compra?...
Por supuesto que me descargo cosas, no voy a comprar algo que no se si me gustará. Por ejemplo, en el pc tengo bajada toda la discografía de Iron Maiden, pero cuando fui a Irlanda, conseguí la mitad de sus discos por 30 euros!! 30!! Dime en qué tienda española puedo hacer esa compra por tan poco dinero? En ninguna sin ser de segunda mano!! Si la música, las pelis y el cine no fueran tan caros, por supuesto que compraba, pero no estoy dispuesta a pagar 20 euros por un dvd, cuando si me voy al extranjero (concretamente en la tienda HMV) puedo comprarme las pelis desde 3 libras!!! Por eso aprovecho cuando voy al extranjero para comprar música, libros y pelis, pues allí no son artículo de lujo
Si algo te gusta, lo acabas comprando, pero no a cualquier precio!

II Diario: Maravillas de vuestro taller

En el Diario que tenemos entre manos (y que, como sabéis, contestamos por una vez *después* que el foro correspondiente), os propongo pasar a la experiencia personal y hablar de **todas esas cosas que vosotros mismos habéis creado (sea fabricado o programado) por vuestra cuenta, y también aquellas cosas que habéis adaptado, tuneado, o personalizado a vuestro gusto...**

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Qué tipo de cosas son?, ¿tienen todas que ver con el fandom?, ¿cuáles sí y cuáles no?...

¿Por qué os habéis puesto manos a la obra con ellas vosotros mismos?, ¿habéis hecho esto solos o con amigos/as?, ¿qué habéis hecho luego con las cosas fabricadas o creadas por vosotros?, ¿eran para usarlas, para coleccionarlas, para regalarlas...?,

¿Consideráis estas actividades de *creación* y *personalización* como "cosas que hacen los frikis"?, ¿en qué sentido?...

¡Manos a la obra!

	Komuro Panel Online Última edición: viernes, 4 de noviembre de 2011, 19:07
	Pues la verdad es que me gusta mucho hacer cosas por mí mismo, desde disfraces o cosplays a maquetas de coches o mis propios war hammer. Los cosplays y los war hammer sí que se pueden incluir dentro del mundillo friki, las maquetas de coches ya no lo sé, lo que hago con ellas es coger un coche normal y tunuearlo, llantas más grandes, le pongo bajos y los pinto. Los disfraces los suelo hacer sobre los personajes de anime, aunque en Halloween también me gusta hacer el disfraz y no tiene nada que ver con el mundo friki. Los disfraces los utilizo para los distintos eventos y eso, no me gusta mucho repetir, y como no tengo mucho dinero suelo reciclar los disfraces. Las maquetas de coches y los war hammer los tengo en la habitación con las figuras que tengo de personajes de anime. No sé si considerarlo friki, supongo que en general podría decirse que no, pero las que están relacionadas con el mundo friki pues sí.
	Tika Panel Online Última edición: viernes, 4 de noviembre de 2011, 10:13
	¿Qué tipo de cosas son?, ¿tienen todas que ver con el fandom?, ¿cuáles sí y cuáles no?... Yo soy profe de infantil, así que la mayor parte del tiempo e la dedico a hacer manualidades y ñoñeces para mis nenes ^^ Pero normalmente me gusta darles un aire friki. Por ejemplo, en las fichas de presentación, les casqué a todos un dibujín de Chi (Chi's sweet home) y a todos mis nenes les pareció adorable el gatico. Pero ya si son cosas para mí, si que me centro en cosas más frikis. Hace un par de años me fui de Erasmus a Birmingham, y como mi cuarto era tan soso me dediqué a forrarlo con dibujos de series, pelis, todo hecho por mí. Me parece más guay las cosas cuando las haces por tí misma. ¿Por qué os habéis puesto manos a la obra con ellas vosotros mismos?, ¿habéis hecho esto solos o con amigos/as?, ¿qué habéis hecho luego con las cosas fabricadas o creadas por vosotros?, ¿eran para usarlas, para coleccionarlas, para regalarlas...?, Me crea una satisfacción hacer las cosas por mí misma, y luago al final, al verlo decir, guau, pues me ha quedado genial y lo he hecho yo!! Muchas de las "manualidades" que hago son para adjuntarlas como detallicos a los regalos de mis amigas, y la verdad es que les encanta!!! ¿Consideráis estas actividades de creación y personalización como "cosas que hacen los frikis"?, ¿en qué sentido?... Para nada. Tengo una amiga que sólo es "friki" de Harry Potter y hace unas manualidades de cualquier cosa que te quedas con el culo torcido. He puesto friki entrecomillado porque ella no se considera así.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Kramer Panel Online Última edición: jueves, 3 de noviembre de 2011, 22:20
	Bueno, mi experiencia con el "tuning" friki se ciñe sobre todo a las miniaturas, especialmente a los Warhammer. He pintado algún que otro ejército entero de minis, y en los últimos años dedicados al hobby los tuneaba y personalizaba bastante, intentando que lucieran de forma original. Es algo por lo que se puede pagar, pero normalmente es parte de la gracia del hobby el pintar y personalizar tu propio ejército, no comprarlo hecho. Una vez las tienes listas, las utilizas en tus partidas o simplemente coleccionas y fardas de ellas. No era habitual, pero a veces quedaba con algún amigo para pintar, así se hacía menos tedioso... En este caso concreto, creo que es algo que hacen los frikis; no es una afición muy común. Pero el modelismo en sí es algo más común, y mucha gente disfruta con las maquetas, miniaturas históricas y cosas por el estilo sin necesidad de ser friki.
	AlienQueen Panel Online Última edición: miércoles, 2 de noviembre de 2011, 20:49
	Como dije en el foro, me temo que en este tema el diario va a ser más bien cortito, porque personalmente no me fabrico nada yo misma... Pinté en su momento figuras de Warhammer 40000 y ahora como mucho hago algún puzzle con cajas de cerillas con dibujos de superhéroes para el pitufo...
	Breixo López García Última edición: miércoles, 2 de noviembre de 2011, 14:44
	Bueno, en mi defensa y para que no suene raro, todo lo que voy a contar a partir de ahora, hay que tener en cuenta que estudie ingeniería en la especialidad de electrónica, mas que nada porque me flipo mil siempre la microelectronica y los robots, y quería poder sacarle partido a ese hobby. Bueno como todo hijo de vecino que le guste las miniaturas pues me encanta pintarlas, aunque siempre me saca mucho tiempo que no tengo y me fastidia muchisisimo. Pero bueno eso cambio a partir de que termine la carrera, jejeje. Lo que si hago con asiduad desde que mis conocimientos me lo permiten es pasar cacharreando para montar mini robots móviles con ciertas piezas pre diseñadas para ellos. Luego suelo adornar bastante bien la habitación en la que vivo con posters o así, aunque no se si eso entra dentro de manualidades. La verdad es que todas ellas menos adornar la habitación creo que son algo frikis, en el sentido de que las miniaturas pues es obvio es algo de coleccionismo friki por antonomasia. Y respecto a lo de construir mini robots pues es algo friki ya que vi que no todo el mundo de mi curso lo hizo cuando le dieron todo lo necesario. El resto la verdad lo veo muy habitual y como ya dije no veo que un manitas sea friki o viceversa, habrá de todo como siempre.
	Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 2 de noviembre de 2011, 04:16
	Me gusta mucho hacer mis propias piezas. Quizá el hecho de ser dibujante dé la primera pista del porqué. En general creo mis propios disfraces, cuadros, o juegos de rol. A pesar de lo que pueda parecer no todo es fandom. Ni mis dibujos ni mis disfraces son necesariamente "frikis". Una vez me disfracé de lujuria, y mis acuarelas son acerca de París...

Universidad Pontificia de Salamanca

	Los juegos de rol son otra cosa xD Suelo hacer mis propias obras porque lo que busco no está creado aún, o porque no tengo dinero. En general, es mejor hacerlo acompañado, pero no siempre se tiene la suerte. Los disfraces los suelo hacer para mí, y en general, uso todo lo que creo, aunque claro, el uso que se le da a un cuadro con marco y eso es relativo. Lo de los disfraces es mítico de los frikis, pero vamos, en Halloween o Carnaval, mucha gente se pone manos a la obra. Ahora, si es entorno a las fechas de un expomanga... pues ya es por otro tipo de motivos. Yo considero que cuando la creación y personalización alude a aficiones "frikis" sí son cosas que hacen los homónimos. Cuando no es así, son cosas que hacen los manitas en general. O los aficionados a las miniaturas con palillos de dientes...
	Eris Panel Online Última edición: lunes, 31 de octubre de 2011, 16:51
	Me temo que mi entrada de diario en esta ocasión va a ser más bien corta... no recuerdo haber creado ni programado nada, y tampoco he adaptado otras cosas, como no sea la interfaz medieval que le he puesto a mi ordenador... xDD pero no la he creado yo, solo se la he puesto :P Bueno a ver... todos hemos hecho algún taller alguna vez, que si aprender a hacer pulseras, velas, encuadernar... en fin, pero sola nunca me he puesto manos a la obra ^^u. Sí que he pensado en varias ocasiones que me gustaría saber coser para hacer mis propios disfraces sin tener que comprarlos, puesto que los que te venden suelen ser bastante cutres o bien costar un dineral por algo que seguramente, a pesar de las horas, no sea tan difícil y te pueda quedar mejor y más a tu gusto. Pero como digo no tengo la paciencia de echarle el tiempo que necesita, y tampoco sé si la mano. Qué más... he ayudado a algún amigo ocasionalmente cuando estaba haciendo armas de gomaespuma para un vivo... lo justo para saber cómo se hacen. También intenté pintar miniaturas pero lo acabé abandonando, y lo que sí he recibido son regalitos hechos por amigos míos... una amiga hace broches, pendientes, colgantes y ese tipo de cosas, un amigo me regaló una figurita pintada por él, o una rosa de tela, otro una camiseta... en fin, cosas así. No todas tienen que ver con el fandom, yo creo que la gente que se las hace se las hace solo y luego las regala o las usa, o simplemente decora. Los frikis son bastante dados a "pasar por el taller", y es posible que más que los demás. Yo debo ser la excepción que confirma la regla ;)
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 31 de octubre de 2011, 13:04
	Touché! Nada, pero nada de nada... soy el manazas más grande del mundo. Jamás he creado, adaptado, tuneado o personalizado nada, básicamente porque no tengo manos, tengo garras... Y sí, considero que son actividades muy frikis. Tiene que molar eso de tener cosas hechas por ti, y que luego la gente te pregunte "Eh, ¿dónde has comprado eso?", y tú respondas "Me lo he hecho yo.....". Dentro del mundillo friki, en el fondo, todo el mundo tiene cosas parecidas, así que personalizarlas no deja de ser una forma de distinguirte de los demás, de ser "más friki" que ellos... Pero ya te digo, querida jefa... no es mi caso XDDDDD

Universidad Pontificia de Salamanca

II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 14:52

Seguimos hablando de "cosas", "objetos", "pertenencias" y "cacharros", pero en este caso **los que fabricáis vosotros mismos** ¿os van las manualidades?

¡Ojo! Esta semana abrimos el Foro antes que el Diario, para empezar a hablar de todas esas cosas que podría fabricar o adaptar un miembro del fandom (no es casual).

¿Qué tipo de cosas fabrican los fans y los frikis?, ¿qué tipo de cosas adaptan, tunean o personalizan a su gusto?, ¿por qué lo hacen?, ¿de dónde sacan la formación necesaria?...

¿Pensáis que este tipo de actividades artesanales gustan especialmente a los miembros del fandom?, es decir, "meterse en el taller" para hacer determinadas cosas ¿es algo exclusivo del mundo friki?, ¿son los frikis más "manitas" que el resto del mundo?, ¿hay alguna de estas actividades que no haría alguien que no fuera al menos un poco friki?...

¿Cuánto tiempo se dedica a este tipo de actividades?, ¿hay manualidades para chicos y manualidades para chicas?, ¿manualidades para frikis jóvenes y para frikis mayores?, ¿dónde se compran los materiales?...

¿Y qué hay de la programación? también encaja en este apartado hablar de los programas de software que vosotros mismos creáis o modificáis...

Poneros el delantal y ¡a escribir!

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Eris Panel Online - lunes, 31 de octubre de 2011, 04:01

Uuuuy qué mal, ¡yo soy muy torpe para estas cosas! así que desde luego por experiencia propia bastante poco... una vez sí que me interesé por pintar warhammer fantasy, pero uno de mis problemas es que no tengo nada de paciencia, así que sencillamente me compré los materiales con toda la ilusión, porque es una idea que me llama, y después lo dejé al primer intento.

En fin, si hablamos de cosas que los frikis fabrican, adaptan o personalizan, una de ellas es sin duda todo este mundo de la pintura de miniaturas y construcción de escenarios para los más avanzados. También se gasta mucha energía la gente haciéndose cosplays curradísimos... preparando disfraces para roles en vivo (cosiéndolos y todo), incluso armas de gomaespuma, tocando programas en el ordenador, y mil cosas más. La verdad es que hay ciertas personas que son tremendamente ingeniosas con esto, y les metes en una tienda de bricolaje y con cuatro cosas hacen maravillas. Es algo más bien innato, aunque mejores con la experiencia, trucos y consejos. Pero o se te da bien y tienes mucho interés, o mejor dedicarte a otra cosa...
Estas actividades que he dicho me parecen más bien exclusivas del mundo friki. Manitas hay en todas partes, pero se dedicarán a manipular, adaptar o personalizar otro tipo de objetos (yo qué sé, por ejemplo los que tunean coches). Quizás sea menos frecuente de encontrar fuera del mundo friki que dentro, porque somos muy creativos :P (algunos con las manos y otros nos conformamos con ser imaginativos).

Universidad Pontificia de Salamanca

Conozco más chicos que se decantan por el tema de ordenadores, warhammer, y más chicas que prefieren dedicarse al cosplay. Pero no es restrictivo. En cuanto a jóvenes y viejos... yo creo que las aficiones que tienes de joven se quedan ahí con los años en su mayor parte, quizás no de forma tan activa porque no tienes ya tanto tiempo como antes, pero...

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Katoren Panel Online - lunes, 31 de octubre de 2011, 15:39

Fabrican de todo... camisetas, figuritas, cartas de magic XDDDD

Yo creo que lo hacen porque en el mundo friki no es sencillo destacar. En tu grupo friki, compartiendo aficiones, nadie se va a sorprender por las cosas que te compras/tienes. En definitiva, las podría tener cualquiera... pero si te las tuneas (y eres bueno), pues la cosa cambia...

¿Formación? Bueno... algo de don natural tienes que tener. Hay gente que afirma que con voluntad se puede lograr cualquier cosa. Yo no me lo creo XDDDDDD Jamás me he puesto a tunear nada, pero sé de buena fe que soy un manazas, y es que ni me lo planteo.

No es exclusivo del mundo friki. El que es manitas, es manitas. Y si eres friki, pues empleas esas manitas en tus aficiones, sin más. Por supuesto que si no eres friki no te vas a poner a pintar figuritas de Warhammer, emplearás tu habilidad en otra cosa.

Eso sí. Sé de buena tinta que hay que emplear mucho tiempo... de hecho, ahí suele radicar el éxito del tuneo.

Pero bueno, todo lo hablo de oídas. Soy un gran manazas, y nunca he sido hábil en ningún tipo de manualidad. Programar no se me daba mal, pero tampoco me puse nunca en serio con ello, y ahora ya no tengo tiempo/ganas.

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Falken Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 22:48

Pues hacen de todo. Artesania, modificaciones de miniaturas, maquetas, cartas, ropa, armas, juegos (tanto de mesa como de ordenador)... Últimamente he visto un auge de las tiendas de chucherias frikis (Pirate Bunnies, Spike and Freak...); la verdad es que no se si realmente harán dinero o no, pero se nota que disfrutan con lo que hacen.

En mi caso personal, aparte de algún juego chorra y modificaciones de miniaturas, no he hecho mas :P

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Birgitte Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 12:52

Creo que el punto clave en cuanto a frikis y manualidades es que la mayoría de los frikis (al menos de los que yo conozco) tienden a tener mentes inquietas y creativas, y eso tiene que salir por alguna parte. Hay quien escribe, quien programa, quien dibuja, o hace maquetas, o cose disfraces, o se fabrica sus propias armas de softcombat. También, por supuesto, es que hay muchas cosas que son tremendamente caras. Hacer una cota de malla puede requerir mucho tiempo, pero

Universidad Pontificia de Salamanca

desde luego que te sale muchísimo más barato que comprarla ya hecha. Y no hablemos ya de cuando empiezas en el rol en vivo, sin saber si te va a gustar y volverás otra vez, y ves lo que cuesta un martillo de guerra de látex... gomaespuma, cinta americana, y a correr. XD

Manitas hay en todas partes. Lo que pasa es que un friki, en lugar de construir Notre Dame con palillos, pues se hace un yelmo de fibra, una Estrella de la Muerte a escala 1:1000, o inventa un mecanismo para que un libro mágico sólo se abra con una combinación correcta, y cosas así.

¿Diseñar fases de videojuegos mediante herramientas específicas entra como "programa de software"? En ese caso, me declaro culpable. No sé gran cosa de programación, pero confieso que a veces se me ocurren ideas y convenzo a otros para que las programen. Lo más friki que he hecho al respecto ha sido pedir que me hiciesen una pequeña aplicacioncilla para hacer automáticamente los cálculos de los enfrentamientos de intriga de un juego de rol... que ahora que lo veo escrito, sí que suena un poco enfermizo. :P

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Breixo López García - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 13:35

Pues la verdad, yo creo que es como todo los hay y es verdad que a veces los frikis solemos tirar mas de manualidades, porque básicamente con todo lo que nos gusta si lo comprásemos todo saldría muy caro, hablo de armas de soft combat, cotas de mallas, o cosplay (que es uno por feria o evento y sin repetir, doble trabajo).

Luego en cosas mas normales creo que como la gente normal, le gusta tener su habitación a su gusto, e incluso se llega a pintar si nos vemos muy ociosos. Y claro los conocimientos pues se van puliendo y se nota cuando te pones ha hacer cosas tan simples como una estantería, pero yo creo que es como todo depende de la practica y cualquiera puede ser mas mañoso que cualquier friki y viceversa.

Lo que si noto, es que los frikis siempre tenemos eso de optimizar lo que hacemos bien y si a alguien le gusta programar pues pasara a estudiar eso o a trabajar de eso.

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de AlienQueen Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 20:47

Bufff... En este tema reconozco que estoy un poco pez, porque aparte de pintar Warhammer 40.000 hace la torta de años no he vuelto a hacer gran cosa. Ideas se me pasan por la cabeza muchísimas, especialmente para el pequeñajo (fandom para bebés como que hay poco XD), pero la falta de tiempo gana sobre todo lo demás.

Sí que conozco frikis que se fabrican los juguetes, las figuras, se diseñan las camisetas... ¿En comparación con el resto de la gente? Quizás hace algún tiempo sí, pero ahora con la moda del DIY la afición sólo se distingue en lo que se fabrica cada uno.
... y poco más me siento capaz de añadir...

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Horologist Panel Online - jueves, 3 de noviembre de 2011, 14:41

Universidad Pontificia de Salamanca

Creo, en la línea de lo que ya había tratado en la anterior semana, que la creatividad que considero tendencia entre aquellos que se consideran "frikis" puede ser un primer paso para llevar a cabo actividades creativas. No obstante como ya ha sido dicho, una cosa son las ideas, y otra las manos.

En mi caso, y en los que conozco, el mayor motivo que conozco para modificar o crear algo manualmente, es porque no existe ya, o no se tiene dinero para comprarlo.

En cuanto a los límites, ¿Qué manualidades no haría alguien que no es friki? Pues simplemente las que se refieran a una afición que no conocen. No creo que haya ninguna manualidad exclusiva, solo aficiones desconocidas. Desde otra perspectiva, también resulta posible pensar que es difícil que una chica se haga a medida un traje de la Avispa sin ser al menos un poco friki. Sin embargo, esto es porque el conocer este personaje, revela una afición.

No se me ocurren muchas más precisiones, salvo que me parece posible pensar que las manualidades con Wargames son más generalizables entre los hombres, y en cambio diseñar disfraces es una actividad más mixta...

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Kramer Panel Online - jueves, 3 de noviembre de 2011, 18:03

Bueno, yo lo que más conozco de este tema es el Warhammer, veo que como más que uno. No soy especialmente manitas, las artes plásticas se me dan de pena, pero algo que sí que aprendí ahí es que echándole tiempo y ganas se mejora mucho, aunque no se tengan demasiadas aptitudes. He visto hacer auténticas maravillas con las miniaturas, sobre todo alterándolas y trasteando para hacerlas únicas, ¡y hasta he conseguido alguna vez hacer cosas de las que estar orgulloso! Aparte de esto, algo muy vistoso y conocido son los cosplay, al igual que los trajes y armas que se fabrica la gente para rolear en vivo.

Las aptitudes... Cada uno aprende a su manera. Los hay que tienen un don, a otros les enseñan, otros se buscan los trucos por Internet. No creo que sea distinto con los no-frikis, ni que ellos lo hagan más o menos. Hasta el mayor garrulo del planeta puede sacar su lado creativo a la hora de decorar su coche deportivo. Lo de crear y "tunear", con mayor o menor gusto, es algo que seguramente vaya con el ser humano :P

Eso sí, son cosas que necesitan echar horas, normalmente. Desde el modelismo hasta la programación, todo necesita ganas y pasar muchas horas probando, mejorando y aprendiendo...

Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

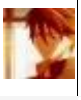
de Tika Panel Online - viernes, 4 de noviembre de 2011, 10:06

¿Qué tipo de cosas fabrican los fans y los frikis?, ¿qué tipo de cosas adaptan, tunean o personalizan a su gusto?, ¿por qué lo hacen?, ¿de dónde sacan la formación necesaria?...
La verdad es que yo soy un poco nula. me encanta eso de tunear cosas pero soy manca con ganas. Yo por ejemplo tuneo las camisetas. Las guays con imágenes de super héroes y polleces varias sólo las encuentro de chico, pues les corto el cuello, y les coso un bies que les vaya y... tachán!! ya tengo camiseta gonica de chica ^^ Un poco ancha, pero más femenina que antes.
La formación se saca de cosas que hayan hecho conocidos o simplemente de tutoriales que la gente sube a internet o a youtube.

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Pensáis que este tipo de actividades artesanales gustan especialmente a los miembros del fandom?, es decir, "meterse en el taller" para hacer determinadas cosas ¿es algo exclusivo del mundo friki?, ¿son los frikis más "manitas" que el resto del mundo?, ¿hay alguna de estas actividades que no haría alguien que no fuera al menos un poco friki?...
Yo creo que sí, así cada uno puede personalizar las cosas a su gusto. No creo que todos tengan que ser manitas, algunos habrá que sí, y otros sean como yo, que en vez de dedos tengan morcillas y no consigan hacer nada en condiciones. Depende de la habilidad de cada uno.

¿Cuánto tiempo se dedica a este tipo de actividades?, ¿hay manualidades para chicos y manualidades para chicas?, ¿manualidades para frikis jóvenes y para frikis mayores?, ¿dónde se compran los materiales?...
Tiempo?? El que se necesite. Hay gente que se tira todo un año haciéndose el cosplay para la siguiente convención. Yo como no se me da bien coser y tal, al final acabo tirando de algún cosplay viejo, aunque es verdad que el que me hice (sí, yo solica!!!) de gatomon con un vestido con capucha y las orejicas quedó guay. Auque las garras me quedaron un poco precarias -.-'
Materiales? vete a un chino y encontrarás de todo lo que necesites. Aunque en cuestión de telas, suelo optar por Julián López, que está en Gran Vía de Madrid (sí, el del anuncio de movistar xD)



Re: II Foro: ¿Seguro que apagaste el soplete?

de Komuro Panel Online - viernes, 4 de noviembre de 2011, 21:06

Pues en mi caso, como ya dije en el diario, me encanta hacer manualidades. Suelen ser disfraces, maquetas de coches, War Hammer tuneados, dibujos de cosas en general,... de todo un poco la verdad.

Cuando estoy con amigos intentamos hacer cosas que nos sirva para todos, inventarnos algún juego de mesa en el que tenemos que fabricar nosotros las cartas y las fichas no sé, cosas así.

No a todos los frikis tiene por qué gustarles o dárseles bien hacer manualidades o tunear cosas, yo creo que es algo más de cada uno, pero como todo al final. Si es verdad que conozco más frikis que hacen este tipo de cosas que gente no friki, pero como no conozco a todo el mundo pues no sé si significa mucho.

Actividad creativa: El reparto

Esta semana os propongo un pequeño juego en 3 partes.

Imaginad que, paseando por la ciudad, entráis en una nueva **tienda friki totalmente surtida**, con todo tipo de cosas a su precio habitual, además os viene perfecto porque teníais pensado hacer algunas compras...

1 ¿Qué compraríais para...?:

- -Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis)
- -Vosotros mismos (porque si lo véis expuesto no podéis evitar llevároslo)
- -Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños)
- -Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella)
- -Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda)

Universidad Pontificia de Salamanca

- -Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle)

2 Y qué cosas **no** compraríais en estos casos...

- -Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo.
- -Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta
- -Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...

Si se os ocurren más casos, podéis apuntarlos también aquí

¡A pensar!

3 PD: ¿Demasiado fácil? **pues si ya habéis acabado con este juego, pensad en esta otra hipótesis**: Os han encargado, para un cumpleaños, que vosotros compréis el regalo del cumpleañero con el dinero de todos (imaginad la cantidad que queráis). No conocéis de nada al cumpleañero o cumpleañera, sólo sabéis que es "muy friki", y para colmo de males hoy todas las tiendas frikis están cerradas (hay una convención...). En fin, ¿a dónde acudiríais? ¿qué compraríais para una persona "muy friki" en tiendas de interés general?

PPD: Porfa, intentad apuntar el precio aproximado de las cosas que nombréis como posibles compras...

Ya me contaréis...

Breci0
Qué compraríais para...?:

Para mi(porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis):
Un videojuego o consola.
Para mi (porque si lo veis expuesto no podéis evitar llevároslo):
Una camiseta que me guste friki.

Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños):
Un libro que se que le interese o una película
Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella):
Un comic que se que le va gustar

Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda):
Un libro de fantasía o ciencia ficción
Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle):
Un comic

Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo.
Ciertos muñecos o bustos de merchadasing de mis comics preferidos
Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta
Un videojuego o una pelicula
Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...
Bufff, esta es difícil yo siempre me dejo llevar por el otro, pero suele ser en la ropa donde suelo ser mas pesonal, camisetas frikis por tanto.

EL regalo para el desconocido:

Pues yo iría a la parte de juguetes del corte ingles y por ejemplo o bien pillaría:
-muñecos de star wars 9 euros-12euros
-Transformers entorno a 12euros-24euros
-Lego 25-34euros

Universidad Pontificia de Salamanca

Tika

sábado, 5 de noviembre de 2011, 09:34 (359 palabras)

1

¿Qué compraríais para...?:

-Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis)
el sable láser de mace windu

-Vosotros mismos (porque si lo véis expuesto no podéis evitar llevároslo) cualquier frikadilla de Star Wars

-Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños)serie completa death note en castellano y en version original en alta definicion

-Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella) figura de accion de saint seiya con alguna de las armaduras de los dioses

-Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda)
Algún peluche

-Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle)
anime de bleach, seguro que se engancha

2

Y qué cosas no compraríais en estos casos...

-Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo.
un peluche gigante de algo, caro y poco espacio, pero tan molon...

-Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta
Algun juego con online

-Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...

algunos animes japoneses mas bien romanticos
3

PD: ¿Demasiado fácil? pues si ya habéis acabado con este juego, pensad en esta otra hipótesis: Os han encargado, para un cumpleaños, que vosotros compréis el regalo del cumpleañero con el dinero de todos (imaginad la cantidad que queráis). No conocéis de nada al cumpleañero o cumpleañera, sólo sabéis que es "muy friki", y para colmo de males hoy todas las tiendas frikis están cerradas (hay una convención...). En fin, ¿a dónde acudiríais? ¿qué compraríais para una persona "muy friki" en tiendas de interés general?
alguna pelicula o libro realmente buenos... que se puedan descambiar, la saga de indiana jones(60€ aproximadamente), la coleccion de libros de alguna saga(unos 50€) algun videojuego nuevo (60 o 70€) aunque realmente nunca accederia a ese marron, y todo lo pediria con ticket para poder descambiarlo
----

Kramer
1

Para mí mismo porque hace tiempo que lo busco: hay demasiadas cosas… Pero, ahora mismo, probablemente cayera la expansión del juego de tablero de Battlestar Galáctica. Suelo jugarlo con mis amigos, y hace tiempo que queremos la expansión para probar nuevas cosillas y añadir un jugador más a las partidas. Cuesta casi 40 euros.

Para mí mismo porque no podría evitarlo: hace años mi hermano me regaló una figura de Sefirot, el malo del Final Fantasy VII, en la versión de Advent Children. Hay una figura pareja de Cloud, el prota, que quedaría perfecta en el lado opuesto de la estantería… Si la viera, tendría que llevármela. No sé cuánto cuesta, tal vez en torno a 15-20 euros.

Universidad Pontificia de Salamanca

Un amigo friki, porque es su cumpleaños: sé de uno al que le encantaría que le regalara el Munchkin, por ejemplo. Cuesta unos 20 euros.

Una amiga friki, porque es para ella: el anillo de plata de las Aes Sedai, con la serpiente enroscada, de las novelas de la Rueda del Tiempo… En principio solo se vende en EEUU, no hay manera de conseguirlo por aquí. Cuesta 45 dolares, lo que vendra a ser… ¿unos 35-40 euros?

Un amigo no friki, porque es su cumpleaños: difícil. Tal vez algún juego de mesa que no sea para un público tan friki, como Los Colonos de Catán. Creo que cuesta unos 20 euros.

Un amigo no friki, para engancharlo: ¡Juego de Tronos! Normalmente se acierta con esa novela, y tienden a buscar las siguientes… Se puede comprar en bolsillo más barata, pero la edición que mola son unos 40 euros.

2

Porque es muy caro pero me quedo con las ganas: una de esas armaduras completas medievales. Aparte de cara, no tendría donde meterla. Pero si algún dia tengo dinero y una casa grande… Deben rondar los 1000 euros o más.

Porque lo tiene un amigo y me lo presta: los manuales de rol, por ejemplo; o bien me los presta algún amigo o los consigo por Internet y hojeo en el ordenador. A veces no se venden ya de todos modos…

Porque no me llama la atención: me resulta imposible encontrar algo que no me atraiga ni regalado…

3
Tengo comprobado que el Corte Inglés dispone de más material friki del que uno se esperaría… Novelas, juegos de tablero o cartas, series… Seguramente podría encontrar algo en condiciones. Si aun así tuviera que comprar algo muy general, una buena novela histórica siempre puede colar, o un videojuego que sepa que podrá utilizar... De todos modos, nadie me escogería para ser quien elige el regalo. Se me da bastante mal, sobre todo si conozco poco al homenajeado :S

Katoren

lunes, 31 de octubre de 2011, 12:52 (528 palabras)

1
¿Qué compraríais para...?:

-Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis)
Un juego de mesa que hace tiempo que le tengo echado el ojo: "Through the Ages", 50 €

-Vosotros mismos (porque si lo veis expuesto no podéis evitar llevároslo)
Eso tiene que ser alguna compulsión… por ejemplo, si viera el integral de algún comic que me hubiera gustado mucho, lo compraría sin dudarlo, calculo unos 40 €. O alguna novedad en libros de fantasía (30 €). O algún pack de dados bonitos (40 €). En juegos de mesa no creo que me pasara…

-Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños)
Depende muchísimo del amigo, pero una camiseta con algún personaje que le guste mucho siempre suele ser un comodín muy socorrido. 30 €.

-Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella)
Lo tengo en mente, porque se me ocurrió hace poco. El CD de "Nightmare Revisited" (40 €), una revisión de todas las canciones de la banda sonora de "Pesadilla antes de Navidad" por gente famosa, más bien en plan heavy, hardcore y bastante radical…

-Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda)
Mmmmmm, alguna camiseta discretilla… (30 €), o alguna jarra de cerveza o cosas de esas que son objetos útiles, aunque no entienda la "decoración" XDDDDD

-Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle)
Sin dudarlo, algún juego de mesa de los que considero "de iniciación". Posiblemente, el "Ciudadelas" (20 €) o el "Carcassonne" (30 €)

Universidad Pontificia de Salamanca

2
Y qué cosas no compraríais en estos casos...

-Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo.
Figuras decorativas y adornos. Son muy chulos, pero muy caros. He visto réplicas de espadas famosas de más de 500 €, figuras de personajes en resina espléndidas por más de 200 €...

-Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta
Muy pocas cosas… En general, no me importa si me lo pueden dejar, prefiero mi copia XDDDD

-Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...
Cartas de Magic. Ya piqué una vez, lo dejé, y no pienso volver a comprar en mi vida XDDDDD

3
¡Jaaaaaaaaaaaaajajajajaja! ¡Qué difícil!
Buffffff, lo primero, me cagaría en todos mis amigos por dejarme a mí, al que menos conoce al cumpleañero, el marrón de comprarle algo.
Y luego, joer… Supongo que intentaría ir a por algún regalo de última tecnología, o algo así. Siendo friki, estoy seguro de que un portatil (500 €) o un libro electrónico (200 €) o algo similar le gustaría. Si no, intentaría ir a por regalos frikis, pero muy frikis... un pack de viaje para dos personas de "Noches de Encanto en Castillos" (200 €), o "Kit casero para elaboración de tu propia cerveza" (??? €). Regalos un tanto genéricos, pero claro... sin poder acceder a sus frikismos ni a las tiendas frikis, es lo que nos queda XD

Drakia

1
¿Qué compraríais para...?:

-Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis) : Miniaturas de las casas y marcas que no tengo aqui y tengo que estas buscando por internet.

-Vosotros mismos (porque si lo véis expuesto no podéis evitar llevároslo):

-Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños): Pues ahora mismo tengo que comprar 2 o 3 cosas asi que cogería una maqueta de algún avión histórico para dani (unos 40 euros), alguna figurita de anime de chicas tetonas o de Zelda que le gustan a Kansaki (unos 40 euros) o una camiseta del WOW (25 euros) y para Karmele algún puzzle o cojin o manta o algo de Victoria Francés o de hadas y dragones,(otros 30-40 euros)

-Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella) Algún libro o camiseta de zombies para Lorena, siempre triunfan.

-Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda). Alguna novela, camiseta o bolso de alguna peli o serie no demasiado friki, incluso un puzzle si no veo nada que me convezca.

-Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle). La guia de supervivencia zombie o Juego de tronos si le gusta leer, sino algún libro de ilustraciones chulas o un juego "neutral" como el catán o el Carcassonne que son como un risk pero ya se pica

Y qué cosas no compraríais en estos casos...

-Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo. Todos los cómics que salen en tapa dura o ediciones especiales. Todas los módulos y expansiones que salen de los juegos de rol que me gustan, que tienen la mania de cambiar el sistema cada pocos años para volver a vendernos el mismo libro otra vez...y es un saca mantecas. Todas las figuras que salen del Wow o los dragones de McFarlayne

-Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta

Universidad Pontificia de Salamanca

Juego de tronos (todos los libros). Series completas en DVD como galáctica, Scrubs, stargate...etc.

-Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...

Las figuritas y merchandising de Bleach y Naruto, los posters de tela, los libros repetitivos como Star Wars segun Darth Vader, Star Wars según las mujeres, Star Wars segun un Ewok que pasaba por alli (soltad la pasta frikis de mierda soy George Lucas), y bueno las series que no me gustan mucho como Galáctica que me parece aburridilla, aunque respeto que haya mucho merchandising de eso claramente.

En el segundo caso...bueno los regalos uqe he dicho que compraba son de botes de varias personas pero nosotros en la cuadrilla solemos comprar lso regalos entre todos porque asi como hay mas dinero nos da para un regalo mas "decente" que muchas cosas pequeñas y para mucha gente que como dices puedes no conocer demasiado te viene bien que gente mas cercana a ellos se encarguen de gastar el dinero. El ultimo que compre como teniamos 80 euros en vez de cosas pequeñas aposte por el Descent 80 euros de juego a peso casi que tiene un precio prohibitivo aunque sea un juego muy bueno y tiene muchas expansiones de 40 o 50 euros cada unas que nos permite regalarle alguna otro año si el juego le gusta. Es mucho riesgo pero acertamos. En una tienda de interes general compraria cosas electrónicas, una consola.....algo informático, algo de comida que le guste, una mantita para el sofá un cojin para la espalda de la silla del ordenador....cada caso es diferente, una escoba para que limpie su cuarto.....dependeria de si es algun chiste interno con el...por ejemplo le gustan los muffins y l compro un molde para muffins con sus papeles y tal...o unos guantes....hay cosas perfectamente normales que se pueden regalar.

Komuro
Actividad creativa: El reparto.

Imaginad que, paseando por la ciudad, entráis en una nueva tienda friki totalmente surtida, con todo tipo de cosas a su precio habitual, además os viene perfecto porque teníais pensado hacer algunas compras...

1

¿Qué compraríais para...?:

- Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis). Pues probablemente compraría los tomos atrasados de las colecciones de manga que estoy haciendo.

- Vosotros mismos (porque si lo véis expuesto no podéis evitar llevároslo). Alguna figura de algún personaje de anime o manga que me guste si el precio no es muy alto.

- Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños). Normalmente se los gustos de mis amigos frikis, así que intentaría no arriesgarme mucho y compraría algo sencillo que sepa que le va a gustar si o si, por ejemplo algún especial de una serie de anime o un manga, o un poster de esas series.

- Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella). Pues por ejemplo para un amigo mío "x" le compraría una bandana de Naruto que siempre ha querido, pero que es muy despistado y que siempre se olvida de comprársela.

- Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda). Buscaría algo divertido con lo que podamos pasarlo bien todos en el cumpleaños, si es entre muchas personas y tenemos dinero, estaría bien comprar algún videojuego que tenga la opción de multijugador.

- Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle). El primer tomo de Death Note, estoy seguro que ese manga engancha a cualquiera que lo lea.

2

Y qué cosas no compraríais en estos casos...

Universidad Pontificia de Salamanca

- Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo . Tengo vista una figura de Saeko Busujima del manga Highschool Of The Dead que me encanta, pero que la veo demasiado cara como para poder permitírmela.

- Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta. Cualquier colección de manga que me guste pero no lo suficiente como para tener que comprármela yo.

- Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención. Los videojuegos en general, o soy muy aficionado a ellos.

3

PD: ¿Demasiado fácil? pues si ya habéis acabado con este juego, pensad en esta otra hipótesis: Os han encargado, para un cumpleaños, que vosotros compréis el regalo del cumpleañero con el dinero de todos (imaginad la cantidad que queráis). No conocéis de nada al cumpleañero o cumpleañera, sólo sabéis que es "muy friki", y para colmo de males hoy todas las tiendas frikis están cerradas (hay una convención...). En fin, ¿a dónde acudiríais? ¿Qué compraríais para una persona "muy friki" en tiendas de interés general?

Pufff esto es difícil. Ya dije que no me gusta arriesgarme con los regalos y encima si no conozco a la persona peor aún. Pero vamos a intentar ver las opciones. La primera que se me ocurre es cualquier centro comercial que tenga alguna tienda de videojuegos como el Game, compraría algún videojuego que haya salido hace poco, que sea bueno y que sea probable que no tenga todavía (desde 40 a 80 €). La segunda, y ultima, opción que se me ocurre es ir a la Fnac, allí tiene de todo y para todos los gustos, pero aquí optaría por algún pack en el que vengan películas que se puedan considerar frikis o que a casi todos los frikis les gusta, como las seis películas de Star Wars o la trilogía del Señor de los Anillos (desde 100 a 150 €).

Birgitte

1 ¿Qué compraríais para...?:

-Vosotros mismos (porque hace tiempo que lo queréis/necesitáis)

La saga de Lucifer, el spin-off de Sandman, o algún libro de rol nuevo del juego de Canción de Hielo y Fuego.

-Vosotros mismos (porque si lo véis expuesto no podéis evitar llevároslo)

¡Camisetas! Si hay camisetas de los Happy Tree Friends de chica, arraso con todas. O pitufos de plástico haciendo cosas que molan, como la pitufina bruja, que eso sí puedo pagarlo. :P

-Un/a amigo friki (porque es su cumpleaños)

La última temporada de su serie favorita en edición de lujo, y algún detalle de merchandising de la misma.

-Un/a amigo friki (porque esa cosa es justo para él/ella)

Un vestido medieval con corsé bordado para mi amiga Isa, que siempre ha querido uno.

-Un/a amigo no friki (porque es su cumpleaños y no os da tiempo a ir a otra tienda)

Un libro que guste a todo el mundo o esté de moda, suele haber también de ésos, o quizá alguna camiseta con algo de la infancia (Barrio Sésamo, un muñeco de Lego, cosas así)

-Un/a amigo no friki (para ver si podéis engancharle)

Sin dudarlo, el libro de Juego de Tronos. Si por ésas no se engancha, es inabordable.

2

Y qué cosas no compraríais en estos casos...

Universidad Pontificia de Salamanca

-Porque es muy caro, aunque os quedáis siempre con las ganas de comprarlo.

La edición nueva encuadernada en negro de Sandman. Babeo sólo de verla, pero son 30 eurazos cada tomo.

-Porque lo tiene un amigo/a y os lo presta

El juego Descent. Mola mucho, pero también es muy caro, y tengo dos amigos que lo tienen, así que juego con ellos.

-Porque aunque es una cosa friki que gusta a mucha gente, a vosotros no os llama mucho la atención...

Cualquier cosa de Star Trek o de Naruto. No me convencen; aunque me he tragado muchos capítulos de ambas varias veces empujada por mis colegas, siguen sin decirme nada.

3

Os han encargado, para un cumpleaños, que vosotros compréis el regalo del cumpleañero con el dinero de todos (imaginad la cantidad que queráis). No conocéis de nada al cumpleañero o cumpleañera, sólo sabéis que es "muy friki", y para colmo de males hoy todas las tiendas frikis están cerradas (hay una convención...). En fin, ¿a dónde acudiríais? ¿qué compraríais para una persona "muy friki" en tiendas de interés general?

Sin saber exactamente sus gustos, ni en cine ni en series (que sería lo más fácil de encontrar), y siendo un amigo de mis amigos y por tanto de mi edad aproximadamente, me decantaría por alguno de los libros de Papel y Plástico (http://www.astiberri.com/ficha_prod.php?cod=papelyplastico) que la nostalgia siempre cunde, nos serviría para romper el hielo en la conversación, y están disponibles en grandes superficies.

Horologist

1)

- Todos los tomos de Gunnm: Last Order (12€ por tomo)
- Una camiseta con el discurso de los Milagros termodinámicos del Dr Manhattan de Watchmen. (No existe, pero aprox 10 €)
- El libro: El Nombre del viento, en una edición especial. (19 €)
- Unas Gafas de aviador Steampunk, que queden bien a una patinadora al estilo Ramona Flowers. (200 €)
- Una seta del Mario Bros de peluche. (20€)
- El primer número de Sandman. (15 €)

2)

- Una figura de resina hecha a mano de Delirio. (80€)
- Los Cómics de Sandman (=D)
- Otro manual más de White Wolf (50 €)

3)

Probablemente iría a una tienda de antigüedades, y trataría de comprar un libro antiguo de los Caballeros de la mesa redonda, bien ilustrado, o un monóculo. Los monóculos molan, simplemente, y la leyenda artúrica es gran parte del origen de todo lo friki.

III Foro: ¿Comprar o hacer?

Universidad Pontificia de Salamanca

III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 31 de octubre de 2011, 10:24

Ya hemos hablado de las bondades de las compras y de las bondades de las creaciones propias, ahora ¡toca elegir!

¿Qué cosas es mejor comprar y qué cosas es mejor hacer uno mismo?, ¿por qué?, ¿Tiene más valor un disfraz cosido a mano que uno comprado?, ¿por qué?, ¿y si se trata de merchandising?, ¿es igual de valiosa una figura decorativa comprada o una hecha en casa?, ¿cuál es más valiosa?, ¿por qué?...

¿Qué tipo de cosas nunca compraríais o encargaríais, porque preferís hacerlas vosotros y qué tipo de cosas nunca intentaríais hacer por vuestra cuenta, sino que preferís comprarlo?...

El debate está servido...

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Katoren Panel Online - lunes, 31 de octubre de 2011, 15:55

En general, diría que lo mejor es lo que se hace uno mismo (en mi caso, lo que te hace alguien XDD), porque tiene ese toque artesanal que hace que aumente el valor friki del objeto en cuestión.

Pero claro, sólo merece la pena lo que se hace uno si el resultado va a estar a una altura decente. Los frikis somos muy miraos para eso. Si vas a crear algo cutre, y se va a ver cutre, ¡mejor cómpratelo!

El ejemplo del disfraz. Pues si te lo haces tú, y queda bien, es una obra de arte y serás la envidia de todo el mundo. De hecho, no te cansarás de decírselo a todos. Pero si vas cutre, pueeeeeeeees... seguro que el que se lo ha comprado no es tan "auténtico" como el tuyo, pero no llama la atención, y tú sí (hacia el lado que no quieres XD). Mejor ir normalillo de comprado, que cutre hecho a mano.

Hace poco me pasó que tuve que ir a una fiesta vestido de medieval, y usé un traje que me compré para una boda. Bonito, sin más. La diferencia con el que iba de medieval con un traje hecho por él (muy bien hecho, por cierto) era clara. Se resumió en una frase que me dijo: "Tú vas disfrazado, yo voy vestido..."

El caso del merchandising es un poco diferente. Si estamos hablando de alguna pieza de serie limitada, pues lleva su correspondiente certificado de "autenticidad". Posiblemente no sea ni más bonita ni más fea que algo que te puedas hacer tú, simplemente lleva el TRADE MARK que le da oficialidad, y por lo tanto, valor de coleccionismo.

Si yo me hago un busto de Aragorn en casa y me queda chulísimo, pues sólo es eso. No es original. Puedo venderlo, y puede que me lo compren, pero jamás tendrá valor de coleccionista.

A mí me gustaría poder hacerme todo, pero dado que soy un jodío manazas, pues tengo que comprar las cosas. No me importaría intentar hacerme un buen traje

Universidad Pontificia de Salamanca

medieval, pero... que no... que no me han dado los dioses esas capacidades...

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Eris Panel Online - martes, 1 de noviembre de 2011, 15:29

Como se ha dicho, si se te da especialmente bien, las cosas confeccionadas por ti mismo son las que mejor responden a tus gustos. Solo tienes que pensar qué te compensa más: si las horas que le vas a tener que echar o el resultado xD. Depende mucho también del tipo de objeto del que estemos hablando: por ejemplo si hablamos de cosplays casi siempre van a quedar mejor hechos por uno mismo (porque el merchandising suele ser bastante pobre y siempre faltarán detalles), pero si se quiere un traje medieval para un rol en vivo probablemente encargarlo sea lo mejor -si te lo puedes permitir- porque hay gente que hace verdaderas maravillas y está muy especializada en eso.
Hay otros objetos y también personas que encuentran el placer del proceso y no tanto el resultado... en este caso evidentemente, lo mejor es que lo hagan. Por ejemplo pintando miniaturas o programando.
Y si hablamos de merchandising, pues en principio vale más que algo que hagas tú, y ya no digo de dinero sino de que se molestan en hacer las réplicas exactas que no está a tu alcance hacer. Y la gracia es que lleven ese "sello" de autenticidad, ¿no?
En fin, yo creo que en este caso no hay que despreciar lo no casero, porque para algo hay empresas que se dedican a eso, pero bueno, siempre habrá quien quiera hacerlo por su cuenta y le dé un valor más sentimental...

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Birgitte Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 13:06

Personalmente, es que soy muy torpe. Tengo la cabeza siempre a rebosar de ideas, pero soy totalmente incapaz de plasmarlas con las manos. Menos mal que tengo gente a mi alrededor a la que sí se le dan bien estas cosas. Algunas de las cosas hechas a mano que me han regalado no desmerecen en absoluto a las fabricadas, y la verdad es que las prefiero. Tienen mucha más historia, más significado, y eso para mí aumenta su valor.

Ahora bien, hay cosas que, por cuestiones meramente prácticas, es imposible hacerse uno mismo a menos que seas cuasiprofesional del asunto. Por ejemplo, una espada, o un corsé de varillas de acero. Ese tipo de cosas es mejor comprarlas, porque nunca te quedarán igual de bien que a alguien que tiene práctica, oficio, materiales e instalaciones para ello.

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de AlienQueen Panel Online - miércoles, 2 de noviembre de 2011, 20:57

En mi caso siempre compro las cosas porque, por desgracia, mi tiempo es escaso y aunque me encantaría poder fabricarme mis juguetillos o disfraces, no puedo hacerlo.

Sin embargo, sí que pienso que algo fabricado por uno mismo siempre va a tener más valor que algo comprado (excepto en el caso del merchadising, y por lo que ha dicho Katoren, que tiene el valor del coleccionismo). Tal vez no para todo el mundo, pero sí para la persona que lo ha hecho, porque además del resultado (más o menos bonito o mañoso) está el buen rato que has pasado haciéndolo y el tiempo que has invertido. Sólo valor sentimental, pero creo que es el valor más importante de todos.

¿Cosas que nunca compraría, porque preferiría hacerlas yo? Buff... la verdad es que

Universidad Pontificia de Salamanca

ahora mismo no se me ocurre nada. Quizás algún disfraz en concreto, de los que son complicados de encontrar o demasiado originales para las tiendas. ¿Al contrario? Cualquier figura. Seguro que si me pongo a modelar un Darth Vader me sale algo más parecido a la caca de Arale XD

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Horologist Panel Online - jueves, 3 de noviembre de 2011, 14:58

Creo que a igual calidad, es mejor lo artesanal porque representa una experiencia creativa. También el toque personal puede mejorarlo como dice Katoren, por añadirle un valor. En este sentido lo artesanal suele estar hecho más a medida, y ser más exclusivo.
La creación también abre la posibilidad de elaborar algo que no es posible comprar. En cuanto al valor, hay escalas. Las cosas que se producen en masa tienen escaso valor, porque también se compran en masa. Tendrán menor calidad probablemente que un trabajo artesanal bueno, y menor que una chapuza. Un trabajo caro, también industrial, suele poder ser superado por una labor creativa que aúne talento y tiempo. Normalmente los trabajos profesionales a medida son difícilmente superables, y en el caso de que lo sean, el "manitas" suele empezar a acercarse al mundo de la venta. Las piezas de coleccionista me parecen inimitables, por una mezcla de recursos, oficialidad, y artesanía que difícilmente puede reproducirse a nivel individual y casero. Difícil, no imposible.
El valor de marca también tiene que ser tenido en cuenta a la hora de calcular un precio.
Por otro lado, también es más cómodo comprar, aunque suelo preferir las cosas hechas por mí mismo, o por amigos.
Estoy algo espeso, apologies...

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Kramer Panel Online - jueves, 3 de noviembre de 2011, 22:25

Ya lo han dicho mucho, y coincido... Todo depende de la habilidad de cada cual y de lo que realmente busque con el objeto en cuestión. A veces quieres algo de una marca concreta porque tiene que ser original. Otras, no eres capaz de hacerlo tú mismo sin que salga una chapuza, y para hacer el ridículo, mejor comprarlo. O tal vez simplemente no tengas o no quieras emplear el tiempo que crear eso te exige... Y a veces, querrás hacerlo tú mismo, currarte las cosas por el mero disfrute de hacerlo o por tener algo único hecho por ti.

En mi caso, me suelen atraer las cosillas pequeñas, rollo manualidades o miniaturas, y a veces he curioseado con la informática (pero programar a buen nivel requiere tiempo y ganas, y la carrera me roba ambas) pero cuando entramos en costura, disfraces, ponerle alerones al coche... Ahí lo dejo para otros xD

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Tika Panel Online - viernes, 4 de noviembre de 2011, 10:19

¿Qué cosas es mejor comprar y qué cosas es mejor hacer uno mismo?, ¿por qué?, ¿Tiene más valor un disfraz cosido a mano que uno comprado?, ¿por qué?, ¿y si se trata de merchandising?, ¿es igual de valiosa una figura decorativa comprada o una hecho en casa?, ¿cuál es más valiosa?, ¿por qué?...
Yo prefiero hacerlo, pero hay cosas para las que no soy nada mañosa y acabo

Universidad Pontificia de Salamanca

comprándolas. Pero alguien con maña, tiempo y paciencia puede hacerse una armadura que te caes de espaldas con papel y cartón, o hacerse una espada de esas enormes que tiene un realismo alucinante.
Tiene más valor un disfraz cosido, pues lleva más trabajo, lo has hecho tú, y has puesto todo tu empeño en hacerlo posible. Además lo puedes hacer a tu gusto, añadiendo o eliminando cosas. Si lo compras es tal cual, y no tiene más valor que lo que has pagado por él.
¿Qué tipo de cosas nunca compraríais o encargaríais, porque preferís hacerlas vosotros y qué tipo de cosas nunca intentaríais hacer por vuestra cuenta, sino que preferís comprarlo?...
Hay muchas cosas que prefiero hacer yo, pero mi nulidad con las manualidades hacen que al final opte por acabar comprándolo. Pero hace un par de años me hice con goma eva un amuleto de digimon bastante currado!! De eso sí que estoy orgullosa :3

Re: III Foro: ¿Comprar o hacer?

de Breixo López García - viernes, 4 de noviembre de 2011, 17:19

Las cosas que nunca compraría son los míticos disfraces para un salón del cómic o algo así, ya que creo que es algo que se valora más si esta hecho con tus propias manos, y creo que esto viene siendo una valoración mas o menos general.

Respecto a cosas que siempre compraría, esta el mítico merchandasing, que sobretodo de figuras no sabría como darle un toque propio sin ponerlas mas feas de lo que parecen a las figuras.

Eso si en términos generales lo que hace que tengas mas cosas diseñadas que compradas, en una casa friki es el tiempo libre y por tanto ese es el punto que va limitar esta característica.

SEXTA SEMANA: MI IMAGEN PERSONAL

Universidad Pontificia de Salamanca

I Diario: Mi imagen personal

En el diario de esta semana os propongo que habléis de **vuestra imagen personal**: vuestra ropa, vuestro peinado, los complementos... todo aquello que lleváis encima y que configura vuestro **look**...

¿Cómo es ese look?, ¿deja traslucir de alguna manera vuestras aficiones?, ¿de qué manera?...

¿Sois "de marcas"?, ¿cuáles son vuestras marcas favoritas a la hora de vestir?, ¿por qué?...

¿Se diferencia mucho vuestro "look del trabajo/universidad" de vuestro "look de todos los días", y del "look de salir"?, ¿en qué sentido?...

¿Os gusta que os reconozcan como "frikis" por vuestra forma de vestir?, ¿lleváis siempre algún detalle que sólo los frikis puedan entender... como un determinado pin, llavero, etc.?...

¿Os haríais un tatuaje con temática friki?, ¿cómo sería?, ¿lleváis ya uno*?...

**Por favor, en este punto no seáis totalmente explícitos, es decir, podéis mencionar que lleváis "*un tatuaje inspirado en ESdlA*", pero es mejor que no especifiquéis "*llevo el anillo tatuado en el índice de la mano derecha*", para preservar el anonimato.*

En fin, que cual reportera del **Cosmopolitan**, hoy os pido que me reveléis vuestros secretos de belleza...

Eris Panel Online Última edición: jueves, 10 de noviembre de 2011, 22:39

En realidad mi "look" a diario poco puede reflejar mis aficiones, salvo algunos casos puntuales. Cierto es que tengo en el armario alguna cosilla friki, tengo un par de camisetas Lannister, una de Sonata Arctica y otra del videojuego Portal, algo de ropa gótica y punk, pero la mayor parte de los días que no me la ponga alguien por la calle probablemente no me reconozca como una chica friki por mis vaqueros, o por un jersey gris, o una camiseta azul. Digamos que no me apetece, en la práctica, comerme mucho el coco con la ropa... voy a las tiendas que me quedan más a mano e intento escoger de entre todo lo que hay lo que más me guste, que suele ser poco porque últimamente no me gusta nada lo que se ha puesto de moda. Pero como no le quiero dedicar mucho tiempo a esto, tiempo que prefiero invertir en leer, jugar, o lo que sea (y reconozco que soy muy comodona y muy perra para salir de casa) pues al final sí es cierto que no hago cosas que podría hacer, visitar más tiendas, conocer otras que sí se acercasen a mis gustos, etc. Por eso también las tiendas por internet pueden ser una solución muy útil y alguna vez ya he hecho pedidos de ropa, o a lo mejor algún anillo o algún otro complemento que me guste y sea más difícil de encontrar.
Si me guío por algún criterio siempre va a ser por el estético, por lo que me entre mejor por los ojos y responda a mis gustos, ya sea de una misma marca o no tenga nada que ver. Al final estoy también condicionada por los sitios a los que suelo ir a comprar, pero es involuntario y no me importaría comprar en otros si viese ropa que me gustase más.

Por otra parte es cierto que me encanta que por algún "distintivo" friki otras personas frikis puedan fijarse y sacar sus conclusiones. Igual que me pasa a mí con otros cuando por ejemplo salgo de la facultad y veo a un chico con un parche de Galactica en su cazadora, o veo a otro con una camiseta de algún grupo de metal, o una chica leyendo Canción en el metro. Pero siempre es un proyecto que se queda en lo teórico, porque no me preocupo por llevar esos distintivos salvo si coincide. No busco llevar un llavero que pueda identificarme como una seguidora de Bleach, pero es posible que si un llavero de Bleach me guste mucho me lo acabe comprando y llevándolo por ahí, o lo mismo si leo un libro de fantasía y lo saco en

Universidad Pontificia de Salamanca

	el metro. Al extremo que no llego es al de los tatuajes. Tanto tatuajes como piercings me parecen una mala idea para mí, si bien en otros veo no solo el mérito sino que pueden llegar a quedar muy bien. Pero me conozco y sé que nunca estaría del todo satisfecha con el tatuaje y es algo de lo que hay que estar muy seguro porque si te arrepientes no puedes hacer nada para borrarlo (al menos sin cicatrices). Y el dolor ya ni te cuento. Uno de los tatuajes que más me gustan son unas alas que cubran toda la espalda, y que me encantaría llevar pero temporalmente, así que al final nada de nada. Sí que diferencio el "look" de ir a la universidad del de salir, por ejemplo, creo que son los dos extremos más diferentes que tengo. Cuando voy a la universidad voy a estudiar y no me apetece pensar todos los días en cómo ir mejor arreglada, esto lo aplico también a un día de diario, aunque no tenga clase. Sin embargo cuando salgo por ahí un fin de semana me apetece ponerme guapa porque voy a ver a mis amigos, o a conocer gente nueva, a un bar, a un restaurante, al cine o lo que sea, y entonces saco más frecuentemente la ropa "inusual" que me parece además más bonita (yo qué sé, por ejemplo una minifalda gótica, un corsé, un vestido, etc).
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 10 de noviembre de 2011, 18:20
	¿Cómo es ese look?, ¿deja traslucir de alguna manera vuestras aficiones?, ¿de qué manera?... en parte si, con camisetas de cosa que me gustan o accesorios, adornos procedentes alguna serie o videojuego... ¿Sois "de marcas"?, ¿cuáles son vuestras marcas favoritas a la hora de vestir?, ¿por qué?... Quechua xD ¿Se diferencia mucho vuestro "look del trabajo/universidad" de vuestro "look de todos los días", y del "look de salir"?, ¿en qué sentido?... del de trabajo desde luego, pero el de salir y el de todos los dias no es muy diferente ¿Os gusta que os reconozcan como "frikis" por vuestra forma de vestir?, ¿lleváis siempre algún detalle que sólo los frikis puedan entender... como un determinado pin, llavero, etc.?... no es que me interese especialmente que me reconozcan, si llevo algo es por que me gusta ¿Os haríais un tatuaje con temática friki?, ¿cómo sería?, ¿lleváis ya uno*?... quiza algo de starwars, o la cita en élfico del anillo único, pero de momento no, soy demasiado cagueta con las agujas
	Komuro Panel Online Última edición: jueves, 10 de noviembre de 2011, 17:47
	¿Cómo es ese look?, ¿deja traslucir de alguna manera vuestras aficiones?, ¿de qué manera? Pues mi look se puede decir que está entre surfero, skater y hardcoreta. Me gusta mucho el deporte , como ya sabes, todos los que practico son extremos y la mayoría de las personas que practicamos deportes de este tipo llevamos una estética parecida, un ejemplo son las zapatillas, cuanto más desgastadas lleves las Vans más skater eres jajajaja. Las camisetas de los grupos que escucho también revelan que tipo de música escucho. **¿Sois "de marcas"?, ¿cuáles son vuestras marcas favoritas a la hora de**

Universidad Pontificia de Salamanca

	vestir?, ¿por qué? Pues al verdad es que un poquillo si... xD me gustan mucho las marcas surferas y de skate, como Vans, Billabong, Element o DC. Me gustan porque son muy cómodas, me gusta el estilo, y aunque sean un poco caras, sé que es buena ropa y que me va a durar mucho, y como no me importa llevar ropa fuera de moda, con que me guste a mí me es suficiente. También tengo ropa sin marcas como es lógico, mientras que me guste me da un poco igual donde comprarla, lo único es que se nota más la calidad. **¿Se diferencia mucho vuestro "look del trabajo/universidad" de vuestro "look de todos los días", y del "look de salir"?, ¿en qué sentido?** Pues la verdad es que no se diferencia. Además me di cuenta de estos hace pocos días, tenía que ir a una fiesta de cumpleaños a una discoteca un poco pija y al buscar en el armario no encontré ropa que fuese un poco más de salir de fiesta arreglado. Para que te hagas una idea, la última vez que me puse el traje también me puse las Vans porque los zapatos que tenía no me gustaban nada jajajajajajaja. **¿Os gusta que os reconozcan como "frikis" por vuestra forma de vestir?, ¿lleváis siempre algún detalle que sólo los frikis puedan entender... como un determinado pin, llavero, etc.?** La verdad es que no se reconoce que soy friki por mi forma de vestir. Pero aun así no me gustaría que se me reconociese por eso, creo que el ir vestido de una forma u otra no significa que seas de alguna tribu urbana ni nada de eso. Me pasa que con mi pelo me tachan de emo, y para nada soy emo, ni me acerco a su forma de pensar, y eso me molesta. **¿Os haríais un tatuaje con temática friki?, ¿cómo sería?, ¿lleváis ya uno*?** Me encantan los tatuajes, y por desgracia no me he hecho ninguno todavía porque son demasiado caros, y precisamente lo que tengo en mente para hacerme es bastante grande y a color. Y sí que he pensado en hacerme un tatuaje friki, la vandera pirata de los piratas de Luffy, de la serie de One Piece, y alguna frase que me gusta en élfico.
	Kramer Panel Online Última edición: miércoles, 9 de noviembre de 2011, 22:14
	Bueno, en este tema poco puedo decir... Soy MUY pasota con todo lo relacionado con la vestimenta, peinados y complementos. Mi forma de vestir no dice gran cosa sobre mis aficiones, aunque probablemente deje bastante patente el hecho de que no es algo a lo que dedique mucho sufrimiento. No pienso mucho en marcas, ni tengo favoritas. Tampoco creo que mis "looks" se diferencien especialmente, salvo en ser más o menos formales según la situación. No acostumbro a llevar nada friki, ni en ropa ni en detalles adicionales... Es algo que ya dejo translucir en cuanto abro la boca. Por lo demás, no me haría un tatuaje, ni de temática friki ni de otra... Nunca digo de este agua no beberé, pero en principio no me atrae la idea :P
	Drakia Panel Online Última edición: miércoles, 9 de noviembre de 2011, 15:52
	bueno casi toda la ropa es negra o roja o morada. Tengo cosas de otros colores pero pocas y son o alguna chaqueta o alguna camiseta qeu el dibujo me gusto o es friki y me daba igual el color.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Tengo ropa de diario bastante normal, vaqueros variados camisetas chaquetas jerseys etc. Ultimamente tengo bastante ropa de Converse y All Star porque aqui tenemos una fábrica de Avia y 2 veces al año hacen un mega-mercadillo y venden la ropa de marca a precios de risa, deportivas 20 euros, chaquetas 5-10, abrigos 20-30....vamos que antes iba mas de zara y mercadillo ahora por el mismo precio llevo ropa buena de marca. Pero a mi la verdad es que las marcas me la soplan. Voy igual de orgullosa con una cosa que con otra que me sigo cogiendo zapatos en los gitanos y voy igual de mona y cómoda. Luego está el armario gótico, con las faldas largas o cortas con encajes, vuelos, etc, las camisas y corpiños con lacitos y tercipelo, mucho tercipelo y cuero. Lo voy alternando, mi novio dice que soy una gótica feliz con poncho. Esto viene a que yo si me pongo un corpiño o asi suelo ponerme una camisa debajo porque tampoco me gusta enseñar demasiado escote y algunos corpiños son muy bajos, asi que normalmente encima de los corpiños me planto un abrigo negro de paño del Zara y voy de incognito hasta que me lo quito jejeje y me encantan las bufandas y ponchos de lana, me los hace mi abuela y me gustan y el que diga lo contrario lo mato. Y cuando voy los viernes a la oficina con algún corpiño, o en el local que hace frio....me planto encima mi poncho de lana morado o negro o de colores de las escuelas de harry potter y voy tan feliz. No combinan mal, intento mantener un equilibrio estético de colores y estilos, tengo camisetas y corpiños que se pueden combinar muy bien con vaqueros o con faldas de vestir, y cosas que no se puede...por suerte no tengo problemas de variedad y tengo bastante imaginación para conbinar las cosas asi que no suelo tener problemas. En el curro la verdad es que suelo ir cómoda, pero tambien tengo minifaldas que gracias a los leggins me puedo poner todo el año con zapatos, botas o sandalias y voy tan mona. que me pongo unos vaqueros y una chaqueta de converse y paso como pijilla standar por la calle, aunque siempre se suele notar un poco el estilo gotico o friki, ya sea por el bolso de Pucca o del osito diabólico, o por el dibujo de la camiseta, o las chapas que suelo llevar en todos los bolsos...etc. Tampoco es que a mi edad me importe mucho el que diran, antes me daba mucha verguenza ir de gotica por la calle, ahora solo me importa sentirme guapa yo. Me gusta llevar detalles de lo mio como el colgante del movil que es un dado de 10 caras de vampiro, pero no me estreso si no llevo nada negro o raro. Llevo un tatuaje, es una cruz celta con nudos y cordones liados unos con otros, muy bonita, porque me gusta mucho la estética y culturas celtas, porque se supone somos un pueblo celta y en juegos de miniaturas literatura y tal me gusta mucho el tema histórico de bárbaros celtas y demás. Estuve a punto de tatuarme el símbolo de uno de los clanes de vampiro pero por falta de dinero y que tampoco me suponen una pasion los tatuajes lo deje de lado, ahora mismo me haría un símbolo de BioHazzard pequeñito en el tobillo o muñeca, me gusta el símbolo y con la temática zombie parece que encima está de moda y me mirarian menos raro...jejejeje
	Birgitte Panel Online Última edición: martes, 8 de noviembre de 2011, 11:50
	La verdad es que, en general, no me preocupo demasiado por la ropa que me pongo y demás. Cuando encuentro algo que me sienta bien (no siempre es fácil, porque la ropa tiene la fea costumbre de cambiar de estilo todos los años, creo que lo llaman "moda"), me lo compro, y a veces, si es especialmente barato, incluso en varios colores. Y en las épocas en las que parece que las cosas en las tiendas han sido diseñadas por un epiléptico enloquecido, pues no me compro nada. Hay camisetas en mi armario que tienen más de diez años y me las sigo poniendo. Sí que tengo varias camisetas frikis, pero tienen que ser de personajes o cosas que me gusten mucho. Compré una con la sombra de Darth Vader antes del estreno de La Amenaza Fantasma, y aún me la pongo, pero sólo para salir a correr, porque después de la peli me daba vergüenza mostrarla en público... :P Mi marido y mis amigos también me han regalado unas cuantas, pero tampoco tengo tantas, serán

Universidad Pontificia de Salamanca

	unas diez, que para el fondo total de mi armario es bastante poco. Ahora hay más camisetas con diseños que me gusten, y cada vez que voy de tiendas frikis en Madrid veo más, pero tendrán que esperar a que tenga dinero. No soy persona de marcas, es algo a lo que no le doy valor. Si una cosa me gusta y es asequible, me la compro, no le miro la etiqueta a ver de qué casa es. Simplemente, no me fijo, tengo ropa de marca porque me la he encontrado de rebajas o me la han regalado y no le noto ninguna diferencia con el resto. Si algo me gusta y resulta que vale el triple porque tiene nombre, pues me da un poco de rabia, pero no voy a ahorrar para comprármelo, ya habrá algo que también me guste y pueda pagar, que hay muchos libros que comprar para andar gastando el dinero en ropa. Salir no salgo demasiado, pero cuando lo hago, me arreglo un poco más. Eso, en mi caso significa ligero maquillaje en labios y ojos y ciertas camisas más monas, más ajustadas o con más escote que tengo justo para eso. A veces, muy raramente, para una boda o algo así, incluso me pongo tacones. Pero ninguna de mis camisas "de salir" es algo que mis compañeras de facultad no llevasen a clase para diario, así que... Más que como friki, me gusta que me reconozca quien tiene algún interés específico compartido conmigo, porque de ahí pueden salir muy buenas conversaciones. Prefiero un "¿Cómo puedes llevar una camiseta de los Stark, si son todos unos sosos revenís?" que un "Qué friki eres" genérico. Durante un tiempo llevé en el bolso unas chapitas de los Happy Tree Friends, pero las quité porque me daban problemas en los controles de los aeropuertos. No sé si mi tatuaje podría considerarse "de temática friki". Combina los símbolos de mis dos libros preferidos, y uno de ellos es La Historia Interminable, que no sé por qué actualemente no suele considerarse literatura fantástica, supongo que porque parece un libro para niños. El siquiente que voy a hacerme, que es un símbolo de compromiso que me haré junto con mi marido, sí que va a llevar simbología friki, más concretamente la estrella del Caos de Warhammer.
	Breixo López García Última edición: lunes, 7 de noviembre de 2011, 22:19 Bufff, aquí entra lo que yo siempre denomine los diferentes Breixos, como si del mutante Madrox con disposición de poder multiplicar su propia persona se tratase. Pero bueno vamos al grano para centrar el asunto. Durante lo que podemos decir que es la vida cotidiana si que me encanta llevar cosas frikis que me reconozca como tal, de hay se saca los lemas y logos la mitad de camisetas que yo tengo, tambien me encanta llevar chapas y cuanto mas frikis mejor, y hasta tengo un bolso bandolera de donkey kong que siempre estuve orgulloso de lucir por CUVI alante (CUVI, nombre que refleja el area universitaria de Vigo). Sobre como me visto en esos momentos comentar que suele ser sport, en plan vaqueros o pantalones de pana, de colores no muy cantosos pero tampoco muy oscuros, rojos apagados, marrones o grises, tampoco es que vaya de negro todo el día. Que en cambio suele pasar mucho con la asociación que tiene la gente corriente del movimiento friki que todo que vista todo de oscuro es friki y viceversa. sudadera mucha sudadera y poco jarsey aunque de vez en cuando lleve alguno, pero es que para eso tiene que ser que me gusten mucho porque no me gusta el nuevo punto snop que cogieron los jarseys no soy de vestir muy snop todos los dias, no me gusta ser el centro de atención en mi grupo de amigos por eso. Luego esta claro mi versión nocturna esa si que vale muchas vez voy con lo puesto y como fui por la calle normal pero para ciertas cosas, no tengo problema en

Universidad Pontificia de Salamanca

	arreglarme, vease cenas especiales, ir a locales que tienen derecho de admisión con los colegas, o fiestas de familia. No soy de esos que piensa yo soy como soy y que se fastidie el mundo, en esos casos suelo amoldarme bastante bien, siempre pienso si el mundo me atura como friki, yo aturare por una noche pues eso: con americanas, jarseys finos y snops, y zapatos si llegase a ser el caso. Tampoco es que me encuentre incomodo llevándolos, pero si que tengo que reconocer que no es que me lo vaya a poner siempre y por descontado. Después en cuanto a donde suelo ir a por esas ropas mas finas opto por marcas que se que aunque dan un toque fino a sus americanas y tal, también juvenil y sport, para que nos hagamos una idea tiro mas hacia tiendas como son Zara, Sfera o H&M. Que otras que podría pagar mas como Emporio Armani, o el Corte Ingles pero que veo como con demasiada elegancia. A eso si trato de evitar siempre que puedo el traje y la corvata, no sabría decir muy bien porque lo de la corbata yo creo que es por el jaleo que resulta ponerla. Ya para terminar el colegio, uni y diversos, pues la verdad en ese caso siempre, fui con mi tono mas sport del día a día, que hoy tocaba camiseta de los x-men pues toca, que hoy normal pues de normal, tampoco es que me lo piense mucho. Y siempre recordare en torno a eso una anécdota que me paso en 3 de E.S.O en clase de gimnasia, y es que yo cuando fuera a disneyland pues me vine como todo hijo de vecino con una camiseta de mickey mouse, pues al profe le llamo la atención, y lo comento en clase en plan y esa camiseta es de Mickey? cosa obvia por otra parte, pero lo asociaba a gente no se... mas femenina no se, pero bueno eso debe ser por la asociación con Minie, también decir que fue eso y nada mas porque yo pase mil, y el profesor tampoco le importo mucho mas la historia. Pero creo que es una de las cosas que siempre a reflejar como me visto y como se me ve desde fuera. Bueno hasta aquí lo que considero yo que es mi forma de vestir, y acicalarme. - Sobre al pregunta de tatoo pues la verdad, es que no tengo y ni tengo pensado hacerlo y menos de una temática friki que supone que a lo mejor me deja de gustar la serie o lo que sea y siempre quedara hay gravado.
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 7 de noviembre de 2011, 17:45
	He sido un siniestro muy estricto. Llevaba un cardado en forma de cresta, y ropa que hacía referencia al movimiento punk, pero en tonos oscuros, o directamente al after punk. De aquella mi ropa claramente expresaba mis aficiones, solo que no tenían que ver nada en absoluto con lo friki. Quizá alguna chapita de Muerte, o de Eduardo Manostijeras, pero nada muy específico. Ahora, con la edad y la vergüenza ajena que me dió gran parte del movimiento que ahora se llama exclusivamente gótico, cambié a otras partes del punk, como el hardcore, y el pop punk que viene de los 90. De nuevo se reflejan mis aficiones, en cierta medida en las zapatillas de Skate, por ejemplo, y vuelve a no tener nada que ver con ser friki. Visto siempre igual, con cambios mayores o menores según requisitos de etiqueta, y manteniendo el respeto que considero debido cuando me parece pertinente. Alguna vez llevo algún detalle que me hace reconocible. Durante mucho tiempo llevé un ankh (y lo llevaría aún pero lo tengo prestado), y es tanto un símbolo de una mitología que me gusta, como un adorno muy popular entre los siniestros. El auténtico motivo por el que siempre lo llevé, es por Muerte, que como se ve, es un personaje fetiche... También es un signo distintivo del manual de Rol de Vampiro: La mascarada. Así que muchos signos son confusos, o se pueden llevar por muchas cosas. No soy muy de marcas, pero al final acabo comprando cosas muy básicas, y los vaqueros suelen ser caros, porque tengo 3 pares, y quiero que duren. Las camisetas son de orígenes más diversos.

Universidad Pontificia de Salamanca

	No es que me guste o no que me reconozcan por A o por B. Es que no me importa ni me interesa. Quizá soy algo misántropo, pero tengo suficientes amigos, y poco tiempo. Comparto cosas más esenciales como vínculos de sangre o el espacio de una asociación que visito cada día, y hay gente que a pesar de ello me parece idiota. Así que darle una excusa fácil a la gente para que se crea que tenemos algo en común no está entre mis prioridades. Sí, parezco un gilipollas. Luego soy muy majo, pero supongo que solo pienso en esto de esta forma cuando me preguntan acerca de ello. En general, es que no pienso más que en lucir guaperas, al vestirme. No sé si me haría un tatuaje. En general. Si me hiciera uno, probablemente llevaría algún "refilón" friki. Pero bueno, como se ha visto, no es que condicione mucho mi estética.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 7 de noviembre de 2011, 16:09
	Mi look es de lo más normal. Zapatillas deportivas, pantalón vaquero, camiseta (casi siempre negra o gris). Deja traslucir mis aficiones, la verdad, pero sólo por algunas camisetas, o por los pines y chapas que suelo llevar en mi bolso. No soy de marcas para nada. De hecho, me resisto a comprar ropa de marca. Me parece una ostentación innecesaria, aunque en algunos casos debo reconocer que ciertas marcas tienen una calidad excelente. Sólo hay una marca que compre siempre (de hecho, la busco): Levi's. Sus pantalones, aunque más caros que otras marcas, me duran mucho más que el resto de marcas... los amortizo con creces, comprobado... Afortunadamente, en mi trabajo no me piden ir de traje, así que mi look es el mismo siempre. O sea, que como ya te he dicho, mi look habitual es de lo más normal, ya que puedo ir al trabajo vestido como siempre sin que nadie me diga nada. No llevo camisetas que hagan a la gente darse la vuelta... Sí me gusta que me reconozcan como friki por la forma de vestir. De ahí mis pines y chapas y muñequitos colgados en mi bolso, o mis camisetas con detalles frikis. Tengo ya un tatuaje, y sí, es de temática friki. Algo muy genérico, nada específico sobre ningún tema. Es simplemente, decir al mundo que me gusta la fantasía y ya. ¿Secretos de belleza? Absolutamente ninguno. Como mucho, un poco de gomina en el pelo cuando está especialmente rebelde XDDDDD Pero ni una cremita, ni maquillaje, ni nada.

I Foro: Lo que se lleva

I Foro: Lo que se lleva

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 21 de septiembre de 2011, 22:48

Seguimos hablando de la **imagen personal**, pero esta vez ampliamos un poco la perspectiva, para hablar no de vosotros mismos (que ya lo habéis hecho en el diario), sino del fandom en general.

¿Qué se lleva?, ¿qué no se lleva?, ¿qué tipo de look está de moda en el fandom y qué no se podría un friki ni loco?...

¿Existe verdaderamente una estética-friki?, ¿cómo es?, ¿o quizás son varios estilos

Universidad Pontificia de Salamanca

dentro del fandom? ¡explicádmelo!...

¿El look de los frikis depende de la edad?, es decir, ¿visten igual los frikis de 40 años que los de 30 que los de 20?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué tienen en común?...

¿Visten parecido las chicas y los chicos frikis?, ¿hay un estilo típico para alguno de los sexos?...

¿Seríais capaces de reconocer a un friki sólo por su aspecto?, ¿en qué os fijáis?, ¿cuáles son las pistas principales? Recordad que vale todo: ropa, peinado, complementos...

Seguro que después de este foro os convertís en verdaderos estilistas ...

¡Un saludo!

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Drakia Panel Online - sábado, 5 de noviembre de 2011, 12:48

La estetica normal siguen siendo pantalones de casi cualquier tipo con alguna camiseta friki de marvel, textos, o lo que sea. En el mundillo otaku se lleva mucho la estética japonesa con chaquetitas con orejas de gato, minifalditas y cosas asi imitando los mangas y la estética nipona.

Luego estamos los góticos, steamers y demás que nos vestimos con una estética como de otra época, no solo con camisetas heavys y negras de grupos musicales etc, sino con corpiños, abrigos de piel largos, botas de suela de acero New Rock, hay muchos estilos mas o menos llamativos dentro de lo gótico-vampírico, ramas mas punk, y ahora se esta poniendo muy de moda en España el Steampunk, moda a la que personalmente me apunto porque es a lo que iba yo pero antes no podía conseguir nada y ahora internet esta lleno de prendas preciosas de esta estética.

Yo creo que depende del presupuesto, yo cuando era mas cría y no tenia trabajo me vestía de vaqueros y camisetas de dragones....en plan barato, porque en mi casa no me pagaban vicios caros, en cuanto conseguí un trabajo empece a comprarme mi ropa, que es muy cara. Pero ahora voy por la calle y veo mocas de 15 años con corpiños de Bibian Blue a lucir tipin y ser "guays" y me da como rabia, porque a mi me ha costado años poder vestirme como lo hago y a ellas se lo estan dando todo hecho y lo usan porque ahora "esta de moda" no porque les guste realmente...no se si me explico. Hay corpiños hasta en el H&M.

Los chicos suelen ir mas de rollo heavy porque tampoco les dan mucha opción, por suerte en las tiendas hay cada vez mas cosas, pero menos variedad que en la moda de mujer, como en cualquier tienda de ropa "normal".

Normalmente por la calle puedes ver mas o menos quien es friki o no. Tampoco es algo lapidario pero por las pintas de la gente ves quien no oculta su frikismo con camisetas, accesorios y demás, pero con abrigo o vestido de calle es mas dificil porque es como ir de incognito

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Horologist Panel Online - domingo, 6 de noviembre de 2011, 02:08

Universidad Pontificia de Salamanca

Hum... Yo creo que si respondiese en términos generales, a qué se lleva, diría: Vaqueros y Camiseta. Lo que está de moda es vestir dentro de los cánones estéticos que hagan referencia a algo friki. No obstante, no creo que haya una estética propia, más allá de la eventual y levemente característica camiseta friki.

Si acaso, un valor "en alza" es como dice Drakia el rollo Steampunk, por eso de que es como un espacio propio y más distintivo que la camiseta friki con vaqueros.

Pero vamos, casi todo look que sea imaginativo es común (góticos, visualeros).

El look casi siempre depende de la edad, y de los sexos. No veo a un Visualero otaku de 40 años, no al menos vestido igual que uno de 14.

Reconocer a un friki suele basarse en pillar referencias. Si alguien lleva una L blanca en fondo negro con una fuente algo barroca, pues me viene a la cabeza Death Note, y presupongo que lo conoce.

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - domingo, 6 de noviembre de 2011, 11:27

Una palabra nueva: visualeros

Porfa Horologist, añádela al glosario... ¡gracias!

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Falken Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 15:08

Estando de acuerdo con lo dicho hasta ahora, diria que en EEUU se ha puesto muy de moda entre los hipsters el ser geek, y entre los geeks ser hipster...un buen ejemplo de como visten seria ver la peli de "Scott Pilgrim". La verdad es que ahora mismo cuesta diferenciar los origenes de uno o de otro :P

Y la verdad es que con la excepción de alguna camiseta, los frikis de cierta edad (40+) visten como los muggles en general.

PD: Muggle = gente normal :P

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Katoren Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 16:20

Sí, de acuerdo con lo dicho hasta ahora.

Quitando estéticas más marcadas (muy otakus o muy góticos...), la estética que más define al friki es vaquero + camiseta, generalmente con algún detalle en ella que lo identifica como friki. Te diría que no veo a un friki con un jersey por los hombros en plan "amigo de cierto Partido Político", pero como sí los he visto, pues nada XDDDD

Creo que a los frikis nos gusta enseñar por nuestra ropa / complementos que somos frikis XDDD

Universidad Pontificia de Salamanca

Y claro que el look depende de la edad... todo se suaviza... yo nunca fui muy "radical" con la ropa, pero aún así, me he ido suavizando con los años... ahora hasta me puedo poner una camisa (sí, sí... de esas que llevan botones) sin ser una boda XDDD

Si no entramos en las estéticas marcadas que decía antes, en general, los chicos y las chicas visten muy parecido.

¿Identificar a un friki por el aspecto? Bueno, no creo... a no ser que lleve algo que lo identifique como friki de manera irrefutable, yo no podría. Hasta en Zara venden camisetas con símbolos de superheroes...

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Birgitte Panel Online - martes, 8 de noviembre de 2011, 12:04

A lo mejor es porque yo soy de ciudad pequeña, pero el tema gótico, steampunk y demás lo veo muy poco, y es más bien un estilo en sí mismo que no se relaciona con lo friki. En tiendas de Madrid o Sevilla sí que he visto gente vestida así, pero he visto bastantes más con estética gafapasta. O pija, que hay bastante más de lo que parece.

Mis amigos y yo somos todos de vaqueros y camiseta. Que sí, puede que la camiseta tenga desde un dragón o un superhéroe a Hannibal el de El Equipo A comiéndose un flan con la frase "Me encanta que los flanes salgan bien", pero es lo único característico. Y muchas veces ni eso, no creo que la mayor parte del tiempo nadie pudiera señalarnos por la calle y decir "ésos son frikis" hasta que nos oyeran hablar.

Y actualmente el look engaña mucho, que las camisetas de superhéroes y de videojuegos estaban de moda hasta hace poco, y veías a gente que no había abierto un cómic en su vida con Jean Grey envuelta en llamas en el pecho pero no sabían decirte quién era Fénix.

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Breixo López García - martes, 8 de noviembre de 2011, 18:51

Comparto la idea general de "moda friki"=camiseta (de temática friki a poder ser)+ pantalón.

Es verdad también es cierto que se puede encontrar otros looks que por regla general se asocian al frikismo como son los góticos, visuals, o steampunk.

Por otro lado el friki también vive en sociedad y de hay se explique que cada vez pegue mas fuerte el look hipster entre los frikis, ya que es un look que cada vez se lleva mas de moda en la sociedad en general.

Luego también es cierto que todo esos looks alternativos acaban derivando con el paso de los años, a looks mas normales o básicos, es que debe ser que ya no sentimos la necesidad de reafirmarnos respecto al resto nuestra condición de frikis.

Re: I Foro: Lo que se lleva

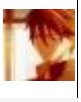
de Kramer Panel Online - miércoles, 9 de noviembre de 2011, 22:38

Ya lo han dicho mucho, pero yo vería esas dos vertientes: por un lado el friki más común simplemente con alguna camiseta que pueda tener referencias y unos vaqueros, y por otro grupos que se pueden identificar más por su indumentaria, como

Universidad Pontificia de Salamanca

los góticos. Aun así, estas cosas se diluyen, y al final es imposible estar seguro de que la forma de vestir describe a quien lleva la ropa. Es improbable que alguien con una camiseta de Dharma no haya visto nunca Lost, pero no siempre será tan simple :P

En cuanto a si hay diferencias por edad y sexo... Pues supongo que sí, obviamente. También está claro que la situación económica de cada cual influirá mucho en lo que pueda permitirse al vestir.



Re: I Foro: Lo que se lleva

de Komuro Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 17:58

como ya dije en el diario que alguien lleve un tipo de ropa no significa que sea de ninguna tribu urbana ni nada por el estilo, pero aun así he visto a muchas chicas frikis, sobre todo, con unas diademas con orejitas de gato. Me hacen mucha gracia la verdad, son diademas más divertidas que el resto. También he visto a muchos chavales con camisetas de mangas, o colgantes y anillos de alguna serie.

Supongo que la edad también influye en esto, aunque de todo habrá. Veo más difícil que una persona de 30 o 40 años vaya a trabajar con alguna ropa relacionada con el mundo friki, que un chaval vaya con ropa friki al instituto por ejemplo.

No creo que se pueda reconocer a todos los frikis por su forma de vestir, excepto a los que llevan algo demostrándolo, y aun así puede que no sean frikis y que solo les guste esa ropa por lo que sea.

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Tika Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 18:21

¿Qué se lleva?, ¿qué no se lleva?, ¿qué tipo de look está de moda en el fandom y qué no se podría un friki ni loco?...
se llevan camisetas con mensajes o imagenes de series o peliculas, de videojuegos y comics, llaveros, colgantes, anillos... no hay una moda especifica realmente como con otros grupos sociales, simplemente lo que le gusta a cada uno, quiza la principal moda sean las camisetas

¿Existe verdaderamente una estética-friki?, ¿cómo es?, ¿o quizás son varios estilos dentro del fandom? ¡explicádmelo!...
creo que no hay nada especificamente friki, mas bien accesorios o camisetas, pero muchos frikis visten normal como cualquiera

¿El look de los frikis depende de la edad?, es decir, ¿visten igual los frikis de 40 años que los de 30 que los de 20?, ¿en qué se diferencian?, ¿qué tienen en común?...
seguramente los mas jovenes sean de ir de manera mas llamativa y con la edad se vuelvan mas formales en ese sentido, pero no siempre es así

¿Visten parecido las chicas y los chicos frikis?, ¿hay un estilo típico para alguno de los sexos?...
quiza las frikis suelen tirar algo mas para lo gotico y los frikis mas para lo heavy, al menos habitualmente

¿Seríais capaces de reconocer a un friki sólo por su aspecto?, ¿en qué os fijáis?, ¿cuáles son las pistas principales? Recordad que vale todo: ropa, peinado, complementos...
seguramente por la cara ya se le notaria xD pero tambien en lo que lleve, como hable, peinado, edad...

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Lo que se lleva

de Eris Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 23:18

Bueno, esta vez llego a última hora por aquí... veamos qué puedo aportar a lo que ya se ha dicho.
En mi opinión no siempre se va a reconocer a un friki por la ropa, los frikis podemos estar camuflados perfectamente entre los demás seres (xD). Evidentemente cuando alguien lleve pantalones y camiseta de Cthulhu una idea te puedes hacer, pero tener todo el armario lleno de ropa friki es difícil... no solo por nosotros sino también porque me parece que hay muy poca variedad en la oferta o que cuando la hay resulta muy cara.
¿Qué hemos señalado todos? las camisetas. Si no nos vamos a otros subgéneros como el gótico o el punk, algo propio friki son simplemente unas camisetas o unas sudaderas... lo cual tampoco es el colmo del refinamiento. Pero bueno, haciendo más grande el círculo, porque al fin y al cabo hay numerosas tendencias más sofisticadas como ya he dicho, más allá de los metaleros podemos encontrar sobre todo chicas que siguen la moda japonesa (las Lolitas por ejemplo) aunque yo aún viviendo en Madrid rara vez veo algo así, creo que es más una ropa de ocasión, de llevarla para salir de fiesta o al salón del manga más que para convertirse en una vestimenta habitual. Los góticos sí que suelen ser más persistentes y los ves así cualquier día a cualquier hora, pero con lo cara que resulta esa ropa... yo desde luego en mi armario le tengo dedicado un espacio más bien pequeño, mal que me pese.

Un segundo campo de distinción en el mundo friki son en mi opinión los complementos. Un colgante, anillo, parche, llavero, bolso o cualquier otra cosa que da un poco de variedad al asunto de las camisetas... y además aquí caemos casi todos, porque por ejemplo donde las camisetas para chica suelen ser un fail, un bolso no va a fallar. Estos detalles además con compatibles con una ropa cualquiera, ya sea el jersey de H&M o la falda de Bershka, y además resultan muy reveladores para captar a un friki.

En cuanto a los cambios chico-chica o joven-adulto... las chicas por lo general tienen una tendencia más detallista, o más cuidadosa, aunque por ejemplo los chicos góticos cuidan muchísimo su aspecto. Como se ha dicho antes, los chicos tienden al estilo metalero por lo general (camisetas, pulseras, colgantes), y las chicas a lo gótico o japo, o punk, o cosas más concretas, pero también hay muchas con camisetas y sudaderas igual que ellos. Y como ya he dicho también se puede alternar, no hace falta vestir 100% en el mismo estilo sino que puedes llegar a tener en tu armario ropa que se pondría una persona "normal".
Entre los jóvenes y adultos la diferencia es que probablemente se haga más raro ver a alguien de cuarenta años con tendencias que están pegando fuerte ahora... probablemente te cueste ver a alguien de cuarenta años vistiendo en plan visualero, igual que a menor escala yo no me veo vistiendo de emo. Pero no creo que se corte a alguna edad esa forma de vestir para adoptar otra más normal, sigo viendo gente más mayor con sudaderas con algún guiño friki y demás.

II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 16:49

Universidad Pontificia de Salamanca

Chic Geek ¿lo friki está de moda?

¿Os suena la expresión de "Chic Geek"?, ¿qué significa?...

¿Es cierto que la estética friki está de moda?, ¿a qué creéis que se debe?, ¿es una moda sólo para frikis o pensáis que también la están adoptando gente de fuera del fandom?, ¿por qué?...

¿Pero qué cosas en concreto de la estética friki sí están de moda y cuales no?...

¿Será una moda pasajera o algo más a largo plazo?...

¿Os gusta que lo friki esté de moda?, ¿por qué sí y por qué no?...

En esta ocasión trataremos este tema directamente en el foro, sin diarios, pero sabed que no os quito ojo y espero la participación de todos... ¡No me falléis!

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Drakia Panel Online - sábado, 5 de noviembre de 2011, 12:58

No habia oido ese término pero yo si que estaba comentando ultimamente con mis amigos que los frikis y los góticos estamos de moda. No es algo que me moleste pero creo que pasará de moda y conseguiremos seguir igual que hasta ahora pero quizás con mas comercios que vendan nuestras marcas, o mas páginas de internet.

Está de moda por lo que hemos comentado ya, las series de televisión y cosas así, Crepúsculo pone de moda a los vampiros y góticos, como vampire´s diaries y big bang theory como otro ejemplo, a los geeks y demás. Habría muchos mas ejemplos, Walking Dead, pero creo que nos repetimos con temas de otras semanas.

A mi me gusta que este de moda porque tengo mucho mas surtido de cosas para comprar en todas partes, no tengo que irme a otras ciudades a visitar tiendas grandes, en el mismo Corte Ingles tengo todos los cómics de Walking Dead, recuerdo cuando empece a comprar la saga de Canción de Hielo y Fuego, que me recorrí toda mi ciudad y ninguna Megalibreria me los conseguía y tuve que pedirlos por encargo en una librería de comics que medio me conocen y me hicieron el "favor", ahora la venden hasta en la pescadería. Y para comprar corpiños me tenia que ir a madrid o barcelona, y ahora ya digo que los tenemos hasta en el H&M.

Siempre queda el resquemor de que ahora cualquier persona aunque no tenga ni idea del mundillo va de "guay" hablando de zombies o de vampiros por la calle, pero sera algo pasajero, conseguiremos que mas gente "salga del armario friki" y quizás se normalice un poco el asunto y no seamos bichos raros.....pero las adolescentes crepusculeras saldrán de nuestro universo pronto, cuando los chicos pálidos "hermosos" vestidos de oscurodejen de estar de moda.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Falken Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 15:10

Está muy de moda, aunque algo mas en EEUU/UK etc que en paises como España.

Como ya dije en el primer apartado, los hipsters hoy en dia son casi indistinguibles de los geeks tradicionales; la moda prácticamente se ha fusionado.

Universidad Pontificia de Salamanca

Aunque siempre quedarán los frikis que no van mas allá de la camiseta de GL y vaqueros...por suerte xD

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Katoren Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 17:38

Es la primera vez que lo oigo en mi vida XDDDD

Es que no creo que exista ninguna estética friki más allá del vaquero y la camiseta... vamos, que no creo ni que esté de moda ni nada por el semejante. Al menos, yo no lo veo por ningún lado.

Los góticos y demás tribus urbanas, pues eso... son tribus urbanas... son diferentes a los frikis... que esté de moda lo gótico no me afecta como friki lo más mínimo, ni creo que tenga nada que ver.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Birgitte Panel Online - martes, 8 de noviembre de 2011, 12:34

No había oído la expresión jamás. Es verdad que lo friki está de moda, sí, pero yo creo más bien que es una cuestión de marketing. Al igual que en su día se descubrió el filón que representaban los gays, ya que muchos de ellos eran jóvenes, preocupados por la moda y las diversiones y con profesiones que daban buenos ingresos, hay empresas que han visto que los frikis de hace diez o veinte años ahora tienen ingresos (incluso hay algunas profesiones asociadas a lo friki, como ingeniero o informático, que tienen muy buenos sueldos) y les siguen gustando las mismas cosas, con el mismo entusiasmo.

Las modas van a donde está el dinero. Si George Lucas pone a la venta cincuenta versiones diferentes de Star Wars y hay quien se las compra, no faltará quien olerá el negocio y se quiera subir al carro. O si no, fijáos en el auge que tiene en EEUU el merchandising friki para niños desde que los frikis de toda la vida han empezado a reproducirse.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Horologist Panel Online - miércoles, 9 de noviembre de 2011, 18:02

Chic Geek. Utilizado en la serie "Greek" así que debe de formar parte de la cultura mainstream Estadounidense.

Significa que hay determinado tipo de "Freak" que no es Freak, si no Geek. La connotación ya cambia de lo "Monstruoso" a un tipo con inquietudes intelectuales (desde lo obsesivo hasta lo útil y cariñoso "Geek Squad" Para reparar ordenadores, "Nerd Herd" para lo mismo, sale en la serie "Chuck").

El caso es que ya pasamos de algo monstruoso a algo como mucho obsesivo. De obsesivo se pasa a aficionado, y de aficionado pasa a una forma más de diferenciación social. Cuando esto se convierte en una diferenciación social, se busca el atractivo, y cuando se consigue, surge el Chic Geek.

Posiblemente algunos de los primeros abanderados de esto son Weezer. Una banda muy popular en EEUU que en muchas de sus canciones habla del manual del Dungeon Master, o de personajes de Comic, y aún así son populares. Tienen una estética Geek,

Universidad Pontificia de Salamanca

y a pesar de ello pueden "Molar" esto es el Chic Geek.

La estética friki empieza a integrarse en la moda desde los 90. No está de moda, simplemente hay una tendencia en este sentido, y está muy lejos de España.

La integración o normalización de este fenómeno en la moda se debe a que la gente que creció con los comics se hace mayor e integran en la educación de sus hijos valores que se alejan del rechazo a este material, por un lado. A la difusión de internet y a sus reglas. Las establecieron un puñado de frikis, así que muchas de las plataformas de socialización cuentan con que tengas determinados conocimientos y pilles ciertas referencias. La gente, con ganas de socializar en internet se han tenido que adaptar. Por último, los frikis resultan la mar de rentables, un Geek gasta, y en una sociedad consumista siempre se va a tratar de defender a los que la sustentan, o a los que sustentan a una parte del negocio. Por ejemplo, si jugar a la consola siguiera siendo Friki, Sony tendría pérdidas, defender la subcultura protege los beneficios de muchos.

Está de moda todo aquello que ya lo estaba en los 90' porque los 90' están en alza. Gafas de pasta, pantalones de pinza, camisetas anchas, vaqueros, skaters... Y están de moda las aficiones frikis que son tan mainstream que todo el mundo pueda pillarlas. Friki significa cada vez más "Conocedor de lo Específico" por esto mismo. Si alguien lleva una S roja en un fondo azul con un logo pseudo geométrico en fondo amarillo, creo que no le van a preguntar de qué marca es.

Está de moda básicamente la generalidad, y desmarcarse, como siempre, es malo.

No creo que sea una moda de alza y caída, simplemente un proceso de reconocimiento de unas aficiones como algo a lo que es respetable aficionarse. Al ser respetable no pasa nada por aficionarse, porque se es "especial" en vez de raro. Y cuando uno descubre que aficionarse a ello es especial, todo el mundo quiere ser especial, y entonces simplemente se añade al gran cúmulo de la cultura Mainstream y de lo que resulta consumible.

No es malo que esté de moda. Si representa más negocio hay más competencia, y si hay más competencia es más barato y hay más demanda de autores nuevos y productos.

Nunca me sentí especial porque me gustaran cosas poco comunes. Si ahora se convierte en un valor social positivo, mejor para mí. No necesito que la tendencia general me entregue mi parte del gran paquete masivo de "ser especial" que me corresponde. Ni que respete mis derechos por antigüedad. Se tardan años en aprender a actuar al margen de lo bien o mal visto que esté algo. No me voy a olvidar ahora de algo que me ha venido bien.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Breixo López García - miércoles, 9 de noviembre de 2011, 23:43

Yo creo que lo que esta o deja de estar de moda, no es la ropa o las formas, si no es el concepto de pensamiento friki.

Bueno tratare de explicarme después de esta ida de olla mental. Como bien dijo Horologist, lo que se esta viendo no es una unificación de la sociedad hacia lo mas gótico o visual, lo que esta pasando es que la idea misma de friki esta creciendo y aceptando.

Universidad Pontificia de Salamanca

Ya sea por razones de que todo el mundo crece y cada vez hay gente que de pequeña leía comics y que ahora pasan a aceptar todo eso. O porque la propia sociedad absorbe lo friki para adaptarlo, no por nada de ella surgió el ultimo flotador para hollywood, con todas las adaptaciones de cómics y libros que vimos. También cada vez mas se ven en tiendas de ropa un icono con una s dentro de un pentágono, o un murciélago sobre fondo amarillo.

Esta claro que la sociedad si esta poniendo de moda lo friki, si es pasajero o no solo el tiempo lo dirá. Pero en mi opinión creo que esa misma aceptación esta convirtiendo ciertas cosas en iconos que antes no lo eran, para dejarlo en el imaginario colectivo que al final es el que perdura.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Tika Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 18:25

¿Os suena la expresión de "Chic Geek"?, ¿qué significa?... ni idea, primera vez que lo oigo/leo

¿Es cierto que la estética friki está de moda?, ¿a qué creéis que se debe?, ¿es una moda sólo para frikis o pensáis que también la están adoptando gente de fuera del fandom?, ¿por qué?...
mas que moda, creo que se esta empezando a normalizar un poco y extenderse, pero no creo que este de moda como tal

¿Pero qué cosas en concreto de la estética friki sí están de moda y cuales no?... las camisetas, suelen gustar a todos el mundo

¿Será una moda pasajera o algo más a largo plazo?... pasajera sin duda

¿Os gusta que lo friki esté de moda?, ¿por qué sí y por qué no?... en cierto modo esta bien para quitar la imagen habitual que se tiene, ademas la competencia ayuda a mejorar los precios, las desventajas las de siempre, que si se vuelve muy popular seguro que algun listo te acusa de seguir la moda como un borrego aunque lleves mas años que la mayoría

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Kramer Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 22:38

La expresión no me sonaba de nada, tengo que reconocerlo xD.

Creo que Birgitte ha dado en el clavo con este asunto... Donde hay negocio, la gente se tira de cabeza, y más de uno ya se ha dado cuenta de que el filón de lo friki se puede explotar. Eso incluye, muchas veces, la estética, aunque creo que lo más habitual es que pasen cosas como "Crepúsculo mola" -> "Sacamos seiscientas películas, novelas y series de vampiros deseosos de hembra humana".

Supongo que será pasajero, aunque algo quedará y la gente ya no tendrá tan pocas nociones de algunos aspectos del mundo friki.

Es algo que no me gusta ni disgusta... En ciertas cosas me viene bien, aunque las modas son un peñazo por lo general. Implica que, aunque algunas personas puedan acabar descubriendo el mundillo, muchas otras simplemente inunden todo con el

Universidad Pontificia de Salamanca

objeto de su fanatismo adolescente y se olvidan en cuanto pasan un par de añitos.

Re: II Foro: Chic Geek ¿lo friki está de moda?

de Eris Panel Online - viernes, 11 de noviembre de 2011, 02:14

La expresión "Chic geek", como muchos antes que yo, no me suena y no tengo ni idea de a qué se refiere...

En cuanto a que la estética friki esté de moda... a mí no me parece que decir que esté de moda sea la idea correcta, más bien y como ya han dicho es un mundo que inevitablemente está en expansión y que cada vez agrupa a más gente (o al menos las grandes compañías de entretenimiento así lo intentan). Es posible que mucha gente tenga un frikismo "más light", en menor grado por así decirlo... que a lo mejor jueguen puntualmente a un videojuego pero el resto de cosas que hacen no les identifiquen como frikis, que vean tal serie, que lean tal libro... pero por lo demás nada. Cuando ya entramos en la estética y el aspecto friki, entonces ya nos encontramos probablemente con un conjunto mucho mayor de aficiones de este estilo, y que haciendo porcentajes, sigue siendo muy minoritario y no creo que haya aumentado tanto con el tiempo. Aunque se dé a conocer, para muchos sigue sin ser su estilo de vida, igual que yo conozco otras "tribus urbanas" con las cuales no me identifico. Lo que sí creo es que aunque cambien las aficiones, la... digamos, esencia friki no varía. No lo ha hecho por ejemplo entre gente de 40 años que en su momento no tenía internet y no conocía el anime... ¿por qué iba a morir a partir de ahora? al revés, solo puede ir a mayores porque tal y como yo lo veo la sociedad se encierra en sí misma y en la fantasía cada vez más como una tendencia del mundo contemporáneo para evitar chocarse día a día con un mundo cada vez más hecho polvo.

En cualquier caso y aunque eso de estar de moda sigue chirriándome, yo prefiero que siga siendo minoritario en cierta medida... quizás porque como decía no es algo que le pegue a todo el mundo ser, hay quienes sencillamente ni quieren ni deberían considerarse frikis, así que por qué forzar las cosas. Así cuando te encuentras a alguien friki te parece especialmente interesante (no tiene por qué serlo, pero sigue habiendo un pequeño cosquilleo de satisfacción que se da porque no pasa todos los días y que probablemente no se daría si todo el mundo fuese igual). Es el gustillo de ser diferentes y especiales aunque a lo mejor esté mal considerarse como tales... ;)

III Foro: Cosplay

III Foro: Cosplay

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 21 de septiembre de 2011, 22:58

Seguimos hablando de la imagen, pero esta vez vamos a centrarnos en algo muy especifico: el **Cosplay** ¿qué opináis?

¿Habéis hecho cosplay alguna vez?, ¿os gusta?, ¿tenemos por aquí a algun/a cosplayer consumad@?...

¿En que consiste exactamente eso del cosplay?, no déis por sentado que yo lo

Universidad Pontificia de Salamanca

conozco y explicadmelo bien, que si no yo no me entero

¿En qué ocasiones se utilizan los disfraces?, ¿todas ellas se pueden calificar de Cosplay?, ¿o es importante diferenciar cosplay de otros disfraces?...

¿Cómo tienen que ser los disfraces?, ¿en qué os inspiráis a la hora de disfrazaros?...

¿Cuál es el motivo de hacer cosplay o de utilizar cosplay como actividad en el tiempo de ocio?, ¿simplemente porque es divertido, o tiene otros atractivos?...

¿Qué es lo que se valora más en un buen disfraz?, ¿los disfraces se compran o se fabrican?, ¿dónde los compráis?, o si los hacéis ¿cómo es el proceso?, ¿cuánto tiempo le dedicáis?, ¿lo hacéis sol@s o con ayuda?...

¿En compañía de quién o quiénes os disfrazáis?, ¿salís así a la calle?, ¿hay alguien en el mundo que preferiríais no os viera con el disfraz puesto?...

¿El Cosplay es algo unisex o más típico de un sexo en concreto?, ¿es más cosa de los jóvenes o de los mayores o de todos?...

¡Que comience el baile de máscaras!

Re: III Foro: Cosplay

de Drakia Panel Online - domingo, 6 de noviembre de 2011, 21:24

Yo si que me he cosplayeado o disfrazado para ir a alguna jornada o rol en vivo. De griega, de Vampiro, de Ciberpunk, y muchas cosas mas. Aunque creo que el cosplay esta mas orientado al mundillo manga o videojuegos que a un disfraz genérico.

Yo valoro la originalidad y el trabajo. Si es comprado no tiene merito solo es cuestion de si tienes pasta o no, pero si te lo fabricas tu hay cosas muy bonitas y visuales que son de admirar, por ejemplo de bleach o de naruto son disfraces muy fáciles, un uniforme negro de kendo o similar o una bandana y casi esta todo hecho, (hay de todo estoy simplificando) pero luego hay gente que se hace disfraces muy muy complicados con espuma, papel maché y demás.

Supongo que la gente de disfraza de los personajes que le gustan de sus animes o videojuegos. Hay cosas que se pueden comprar por supuesto yo para el de harry potter compre la varita y el escudo para la túnica, pero toda la tunica y uniforme y bufanda me lo hice yo con ayuda de mi madre y abuela, supongo que es cuestión de maña, ganas y recursos, los cosplayeros suelen tener madres mañosas con la costura o han tenido tiempo y ganas de aprender a usar una maquina de coser y se lo curran para ir bien.

Hay gente que va muy cutre y le da igual y otros que se nota que han metido horas y aparentan mucho, y disfraces que por desgracia por muchas horas que le metas siempre van a parecer cutres porque los dibujos manga son muy bonitos en pantalla pero los colores y las formas no son muy "reales" por ejemplo los pelos de colores o en punta o formas antigravitatorias que ni con kilos de gomina.....

Re: III Foro: Cosplay

de Falken Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 15:17

Universidad Pontificia de Salamanca

Me he cosplayeado alguna vez, y si, me gusta. Aunque llevo años sin hacerlo.

Generalmente se define el cosplay como un disfraz de un personaje de manganime, videojuegos o películas. Mas hoy en dia ya los hay de personajes Disney, películas de Hollywood, videos musicales...

En que se diferencian de un disfraz de toda la vida? En poca cosa. Aunque por ejemplo, un señor disfrazado de policia o de bombero no está haciendo cosplay.

Además, el hacerlo suele ir asociado asistir a eventos con otros cosplayers, con concursos donde se mira lo elaborado del cosplay, así como la originalidad. Y también cualquier sketch que quiera hacer el candidato.

Hay gente que compra los cosplays, gente que los hace hasta el último detalle, 50/50...varia mucho.

Personalmente no he conocido un cosplayer que le de cosa que alguien le va de esa guisa; al contrario.

En cuanto al sexo, diria que hay ligeramente mas chicas que chicos, pero por poca diferencia.

Re: III Foro: Cosplay

de Katoren Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 17:44

Nunca he hecho cosplay. Lo de disfrazarse no va conmigo...

Yo tenía entendido que el cosplay solo era disfrazarse de algo relacionado con el mundo del manga. Pero no lo sé, la verdad.

Verlos, los he visto en salones del comic y convenciones de ese tipo. Y hay de todo. Gente que va con un disfraz increíble, y gente que va todo cutre.

Pero bueno, la idea no dejará de ser pasar un buen rato emulando a tus personajes favoritos... Y eso... poco más puedo aportar XDDDDD

Re: III Foro: Cosplay

de Horologist Panel Online - lunes, 7 de noviembre de 2011, 18:01

He hecho bastante cosplay, y con distintos objetivos. He hecho cosplay por acompañar, Cosplay a dúo para lucir acompañante, Cosplay para lucirme yo mismo, Cosplay porque el personaje me gusta y quiero promocionarlo, Cosplay para ganar concursos, y Cosplay casual para entrar gratis en expomangas y expocomics.

No es auténtico Cosplay, porque no siento ni emulo al personaje en toda la medida en que puedo, o debo. Para mí es simple, llana y castizamente, disfrazarse. Claro que se te pega algo del atuendo que llevas, y claro que sientes parte de la experiencia. Los nombres son claves para la forma en que pensamos, y el simple hecho de que alguien se pare y te llame por el nombre del personaje que te reviste genera un sentimiento de "fusión" o encarnación con otra identidad.

Es mejor fabricarlos. Comprarlos es más cómodo, pero en general no renta, para

Universidad Pontificia de Salamanca

ninguno de los beneficios que he citado. El proceso creativo es gran parte de la diversión. La parte de ir disfrazado suele ser al menos en mi caso recoger nutrimento para el ego, justificado por duro trabajo.

El Cosplay suele ser más de jóvenes, porque requiere tiempo, un tiempo que en general las familias estructuradas en un modelo estándar no tienen, o no suelen tener.

Dado que, como digo, muchas (o algunas) veces lo que se busca es que le aplaudan o le admiren a uno, es más popular entre las chicas, porque suelen obtener más resultados en este sentido. O eso me parece, hay gente muy "True" que solo desea encarnar una identidad distinta durante una jornada y blabla bla "insertar comentario profundo" blablabla - no suelo escucharles cuando hablan - pero mi idea es que lo que auténticamente genera placer es verse "gustando" a otros, y romper la barrera de no conocerse, porque al ir disfrazado uno se convierte en algo conocido para algunos. En teoría, no obstante, el Cosplay se inscribe en toda la parte de mi "blablabla". Lo que yo he hecho, conozco y reconozco en mis pares, es disfrazarse para molarse a uno mismo y a otros.

Re: III Foro: Cosplay

de Birgitte Panel Online - martes, 8 de noviembre de 2011, 12:48

Bueno, yo me he disfrazado muchísimo a lo largo de toda mi vida, pero nunca lo hemos considerado cosplay. Aquí se dice "carnavales" XD

Aunque es cierto que los frikis para el carnaval tendemos a disfrazarnos de cosas frikis. Hubo un año en que íbamos de Caballeros del Zodiaco ¿eso cuenta como cosplay? Hicimos las armaduras de cartón, y quedó bastante menos cutre de lo que pueda sonar dicho así (sobre todo el que iba de Patriarca, que daba un miedo...), aunque desde luego nunca como algunas cosas que he visto por internet, que ya es un nivel de profesionalidad que nunca alcanzamos. Total, con la borrachera generalizada propia y ajena, a nadie le iba a importar mucho...

Aparte de eso, para roles en vivo he hecho varios disfraces. Por lo general, combino ropa comprada con detalles hechos a mano, ya sea haciéndole arreglos de costura, tiñéndola, cosiéndole pasamanerías... y le añado complementos, bisutería y demás. No soy una gran experta (hay gente que hace auténticas maravillas) pero da el pego.

Re: III Foro: Cosplay

de Tika Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 18:31

¿Habéis hecho cosplay alguna vez?, ¿os gusta?, ¿tenemos por aquí a algun/a cosplayer consumad@?..
A mí me encanta, pero como no soy muy manitas, no suelen ser nada fuera de lo normal ^^

¿En que consiste exactamente eso del cosplay?, no déis por sentado que yo lo conozco y explicadmelo bien, que si no yo no me entero
Disfrazarse de algun personaje para ir a un salón del comic, manga, feria de videojuegos o pequeñas sesiones fotograficas, son siempre disfrazes fabricados por uno mismo, con los accesorios y tratando de ser lo mas realista posible, basados siempre en sus personajes favoritos

¿En qué ocasiones se utilizan los disfraces?, ¿todas ellas se pueden calificar de Cosplay?, ¿o es importante diferenciar cosplay de otros disfraces?...

Universidad Pontificia de Salamanca

Un disfraz suele ser mas simple, mas tematico y menos elaborado, el cosplay es mas imitación

¿Cómo tienen que ser los disfraces?, ¿en qué os inspiráis a la hora de disfrazaros?...
Lo mas exactos posible, con peinado, armas, accesorios o cosplay en grupo de alguna serie

¿Cuál es el motivo de hacer cosplay o de utilizar cosplay como actividad en el tiempo de ocio?, ¿simplemente porque es divertido, o tiene otros atractivos?...
Por diversion, y por que peude participar todo el grupo de amigos

¿Qué es lo que se valora más en un buen disfraz?, ¿los disfraces se compran o se fabrican?, ¿dónde los compráis?, o si los hacéis ¿cómo es el proceso?, ¿cuánto tiempo le dedicáis?, ¿lo hacéis sol@s o con ayuda?...
Tiene mas merito si lo haces tu mismo, hay gente que los prepara durante meses, a veces con ayuda, como yo, que al final tengo que suplicar a mi madre que me eche un cable para cortar, coser, y demás ^^

¿En compañía de quién o quiénes os disfrazáis?, ¿salís así a la calle?, ¿hay alguien en el mundo que preferiríais no os viera con el disfraz puesto?...
En compañía de mis amigas. Si no consigo que ellas se disfracen, a mí me cuesta más salir a la calle así, pero bueno. Lo suyo es lucirlo y que te vean!
Me es igual quien me vea, yo me lo voy pasando bien y el disfraz que seguramente lleve no será para avergonzarme ^^

¿El Cosplay es algo unisex o más típico de un sexo en concreto?, ¿es más cosa de los jóvenes o de los mayores o de todos?...
creo que gusta mas a las chicas, pero tambien bastante a los chicos

Re: III Foro: Cosplay

de Kramer Panel Online - jueves, 10 de noviembre de 2011, 22:48

Yo nunca he hecho cosplay, ni siquiera me he currado algún disfraz para un rol en vivo o algo así... Y hasta en carnaval habitualmente he tirado de algo cutre. Lo de la tela no se me da bien xD

Creo que el cosplay en sí realmente hace referencia solo a lo relacionado con el manga y anime, pero no pondría la mano en el fuego porque sé muy poco. ¿En qué consiste? Otros lo explicarán mejor, pero creo que se trata de disfrazarse emulando a un personaje de manga, videojuego o algo por el estilo... A veces el resultado puede ser impresionante. Hay auténticos maestros, la verdad.

Creo que es algo muy habitual de salones del manga y actividades en grupo por el estilo. La idea es un poco como la del carnaval: currarse un disfraz que te haga resaltar y pasarlo bien en la fiesta.

Que yo sepa es bastante unisex, y principalmente cosa de jóvenes, aunque como en todo, hay gente de muchas edades... :P

Universidad Pontificia de Salamanca

Pregunta: "Desvistiendo" algunos tópicos

Como todos sabemos existen muchos **tópicos y estereotipos** en torno al mundo friki, hoy os pregunto por algunos de ellos que tienen relación con el aspecto físico, por favor, contestad aquí mismo .

A continuación os presento una pequeña lista de estereotipos para que me expliquéis cuáles pensáis que son falsos, cuáles verdaderos, y qué opináis de cada uno...

Se dice que los frikis...

- - Visten mal
- - Visten "a la antigua"
- - No visten a la moda
- - Van poco aseados
- - Tienen acné
- - Van muy "repeinados"
- - Todos llevan gafas y mochila
- - Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar
- - Van disfrazados continuamente

¿Qué os parecen estas afirmaciones? ¡comentadlas!

¿Porqué pensáis que la gente tiene ese concepto de los frikis?

¿Habéis oido estereotipos similares? por favor ¡compartidlos aquí! y si surgen nuevas palabras o expresiones en realción al fandom, agregadlas al glosario.

¡Gracias!

Breci0:

Voy a contestar con (V) las que considere verdaderas, y con (F) las que considere falsas.

-Visten mal. F
-Visten "a la antigua". F
-No visten a la moda. F
-Van poco aseados. F
-Tienen acné. F
-Van muy "repeinados". F
-Todos llevan gafas y mochila. F
-Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar. F
- Van disfrazados continuamente. F

Bueno vaia racha de falsas afirmaciones me marque en el ejercicio. Bueno tratare de explicarme y nombrar las razones por las que hago esto.
Considerar que un friki viste mal, o sin seguir la moda es bastante típico en la sociedad, yo creo que se debe a que el friki no tiene tanto síndrome de tener que comprar cada temporada del corte ingles sus prendas para esa temporada, por así decirlo y aunque suene ilogico. Hay el friki deja de ser tan friki. Pero claro eso le hace que año tras ao, pueda llevar a lo mejor el mismo chaquetón sin inmutarse eso el lo que lleva a que parezca que no va a la moda.

Luego respecto a la baja higiene, que decir que eso es una imagen virtual que se tiene, yo

Universidad Pontificia de Salamanca

creo que influenciada por viejos prejuicios, de donde nace la verdad se me escapa bastante.

Sobre lo de llevar mochila, yo siempre achaco esta afirmación a que la moda friki suele ser muy útil, es decir si tienes que ir con mochila porque hay te van a coger mejor las cosas, o con bolsos grades. ¿Porque andar con bolsos pequeños?, en cambio la moda convencional tira por derroteros distintos, de bolsso pequeños cada vez la ropa sin bolsillos o estos mas pequeños, pero un friki si por alguna razón necesita llevar una riñonera pues llevaría eso, una riñonera. Por lo tanto ese pensamiento al ir en contra posición con las tendencias actuales creo que se tiende a exagerar, y por lo tanto a generalizar.

Y bueno lo de que siempre vamos disfrazados es por la influencia clara de la televisión debido a que esta, simplemente habla o trata al mundillo cuando hay jornadas o salones, donde todo friki va lo mas disfrazado posible a esta. Con lo cual eso se generaliza, y se piensa todo el mundo de que nosotros siempre vamos así cuando solo es en fechas muy señaladas.

La verdad es que hay veces que las generalizaciones aciertan, pero cuando se trata de la apariencia al ser lo mas superficial es a lo que menos se le presta atención y donde más falla la generalización.

Tika

Se dice que los frikis...

- Visten mal - cierto en parte, no suelen ser los mas elegantes, pero tampoco creo que sean los mas andrajosos, pero quiza es parte de la imagen comica que suele tenerse

- Visten "a la antigua" - horteras hay desde siempre, pero quiza sea mas habituales que acaben con los frikis, pero en general no creo que vistan a la antigua

- No visten a la moda - quiza los mas jovenes si, y los mas mayores puede que esten algo mas estancados por lo general

- Van poco aseados - quiza no se maquillan tanto, o llevan complicados peinados ni tengan las mejores colonias, pero no creo que sean poco aseados, a veces se confunde higiene con estética

- Tienen acné - no más que cualquier adolescente

- Van muy "repeinados" - seguramente sean de los que mas pasen de peinados, excepto cuando se disfrazan

- Todos llevan gafas y mochila - otro topico usado en peliculas de USA, no creo que sea cierto

- Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar - algunos seguramente, pero en general creo que no son así

- Van disfrazados continuamente - quizá un poco, pero no creo que constantemente excepto algunos que queiran llamar mucho la atención

¿Porqué pensáis que la gente tiene ese concepto de los frikis?
por las peliculas americanas sin duda, como los deportistas tontos, las rubias populares pero medio retrasadas, góticos deprimidos y demás

---

Kramer

Universidad Pontificia de Salamanca

Pues vayamos por orden...

- Visten mal
Falso. También depende de lo que entendamos por "mal" en este aspecto, pero diría que eso es algo que uno va a encontrarse en gente con pocos recursos o que lleve una mala vida.

- Visten "a la antigua"
Puede ser verdadero en algunos tipos de friki, pero porque precisamente eso es lo que les gusta. Resulta extraño, pero también tiene su encanto. Y, al fin y al cabo, si esa ropa se consideraba bonita en su momento, ¿por qué va a ser tan horrible ahora?

- No visten a la moda
Un tanto cierto, aunque cada vez menos. Estoy harto de ver chicas (y también muchos chicos) que visten totalmente a la moda, por más frikis que puedan ser.

- Van poco aseados
Falso, totalmente. Guarros hay en todos los círculos, pero como digo a veces, una cosa es ser Heavy, y otra no saber que existe el champú...

- Tienen acné
Evidentemente cierto en la mayoría de frikis adolescentes, dado que lo es en la mayoría de adolescentes. En el resto de edades, falso.

- Van muy "repeinados"
No sé si se estilará en algún tipo de frikis, pero que yo sepa, es falso.

- Todos llevan gafas y mochila
Una idea que tendrá algo de verdad si hablamos de universitarios de ciencias, porque irán cargados de libros y apuntes y muchos necesitan gafas... Pero creo que encontrarle relación con los frikis es falso.

- Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar
Falso. Eso son los payasos. Y creo que los hippies de los 60.

- Van disfrazados continuamente
Que yo sepa, es solo en eventos y similares. Llama la atención, y parece que es continuamente, pero ni todos lo hacen, ni es cierto que sea todas las semanas.

En resumen, son estereotipos exagerados y muy a menudo equivocados... Y creo que es algo común de la gente. Se tiende a meter a todo el mundo en un saco y ridiculizar. No es solo con los frikis: también con otras nacionalidades, razas, con lo que sea. Me parece algo malo, salvo que sea en clave de humor, pero es difícil arrancar a la gente de esa mentalidad y forma de ver a los demás...

Katoren

- Visten mal

Mal no... pero son descuidados, en general. Quitando las excepciones de gente como góticos o cosplays o cosas así (donde pueden llegar a ser muy detallistas), para ir con un vaquero y una camiseta no hace falta mucho cuidado...

- Visten "a la antigua"

No, en absoluto. La típica forma de vestir friki es bastante universal y atemporal. No irán a la última moda, porque no les interesa, pero no visten a la antigua.

- No visten a la moda

Universidad Pontificia de Salamanca

No es un tema que nos importe... Nuestro dinero es para gastarlo en cosas que nos resultan más "importantes" que la ropa XDDDD

- Van poco aseados

Eso está ahí. Cada vez menos, claro, pero es cierto que el friki, siempre en general, no suele cuidar su forma de vestir... ni su higiene... Quizá gran parte del "mito" sea esas grandes concentraciones de adolescentes sudorosos en alguna convención, salón del manga o esas cosas... pero ya te digo: Cuando el río suena, agua lleva XDDDDD

- Tienen acné

El frikismo despierta en la adolescencia, con el acné y demás asuntos... Tienen acné como todos a esos años, luego se les pasa. El "mito" esta vez está unido, me temo, a la escasa vida social asociada al friki (que ya vimos que no es para tanto la otra semana), y por lo tanto, a su afición a la masturbación... vamos, todo es una patraña para reirse del friki...

- Van muy "repeinados"

Ni de coña. El "repeinado" precisamente lo asocio a otro tipo de gente. Ya te he comentado que el friki, desde mi opinión, es descuidado en general con los asuntos de la imagen. No le importaría salir a la calle hasta sin peinar XDDDDD

- Todos llevan gafas y mochila

Nah. Una vez más, tópicos asociados a estereotipos frikis. Empollón con gafitas, siempre con mochilas llenas de libros raros. Hombre, sí que es cierto que nuestros hobbies suelen ocupar espacio, y acarrear manuales de rol o juegos de mesa necesita de una buena mochila/bolsa/maleta.

- Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar

No, pero de casualidad XDDDD Generalmente les salva el que muchas camisetas frikis sean negras, que combinan con todo. Pero vamos, que son despistados y no se fijan en esas "minucias". Pero ya te digo, los frikis no suelen ser la gente con ropa de más colores que yo sepa...

- Van disfrazados continuamente

En absoluto. Cuando se disfrazan, lo hacen (y en ese caso, sí sale el perfeccionismo) y lo verás claro. Nadie va por la calle, de normal, haciendo cosplay... otro tema son los góticos y similares, pero bueno... eso ya trasciende el frikismo para convertirse en tribu urbana. Van así vestidos, pero no por ser frikis, si no por distinguirse (como reza su tribu).

En general, todo son tópicos. No te lo debes creer a pies juntillas, pero siempre llevan algo de razón. Y muchos son tópicos más bien relacionados con la adolescencia. Es que los frikis de esa edad son especialmente "llamativos" (por no usar otras palabras más apropiadas, pero menos afortunadas, como cansinos, voceras, creídos, irascibles... en fin, adolescentes... no sé por qué, será esa necesidad del chaval de reafirmarse) y claro, es fácil expandir esas cosas a todos los frikis sean de la edad que sean... De hecho, para mucha gente, un friki es una persona con un marcado Síndrome Peter Pan...

Drakia

Se dice que los frikis...

- Visten mal: yo no creo que sea lo tópico de ahora pero si que es cierto que no vamos todos los días con tacones o corpiños porque es mucho mejor ir cómodo y el friki standard era del rollo rolero o informático algo gordo que iba con chandal o ropa ancha porque su mayor interes no es ir bien vestido sino ir cómodo. Luego están los temas ajenos como le trabajo o la familia. Si tu familia es de dinero vestiras "mejor" que vamos se reducirá a que llevas el

Universidad Pontificia de Salamanca

chandal de marca o cosas asi....pero la gente es muy de aparentar. A mi en mi oficina como no estoy de cara al público puedo vestir como quiera y normalmente voy de vaqueros o leggins y tal, ropa "normal" con algún detalle de mi estilo gótico pero cuando me quiero vestir bien lo hago. No es que yo de normal vista mal, por ejemplo, pero para que voy a estar incómoda si nadie me ve. Prefiero ir cómoda aunque me digan que voy de diario y no me maquille ni nada....al final vamos todas igual, si empezamos a ir todas maquilladas y de marca es contraproducente para nosotras mismas.

- Visten "a la antigua": Yo esto no se muy bien a que se refiere, a que no van a la ultima moda de ropa o peinados o tendencias? bueno yo es algo que respeto, yo tengo ropa de hace mas de 10 años y me la sigo poniendo, vale que los pantalones de campana ya no se llevan pero hay jerseys y cosas que nunca se pasan de moda y si estan bien...porque comprarme otro nuevo porque este año se lleva el verde pistacho....si no me gusta el verde pistacho llevare el morado que me gusta....digo yo...Si se refiere a que vestimos modas de otras épocas...SI yo me pongo enaguas, corpiños, abrigos largos, chorreras, y lo que me apetezca porque me entanta la estética barroca, las puntillitas y los abrigos largos sean de matrix, de princesa medieval o de lo que sea XDDD.

- No visten a la moda. Los vaqueros y las camisetas SIEMPRE están de moda... JA!

- Van poco aseados: Problemas de olores adolescentes hemos tenido todos, yo la primera que tenia un olor de pies que no se podia parar asi que no me descalzaba JAMAS fuera de casa. Puede estar asociado a eso...a la adolescencia, si estas algo gordo o vas con una mochila del cole a todas partes...sudas....como cualquier pijo aseado y en una tienda pequeña llena de chicos que salen del colegio y demás...claro que huele...pero que dicen ahora de la ley antitabaco, que como ya no huele a humo se huele el sudor de la gente y los bares huelen mal....eso es que la gente que va a los bares es poco aseada? los chavales si les da por no ducharse por pereza les da...sean frikis o no. Y mas de adultos no conozco casos de poco aseados, que alguno va con el pelo mas guarro 1 dia...bueno, trabajamos....y no todos los dias tenemos tiempo al salir del curro de ir a arreglarnos...y los chicos se afeitaran según sus exigencias del guión, a mi novio le obligan a afeitarse en el trabajo y a mi me gusta mas con barba, me parece un tema infantiloide y tonto de buscar un burrito o escusa para decir que somos raros....pero es falso, algún caso habrá, si, pero habria que conocerlo que ser friki no es ser sucio es la situación personal de esa persona.

- Tienen acné. Los adolescentes tienen acné, es un proceso hormonal, los frikis son jóvenes por lo tanto están en la época del acné, es un estereotipo como el anterior, totalmente fuera de contexto y de patio de colegio.

- Van muy "repeinados": pero no decís que son poco aseados, no van a la moda y son retros? anda!!!! mira...como los gafapastas culturetas que están ahora de moda porque ven cine "alternativo". En que quedamos, nos peinamos mucho, o somos unos guarros....

- Todos llevan gafas y mochila. Repito, adolescentes, normalmente van a clase y estan acostumbrados a llevar la mochila y es comodo para llevar las cosas, leen y van a clase por lo tanto vista cansada y gafas, posiblemente en el mismo porcentaje que en cualquier colegio de gafas por niño y clase pero los cenutrios que no cogen un libro y no leen la pizarra en clase evidentemente no llevan gafas.

- Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar. Pues....asi de normal....negro. Camisetas de colores.....igual las de marvel que son rojas o alguna amarilla de lobezno....pero payasos frikis no he visto ninguno por la calle...

- Van disfrazados continuamente, Esto es cierto, vamos disfrazados de personas normales que viven integradas en una sociedad que finje ser democrática, capitalista y justa. No tengo mucho mas que decir....XD

Claro que he oído muchos de estos estereotipos pero se quedan muy pobres y desfasados, como lo de que el rol mata a gente y todo eso....me parece tan triste y lamentable que l gente pueda seguir estereotipando así a la gente que bueno....en fin...sin mas....sea para el mundo friki como para todo...es el analfabetismo y la prepotencia de la gente lo que me enerva, tambien soy friki por meterme con las viejas que van con el abrigo de piel, pero mira...si ellas no se meten conmigo yo no me meto con ellas...pero si vienen a buscarme la

Universidad Pontificia de Salamanca

boca yo no me corto un pelo.....que ya vale con las tonterias....que esto no es el medievo, (menos mal sino a mi me habrian quemado hace mucho tiempo)

Komuro

Se dice que los frikis...

· - Visten mal:

Falso. Yo creo que cada persona tiene su estilo, no depende de que seas friki, aunque sí que es verdad que muchos no se preocupan mucho de su estilo, o si y ese es el estilo que les gusta de verdad.

· - Visten "a la antigua"

Falsísimo. Aquí en España por lo menos es falso, en estados unidos puede que los geeks sí, pero no todos. Aquí lo que más se ven son camisetas negras creo yo.

· - No visten a la moda

Verdadero y falso. No visten a la moda del mundo del mundo en general, pero visten a su moda.

· - Van poco aseados

Verdadero y falso también. Por desgracia he visto (olido) a bastantes frikis que huelen un poco mal.

· - Tienen acné

Falso. Todos los adolescentes tienen acné.

· - Van muy "repeinados"

Falso. En mi caso ya sabes que si xD, pero la mayoría lleva un look más desentendido en el pelo.

· - Todos llevan gafas y mochila

Falso. La gente que lleva mochila y gafas es porque las necesitan para algo, mucha gente puede llevar mochila y gafas y no ser friki.

· - Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar

Falso. No todos de hecho creo que eso es una minoría, como he dicho antes se ve más el negro que otro color.

· - Van disfrazados continuamente

Falso. Solo van disfrazados cuando hacen cosplay para algún evento o fiesta, pero sí que es verdad que se disfrazan más que el resto de la gente, pero eso es porque el resto de la gente es aburrida.

¿Qué os parecen estas afirmaciones?, ¿Por qué pensáis que la gente tiene ese concepto de los frikis?

Universidad Pontificia de Salamanca

Creo que son cosas que diría la gente que no tiene ni idea o que no le gusta el mundo friki. Lo único es que no se si lo dicen por miedo a lo desconocido y a lo "raro".

Birgitte

Listo y comento individualmente:

- - Visten mal: Algunas de las personas más pijitas en el vestir que conozco son frikis. Y de las que más gastan en ropa y zapatos.
- - Visten "a la antigua": Depende de lo que uno considere "a la antigua", porque para mí no hay nada más anticuado que el traje de chaqueta, y no conozco a nadie que lo lleve por gusto.
- - No visten a la moda: Al contrario, muchos se preocupan bastante de la moda y el estilo... eso sí, puede que no sea exactamente la moda que está en las tiendas, sino más bien la moda modernilla hipster, pero vamos, más preocupados por la moda que los hipsters dudo que haya nadie.
- - Van poco aseados: Esto sí que no lo he visto jamás.
- - Tienen acné: Creo que ese tópico viene de la época en que la mayoría de los frikis eran adolescentes. Entre la gente que conozco, los años del acné pasaron hace muuucho tiempo. XD
- - Van muy "repeinados": De todo hay. Los hay de pelo largo y descuidado y de pelo rapado, con todos los grados intermedios. Pero de todas formas, hoy en día se lleva el repeinado con gomina hasta entre los canis. De punta, sí, pero se pasan horas frente al espejo peinándose y colocándose cada mechón.
- - Todos llevan gafas y mochila: Lo de las gafas suele ser cierto, aunque hoy en día hay casi la misma cantidad con lentillas. La mochila hace unos años que ha sido sustituida en la mayoría de los casos por el bolso en bandolera. Pero sí que suelen tener algún sitio donde transportar sus cosas.
- - Visten estrafalariamente, de muchos colores y sin conjuntar: Esto tampoco lo he visto nunca. Más bien deberían decírselo a las chicas que se visten en Desigual. XD
- - Van disfrazados continuamente: Excepto en Carnavales, que se nos distingue por elegir disfraces temáticos, tampoco he visto nunca un friki disfrazado sin tener un buen motivo para ello (una fiesta, un rol en vivo, perder una apuesta...)

Yo creo que la mayoría de estos estereotipos vienen de las películas y los chistes. Ha llegado a un punto en el que, por la idea "cultural" que tienen en la cabeza, la gente espera que un friki de aquí se comporte y vista como la parodia de los frikis americanos de hace veinte años, lo cual está muy lejos de la realidad.

Eris

La verdad es que no estoy de acuerdo con la mayoría de esos estereotipos. Vestir mal es un concepto muy amplio, pero me parece que visten diferente, ni mejor ni peor que los demás, aunque lo diferente puede parecer malo a otros ojos. ¿A la antigua? esto sí que no lo había oído... quizás se refieran a vestimentas concretas, no sé, gabardinas, corsés y cosas así. No es algo generalizado ni mucho menos, la gran mayoría de frikis visten con prendas actuales como el que más, pero a mí me encantan las excepciones... No toda moda pasada fue peor, lo que recuerde a siglos pasados en realidad puede ser mucho más estético que lo de ahora, y solo necesita ponerse de moda de aquí a unos años para que todo el mundo lo vea con buenos ojos. La moda es muy subjetiva para esto y cambia constantemente. Y también es que hay prendas que están generalmente aceptadas y por eso tardan mucho más en dejar de estar de moda... ¿cuántos años llevan los vaqueros de moda? ¿o las camisetas? da igual lo que ponga sobre ellas, en realidad tampoco está tan alejado de lo aceptado culturalmente en la actualidad.

Universidad Pontificia de Salamanca

Bueno, párrafo aparte merecen otros estereotipos sobre el aspecto físico: que si acné, o escaso aseo, o repeinados... ¡para nada! Quizás se tienda a relacionar el típico chico introvertido y más intelectual que social con alguien de escaso atractivo físico o que es torpe cuidando su aspecto. Bueno, esto más o menos ya se discutió en su momento... y como decíamos, habrá más casos que si nos ponemos a analizar un colectivo de modelos o de deportistas, pero creo que no hay mayor relación entre estas dos cosas que el que pueda generar tener unas prioridades diferentes a cuidarse el cutis o rizarse el pelo. El tiempo libre seguramente prefieran emplearlo en jugar a videojuegos o jugar a rol que en mirarse delante del espejo, pero bueno... no tiene por qué redundar en un peor aspecto, cada cual es como es.

El friki más extremo es posible que lleve la mochila a cuestas vaya a donde vaya. Tiene que llevar su portátil, sus libros, sus figuritas... pero es posible que genere un estereotipo porque es lo que más llama la atención y no porque sea el caso más extendido. Creo que los frikis suelen distinguirse por otro tipo de cosas más sencillas (camisetas concretas, o todo lo que hemos dicho en los demás apartados), y desde luego la miopía es más bien un defecto que poco tiene que ver con el frikismo... jejeje.

Horologist

No creo que se pueda generalizar, excepto en algunos aspectos de los que relevaré lo que me parece que puede tener alguna línea de interpretación extrapolable a un grupo que al fin y al cabo se divide en muchos subgrupos de gente con aficiones que coinciden.

- No existe mal en términos absolutos, a menos que nos pongamos legalistas, y los frikis suelen vestir acorde con la ley y con la función del vestir.

- No visten a la antigua como generalidad, para nada.

- Es posible que dado que las preocupaciones de gente aficionada a actividades lúdicas culturales y fundamente intelectuales, tienden a situarse en un ámbito más abstracto o profundo, las preocupaciones por lo superficial quedan de lado. Pero no es una condición general, solo un dato que habilita que entre los aficionados de Fashion TV haya menos gente que vista fuera de moda que entre los fans del Elder Scrolls V: Skyrim.

- Van poco aseados. Insisto en que muchas veces se llama friki solo a aquél que siendo Fan del señor de los anillos, no tiene nada más positivo y destacable. Christopher Lee es un amante de algunos libros de fantasía épica, pero no se le llama Friki, si no actor. Y si le conocieras, verías a un hombre con clase y una voz potente. Obviamente si eres una masa de babas y sudor que grita: Por la Horda... pues recordarán lo de friki, y lo de asco.

- Ninguna de las actividades consideradas frikis causa acné.

- No tenía noticia de este mito. Pero simplemente no.

- Gafas, no tiene absolutamente ningún sentido. Mochila, eso es posible. Al estar muy vinculados al libro y a sus aficiones, la mochila supone un soporte de acceso permanente a algunas de ellas.

- A veces los frikis no se preocupan por conjuntar, pero tanto más o menos que los aficionados del fútbol, o los coleccionistas de sellos. Simplemente es compatible no combinar colores con jugar a Magic, pero no con ser relaciones públicas de la sala Joy Eslava.

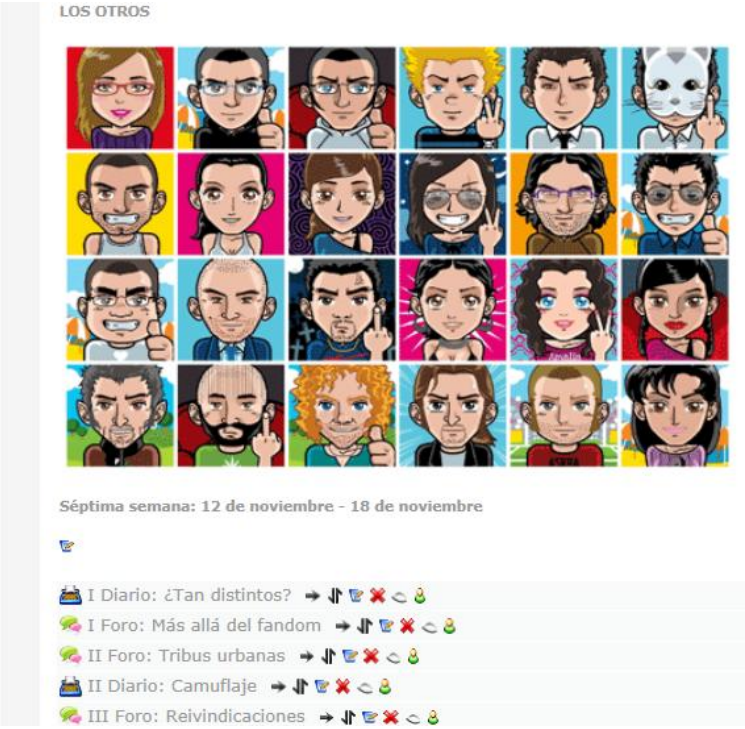
- Muchas veces llevan complementos que no concuerdan con la vestimenta habitual, pero no. Nadie va disfrazado todo el rato. Alguien que fuera disfradado todo el rato iría uniformado xD.

Universidad Pontificia de Salamanca

Me parece que están bien relevadas en gran medida, pero son un montón de idioteces. La gente piensa eso de aquellas personas que no destacan por nada exceptuando por su aspecto desagradable y por sus extrañas aficiones. Si Tony Hawk de repente se revela como el mayor fan de la Dragonlance del Mundo, la gente seguirá diciendo que es un Skater molón.

A parte de lo de que los frikis follan poco, no he escuchado muchas tonterías más.

SÉPTIMA SEMANA: LOS OTROS



I Diario: ¿Tan distintos?

AlienQueen Panel Online Última edición: domingo, 20 de noviembre de 2011, 20:48

"Los Otros". Suena a película de terror o a personajes malévolos de serie de ciencia ficción...

En mi opinión no son ni mejores ni peores que nosotros. Simplemente, son. Lo que nos diferencia son las aficiones que tenemos, ni más ni menos.

¿Qué es lo que más nos gusta de ellos? No sabría decir. Va en las personas, no en el conjunto en general.

¿Lo que menos? Ahí sí que daré mi opinión, como siempre personal y referida a mi experiencia con amigos y conocidos que no son frikis. No me gusta esa miradita de superioridad que tienen algunos (no todos, por supuesto) cuando se enteran de mis aficiones. Lo que hemos comentado otras veces, que te consideren infantil o inmadura por leer tebeos o literatura de ciencia ficción.
Con esto último también aprovecho y te contesto a la última pregunta que plantear, sobre qué opinan ellos del fandom. Los que yo conozco tienden a menospreciarlo bastante, a creer que son cosas de niños y a mirarte por encima del hombro o cachondearse directamente de tí.
Es una lástima, porque ellos no son capaces de disfrutar con sus hijos el leer un tebeo o el sentarse a ver los Superhero Squad, y yo sí (¿se nota mucho que es un

Universidad Pontificia de Salamanca

	tema que me tiene especialmente sensible?). Sigo hablando la gente que conozco. Las aficiones que yo he observado en un porcentaje muy alto de los otros para mi gusto son bastante anodinas. Sólo leen best-sellers (los que leen algo), ven la serie de moda o el programa de la tele de moda. Lo que se supone que hay que ver o que leer. Lo que hace todo el mundo. En mi caso, los temas de conversación con mis amigos Otros se limitan al trabajo que tenemos en común y a los hijos. En raras ocasiones hablamos de política, y es un tema que según estoy observando interesa cada vez menos... ¿Cómo visten? ¡Todos iguales! Parece el ataque de los clones, uniforme tipo Zara o Mango. Sin embargo, a pesar de las diferencias, sigo sin pensar que seamos unos mejores que otros, siempre que se mantenga el respeto mutuo. A mí puede parecerme anodino que sólo veas el Sálvame, pero lo respeto. A mis amigas les puede parecer infantil que yo lea Los Vengadores, pero lo respetan. Ahí es donde se crea la amistad y se fomenta la convivencia.
	Horologist Panel Online Última edición: sábado, 19 de noviembre de 2011, 00:55
	Los Frikis tienen aficiones distintas de aquellas que suelen tener las personas normales. A veces, aúnan muchas aficiones específicas que bien pueden gustarle a gente que sea más ajena al fandom, por separado. La gente en general es gente, no tienen nada distinto a nosotros, en términos generales, porque no hay un "nosotros" compuesto en términos de identidad colectiva. Si acaso compartimos de forma muy segmentada y en muchos subgrupos, algunos hábitos de consumo, hobbies, y aficiones. Como he dicho muchas veces, en general las aficiones frikis suelen requerir cierto gusto por la lectura y una parte creativa desarrollada, pero esto es más una cualidad requisito para disfrutar de las aficiones que una carencia en los que no las comparten. Nada mejor, nada peor. Probablemente sus hobbies sean algo de lo que pueden presumir, pero esto no es una virtud que les sea propia. Simplemente viven sus aficiones en modo fácil. No hay nada que me guste en particular de la gente que no sea friki y que no aprecie también en un friki. Aprecio a la gente honrada, simpática, me pierden los rostros bonitos... Lo que menos me gusta de la gente con la que no comparto mis aficiones es precisamente no poder compartirlas, pero ni siquiera ha de ser así. Y lo mismo que a mis jugadores de Rol no les hablo de skate ni de snowboard, a los que no están interesados en el rol/cómic/Libros de géneros específicos no les hablo de ello si no es por un motivo especial. Tengo la creencia de que tienen opiniones distintas, y que no tienen un discurso social ni un relato elaborado como grupo. Probablemente si se les pregunta sobre los frikis como un colectivo identificable, se les esté induciendo al error. Si opinan de las aficiones por separado sin conocerlas, son idiotas. Si simplemente no les interesan, son gente que ocupa su tiempo en otros menesteres.
	Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 18 de noviembre de 2011, 13:08
	No creo que los frikis sean diferentes por tener distintas aficiones. Sí que los hay

Universidad Pontificia de Salamanca

	que se sienten atraídos hacia esas aficiones porque tienen un tipo de mente, más imaginativa o creativa, y por tanto prefieren actividades de esa índole. Que les gusta más el rol que la baraja, digamos, o más quedar para hacer un maratón de películas que para jugar al fútbol. Pero también hay frikis que, junto con sus aficiones más prototípicas, juegan a las cartas o hacen pachangas futboleras con sus amigos. Y hay gente que no es nada friki, y sin embargo tiene el mismo tipo de mentalidad, sólo que son mayores o no han tenido contacto con este mundillo, y esa creatividad e imaginación encuentra otros derroteros a los que dirigirse. Luego está la gente gris. Ésos que van y vienen de casa al trabajo y se entretienen viendo la tele y nunca tienen un pensamiento que no esté trillado y masticado, ni se cuestionan que hay más cosas en la vida. Como si fueran por ahí con anteojeras. Gente con la que se puede hablar, sí, pero al final te quedas con la sensación de que esa conversación no te ha aportado nada. Peeeero... el caso es que conozco a personas así que son frikis, incluso muy frikis. Siguen siendo gente gris, sólo que su hobbie no es ver la tele, sino hacer un podcast de videojuegos retro, montar maquetas de naves de Star Wars, o se evaden de su vida jugando al WoW. Y sin embargo, a la hora de hablar con ellos, resulta que tampoco te aportan nada, incluso cuando hablan de la afición que se supone tenéis en común. Me relaciono con muchos tipos de gente, porque soy un ser eminentemente social (y porque pasé ocho años de mi vida en un Colegio Mayor donde iba a parar todo tipo de fauna), y apenas noto diferencia con respecto a tipologías entre los frikis y los que no lo son. La diferencia es a otro nivel, es una forma de mirar la vida que, ciertamente, he visto más entre los frikis, pero creo que es causa y no consecuencia. Simplemente, cuando alguien tiene la mente adecuada, suele sentirse atraído hacia aficiones que le permitan expandir y expresar sus ideas, y hacia gente de la misma índole (Los Dioses los crían y el viento los amontona, que dice un amigo mío). Pero no es característico de "lo friki", sino de la persona. Se produce el mismo fenómeno en otros ambientes, o si clasificamos de acuerdo a otro criterio, como por ejemplo, el tipo de estudios. Hay más historiadores del arte, físicos e informáticos de mente creativa que filólogos ingleses, pedagogos e ingenieros de caminos, pero también hay ingenieros de mente muy abierta y físicos insoportablemente aburridos. Lo que los no frikis opinan de nosotros... bueno, he visto reacciones que van desde el escándalo hasta la atracción. Por lo general, mientras más gris es una persona, menos soporta las cosas que se salen de sus esquemas preestablecidos, pero como actualmente este tipo de cosas ya son relativamente habituales, cada vez más veo que simplemente nos ignoran, o, si acaso, piensan que es una actitud infantil que deberíamos dejar atrás con el tiempo para tener una vida "normal".
	Kramer Panel Online Última edición: miércoles, 16 de noviembre de 2011, 22:40
	¿TAN distintos? Nah, no creo. El frikismo es una cuestión de aficiones, y como tal, no llega a cambiar tan profundamente a la gente... Puede haber pequeñas diferencias, pero no tan grandes como las que crean las diferencias económicas, sociales o incluso las llamadas tribus urbanas. Lo que hagas e sábado por la tarde, sea jugar al fútbol, ver una peli o echarte unas partidas al Starcraft, no te va a distanciar especialmente del "resto" de la sociedad. Aunque bueno, si tengo que hablar de "los otros"... Intentando visualizarlos como un colectivo definido, diría que lo mejor de ellos y lo que más me gusta es que también, muchas veces, puedes pasar un rato genial con ellos y descubrir otras aficiones interesantes. ¿Lo malo? La imagen que tienen a veces de todo lo que pueda ser "raro" o "distinto", y lo cerradas que pueden ser algunas personas... Aunque quien es cerrado, lo es para todo, sea friki o el tipo más mainstream del universo :P ¿Aficiones? De todo tipo. Deportes, cine, literatura, salir de fiesta o un remix de todas las opciones posibles. Hablan, visten y emplean su tiempo de miles de

Universidad Pontificia de Salamanca

	maneras, aunque en general sin esa manera de... digamos "destacar" que tiene el friki llamativo. En cuanto a lo que opinan del fandom... Muchas veces no tienen casi información, solo lo poco que han dejado translucir a menudo los medios, que es bastante malo. Los hay que aún ven al rolero como un peligroso asesino. Aun así, y por suerte, creo que es una tendencia que cae en picado, y entre los jóvenes ya es muy poco habitual lo de ver el frikismo como una "anormalidad". En general todos han entrado aunque sea un poco en contacto con el mundillo, y les guste o no, lo conocen lo suficiente como para no asustarse ni tener opiniones radicales.
	Breixo López García Última edición: miércoles, 16 de noviembre de 2011, 22:39
	Bueno realmente, que tienen de distinto mas que las apariencias, lo que hagan o dejen de hacer yo creo que lo que diferencia a un tipo medianamente normal de un friki es su forma de relacionarse con el medio que le rodea. Me explico, un friki siempre sacara a tema o relacionara todo con algo friki, como tal episodio de futurama, o como diría el capitán kirk. En cambio el no friki, siempre evitaría esos comentarios o relaciones aunque fuesen muy obvias. Eso también afecta a la forma de comunicarse, en la cual siempre vi al friki como una forma mucho mas distendida cuando se trata de entablar conversación entre amigos de toda la vida. Luego esta lo que considero yo que afecta a la actitud ante ciertas cosas, un no friki ante el tiempo libre no sabría muy bien lo que hacer como mucho leer un libro y como poco ver una peli, pero si le quitas de ay , poca movilidad de acción. En cambio creo que el friki en esa ansia de hacer todo lo que quiere hacer siempre si tiene poco tiempo libre, estemos tranquilos que incluso va tener menos del que necesita siempre, porque siempre estará viendo series, jugando a los últimos juegos, o pintando figuras. Concluyendo el friki yo creo que en lo único que se diferencia del no friki es ante la actitud. Ya que el friki no escapara de ciertas cosas y le gustara tener mas conocimientos, mas capítulos vistos o lo que sea, mientras que una personaja normal pues para eso sera mas dejao.
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 15 de noviembre de 2011, 16:33
	<u>Los otros</u> **Y es que ¿son los frikis tan diferentes a la gente en general?, ¿en qué sentido?, ¿Y cómo son "los otros", la gente en general?, ¿qué tienen de distinto a nosotros?, ¿qué tienen de mejor y qué tienen de peor?, ¿qué es lo que más nos gusta de ellos?, ¿y lo que menos *(esto me interesa especialmente, no lo paséis por alto, por favor*)?, ¿Qué aficiones tienen que sean diferentes a las aficiones frikis?, ¿en qué emplean su tiempo?, ¿de qué suelen hablar?, ¿cómo se visten?, Y ¿qué creéis que opinan ellos del fandom y de sus habitantes?** Para empezar he de decir, aunque creo que ya lo he dicho en algún otro diario o foro jajaja, que no creo en la normalidad, no creo que haya algo que sea normal en la forma de ser de cada persona, todos tenemos nuestras pequeñas cosas que nos diferencian los unos de los otros, y menos mal porque si no sería un rollo. La gente en general es lo que casi todo el mundo piensa en "normal", los frikis son distintos de los normales por las aficiones y las formas de ser de cada uno. Hablando en general puede decirse que los frikis son más abiertos y que tienen menos vergüenza a expresar su forma de ser que el resto de la gente que sigue lo que un grupo social "normal" haga. Creo que dentro del mundo friki uno puede ser tal y como es, y además no te miran mal por ello. No sé si puede decirse que tenga algo peor o mejor ser friki o no, me refiero a que cada uno se supone que elije ser como quiere ser, entonces para cada uno su forma de ser debería ser la mejor. Pero a

Universidad Pontificia de Salamanca

	grandes rasgos es posible que siendo una persona normal te sea más fácil relacionarte con mucha gente, que siendo friki, pero es que en realidad eso depende de cada persona, no de si eres friki o no. Y sí que tengo una cosa mala de ser normal, y es que no conoces muchas de las cosas que si conocemos los frikis, cosas divertidas, cosas fantásticas, cosas oscuras,… Ummm no sé que decir a la pregunta de qué nos gustó o nos disgusta de la gente en general, a mi es que me gusta la gente, me gusta relacionarme, me suele dar igual quien sea, a no ser que tengan algo que no me guste absolutamente nada de ellos, como que sea nazi, racista, homófobo ese tipo de cosas. No me gusta a lo mejor que la gente no sepa mucho sobre el mundo friki y que por ello algunos nos miren de forma rara. Si los frikis emplean su tiempo en hacer frikadas, pues la gente normal en hacer normalidades, ¿no? xD Supongo que emplean su tiempo en estar con amigos, ver partidos de futbol, hacer los que más les guste, en realidad emplean su tiempo en sus propias aficiones, que se diferencian de las de los frikis en que no son frikis.
	Katoren Panel Online Última edición: martes, 15 de noviembre de 2011, 15:59
	No, no somos tan diferentes a los demás. Lo que pasa es que prácticamente todas nuestras aficiones se salen de lo "normal", y suelen ser muy absorbentes. Por eso se nos distingue. La gente normal hace cosas "normales", que ellos mismos lo consideran rutinas. El no friki no cuestiona nada. Se hacen siempre las mismas cosas porque eso es lo que he hecho siempre y es lo que hace la gente normal. El friki es raro. El no friki se esfuerza en demostrar que él NO es raro... y por eso hace lo mismo que todo el mundo. Yéndonos al extremo, había una camiseta friki que ponía "Tú me miras raro porque soy diferente. Yo te miro raro porque sois todos iguales." Lo que más me gusta de los no frikis es que, para nosotros, son como niños descubriendo un mundo nuevo. Pero claro, los no frikis se consideran terriblemente adultos. Esa "dualidad" me encanta. Ya hemos hablado del tema de integrarse con los no frikis. La educación y buenos modales de cada uno son fundamentales. Pero a mí me resultan terriblemente enriquecedor cuando un no friki sonríe con cierta condescendecia antes mis desvaríos sobre Tolkien o el Lineage. Te está mirando mientras su adulto interior le dice "mira que es raro, el pobre", pero su niño interior le dice "joer, qué divertido..." ¿Lo que menos? Es difícil. Pero posiblemente sea esa tendencia a pensar que como sigo jugando a cosas con dados y cartas, sigo viendo dibujos animados y sigo leyendo tebeos, no he madurado. Que padezco un síndrome de Peter Pan en fase terminal, y que no soy ni seré capaz nunca de hacer nada en serio o de encaminar mi vida hacia algún lado. Eso me molesta mucho. En cuanto a sus aficiones o tiempo libre, pues son eso, rutinas. En mi opinión, se mueven por costumbres. Quedarse en casa a esperar a quedar con los amigos para salir por la noche a los bares de siempre para agarrarnos el pedo de siempre y tener al día siguiente la resaca de siempre... Durante los días de entre semana no sé ni que harán... se tienen que aburrir muchísimo XDDDDD Vestirse, pues como nosotros. Dependerá de tu nivel económico, tendencia política, tribu urbana, amigos... En eso somo iguales... Lo que opinan sobre nosotros ya te lo he dejado caer. En general, he leído ya en algunos foros de este estupendo estudio que estás haciendo que hay gente que se siente marginada por ser friki. Yo, desde luego, no. Opinan que somos raros, eso es todo. Opinan que tenemos aficiones que son incomprensibles para ellos y SIEMPRE LO SERÁN. Eso es importante. Se refuerzan en eso para distinguirse. Ni se plantean participar en algo mínimamente friki, no, nunca. Pero no se meten con nosotros. Ellos a lo suyo, nosotros a lo nuestro, y todos felices.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tika Panel Online Última edición: lunes, 14 de noviembre de 2011, 22:33

Y es que ¿son los frikis tan diferentes a la gente en general?, ¿en qué sentido?... no es que sean tan diferentes, es más bien los demás que parece que esperan de ellos que den siempre el cante o estén haciendo siempre cosas raras, la mayoría son sólo gente normal con aficiones especificas

¿Y cómo son "los otros", la gente en general?, ¿qué tienen de distinto a nosotros?, ¿qué tienen de mejor y qué tienen de peor?, ¿qué es lo que más nos gusta de ellos?, ¿y lo que menos (esto me interesa especialmente, no lo paséis por alto, por favor)?...
pues es difícil hacer un perfil de como son los no frikis, es practicamente imposible ya que abarca demasiado como para encontrar algo en común.
No creo que tengan nada distinto, seguramente serán también algo frikis en algo, quiza de alguna serie, o de alguna saga de películas, pero no se centran tanto en sus aficiones como los frikis.
No creo que tengan nada de mejor y de peor, si acaso si seria un defecto que fueran cerrados de mente y renegaran de lo friki solo por orgullo.
Pues lo que mas nos gusta es que mantienen por lo general las narices lejos de las cosas y puedes mantenerte apartado de ''los otros'', y lo que menos que enseguida se piensan que frikis=circo

¿Qué aficiones tienen que sean diferentes a las aficiones frikis?, ¿en qué emplean su tiempo?, ¿de qué suelen hablar?, ¿cómo se visten?... cualquier cosa que les guste, ya sea tapear con los amigos, compras, ver la tv, ir al gimnasio, hablar de deportes o de marujeo.... visten normal la mayoria, pocos desentonan

Y ¿qué creéis que opinan ellos del fandom y de sus habitantes?... que somos potenciales asesinos en series y que no tendremos pareja en la vida xD

Eris Panel Online Última edición: domingo, 13 de noviembre de 2011, 04:33

Bueno, depende de qué estemos hablando los frikis pueden ser bastante diferentes o pueden ser igual que los demás. Si me pongo en la situación de estar charlando con un grupo de gente normal y lo comparo con lo que hablo con un grupo friki, salen discusiones tan dispares que da la impresión de que son dos mundos totalmente diferentes. Y es que si hay algo que distingue a los frikis es que nuestro mundo absorbe gran parte del contenido de nuestras reuniones... a mí me resulta tan cómodo hablar de un videojuego, de libros, de una serie concreta, de un anime... sin tener que ponerme las barreras de "esto no que no lo van a entender" o "seguro que esto no les gusta", que luego puede que en grupo normal las conversaciones a veces me limiten un poco: eso sería lo que menos me gusta de la gente normal. Pero también es cierto que es bueno variar de vez en cuando; depende qué friki puede ser demasiado cerrado y centrarse tanto en su pequeño mundillo que no ve nada más allá. Lo ideal para mí es encontrar personas inquietas que se interesen por el mundo en el que viven, a mí me encanta poder hablar de todo un poco, que si política, o filosofía, o religión, o cultura... todo eso que está fuera de las fronteras estrictamente frikis.

Los aspectos que nos acercan a unos y otros son todos los que atañen relaciones personales, modo de vida, etc. En realidad son muchos más en porcentaje si es que se puede hacer alguno, es posible que llegue a un 80% / 20%, lo cual es más que suficiente para que los frikis puedan ser la mayor parte del tiempo personas "normales" pero con esos matices diferentes de vez en cuando: en la ropa, en la forma de pasar un fin de semana, en las prioridades...
Al final lo que sea mejor y peor depende del punto de vista. A mí evidentemente me parece mejor y un horizonte más amplio estar con gente friki, como ya he dicho, pero que sea gente con la que puedas tratar o hacer de todo. Lo que más

Universidad Pontificia de Salamanca

	prima al final es la afinidad de carácter y de personalidad... de nada sirve que te reúnas con otro friki si te parece maleducado, hipócrita, o desagradable... ¿no? El problema que veo a "los otros" es que son la gran mayoría de personas y que no partes de una base en la que tú y ellos tenéis algo en común. Yo creo que el frikismo viene solo teniendo ciertas inquietudes o ciertas actitudes, de modo que quizás tenga prejuicio hacia la gente que no haya seguido esa línea de interés que se abre a todo aquel que quiera (es decir, no es un universo cerrado y menos actualmente... todo el que lo desee puede llegar a convertirse en un friki). Ahora bien, cortar a todos los profanos por el mismo patrón me parece excesivo, por eso no puedo decir cómo visten o lo que hacen en su tiempo libre, porque estoy segura de que hay casi tantas posibilidades como personas. Lo que sí es cierto es que por más que pienso no encuentro un colectivo tan "simbólico" como el nuestro... en el sentido de tener tantas cosas diferentes reunidas bajo un mismo estandarte y que sean tan compatibles y estén tan unidas. Vistos desde fuera parecemos bastante incomprensibles precisamente porque es un universo muy denso, y creo que hay demasiados prejuicios hacia lo diferente.

I Foro: Más allá del fandom

I Foro: Más allá del fandom

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 21 de septiembre de 2011, 23:06

Continuamos hablando de lo que ocurre **fuera del fandom**, que parece ser que nos va a dar mucho juego .

¿Cómo son "los otros", es decir, la gente en general, que no son frikis?, ¿quiénes son?, ¿qué tipo de personas son?, ¿qué hacen diferente a nosotros?, ¿cómo se visten, a qué dedican su tiempo de ocio?...

¿Tenemos algún nombre para referirnos a la gente de fuera?, ¿cuál y por qué?, ¿cómo nos llaman ellos a nosotros? (no olvidéis definir estas palabras en el glosario)...

¿Qué creéis que piensan ellos del fandom?, ¿en qué cosas se choca con ellos?, ¿qué cosas creéis que ellos ven "negativas" de los frikis?, ¿y qué cosas pueden ver "positivas" o "admirables"?...

¿Qué situaciones os habéis encontrado en la vida en las que el hecho de ser friki y estar con personas que no lo son ha tenido importancia?, ¿qué ejemplos podéis poner?...

¡A postear!

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Drakia Panel Online - domingo, 13 de noviembre de 2011, 22:57

Bufff lo pones dificil. La gente normal es aburrida, yo los llamo "mundanos", visten de formas variadas pero no suelen pasar de ir o de marca o de zara o ropa deportiva variada. Salen por bares haciendo siempre la misma ruta y viendo a la misma gente y salen porque no saben que otra cosa hacer basicamente creo yo. La mayoria esta amargada de salir siempre por los mismos sitios y como tampoco tienen mucho tema de conversación fuera del fútbol y gran hermano pues se dedican a criticar a la gente

Universidad Pontificia de Salamanca

que pasa por como viste por como habla o por lo que sea....

Les fastidia que no seamos normales, en el fondo les viene bien porque les damos tema de conversación de mira que tío mas raro ese jejeje, pero tambien hay mucha envidia porque aunque no quieran reconocerlo ellos se aburren de sus vidas tediosas y alcohólicas pero les da vergüenza y miedo probar a jugar a algún juego de mesa diferente al mus o cosas "aceptadas" no vaya a ser que les guste....que fuerte!!!

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Horologist Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 00:38

Hum, me desagrada situarme en una opinión tan políticamente correcta, pero en general la gente no me parece distinta por sus aficiones, por ser friki o no. La gente que no tiene afición por nada friki, por el hecho de serlo, suele ser gente con problemas mentales o de autoestima, poco hábito de lectura, y no excesivamente reflexiva.

Alguien que rechaza libros de ciencia ficción y de fantasía por igual por mera temática, y previamente a la lectura, simplemente es alguien a quien no le gusta leer, o tiene prejuicios irracionales.

Sin embargo mi padre leyó el señor de los anillos y le gustó, tampoco es friki por ello. Es una persona abierta de miras, y no considero a mi padre un ser ajeno, ni "otro tipo de persona" del que soy yo.

Se diferencia en la intensidad de su afición por un cúmulo de hobbies distintos a los que resultan habituales, pero ya está. Gasta su tiempo en estar con sus amigos, ir a conciertos, leer otro tipo de libros, y sentarse con sus amigos a jugar al poker, en vez de al D&D.

A aquellos que no saben nada o poco del fandom les llamo "profanos" pero no por nada friki, lo hago como lo usa Descartes en su Discurso del Método. También lo uso para conmigo mismo en ocasiones. Ellos, suelen usar frikis o, en el caso de mi primo por ejemplo "Huevos eclosionados".

No voy a definir la tontería esta en el glosario porque es solo cosa de mi primo, pero precisamente a él le pareció incomprensible que estuviésemos hablando de la eclosión de unos huevos en una caverna, por preguntarnos en una partida de rol, qué había salido de ellos.

Tengo la esperanza de que mucha gente simplemente piensa que el manga no le gusta, como a mí no me gustan los best-sellers en general. Espero que ellos, como yo, crean en las excepciones y simplemente elijan por generalidades, igual que se puede jugar un día al trivial, porque el monopoly no gusta.

En cuanto a la gente que no lo entiende, ni pretende entenderlo, ni lo aprecia. Como es el caso de mi primo...

...Supongo que fue un choque estético. Creo que la generalidad piensa que no vivimos "la vida". Por aquello de que sumergiéndonos en libros, comics, o rol, nos alejamos de la realidad. No obstante esto es una idiotez. La realidad es simbólica, y lo que hacemos tiene siempre un componente mental que le da sentido. Mover las caderas erráticamente intentando seguir un ritmo en una sala oscura donde se vende un veneno muy ligerito puede parecer una idiotez si se saca de contexto. Es

Universidad Pontificia de Salamanca

precisamente la fantasía que se genera entorno a eso lo que le da sentido. El hecho de que ese movimiento sea "Sexy" o que el Alcohol sea un medio de socialización, y que se conciba culturalmente que eso es divertido. Todo ello es un proceso mental que se aleja tanto de la realidad, como un caballero cortando cabezas de dragón de un chico normal que tira dados en la mesa del comedor.

En general suelen reconocer que las aficiones son más complejas, o que hace falta mucha imaginación y cabeza para darle tantas vueltas a la lectura, o a una partida de rol. Aunque luego siempre suelen recalcar lo alejado que hay que estar de la realidad para jugar con dados, por ejemplo.

Sin embargo, en muchas ocasiones enfrentarme a situaciones ficticias me ha preparado un discurso mental para situaciones reales, o un patrón de acción óptimo.

Para salir rápido de un incendio, por ejemplo.

[[La anécdota más curiosa, fue una vez en la nieve, haciendo Snowboard con una chica (que hacía esquí)y sus hermanos: salimos fuera de pista, y ella se quedó atrapada en una cuesta muy recta por miedo a bajar. Los hermanos iban delante y ni se dieron cuenta hasta que bajaron la pendiente. Yo me pude quedar hablando con ella. Al final la convencí, y acordó tirarse pero sin los esquíes y sin los bastones.

No obstante los necesitaba para bajar la pista (con la que pretendíamos enlazar). Para que no se hiciera daño yo bajé derrapando y dejé un colchón de nieve. Luego le hice soltar los esquíes, y los bastones, pero se quedaron en medio de la cuesta. Cavé huecos para escalar hacia donde ella estaba y al final bajé tirándome a por el primer palo, me frené clavándolo en la cuesta. Luego, cogí el otro palo para frenarme más mientras descendía por la cuesta, y logré quedarme colgado para echar los esquíes abajo de una patada.Por fin bajé, y tras aquello la chica se tiró por la cuesta y cayó tan ricamente en nieve en polvo.

Durante toda aquella aventura los hermanos no supieron qué hacer, ni lo que yo mismo intentaba. Yo sin embargo había jugado una partida de rol en la nieve, y me había documentado. A parte, la flipada de bajar frenándome con los palos fue pura fe en lo épico.

No sé si es bueno aplicar mis conocimientos ficticios en la vida real, ni mi gusto por lo épico, pero no llamaron a los equipos de emergencias gracias a que yo me hice el héroe. Y todo salió bien.]]

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Tika Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 22:37

¿Cómo son "los otros", es decir, la gente en general, que no son frikis?, ¿quiénes son?, ¿qué tipo de personas son?, ¿qué hacen diferente a nosotros?, ¿cómo se visten, a qué dedican su tiempo de ocio?
pues es difícil hacer un perfil de como son los no frikis, es practicamente imposible ya que abarca demasiado como para encontrar algo en común.
No creo que tengan nada distinto, seguramente serán también algo frikis en algo, quiza de alguna serie, o de alguna saga de películas, pero no se centran tanto en sus aficiones como los frikis.
Cualquier cosa que les guste, ya sea tapear con los amigos, compras, ver la tv, ir al gimnasio, hablar de deportes o de marujeo.... visten normal la mayoria, pocos desentonan

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Tenemos algún nombre para referirnos a la gente de fuera?, ¿cuál y por qué?, ¿cómo nos llaman ellos a nosotros? (no olvidéis definir estas palabras en el glosario)... ''los normales'', es divertido llamarles asi pese al chiste facil de que entonces nosotros somos los anormales

¿Qué creéis que piensan ellos del fandom?, ¿en qué cosas se choca con ellos?, ¿qué cosas creéis que ellos ven "negativas" de los frikis?, ¿y qué cosas pueden ver "positivas" o "admirables"?...
Pues seguramente creen que somos asociales, raritos y demas, en algunos casos tienen razon que suelen ser los mas notables, lo positivo que suelen decir es que al menos no nos drogamos xD

¿Qué situaciones os habéis encontrado en la vida en las que el hecho de ser friki y estar con personas que no lo son ha tenido importancia?, ¿qué ejemplos podéis poner?...
Quizá cuando ha salido algún juego muy esperado y no he querido salir algun finde para poder jugarlo

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Katoren Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 16:12

Los otros, desde el punto de vista de un friki, son aburridos.

Es gente con sus rutinas más que creadas y probadas. No se plantean hacer cosas diferentes. La verdad es que estoy rodeado de frikis casi de continuo, así que no tengo ni idea a qué dedicarán el tiempo libre los no frikis... pero supongo que salir de copas hasta caer muerto es una opción muy usada...

¿Nombre para los no frikis? No Friki XDDDD. En serio, si tengo que llamarles algo, es eso.

Piensan que somo raros, eso es evidente. Porque como hacemos cosas que ellos ni se plantean, pues somos raros. Y como ellos hacen cosas que hace todo el mundo, pues ellos son normales. Chocar chocar, no chocamos. Simplemente nos ignoramos XDDDDD. Verán todo lo negativo de los tópicos frikis (normal, esos tópicos han sido creados por los no frikis). Pero creo que ven de positivo el que usemos la imaginación. En el fondo, algo de envidia les damos XDDDD

Uffffff, de momento no se me ocurre ninguna situación donde mi frikismo haya tenido importancia... pero bueno, isi se me ocurre la posteo!

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Komuro Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 16:47

Me gusta mucho la primera frase de Katoren, y también lo que dice Dakria de que no quieren reconocer que se aburren de hacer siempre lo mismo en sus vidas. En realidad es por eso que son "normales", porque no se atreven a ser ellos mismos por miedo a lo que puedan decir de ellos.

Supongo que la gente piensa que todo lo que hacemos es raro, ya que es distinto a lo que hacen ellos, que estamos un poco para allá,... esas cosas sin sentido vamos xD

Yo a la gente normal no la llamo de alguna manera específica, solo eso gente, y hasta

Universidad Pontificia de Salamanca

ahora no había oído ninguna forma de llamarles jajaja.

Tampoco se me ocurre ninguna situación que haya tenido importancia, quizás en algún juego o algo pero tampoco, no sé, si recuerdo algo o me pasa algo en estos días lo pongo por aquí!

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Eris Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 17:21

Bueno, haciendo un poco de abogada del diablo, para mí los "otros" no son necesariamente aburridos; de hecho es posible que alguna de sus aficiones pueda ser considerada friki... alguna lectura o algún tipo de entretenimiento seguro que cae del lado de nuestro mundillo. Pero por alguna razón no han ahondado más en ello. El caso es que se puede diferenciar entre aquellos que reniegan y te miran como un bicho raro y los demás, y solo veo necesariamente malo lo primero. Como decía en el diario, las personas "normales" son la inmensa mayoría y por eso no creo que se pueda conformar un prototipo de persona no friki. Más que pensar en qué hacen ellos diferente a nosotros tendería a pensar en qué hacemos nosotros diferente a ellos y que ya hemos ido explicando sobre la marcha. Luego, nosotros mismos hacemos cosas que también hacen ellos y según a quién nos refiramos, ellos hacen cosas que no hacemos nosotros en relación a sus propios gustos e intereses... todo esto cambia según cada cual. Yo no voy a clases de pintura, o a un gimnasio, pero a lo mejor otra persona friki sí lo hace y sin embargo no va al salón del manga. Vamos, en definitiva... cada uno rellena su tiempo libre como puede pero cuando lo rellena con un número "alarmantemente" alto de actividades frikis entonces se pasa a nuestro bando xD.

Yo personalmente no les llamo por ningún nombre concreto en general, aunque si hay que decir algo en un caso concreto puedo usar los que ya han ido saliendo por aquí... profanos por ejemplo. Lo de muggles también me ha hecho mucha gracia xDD. Y ellos a nosotros nos llaman como nosotros mismos nos estamos llamando aquí: frikis (aunque siempre hay algunos que no aceptan esta denominación por considerarla peyorativa).
En algunos casos la denominación es realmente peyorativa... según ellos hacemos cosas raras, no tenemos los pies en el suelo y desconectamos demasiado de la realidad, como que nuestras actividades no son beneficiosas para nuestra formación en sociedad, para tener trabajo, para mejorar en el estudio, etc. Para ellos yo creo que es como un vicio, y como tal cuando le dedicas mucho tiempo está mal visto.

Bueno, si se me ocurre pondré posteriormente algún ejemplo de situaciones concretas, pero ahora no tengo mucho tiempo.

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Drakia Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 18:36

Cierto es que hacemos muchas cosas en común, como por ejemplo ir al cine. Pero según el tipo de película pues habrá mas gente con camisetas raras (superhéroes, Señor de los anillos, ciencia ficción...) pero claramente es una afición común.

Y yo soy la primera que adoro ir por las tardes a tomar un café a alguna cafetería tipo Pub de madera a charlar con mis amigos. Pero también es verdad que cada vez elegimos mas los sitios porque depende de donde vayas los parroquianos se pasan el rato mirándote como si fueras parte de un espectáculo y fueras a hacer algo

Universidad Pontificia de Salamanca

descabellado y maravilloso de un momento a otro. Hay de todo, pero los bares de gente mas joven suelen ser menos hostiles, por así decirlo.

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Breixo López García - jueves, 17 de noviembre de 2011, 22:55

Bueno la verdad es que a lo que denominamos gente normal, simplemente lo son por una sencilla razón cuando tienen tiempo libre se lo pasan descansando o como mucho viendo o una peli o leyendo un libro. Mientras que nosotros siempre, siempre vamos a encontrar cosas y cosas que hacer, incluso que se nos vayan horas de sueño encima. Si es mejor o peor no lo se, creo que yo estoy tranquilo por como soy y eso es lo importante creerse que se es mejor o peor, todo tiene sus puntos malos, como no darse levantado después de pasar horas jugando al tf2 o portal 2 (a mi me paso).

Por lo del mote, para la gente normal, nunca se lo puse por una sencilla razón creo que sería caer en su juego. Mucho nos quejamos de que nos generalizan que si frikis son esto y son lo otro, creo que con el nombre ya se generaliza bastante y por tanto yo no lo uso. Simplemente porque reconozco que me tachen de friki, y por eso yo no lo hago con ellos.

Sobre lo que les choca, yo creo que simplemente es eso los conocimientos que podemos llegar a amasar de cosas que pueden carecer de sentido para ellos, llegue a conocer incluso gente que me decía que tal persona sería mas grande de lo que es si no tuviese la mente tan dispersa en otras, puntos de vista obviamente.

Yo siempre me acordare de un profe que tuve en la universidad un tal Andres daba electrónica 2. Y era un frikazo de la muerte para ver en su fondo de pantalla a Cowboy bepop, ya os hacéis una idea. Pues resulta que en sus presentaciones siempre lo hilaba con algo relacionado con el fandom y un día toco una tema sobre que si un examen suspenso no era importante, como no lo fue la única batalla que gano el lado oscuro a los rebeldes. Y claro pregunto el nombre y el único que la respondió fui yo, y claro por lo bajuni por detrás mía se escucho de todo. Pero yo ese día supe que hacer tanto el friki hasta para algo servía.

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Katoren Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:19

Hombre, yo también descanso en mi tiempo libre, me veo una peli o me leo un libro...

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Birgitte Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 13:36

Bueno, llego un poco tarde, y además a llevar la contraria.

No creo que los frikis sean diferentes al resto de la gente. Sí que opino que la gente diferente puede sentir atracción por cierto tipo de aficiones englobadas dentro del mundillo friki, pero he encontrado el mismo tipo de mentalidad en gente que no tiene nada que ver, desde un señor de 70 años aficionado a la filosofía política a una niña de 13 que es fan de Justin Bieber, y en cambio también conozco a gente increíblemente sosa, aburrida y conformista que son, bajo todas las definiciones, frikis.
Conozco un cani muy cani, que monta, pinta y colecciona maquetas de naves de Star

Universidad Pontificia de Salamanca

Wars. Conozco a un señor de 40 años que se evade de su vida jugando al WoW borracho. Conozco un chico apasionado de los videojuegos de 8 bits y con una amplia actividad al respecto en internet, cuya mayor ilusión en la vida es comprarse un chalet con piscina para hacer barbacoas los domingos con la familia, y que reconoce que lo que más le gusta en el mundo es la rutina.
Las aficiones frikis no son una vacuna contra la mediocridad. Es consecuencia, no causa.

Para mí, es una cuestión de forma de ver la vida. Está quien mira más allá de sus narices y quien no. A esos yo los llamo "gente gris". No me caen mal ni nada de eso, pero casi siempre que mantengo una conversación gris con una persona gris, siento que he perdido el tiempo (a veces aprendes algo, pero no es lo común).
Y hay frikis grises, sólo que en lugar de ver la tele, tienen una afición friki, como podrían tener cualquier otra, porque incluso cuando hablas con ellos de ese tema que se supone que tenéis en común, no te aportan nada.

Lo que el resto del mundo vea en nosotros... yo creo que actualmente no le dan ninguna importancia. Todavía queda gente (sobre todo gente mayor) que piensa que el rol son "esas cosas de asesinos", pero cada vez lo friki se vuelve más habitual, y las fronteras se desdibujan.

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Katoren Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:40

Me ha gustado mucho lo del "gente gris". Y totalmente de acuerdo en que hay "frikis grises".

Re: I Foro: Más allá del fandom

de Kramer Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 19:31

Estoy bastante de acuerdo en lo que han dicho Horologist o Tika de que por lo general la gente no es tan distinta. Como ya dije en el diario, la afición a la que dedicas el sábado por la noche no suele ser tan decisiva. Hay no-frikis que tienen formas de vestir más llamativas que quienes sí lo son.

Un nombre... Me gusta como suena lo de "muggle", aunque en general, como no creo que exista un opuesto al friki, no creo que haga falta una palabra para designarlo. A lo sumo, son eso, "los demás" xD

Creo que hasta hace poco la visión que podían tener era muy negativa, pero es algo que se va disipando, sea porque la televisión ya no es tan agresiva hacia el mundo del rol y cercanos, por el atractivo de muchas series o sagas de novelas...

En cuanto a una situación donde ha sido importante no estar con frikis, ¡claramente los veranos en el pueblo, donde nunca tengo con quien jugar a nada o simplemente hablar de frikadas! Un infierno...

II Foro: Tribus urbanas

II Foro: Tribus urbanas

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 23 de septiembre de 2011, 19:24

Universidad Pontificia de Salamanca

Hablando del "resto de la gente", nos damos cuenta de que tampoco son un "saco indefinido de gente", sino que hay muchos tipos de personas.

Dándole vueltas a esa idea, aparecen las tribus urbanas: Góticos, Punks, Skaters...

¿Se puede considerar al fenómeno friki como una tribu urbana?, ¿qué os parece a vosotros?, ¿por qué?...

¿Se puede considerar al fenómeno friki como un movimiento contracultural?, ¿en qué sentido?...

¿Qué relación tienen los frikis con el resto de tribus urbanas?, ¿con cuáles se lleva mejor y con cuáles peor?, ¿por qué?, ¿y cuál es la actitud de estas tribus hacia los frikis?...

¿Se puede ser friki y además de una tribu urbana diferente?, ¿de cuáles sí y de cuáles no?, ¿por qué?...

Por otro lado, me gustaría preguntaros algo un poco específico: ¿Quienes son los emos?, ¿quiénes son los gafapasta?, ¿son tribus urbanas?, ¿son parte del mundo friki o se relacionan con el fandom de algún modo?, ¿existen otros grupos similares que pudiéramos relacionar con el mundo friki?...

Ahí os dejo, jugando a las guerras tribales

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Drakia Panel Online - domingo, 13 de noviembre de 2011, 23:08

La verdad es que no se que opinar de ser o no una tribu urbana porque dentro de los frikis englobamos a gente de muchas otras tribus no somos algo "puro" por así decirlo, sino que picoteamos de muchas cosas. Yo creo que tampoco es que hay un enemigo común como por ejemplo los Skins y los negros. A mi me revientan los que van de listillos de que entienden mucho del fanthom porque han visto las pelis de superheroes pero no tienen ni idea de la historia. Me revientan las niñatas criticonas se me meten con mis aficiones o forma de vestir....pero no es que sean tampoco algo concreto "pijos" "culturetas" o algo asi....son individuos concretos.

Yo soy friki, rolera, gótica-steamer, comiquera, gamer.....asi que tengo dudas de si pertenezco a uno o muchos grupos o soy una vendida que no se casa con ningún movimiento cultural concreto porque me gustan muchas cosas diferentes y no quiero renunciar a nada.

Los EMOs son una rama de la cultura gótica que son unos lamentables que se dedican a quejarse de lo mala que es la vida y hacer alegoria del suicidio pero solo para llamar la atención y que todos les digan los guays que son por sufrir tanto. (Seguro que hay una definicion mas bonita pero no se me ocurren)

Los gafapasta son aquellos que van de criticos de cine y arte vestido de forma muy clásica y se dedican a hablar de arte y películas alternativas en plan foros de cine Bielorruso y cosas asi y criticar como si entendieran algo de ellos en plan pedante y con una actitud de estar por encima de los demás porque no entendemos los tostones de pelis que ven....que algunos que he visto son para arrancarse los ojos, y cualquiera dice que no es una maravillosa introspección al referente humano de la alegoría de Descartes hacia la profundidad el alma a través de los ojos de un perro muerto, que entonces eres osea supervulgar y un inculto.

Los Emos son odiados por todos....jejeje pobres...asi que yo creo que entran mas dentro de la movida otaku japonesa....algo quizas de rol vampirico y así pero no conozco muchos

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Horologist Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 00:57

Universidad Pontificia de Salamanca

Sé que todo el mundo llama EMOs a los Sceners. Pero en realidad el Emo es solo una rama del Hardcore Punk, que simplemente es Punk que no habla de política. Emo se refiere a la parte del Hardcore que escribe letras que hablan de emociones.

Además, la creencia de que el Scene tiene que ver con algún carácter depresivo, viene de la intensa masificación de estas criaturas en el Myspace contando sus penas. En general, los Sceners simplemente son gente superficial "Muy preocupada por la moda y las últimas tendencias en nueva música y estilos de vestir", que no es necesariamente mejor que pseudo depresivos gilipollas, pero es distinto.

El problema es que un montón de gente ha usado mal la palabra, (Principalmente los propios Sceners) y ahora parece que quiere decir algo que no es su significado original.

Hay muchas definiciones en el Urban Diccionary, pero si no os fiáis de mi criterio, buscad las pintas de grupos de Screamo, o de EMO Hardcore de verdad, y veréis que la estética no tiene nada que ver, y si os fijáis en el público no veréis ni uno. xD

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Horologist Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 01:56

Creo que los frikis no son tribu urbana. De hecho muchos han tratado de tratarlos como tales, pero en años no se ha conformado esa idea ni ha terminado de realizarse porque en general, no se socializa a través de esa etiqueta.

Pienso que es un movimiento de la subcultura. En este sentido sí que es contracultural por Underground, no por atacar a los valores mainstream. Pero cada vez lo es menos. Era Underground por tener una "cartera de clientes" más o menos reducida, o restringida, pero en la era de la información se ha "visibilizado" el Fandom como un conjunto de aficiones respetable.

Los Frikis no tienen una línea de relación abierta ni definida como colectivo con determinadas tribus urbanas u otras, porque no se componen como un grupo cohesionado. En términos de tendencias, la estética Visual gusta a algunos, los góticos gustan a otros, muchos Frikis son heavys, y poco más.

¿Ser friki y de una tribu urbana? Sí, se puede. De todas. Incluso Gucci y Tolkien son compatibles.

En cuanto a los Emos, ya contesté. Los EMOs no existen, como tales. Existen Sceners. Los que escuchan música EMO pueden ser Punks Hardcore, Skaters, y otras etiquetas, pero el EMO en sí no es una etiqueta para gente, si no para letras de música.

Los Sceners sí son una tribu urbana. Y son chavales que han adoptado una estética en que les resulta atractiva para poder socializar y ser machos o hembras atractivos en líneas distintas de aquello que es Mainstream. Es una cultura de lo superficial y del aspecto que pretende justificar una necesidad de atención patente con problemas generalmente nada graves.

En el fondo, solo quieren acostarse unos con otros. De ahí que fueran los responsables del Boom de Myspace por usarlo como página de contactos. Subir más fotos que entradas a sus espacios era prueba de ello.

Los gafapasta son un grupo que antes se llamaba "Modernos" y ahora se empieza a llamar "Hipster". En general son proto-intelectuales que reducen su ámbito a géneros muy específicos de todo aspecto de la cultura y del arte clamando que todo lo demás es comercial. Así, pretenden alzarse en predicadores de un saber oscuro y una erudición limitada que suele basarse en saber un montón de curiosidades que no aparecen ni en el trivial para poder mirar por encima del hombro a los auténticos conocedores del arte por "vendidos y comerciales" y al resto del mundo por no ser aficionados de algo que para ellos es un pilar de

Universidad Pontificia de Salamanca

la cultura sin el que la cultura llevaba mucho tiempo funcionando (y probablemente siga mucho tiempo sin él).
El Ejemplo que pone Drakia es muy bueno, precisamente porque los intelectualoides caen en errores como no saber que Descartes no es conocido por ninguna Alegoría (a menos que se refieran a la de Espíritu Maligno [que a priori no es alegoría] de las Meditaciones, pero dudo que siquiera conozcan el libro). Este, es un saber bastante básico para cualquiera que pretenda tomarse por erudito, sin embargo, intentarán hacer creer que son capaces de ver la profundidad en las cosas más absurdas, como los ojos de un perro. Hasta aquí, no obstante todo sería relativamente respetable, pero resulta que también te consideran mierda por no verla tú. Y es quizá este desprecio lo más característico, porque tengo muchos amigos con Gafas de Pasta, pero solo a un par de ellos, y a otros tantos en la calle les llamo por tal etiqueta.

Los EMOs no suelen relacionarse con nada Friki. Suelen estar más en el Surf, o Skate, a mayores de su música. Los Sceners a veces son frikis de base, o de antes, y lo que intentan de nuevo, es acostarse con alguien a base de una renovación estética. También, va mucho con ellos añadir a la lista de motivos para que la "gente normal" (que es una etiqueta que adoran) les rechace por X aficiones "Frikis".

Los Gafapastas suelen ser los abanderados de lo Underground, y habitualmente conocen muchas cosas frikis, y solo les gustan unas pocas. En general suelen distinguir lo que es una "Obra cumbre de lo Underground" de lo que es "muy friki" cayendo en el fondo en el mismo error del estrato mainstream al que denuncian, porque lo que les resulta más fácil de entender es bueno, mientras que lo demás es "demasiado" friki.

Cualquier grupo se puede relacionar con lo friki. Si acaso muchos Power Metaleros tienen una filia especial con la Fantasía Épica. Pero no se me ocurre mucho más ni debo tratar mucho más este tema.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Drakia Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 10:12

Te doy la razón. los sceneres si son odiados por oportunistas y porque quieras que no nos hacen mucho daño a los que llevamos ciertas estéticas por gusto o por afinidad con sus ideales.

Ahora esta poniéndose de moda el dieselpunk y steampunk y hay una gran cantidad de scener en el Salón del Manga había a patadas y yo a esos no les he visto por las convenciones Steamers.....precisamente, estaban para posar en las fotos y ser guays. La cosa es ser MAS que los demás. Con los góticos hace un par de años pasaba lo mismo.

Esos si que deberian ser una tribu urbana con sus problemas mentales de aceptación social y demás.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Kramer Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 19:35

Interesante lo que cuentas de los emo/sceners, que es algo que no sabía. Lo tendré en cuenta a la hora de criticar a la panda de niñatos llorones con peinados raros que creen que deben suicidarse por chorradas, aunque hay que admitir que últimamente no se les ve demasiado...

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Tika Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 22:39

¿Se puede considerar al fenómeno friki como una tribu urbana?, ¿qué os parece a vosotros?, ¿por qué?... tribu urbana en si no, pero a efectos practicos si lo son, solo que en vez de bares de metal o rap, tienen sus tiendas, salones y centros de juventud

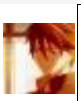
Universidad Pontificia de Salamanca

¿Se puede considerar al fenómeno friki como un movimiento contracultural?, ¿en qué sentido?... un poco si, en el sentido de romper un poco con las costumbres, abrazar nuevas ideas y culturas como la japonesa o disfrutar de cosas que aunque no esten de moda(al menos tiempo atras) no se tenga miedo a descubrirlas y disfrutarlas

¿Qué relación tienen los frikis con el resto de tribus urbanas?, ¿con cuáles se lleva mejor y con cuáles peor?, ¿por qué?, ¿y cuál es la actitud de estas tribus hacia los frikis?... supongo que con quien mejor se llevan es con goticos, heavys, hippys... y menos con los canis, skins, latinkings y demas grupos mas centrados en violencia

¿Se puede ser friki y además de una tribu urbana diferente?, ¿de cuáles sí y de cuáles no?, ¿por qué?... si se puede, de las mencionadas arriba sobretodo, pero siemrpe habra excepciones y habra goticos nada frikis y canis bastante frikis, aunque no es lo habitual

Por otro lado, me gustaría preguntaros algo un poco específico: ¿Quienes son los emos?, ¿quiénes son los gafapasta?, ¿son tribus urbanas?, ¿son parte del mundo friki o se relacionan con el fandom de algún modo?, ¿existen otros grupos similares que pudiéramos relacionar con el mundo friki?... los emos me parecen por lo general crios que ven que esta de moda y van de cabeza a esa manada,toman elementos de los goticos y algo de los frikis, los gafaspasta similar aunque van mas de intelectuales, toman elementos de los pijos y los frikis, no creo que sean tribus urbanas, son mas bien modas puntuales que pasaran



Re: II Foro: Tribus urbanas

de Komuro Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 17:03

Este tema me gusta mucho, porque se bastante de los emos y la música que escuchan y demás, para empezar lo que la gente en realidad conoce como emo es una persona triste y con tendencias suicidas, y esto es una mentira muy grande! Los “emos” vienen de un tipo de música muy relacionada con los sentimientos (como casi todas las músicas), es música rock experimental o post-hardcore en la que las letras hablan sobre los sentimientos de las personas acerca de cualquier cosa que les guste o perturbe. El royo emo que se entiende ahora viene por culpa de bandas como My Chemical Romance o Tokio Hotel, grupos que solo buscan vender y nada más, relacionando su estética con su música. Los scens son los más cantosos, se creen emos, llevan peinados cardados y lisos a la vez, con teñidos de mil colores y escuchan tres grupos que creen ellos que es música emo. Cuando estuve metido en este mundo digamos que los scens eran los más odiados de todos por ser falsos.

(Si he dicho algo que haya molestado a alguien lo siento, pero es lo que he vivido yo y puedo estar totalmente equivocado).

Creo que no es necesario ser de una tribu urbana en concreto para ser friki, conozco gente que se considera bakala y que ve animes, le manga, juega a juegos de rol y va a los eventos frikis, y el ejemplo del bakala creo que es el más raro que puedo poner. Para ser friki lo único que tiene que pasar es que te guste el mundo friki.

Otra cosa, los skaters no creo que sean una tribu urbana, si tú vas a un skatepark podrás ver raperos, emos, hardcoretas, pijos,... de todo vamos.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 17:18

Esto ya salió en los primeros foros, y opino como entonces. Los frikis no somos una tribu urbana bajo ningún concepto. Las tribus urbanas tienen una serie de elementos comunes que los frikis, por ser tan

Universidad Pontificia de Salamanca

variopintos, no reuniremos nunca. Una tribu urbana tiene los mismos pensamientos en cuanto a forma de vestir, política, clase social, amigos y enemigos.

Definitivamente, eso no va con el colectivo friki.

¿Contracultura? Pse... habría que andarse muy fino con la definición de contracultura. Desde luego, hacemos cosas que no son muy comunes, pero no van contra nada... yo entiendo la contracultura como movimientos culturales que chocan con lo establecido, incluso que intentan derrocarlo (pero vamos, que puedo estar perfectamente equivocado). No sé, los frikis no somos así como colectivo, ¿no?.

Desde el momento en que no considero a los frikis como tribu urbana, sus relaciones con las mismas dependen de cada persona. He visto dentro de asuntos muy frikis a gente de todo tipo... y evidentemente, se puede ser friki y pertenecer a una tribu urbana, claro... a la que más te guste XDDDDD

Pero bueno, en general el asunto de la tribus urbanas me parece de adolescentes. Cuando te haces mayor, esas cosas pierden su importancia y solo queda tu frikismo (si eras friki), puro y duro. Y las fotos que te hiciste: "¡Mira, de cuando llevaba rastas!" "¡Mira, de cuando era skater!" "¡Mira, de cuando me hice la permanente!" "¡Mira, de cuando tenía cresta verde!"

Así que no estoy muy puesto con las tribus urbanas actuales (¡y lo contento que estoy!). Lo que sé de los emos es lo que cuentan en monólogos de la tele y chorradas así. Los he oído llamar los "góticos del colacao" y la verdad es que me hizo un montón de gracia. Creo que nunca he visto a uno. ¿Qué son? ¿Como un gótico light? Sí que sabía que lo de "emo" venía de mostrar sus emociones, pero vamos, que me parece una sandez muy gorda, vaya una seña de identidad más tonta. Y también he oído lo de su tendencia a decir a todo el mundo lo sumamente deprimidos que están siempre y las ganas que tienen de suicidarse. Pfffffffff... en fin... adolescentes... No sé sus relaciones con el fandom, ya te digo que no sería capaz ni de identificar a uno...

Y sobre los gafapasta, poco más que añadir a lo que se ha dicho. Un grupo de intelectualoides que se creen los poseedores de saberes arcanos que les dan derecho a intentar que suba el pan cada vez que hablan y a mirarte por encima del hombro. ¿Una de sus características? El desprecio. Hacia todo, excepto sus objetos de culto, que son incomprendidas obras de pseudoarte con una profundidad que sólo el iniciado gafapasta del sexto círculo místico (tercer dan) puede ver, comprender, y por supuesto, no difundir... Me temo que no se acercarán mucho al fandom... es demasiado popular para ellos XDDDDDD

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Eris Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 20:39

De primeras el fenómeno friki no me parece que se pueda englobar en una tribu urbana tal y como entiendo yo este concepto. Para mí las tribus urbanas incorporan un componente visible y estético muy fuerte, mientras que el frikismo es mucho más sutil que todo eso y a la vez es compatible con dichas tribus, de modo que un friki puede a la vez formar parte de una tribu urbana pero no por ser friki está siendo de una, no sé si me explico. A un gótico le ves venir de lejos por sus pintas, pero el frikismo está más bien al nivel únicamente intelectual o a nivel de ocio y no condiciona ni tu forma de vestir, ni tus modelos culturales, ni tu forma de ver la sociedad o la vida, ni nada de nada. Sí es cierto que hay una uniformidad y hay patrones comunes entre los frikis, pero no creo que se pueda considerarlo como motivo para meterlo en el saco de las tribus urbanas por todo lo que ya he dicho.

Llamarlo fenómeno contracultural me parece un término relativamente más justo, dentro del límite de que no considero a los frikis lo suficientemente transgresores como para salirse del sistema cultural pero sí para llevar un poquito la contraria a toda la cultura predominante en la sociedad actual. De ahí surgen todos los conflictos con los "profanos" sobre lo que hacemos y ellos no, y que está mal visto, que deberíamos cambiar y ser como todo el mundo, etcétera. Vamos, todo aquel que haga un uso poco convencional de la

Universidad Pontificia de Salamanca

cultura está siendo un fenómeno contracultural, ¿no?

A pesar de todo lo dicho, el mundo friki no está exento de relaciones con otros movimientos, tribus urbanas o como se quieran llamar, y las influencias y préstamos están a la orden del día. Tribus urbanas que siempre he visto próximas a los frikis son los góticos por ejemplo (hasta el punto de que a veces asimilo ambas cosas), o los metaleros, que también asimilo aunque no necesariamente sean frikis, pero la mayoría yo creo que sí. De ellos en muchos casos se coge la estética e incluso la música. Tribus que veo alejadas del frikismo sin embargo son por ejemplo los skaters, raperos y demás, porque sus aficiones difieren tanto que es difícil que coincidan en ambas cosas aunque de todo hay, desde luego. Ahora ya quitando el mayor o menor grado de afinidad, llevarse mal o bien es cuestión personal yo creo. Su actitud hacia nosotros no me parece que sea negativa generalmente.

En cuanto a emos y gafapastas... siempre que se habla de emo la gente suele tender a soltarte un rollito trascendental sobre los orígenes del movimiento y cómo en principio era otra cosa mucho mejor y blabla pero ateniéndonos a la realidad del día a día, lo de ser emo es una actitud de gente mayoritariamente joven, con una prioridad estética en sus formas de diferenciarse del resto (peinados extravagantes, maquillaje, vestimenta, etc) una actitud pretendidamente rebelde y problemática, una tendencia a la androginia... y bueno, creo que es de los colectivos (o tribus urbanas como se quiera) peor vistos por los demás por su afán en general de llamar la atención y pretender profundidad donde no la hay, porque la mayoría solo son adolescentes cansinos e inmaduros. Pero oye, que si hay otra vertiente más madura y respetable me encantaría conocerla xD.
Los gafapastas también acarrean un mote de por sí convertido en peyorativo... son los que se las dan de tener mucha cultura, de conocer cultura alternativa y en general de ser intelectuales y tener buen (y exclusivo) gusto, pero muchas veces saben tan poco como los demás y sus intentos por destacar entre la multitud resultan patéticos.
Para mí los emos sí son una tribu urbana pero los gafapasta creo que es más bien una denominación para individuos concretos y aunque si los juntas a todos puedes crear un colectivo, no son un grupo social y por tanto no configuran una tribu urbana.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 09:55

Si los juntas a todos, lo que puedes montar es una buena hoguera XDDDDDDDD

(lo siento, lo siento, es broma XDDDDDDDDD)

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 13:14

Mmmmh... tribus urbanas

Un tema complicadillo, al menos para mí

a) Lo que parece claro hasta ahora es que todos los que habéis hablado pensáis que los frikis NO son una tribu urbana ¿cierto?.

b) También pensáis que se puede ser "parte de una tribu urbana + friki"... eso me hace recordar una viñeta de Dork Tower... siento no ser capaz de encontrarla, venía a decir que los frikis pueden amar lo gótico, lo heavy o lo que sea, pero que no se entregan tanto como un "gótico puro", un "heavy puro"... no pueden ser una sola cosa porque les gustan varias... Drakia ha mencionado algo similar y me gustaría que los demás

Universidad Pontificia de Salamanca

dijéseis si estáis de acuerdo...

c) Sobre los EMOS, hasta ahora me habéis comentado que no tienen nada que ver con los frikis, que en todo caso puede haber un emo que además sea friki pero que no es lo normal... en fases anteriores de la investigación alguien mencionó que eran una rama de los frikis pero vosotros -que sois los expertos- opináis que no ¿cierto?

d) Parecido me ocurre con los gafapastas... pensaba que estaban muy relacionados con el mundo friki, como si fueran la versión más extrema de lo friki... pero vosotros me decís que son más bien "intelectuales" o "intelectualoides" que conocen parte del mundo friki pero que no pertenecen a él ¿me equivoco?

e) Los sceners, por su parte, no os gustan porque son un poco "imitadores" ¿no es así? mmmh, ¡que complicado!!

Porfa, aclaradme estas cosillas que no me gustaría pasar de largo sin entenderlo bien. ¡GRACIAS!

PD: Porfa, también necesito que metáis algunos términos en el glosario, por ejemplo hipster y gafapasta, porque habéis hablado de ellos pero a mí me vendría de perlas tener una definición breve (sobre todo de "hipster" es una palabra que no termino de entender del todo)... Y si en vuestra vida diaria de repente decís u oís una palabra que consideréis friki o del fandom, o que no suelen decir los no-frikis, ponedla también. ¡Gracias!!

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 15:57

a) Totalmente. No tenemos uniformidad en las afinidades (por ejemplo, políticas) que son necesarias para formar una "tribu urbana".

b) Es que son dos clasificaciones diferentes. Serían dos columnas en una base de datos: "Friki" (responder sí o no) "Tribu urbana" (rellenar si pertenece a alguna). Y sobre lo de la "pureza"... pues hombre... ¿cómo se mide que yo soy más heavy que tú? Un friki no suele encasillarse mucho, pero de ahí a que no sea "tribu urbana puro"... bah, preocupaciones adolescentes... yo hago lo que me apetece XDDD

c) Clasificaciones diferentes. Puede ser EMO friki, EMO marica, EMO camionero, EMO dentista, EMO llorón, EMO bailarín, EMO abogado... (iba a decir EMO al, pero me parecía un chiste de mal gusto XDD). Habrá EMOS frikis, pero no hay ninguna relación formal entre esas dos clasificaciones.

d) Los gafapasta son lo más antifriki que conozco. En cierto modo, me recuerdan a dos clásicos malos del mundo de la fantasía que siempre me han dado mucho miedo:

- A los Hombres Grises de "Momo", siempre preocupados por el tiempo, intentando que la gente no lo pierda en cosas sin importancia. Para los gafapasta, todo lo que no sea ver cine noruegoafgano, es perder el tiempo. Tú pierdes el tiempo. Yo lo pierdo. No sabemos usarlo. Oighsssssssss...

- A los Dauntain, los malos del juego de rol "Changelling". Fueron hadas, pero se convencieron de que tenían que ser diferentes... buscando y persiguiendo el Glamour, han acabado en manos de la Banalidad... (ya añado Glamour y Banalidad al glosario XDDDDD)

e) Yo eso de los sceners no sé ni lo que es... demasiado palabro... las cosas no pueden ser tan complicadas. Si son como los "Tokyo Hotel", es mejor definirlos como chorras con pintas, y ya está XDDDDD

En serio. Qué bien haber pasado ya esa época de las tribus y sus tontadas XDDDDDD

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Eris Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 21:27

Lo del cine noruegoafgano me ha conquistado... ¡dame referencias! xDDDDDDD. Bueno, y ya más en serio... yo estuve pensando mucho rato si meter en el glosario los términos del juego de rol de Vampiro y al final por su cantidad pensé que lo mismo era monopolizar el asunto, pero si nos ponemos lo mismo meto alguno más (y ya si nos ponemos con changeling podrían salir todos los nombres de los linajes y alguno más :P). Esto ya es también una pregunta para Cristina, a ver si le interesa o no que metamos cosillas más específicas de un juego y tal o quiere los términos más generales.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 23:10

¡Gracias por preguntar, Eris!

Me interesan todas las palabras que uséis normalmente, por ejemplo, conozco a mucha gente que cuando ve algo chocante (por ejemplo a Punset anunciando Pan Bimbo) exclama "¡he perdido Cor!", en ese caso, me gustaría que esa persona explicara que es Cor (Cordura) y por qué lo ha utilizado... Si vosotros utilizáis términos de Vampiro en vuestra vida diaria, entonces me interesan, si sólo los utilizáis para jugar, entonces no.

He propuesto "Hipster" y "Gafapasta" por que sé que se utilizan a menudo. También imagino que "Glamour" y "Banalidad" es algo que utilizáis también y por eso lo habéis añadido (aunque estoy segura de que tienen más acepciones, podéis ponerlas también en los comentarios del glosario). Por cierto, ¡muy bien descritos, Katoren!

Podría proponeros más... pero prefiero que salga de vosotros, intento intervenir poquito, aunque a veces me puede la curiosidad

Un saludote!!

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - jueves, 17 de noviembre de 2011, 09:41

Bueno, yo sí las uso con mis amigos... pero reconozco que no son palabras muy habituales si no has jugado a Changeling...

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - jueves, 17 de noviembre de 2011, 14:06

Pues según eso sí que valen, si tú las usas y son significativas para ti y/o tu grupo, su inclusión es totalmente oportuna

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Eris Panel Online - jueves, 17 de noviembre de 2011, 19:13

De hecho yo después de empezar a jugar a Changeling ya miro de otra forma la palabra "banalidad", cuando se dice en otro contexto no puedo evitar pensar en el juego de rol xDD.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Birgitte Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:05

Cada grupo que se relaciona con asiduidad acaba adquiriendo un vocabulario específico y un buen montón de chistes privados. Es puro ahorro comunicativo, porque como tienes un bagaje común y unas aficiones comunes, es más fácil entenderse con determinados términos que se manejan habitualmente y para todos significan lo mismo, aunque los "de fuera" no siempre puedan captarlos.

En mi grupo, por ejemplo, solemos emplear la expresión "¡Conan!" para decir "¡Qué barbaridad!". Es más corto y viene a ser lo mismo. XD
O una vez que una amiga me dijo que se había caído del caballo en clases de equitación y me dijo "Lo pasé fatal, tenía miedo de que me hiciera un Willas Tyrell" (un personaje de Canción de Hielo y Fuego que se quedó lisiado al caerle el caballo encima). Y la entendí, que es lo peor.

Incluso en un ámbito más amplio, si se comparten aficiones, términos del rol, de los libros o comics que todos conocen y demás, pueden generalizarse y ser casi universales. Creo que si, por ejemplo, digo que conozco a una persona que tiene crítico automático en Carisma, todos me entenderéis, ¿a que sí?

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:30

¡Jaaaaaaaaaaajajajajaja, sí! Lo del hacerse un Willas Tyrell me ha conmocionado.

Nosotros, a raíz de cierta escenita subida de tono de la serie de televisión de CdHyF (que al menos yo, en los libros, ni intuí... no voy a meter un spoiler aquí, pero los que hayan leído los libros y visto la serie saben de lo que hablo XDDDDD)hemos hablado más de una vez sobre "practicar un Loras Tyrell"

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Eris Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 18:43

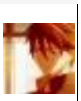
Bueno, a ese respecto yo suelo spamear "no sabes nada (inserte nombre) Nieve" xDD. Y también para decir que alguien es manco... ya supongo que imagináis a quién me refiero :P

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Katoren Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 20:08

JAAAAAAAAAAJAJAJAJAJAJA!!!!!!!!!!

Pero qué brutita... XDDDDDDDDD



Re: II Foro: Tribus urbanas

de Komuro Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 16:29

Respecto a las conclusiones:

a) Totalmente de acuerdo.

b) Eso es, puedes ser de cualquier tribu urbana y además ser friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

c) Con los emos pasa igual que con el resto de las tribus urbanas, pueden ser o no ser frikis.

d) No e que decir aquí no estoy muy enterado de ello, pero me fio de los demás.

e) Y con esto también estoy totalmente de acuerdo. Aunque más que imitadores son personas que se creen que son “algo” pero que en realidad no lo son y lo hacen solo por aparentar.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Horologist Panel Online - sábado, 19 de noviembre de 2011, 01:11

a\ Aunque se pudiera restringir mucho el término de tribu urbana solo a determinados ámbitos de afición y de consumo. La palabra Tribu tiene un componente holístico y de unión que no representa la severidad de las diferencias entre "los frikis". Al final, los frikis son mucha gente muy distinta que comparte, a veces, aficiones.

b\Quien mucho abarca, poco aprieta. Pero hasta cierto punto. Supongo que los heavys no cuentan sus niveles, y se dividen en círculos en plan secta o torre de magia. Aunque muchos "Heavys" y "Góticos" lo olviden, las etiquetas las ponen los demás, y se pueden usar para analizar la sociedad o para establecer cánones y opiniones generales (a ser posible manteniendo la mente abierta para cambiar de idea). Pero sería deseable que uno no buscara acercarse a la etiqueta, si no a la idea que tenga de sí mismo como individuo.

c\Los emos no existen como colectivo. Si te refieres a los Emos/Sceners, buscan atraer la atención y que sus fotos gusten, y están mucho en internet. Pueden compartir aficiones y suelen cruzarse con lo que se considera friki.

d\Muchos Gafapastas admiran piezas singulares de lo friki: Watchmen, V de Vendetta, Maus son cómics muy buenos que les suelen gustar. Lo que les caracteriza es pensar que todo lo demás es mierda.

e\Los Sceners son a lo que la gente llama EMOs. Y tu propia confusión demuestra que lo que afirmas es cierto.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Breixo López García - viernes, 18 de noviembre de 2011, 00:08

La verdad es que cuando me considero friki no pienso para nada en una tribu urbana, mas que nada porque es eso el aspecto no es lo que caracteriza al friki sino mas bien como se relaciona, y como desea pasar su tiempo libre. Lo que si es cierto es que muchas tribus sobretodo las que mas se pusieron de moda en japón y vinieron desde hay a españa se suelen relacionar bastante con lo friki, pero no es mas que por extensión creo yo, pero bueno siempre quedan algunas excepciones, y puede ser que no sea verdad al 100% por 100%, incluso diría mas es solo mi punto de vista.

Sobre si el friki es contracultural yo creo que no porque no rompe con las normas, pero si me dices que es contracultural por escapar de la cultura de andar por casa, o por lo que la gente normal considera cultura te diría: "si, antes, pero ya cada vez menos".
Si porque antes es muy cierto que tenía el movimiento friki algo de contra cultura, por ver lo educativo de un cómic, o lo increíble de un libro de ciencia ficción escapando de los canones marcados siglos atrás por profesores de lo que era literatura y lo que no. Pero también es cierto que esto empieza a cambiar en el momento en que la sociedad acepta lo friki en su cultura, y movimientos de esos empieza haber a montones, que si el premio nacional de cómic, elevándolo a categoría de novela; o las pelis que se vienen haciendo de aquí a esta parte de los pijameros varios.

Universidad Pontificia de Salamanca

La verdad es que un friki se puede ser siendo de todas las tribus urbanas con cabeza del mundo, yo creo que por ejemplos la ultraderecha alemana por muy tribu que sea, no la veo viendo songoku mas que nada porque no dan pensado en otra cosa que no sea en violencia. Porque la verdad es que lo friki no entiende de tribus, si puede ser que sea mas relacionado con unas o con otras.

Para los emos si os soy sincero lo que son siempre se me escapo, y no tuve mucha intención de descubrirlo simplemente porque no me llamaba su forma de ser y creo tener mejores cosas en que gastar el tiempo. Así que siento no poder ser de ayuda en este punto.

Sobre los gafapasta siempre me encanto una definición que les di ya hace mucho: "Van de intelectuales sin llegar a bohemios", es simple y llanamente eso. Quieren aparentar que entienden y que ellos no pierden el tiempo viendo cosas o leyendo banalidades porque tienen mejor gusto, pero para seros sinceros quedan como ya dijeron en pos anteriores muy ridículos, y se les nota a leguas de que cojean.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Birgitte Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 13:51

En este tema estoy muy pez. Mi perspectiva de las tribus urbanas es meramente académica. Sé a qué se deben, y qué función personal y social cumplen, pero por eso mismo, las contemplo todas como un mismo fenómeno indiferenciado. Lo que sé de cada una son definiciones, algunos tópicos, y poco más. Tengo conocidos que pertenecen a alguna de esas tribus y tiendo a extrapolar su actitud al colectivo. Me habéis ilustrado mucho con lo de los emos y los sceners, por ejemplo, ni sabía que existieran los segundos.

Los frikis no pueden considerarse en teoría tribu urbana, dado que no tienen cohesión ni elementos claramente diferenciadores. Contracultural, puede que hace treinta años, pero ahora mismo, me parece que todo lo "característico" de los frikis va camino de ser absorbido en la corriente mainstream, si no lo está ya.

Re: II Foro: Tribus urbanas

de Kramer Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 19:43

De tribus urbanas no puedo hablar mucho... Nunca he estado muy interesado, porque esa necesidad de ser "parte de una tribu" nunca ha encajado mucho conmigo. Creo que cada cual debe picar aquí y allá, vestir como quiera y escuchar lo que le de la gana, no convertirse en un miembro de ningun clan y seguir un patrón concreto y cerrado.

No creo que los frikis sean una tribu urbana, porque no hay mucho en común y no es una forma de crear un grupo social aparte, pero sí que sea contracultura. En general son cosas bastante alejadas de lo "mainstream" y con públicos reducidos.

Supongo que se puede ser friki y pertenecer a cualquier otra cosa. He visto casi de todo :P

En cuanto a los emos y gafapasta, sé poco sobre ellos. A los primeros los tomaba por una panda de, como han explicado, Sceners, y les tenía bastante manía; si lo dejamos meramente como seguidores de un tipo de música, pues poco hay que contar, supongo. En cuanto a los segundos, para mí son como el populacho del cuento del traje nuevo del Emperador: para sentirse intelectuales y superiores, hacen ver como que encuentran arte en cosas tan extrañas que prácticamente nadie ve algo en ellas, porque generalmente no hay nada que ver. Una forma de llamar la atención la mayoría de las veces, aunque alguno habrá que realmente disfrute con el cine introspectivo bielorruso...

Universidad Pontificia de Salamanca

II Diario: Camuflaje

No sé si es la verdad, pero el **estereotipo del friki** dice que son personas poco integradas en la sociedad o que a menudo tienen dificultades para integrarse o llevarse bien con las personas "convencionales".

¿Hasta qué punto es cierta esta afirmación?, ¿de quién vienen las dificultades, de ellos o de vosotros?...

En cualquier caso, dedicamos un diario a hablar de aquellos momentos en los que quizás habéis querido pasar desapercibidos entre los demás ¿os ha ocurrido?, ¿alguna vez habéis querido "no ser vistos como frikis"?, ¿o directamente "no serlo"?...

¿Cuáles son las razones principales para ello?...

¿Os ocurre a menudo, o es una sensación pasajera?, ¿o acaso nunca os ha ocurrido en ningún momento?...

¿En qué contexto suele ocurrir?, ¿en compañía de qué personas?...

¿Cuál es vuestra estrategia de camuflaje?, ¿de qué habláis?, ¿cómo actuáis?, ¿hacéis algo diferente?...

Y por el contrario, ¿alguna vez, estando con gente diferente os han dado ganas de ser aún más distintos?, ¿más frikis que nunca?...

Muchas gracias por vuestras palabras, me son de gran ayuda.

AlienQueen Panel Online Última edición: lunes, 21 de noviembre de 2011, 20:39

Como todo en este nuestro mundillo particular, creo que lo de que los frikis seamos personas poco integradas en la sociedad es un estereotipo. Somos personas normales y corrientes, ni mejores ni peores que los convencionales. Pero aquí creo que en cierta manera, la existencia del estereotipo sí que influye en la forma de relacionarse de los frikis con los demás. Y la dificultad en este caso viene por parte de ellos, porque (por mi experiencia) en el momento en el que alguien que no lo es se entera de que tú eres friki, cambia radicalmente la forma de tratar contigo. Como si de pronto dejases de ser una persona humana para convertirte en una especie de extraterrestre infantil que lee tomos con dibujitos y libros rarunos...

¿Cuando quiero pasar desapercibida entre los demás? Personalmente me gusta pasar desapercibida, supongo que es la timidez, pero no sólo en el sentido friki sino en general.
Centrándome en el no ser vista como friki, intento ser muy discreta en este sentido en mi trabajo. No ya con los compañeros de trabajo, de hecho prácticamente todos saben que soy friki y estoy orgullosa de ello (y esa "desvergüenza" la he ido ganando con los años, las cosas como son), sino más bien con los pacientes, los jefes y los médicos (soy enfermera). Dada la imagen general que tiene la sociedad de los frikis, prefiero no arriesgarme a que un estereotipo ponga en duda mi profesionalidad. Y lo cierto es que al trabajar con uniforme y utilizando lenguaje técnico es muy fácil no ser vista como friki.
Y lo cierto es que no tengo que hacer nada especialmente diferente a lo que hago normalmente, porque me suelo vestir siempre igual (sólo en verano visto más de frikilla, con camisetas originales y tal), y a menos que esté rodeada de frikis, no me sale hablar en argot y usando citas rarunas.

El caso contrario, el querer sentirme más friki que nunca... Creo que no se me ha dado todavía.

Universidad Pontificia de Salamanca

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 18 de noviembre de 2011, 22:17

Como dije en algún diario tiempo atrás, creo que eso es un estereotipo que tal vez fuera cierto antes, pero que se ha ido quedando tremendamente desfasado. Para mí, el único friki que realmente puede tener problemas sociales es el que es el friki precisamente por esos problemas: es decir, la típica persona tímida y retraída que prefiere la compañía del libro, el videojuego y el mundo fantástico al asco que tiende a dar el mundo real. No es que tengan dificultades por ser frikis, es que lo son porque se desenvuelven mejor en ese ámbito.

El friki que se disfraza de guerrero bárbaro y se lanza dando gritos sobre otro friki disfrazado de hechicero rara vez va a ser alguien poco sociable. Generalmente al contrario, no se cortará mucho a la hora de tratar con los demás, incluso si ellos le ven como alguien "raro" :P

Momentos en los que haya querido pasar desapercibido... No, creo que nunca. No me avergüenzo de mis frikadas y sé defenderlas todas. La mayoría de gente a mi alrededor lo ha aceptado y hasta disfrutado... y el que no, pues que le zurcieran :D

Por eso mismo, no tengo estrategia de camuflaje. También es verdad que no soy un friki "cantoso", puedo pasar por persona "normal" si no se habla conmigo mucho rato.

En cuanto a querer ser más distinto... Tampoco. Como mucho, alguna vez he querido tener el valor y el tesón de hacer cosas como el cosplay o el rol en vivo, pero no es por querer ser "especial" o llamar la atención entre personas que lo hacen, es porque son cosas que querría experimentar y me suponen un esfuerzo que me echa para atrás.

Eris Panel Online Última edición: viernes, 18 de noviembre de 2011, 18:52

La incomprensión hacia ciertos aspectos en los que nosotros ocupamos nuestro tiempo sí crea dificultades, pero hay personas que saben adaptarse a las circunstancias y ser un poco camaleónicas dependiendo del interlocutor con el que estén, y otras que no saben salir de su cascarón y que lo llevarán mal si tienen que tratar con alguien que no sepa nada del mundillo.

A mí por lo general me hace más ilusión ser percibida como friki que como alguien normal, porque así si hay algún friki puede directamente identificarte como uno. Pero la mayor parte del tiempo voy vestida como alguien normal xDD así que no resalto. Y en las conversaciones tampoco lo pongo sobre la mesa si no veo que haya un interés.
Hace poco en una clase de inglés hubo un profesor que por cómo iba vestida me preguntó si era gótica, pero me lo tomé casi como un cumplido y no como un señalar del dedo al friki. Como no lo soy, tampoco le pude decir que sí, pero me gusta el color negro y la estética, así que forma parte de mi armario. Lo que pasa es que soy un "espíritu libre" y no me adscribo a ningún tipo de filosofía ni a ninguna moda. Abusar de la elegancia del negro al final tampoco es bueno, así que mejor ir con algo cómodo normalmente y luego un día concreto ponerte un corsé por ejemplo. En fin.

Lo que pasa es que a mí realmente no me cuesta nada no ser percibida como friki, así que no tengo el problema de ocultarlo. Supongo que si fuese más evidente tendría problemas por ejemplo si busco trabajo, o en ámbitos concretos.

Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:50

Yo soy tremendamente sociable. No me cuesta nada ponerme a hablar con cualquiera, de cualquier cosa, o introducirme en ambientes nuevos. Me adapto perfectamente a las expectativas de mi interlocutor, y hablo con cada cual de

Universidad Pontificia de Salamanca

	aquello que creo que más les pueda interesar. De todo el mundo se puede aprender, quien menos te esperas puede aportarte algo especial, y hay que tener amigos hasta en el infierno, ése es mi lema. No me importa pasarme una tarde entera hablando con mi hermana y sus amigas de maquillaje y de ropa, o con un compañero de trabajo de sus anodinos planes de vacaciones. Hablo hasta de la biblia con los Testigos de Jehová que me tocan a la puerta. Pero esto es así porque hace tiempo que he encontrado gente con la que puedo compartir las cosas que con la mayoría de la gente no se puede. Puedo hablar con cualquiera, hasta con la persona más gris, porque sé que cuando quiera puedo llamar a un amigo y pasarnos dos horas al teléfono hablando sobre la etnología de los pueblos celtas, o tirarme hasta las seis de la mañana con mi grupo y unas cervezas discutiendo sobre cómo mantener caliente una muralla china hecha de pizza. Hace tiempo sí que intenté mimetizarme un poco, pasar desapercibida y aislarme, porque estaba harta de la banalidad y la mediocridad que me rodeaban, pero afortunadamente, ahora hasta eso puedo aceptarlo, porque sé que no es todo lo que hay en el mundo. Cuando no conocía otra cosa me rebelaba contra ello y me sentía mal por ser diferente, pero ahora comprendo mejor la necesidad de esa diversidad, que cada cual tiene lo que siembra y lo que escoje, y me parece perfecto que haya cuanta más variedad mejor, y cada cual lleve el estilo de vida que le haga más feliz, mientras no hagan daño a nadie y yo no quede atrapada en él. Siento la tentación de ser, no sólo "más friki que nunca", sino más exagerada, llamativa y radical, en todos los aspectos, cuando me encuentro con mi familia paterna. Supongo que es sólo que me caen todos tan mal que siento la necesidad de marcar la distancia, de diferenciarme de ellos cuanto más posible, y la forma en que lo manifiesto es exacerbando las facetas de mi personalidad, como mis aficiones frikis, que sé que más les molestan. Tomando conscientemente el papel de oveja negra, vamos.
	Komuro Panel Online Última edición: jueves, 17 de noviembre de 2011, 16:45
	No sé si es la verdad, pero el estereotipo del friki dice que son personas poco integradas en la sociedad o que a menudo tienen dificultades para integrarse o llevarse bien con las personas "convencionales". ¿Hasta qué punto es cierta esta afirmación?, ¿de quién vienen las dificultades, de ellos o de vosotros? Sí que es verdad que algunos frikis tienen problemas o les cuesta más relacionarse con la gente, pero con la gente en general, si les cuesta relacionarse les cuesta con todo el mundo, seas friki o no. No creo que esta afirmación se pueda aplicar a todos los frikis, como todo depende de cada persona. Aun así la tendencia de las personas a tener una mala impresión de los frikis hace que los frikis no tengan ganas de hablar con ellas. Si la gente dejase de mirarles de mala manera, como si estuviesen locos, seguramente serian tendrían más ganas y serían más capaces de relacionarse. **En cualquier caso, dedicamos un diario a hablar de aquellos momentos en los que quizás habéis querido pasar desapercibidos entre los demás ¿os ha ocurrido?, ¿alguna vez habéis querido "no ser vistos como frikis"?, ¿o directamente "no serlo"?** No recuerdo ninguna situación en especial, pero sí que recuerdo que alguna vez he tenido "miedo" porque alguien se enterase, pero ya digo que no recuerdo la situación concreta. Puede que fuese porque esa gente se estuviese metiendo con

Universidad Pontificia de Salamanca

	los frikis o algo así no sé. **¿Cuáles son las razones principales para ello?** Supongo que es el miedo a que te insulten, te marginen u otra cosa peor. **¿Os ocurre a menudo, o es una sensación pasajera?, ¿o acaso nunca os ha ocurrido en ningún momento?, ¿En qué contexto suele ocurrir?, ¿en compañía de qué personas?** La verdad es que no. Antes cuando era pequeño y no sabía del todo como era yo mismo y eso pues me pasaba más, pero hace tiempo que no me pasa, ya sé como soy y si a la gente no le gusta que se joda, así de fácil. En compañía de gnte que no respeta a los demás. **¿Cuál es vuestra estrategia de camuflaje?, ¿de qué habláis?, ¿cómo actuáis?, ¿hacéis algo diferente?** No tengo de eso, si sale el tema pus halo de lo que sé. Actúo de forma natural, me gusta como soy y me da igual lo que la gente piense de mí. **Y por el contrario, ¿alguna vez, estando con gente diferente os han dado ganas de ser aún más distintos?, ¿más frikis que nunca?** No. Es lo mismo de antes, me gusta como soy, no voy a cambiar por nadie.
	Katoren Panel Online Última edición: miércoles, 16 de noviembre de 2011, 10:06
	No es mi caso. Soy una persona muy sociable y con dotes de liderazgo (no lo digo yo, claro, lo dicen los que me rodean XDDDDD). No suelo tener dificultades para integrarme en cualquier sitio o con cualquier persona. Y del mismo modo, nunca he querido pasar desapercibido. Bueno, en alguna reunión de trabajo XDDDDDDD. Pero nunca he querido "no ser visto como friki". Si veo que el ambiente, la gente, el entorno, no está para frikismos, pues no los saco a relucir y punto. Pero si salen, los muestro. De hecho, he tenido que camuflar más veces mi homosexualidad que mi frikismo XDDDDDD Y tampoco me ha ocurrido lo de "pues ahora voy a ser más friki", lo veo como un poco "ganas de meter el dedo en el ojo". Si estás con gente no friki, pues no te pases... normas básicas de educación y convivencia...
	Tika Panel Online Última edición: lunes, 14 de noviembre de 2011, 22:44
	¿Hasta qué punto es cierta esta afirmación?, ¿de quién vienen las dificultades, de ellos o de vosotros?... en cierta en parte, no es que todos sean asi, mas bien unos pocos, pero son los que suelen destacar o los que suelen tratar de refugiarse en el frikismo, esas dificultades estan en las personas directamente, tanto en los que son poco integrados como en los que les recuerdan y humillan por serlo, no tiene nada que ver con que sean o no sean frikis En cualquier caso, dedicamos un diario a hablar de aquellos momentos en los que quizás habéis querido pasar desapercibidos entre los demás ¿os ha ocurrido?, ¿alguna vez habéis querido "no ser vistos como frikis"?, ¿o directamente "no serlo"?...

Universidad Pontificia de Salamanca

	alguna vez cuando estas de mal humor y alguien viene a tocar las narices, o cuando se creen que por ser friki no les vas a dar un tortazo ¿Cuáles son las razones principales para ello?...pues eso, estar de mal humor por lo que sea y venga el oportuno tocapelotas ¿Os ocurre a menudo, o es una sensación pasajera?, ¿o acaso nunca os ha ocurrido en ningún momento?... es mas bien pasajero ¿En qué contexto suele ocurrir?, ¿en compañía de qué personas?... mas bien cuando los que cuentan con compañia son los tocapelotas y tu no ¿Cuál es vuestra estrategia de camuflaje?, ¿de qué habláis?, ¿cómo actuáis?, ¿hacéis algo diferente?... hacerles ver que por hacer la gracia pueden acabar sin dientes, suele funcionar muy bien Y por el contrario, ¿alguna vez, estando con gente diferente os han dado ganas de ser aún más distintos?, ¿más frikis que nunca?... no mucho, se adaptarme, no necesito ser friki siempre ni hacerle saber a todos que lo soy, si la compañia es buena o mala, no cambiara nada ser mas o menos distinta
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 14 de noviembre de 2011, 00:04
	Las dificultades de comunicación vienen de la ignorancia ajena y de la ineptitud propia. Me explico, es problemático no tener nada de que hablar con alguien, porque no conoce nada de lo que nos resulta agradable. Por otro lado, es difícil que alguien se relacione con una persona que constantemente le habla de algo que no le interesa. Socialmente, además, es menos respetable aficionarse a los videojuegos que al ajedrez, aunque en ocasiones, ambos sean simplemente deportes mentales. Alguna vez he querido no ser visto como friki, no por vergüenza, si no más bien igual que Natalie Portman desearía ser vista como algo más que la reina Amidala, o la niña de León el Profesional. No sé, uno no es solo sus aficiones. No lo escondo, el error pertenece a un despiste, o a la simple idiotez ajena. No pretendo ser más friki que nadie. Me gustan los libros de rol lo mismo en presencia de un Jazzman, que en la mesa de rol. Hay un tiempo y un lugar para todo.
	Drakia Panel Online Última edición: domingo, 13 de noviembre de 2011, 23:23
	Hombre yo he disimulado mucho en temas como entrevistas de trabajo....organismos oficiales, (ir a pedir subvenciones para la asociación y cosas así) Es que de normal visto cómoda por así decirlo y paso mas desapercibida pero para mi ponerme elegante es ponerme un corpiño y una falda de terciopelo y tal, y evidentemente si voy asi a pedir trabajo lo mas normal es que me descarten solo por ser diferente. Es una gilipollez pero todos sabemos que es así, así que yo intento no desentonar demasiado para tampoco dar la nota, véase en bodas de amigos y cosas asi, que una cosa es darle un toque gótico a mi ropa y otra dar la nota delante de la gente. Pero de la misma forma que a mi abuelo por ejemplo no le gusta que lleve minifaldas cortas ni mucho escote y cuando voy a su casa voy mas tapada pero le da igual si llevo faltas con volantes o corpiños, solo que vaya

Universidad Pontificia de Salamanca

	tapada....Es lo llamado "saber estar". no se si me explico. Claro que me fastidia por ejemplo ir vestida "normal" y ir a una tienda friki o gótica y que me miren como si fuera una mundana mas que va a curiosear y no entiende del tema, o ver gente por la calle y que no me identifiquen como uno de los suyos porque no voy arreglada. Que claro tu puedes decir si si que yo tengo mucha ropa de esta y tal...pero te sientes como si te estuvieras justificando porque estás traicionando al "movimiento" yendo a trabajar con vaqueros y no estar todo el día metida en tu papel de alternativa.

III Foro: Reivindicaciones

III Foro: Reivindicaciones

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 23 de septiembre de 2011, 19:14

Quizás este tema no encaje perfectamente en esta sección dedicada a "los otros", pero vamos a hablar de ello de todos modos, pues lo considero muy importante:

El tema que me gustaría proponeros es el de las reivindicaciones.

¿Creéis que el fandom es un sector especialmente reivindicativo?, ¿qué temas son los que más les importan?, ¿existen reivindicaciones concretas por parte de este colectivo?, ¿alguna que unifique al fandom de manera especial?...

¿Qué opináis vosotros individualmente?, ¿hasta qué punto es importante manifestarse y luchar para cambiar la sociedad?...

¿Qué relación tiene el fandom con el movimiento **15M** (si tiene alguna)?

¿Qué relación tiene el fandom con el movimiento **ecologista** (si tiene alguna)?

¿Y con otros movimientos como el **antinuclear**, **antiarmamentístico**, **solidaridad con los más desfavorecidos**, **apoyo a personas con enfermedades, derechos de los animales**...?

¡Cantadme vuestras consignas, panelistas!

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Drakia Panel Online - domingo, 13 de noviembre de 2011, 23:14

Eso dependerá de la conciencia social de cada friki.

Por muy ecologista que seas si compras libros y comics dañas el medio ambiente, y ya hemos comentado antes que puede haber frikis de cualquier movimiento político porque es algo mas de aficiones que de otra cosa.

Cada uno barrera para su casa y luchará por lo suyo. Igual que yo puedo puedo ser antitaurina y prodefensa de los animales, que intenta reciclar algo aunque no sirva de nada y ser friki, lo puede ser alguien al que le chiflen las corridas de toros y destripar gatos por las noches....evidentemente si me entero actuare como considere...independientemente de que tengamos cosas en común y leamos los mismos cómics. Hay mucho friki pacifista anti armas, y hay mucho flipado de las armas y el airsoft. Es otro tema que no me parece incompatible con el civismo de tener aficiones comunes.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Tika Panel Online - lunes, 14 de noviembre de 2011, 22:42

¿Creéis que el fandom es un sector especialmente reivindicativo?, ¿qué temas son los que más les importan?, ¿existen reivindicaciones concretas por parte de este colectivo?, ¿alguna que unifique al fandom de manera especial?...
al ser por lo general un colectivo bastante joven , son especialmente reinvindicativos con todo tipos de temas, desde politica, derechos sociales y demás

¿Qué opináis vosotros individualmente?, ¿hasta qué punto es importante manifestarse y luchar para cambiar la sociedad?...
alguien tiene que hacerlo, y si no lo hacen los que se estan jugando su futuro, no lo hara nadie

¿Qué relación tiene el fandom con el movimiento 15M (si tiene alguna)?
ninguna en especial, luchar por los derechos y por lo que uno cree traspasa las fronteras del frikismo o no frikismo, o deberia hacerlo al menos

¿Qué relación tiene el fandom con el movimiento ecologista (si tiene alguna)?
alta tambien, quiza mas de hablar que de actuar, pero como todos los jovenes estan mas mentalizados sobre esos temas

¿Y con otros movimientos como el antinuclear, antiarmamentístico, solidaridad con los más desfavorecidos,apoyo a personas con enfermedades, derechos de los animales...?
alta tambien, quiza no estan especialmente involucrados en organizar esos movimientos, pero por lo general se apuntan siempre

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Katoren Panel Online - martes, 15 de noviembre de 2011, 18:09

Opino como Drakia.

Cada friki tendrá sus reivindicaciones, y será más o menos activo en la lucha.

No creo que haya ninguna reivindicación que ataña únicamente a los frikis.

En mi caso, comulgo con el 15M, los ecologistas (sin pasarse, que algunos soy demasiado radicales), antinuclear no (soy demasiado ingeniero XDDD), antiarmas por supuesto, solidario (tengo varios niños apadrinados) y socio de una protectora de animales.

Pero la verdad es que soy bastante pasivo... a medida que te haces mayor, reivindicas un montón desde tu cómodo sofá...

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 13:25

Ok! esto me resulta muy muy interesante, estoy deseando oir las opiniones de los demás... porque por ejemplo, en fases anteriores de la investigación, alguien mencionó que leer **Dune** le había hecho descubrir y abrazar fuertemente el ecologismo, también he visto en las noticias sobre el 15 M un montón de **consignas**

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis, el reivindicativo **Anonimous** se dirige al mundo tras una máscara de V de Vendetta y luego tenemos cosas como la **Starlight Fundation** en Australia, una asociación benéfica para enfermedades infantiles desarrollada por Stormtroopers...

Sin embargo, vosotros, decís que las reivindicaciones no son realmente una parte del mundo friki, que cada uno individualmente piensa o actua según lo que cree que es mejor, quizás sin dejarse llevar por la opinión popular... pero que no piden a los demás que actúen o que cambien su opinión.

Mmmmh... ¿entonces, en qué quedamos?, ¿podemos compatibilizar de alguna forma ambas afirmaciones?

¡Ahí os dejo el puzzle para que me lo resolváis!

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Katoren Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 16:38

Ok, esperemos a que hablen los demás.

Pero vamos, que yo no he visto muchas consignas frikis en el 15M. Muchas de "Mayo del 68" sí, pero frikis, frikis, no muchas, la verdad.

Lo de Anonymous es un golpe de efecto publicitario. Se identifica con el protagonista de "V de Vendetta", porque él también dice luchar contra el sistema, bla, bla, bla... y con la máscara mola más... pura propaganda...

Lo de la Starlight Foundation no lo había oído nunca, pero todo lo que sea ayudar a niños con enfermedades, cuando más divertido sea es mejor para los niños. Cada minuto que consigas que un niño se olvide de que está enfermo, merece la pena. Y si tienes que vestirte de payaso, de stormtrooper o de ewok, sea.

No es friki. Friki es vestirse de Stormtrooper con los amigos para fliparlo como un Stormtrooper de vacaciones por Hoth. Pero no es el uso que le da la Starlight Foundation.

Que los miembros activos de un colectivo reivindicativo empleen iconografía/estética friki para resultar más graciosos, llamativos o populistas no quiere decir que los frikis seamos todos miembros de algún colectivo reivindicativo.

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Eris Panel Online - miércoles, 16 de noviembre de 2011, 22:46

Creo que el colectivo friki por lo general es poco reivindicativo... quizás no solo son ellos, es toda la sociedad que actualmente tiende a ser muy pasiva. Mis padres siempre me han dicho que cuando ellos eran jóvenes se movían mucho más, protestaban, se interesaban por hacer más cosas, y que ahora nos ven un poco estancados y poco preocupados por el mundo en que vivimos, quizás es un síndrome del bienestar, que no necesitamos movilizarnos como hace décadas o que criticamos desde nuestros sofás pero no hacemos nada por evitarlo... y eso de criticar pero dejar las cosas como están es algo que se da mucho entre frikis yo creo. Porque en el fondo nuestras actividades son un poco externas a lo que la sociedad hace y podemos verlo de forma más crítica pero no creemos que podamos luchar contra ello. Como mucho nos mostramos orgullosamente diferentes al sistema tradicional y el resto... se queda

Universidad Pontificia de Salamanca

en agua de borrajas. Pero para mí es fundamental manifestarse y reivindicar, aunque reconozco que estoy tan poco acostumbrada a ello como cualquiera.

En cualquier caso últimamente sí que se protesta más, solo hay que ver la que se ha liado con el 15-M. No voy a decir que los frikis hayan tenido mucho peso en algo así, pero engloba a muchas personas universitarias y jóvenes y yo creo que el frikismo es mayoritariamente joven también y que la finalidad de mostrar el descontento por la política, la sociedad, la economía y querer otro sistema es parte de una reivindicación con la que personas un poco "fuera del sistema" se ven especialmente identificadas. La respuesta social a esas protestas ha sido muy amplia y muchos friki seguro que han acudido también, pero no diría que de forma significativa.

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Birgitte Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 14:25

No creo que tenga mucho que ver, me da la impresión que las reivindicaciones más comunes pasan más por el grupo de edad al que pertenecemos la mayoría, que a las aficiones que compartamos. Y es que hay movimientos muy amplios, como el 15M, con el que sí, muchos frikis están de acuerdo, pero por pura estadística, porque mucha gente se unió a ello. Igual que hay muchos frikis hay muchos estudiantes o muchos bebedores de café.

Al revés, noto que hay reivindicaciones sociales que en otros entornos son bastante populares y entre los frikis son muy minoritarias. Entre todas las chicas frikis que conozco hay feministas, pero no hay ni una sola feminazi, por ejemplo. También pienso que somo más dispersos, a ese nivel. Es decir, es evidente que las reivindicaciones tienden a asociarse entre sí. La gente que defiende el escepticismo científico tiende a ser partidaria también de la libertad religiosa, y los ecologistas suelen solaparse con los defensores de los derechos de los animales... Sin embargo, entre los frikis hay una mayor heterogeneidad en ese aspecto, supongo que en parte porque como grupo somos más heterogéneos, y en parte por esa cualidad de mente abierta de la que hemos hablado, que hace que tendamos a analizar más las cosas y no "quedarnos con el pack".

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Kramer Panel Online - viernes, 18 de noviembre de 2011, 22:06

Creo que Birgitte ha dado en el clavo con un detalle: nos pilla en el mismo "sector" de edades. Los jóvenes son más frikis, y los jóvenes suelen ser más reivindicativos. A partir de ahí, cada uno es una persona distinta. He conocido gente de todo tipo, y hay desde frikis ecologistas antitodo hasta frikis muy tradicionales.

Re: III Foro: Reivindicaciones

de Horologist Panel Online - sábado, 19 de noviembre de 2011, 01:03

No creo que un grupo selecto de aficiones sea el alimento perfecto para la cultura política de movilización. La única defensa que suele movilizar a un grupo de personas que habitualmente se identifican con algunas de las aficiones que se conocen como frikis es la libertad en internet (Y esta es una lucha política muy importante. Internet es el único medio de comunicación de masas que posibilita un diálogo Horizontal. Manuel Castells dice que son los movimientos más importantes de este siglo, aunque yo creo que exagera).

Universidad Pontificia de Salamanca

Véase las operaciones de Anonymous y su obvia referencia con 4chan.

En cuanto a movilizarse, en lo personal: Soy estudiante de ciencias políticas. Mientras que la mayoría de las revoluciones dieron lugar a sistemas de corte autoritario (Francia), o aristocracias con nombres demócratas (Inglaterra & Estados Unidos), las movilizaciones lograron que hubiese, al menos, sufragio universal.

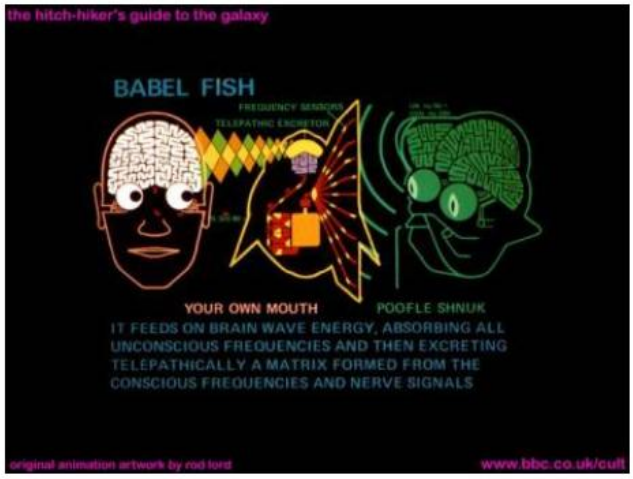
Las movilizaciones han sido vitales. No obstante, lo que antes era transgresión hoy no altera ni trastoca el sistema, así que hay que idear nuevas formas.

El fandom no tiene ideas compartidas, ni organización, ni medios de acción, no es un movimiento social, ni se articula entorno a ningún otro movimiento de forma colectiva.

OCTAVA SEMANA: EL LENGUAJE

19 de noviembre - 25 de noviembre

EL LENGUAJE



Octava semana: 19 de noviembre - 25 de noviembre

I Diario: El lenguaje
I Foro: Parloteando acerca de parlotear
II Diario: ¿Qué hay de los nicks?
II Foro: El humor

I Diario: El lenguaje

Esta semana comenzamos hablando del lenguaje friki y de las formas de hablar y expresarse.

¿Hay alguna forma de hablar típicamente friki?, ¿algún estilo de comunicación?, ¿cómo es?...

¿Se utiliza alguna jerga o argot?, ¿se usan palabras que una persona no friki jamás entendería?, ¿de dónde salen esas palabras?, ¿se utilizan palabras en otros idiomas y en ese caso en cuales?, ¿se utilizan palabras técnicas de algún tipo?

¿Es diferente la forma de hablar cara a cara que por escrito? ¿de qué depende?...

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Hablan diferente los frikis más jóvenes de los frikis mayores?, ¿se comunican diferente los frikis chicos y las frikis chicas?, ¿hay otras diferencias dignas de mención?...

Vosotros particularmente ¿cómo os gusta expresaros?, ¿os podrían reconcer como "un poco frikis" por vuestra forma de comunicaros?, ¿por qué?...

Algunas personas adaptan su manera de hablar dependiendo del contexto en el que estén (amigos, trabajo, familia...) en vuestro caso ¿qué tipo de lenguaje usáis en esos contextos?...

Venga, gente, escribiendo que es gerundio

Komuro Panel Online Última edición: viernes, 25 de noviembre de 2011, 11:49

¿Hay alguna forma de hablar típicamente friki?, ¿algún estilo de comunicación?, ¿cómo es?

Sí que existe una forma de hablar friki, se usan palabras que a no ser que seas friki no las entiendes. Muchas de estas palabras que se usan vienen de juegos de ordenador o de juegos de consolas. Yo tengo bastantes problemas con estas palabras porque no soy muy de videojuegos, así que no conozco casi ninguna... y cuando mis amigos se ponen a hablar no les entiendo nada y me toca preguntarles siempre que qué están diciendo. No es un lenguaje complicado de aprender, en mi caso es que no me apetece aprenderlo directamente, pero supongo que si me pusiese a ello en una semana ya sería capaz de hablar como mis amigos.

¿Se utiliza alguna jerga o argot?, ¿se usan palabras que una persona no friki jamás entendería?, ¿de dónde salen esas palabras?, ¿se utilizan palabras en otros idiomas y en ese caso en cuáles?, ¿se utilizan palabras técnicas de algún tipo?

Sí, por supuesto. Parece que me he adelantado y ya he respondido a esta pregunta en la anterior, pero aun así estas palabras salen de juegos de ordenador y consolas, de juegos de rol, y algunos casos de situaciones que vives con tus amigos, pero estas palabras normalmente solo las entienden un grupo muy reducido de personas. Las palabras técnicas pueden ser todas las relacionadas con el mundo de la electrónica, los ordenadores, etc. El inglés se usa mucho entre frikis.

¿Es diferente la forma de hablar cara a cara que por escrito? ¿De qué depende?

No creo que nos comuniquemos de forma distinta al hablar o al escribir, siempre encontramos la forma de decir lo que queremos y de escribir las cosas como las decimos.

¿Hablan diferente los frikis más jóvenes de los frikis mayores?, ¿se comunican diferente los frikis chicos y las frikis chicas?, ¿hay otras diferencias dignas de mención?

Los mayores tienen un mayor vocabulario friki, es lógico, tienen mayor experiencia, eso sí, siempre que sean frikis desde hace mucho tiempo, si no me imagino que hablaran de diferente manera pero por sus edades, no por su condición de friki, igual que mis padres hablan de manera distinta a la mía.

Vosotros particularmente ¿cómo os gusta expresaros?, ¿os podrían reconocer como "un poco frikis" por vuestra forma de comunicaros?, ¿por

Universidad Pontificia de Salamanca

	qué? No creo que a mí se me pueda reconocer como friki por mi forma de hablar, ya que no uso mucho lenguaje friki, más que nada porque no lo conozco bien. **Algunas personas adaptan su manera de hablar dependiendo del contexto en el que estén (amigos, trabajo, familia...) en vuestro caso ¿qué tipo de lenguaje usáis en esos contextos?** Con mis amigos hablo de una manera distinta que con mis padres o con el resto de adultos, con mis amigos hay más confianza, nos conocemos y tenemos mayor libertad para hablar como queramos y además de eso no somos mal vistos al no guardar un comportamiento determinado.
	Birgitte Panel Online Última edición: miércoles, 23 de noviembre de 2011, 15:05
	La mayor diferencia que yo veo entre el lenguaje coloquial entre frikis y el de cualquier otra persona, es que hay muchas referencias y comparaciones con cosas que todos conocen. Por ejemplo, cuando algo nos piden algo que nos gusta mucho puede que contestemos un "No, es mío, mi tesssoro...", o si vemos algo raro soltemos un "WTF!" en voz alta. Pero es algo normal, los médicos entre ellos también emplean expresiones que todos conocen para agilizar la conversación. Hay muchísima jerga friki, y cuanto más cerrado es el grupo y más bagaje tienen en común, más se usa. Otras expresiones, sobre todo las que vienen de libros, película o memes de internet, pueden ser bastante populares y estar extendidas de tal forma que prácticamente cualquiera puede entenderlo. Un "Usa la fuerza" o "Yo soy tu padre" ya es un chiste de cultura popular que sin embargo, puede considerarse "friki". Muchas expresiones vienen del inglés y otros idiomas (como el japonés, yo conozco a gente que dice "kawai" en vez de "qué mono"). Quizá éstas sí se usan más por escrito, no sé si será porque en persona dudas con la pronunciación correcta, o porque hay bastantes acrónimos. Que yo haya visto, las diferencias en el tipo de jerga vienen más por la edad y el tipo de aficiones que por el sexo o cualquier otra consideración. Hay cosas de las que sabe todo el mundo, pero otras que son más propias de lo que ha vivido una generación concreta... no hay muchos frikis de 40 años que hagan chistes de Pokémon, vamos. Mi forma de expresarme, según me han dicho siempre, es bastante rebuscada. No sólo hablo muchísimo, sino que además soy tremendamente prolija en detalles (ya te habrás dado cuenta. :P). Trato de adaptar mi lenguaje al de mi interlocutor, pero muchas veces empleo sin querer palabras o conjunciones poco habituales que no todo el mundo entiende, debido a que manejo un vocabulario que bebe bastante de la literatura, y hago muchas comparaciones sobre contextos y personas, que necesitan que tengamos una base común para entendernos. Cuando estoy con mi familia o en el trabajo procuro frenar el tipo de referencias que no captarían, pero no siempre es posible definir algo de otra manera, lo cual me obliga a explicarme y que me tachen de pirada. XD
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 21 de noviembre de 2011, 22:38
	Sin duda las aficiones frikis matizan el lenguaje que usan sus apasionados. Esto se destaca en gran medida, en las referencias. Es muy claro, por ejemplo, en Big Bang Theory. Hay muchos niveles en los que se puede entender la serie, y tratan de exagerarlo, pero en el fondo los guionistas saben de lo que hablan y alguien que no comparta aficiones con los personajes no lo entenderá tanto como quien sí. No es un estilo, son simplemente referencias. Igual que si un aficionado a la

Universidad Pontificia de Salamanca

	literatura bélica dice "Te acaban de hacer una pinza" en un contexto distinto al que se prevé para el término. Las palabras tienen orígenes tan variados como las aficiones lo son. Un aficionado al WoW conoce palabras que solo entienden los que están en su nivel de "compromiso" con el juego. Quizá un fanático de los cómics de Marvel ni le entienda. Yo mismo para hablar de emociones suelo decir "Todos tenmos un Peter Parker". No es una cuestión técnica, son simples referencias, es un uso del lenguaje creativo y que tiene su propia bibliografía y filmografía. Es diferente, las expresiones por escrito se escriben. Smileys, lo de "LoL". Muchas de estas expresiones de hecho se trasladan a lo Oral. No hay diferencias de mención entre frikis jóvenes y mayores. No al menos ninguna diferencia que siga un camino paralelo al hecho de que yo diga "Mola", mi hermano mayor dijera "Chachi" (y luego se adaptara), y mis padres "Estupendo". Yo uso muchísimas expresiones y referencias, aunque depende del contexto. En este mismo foro he usado una expresión en referencia a Descartes. Con gente que habla de Friends o de series uso "Ross-y-rachelear" para referirme a la dinámica de girar un argumento en el tira y afloja de una relación de índole romántica. Si mis compañías son de distintos ámbitos, probablemente se pueda ver que tengo muchos registros. En general suelo pasar de uno a otro según lo que sea correcto o más agradable para mis interlocutores.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 21 de noviembre de 2011, 12:43 Por supuesto que hay una forma de hablar típica de los frikis. Básicamente, consiste en hacer muchas alusiones a juegos de mesa, de rol, series o películas frikis. Hacer alusiones o directamente usar frases de esa serie/pelicula/juego. Ya hemos comentado algún ejemplo en el foro de la semana pasada. - Alguien no es majo, tiene 20 de CAR(isma) - No convences a la gente, te ha salido un crítico en "Habla Fluida" - Si alguien tiene que hacer algo difícil, le dices "usa la fuerza, Luke" - Si tienes que guiar a alguien, le dices "seguidme, conozco el camino" (final de Indiana Jones). De hecho, ni siquiera son frases hechas, preparadas de antemano. Si estás en modo de hablar friki, te "esfuerzas" en meter todos esos datos que tienes en la cabeza en las situaciones cotidianas. Hay gente que los mete muy por los pelos, y otros son auténticos maestros. Y claro, si ha quedado bien, la gente la recordará y la utilizará más veces. Y algo de argot, también. Sobre todo, palabras típicas de juegos de mesa, rol u ordenador. Casi todas vienen del inglés, y algunas se castellanizan. Por ejemplo, yo uso a veces el verbo "estunear", que viene del "stun" inglés, aturdir... Quizá el caso más extremo de esta castellanización (entre mis amigos) fue el verbo "suorsoplorizar", que viene de una carta de Magic que se llama "Swords to Plowshares"... ya ves XDDDDDD ¿Palabras técnicas? Bueno, si hablas de informática o telecomunicaciones, desde luego no te vas a cortar de meterlas. Por escrito se usa menos, por la falta de fluidez. Tardas más en escribirlo, y a veces puede que ni se entienda lo que dices, si está muy sacado de contexto y no estás tú con tus gestos y/o tono de voz para darle todos los matices. No veo distinciones entre la forma de hablar de un friki mayor. Quizá no entienda el "símil" que está usando el joven, pero seguro que el sentido sí. Chicos y chicas por igual, sin grandes diferencias.

Universidad Pontificia de Salamanca

	A mí, particularmente, me gusta expresarme como un friki. Me identifica y deja claro que lo soy, y que no me avergüenzo de ello. Pero claro, intento adaptarme a la gente. En el trabajo, apenas digo cosas frikis, aunque si salen, pues me pongo automáticamente en esa línea. Con los amigos, somos frikis todos y hablamos como tales, y con la familia, bueno, pues suelo estar más tranquilito... ahí no tengo necesidad de "hacerme el interesante" o "destacar".
	AlienQueen Panel Online Última edición: sábado, 19 de noviembre de 2011, 20:49
	Los frikis con los que yo me muevo sí que usamos cierto lenguaje "especial" por llamarlo de alguna manera. Básicamente solemos hacer citas de nuestras pelis o cómics o libros favoritos,t ipo "que la Fuerza te acompañe", "no sabes nada, Jon Nieve" o "soy el mejor en mi trabajo". Yo, personalmente, suelo responder con un "freak" cuando me hablan así (y me suelen responder con un "freak" cuando lo hago yo). Intentamos no usar nuestro argot cuando estamos rodeados de gente no friki, primero porque no te entienden y segundo porque te suelen mirar con una expresión de entre "no me entero de lo que me dices" y "¿eres gilipollas?". La gente con la que me muevo yo no es de usar argot en otros idiomas, pero me consta que entre los otakus se usa mucho el japonés (que desconozco). No sabría decir si es distinta la manera de hablar cara a cara que por escrito porque yo, personalmente, lo hago igual... ¿Que si hablan diferente los frikis mayores que los jóvenes? Igual ahora sueno un poco viejuna, pero la diferencia puede ser más o menos la misma que hay entre la forma de hablar de un adolescente con respecto a alguien más mayor; aunque creo que básicamente el argot es el mismo. Y diferencias entre chicos y chicas... tal vez el hecho de que ellas (porque entre este grupo de chicas no me incluyo) al tender más a ser otakus que ellos, su argot es algo más japonés. Yo particularmente tengo que estar rodeada de gente friki o tener mucha confianza con alguien para soltarme con mi argot y mis citas y mis "freak". Aunque creo que es un problema de timidez más de de frikismo. De hecho, cuando alguien que me ha conocido recientemente se entera de que soy friki, le cuesta creérselo... Y con esto te contesto también al hecho de adaptar la manera de hablar dependiendo del contexto. En mi casa y en familia, como somos todos un poco frikis, hablo con el argot friki. Con los amigos, pues dependiendo de si estoy con los frikis o con los que no lo son. Lo cierto es que me siento más cómoda hablando en friki, las cosas como son. Y en el trabajo... dada mi profesión (enfermera), casi mejor me corto un poco no vaya a ser que me tachen de loca y acabe ignresada en psiquiatría, jejeje.
	Kramer Panel Online Última edición: sábado, 19 de noviembre de 2011, 17:34
	Pues sí, sí que hay una forma de hablar típica. Hombre, no es tan reconocible como el habla de una región o el acento de un extranjero, pero sí que existe un argot y ciertos puntos comunes al expresarse. Hay muchas palabras que un no-friki no entenderá o no cazará si se ve envuelto en una conversación, pero claro, son generalmente palabras... "técnicas", por así decirlo. Si uno se rodea de músicos, no entenderá la mitad de cosas que dicen cuando hablan de una obra; del mismo modo los jugadores de rol van a usar muchos términos asociados al juego cuando hablen del mismo. Uno puede estar escuchando a jugadores de un MMORPG hablar de que "querían montar raid para una instance pero no tenían healer y faltaban dos horas para el mantenimiento del server" y sentirse mareado. Del mismo modo, si te rodeas de jugadores de Warhammer te podrá confundir escuchar cosas como "con odio y golpe letal haces chequear desmoralización a los caballeros del caos en una ronda de combate".

Universidad Pontificia de Salamanca

	La forma de hablar cambia cara a cara, sí, aunque eso no es exclusivo de los frikis. Cualquiera se expresa de manera distinta en el messenger o el facebook que en persona, aunque esa diferencia a veces sea pequeña. Otra cosa que se nota mucho en la forma de hablar de un friki, y que es la que más me delata a mí, son los comentarios, chistes y demás relacionados con el mundillo. A la hora de bromear, a veces un friki utilizará palabras y conceptos que no tienen sentido para alguien ajeno. ¡Como fingir escribir el nombre de un profesor en una Death Note, por ejemplo! En cuanto a cambiar de forma de hablar según el contexto... Sí, lo hago a veces, aunque no suelo necesitarlo. La familia es el lugar donde más a menudo me topo con ese problema. Pero generalmente lo único necesario es eliminar las referencias que no van a comprender, por lo demás hablo igual :P
	Breixo López García Última edición: sábado, 19 de noviembre de 2011, 15:09
	Bueno yo la verdad si soy sincero si que hablo de manera particular, y en cierta medida si que se debe al mundo frikeril. Y no porque tenga un argot propio que nadie mas pueda entender. Es que lo que me pasa sobretodo es que los podcast que escucho sobretodo de videojuegos tienen un argot muy particular y a veces chistes muy suyos, que sin querer los cojo y los introduzco en mi forma de expresarme lo cual hace que la gente que no lleve mucho tiempo conociéndome a veces se asuste. Simplemente por el que coño estas diciendo. Pero si nos paramos a pensar no es un argot en si, la verdad es que diría que no porque no suelo utilizar palabros del estilo troll, o muguel muy a menudo. La verdad es que no, suele salirme mas o menos sobre la marcha; por ejemplo palabro, que en mi particular idioma suele referirse a palabras que solo entendería un grupo reducido de gente y que suelen ser despectivas, pero claro puede ser que no este muy extendido o si se usa se use con otro significado. Y es eso en mi cabeza ciertas palabras tienen un significado que para otra gente no. Obviamente si que me suelo comunicar de forma distinta con mis amigos, mis muy amigos y en el trabajo y la escuela. Suelo utilizar tono informal con los amigos y muy pero que muy rara vez suelo estar usando ya un tono mas mio con amigos que no conozco de mucho, por así decirlo el tono ultrainformal de breixo es guardado para las ocasiones excepcionales (es decir el mas mio y personal). Luego esta claro que para el trabajo y clase suelo utilizar sin ningún problema el tono mas formal y es mas, muchos profesores aunque no les guste sigo tratándolos de usted.
	Eris Panel Online Última edición: sábado, 19 de noviembre de 2011, 14:30
	Los frikis estamos tremendamente influidos, en nuestra forma de hablar, por el inglés. Diría que también el japonés, pero eso es más específico de los "otaku" y por tanto menos generalizado (o al menos todavía). Esto no quiere decir que los frikis sean bilingües o conozcan perfectamente los dos idiomas, nada más lejos de la realidad... Aunque no sepan su significado, el uso de muchas palabras está generalizado y de hecho éstas en muchos casos se castellanizan para crear verbos o expresiones que no existen. ¿Por qué usar el inglés? Bueno, es evidente que todo el mundo lo usa cada vez más, es el lenguaje "común" universal. También es el lenguaje de la informática e internet, lo cual influye mucho y a nosotros especialmente. El caso es que las palabras que recogemos para utilizar en una conversación están muy relacionadas con foros o videojuegos, y pueden perder su significado original para adaptarse a nuevas situaciones. Por ejemplo el término "raid" que originalmente significa asalto, redada, bombardeo, nosotros automáticamente lo relacionamos con un MMORPG.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Yo creo que el hecho de que usemos más que casi cualquier otro colectivo palabras inglesas se debe a que nos servimos más de un lenguaje que no tiene correspondencia en castellano, mientras que para la vida cotidiana hay palabras en español para casi todo (aunque cada vez más se recurre a palabras extranjeras por la globalización). Pero no todo son palabras en inglés. También hay expresiones y palabras directamente inventadas, o adaptadas de palabras en castellano como la que acabo de poner en el glosario: "mazmorra". Es imposible que alguien profano lo entienda. En este caso, yo creo que tiene que ver con la imaginación y la fantasía; se crean mundos nuevos y en ellos se reutilizan palabras existentes dándoles un nuevo significado. Hay animales inventados, nuevas profesiones, hechizos, armas, etc etc. Y otro apartado en el lenguaje que puede resultar incomprensible es el de los productos directamente derivados del mundo friki. Estoy pensando por ejemplo en las Magic, en Warhammer, en los animes, y cosas así. Está claro que la forma de hablar cara a cara o por internet no es la misma. Partiendo de que le pasa a todo el mundo, pues siempre ha sido diferente el lenguaje escrito del lenguaje hablado, y ahora con las nuevas tecnologías además se crea un lenguaje muy propio... ¡aunque a veces puede pasar que reproduzcamos parte de ese lenguaje de internet en persona! Porque en internet se suele tender a la abreviatura, se usan emoticonos... de hecho conozco a gente que usa las abreviaturas de los emoticonos para expresarse: "hug" por ejemplo. O incluso yo en persona suelto de vez en cuando un "omg" y eso no solo cuando estoy con frikis, así que siempre me quedo con la duda de si han entendido algo o no xDD. Lo que pasa es que con el tiempo, al menos el lenguaje más propio de internet, se está generalizando. Muchas personas usan foros y demás, y no son frikis pero ya aprenden estas expresiones o palabras (trol, spam, etc, etc). Al final lo que queda son otro tipo de expresiones más específicas del mundillo, más crípticas o incluso los dobles sentidos (cordura para referirse a Cthulhu, y demás). A mí personalmente creo que no se me escapan, de estas últimas, en una conversación con alguien normal (familia, compañeros de universidad por ejemplo). De las de internet es más frecuente, sobre todo si hablo de internet propiamente dicho. Es que no debería ser un lenguaje friki sino de alguien que maneja esta herramienta... si no hay traducciones no te las puedes inventar.

TIKA

Esta semana comenzamos hablando del lenguaje friki y de las formas de hablar y expresarse.

¿Hay alguna forma de hablar típicamente friki?, ¿algún estilo de comunicación?, ¿cómo es?...
quiza con expresiones propias de sus videojuegos, series, comics y demas que otro que nos las conozca no entenderia, pero aparte de eso poco mas

¿Se utiliza alguna jerga o argot?, ¿se usan palabras que una persona no friki jamás entendería?, ¿de dónde salen esas palabras?, ¿se utilizan palabras en otros idiomas y en ese caso en cuales?, ¿se utilizan palabras técnicas de algún tipo?
algunas si se usan en otros idiomas ya que proceden de series, juegos y demas que son traducidos en diversos idiomas, a veces puede que si se usen palabras aparentemente tecnicas pero que resultan habituales para los frikis

¿Es diferente la forma de hablar cara a cara que por escrito? ¿de qué depende?...
depende mucho de la edad creo yo, y si le ha afectado mucho el lenguaje sms, bendito whatsapp sin limite de texto, ya no hace falta un codice para traducir los sms xD pero aun asi cambia bastante lo escrito a o hablado

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Hablan diferente los frikis más jóvenes de los frikis mayores?, ¿se comunican diferente los frikis chicos y las frikis chicas?, ¿hay otras diferencias dignas de mención?...
si son frikis de generos muy diferentes, seguramente no tengan demasiado en comun, pero tambien es cierto que los que tenemos un poco de sentido comun, no solemos usar palabras que no puedan entender los demas, bastante raro nos miran ya

Vosotros particularmente ¿cómo os gusta expresaros?, ¿os podrían reconcer como "un poco frikis" por vuestra forma de comunicaros?, ¿por qué?...
seguramente ante se me podria reconocer al oirme hablar con los demas frikis, pero hablando con "los normales" no hay diferencia realmente

Algunas personas adaptan su manera de hablar dependiendo del contexto en el que estén (amigos, trabajo, familia...) en vuestro caso ¿qué tipo de lenguaje usáis en esos contextos?...
eso eso, cambia mucho el lenguaje usado con la familia, los amigos, los frikis y el resto de gente, principalmente por que no creo que mi señora madre sepa que es el bankai o que si le hago un kame hame ha a un amigo que solo le guste la musica maquina se piense que es un coctel o algo asi

I Foro: Parloteando acerca de parlotear

I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - sábado, 19 de noviembre de 2011, 12:46

Seguimos hablando del lenguaje, más en concreto del lenguaje friki... pero ahora pasamos a la práctica y debatimos esas cuestiones que ya habéis perfilado en el diario.

¿Cómo hablan los frikis?, ¿qué estilo de lenguaje?, ¿hablan con seriedad o con humor, de forma técnica, de forma relajada, con abreviaturas...?

¿Se utiliza alguna jerga o argot?, ¿se usan palabras que una persona no friki jamás entendería?, ¿qué palabras se usan?, ¿de dónde salen?... ¡recordad añadir algunas al glosario!

Y a la hora de escribir ¿cómo suelen expresarse los frikis por escrito?, ¿postean, tuitean, comentan o reseñan de alguna manera particular, diferente a la de otras personas?

¿Hablan diferente los frikis más jóvenes de los frikis mayores?, ¿se comunican diferente los frikis chicos y las frikis chicas?, ¿hay otras diferencias dignas de mención?...

Explayaos, queridos panelistas ¡necesito mucha información!

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Drakia Panel Online - domingo, 20 de noviembre de 2011, 21:58

Yo diria que hablamos igual que el resto pero usamos algunos términos relacionados con los juegos que quizás un mundano no conozca. Podemos hablar con total seriedad y normalidad y convertir una frase en algo ininteligible. Salen de lso juegos o los cómics que leemos, como lo de perder cordura, ragear, ir de raid, dps, etc....

Si que podría llegar a diferenciar un gamer o un rolero por la forma de hablar o por algunas palabras usadas pero no lo llamaría jerga, usan muchos anglicismos, por lo

Universidad Pontificia de Salamanca

de siempre....los juegos online, videojuegos, libros, etc....están en ingles.

No se me ocurre mucho mas a ver si cuando aporten los demás estoy mas creativa.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Eris Panel Online - martes, 22 de noviembre de 2011, 17:08

No lo llamaría lenguaje pero sí un conjunto de palabras, una jerga que es propiamente friki y que provoca la incomprensión del resto de mortales xD o bien las miradas de extrañeza. Por ejemplo iba hoy en el metro hablando por teléfono y comentando cosas del Skyrim y me tenía que contener, porque si empezaba a hablar de cómo absorber almas en una piedra y luego con ella encantar armas, o de matar un dragón, lo mismo pensaban que estaba loca xDD.

Como decía en el diario son muy comunes los extranjerismos (inglés concretamente) y las abreviaturas. Probablemente por todo el mundo de los ordenadores y de internet, y en general por la influencia del mundo anglosajón en nuestro idioma, que cada vez es mayor y no solo en el mundo friki. Más que hablar de forma técnica, yo diría de forma muy específica, de modo que puede resultar bastante enigmático para los demás.
Si me tengo que poner aquí a hacer el recuento de las palabras que se usan no acabo, pero tampoco tienen por qué ser inventadas, lo que innova puede ser también el significado, como en una que acabo de añadir al glosario, que es tanque, y que si se lo dices a alguien normal nunca pensaría en otra cosa que no fuese un vehículo militar (supongo).

Algo reseñable que también apunté en el diario es el traslado de expresiones o formas de hablar que resultan propias de internet, a las conversaciones físicas. Por ejemplo para expresar algún tipo de sentimiento usar las abreviaciones propias de los emoticonos, o los acrónimos tal cual (omg, lol, etc). Yo creo que es bastante propio del mundo friki aunque supongo que solo en España, porque al ser expresiones comunes inglesas, allí estarán generalizadas (bueno, y aquí se estarán generalizando también, digo yo).

La diferencia de edad crea diferencias en la expresión, también entre frikis, que a lo mejor no están al tanto de los últimos términos incorporados, o de cosas de juegos nuevos, nuevas actividades más de jóvenes... no sé. Frikis chicos y chicas yo creo que sí hablan igual.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Horologist Panel Online - martes, 22 de noviembre de 2011, 22:47

DOVHAKIIIIIIIMMMM FUS RU DAH (Y ahora respondo algo coherente)

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Eris Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 17:12

Jajajaja, cuidado con los muebles, que lo has tirado todo :P

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Horologist Panel Online - martes, 22 de noviembre de 2011, 23:02

Universidad Pontificia de Salamanca

Los frikis hablan con casi todas las letras. En general, si pudiera aludir a una cualidad general, y tomada con el relativismo necesario que debe aplicarse a una generalidad, los frikis hablan bien. Es decir, a pesar de que he oído en un par de Jugadores de rol lo de "Me Mofo", normalmente los frikis conocen el significado de las palabras que usan.

Se pueden distinguir del colectivo que solo lee en lenguaje SMS, precisamente porque en general, las aficiones Frikis requieren Lectura.

Hay muchas palabras que se usan y son prestadas del inglés, entre los gamers, pero en general, lo que más se usa son las referencias. Intercalar en una conversación un "¿Que no Lisa, Que no?" es típico.

Las referencias que otras personas no entiendan, son las que no entenderán en última instancia, y salen de todas las aficiones que componen aquello que es "Friki" e incluso de aquello que no lo es.

Entre mayores y jóvenes, chicos y chicas, no hay mayor diferencia que aquella que se pueda encontrar en el común de la sociedad tal y como la conozco.

AAAH (Edito) Y creo que habría que mencionar el mito de hablar en élfico y en Klingon. Conozco gente que conoce palabras sueltas, y a veces las usa, pero no es ni mucho menos una generalidad. Yo no les entiendo nunca, ni les pillo las referencias a algo tan básico como el Silmarillion...

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Apache Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 11:39

Yo veo que entre el grupo de frikis afines a cierta afición si que usamos un lenguaje que tiene elementos que traemos de nuestras frikeces.

Por ejemplo, si llevo en el coche a alguien y es friki rolero o juega al WoW, no le digo, "Te viene bien que deje aquí?" en vez de eso le pregunto donde le "dropeo".

Otro ejemplo reciente… si tu equipo de futbol mantiene en el banquillo a un jugador que consideras importante, dices que te están "nerfeando" el equipo.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Eris Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 17:41

Lo de nerfear no sé si está en el glosario pero si no deberías ponerla :D que es muy buena.

En otro orden de cosas, bienvenido

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Birgitte Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 15:29

Cualquier tarea o afición que practiques habitualmente y tenga un vocabulario específico, deja su huella en tu lenguaje, y empiezas a extender palabras al lenguaje cotidiano. Términos sueltos, o expresiones de internet, de los libros o de las pelis creo

Universidad Pontificia de Salamanca

yo que tenemos todos. Lo que es más "friki" es que al compartir aficiones e interesarnos los mismos géneros, hay un vocabulario un poco más extendido tomado de ahí, que puede entenderse entre gente muy dispar. Hay cosas que se entienden bien o se sacan por el contexto ("Voy a una entrevista de trabajo, a ver si saco un crítico de carisma y me contratan") y otras que si no manejas la base a la que hacen referencia son inteligibles por completo (como lo que decían antes de usar palabras en klingon).

Estoy muy de acuerdo en que la mayoría de los frikis escriben bastante bien. Al menos los que yo conozco, usan menos (o nada) el lenguaje sms, y suelen tener buena ortografía. Algunos incluso mandamos sms con acentos y todo. A lo mejor es simplemente que yo conozco en su mayoría a frikis aficionados a la lectura, pero es algo que siempre me ha llamado la atención. En foros y redes sociales, aparte de eso, lo que los distingue es el tipo de cosas de las que hablan, más que el cómo lo dicen.

Diferencias... quizá. Las más claras las veo por edad, pero más que nada porque hay distintos referentes culturales, cosas que han vivido unos y otros no.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Eris Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 17:14

Siempre he querido mandar sms con tildes pero los móviles (o al menos el mío) solo deja poner la "é" xD.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Birgitte Panel Online - jueves, 24 de noviembre de 2011, 12:16

Mi móvil viejo era así, y acabé usando para el resto el acento grave francés. Desconcertaba un poco a la gente con los à é ì ò ù, pero mejor eso que nada. :P

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Falken Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 19:25

En este caso, como en muchos otros ya mencionados otras semanas, diría que hay tanta variedad como episodios de Dragon Ball hay: Un montón.

Cada cual dentro del mundillo habla como quiere; desde los mas cultos, que no perdonan ni una tilde, usando un lenguaje verdaderamente barroco en muchos de sus aspectos, hasta gente con la que casi te parece estar viendo la pantalla de tu móvil con un SMS abreviado al oírles hablar: Vergüenza ajena time!

Lo que si es cierto, y esto es algo que caracteriza al 90% de los frikis en general, son las referencias a la hora de hablar: Tal como habeis visto al inicio de este escrito, no todo el mundo usaria una referencia así tan libremente. Y no solo hablo de series de la tele...cosas mucho mas oscuras se han visto/oido. Pero vamos, a mi me encanta...le da muchísimo mas color al lenguaje.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Breixo López García - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 22:32

Universidad Pontificia de Salamanca

Es verdad que básicamente lo que hacemos los frikis, es coger de lo que mas conocemos (sean videojuegos, libros de rol, o simplemente series varias) coger parte de su jerga y utilizarla en casos habituales haciendo que la palabra gane acepciones.

Eso si para nada es una jerga propia, porque no tiene que ser entendida por todo el mundo friki, bueno me explico: Alguien que no tenga ni idea de wow, por muy friki que sea se le dice a un abusón eres un ganker, pues como que no lo entiende, o así mil casos mas... A lo que voy, yo no lo considero jerga porque sino debería ser entendida y utilizada por todos los individuos por igual.

Pero considero que ademas el friki de poseer ese vocabulario adicional, sabe de sobra cuando utilizarlo y como. Es verdad que a veces se abusa de el, pero otras se comprueba que a la hora de hablar el friki sabe también medirse. En que sentido, en que según la situación sabrá que registros utilizar.

Re: I Foro: Parloteando acerca de parlotear

de Katoren Panel Online - jueves, 24 de noviembre de 2011, 18:58

Ya siento contestar tan tarde, pero llevo una semanita de curro de las de "fuera de Madrid" que es un no parar...

Estoy de acuerdo con todo lo dicho. En general, el friki habla bien (como ha dicho Horologist, nuestras aficiones suelen necesitar Lectura, y eso se nota).

Jerga, jerga... no sé, suena como a algo organizado XDDD. Simplemente, al friki le gusta "demostrar" que es friki soltando ciertas expresiones, o comparaciones, o alusiones a series, libros o películas. Yo creo que es para identificar a otros frikis cercanos, pero un poco de esnobismo hay. De hecho, estoy convencido de que, si los friki queremos, los no frikis entenderían muy poco de una conversación nuestra XDDDDD

Y a la hora de escribir, pues lo mismo.

Los frikis mayores tienen las mismas inclinaciones a la hora de hablar que los jóvenes, pero posiblemente usen frases y cosas que algún friki joven no conozca, y viceversa.

TIKA

Seguimos hablando del lenguaje, más en concreto del lenguaje friki... pero ahora pasamos a la práctica y debatimos esas cuestiones que ya habéis perfilado en el diario.

¿Cómo hablan los frikis?, ¿qué estilo de lenguaje?, ¿hablan con seriedad o con humor, de forma técnica, de forma relajada, con abreviaturas...?
hablan con mucho sentido del humor e ironia, quiza los no frikis no sepan captarla, los mas nerd puede que si sean mas tecnicos, pero por lo general el friki comun habla bastante normal pero con sus "palabros"

¿Se utiliza alguna jerga o argot?, ¿se usan palabras que una persona no friki jamás entendería?, ¿qué palabras se usan?, ¿de dónde salen?... ¡recordad añadir algunas al glosario!

Universidad Pontificia de Salamanca

si, son palabras que proceden de sus series, juegos, comics y demas y que seguramente alguien no friki no entenderia

Y a la hora de escribir ¿cómo suelen expresarse los frikis por escrito?, ¿postean, tuitean, comentan o reseñan de alguna manera particular, diferente a la de otras personas? como todo el mundo supongo, con sus palabros particulaes, pero aparte d eso

¿Hablan diferente los frikis más jóvenes de los frikis mayores?, ¿se comunican diferente los frikis chicos y las frikis chicas?, ¿hay otras diferencias dignas de mención?... contestado mas arriba como las otras, no tengo mas imaginacion xD

II Diario: ¿Qué hay de los nicks?

Un tema que tiene que ver con el lenguaje, con los símbolos y con el tema anterior, la imagen personal, es el de los pseudónimos, apodos, o nicknames, nicks, para acortar.

Hoy me gustaría que me habláseis de esos nombres en clave pero ¡cuidado! sin revelar los vuestros más habituales

¿Para qué sirve tener un nick?, ¿en qué contextos lo utilizáis?, ¿con quién lo utilizáis y a quiénes llamáis por su nick?...

¿Cómo se elige el nick?, ¿en qué os soléis basar vosotros a la hora de encontrar uno?, ¿qué tiene que decir de uno mismo?...

¿Qué tipos de nick os llaman la atención en la gente?, ¿hay nicks que simplemente no se pueden usar?, ¿por qué?...

¡Ah! y explicadme también porqué habéis escogido el nick que utilizáis aquí en el Panel, que como sabemos, no es vuestro nick habitual.

Gracias ¡un abrazo!

AlienQueen Panel Online Última edición: viernes, 25 de noviembre de 2011, 05:40

Un nick es el alias con el que prácticamente todo el mundo se le conoce en internet (aunque el hecho de que en las redes sociales se use el nombre real (cosa que yo no hago, por ejemplo) está volviendo a relegar el nick a los frikis...). En mi caso uso mi nick única y exclusivamente en el mundillo de internet. De hecho, conocí una vez en persona a unos amigos por internet que me llamaron por mi nick en vez de por mi nombre y me sonó rarísimo... Llamo por el nick sólo a mis amigos de internet que lo tienen. Y sólo por internet. Si les he conocido personalmente, me nace más llamarles por su nombre que por el nick. Como si un nick fuera para ser escrito y no hablado...

Creo que hay tantas maneras de escoger el nick como personas que los usan. Yo escogí el mío habitual de una novela de ciencia ficción. Para no dar detalles, sólo diré que tiene un significado y que mi marido opina que me define a la perfección ^_^

Lo cierto es que no me he parado nunca a observar los nicks de los demás, así que no me llama nada especialmente la atención. Los hay más bonitos, más feos, más originales, más sosos... Tantos como personas. ¿Qué nicks no se pueden usar? Supongo que los que tengan un significado grosero, malsonante u ofensivo. Por razones obvias...

Universidad Pontificia de Salamanca

	A ver. La historia de este mi nick para el panel. Soy AlienQueen porque: a)Mis nicks vienen de la ciencia ficción. b)Estoy embarazada. Hay un xenoformo creciendo dentro de mi. Y como es de mi misma especie, soy la maldita Reina Alien. c)¡Mwajajaja!
	Katoren Panel Online Última edición: jueves, 24 de noviembre de 2011, 19:32
	Bueeeeeno, vamos a ver... Yo sólo he usado nicks cuando quería mantener el anonimato. Y de hecho, creo que es su única ventaja. Casi ninguno de mis amigos usa un nick (salvo el caso anterior, claro), y francamente, me moriría de risa si alguno le da por decir "llamadme XXXX". Otra cosa son los motes, claro. Esos te los ponen, que es diferente. En mi grupo sí usamos motes, porque nos conocimos casi todos en un colegio mayor y bueno, es lo que queda. Lo útil, recuerdos aparte, es que según usan el mote, o no, sé de qué me conoce la gente, y así los ubico (soy muy malo con las caras de la gente XD). Y hay un cruce entre los nicks y los motes: Los nombres de tus personajes en un MMORPG. En las quedadas que hemos hecho con la gente del juego, o mientras hablamos por Skype durante las partidas, nadie me llama por mi nombre (que se lo saben). Usan el de mi personaje... pero bueno, lo veo hasta lógico XDDD Cuando he tenido que elegir un nick, he pensado siempre en algún personaje que me guste de alguna novela o película, un poco desconocido, y que tenga relación (a veces) con el sitio o lugar dónde voy a usar el nick. No creo que digan nada especial de la gente... pienso que si eliges un nick que tenga que decir algo de ti, mal vamos: O tu nick es tan reconocible que esperas que sea tu carta de presentación, o es que vas de guay, o algo... no me fio de la gente que usa nicks como algo habitual. Ya te digo que sólo veo lógico su uso en casos de anonimato. Este nick, bueno... estaba hablando con mi hermano mediano sobre los libros que habíamos leído de pequeños, y salío "El Rey de Katoren", un libro de los de la serie roja de Barco de Vapor. Un chaval que tiene que pasar siete pruebas... buah, muy chulo... A la hora de hacerme el perfil, se me coló en la cabeza... ha sido el primer libro "friki "que he leído en mi vida (12 años???), así que me parecío apropiado. Elegí "Katoren" en vez del nombre del protagonista (Stach) porque se parece demasiado a una familia de "Canción de Hielo y Fuego" (Stark) y no quería contaminar la idea inicial XDDDDDD Lamento haber posteado tan tarde, pero llevo toda la semana en Alicante currando como una bestia... y la próxima va a ser igual
	Birgitte Panel Online Última edición: miércoles, 23 de noviembre de 2011, 15:54
	Para mí, un nick básicamente me ayuda a discriminar entre diferentes "ambientes" o tareas. Procuro que sea un nombre que diga algo de mí, o de mi actitud hacia el entorno en el que me estoy comunicando. Procuro separar, por ejemplo, mis intereses científicos de mi práctica religiosa, y empleo un nick diferente para foros de uno u otro tipo. Generalmente, si conozco a alguien por internet bajo un nick, sigo llamándolo por ese nombre ya siempre, a menos que me pida que no lo haga. Y es algo que me pasa con todos... no sólo en quedadas y cosas así, también me pasa con personas que han llegado a ser amigos íntimos y a los que sin embargo, sigo llamando por su nick del foro o del juego donde les conocí. Generalmente cuando elijo un nick, pienso en alguno de mis libros preferidos, o en

Universidad Pontificia de Salamanca

	personajes mitológicos, y me fijo en que me guste lo que significa (el sentido del nombre o el tipo de personaje que lo lleva), que tenga que ver ese sentido con el sitio en el que voy a emplearlo, y que suene bien. Me llaman la atención en otras personas los nombres de personajes que me gustan especialmente, los que tienen juegos de palabras hábiles, y los que son tan raros que se ve que tienen una historia detrás. Como usarse, se pueden usar todos, pero hay que tener en cuenta lo que eso dice de tí. Ponerte el nombre del dios supremo de un mundo en un foro sobre ese mundo puede parecer prepotente, usar palabras soeces o términos sexuales te encasillará como pervertido, y ciertos códigos (como el 88 de los neonazis) ya son conocidos por mucha gente y pueden causar polémica. El nick del panel me lo tuve que pensar, porque no tenía que parecerse a ninguno de los habituales, así que descarté la mitología, La Historia Interminable y Canción de Fuego y Hielo. Pensé en La Rueda del Tiempo, y de los dos personajes con los que más tengo en común, uno tiene un nombre similar a mi nombre real, así que elegí a la otra, Birgitte Arco de Plata.
	Eris Panel Online Última edición: martes, 22 de noviembre de 2011, 18:13 Por mi parte los nicks nacieron a raíz de frecuentar primero chats y después también foros. Te relacionas con personas que te conocen por tu nick, y luego si profundizas en esas relaciones y se convierten en tus amigos, puede ocurrir que sigan llamándote en persona por el nombre por el que te conocieron, aunque no sea el tuyo real. A mí me pasa con alguno de mis amigos más cercanos, que no me cabe en la cabeza llamarle de otra forma cuando le he tratado tantas veces por su nick. Bueno, en cuanto a la utilidad, en el mundo friki me parece algo básico. Porque nos gusta crear personajes, jugar al rol, a videojuegos, leer fantasía, desconectar de la realidad de alguna forma. Los nicks en un principio me sirvieron en un chat de rol para encarnar otros personajes y rolear con ellos, crear historias junto con otras personas. En los foros y otras partes de internet los nicks se generalizan porque lo que internet propicia es el anonimato, es poder mostrarte como quieres ser, igual que en la calle te vistes como quieres que te vean. El nick y el avatar son digamos el aspecto virtual de cada uno, y lo bueno (y a veces lo malo) es que se eligen libremente. Es algo que me parece tremendamente importante, al menos yo me fijo mucho en qué nicks -o avatares- escojo y qué nicks escogen los demás, precisamente por lo que dices de que cuenta algo sobre la persona que lo usa, porque lo ha elegido por algún motivo. Yo distingo entre varios tipos de nicks, por ejemplo los que se inspiran en algún tipo de obra (sacados de un libro, de una película, etc), o los que se inventan. Los que se toman de alguna parte pueden llamar la atención y forjar lazos con desconocidos... alguien que lleva un nombre derivado de tu libro favorito ya crea una complicidad, o te da la impresión de que puede tener más afinidad contigo... personalmente suelo evitarlos, porque me parecen poco originales, yo prefiero inventarlos o tomarlos de palabras de otros idiomas, etc. Los nicks que odio profundamente son de las personas que se limitan a poner su nombre real... no sé, demuestra una falta de inventiva o inquietud que me horroriza (a lo mejor no es por eso y se trata de un prejuicio), aunque también puede ser simplemente porque son personas poco familiarizadas con ordenadores/internet. También depende bastante del lugar donde te registres, porque puedes crear un nick para ese lugar (un foro de música, o uno de libros...). En los foros de rol donde estoy el nick lo condiciona el personaje que llevo, con lo cual tengo múltiples. También suelo poner uno nuevo a cada personaje de MMORPG que creo, de modo que las personas que jueguen conmigo me conocerán por ese nick. Con el tiempo la inventividad se acaba (xDD) y cada vez más suelo reciclar los nicks o reiterarme en los que más me gustan, digamos que hay uno o dos que considero ya míos personales, parte de mi identidad como sería también mi firma. A veces no

Universidad Pontificia de Salamanca

	te los puedes poner porque alguien ya los ha cogido (¬¬), pero en general cuando he inventado mis nicks, ese problema no suele ocurrir. El que he escogido para el Panel es uno de mis nicks poco habituales, que uso en un foro de rol general (no para una partida concreta aunque sí lo usé para un personaje de Vampiro Mascarada). Lo cogí del griego antiguo, idioma que me encanta y que tuve ocasión de estudiar un poco en bachiller, y me interesa por su significado: Discordia. Me parecía una personificación poderosa, en la antigua Grecia se tomaba como una diosa menor que solía ser origen de unas cuantas desgracias o desacuerdos. Sé que tiene una connotación negativa, como también pasa con uno de mis nicks más habituales, pero me gusta la polémica, el ir contra las normas (al menos teóricamente, es una forma de rebeldía un poco extraña xD).
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 21 de noviembre de 2011, 22:48
	Un nick es un Mote, más o menos. A mí mucha gente me ha llamado por mi nick, por estar en un contexto donde mi nombre fuera demasiado común. Yo mismo conozco a gente por su nick en persona, no por su nombre (Entre los Góticos, o la gente que se ha conocido por internet ocurre, y en el mundo de la música o del dibujo...). El asunto es que el Nick lo suele elegir uno, a diferencia del Mote. El nick se elige, o se puede elegir por razones muy diversas, en mi caso suele ser en gran medida introspección, se suele referir a algo que me gusta, a una experiencia vivida, o a algo que opino de mí. Y todo ello compuesto en metáfora para que resulte estético. Los Nicks me llaman la atención cuando llevan una referencia sutil que puedo captar. Me gustan por ejemplo los juegos de palabras que aúnan muchas ideas. No hay ningún nick que no se pueda usar, así en términos absolutos. Mi nick surge de una experiencia pseudo reciente. Hace 6 meses me dejó mi novia. Era una chica algo problemática pero a mi lado su ánimo había mejorado y se había estabilizado. Al final me dejó por otra persona. Esto era la segunda vez que me pasaba con la misma chica, y me había pasado con otras, así que me comparé a un Relojero. Cojo una pieza de arte estropeada, y me apasiono tratando de ver qué funciona mal, arreglando las piezas y entendiendo los mecanismos. Al final, queda una pieza preciosa, y resulta que viene un señor, paga, y se lo lleva. La cosa siguió con que estuve con varias amantes, y no me decidía por ninguna al principio. Hasta que uno de los días en los que más cerca me sentí de la que ahora es mi concubina (me distancio como puedo de novia porque es una pareja liberal, y porque no tengo buenas experiencias con las novias) me enteré de que su nick era "Sandclock", que significa Reloj de Arena. Así que lo consideré una señal y empecé a usar una versión de este mismo nick que no revelaré.
	Breixo López García Última edición: domingo, 20 de noviembre de 2011, 14:35
	Bueno yo suelo llamar por su nick aunque conozca a la gente después en persona, a aquellas que conoci primero via internet jugando a juegos por steam o en chat o mmo. No es que tenga muchos colegas que consiga por esas vías, pero si es verdad que los que tengo no me sale el nombre me sale el nick. La verdad es que nick sirve para algo así a mi parecer, para poder tener opiniones y poder comentar cosas de una forma que sin la impersonalidad que da el nick no lo harías. Es algo así como tu salvaguarda hacia otras personas que no opinen como tu. Yo la verdad nunca vi nicks que no se pudieran utilizar, la verdad es que no se

Universidad Pontificia de Salamanca

	porque pero yo utilizo mas bien pocos, y cuando lo utilizo casi siempre es el mismo brec o breci0 porque suenan a como me llamaba mi hermano cuando era peque, se que no es nada friki como un spock23 o algo así, pero la verdad es que creo que un nick tiene que ser algo que te caracterice al 100% y basarlo en una serie seria básico

TIKA
¿Para qué sirve tener un nick?, ¿en qué contextos lo utilizáis?, ¿con quién lo utilizáis y a quiénes llamáis por su nick?...
es la señal de identidad, como te conocen en foros, juegos online, chats, redes sociales en las que no te guste dar tu nombre real.... a veces se convierten en un mote tan valido como cualquier otro

¿Cómo se elige el nick?, ¿en qué os soléis basar vosotros a la hora de encontrar uno?, ¿qué tiene que decir de uno mismo?...
puede ser por una coña personal, por algun personaje, o que simplemente te parezca molon

¿Qué tipos de nick os llaman la atención en la gente?, ¿hay nicks que simplemente no se pueden usar?, ¿por qué?...
los nicks currados, en cambio lo de juan21, morenita19 y mierdas asi no suelen transmitir nada, no hay nada que no se pueda usar realmente

¡Ah! y explicadme también porqué habéis escogido el nick que utilizáis aquí en el Panel, que como sabemos, no es vuestro nick habitual.
He escogido Tika por aquello de que soy igual que Tika Waylan de Dragonlance y mis amigos (chicos) tienen la coña de que como soy pelirroja y con pecas como ella, pues soy ella y se empeñan en que mate bichos sartén en mano XD

II Foro: El humor

II Foro: El humor

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - sábado, 19 de noviembre de 2011, 12:47

Si hablamos de lenguaje y comunicación frikis no puede faltar que hablemos de humor ¿no es así?

¿Cómo es el humor friki?, ¿en qué se basa?, ¿qué tipo de humor es?...

¿Hasta qué punto pensáis vosotros que es importante en el mundo friki?

¿Existen chistes que sólo un friki entendería?, y por el contrario ¿hay cosas que divierten a la gente en general y a vosotros no tanto?, ¿qué tipo de cosas?...

¿Dónde encontramos ese humor friki?, ¿en qué soportes: físicos, audiovisuales, chistes que se cuentan en el boca a boca...?

¿Qué son los memes?, ¿es algo exclusivamente friki o que a todo el mundo le hace gracia?...

Pues nada, se plantea un tema divertido, ahí lo tenéis.

PD: ¡Ojo! aunque no hay diario para el tema del humor, espero la colaboración de tod@svosotr@s

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: El humor

de Drakia Panel Online - martes, 22 de noviembre de 2011, 23:23

pues no se si tendremos mucho sentido del humor pero parece que no queremos hablar del tema.

Aunque sea un poco obvio voy a intentar abrir el tema un poco.

Tenemos muchos chistes internos relacionados con los juegos, Perder cordura....por ejemplo...o tonterias de las partidas, pero aunque haya algunos chistes genéricos, en mi entorno la mayoría suelen ser mas "privados" anécdotas de las partidas que terminan trascendiendo. Podría poner algún ejemplo pero seria demasiado largo de explicar toda la historia para que le veáis la gracia a "Isuerida" (por ejemplo) o cosas del World of Warcraft. Cosas de Big Bang, del señor de los Anillos....Son cosas que probablemente solo un friki comprendería la ironía, y otros que quizás sean de uso mas genérico gracias a las películas o así.

ahora hay mucho humor en webs como la de cuanta razón, visto en facebook y cosas así y siempre estará el bizarro 4chan pero para ese hay que saber inglés por lo menos.

Re: II Foro: El humor

de Apache Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 11:33

Bueno voy a estrenarme con el tema del humor.

En mi caso creo que los temas más importantes a la hora de hacer bromas privadas, comentarios y demás es con el tema del rol. Viendo una película o cualquier cosa, comentar lo mal que le ha salido una tirada de lo que sea a un personaje si hace algo absurdo en una película.
Otro tema últimamente es el de sacar frases de juego de tronos, hacer referencias al invierno, a las pelirrojas, a los gemelos incestuosos y cosas por el estilo.

Creo que es cosa mas bien privada y a comentar entre los amigos frikis habituales. No creo usar esos comentarios y ese humor con gente de mi edad más "normal". Y muchas veces son propios de ese grupo y de la actividad que compartimos, por ser ya cosas muy locales de esta o aquella partida de rol.

Por otro lado, para mi el humor es importante a la hora de interpretar mis personajes. Sea por mi forma de ser o por lo que sea, mis personajes tiene un gusto y tendencia al humor negro y al bizarrismo total y a sacar punta a las situaciones en las que se meten.

Re: II Foro: El humor

de Birgitte Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 16:44

Creo que sí hay un humor específicamente friki, pero igual que hay chistes específicos de físicos, de aparejadores o de informáticos. Lo que pasa es que da más juego porque hay muchas cosas en el mundillo friki con las que hacer humor, desde las parodias hasta las referencias. El mundo del rol, por ejemplo, es una fuente inagotable de anécdotas, chistes privados y expresiones nuevas. Y hombre, yo no

Universidad Pontificia de Salamanca

diría que el humor fuera importante como si fuese una cacterística indispensable, pero sí que los frikis que conozco suelen tener un gran sentido del humor y hacer chistes y bromas incluso sobre ellos mismos, no sé si porque son personas de mente abierta, o porque se han acostumbrado ya a los estereotipos y los emplean como motivo de chanza.

Hay chistes que cuesta entender incluso siendo tú también friki, porque son muy concretos, y también los hay que no hace falta entender el contexto para que te hagan gracia y puede pillar cualquiera. Del humor del resto de la gente no puedo opinar, porque el mío es bastante raro, pero siempre que pillo un programa de humor en la tele sólo me hacen gracia el 1% de los chistes, así que no sé si son ellos o soy yo. :P

Por supuesto, hay muchísimos chistes frikis por internet. Los carteles desmotivadores son un género en sí mismo ya, igual que las viñetas de memes o el subtitulado creativo, pero también hay humor en todos los demás ámbitos. Hay chistes que dependen absolutamente del formato (algunos trending topics como #turismobisbal, o ¿habéis probado a contar un chiste de html de viva voz? pierde toda la gracia) y otros que cuando te das cuenta te lo has encontrado en un tweet, una viñeta, dos carteles y varios comentarios de Facebook.

Los memes (los de humor, supongo, no como en la teoría de Dawkins) pudieron empezar como algo friki (si mal nor ecuerdo, el primero fue el Trollface y surgió en 4chan), pero ahora mismo sólo hay que ir a Cuanto Cabrón y ver los comentarios para darse cuenta de que ya se han puesto de moda lo suficiente para que cualquiera los entienda, y los chistes que se hacen con ellos cada vez más van de situaciones cotidianas.

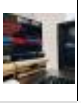
Re: II Foro: El humor

de Eris Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 17:30

El humor friki se basa en referencias a todo lo que manejamos habitualmente... de hecho yo hay humor friki que ni entiendo ni me hace gracia, y otro que sí, depende de cuál conozca o me guste más. Si me sueltan alguna frase de Padre de familia, alguna coña de Star Wars, por lo general me quedaré con cara de... "¿y a mí qué?" xDD pero si me leo las "famosas últimas palabras" o los chistes sobre los clanes de vampiro cambiando una bombilla me puedo morir de risa (y que a otro le dé igual). En ese sentido los profanos van a encontrar nuestro humor -igual que pasaba con el lenguaje- críptico y por tanto cuando no entiendes un chiste porque no sabes de qué está hablando, no te hace gracia, es normal. Sin embargo yo no tengo nada en contra del humor corriente... como todo hay preferencias, pero me puede hacer reír igual o más un vídeo en Youtube que una broma friki.

Los frikis suelen ser bastante ingeniosos... se sacan chistes del boca a boca, o se leen por internet, o son vídeos, o en tu grupo de amigos, o cosas que tú sueltas normalmente... no sé.

En cuanto a los memes estoy poco iniciada en el tema, pero creo que es algo de 4chan y cosas así, que se ha ido extendiendo y no solo al mundo friki, sino a los internautas en general. No sabría decir mucho más xD se lo dejo a los expertos.



Re: II Foro: El humor

de Falken Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 19:35

Universidad Pontificia de Salamanca

Humor friki? Puff...esto diria que ya es mas dificil. Muchisima gente dentro del fandom tiene como el máximo exponente del humor al humor británico: Monthy Python, Enano Rojo, Terry Pratchett, Rowan Atkinson en "Blackadder"...

Y no les falta razón! Pero luego hay cosas como series de humor autoreferenciales, coñas sobre coñas, etc. Un lio de pelotas, vamos.

Personalmente es uno de los aspectos que considero mas únicos dentro del mundillo. Digno de un estudio como este, por ejemplo :P

Re: II Foro: El humor

de Birgitte Panel Online - jueves, 24 de noviembre de 2011, 12:26

Cierto, cómo no me acordé antes... aunque yo creo que Terry Pratchett va más allá del humor británico y sí que se puede definir como humor propiamente friki. A lo mejor más en los primeros libros, que tenían más componentes paródicos, pero incluso después, ha dado con un estilo que para mí ya es un referente en sí mismo, vamos que ya oyes un chiste o un juego de palabras por ahí y "te suena a Pratchett".

Re: II Foro: El humor

de Horologist Panel Online - miércoles, 23 de noviembre de 2011, 22:50

El Humor friki se basa en los mismos mecanismos que el resto del humor. No obstante se diferencia en los elementos que lo componen. Las referencias y lo chocante, o lo que resulta absurdo, tienen distintos significados cuando lo que se conoce o los elementos que se manejan de forma habitual son distintos.

También se distinguen en el abuso de los términos o en la sutileza en su uso distintas categorías de humor con elementos frikis. Por ejemplo 4chan ya se cachondea del uso que hacen los españoles de los Memes. Todos los personajes de los cómics graciosos que relevan situaciones comunes usan un meme para cada viñeta, y para cada personaje. Esto se debe a que la gente no conoce su origen ni su significado en gran medida.

El humor es muy relevante para todo aficionado a lo friki. Las aficiones han de ser divertidas o entretenidas así que el humor forma parte del núcleo. O así lo veo yo.

Sin duda hay chistes crípticos que solo algunos aficionados a X o Y afición friki entenderían. Pero es que de hecho hay humor que solo una mesa de rol específica entenderá.

Las cosas que le hacen gracia a la gente en general le hacen gracia a lo general de la gente. Y somos gente. Otra cosa es que si se hacen chistes con aficiones que son compartidas por uno, no hagan gracia estas bromas. Pero en este caso se distinguen por ser bromas en relación con una afición específica, no por ser generales frente a la especificidad de las que tienen componentes frikis.

Un meme es una unidad básica de transmisión cultural. Parte de una teoría que recoge elementos del difusionismo en antropología. Se manifiesta de muchas formas, y las que se conocen mayoritariamente suelen ser imágenes que automáticamente van asociadas con un sentimiento, un significado y en general que representan simbólicamente una vivencia o mensaje.

Universidad Pontificia de Salamanca

Un meme no tiene porqué hacer gracia, pero es específico de la persona que admite acepta y asimila la unidad cultural de conocimiento que representa. Así que si un meme es supuestamente gracioso, solo quien lo conozca reirá.

Para conocer un meme no hace falta ser friki, no está englobado en las aficiones que son consideradas como tales. De hecho no sé si Richard Dawkins (Autor de la teoría)tenía nada que ver con el fandom.

Christopher Poole, que es el Admin de 4chan, y que trabaja mucho con Memes, es probablemente un friki por sus intereses,aficiones, y hobbies, pero da conferencias en universidades como Yale en Estados Unidos porque el tema de la transmisión de información cultural en símbolos o imágenes es mucho más relevante que un chiste, aunque los chistes sean un uso genial, respetable, y del que personalmente hago mucho uso.

Re: II Foro: El humor

de Katoren Panel Online - jueves, 24 de noviembre de 2011, 21:03

Generalmente, es humor en forma de chiste, o de "puntillitas" graciosas a alguna situación o comentario. Es un humor que usa a personajes, frases, ambientes, razas, colores, mundos, dioses, situaciones extraídas de libros, pelis, juegos o series frikis.

No es especialmente importante, sólo es una faceta más del mundillo...

Un no friki no debería entender el chiste nunca. Si lo entiende, no es humor friki. Una cosa es que el chiste hable de un tema friki, y otra que sea humor friki. Un chiste sobre "El Señor de los Anillos" lo puede entender cualquiera:

- "¿Cómo se dice camarero en élfico?" Éldelbar

O sobre superhéroes:

- "¿Dónde cuelga Superman la capa?" En super-chero

Pero yo, al menos, no considero a eso humor friki. Son chistes para todos los públicos. Pero si profundizamos y hacemos un chiste sobre elfos y gaviotas, enanos y oro, batman y robin a oscuras, el número 42, el peso de un pato o cosas así, el no friki no verá la gracia por ninguna parte. De hecho, no sabrá ni de qué hablamos. Los juegos de rol también son fuente inagotable de situaciones graciosas que recordarás y contarás a tus amigos frikis, pero que los no frikis no entenderán.

Por el contrario, el humor no friki, que no requiere de "conocimientos especiales", es perfectamente entendido por los frikis. Que te haga gracia o no, ya es un tema de cada uno XDDDDDD

Soportes, los habituales. Sigo pensando que, en el tema del humor, la viva voz es fundamental. Algo en internet (xkcd, por ejemplo), y algunos libros (ya comentados por Falken y Birgitte, el gran gran gran Terry Pratchett).

Los memes, a mí, no me parecen humor. Son unos clichés bastante sosos, la verdad... Y no son frikis. Los he visto usar en un montón de contextos no frikis, sin perder parte de su "gracia".

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: El humor

de Breixo López García - viernes, 25 de noviembre de 2011, 18:49

En el humor friki creo que es el único humor que coge todo lo visto y por haber, desde lo mas genralista de páginas de cuanto cabron o similares, hasta cosas mas personales que por entender solo entienden un 4% de tus amigos, pero ese cuatro por ciento les parece mágico el chiste.

Yo creo que lo mas importante del humor friki mas de donde viene es como se ejecuta, muchas pero que muchas veces, las coñas serán ataques casi personales a uno mismo mas que hacia los de mas. Y creo que aunque el resto del mundo puede tener este tipo de humor tambien, es menos descarado y usual, que en la comunidad friki.

NOVENA SEMANA: SÍMBOLOS, ÍCONOS, MODELOS E ÍDOLOS

I Foro: Símbolos e Íconos

I Foro: Símbolos e Íconos

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - sábado, 26 de noviembre de 2011, 09:39

Una diana azul blanca y roja, una A cruzada dentro de un círculo, un esbástica, una cresta, un determinado apretón de manos, la bandera de jamaica ... cada movimiento sociocultural tiene sus símbolos ¿pero cuáles pueden adscribirse en el caso del fandom?...

¿Existen símbolos genuinamente frikis?, ¿cuáles son?, ¿qué representan?, ¿de dónde salen?...

¿Los utilizáis a menudo?, ¿de qué manera?, ¿dónde se encuentran?...

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Hay algún símbolo que defina el frikismo universalmente?, ¿alguna consigna que unifique el fandom?, ¿o algún tipo de símbolo para diferentes divisiones del fandom?...

¿Qué significan estos símbolos?, ¿qué representan?, ¿por qué esos y no otros?, ¿qué tienen de especial?, ¿cómo una determinada cosa se convierte en un símbolo o icono del mundo friki?...

¡Ojo! En este contexto, un símbolo puede ser muchas cosas: un dibujo o logotipo, una frase, un animal, una persona o personaje que se ha convertido en ícono del movimiento friki, un determinado gesto o saludo, unos colores... ¡No os olvidéis de ninguno! Y sobre todo, explicadme cuál es su **significado**.

Para que yo entienda bien-bien a qué símbolos os estáis refiriendo (y para evitaros largas descripciones), me podéis ayudar añadiendo imágenes o links a imagenes que ilustren claramente de qué estáis hablando.

Por favor, sacad todo lo que se os ocurra sobre los símbolos, y no olvidéis añadir entradas al glosario si os sentís inspirad@s... imuuuchas gracias!

Una persona o personaje también puede convertirse en un símbolo dentro del fandom, muchas veces los llamamos "íconos" ¿Qué personas o personajes son los íconos, o representantes del mundo friki por excelencia?, ¿por qué ellos?, ¿cómo han llegado a ostentar ese papel?

¿Utilizáis o hacéis referencia a esos símbolos e íconos a menudo?, ¿de qué manera?, ¿en qué ocasiones?...

Tengo muchas ganas de leer vuestras opiniones sobre este tema. Un saludote!!

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Katoren Panel Online - domingo, 27 de noviembre de 2011, 13:40

Yo creo que los símbolos frikis surgen de las distintas series, libros, pelis, etc, del fandom. Son iconos usados en esos entornos. El símbolo de algún superhéroe, el escudo de la trifuerza de la saga Zelda, las setas de Mario, los emblemas y símbolos heráldicos de Canción de Hielo y Fuego, los símbolos de la Rebelión y el Imperio en Star Wars... Se usan para identificar tus gustos y preferencias, pocas veces van más allá.

Yo no suelo utilizarlos, más allá de llevar alguna que otra chapa en el bolso. Y ya digo que, en mi caso, sólo sirven para indicar que soy aficionado a esa serie, libro, peli.

No creo que haya ningún símbolo para definir el frikismo a nivel universal. Si tuviera que pensar en uno, sería el dado de 20 caras, típico de los juegos de rol, que son, casi con toda seguridad, una de las más importantes manifestaciones del frikismo. Tampoco creo que haya símbolos para las distintas divisiones del fandom. Si eres otaku, pues llevarás símbolos sobre series y personajes manga, pero no creo que haya ningun símbolo que represente indiscutiblemente a los otakus...

Dentro de su ámbito de origen, esos símbolos pueden ser cualquier cosa... pero fuera, creo que pierden significado y sólo representan que eres friki. Si llevo el símbolo de "Shinigami Sustituto", quiere decir que me gusta la serie de anime

Universidad Pontificia de Salamanca

"Bleach", no que sea una persona dedicada a enviar fantasmas al más allá...

Para convertirse en símbolo, supongo que es suficiente con que sea algo sencillo de ver (como casi todos los símbolos del mundo), algo que no deje lugar a dudas, y que sea relevante en su ámbito de origen.

En cuanto a personas que sean un símbolo dentro del fandom, yo me quedaría con Stan Lee, que revolucionó el mundo de los superhéroes, con Tolkien (aunque Martin esté a punto de desbancarle) porque sus obras han sido el referente de toda la fantasía, y con Gary Gigax, que inventó los juegos de rol.

Y no se me ocurre más de momento... ¡pero seguro que los demás aportan más cosas! ¡Estaré atento! (otra semana en Alicante currando, ains...)

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Horologist Panel Online - martes, 29 de noviembre de 2011, 01:07

Creo que es difícil establecer un patrón de unión. Existen símbolos, claro, pero ninguno que revele una coherencia interna del grupo. Son solo el emblema de diversas aficiones como comenta Katoren.

Los símbolos solo se usan como referencias, y se integran en los patrones de comunicación, que es el medio a través del cual se comparten aficiones.

Los símbolos se escogen por su pertenencia emblemática a una afición que te resulta importante, o esencial. Pueden representar muchas cosas, pero en gran medida lo que están diciendo es que tienes gusto por la obra de la que sale el símbolo, o por la actividad de la que se extrae el mismo.

Durante un tiempo, el "xD" fue muy característico de un segmento o colectivo de personas con determinadas aficiones, pero ni siquiera entonces englobaba a todos los frikis, y ya de aquellas acogía a gente que no era especialmente aficionado a la subcultura a la que nos referimos. Hoy con la expansión de internet, xD ya no tiene sentido como emblema.
Yo hago referencias verbales a las imágenes, lemas, y símbolos transmisibles cuando dialogo. Pero tampoco le atribuyo un papel especial, suelen ser referencias cómicas, o comparaciones.

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Drakia Panel Online - martes, 29 de noviembre de 2011, 17:48

¿Existen símbolos genuinamente frikis?¿cuáles son?, ¿qué representan?, ¿de dónde salen?...
Hombre yo creo que si hay comics y series genuinamente frikis los símbolos que aparecen en ese tipo de cosas los asimilamos como nuestros. Como bien han dicho, yo llevo chapas, camisetas y bolsos de mis series favoritas, posiblemente otro friki sepa que si llevo el escudo de Hufflepuff pueda deducir el tipo de carácter o de personajes que me gustan.

¿Los utilizáis a menudo?, ¿de qué manera?, ¿dónde se encuentran?...

Yo llevo simbología friki en mayor o menor medida a diario pero no es que la

Universidad Pontificia de Salamanca

necesite para vivir, es mas bien que forma parte de mi forma de ser y de vestir. Ya dije hace un par de semanas que llevar algún tipo de simbolo te permite reconocerte por la calle con otros frikis afines y quizás "molar" o "fardar" delante de ellos por decirlo así jejeje

¿Hay algún símbolo que defina el frikismo universalmente?, ¿alguna consigna que unifique el fandom?, ¿o algún tipo de símbolo para diferentes divisiones del fandom?...

Estoy de cuerdo con símbolos como el dado de rol, la señal de batman, Darth Vader, V, hay grandes sagas y mucha variedad el símbolo redondo ese de Naruto....una pokeball volvemos al tema de la variedad, hay tantos símbolos frikis como sub-aficiones frikis

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Katoren Panel Online - miércoles, 30 de noviembre de 2011, 19:31

Muy de acuerdo en lo de "molar" y "fardar". En el fondo, hay algo de eso. Nos gusta que alguien reconozca nuestros símbolos...

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Breixo López García - viernes, 2 de diciembre de 2011, 17:23

Si ciertamente lo de mostrar símbolos tiene algo de eso de querer mostrarle al resto de lo que somos conocedores o nos gusta conocer. Me vais a perdonar la expresión, pero a mi hay veces (no siempre y recalco lo de no siempre), que me recuerda a algo tan simple como "Vamos a medirnos las pollas (claro esta de forma figurada)", en plan haber que tu sabes que yo no se, o viceversa.

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Eris Panel Online - martes, 29 de noviembre de 2011, 18:40

Símbolos frikis supongo que hay muchos, y precisamente por la variedad tampoco existe algo que nos unifique verdaderamente a todos. Es que el frikismo es más juntar individualidades que un colectivo unido por la misma bandera, por decirlo así, de modo que encontrar algo tan propio como un peinado, un lema o una imagen es imposible, también por lo que decíamos el otro día de que no nos consideramos una tribu urbana.
De tener que escoger algo, yo diría que el dado de más de seis caras como se ha sugerido podría ser una buena idea, aunque ni en el número de caras nos íbamos a poner de acuerdo (xDDD).
Qué más símbolos... el anillo único del Señor de los Anillos a raíz de la fiebre de Tolkien que produjo un boom del mundo friki con las películas; la V de Vendetta o su máscara que se usa también en otros contextos pero que representa ese ideal de libertad frente a la tiranía, la rebeldía del pueblo; el pulpillo verde que representa a Cthulhu que está asociado con la monstruosidad pero que suele ser usado con dosis de humor (por ejemplo para inventar partidos políticos, o como peluche), el "Winter is coming" como típica frase sacada de la casa Stark de Juego de Tronos, los símbolos de la Alianza y la Horda del WoW como una forma de mostrar tu pertenencia a uno y otro clan, el ankh usado por la Camarilla en el juego de rol de Vampiro, etc etc.
Más que una filosofía detrás, lo que muestras si llevas este tipo de símbolos es que

Universidad Pontificia de Salamanca

eres friki, que te gusta una determinada cosa. Como decía Drakia, fardas un poco o te identificas delante de los demás como fan de algo.

Para saber cuáles son los símbolos frikis es muy útil fijarse en las camisetas que venden en las tiendas frikis, porque suelen ponerse en ellas todo tipo de logos y símbolos del mundillo. De todas formas yo me decanto más por las imágenes complejas o las palabras que por los símbolos...

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Katoren Panel Online - miércoles, 30 de noviembre de 2011, 19:18

Lo de los partidos políticos va por esto, ¿no?

Vota Cthulhu

La verdad es que el lema es espectacular XDDDDDDDDDDDDDDD

Esto me recuerda a esta otra pegatina que vi para coches, versionando el "pez" cristiano-evangélico...

La verdad es que Cthulhu es, ahora que la gente ha escrito más, uno de los símbolos más frikis, creo yo...

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Eris Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 17:28

:D

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

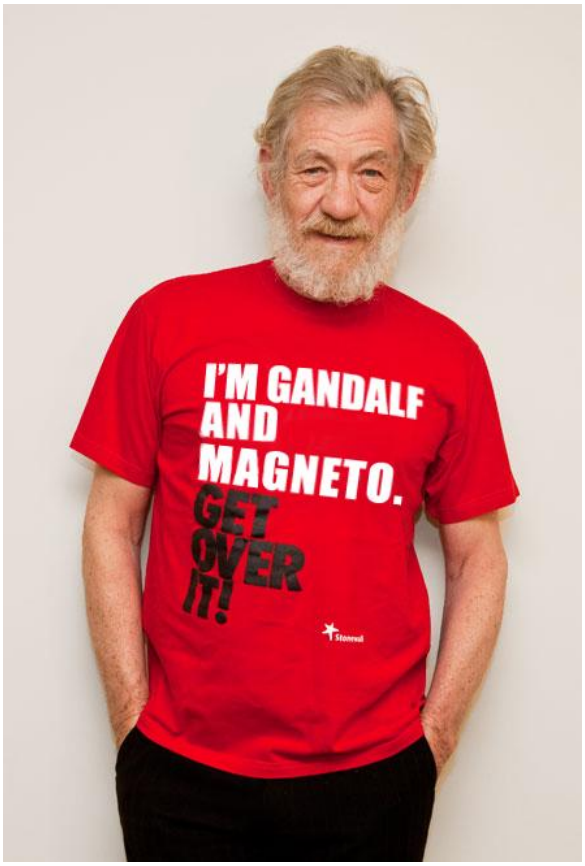
de Birgitte Panel Online - miércoles, 30 de noviembre de 2011, 13:26

Creo que estamos todos más o menos de acuerdo en que la heterogeneidad es muy grande para encontrar un símbolo que lo englobe. Pasa lo mismo que con el vocabulario, que habrá quien te vea con determinada camiseta que sólo ponga un dibujo o unas siglas y, por conocer a qué hace referencia, entenderá el "mensaje" que se pretende transmitir, pero para otros no significará absolutamente nada.

Los símbolos que más se han generalziado han sido los que han aparecido en películas, no sé si por su carácter eminentemente visual o por su mayor difusión. La S de Supermán, el saludo trekkie, el Anillo Único... pero la verdad es que no se me ocurre ninguno que se pueda considerar universal o siquiera común a la gran mayoría de frikis.

En cuanto a los iconos... mis amigos y yo tenemos una conversación recurrente que consiste en "Actores que han entrado en el Olimpo Friki", definiéndolos como actores que han interpretado a más de un personaje emblemático, como Harrison Ford (Han Solo, Indiana Jones, Deckard), Hugo Weaving (Elrond y el Agente Smith), o, por supuesto...

Universidad Pontificia de Salamanca



Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Katoren Panel Online - miércoles, 30 de noviembre de 2011, 19:29

Hugo Weaving también ha hecho Priscilla... friki, friki, friki XDDDDDDD

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Falken Panel Online - jueves, 1 de diciembre de 2011, 13:48

Sobre este tema poco puedo aportar ya que no se dijera con anterioridad, pero puedo decir que personalmente soy un enamorado de toda la simbologia friki habida y por haber; encontrar cualquier referencia a esta hace que algo por dentro me salte de alegría.

Sobre el por qué de este fenómeno, diría que en general nos recuerdan los buenos momentos que hemos pasado viendo esa peli/jugando a ese juego/etc. Aunque sea de una manera inconsciente, claro.

Oir tonadillas del Zelda en la peli de Scott Pilgrim (una de las diez mil referencias que tiene esa peli) me gustó muchísmimo, por ejemplo.
Es mas, diria que toda esa película en sí es una oda al mundillo gamer y freak en general.

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Breixo López García - viernes, 2 de diciembre de 2011, 17:34

Universidad Pontificia de Salamanca

Yo solo quería subrayar lo que ya se dijo en varios post, y es la idea de como los símbolos sirven para reconocer a diferentes tipos de friki simplemente a simple vista.

Ya que aunque el friki en el sentido de entablar una conversación o relación, en estos símbolos tiene un aliado muy poderoso. Ya que en mas de una vez, empezamos conversaciones con gente que no conocemos de nada, sea en la clase, el trabajo, o en un bus, porque le vimos cierto símbolo que reconocemos. Es como una herramienta para saber de que hablar en la mítica conversación de romper el hielo, y que no sea sobre el tiempo.

Re: I Foro: Símbolos e Íconos

de Kramer Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 20:14

Hay muchos símbolos genuinamente frikis... Tal vez más que en la mayoría de otros ámbitos. Cada serie, novela o juego tiene su simbología propia. Dentro de la ficción representan algo, pero fuera simplemente te identifican con un fanático de esa afición.

A mí me pirran los símbolos, aunque como el mercha suele ser caro o difícil de encontrar, tiendo a llevar poca cosa encima. Algunas chapitas en la mochila, eso sí

No se me ocurre un símbolo universal. Supongo que el frikismo es tan amplio que no hay nada que pueda realmente englobarlo todo. Un friki del anime no se sentirá nada identificado por algo que tenga que ver con el rol...

En cuanto a por qué unos y no otros... Normalmente es por lo que simbolizan, por su presencia en la ambientación, por el personaje o facción a la que pueda caracterizar... Más de un fanático de Death Note llevará algo con este símbolo encima:

http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0e/DEATH_NOTE_L_wallpaper.jpg/800px-DEATH_NOTE_L_wallpaper.jpg

...bien porque es característico de la serie, o bien porque le gusta el personaje que se esconde tras esa inicial.

En cuanto a los iconos, pasa como en cualquier ámbito. Igual que los futboleros pueden reverenciar a Cristiano Ronaldo, los frikis pueden adorar a Meñique de Canción de Hielo y Fuego, o a un actor concreto que suela hacer papeles frikis (como la maravillosa Summer Glau, por poner un ejemplo que toca mi corazoncito) o que sea muy conocido por uno en concreto. Tal vez uno de los más emblemáticos sea Leonard Nimoy, Spock en Star Trek. Hasta los que, como yo, nunca hemos visto la serie, le reconocemos al instante :P

I Diario: Mis ídolos

Más o menos aclarada ya la simbología friki y sus peculiaridades, pasamos a hablar del tema de los ídolos, desde el punto de vista de cada uno.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por favor, en este diario háblame de cuáles son tus ídolos en el mundo friki:

¿Qué personas o personajes de este mundillo admiras más?, ¿de quién eres fan?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más te gusta de ellos o ellas?...

¿Hay algo en lo que te gustaría parecerte a esas personas o personajes?, es decir ¿los consideras de alguna manera un modelo a seguir o al que aspirar?, ¿en qué sentido?, ¿alguna vez te preguntas qué harían ellos en tu situación?, ¿te sirven de cierta inspiración para la vida?...

Háblame de esos ídolos, cuéntame un poco de su historia y su contexto, cuáles son sus virtudes y sus defectos (si los tienen)...

¿Cómo expresas tu admiración a esas personas o esos personajes?, ¿tienes fotografías o dibujos de ellos?, ¿coleccionas objetos relacionados?, ¿utilizas sus nombres como nick alguna vez (por favor no seáis muy explícitos con este detalle)?, ¿les apoyas de alguna manera?...

Por último, nombra algunos de tus ídolos de otros contextos (música, historia, cine...) y haz una pequeña comparación con tus ídolos del mundo friki, ¿qué tienen en común?, en resumen ¿qué tipo de cosas valoras en alguien para considerarle tu ídolo?

Y recordad que un ídolo puede ser de cualquier sexo, edad, o planeta natal.

Os leo!

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 20:22

En el caso de personas, no soy muy de tener ídolos. Puede ser un fanático de la obra de alguien, ya sea como actor, escritor o cualquier cosa, pero realmente seré un seguidor de su obra, no de esa persona como modelo a seguir o algo por el estilo. Hay artistas que me encantan, como H.P. Lovecraft, que en su vida personal no eran especialmente modélicos... Más bien todo lo contrario. Por eso tiendo a separar entre la persona y su obra, y aunque me considero fan de mucha gente, nunca es en plan "adolescente lanza-bragas que quiere casarse con el actor que hace de su vampiro favorito".

Con los personajes es distinto, hasta cierto punto. Puede llegar a gustarme mucho un personaje de ficción, igual que lo hacen personas reales o personajes históricos... Puedo estar de acuerdo con su forma de ser o pensar, y sentirme en cierto modo identificado. En esos casos, sí que pueden llegar a inspirarme.

¿Qué puede hacer que un personaje sea mi ídolo? No lo sé. Probablemente que sea único, capaz de pensar por sí mismo y de ir contracorriente, de no dejarse llevar por lo que digan los demás, de ceñirse a unos ideales. Que sea complejo, especial, diferente. Lo que me atrae en cualquier persona, básicamente.

Es curioso, pero tiendo a ser ferviente admirador de los "malos" de las historias. No del clásico villano de opereta, claro, pero un personaje "malvado" profundo, realista y elaborado, con cuyas motivaciones pueda sentirme identificado a veces, puede llegar a llenarme mucho. A veces, son una via de escape. ¿Quién no ha pensado alguna vez en tener una Death Note, como Yagami Light, y usarla para escribir el nombre de criminales y personas que no merecen vivir, acabando así con sus vidas? Incluso aunque acabe pasando como con el personaje, y el poder corrompa, uno no puede evitar sentir cierto cosquilleo...

Breixo López García Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 17:55

Si yo entre en esto del mundo friki de forma mas fuerte, fue leyendo comics, y

Universidad Pontificia de Salamanca

ademas como todo el mundo comencé con mortadelos a una temprana edad, y luego tintines, pero fue con el cómic americano de las dos grandes Marvel (creadora de spidermanes, y x-men) y dc (creadora de batman y supermanes) cuando me di cuento esto que tengo yo con los comics se puede considerar friki.

Pero si te digo la verdad fueron estos superheroes con sus valores con ciertos toques proyankis en mayor o menor medida, los que me metieron en el mundillo friki, para ya después no querer salir. Y es que la verdad, vinieron a mi como agua de mayo, ahora con ya mis 24 años y echando la vista atras, fueron esos valores los que en parte me construyeron como soy. Ya que estuvieron en una parte de mi vida muy importante que fue el comienzo de la adolescencia, y donde perdi una gran figura como es la figura paterna, por las razones que fuesen mi padre durante aquella época como todas la venideras, pasaba poco tiempo en casa, y menos dedicandoselo a mi y a mi hermano.

Eso hizo que no me quisiese alejar de esos comics y de esos valores, ya que eran los únicos que con lo que podía aportar mi madre tenía de forma directa, luego claro estaban otros factores amigos y demas. Pero fueron casos mas concretos como ese Spiderman que siempre me sacaba de mis días tristes (porque le vía que aunque a él las cosas le salieran mal seguia luchando , "este punto llego a ser tan descarado que al saber que un examen de la facultad me salia mal esa noche leia todas las historias de spiderman que podía"), eses X-men que como mutantes que eran siempre estaban buscando su hueco en la sociedad los que me hacia seguir en la lucha de buscarlo yo tambien. Y mucho mucho mas, tambien tengo entre mis favoritos a batman, por como se construye todo apartir de la perdida y no de la felicidad.

Vamos que para mi los símbolos de los cómics era mi sustento moral en muchos casos. Luego claro tendría otros como son la guerra de las galaxias, o videojuegos como perfect dark, o zelda, pero estos ya no lindan tanto con sentimientos personales. Sino que son mas bien símbolos porque en ese momento, cuando los jugue, o vi las películas me marcaron de una forma que no llego ni a vislumbrar.

La verdad es que para mi todo es un símbolo, cada cosa en este mundillo tiene significado para mi, desde juego de tronos al cual llegue tarde pero que para mi tiene el símbolo de: "mira brei... a lo que llegaste tarde por no hacer caso a tus amigos".

Asi que para no alargar mas esto solo comentar que yo a todo lo que me aficiono, soy consciente muy en lo profundo de mi ser de porque lo soy, o dejo de serlo. Otra cosa es que no se lo cuente a nadie, por ejemplo lo que significan para mi los comics no lo sabe ni mi madre y eso que tengo la casa petada de ellos, gastándome lo que me gasto cada mes imagínate.

Bueno destacar antes de acabar, que no soy psicólogo y mucho menos de uno mismo, asi que todo lo dicho aquí debe cogerse con pinzas, porque puede ser poco profesional mi acercamiento a uno mismo.

Komuro Panel Online Última edición: miércoles, 30 de noviembre de 2011, 18:15

¿Qué personas o personajes de este mundillo admiras más?, ¿de quién eres fan?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más te gusta de ellos o ellas?

En mi caso admiro mucho a los mangakas en general, aunque dentro del mundo de los mangakas hay varios que me gustan muchísimo. Me parece increíble la forma que tienen de dibujar y de hacer las historias, soy capaz de estar leyendo horas y horas por sus historias y dibujos.

Varios de mis mangakas preferidos son Shunya Yamashita, mu gusta mucho a forma que tiene de dibujar, hacer a los personajes más reales que otros mangakas

Universidad Pontificia de Salamanca

	pero sin dejar de ser fantásticos. http://animeartbooks.net/autor/91-shunya-yamashita/ Otro es el mangaka que escribe y dibuja Gantz, Hiroya Oku, sus historias están llenas de sangre, sexo y muchísima ciencia ficción. http://www.gantz.net/ Y por último mi favorito Eiichiro Oda, escribe One Piece, mi manga preferido, me gusta mucho su forma de pensar, lo demuestra en su historia y por eso estoy tan enganchado. http://www.onepiece.com.au/grandline/ **¿Hay algo en lo que te gustaría parecerte a esas personas o personajes?, es decir ¿los consideras de alguna manera un modelo a seguir o al que aspirar?, ¿en qué sentido?, ¿alguna vez te preguntas qué harían ellos en tu situación?, ¿te sirven de cierta inspiración para la vida?** Me encantaría dibujar como ellos, no dibujo muy muy bien pero más o menos me defiendo jajaja. No los considero un modelo a seguir la verdad, me gusta mucho lo que hacen, pero no lo considero como un modelo que yo quiera seguir. En cambio hay veces que sus obras me han inspirado en algún momento de mi vida, sobre todo One Piece, los ideales que aparecen en esta historia los comparto. **¿Cómo expresas tu admiración a esas personas o esos personajes?, ¿tienes fotografías o dibujos de ellos?, ¿coleccionas objetos relacionados?, ¿utilizas sus nombres como nick alguna vez (por favor no seáis muy explícitos con este detalle)?, ¿les apoyas de alguna manera?** Expreso mi admiración hacia ellos leyendo sus historias y viendo sus dibujos. No tengo Posters ni nada de ellos mismos pero si de sus obras, tengo un poster de Gantz y dos de One Piece, además de Gantz estoy comprando la colección de manga. No utilizo sus nombres como nicks, ya que el que uso me lo pusieron mis amigos o lo he creado yo mismo. **Por último, nombra algunos de tus ídolos de otros contextos (música, historia, cine...) y haz una pequeña comparación con tus ídolos del mundo friki, ¿qué tienen en común?, en resumen ¿qué tipo de cosas valoras en alguien para considerarle tu ídolo?** Sobre todo tengo ídolos en la música, mis tres grupos preferidos, parkway drive, a day to remember y august burns red, cada uno tiene su estilo pero admiro como consiguen que su música me llene y me llegue. Otros ídolos son algunos traceurs (Gente que practica parkour), ya que la filosofía del parkour es superarse a uno mismo y ellos lo llevan a cabo de verdad. Su pongo que todos tiene en común que siguen sus sueños, que es lo que yo quiero hacer.
	Birgitte Panel Online Última edición: miércoles, 30 de noviembre de 2011, 14:02
	Admiro a escritores como Pérez-Reverte (por su visión lúcida y pesimista, pero honorable, de la vida), Neil Gaiman (por la forma en que reconstruye e hila a partir de arquetipos e historias viejas como el mundo), y Terry Pratchett (además de por su maravilloso humor, la forma en que está afrontando su enfermedad me parece impresionante), pero sin llegar al fanatismo, incluso soy capaz de reconocer que Pérez-Reverte tiene un par de novelas que aburren a las ovejas. :P

Universidad Pontificia de Salamanca

	Personajes de ficción... hay muchos de los que me quedaría con cierta cualidad o determinada actitud. En general me gustan los personajes listos y competentes, pero no perfectos, los que salen de apuros con esfuerzo y planificación, y que, si tienen poderes, saben que no van a servirles de panacea para todo. Del estilo John Constantine (sólo el del cómic Hellblazer, la película me provoca urticaria) o Tiffany Dolorido (protagonista de algunas novelas juveniles del Mundodisco). Gente a la que la vida vapulea, pero sale adelante, vamos. Incluso los más poderosos de entre mis personajes preferidos (el Lucifer de Gaiman, o Fénix de los X-Men) acaban vapuleados tarde o temprano. No es que yo sea de "expresar admiración" de forma visible y notoria, pero sí compro los libros y comics de mis autores preferidos, recomiendo o regalo ejemplares, y cito las frases que más me llegan o comparo situaciones con las que he leido para tratar de buscarles solución. Supongo que cualquier persona o personaje que me causa admiración viene a tener el mismo trasfondo: inteligencia, voluntad firme, lucidez, la renuncia al autoengaño y la superación de la adversidad usando el cerebro y la perseverancia. Vaya snob que estoy hecha. XD
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 28 de noviembre de 2011, 13:47
	Pues tras mucho pensarlo, la verdad es que no tengo ídolos. ¿Ídolo como alguien a quien admiro en todas sus facetas y es mi modelo a seguir? No, ninguno. Personajes del mundillo que admiro hay muchos. Es fácil admirarlos, son todos guapos, héroes, valientes, leales, nobles, generosos. Con grandes tareas por realizar en el mundo, casi siempre predestinados a algo grande... por eso son protagonistas XDDDD No sé, me gustan mucho Link (héroe de los videosjuegos de la saga Zelda). Es el prototipo de héroe gentil, ¿quién no quiere ser como él?. También me gusta mucho Naruto, quizá por su vena traviesa. En general, siempre me han gustado los protagonistas jóvenes a los que se les carga de gran responsabilidad. Incluso en libros, personajes como Ender (de "El juego de Ender") o Tabor y Finn (secundarios de "El Tapiz de Fionavar"), son un claro ejemplo de niños superados por las circunstancias, pero que lo resuelven todo (más o menos) demostrando gran valor y entereza. También me ha gustado mucho un personaje de rol que me hice. Es curioso, porque todo el mundo se hace un personaje de rol a su medida, más o menos, con lo que quiere probar, con lo que le gusta... en fin, lo que es un personaje. Pero nunca había "empatizado" tanto como con el pequeño semielfo Pwyll. No los considero un modelo a seguir. Imposible. Ellos son personajes fantásticos, que viven en un universo fantástico. Nada que ver conmigo y mi universo XDDD. Alguna vez sí me he preguntado qué harían en ciertas situaciones, pero muy de vez en cuando, y casi siempre por diversión, nunca desde el punto de vista "¡si él lo haría, tú también!" Hablar de ellos. Vamos a ver: - Link: Muchacho adolescente, huérfano. En todos lo videojuegos descubre que está predestinado a ser el Héroe Legendario que vencerá al Mal. En ese momento, es cuando recibe sus característicos ropajes verdes. - Naruto: Huérfano. Lleva dentro un terrible demonio, el Kyubi, que hace que la gente le tema y no quiera ni acercarse a él. Travieso, torpe y metepatas, poco a poco va mejorando y consiguiendo que la gente confíe en él. Nadie lo aparta jamas

Universidad Pontificia de Salamanca

	de su camino: Ser nombrado Hokage, líder de su aldea. - Ender: Tercer hijo en un mundo futuro que sólo permite dos hijos por pareja. Pero el Gobierno permitió su nacimiento, ya que genéticamente se esperaba mucho de él. Todos le desprecian por ser pequeño y ser un "tercero", pero poco a poco irá recibiendo entrenamiento militar y demostrando lo buen estratega que es. Se convertirá en un héroe al principio, en un xenocida después... - Tabor: Hijo pequeño del jefe de tribus de la Gran Pradera. Al cumplir doce años, y recibir su totem, la diosa le otorga una criatura fantástica, un unicornio volador, tan bella como destructora. Tabor empatiza profundamente con la criatura, hasta el punto de llamarse en términos de amor absoluto. Hacia el final, jinete y criatura se enfrentan a un enorme dragón, sabiendo que son los únicos que pueden destruirlo, aunque les costará también la muerte a ellos. En un supremo acto final de amor, la criatura descabalga a su jinete instantes antes de la tragedia, para que al menos él pueda vivir... - Finn: Hijo de unos campesinos, desde pequeño siempre pierde en el típico juego del corro. Lo que no sabe es que ese juego de corro era hace mucho tiempo un ritual profético. Para empezar, debe cuidar a su hermanastro, un semidiós hijo del dios del Mal. El amor que ese semidios recibirá de Finn será muy importante para el desenlace de la saga. Poco a poco, Finn descubre que su lugar está en el mundo de los espíritus, liberando a unos fantasmas que representan el caos y siendo su guía. Y cuando descubre que su hermanastro está a punto de triunfar, detiene al caos, pero le cuesta la vida. El fragmento donde los dos, Finn y su hermanastro, se reúnen en el cielo, me hizo hasta llorar... Sí, habitualmente tengo fotos y dibujos suyos. Mi puesto de trabajo está decorado con esas fotos XDDDD. También compro merchandising suyo a veces, y utilizo sus nombres como nick muy de vez en cuando (Excepto uno. Ya te conté que no suelo utilizar nicks casi nunca). Ídolos en el mundo real, no tengo. En serio, nadie me resulta tan inspirador como para servirme de modelo. Creo que cada uno tiene que encontrar su camino. Sí hay gente que admiro, pero sin más: Me gustaría poder hacer música como Mike Oldfield, Hans Zimmer o James Newton-Howard, o escribir novelas tan chulas como las que ha escrito Tolkien, GRRMartin o JKRowling... pero ninguno es mi modelo a imitar. Yo creo que, en el fondo, es envidia XDDDDDDD
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 28 de noviembre de 2011, 01:05
	Uno de los pocos personajes a los que admiro es Alita, o Gally, según las ediciones y el idioma. Es la protagonista de GUNNM, y el motivo es que es un héroe que siempre logra ser exactamente lo que se requiere de ella, nada más. Me gusta L, de Death Note, por su concepto de justicia y su ingenio, aunque obviamente es fácil ser ingenioso cuando un autor piensa en tus decisiones durante meses antes de que las tomes. Otro de los personajes que más me gusta es el Doctor Manhattan, porque afronta las cuestiones más vitales de la humanidad y las resuelve sin dejarse llevar por lo lejos que está de la suya propia. Siempre, hay muchas cosas en las que me gustaría parecerme. De hecho, en una depresión, cuando no sabía cómo o quién deseaba ser, decidí ser lo más cercano a quien más me gustaría ser, y fui apuntando las virtudes que me gustaría desarrollar en un papel, extrayéndolas de personajes. Si soy capaz de verlas, las tengo en mí, y solo me falta la voluntad. De esto hace mucho tiempo, estoy muy contento con quien soy ahora, pero no olvido de dónde sale todo. No los llamo ídolos, no los idolatro, tienen defectos. Y no me confunden, no son

Universidad Pontificia de Salamanca

ídolos en el término judío, ni en los términos de Francis Bacon. Son personajes, ideas que tienen rasgos admirables.

Alita es una androide con cerebro humano que tiene amnesia. Tiene un claro concepto de bien, y esconde un poder temible tras una cara de angelito. Es un personaje basado en la asertividad y el deber. Enfrentarse a algo porque alguien debe hacerlo, y no huir porque si es más poderoso que tú correrá también más que tú.

L es un chico superdotado, que fue criado en un orfanato para chavales especiales. Con el tiempo sus dotes deductivas le sirven para resolver casos complicados de crimen. Es un tipo con un fuerte respeto por la justicia en términos algo positivistas, y tiene asumido este papel hasta el punto de perdonarse a sí mismo ciertos medios para un fin.

El Doctor Manhattan es una víctima de un experimento nuclear que se puede descomponer y recomponer. Creo que viaja a la velocidad de la luz, porque él mismo es pura energía, y se menciona literalmente que el tiempo para él no existe. Es increíblemente poderoso, al nivel de un dios tal y como lo entendían las religiones politeístas, o incluso más. Su virtud es la reflexividad y la duda a pesar de su condición sobrehumana. Es un ejemplo filosóficamente hablando.

Expreso mi admiración por estos personajes predicando con el ejemplo. Antes les dedicaba dibujos, últimamente, trabajos académicos (Tengo uno sobre ídolos en el cómic, aunque no lo he encontrado).

No tengo ídolos, en general admiro a personajes, o personas, pero no los idolatro. Charles Chaplin me gusta mucho, pero es por su cine. El protagonista de Sons of Anarchy me cae muy bien, por sus virtudes personales, en esto se podría parecer. Kant, me gusta, en su primera etapa, por su concepto de la ética (se parecería a L en algunos términos, por llevar precisamente la ética a extremos).

Eris Panel Online Última edición: domingo, 27 de noviembre de 2011, 18:34

Yo siempre he sido alguien anti-ídolos y anti-fan por decirlo de alguna forma. Pienso que todas las personas tienen sus defectos y sus virtudes, pero que al ser famosas solo nos encontramos con la faceta que más nos atrae, y no la que permite realmente conocer a una persona. Solo si la conoces bien puedes llegar a decidir si te pesa más lo malo o lo bueno.
Si nos vamos al campo de los personajes, en general no los considero un modelo a seguir, no me pregunto qué harían ellos en este o el otro caso porque sus vivencias y su mundo suelen ser muy diferentes al nuestro. La personalidad tendrá rasgos universales, pero no se enfrentan a las mismas situaciones. Lo que sí me ocurre con ellos es que me pueden despertar admiración (al fin y al cabo en este caso sí se les conoce, gracias al narrador, a la historia, etc), o me dan ganas de parecerme a ellos en algunas cosas. Supongo que es lo más cercano a tener un ídolo, pero me sigue pareciendo una palabra demasiado fuerte.
Lo bueno de los personajes es que están "controlados"… todo lo que sabes de ellos es lo único que va a haber, así que no puedes llevarte una mala sorpresa por que hagan algo que no te gusta (bueno, salvo si al autor le da por hacer una precuela, o de pronto en una serie hacen una temporada más y se te fastidia todo el tema xD).
Antes de pasar con los ejemplos, voy a hablar un poco de las características que más me llaman la atención. Cuando se trata de admiración, suelo pensar en personajes femeninos, porque son con los que puedo empatizar, ponerme en su lugar, o identificarme en algún caso. Los personajes masculinos me provocarían atracción o rechazo, pero más difícilmente esa conexión emocional.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Además, busco personajes con fuerte carácter, las ideas claras, líderes y queridos (o temidos). Pero que no dejen indiferente. Por ejemplo, se me ocurre en la serie Galáctica Kara Thrace "Starbucks", la mejor piloto de la nave, una mujer que tiene muchos defectos (es testaruda, insubordinada, impredecible, un poco egoísta) pero que aún así muchos de ellos incluso me gustan, y se suman a virtudes como valor, sentido del humor, integridad, etc. Otro personaje que admiro bastante es del manga Nana, la protagonista con el mismo nombre. También es una chica independiente e individualista, parece muy dura por fuera pero por dentro es blandita, cabezona, carismática y con mucho genio. En el fondo casi todas tienen cosas muy mías, pero que yo no sé exteriorizar salvo con las personas con las que tengo mucha confianza. Por eso me llaman la atención, porque en cierta manera me gustaría potenciarlas en mí y no lo hago. Pero si hablamos de ídolos fuera del mundo friki, quizás habría un campo mucho más grande de personas reales, con las que las cosas serían diferentes. Supongo que me atraen las personas "genio", aquellas que han conseguido grandes cosas por mérito individual, y me fijo menos en sus características personales porque esas son las que no puedo conocer. Me gusta lo que han hecho pero no ellos como personas, por lo que dije antes: podría arrepentirme si las conociese xD. En cuanto a demostrar mi admiración... soy bastante austera respecto a eso :P Como dije en el apartado de los nicks, solo uso aquellos que me invento porque los otros no me parecen originales. Fotos, colecciones, objetos... tampoco soy muy de merchandising la verdad, salvo si me parece bonito... si tengo un dibujo de Nana (por poner la que puse de ejemplo) no será exclusivamente porque me guste ella, sino porque el póster me parezca bonito. Y evidentemente la foto de Starbucks, que es en realidad la actriz... ¡pues no lo tendría!. Como mucho las muestras de que esos personajes me gustan se notan cuando hablo de ellos, le pongo más entusiasmo. O recomiendo los libros/videojuegos/pelis/series donde salgan con mucho ahínco ^^.

II Diario: Me siento identificad@

Ahora que hemos hablado de los ídolos, cambiamos un poco el tema para hablar de aquellas personas y personajes del mundo friki con las que os sentís más identificados. Puede que coincidan con vuestros ídolos o puede que no ¡vamos a descubrirlo!

¿Con qué personas o personajes del mundo friki te sientes más identificad@?, ¿por qué?, ¿qué tipo de personas son?, ¿en qué se parecen a ti?, ¿en qué son diferentes?...

¿En qué cosas te gustaría parecerte aún más a él o a ella?, ¿en qué cosas, por el contrario preferirías parecerte menos, o no caer en sus mismos errores?...

¿Crees que son de alguna manera modelos de conducta a seguir?, ¿te sirven de inspiración para la vida?, ¿alguna vez te preguntas qué haría esa persona o personaje en tu situación?...

Habladme un poco de aquellas personas con las que más os sentís identificados en el mundo friki, explicadme quién son y sobre todo qué significan para vostros.

Un saludo!

Universidad Pontificia de Salamanca

Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 23:05

De pequeña, quería ser Jorge, la de Los Cinco. :P Siempre me he sentido muy identificada con cualquier personaje estilo "tomboy". La Princesa Caballero, Éowyn de Rohan, Arya Stark, Birgitte Arco de Plata... aunque generalmente me siento incluso más marimacho que cualquiera de ellas, al menos algunas sabían comportarse como una dama si era necesario.
Los demás, en cambio, suelen compararme con Hermione Granger, Lisa Simpson, e incluso Tata Ogg, la bruja del Mundodisco, lo cual en cierto sentido no es demasiado halagador, pero es simpático.

Así que supongo que si damos por sentado que soy medio camionera medio ratón de biblioteca pedante, ésas serían las cualidades principales que me hacen identificarme con un personaje. No siempre me gusta, pero es cierto que a veces reconozco que ciertas actitudes son bastante propias de mí.

Muchas veces sí que pienso, al ver cómo afrontan determinadas situaciones en la historia, en cómo lo haría yo y si resultaría mejor o peor. No es una comparación exacta, pero me gusta darle vueltas a la cabeza con cualquier excusa. No suelo plantearme qué haría nadie en mi situación, porque bastante tengo con aclararme con las cien posibilidades que se me ocurren a mí sola. Supongo que a lo mejor me gustaría ser más expeditiva, como son esos personajes, pero estoy contenta de ser, en conjunto, más racional.

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 20:33

Ya lo mencioné antes, pero aprovecharé esta entrada para profundizar en ello. Los malos. Esos grandes incomprendidos. A veces son más simples que el mecanismo de un botijo, y entonces no tienen gracia, pero otras veces, realmente sientes que puedes tener algo de empatía con ellos.

Pongamos un ejemplo que tengo reciente. Lelouch, protagonista del anime Code Geass. Hijo del Emperador de Britannia, abandonado por este cuando su madre muere por un ataque terrorista y su hermana queda ciega y en silla de ruedas... Exiliado y olvidado. Parece que lo ha abandonado todo. Pero entonces, por una casualidad del destino, consigue un poder superior que puede utilizar para vengarse... y construir un mundo a la medida de su hermana, como compensación por lo que le han hecho. A partir de ahí, se va dejando arrastrar por ese poder, y poco a poco sus motivos nobles van quedando manchados por los actos que debe cometer para defenderlos sin morir en el intento.

En cierto modo, es catártico. La idea de poder arreglar el mundo según nuestros ideales, de tener el poder de cambiar las cosas... y la visión, también, de que no es tan fácil. Hay muchos personajes así en la literatura y demás, personas que quieren cambiar las cosas, pero se encuentran con que no es sencillo. En cierto modo, me gustaría parecerme a esos personajes en esa fuerza de voluntad, ese poder interior y esa capacidad de darlo todo por un ideal, aunque el mundo se vuelva en tu contra. Pero tampoco querría caer en los errores que suele conllevar esa situación. La corrupción del poder, la desesperación y los fallos que salen demasiado caros. Vender tu alma por conseguir un objetivo. El maquiavelismo desmedido.

No creo que ese tipo de personajes sean motivos a seguir, pero creo que a veces, para evadirme, necesito fantasear con ese tipo de situaciones. Con la capacidad de cambiar las cosas, de arreglar el mundo. En ocasiones, me ayuda a seguir adelante, para qué mentir. El mundo puede ser un asco en muchos aspectos... pero, ¿quién sabe? Si no somos capaces de arreglarlo entre todos, al final a lo mejor no queda más remedio que ponerse "malvado". Y, por suerte, ya he aprendido de los errores de otros... (risa maléfica).

Universidad Pontificia de Salamanca

	En cuanto a personas, poco hay que decir. No soy hombre que siga ciegamente a ídolos reales. Como mucho, me gustaría llevar la vida del cantante de Blind Guardian, pero eso es porque la vida del músico (salvo que uno caiga en las drogas) me parece de las mejores que existen. Pero vamos, que aparte de "ser el tipo que canta, escribe o actúa en eso que tanto me mola", no suelo sentirme identificado con famosos, sean o no del mundo friki.
	Eris Panel Online Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 20:06 Bueno, creo que todo lo que se pregunta en este apartado ya lo he contestado en el diario anterior. Además mi ordenador me acaba de hacer una pirula y me ha borrado el mensaje que estaba escribiendo... Lo que decía es que no tengo ídolos pero sí personajes con los que me siento más o menos identificada, o personajes que admiro. Además también es cierto que a esa fascinación contribuye también, no solo ellos individualmente, sino también el mundo en el que viven y en el que subconscientemente a muchos nos encantaría vivir: lugares donde existe la magia, o con tecnología de ciencia ficción muy avanzada, etc. Los personajes protagonistas suelen ser especiales por algún motivo, escogidos, destacables. Por eso nos gustaría parecernos a ellos inconscientemente, porque nos encantaría que se fijasen en nosotros de esa forma y destacásemos por encima de la multitud. Pero luego además cada uno añade los matices personales... yo busco personajes con carácter, inteligentes y carismáticos. Además prefiero que sean si no buenos, al menos sí legales o con un pasado atormentado que justique un comportamiento menos convencional. No suelo empatizar con los malvados gratuitos. No diría que me sirven de inspiración o de modelo, creo que tengo mis propias ideas sobre cómo mejorar mi forma de ser (aunque luego no se consiga porque uno no controla su personalidad) y que lo que puede pasar es que ambas cosas coincidan :P Lo que es más frecuente es que cuando juego a rol cree personajes que involuntariamente hago que completen o sustituyan lo que no me gusta de mí, de modo que empiezan siendo personas bastante diferentes y después de jugar tiempo con ellas cada vez se parecen más a mí pero en una versión mejorada: con grandes conocimientos, con dominio de armas de fuego, o defensa personal, con muy buena apariencia, aunque con tendencia a ser bastante cabronas y despiadadas... Ejemplos de personajes... Momo me parece un personaje muy entrañable, muy inspirador. Es una personita diferente, a la que le pasan cosas especiales y que ella misma intenta que el mundo cambie para hacerlo menos gris, para hacer entender a la gente que no es el tiempo o el dinero lo que importa sino la amistad o la forma de vivir, la fantasía. Del propio Ende me encantan también los personajes de la Historia interminable precisamente por el mundo tan fascinante que inventó para ellos. En otro libro, La Espada de la verdad, el contrapunto femenino a Richard (del que hablé en amores de ficción) es Kahlan, y es un personaje con el que me identifico bastante dentro de lo que cabe. Es una mujer inteligente, madura, bastante seria pero no quiere decir que no tenga sentido del humor, reservada, un poco desconfiada, bonita (aunque parte es por su encanto personal más que por una belleza despampanante), buena persona, y además es especial y muy poderosa, lo que le da un plus. En el videojuego Mass Effect me encantó el personaje de Kasumi. Una "ladrona",

Universidad Pontificia de Salamanca

	muy hábil, sigilosa, buena en su trabajo... de hecho me gusta más que la científica Tali, que sería el personaje más tradicional que hacen para gustar, muy lista y un poco tímida. En el videojuego de Dragon Age hay un personaje con el que además me suelen identificar mis amigos, Morrigan. Me dicen que las dos tenemos carácter fuerte, mucha personalidad, somos muy especialitas, individualistas.
	Breixo López García Última edición: viernes, 2 de diciembre de 2011, 18:06
	Bueno la verdad es que si tengo que elegir a alguien a quien parecerme me gustaría parecerme a Spiderman, mas por su tono despreocupado que tiene Peter Parker cuando se pone el traje de spiderman y desenfadado pero sin perder un toque de responsabilidad, que por el fatalista que tiene como Peter. Pero creo que tengo mas de Peter, que de Spiderman, porque siempre suelo ver las cosas medio vacías que llenas. La verdad es que me gustaría tener mas de ese tono gracioso. Asi como por otros lado me gustaría tener para ciertas cosas una personalidad mas recia, mas fuerte en ciertos aspectos, no sabria explicarme pero si poner ejemplos. Ese Capitan America que se lleva a todos los supers a decir "Lo que mande el capi", simplemente por ese poder de saber estar, saber escuchar y hablar cuando hace falta. O de Bruce Wayne a lo Batman, para que no le de miedo enfrentarse a los mismisimos dioses siendo el un simple humano. Pero creo que en cierta medida busco eso, pero tampoco me quita el sueño. Luego esta ese ser chulesco que podría ser un Indiana Jones, o Han solo o mas recientemente el personaje de Drake en el juego de play 3 Uncharted. Que me encanta de ellos pues ese desparpajo natural que poseen sea cual sea la situación. La verdad es que por querer parecerme, quiero coger de todos un poco y hacer una hamalgama de cosas que me hagan lo mejor persona posible, y sobretodo algo que siempre quise y tienen todos estos personajes en común. Es como se desgañitan por sus amigos, sin importarles lo que les pase, cuando yo pueda decir eso creo que me ire tranquilo a la tumba.... Mientras bueno, no me quita el sueño, pero por lo menos tengo una meta para que no se me haga mas aburrida la vida.
	Komuro Panel Online Última edición: jueves, 1 de diciembre de 2011, 16:24
	¿Con qué personas o personajes del mundo friki te sientes más identificad@?, ¿por qué?, ¿qué tipo de personas son?, ¿en qué se parecen a ti?, ¿en qué son diferentes? Pues como dije en el anterior diario, no me siento identificado con ninguno. Me gustan algunas cosas de ellos pero no significa que me guste todo, por ejemplo los ideales que se demuestran en One Piece me encantan, compañerismo, amistad por encima de todo, búsqueda de lo que quieres,... son algunos ejemplos. **¿En qué cosas te gustaría parecerte aún más a él o a ella?, ¿en qué cosas, por el contrario preferirías parecerte menos, o no caer en sus mismos errores?** Me gustaría conseguir mis sueños como ellos han hecho, sin duda. Eso es lo que más me gusta de ellos. **¿Crees que son de alguna manera modelos de conducta a seguir?, ¿te sirven de inspiración para la vida?, ¿alguna vez te preguntas qué haría esa persona o personaje en tu situación?** Si, pueden servirme de inspiración, claro. Supongo que estas personas habrían

Universidad Pontificia de Salamanca

	hecho lo mismo que hicieron ellos para llegar donde están, luchar por lo que quieren.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 28 de noviembre de 2011, 14:04
	Complicado, complicado. Como te he contado en el otro diario, separo mucho el mundo real del fantástico. No tengo ídolos como tal, y esto es parecido. Me puedo sentir identificado con Samsagaz Gamyi (Sam, el de "El Señor de los Anillos"). Y es curioso, porque de más joven, me identificaba con Frodo XDDDDD La filosofía hobbit va mucho conmigo. Vidas tranquilas, sin sobresaltos ni aventuras. Buen comer, buenos amigos, siempre risueños. En Sam veo además una espíritu de sacrificio, una entrega y un concepto del honor que creo que es lo que me hace identificarme con él. Un "esto tengo que hacerlo porque lo prometí, aunque yo salga perdiendo, aunque me llaméis tonto". Si consigo que todo el mundo a mi alrededor esté feliz y sonriendo, misión cumplida... aunque yo esté destrozado por dentro... Otro personaje con el que me identificado a veces es, madre mía que vergüenza, Peter Pan. Siempre en las nubes, siempre fantaseando, siempre jugando, siempre divirtiéndome. Lo que no me gusta es esa obsesión por "no crecer", ya que, como dicen en el libro, "crecer es una gran aventura". Mi identificación con Peter Pan empezó a desaparecer cuando comprobé que, en efecto, existe un "síndrome de Peter Pan" que estaba empezando a afectarme. Cuando me vi con 32 años y seguía saliendo y bebiendo y haciendo el cafre como si tuviera 17, puse freno. Alguno de mis amigos no lo ha hecho todavía, y la verdad, me alegro de haberlo hecho. Pero en general, no son modelos de conducta nunca. Ellos no tienen jefes, trabajos rutinarios, hipotecas, elecciones, crisis... si me gustan es porque me identifico en algo con ellos, y si ya lo tengo dentro, no necesito de su inspiración, no sé si me explico...
	Horologist Panel Online Última edición: lunes, 28 de noviembre de 2011, 01:18
	La gente me identifica mucho con Jon Nieve, por la edad, por la actitud, y en gran medida por el parecido físico con el actor. También me han identificado con L, porque fui superdotado, aunque ni de lejos como él, y por la forma de vestir, el pelo, y las ojeras. Me han identificado con Sueño, de Sandman... por las pintas, en otra época. Un chico me llamaba Kohsaka, en referencia a Genshiken, porque era un friki muy atractivo y bueno en los videojuegos. Yo personalmente, no me identifico con nadie. Por mucho que haya generado mi propia identidad de una amalgama de virtudes que he tomado de los héroes, he acabado por ser muy consciente de esa identidad, y probablemente por eso no me intento asemejar ni me siento cercano a ninguno, en términos generales. Sí que opino por ejemplo que muchos de los personajes que me gustan, o con los que me comparan son modelos a seguir. Y he llegado a preguntarme junto a un amigo ¿Qué haría Godric? que es como un Vampiro iluminado y extremadamente benevolente que sale en True Blood. No somos especialmente fans de la serie, pero las virtudes que expresa el personaje son relevantes. Los personajes de ficción representan rasgos, ideas, e ideales humanos. Por ello significan parte de la esencia de nuestra naturaleza. La relación que uno genera

Universidad Pontificia de Salamanca

	con cada personaje es única, y puede significar algo muy relevante para uno, pero también puede limitarse a una sonrisa.

II Foro: Zanjando el tema

II Foro: Zanjando el tema

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - sábado, 26 de noviembre de 2011, 09:42

Esta semana ha estado bien cargadita de temas de los que hablar, pero ¿se os ha quedado algo en el tintero? ¿qué más se puede decir de los ídolos frikis?, ¿y de aquellos personajes que os sirven de modelo?, ¿y de aquellos con los que os sentís identificados?.

Debatid todas las cuestiones pendientes que se os ocurran en este foro, para que todo quede aclarado.

¿Qué opináis?, ¿se repiten mucho los personajes?, ¿existen ídolos universales en el mundo friki?, ¿cambian según la edad del fan?, ¿según su sexo?, ¿en qué se parecen o diferencian de los ídolos que tienen otras personas, no frikis?...

Apurad el tema pues la semana se acaba pronto y cambiaremos de tercio...

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Katoren Panel Online - lunes, 28 de noviembre de 2011, 14:20

Bueno, pues esperaré a ver qué dicen los demás para debatir.

Ahora me he dado cuenta, por ejemplo, de que la edad me ha hecho cambiar a uno de mis personajes favoritos, y además creo que es significativo... lo que no sé es qué significa...

Cambié a Frodo Bolsón, mi personaje favorito a los veinte, por el actual Samsagaz Gamyi...

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Horologist Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 03:22

Creo que con la edad la gente se va decantando por los secundarios, mientras que al principio y de críos nos suelen gustar los protagonistas.

También suelen gustar de pequeños los personajes de poder elevado, mientras que con la edad nos vamos aficionando a héroes más humanos.

La diferencia entre los personajes admirados por frikis y los no-frikis, es que los que están fuera de la cultura del fandom, casi siempre requieren el Logos como razonamiento para funcionar. Es decir, no gustan los personajes que simplemente son poderosos por magia, o por herencia divina, se necesita un relato más "lógico" aunque muchos de estos relatos aluden a tecnología, casualidades, o elementos narrativos que reducen la lógica a cenizas. No obstante la gente que no está acostumbrada a las obras "frikis" no acepta fácilmente Héroes que razonan más en términos de Mythos.

Universidad Pontificia de Salamanca

De todas formas en mayor o menor medida se parecen. El teatro, y las obras que retoman viejas leyendas muestran que generar o producir un héroe o personaje carismático tiene cierta fórmula. La originalidad es solo un extra.

Por mi parte repito que la idolatría no me atañe,ni lo considero una práctica común, fuera de la banalización del término, que sí podría usarse como "un fuerte respeto o admiración por".

Según el sexo cambian los personajes admirados, sin duda, y de hecho vengo trayéndome una reflexión acerca de la variación según la orientación sexual también. Hay por ejemplo una carencia profunda de héroes homosexuales, creo que de hecho el Caballero de Las Flores, de Canción de Hielo y Fuego es uno de los primeros "Putos Amos" homosexuales que veo en el fandom. Supongo que igual que a mí, sin tener una tendencia homosexual especialmente pronunciada, me gusta muchísimo el personaje, puede gustarle a alguien totalmente heterosexual, pero quizá no me equivoque en pensar que gustará a un determinado tipo de hombres y mujeres que se identifican con el relato que compone a ese personaje, y con la situación que vive.

Probablemente pase lo mismo entre hombres y mujeres. Pero también entre ricos y pobres, entre feos y guapos, entre tipos sensibles y tipos duros. Siempre nos puede gustar la diferencia, pero en general la cercanía de lo que expresa un personaje es importante para poder admirarlo o respetarlo.

En cuanto a la repetición de personajes, creo que no hay más remedio en algunas obras especialmente conocidas. Pero existe la tendencia contraria, creo que precisamente cada vez más la gente se va al personaje más rebuscado que no le guste a nadie más que a él, o que parezca tener menos relevancia, para admirarlo, y gusta poco que otros le tengan en la misma estima que uno.

Quizá por eso yo he acabado siendo un admirador de Bárbol.

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Eris Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 19:54

A mí el Caballero de las flores me gustaba bastante, pero creo que a la gente en general ni le va ni le viene... no lo toman como un modelo ni una referencia. (Bueno, yo dentro de Canción tampoco, hay demasiados personajes buenos... sin embargo Renly sí me parece genial. Claro que cuando leí los libros no pensaba que era gay, como mucho bisexual xD).

De todas formas creo que abrirse a este tipo de relaciones en los personajes se está haciendo más en las series/películas, y los videojuegos (como opción personal para el protagonista cuando es personalizable) y todavía cuesta mucho encontrarlo en libros.

Y estoy de acuerdo contigo en lo de que la gente busca los personajes más raros o más antagonistas posibles muchas veces para sentirse diferentes, que eso es algo que no entiendo. Aunque en algunas ocasiones sí es un poco enervante cuando sabes que te están conduciendo y condicionando para que te guste este personaje concreto y odies a este otro... pero eso hay que echárselo en cara al que los ha creado y no decir "pues voy a ir en contra de toda lógica y me va a gustar el malo maloso porque así soy original" xD.
El tema es que los protagonistas si se hacen bien, no tienen por qué ser perfectos. Pueden tener sus defectos como todo el mundo, y ser muy humanos, precisamente

Universidad Pontificia de Salamanca

porque se les da mayor atención se puede dotarles de más detalles que a un secundario.

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Kramer Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 20:40

Hay un aspecto de esto de los ídolos en lo que me he ido enquistando cada vez más... Los protagonistas suelen ser unos plastas. En serio. Frodo es aburrido, Jon Nieve es un petardo, Harry Potter merece la muerte y el vampiro de Crepúsculo... De ese mejor no hablar :P

No creo que haya ídolos universales. Hay ciertos personajes que se ganan muchos fans, por su carisma y personalidad, eso es verdad. Son de todo tipo, desde antihéroes cobardes hasta villanos crueles y sin corazón, pasando por caballeros de brillante armadura y niñas risueñas con un corazón de oro (sobre todo cuando son como las del anime, que a la hora de la verdad te hunden la cabeza de un tortazo :P). Sí, supongo que las mujeres y los hombres, los jóvenes y los adultos, tenemos ídolos distintos... estadísticamente, pero luego cada persona es un mundo. No todas las chicas reverencian a los hombres lobo depilados, por más que haya hordas que sí, ni todos los hombres han descubierto que Sansa es adorable y debe ser querida por todo el mundo

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Birgitte Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 23:11

Totalmente de acuerdo. Los protagonistas, no sé por qué, me caen gordos siempre. Pero, por alguna extraña razón, me pasa más con el manga. Nunca me ha cabido en la cabeza que el prota de los Caballeros del Zodiaco fuera Seiya, sosomán donde los haya. No sé si es una cuestión de diferencias culturales, o yo que soy una tiquismiquis, pero creo que el único protagonista de manga al que no me dan ganas de hostiar todo el rato es al de Death Note. Y a veces también le daría.

Re: II Foro: Zanjando el tema

de Birgitte Panel Online - viernes, 2 de diciembre de 2011, 23:33

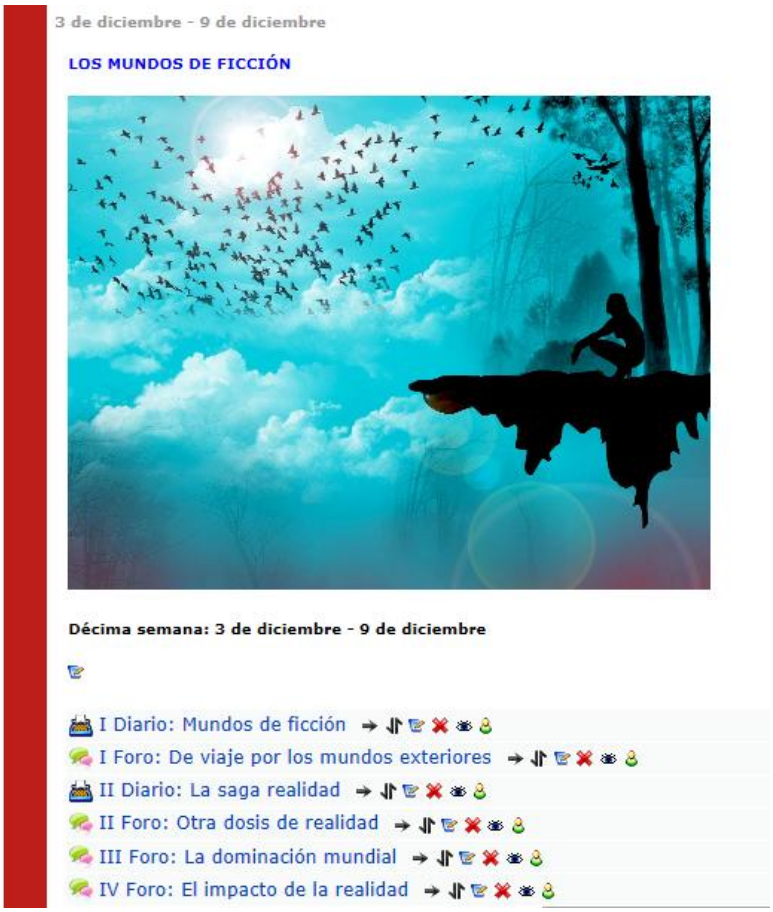
Yo también creo que los personajes preferidos van cambiando a lo largo de la vida, pero también hay casos en los que, según creces, vas viendo matices que inicialmente no captaste, y aunque te siga gustando el mismo, suele hacerlo por motivos diferentes a los que tenías al principio.
De todas formas sí que me da la impresión de que ahora incluso a los héroes de siempre se les intenta dar características de antihéroe, supongo que para humanizarlos, o para dar una vuelta de tuerca a conceptos que ya están bastante manidos, pero a lo mejor tiene algo que ver conque la gente ya no admira a los personajes sin tacha, y prefiere historias menos maniqueas... estoy pensando, por ejemplo, en la evolución de los superhéroes, que en los comics actuales suelen tener unos claroscuros de los que los originales carecían.

Las edades y los sexos influyen en el tipo de personajes que te gustan, primero porque hay vivencias específicamente generacionales (la gente que se crió viendo Campeones no es la misma que se crió viendo Pokémon), pero sobre todo porque depende más bien de la personalidad. Si eres hombre, mujer, adolescente, estudiante

Universidad Pontificia de Salamanca

de ciencias o de letras... es normal que tengas gustos similares a los que tienen esas cosas en común contigo, así que, aunque haya bastante variedad, en conjunto puede haber cierta tendencia.

DÉCIMA SEMANA: LOS MUNDOS DE FICCIÓN



I Diario: Mundos de ficción

Thomas Pavel, teórico literario y simbolista, afirmaba, al hablar de la ficción, que puede *"influenciarnos vigorosamente, de manera no muy diferente a una colonia asentada en otro país, que desarrolla su estructura propia y singular para más tarde llegar a afectar en diversas formas la vida de la madre patria".*

Me gustaría preguntaros ahora por esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki" (literatura fantástica, ciencia ficción, comic, cierto tipo de terror, juegos...)

¿Qué aportan esos mundos imaginarios?, ¿por qué resultan tan interesantes?, ¿qué nos atrae tanto al sumergirnos en ellos?...

¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué aspectos son mejores y peores?, ¿hay alguna cosa que sería bueno importar al mundo real?...

¿Cuál es tu mundo favorito?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más te gusta de él?, por otro lado, si pudieras viajar allí ¿lo disfrutarías?, ¿quién serías en ese mundo?, ¿qué harías?, ¿o quién te gustaría ser y hacer?...

Universidad Pontificia de Salamanca

¿En qué nos influyen?, ¿nos inspiran?, ¿aportan algún tipo de enseñanza?, ¿nos permiten evadirnos?...

¡Espero vuestras palabras, soñadores!

Horologist Panel Online Última edición: viernes, 9 de diciembre de 2011, 13:29

Estos mundos imaginarios aportan en gran medida, y si debemos ser genéricos con todos ellos: oportunidades y perspectiva. La oportunidad de ver y participar en otro mundo, o de conocer la perspectiva de un autor acerca de un rasgo de la humanidad. O a veces simplemente acerca de una característica de las relaciones entre entes con capacidad de raciocinio.

Resulta interesante porque se diferencia de lo que uno puede vivir, o mirar a su alrededor. Lo que nos hace querer sumergirnos en ello es precisamente la diferencia, pero es una diferencia ambiental, que en el fondo cubre reflexiones acerca de rasgos muy humanos. Nos gusta ver por ejemplo cómo las amistades siguen caminos muy parecidos en la fantasía y en la ciencia ficción, pero la oportunidad de descubrir grandes conspiraciones, o arriesgar la vida contra un dragón, no nos surge todos los días.

En otros términos, muchas veces estos ambientes se plantean como utopías, o distopías, que nos ayudan a obtener cierta distancia con respecto a nuestra propia sociedad, y proponen otras vías de socialización, o nos advierten de los vicios en los que podríamos incurrir.

En la obra de ciencia ficción "Looking Backwards" de Edward Bellamy se describe una utopía futurista que llegó a motivar la formación de un partido político a nivel nacional y que pretendía promover las ideas que tenía la sociedad ficticia que el primero había inventado.

Se diferencian de la realidad en gran o ínfima medida. Pueden diferenciarse de la misma, simplemente porque no son el mundo real, mientras que la física, y el avance histórico ha ido en una línea muy similar. La ucronía de 7º Mar, se distingue en escasos aspectos del siglo XVI. Otros mundos, por ejemplo, no respetan siquiera la física, y algunos juegan con el absurdo para elaborar crítica, como Mundodisco. Son mejores o peores dependiendo de la obra, pero en general, son menos banales (incluso para sus habitantes) por un lado (como parte positiva) y por otro son más peligrosos...

Hay muchas cosas que podrían ser buenas adquisiciones, y en general hay mucho más que eso, muchas novelas son crítica de nuestro mundo, y adoptar o considerar sus opiniones sería mejor que bueno.

Mi mundo favorito es probablemente séptimo mar, por una mezcla entre lo deseable y lo divertido. Me gusta el buen destino que espera en ese mundo a la gente con valor y gusto por la justicia y la aventura. Sin duda lo disfrutaría, y probablemente sería un tipo que inesperadamente un día coge una espada de punta y corte y abandona su vida para arreglar lo que no está bien.

Nos influyen, nos inspiran, nos aportan opiniones serias y reflexivas, y sí, también nos permiten evadirnos, pero no vamos muy lejos, la evasión suele terminar en uno mismo, en la introspección.

Drakia Panel Online Última edición: viernes, 9 de diciembre de 2011, 09:28

pues basicamente que son diferentes, estan muy bien porque son en universos lejanos, en tierras mágicas llenas de seres extraños, porque en tu imaginación puedes ser un heroe o alguien poderoso y respetado o salir con un superheroe y que te salve.

Universidad Pontificia de Salamanca

La sociedad es un asco en muchos casos, vendemos nuestro tiempo por un sueldo que nos hacen gastarnos en pisos, y comodidades que en muchos casos no necesitamos, asi que queremos soñar y evadirnos, y que mejor que un mundo imaginario, montarte tu propia pelicula y ser feliz.

A mi me gustan los mundos medievales magicos. Como el señor de los anillos, o Dungeons and Dragons. Porque alli podria ser de otra raza, no se un centauro, una elfa, un mago poderoso, un cambiaformas, no se tampoco porque, pero me gusta. Los mundos de ciencia ficcion tambien me gustan pero digamos que me parece mas claustrofovico moverme en naves espaciales y cosas asi. Mola....si....pero si tengo que elegir.....fantastico medieval. Sino con una actualidad postapocaliptica o quizas un mundo con superheroes podria servir pero se me acaban antes las ideas.

A mi me permite evadirme, pero claramente hay cosas como los Fragel que es un mundo imaginario mas.....donde nos enseñan y nos seguiran educando en miles de valores, de hecho yo les pondre esa serie y la de dragones y mazmorras a mis hijos si los tengo, porque creo que son maravillosas....

Eris Panel Online Última edición: jueves, 8 de diciembre de 2011, 20:40

Los mundos imaginarios son ese "frikismo" que arrastro desde tiempos inmemoriales, puesto que ya de pequeña como no tenía televisión me ponía a devorar libros de fantasía y a empaparme de todos esos mundos épicos o no épicos.
En mi caso, las dimensiones paralelas sirven para alimentar mi faceta soñadora, creativa, imaginativa. Supongo que todos los que nos vemos atraídos por esto además queremos desconectar por un momento de la realidad cotidiana, de una vida más o menos monótona o si no es el caso, al menos una vida limitada por lo que existe y lo que no. Es lo que pasa también ante una película, ante una serie, ante un videojuego, o juego de rol... te encarnas en el protagonista, te identificas (o al menos le ves como alguien próximo) y tienes la sensación de estar viviendo todas sus aventuras. Además es importante la originalidad, cuanto más te sorprendan, cuando te ofrezcan facetas que nunca se te hubiesen ocurrido más te engancha. Los libros que más me gustan de fantasía siempre han tenido algún toque que me ha sorprendido, más allá de la trama... por ejemplo El ciclo de la puerta de la muerte dividía los escenarios en varios mundos donde predominaba un elemento (tierra, agua, aire, fuego) y te mostraba la forma de vivir en esos lugares consecuentemente. Además al final sabía reunir todo y dar una explicación, que no te voy a contar para no hacer spoiler por si acaso, pero que me llamó mucho la atención.

Los mundos de fantasía además están especialmente modelados... no son "lo que nos ha tocado", son producto de una o varias personas que han plasmado en ellos sus deseos y sus miedos, de modo que como estos últimos no nos afectan porque realmente no estamos allí, nos quedamos con lo bueno: poderes, magia, la estética... (aunque algo malo puede ser igual de atractivo).
Desde luego, hay muchísimas cosas que a todo friki le gustaría importar al mundo real. Otra historia es que luego no resultase ser tan idílico como se había pensado... y es que todo lo que pasa por nuestro mundo real acaba degenerando. Pero a quién no le gustaría levantarse un día por la mañana y encontrarse con que puede hacer magia, o con una puerta dimensional en el armario, o mil cosas más. De hecho muchos mundos no tan radicalmente separados del nuestro triunfan mucho precisamente porque dejan abierta la puerta a la esperanza, insensata pero esperanza al final y al cabo. Estoy pensando en Harry Potter... yo de más pequeña (empecé a leerlo con 11 años) tenía la esperanza -sabía que era falsa pero lo tienes como deseo- de que algún día llegase una carta de Hogwarts... puesto que Harry Potter es un chaval como cualquier otro, que no sabe nada de que exista ese otro mundo mágico, y al final acaba metido en él.

Mi mundo favorito como creo que he dicho ya es el de la Historia Interminable. Me

Universidad Pontificia de Salamanca

	parece una explosión de imaginación, de originalidad. Hay una variedad apabullante de criaturas y lugares. En cada rincón hay una sorpresa, y las historias son cautivadoras. No hay libro que me haya resultado más "visual" que ese. Si pudiese entrar en el mundo de la historia interminable lo haría como Bastián también, es perfecto para ir viajando y descubriendo todas las cosas, pero lo bueno es que creo que los propios habitantes de Fantasía también descubren cosas nuevas en su propio mundo. También me gustaría ser la Emperatriz Infantil, es un personaje enigmático pero poderoso, y a a vez creo que no se rompería el encanto de la sorpresa, porque ni ella controla ese mundo... solo tiene una posición privilegiada. A mí me parece que la influencia es sutil pero no desdeñable. Los mundos de fantasía te inspiran e incluso te fascinan lo suficiente como para querer dedicar parte de tu tiempo a ello... a recibir e incluso a crear. Te condiciona también en tus relaciones de amistad, no sé, las conversaciones, los gustos. Te enseñan un conocimiento más "profundo" y menos superficial que cuando te dedicas a otras actividades; a desarrollar tu mente, ser más imaginativo, más creativo. Luego eso se puede trasladar a otros ámbitos de la vida y servirá igual, son capacidades que has desarrollado.
	Birgitte Panel Online Última edición: miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:01
	Creo que responderé también con una frase. Sale en un cómic de Neil Gaiman (Los libros de la magia) en boca de Titania, reina de las hadas, y dice así: "¿Deseáis ver los Reinos Lejanos? Muy bien. Pero primero, debéis saber: los lugares que visitaréis, los lugares que veréis, no existen. Porque solamente hay dos mundos... el vuestro, que es el mundo real, y otros mundos, que son de fantasía. Mundos como ésos existen en la imaginación de los hombres. Su realidad o falta de realidad no es importante. Lo que importa es que están ahí. Esos mundos proveen alternativas. Proveen escape. Proveen amenazas. Proveen sueños y poder. Proveen rechazo y dolor. Ellos le dan significado a vuestro mundo. No existen, y de esa manera, ellos son todo lo que importa." Eso es un mundo de fantasía para mí. No es sólo evasión, o un ejercicio mental. Las ideas, los sueños, pueden marcar nuestras vidas tanto como las cosas que podemos ver y tocar. Muchas de las cosas que podemos ver y tocar, de hecho, fueron antes que nada sólo ideas en la mente de alguien. En un mundo imaginario, podemos permitirnos mirar el reflejo de nuestra realidad desde un punto de vista diferente. Plantearnos, como en un experimento, cómo creemos que reaccionaría un personaje, o una sociedad cuyas bases nos hemos inventado, ante eventos tan normales como los de todos los días, y también otros absolutamente fantásticos. Y sí, también hay escapismo, ganas de acudir a un lugar donde las cosas tengan otro sentido y sepas que los problemas ocurren para hacer avanzar la trama, siempre por una razón, y no simplemente "porque sí". Pero incluso ese ansia de evasión, bien aplicada, nos puede fortalecer, o hasta darnos estrategias para afrontar mejor el día a día. Mi mundo preferido es Fantasia, claro. Aunque eso igual es jugar un comodín, ya que Fantasia es el Reino sin Fronteras, y todo lo imaginado tiene allí lugar. :P Supongo que lo que me gusta es justamente esa variedad, la libertad de que tenga cabida cualquier cosa... o simplemente que cuando una se enamora de un libro a los seis años, luego no puede ser imparcial. Otro interesante para ir de visita sería el Mundodisco, pero no mucho tiempo o me volvería loca. No creo que "fuese" nadie en particular. Yo misma, supongo. Estaría bien disfrutar de ese tipo de posibilidades (magia, seres extraños, aventuras...) pero sólo si sabes que luego volverás a casa.
	Katoren Panel Online Última edición: miércoles, 7 de diciembre de 2011, 13:27
	Aportar, aportar, no creo que aporten nada. Me explico. Son los mundos donde los

Universidad Pontificia de Salamanca

	autores situan unas aventuras que sí te gustan. El mundo no deja de ser un escenario. Pero claro, son mundos estupendos. Son mundos donde, al contrario que en la realidad, el honor siempre está presente, y el bien siempre gana. Por eso te sientes bien leyendo cosas que pasan en esos mundos. La gente es, por lo general, tolerante, soportan muchas razas distintas, y en general siempre se llevan bien. Y si no, al final se llevarán. Son mundos que fomentan la desaparición del racismo, de las injusticias, enseñan los beneficios de la tolerancia, del buen rollo... Hablo de los mundos ideales de casi todas las sagas de fantasía. La Tierra Media, Fionavar, Westeros... Claro que también hay mundos distópicos, generalmente los de las novelas ciberpunk, que son una evolución del nuestro. Suelen ser mundos donde se nos enseña, en clave de cienciaficción, hacia donde vamos. Son mundos que suelen revelar lo peor del ser humano, a dónde lleva el egoismo, pero al final también ganará el bien y el honor... Veo dos cosas que sí importaría a nuestro mundo. El Sentido del Honor: La gente es honorable. La gente en esos mundos promete cosas, y se crea la necesidad de cumplirlas "porque lo prometí". Me parece algo que en este mundo ha desaparecido por completo. El valor de la palabra, el valor de las promesas. El hacer una cosa porque hay que hacerla. Los fuertes protegen a los débiles, porque para eso están. Los gobernantes suelen ser justos, porque su misión es el bienestar de su pueblo (vamos, igualito que en el mundo real XDDDD) La Tolerancia: Humanos, elfos, hobbits, kenders, enanos, ogros... todo tiene cabida. Y se soportan. Generalmente surgen roces, pero al final se dan cuenta de que es más facil cooperar que pelearse... Es decir, QUIEREN llevarse bien. Vas al pueblo de los elfos, e intentas seguir sus costumbres. Ellos aprecian el gesto, y si metes la pata no les molesta, porque lo estás intentando. Hablan en élfico, pero como estás tú, hablan en el típico idioma "común", por cortesía. Si llevas esto a este mundo, la diferencia es aplastante. Catalanes que se niegan a hablar castellano sabiendo que uno de fuera no lo entiende, árabes que no se ciñen a las costumbres de su nuevo país mientras te obligan a seguir a rajatabla las suyas si vas al suyo... en este mundo, parece que lo importante es acentuar las diferencias, en vez de buscar puntos de encuentro. ¿Mi mundo favorito? Buffffffffffff... Posiblemente sea la Tierra Media. Fue el primero, y está muy bien explicado y construido. Parece un mundo real. Si pudiera viajar, lo disfrutaría como un loco!!! Sería un pacífico hobbit, dedicado a hacer sonreir a la gente y a crear buen rollo allí por donde paso XD A mí sí me influyen. De manera un tanto inconsciente, pero influyen. Yo sí intento ceñirme a mi palabra, hacer cosas porque es lo correcto, o intentar que el sentido del honor vuelva. Casi todos los frikis lo hacemos, creo yo. Nos soltamos frases frikis en plan "Gondor pide ayuda", para provocarnos, y "obligarnos" a actuar porque el deber lo exige. Me parece muy bonito. Mientras escribo esto, me doy cuenta de que lo que más me importa es eso. El valor de la palabra. El obligarnos a ser buenas personas, el honor...
	Kramer Panel Online Última edición: martes, 6 de diciembre de 2011, 20:13
	Hay muchos motivos por los que los mundos imaginarios nos pueden resultar interesantes, desde lo más sencillo e inocente hasta cosas más profundas... Por ejemplo, pueden servir como evasión, como forma de imaginar la vida en otro tipo de mundo, muy distinto al nuestro. Pero también sirven para mostrarnos la realidad desde otro ángulo, como se hacía en su momento con las fábulas. Puedes hablar sobre muchos temas sin necesidad de atacar a personas o entidades reales

Universidad Pontificia de Salamanca

	o sin tener que ceñirte a los hechos exactos del mundo que nos rodea. Un escritor hábil puede convertir los mundos fantásticos en herramientas increíbles para tratar temas muy complejos. En general, todo eso nos atrae, o al menos lo hace mucho en mi caso. Las posibilidades de los mundos de ficción son inabarcables... Diferencias con la realidad... Desde unas pocas a muchas. A veces los mundos fantásticos son versiones distorsionadas del nuestro, o supuestos mundos pasados o futuros. La rueda del tiempo gira y gira, y las Edades vienen y van. Pero también hay mundos completamente distintos y lejanos. No tendría claro en qué son mejores o peores... Cosas como la magia pueden parecer maravillosas, pero en malas manos, y sabemos que siempre habrá quien quisiera usarla mal, serían terribles. Como con todo, lo malo y lo bueno dependerá de nosotros mismos... ¿Un mundo favorito? No lo sé. Tal vez el de las novelas de La Rueda del Tiempo sea, dentro de lo que he leido, el más agradable para la vida, pese a tener sus peligros, como es normal en la ficción. Si viajara ahí, evidentemente, ¡sería alguien capaz de usar el Poder! Aunque preferentemente en tiempos de paz, claro...
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 6 de diciembre de 2011, 16:31
	Thomas Pavel, teórico literario y simbolista, afirmaba, al hablar de la ficción, que puede *"influenciarnos vigorosamente, de manera no muy diferente a una colonia asentada en otro país, que desarrolla su estructura propia y singular para más tarde llegar a afectar en diversas formas la vida de la madre patria".* **¿Qué aportan esos mundos imaginarios?, ¿por qué resultan tan interesantes?, ¿qué nos atrae tanto al sumergirnos en ellos?** ¡Me encantan los mundos imaginarios! Es lo primero que tengo que decir. Aportan que tu mente se pueda imaginar otro mundo totalmente distinto al que estamos, hacer cosas que en este no se puede hacer, crear criaturas ficticias, situaciones ficticias... Todo esto creo que es lo que hace que los mundos imaginarios resulten tan atractivos. Puedes imaginar ser otra persona o criatura, con unos roles totalmente distintos a los que tienes, no sé, la imaginación da para mucho la verdad. **¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué aspectos son mejores y peores?, ¿hay alguna cosa que sería bueno importar al mundo real?** Pues se diferencia en todo lo que tú quieras que se diferencien, si este mundo lo has creado tú mismo. Si el mundo es creado por otra persona pues depende de cómo este ambientado, en qué época,... No sé si podría decir que hay aspectos mejores o peores, depende de qué mundo sea ¿no?. **¿Cuál es tu mundo favorito?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más te gusta de él?, por otro lado, si pudieras viajar allí ¿lo disfrutarías?, ¿quién serías en ese mundo?, ¿qué harías?, ¿o quién te gustaría ser y hacer?** Difícil respuesta, me gustan muchos al verdad, pero creo que me quedaría con la Tierra Media de Tolkien. Aunque también me gusta mucho el mundo de Star Wars o el de Avatar por ejemplo. Si duda en la Tierra Media me gustaría ser Aragon, pero cuando es un Montaraz no cuando es Rey, o si no también me gustaría ser un elfo del Bosque Negro. Lo disfrutaría muchísimo, me encanta el honor, la naturaleza, la lucha por lo que uno defiende. **¿En qué nos influyen?, ¿nos inspiran?, ¿aportan algún tipo de enseñanza?, ¿nos permiten evadirnos?** Claro que pueden aportarnos enseñanza y valores, a lo mejor no el mundo en sí, si no los personajes que lo habitan.
	Tika Panel Online Última edición: domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:18

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Qué aportan esos mundos imaginarios?, ¿por qué resultan tan interesantes?, ¿qué nos atrae tanto al sumergirnos en ellos?...
por lo general la tecnologia o la magia... bueno, y eso de poder llevar espada por la calle sin que todo el mundo chille....

¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué aspectos son mejores y peores?, ¿hay alguna cosa que sería bueno importar al mundo real?... pues lanzar bolas de fuego estaria bien, seguro que se le encontraria mil usos practicos, aunque seria mas complicado la existencia si los canis o los latin kings pudieran lanzarte rayos

¿Cuál es tu mundo favorito?, ¿por qué?, ¿qué es lo que más te gusta de él?, por otro lado, si pudieras viajar allí ¿lo disfrutarías?, ¿quién serías en ese mundo?, ¿qué harías?, ¿o quién te gustaría ser y hacer?...
sin duda tamriel, de la saga the elders scroll, en la cual mi mandoble seria la ley xD

¿En qué nos influyen?, ¿nos inspiran?, ¿aportan algún tipo de enseñanza?, ¿nos permiten evadirnos?...
mas bien evadirse y hacer gestas que no estan hoy el dia al alcance de la mano, pocos dragones quedan y menos aun princesas, eso si, orcos y brujas a patadas

Breixo López García Última edición: domingo, 4 de diciembre de 2011, 16:03

Sobre los mundos de ficción, solo puedo decir que conocerlos desde mi punta de vista de ingeniero, es muy interesante ya que intento sacarle el punto cientifico y util a todo. De hay que me encante Fringe, serie que estoy siguiendo ya que le dan esa vuelta de tuerca que tambien le daba a veces expediente x, para sacar ese lado real. Y es lo que siempre trato cuando leo ciencia ficción que es uno de mis generos literarios preferidos.

Como por ejemplo las obras que mas me gustan siempre se encuentran en ese genero, Ender y sus subsiguientes sagas, endimion, Hyperion, etc... Y no por estar sumergidos en sus mundos, sino mas bien por su tecnología y ver las capacidades de crear que tienen algunos autores. Yo considero que inspirar, inspirar a lo mejor no, pero si es cierto que conocerlos me deja con cierta libertad a creer mas en que una cosa pueda ser de cierta manera, en el sentido de no cerrar puertas a ciertos problemas matematicos y de diversa indole que siempre fueron apareciendo a lo largo de la carrera. Y es mas cuando mas lo note, fue con el paso de los años que mis compañeros a problemas complejos buscaban una sola solución factible, la mia no sería la mejor pero tendría varias posibilidades.

Y creo que para mi esa es la mayor aportación que tienen, despejar ciertos muros que empiden a veces no verlo todo.

Y es mas

I Foro: De viaje por los mundos exteriores

I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 2 de diciembre de 2011, 21:00

Seguimos hablando de los mundos de ficción pero, como de costumbre, esta vez en forma de debate... a ver qué sacamos en claro:

Recordad que hablamos de esos mundos imaginarios que aparecen a menudo en lo que hemos venido llamando "la cultura friki", ya sea en novelas, películas, juegos, o

Universidad Pontificia de Salamanca

cualquier tipo de soporte...

Por cierto, habladme un poco de esos soportes, ¿dónde se encuentran los mundos de ficción?, ¿existen algunos más "famosos" o conocidos que otros?, ¿en algún momento podéis hacer una aportación propia a esos mundos o inventaros otro?, ¿de qué manera?, ¿con qué fin?...

¿Qué aportan esos mundos imaginarios?, ¿por qué resultan tan interesantes?, ¿qué nos atrae tanto al sumergirnos en ellos?...

¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué aspectos son mejores y peores?, ¿hay alguna cosa que sería bueno importar al mundo real?, ¿o es preferible que sean irreales?...

¿En qué nos influyen esos mundos?, ¿nos inspiran?, ¿aportan algún tipo de enseñanza?, ¿nos permiten evadirnos?...

¡Espero vuestras palabras, soñadores!

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Drakia Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 12:40

hombre mundos imaginarios hay muchos, esta el mas antiguo Dragones y Mazmorras hasta de los mas recientes de Harry Potter, por ejemplo.

En las partidas de rol son prácticamente todos imaginarios hay muy pocos roles "realistas" tipo comandos de guerra y cosas así, en el resto todos se incluyen factores como la magia.

A mi me aportan evasión, imaginación fantasía, huir de este mundo gris y plano y poder interpretar un personaje diferente y maravilloso, un héroe o un villano, pero alguien diferente a mí. En cuanto a películas o libros me aportan mas o menos lo mismo, evasión de la realidad, entretenimiento, diversión.

Yo cambiaría muchas cosas de este mundo por cosas de otros mundos por ejemplo tener magia o superpoderes jejejeje, pero conque hubiera héroes que nos salven de los políticos corruptos opresores, y de los abusones y cosas así.....ya seria una mejora. O tener mascotas exóticas como dragoncitos, o manticoras jeje.

Sigo luego que estos días estoy liada y no puedo aportar mucho perdón a todos

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Komuro Panel Online - martes, 6 de diciembre de 2011, 16:55

Superpoderes!! tu si que sabes! jajajaja

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Tika Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:20

Por cierto, habladme un poco de esos soportes, ¿dónde se encuentran los mundos de ficción?, ¿existen algunos más "famosos" o conocidos que otros?, ¿en algún momento podéis hacer una aportación propia a esos mundos o inventaros otro?, ¿de qué manera?, ¿con qué fin?...

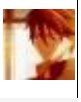
Universidad Pontificia de Salamanca

por lo general son versiones alternativas de la tierra, o como habria sido un planeta que quiza esta a miles de años luz y ha evolucionado de manera similar a la tierra, o la propia tierra con seres con caracteristicas como la magia o habilidades especiales- los mas famosos supongo que la tierra media, ya que ha inspirado infinidad de mundos en partidas de rol, videojuegos, peliculas....

¿Qué aportan esos mundos imaginarios?, ¿por qué resultan tan interesantes?, ¿qué nos atrae tanto al sumergirnos en ellos?...
son otra realidad en la que podemos ser lo que no podemos o no nos atrevemos a ser, ya sea un heroe o un villano, nos aportan el poder desconectar un poco de la realidad, como lo hace un buen libro o una buena pelicula

¿En qué se diferencian de la realidad?, ¿en qué aspectos son mejores y peores?, ¿hay alguna cosa que sería bueno importar al mundo real?, ¿o es preferible que sean irreales?...
las diferencias depende del mundo en cuestion, puede ser un mundo simplemente medieval, o de espada y brujeria, totalmente magico, tecnologico... estaria bien traer cosas como la alquimia, la magia, pero son cosas que la ciencia nos ha aportado aunque no esten al alcance de cualquiera

¿En qué nos influyen esos mundos?, ¿nos inspiran?, ¿aportan algún tipo de enseñanza?, ¿nos permiten evadirnos?...
inspiran y evaden sobretodo, quiza tienen valores totalmente validos para el mundo real o problemas similares a los nuestros



Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Komuro Panel Online - martes, 6 de diciembre de 2011, 17:01

Mundos imaginarios hay muchos y de todas las épocas, como ya han dicho. Los hay en los libros, las historias contadas de boca a boca, en los videojuegos, en pinturas... En nuestra propia imaginación, y estos, los que nos inventamos cada uno creo que son los mejores de todos.

Con los mundos imaginarios puedes hacer lo que quieras, puedes evadirte, imaginarte que eres otra persona, crear historias,...

Sí que cambiaría muchas cosas, no sé por dónde empezar la verdad, así que no empiezo y fuera xD

PD: Probablemente hoy es el último día de esta semana que os puedo escribir porque me voy a hacer snow, de todas formas si consigo internet en algún momento me meteré para ver que se cuece por aquí.

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Kramer Panel Online - martes, 6 de diciembre de 2011, 20:17

Creo que está casi todo dicho, salvo mi visión acerca de lo que "importaría" de uno de esos mundos... No creo que me atreviera a traer gran cosa al nuestro. ¿La magia? Muy probable que acabara como herramienta de los poderosos y con fines muy poco nobles, separando más a la gente de a pie de los de arriba. ¿Otras razas? Si somos xenófobos siendo todos humanos, no me quiero imaginar que pasaría habiendo elfos o, peor, orcos...

Lo único, tal vez, que se echan en falta los héroes... Aunque, de haberlos, probablemente acabaríamos deprimiéndolos a todos, en plan Watchmen xD

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Katoren Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 13:47

¿Otros soportes? Pues los juegos de rol, como ya han comentado. Los tienes para todos los gustos, medievales, futurístas, con mucha magia, sin ella, mutantes y criaturas fantásticas en nuestro mundo...

Yo no podría inventarme un mundo, básicamente porque está todo inventado... (mentira, claro... siempre aparece algo nuevo y sorprendente, pero yo no creo que pueda hacerlo XDDDD)

Sí hay mundos más famosos que otros, en función de la cantidad de material escrito o filmado sobre ellos. Casi todo el mundo conoce la Tierra Media, o ese mundo de "hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana" de Star Wars.

Aportan evasión, eso está claro. Pero también aportan cosas que no estaría nada mal importar a nuestra realidad. El sentido del honor, la tolerancia...

Incluso el concepto de la magia sería muy bueno de importar. Muchos habéis opinado que sería un arma poderosa en las manos inapropiadas, pero en todas las sagas de esos mundos siempre aparece la justicia y al final, los magos son buenos y la gente los respeta. Está claro que, tal y como están las cosas en la realidad, sería una locura, pero tendríamos que importar el pack completo. La magia, el honor, la tolerancia, el respeto...

Los mundos que quiero que sean irreales siempre son los distópicos, esos mundos futuros oscuros donde cada cual lucha por malvivir o se vive bajo regímenes totalmente tiránicos... no quiero que el mundo del Neuromante, o de Fahrenheit 451 o de 1982 ocurran.

Sí aportan. Aunque sólo sea el respeto por las costumbres de otras razas o el uso de un lenguaje "común" (otro gran invento XDDDD)

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Birgitte Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:20

Posiblemente los mundos de ficción más famosos sean los de las películas, porque es lo que llega a mayor cantidad de público. Aunque ahora la cosa se va repartiendo un poco, y cada vez hay más formatos, como ya han dicho. Videojuegos, rol, series de internet... Hay hasta webcomics que tienen universos imaginarios completos, por ejemplo.

Hacer aportaciones... bueno, en cierto sentido las partidas de rol lo son, ¿no? Coges un mundo y con esos mimbres tejes tu propia historia. Inventarse otro de cero, lo veo complicado a estas alturas, pero a ciertas edades tuve unos cuantos.

Quizá lo que más me gustaría importar de esos mundo es lo que en el Mundodisco llaman el elemento "narrativium". En las historias, las cosas encajan. Hay Deus ex machina, pero por lo general las personas tienen motivos claros para hacer lo que hacen, y cosechan lo que siembran. Las probabilidades de uno contra un millón funcionan nueve de cada diez veces, y esas cosas.
Ah, y el teletransporte. Daría mi brazo derecho por que existiera el teletransporte. :P

Universidad Pontificia de Salamanca

Sobre lo que aportan e influyen, como ya puse en el diario, la reina de las hadas de Neil Gaiman lo dijo mucho mejor que yo: "¿Deseáis ver los Reinos Lejanos? Muy bien. Pero primero, debéis saber: los lugares que visitaréis, los lugares que veréis, no existen. Porque solamente hay dos mundos... el vuestro, que es el mundo real, y otros mundos, que son de fantasía. Mundos como ésos existen en la imaginación de los hombres. Su realidad o falta de realidad no es importante. Lo que importa es que están ahí. Esos mundos proveen alternativas. Proveen escape. Proveen amenazas. Proveen sueños y poder. Proveen rechazo y dolor. Ellos le dan significado a vuestro mundo. No existen, y de esa manera, ellos son todo lo que importa."

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Eris Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 19:22

Sí, yo creo que eso es importante... que los mundos fantásticos "no existen" pero a la vez existen, porque son capaces de influir en nosotros, de hacer que un buen día se convierta en uno malo o viceversa, de condicionar nuestros pensamiento, de hacer que varias personas tengan algo en común, y mil cosas más.

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Breixo López García - jueves, 8 de diciembre de 2011, 00:55

El mundo de ficción, es importante o es famoso en medida de que se trabaje y crezca el. Porque no es lo mismo un mundo que a lo mejor dura una partida de rol, como aquel que se construyo a lo largo de cientos y cientos de partidas, en el cual tu personaje llego a ser un dios en el D&D. De hay que tambien sean mas reconocidos y mas famosos, aquellos mundos fantasticos que se trabajaron mas como son star wars, harry potter o Mass effect para poner unos ejemplos.

Ciertamente si os soy sincero yo no aportaría nada de estos mundos al mundo real, por una sencilla razón, que comentais mas arriba varios. Ya que haríamos que las ideas geniales que creiamos tener sobre que estaria guay transportar a estos mundos, realmente se veria que no seria asi. Porque las corremperiamos. Desapareciendo cierta idealización que poseen en mi cabeza.

Pero eso esto si que lo creo, que enseñanzas aportan mucha. Desde los libros tan grandes como el juego de ender como ese respeto al diferente y el llamado ecologismo espacial, o el mensaje antibelicista que se encuentra en el señor de los anillos, y mas por citar unos pocos. Pero me quedo corto si digo que para mi aquí tenemos un arma muy potente de enseñanza de valores, que en la sociedad actual creo que con mi debido respeto, no se explota como debería, ya que un niño se quedaria mejor con este mensaje que con otros que no llegan a calar en el tanto.

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Katoren Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 12:32

¿Mensaje antibelicista "El Señor de los Anillos"? Jurls, me he debido leer una copia falsa del libro XDDDDDDDD

Anárquico, quizás, por esa premisa clara de que "el poder corrompe", pero vamos,

Universidad Pontificia de Salamanca

todo, todo se resuelve a hostias sin ningún miramiento XDDDDDDDD

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Eris Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 19:11

Bueno, hablando por mí misma, los soportes más importantes para entrar en contacto con esos mundos de fantasía siempre fueron los libros, al menos hasta hace unos años. Desde entonces y con esto de los ordenadores leo mucho menos de lo que me gustaría, y he ido escorando más hacia otro tipo de cosas como videojuegos, juegos de rol o películas y series. Aún así los recuerdos más intensos curiosamente siempre los voy a tener en papel, que parece a primera vista un método bastante poco útil para ilustrar la fantasía pero que permite al lector imaginarse todo, hacer trabajar la cabeza y tener más libertad... luego por ejemplo cuando versionan un libro y lo traducen a la gran pantalla le imprimen un toque que no es el tuyo y aunque está bien, pierdes tus ideas iniciales. A mí eso me da mucha rabia, porque me encantaría poder conservar mis propias imágenes y a la vez las que me da otra persona, pero el poder de lo visual es mucho más fuerte y acaba aplastando lo demás xD.

En fin, que me voy por las ramas. Creo que los videojuegos en general y al menos hasta hace poco no me parecían un buen soporte. Me gustaban por la historia, la trama, pero en cuanto al mundo, estaba bastante limitado por los gráficos y el tema informático, de modo que nunca me llegué a creer "dentro" de Baldur's gate por ejemplo, o incluso dentro de Dragon Age... la única vez que sí que he tenido la impresión de acceder a un mundo propio y sólido es jugando al Mass Effect, y por eso es mi videojuego preferido.

Pero para cumplir con mis requisitos suele ser más propio el soporte de pelis y series. Aunque te lo dan tan masticado que una de las cosas que me son atractivas de los mundos imaginarios (que hagan trabajar a tu imaginación valga la redundancia) se pierde en favor de que te "creas" que existe al ver efectos especiales, actores de carne y hueso, etc.

Los mundos imaginarios que más me atraen son los que resultan totalmente diferentes del nuestro (mi ejemplo favorito es el mundo de la Historia Interminable). Pero aún así los juegos de rol suelen mezclar nuestra realidad con elementos de fantasía (vampiros, magos, y demás), lo cual puede dar mucho juego, sobre todo para no perder las referencias, y porque es atractivo por eso del misterio, del secretismo. También recuerdo que me encantó la idea del Longest Journey, un videojuego en el que la protagonista de pronto encuentra un portal hacia otro mundo de fantasía que se llama Arcadia, y va viajando entre ambos. O si no, en los libros de Narnia, otra idea que me pareció genial fue ese bosque con pequeñas lagunas donde se sumergían los protagonistas, y cada una era un mundo diferente... una era el nuestro, y las demás... vaya usted a saber.

Pero poniendo aparte lo que a mí más me gusta, iba a decir que lo más popular seguramente fuesen películas y videojuegos o juegos de rol. Pero claro, hablando de lo más popular en el mundo friki las cosas cambian, y creo que también hay bastantes más lectores que en la media de la población en general, así que cuál es el sector más popular, no sabría decirlo.
Y sobre aportaciones personales... isí! totalmente, jeje. Llevo muchos años escribiendo cosas de fantasía y es como una droga, no se puede parar. Así que espero que en algún momento pueda compartir mi propio mundo (o mundos si nos ponemos ambiciosos) en forma de libro.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cuando escribo yo, plasmar ese mundo que he creado en mi cabeza me crea una gran satisfacción, es casi como verlo tomar cuerpo, existir. Me gusta especialmente cuando está ya todo muy pensado y si alguien te pregunta sabes responder exactamente cómo funcionaría tal cosa. Me encanta claro está que me lean, es una forma de que el mundo "exista", cuando más gente lo conoce.
Tanto escribir como leer, o ver, o jugar, aporta una desconexión del mundo cotidiano, tal y como dije en el diario. Es muy gratificante sumergirse por un momento en un mundo que no tiene las mismas limitaciones contra las que chocas todos los días, un mundo que te sorprende o te atrapa.
En estos mundos se rompen las trabas aunque se pueden crear otras nuevas y diferentes... que supongo que fastidiarían también si se viviese allí, pero como no existen todo nos parece mejor y más bonito xD. Además siempre es positivo: cuando hay algún peligro, tienes la baza de ser un mero espectador, y cuando hay algo que te encanta, tienes la baza de identificarte con el personaje y disfrutarlo en primera persona. ¿Qué aspecto entonces veo peor? Bueno, pues cuando está mal escrito, es aburrido, etc xDDDD.

Importar o no importar... creo que como acabo de decir, lo bueno es poder entrar y salir, no estar allí permanentemente o traer cosas aquí permanentemente (claro que de todas formas no se puede, pero hablo del caso hipotético).

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Drakia Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 09:18

como han dicho para aportar un nuevo mundo imaginario, siempre dentro de la imaginación de cada uno, lo normal es coger una base de algo que te gusta y adaptarlo a tu pelicula personal.

En el mundo del rol es algo normal, en mi grupo se han inventado varios sistemas de juego adaptados a sus movidas, basados en dungeons and dragons, o en lo que sea normalmente fantastico-medievales. y la parte buena de eso es que puedes adaptarlo a cosas que no estan ya prediseñadas en dichos juegos, puedes improvisar y crear tus propios hechizos por asi decirlo, crear tus ciudades y personajes....es mas creativo.

Un videojuego o un libro en cambio te permite tener tus movidas imaginarias pero es mas plano porque tampoco te permite mucho mas y no desarrolla tanto la imaginación o la creatividad por asi decirlo.

Todo mundo imaginario es bueno y válido, desde los de mis amigos en las partidas a los de los niños pequeños, pero en cuanto a soportes que despiertan dichas fantasias en los adultos....yo recomiendo las partidas de rol porque siempre es mejor con amigosm y siempre es mas divertido poder compartir tu mundo imaginario con los demás, a no ser que seas escritor y entonces lo compartas en otro formato fascinante como los libros o los relatos.

Re: I Foro: De viaje por los mundos exteriores

de Horologist Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 14:33

Los mundos de ficción pueden encontrarse en cualquier parte, hasta en una notita o un dibujo que te encuentras por la calle. Por supuesto el medio más famoso o conocido para extenderlo es el cine. Solo hay que comparar lo que significa aún a día de hoy Canción de Hielo y Fuego para la gente, y lo que significa Pandora, o el mundo de Avatar. Está por supuesto la plataforma de los videojuegos, notablemente el WoW

Universidad Pontificia de Salamanca

tiene muchos seguidores. Y por último los libros, y en menor medida los juegos de rol.

En uno de ellos, por ejemplo, la participación con el mundo está pensada a través de torneos con cartas coleccionables. Leyenda de los 5 Anillos es un trasfondo creado para un juego de cartas coleccionables y un juego de rol en el que ciertos torneos del primero influencian la historia y su curso a efectos del segundo. Muchos autores de libros también tienen blogs, y escuchan a sus fans. Hay concursos... En el Darkfall (un videojuego online masivo) podías matar una tribu de Goblins y esa tribu jamás volvería a existir. Decían que si matabas un Monstruo especial, nunca volvería a haber otro, y en los propios libros del mundo se te contemplaría como su asesino.

Para inventarse un mundo solo hay que coger lápiz y papel. Y el fin, en ambos casos es dar vida a la imaginación y la creatividad. En el sentido de estímulo, y en el de realización de lo soñado en términos menos abstractos.

Lo que aportan estos mundos es, de base, la diferencia, y un entorno distinto donde poder explorar lo que nos gusta y lo que no. Una oportunidad única que no se da en la realidad, que es afrontar cosas que no existen, vivir desafíos imposibles, etc...

Las diferencias dependen por completo del mundo, en ocasiones son tan plausibles que solo se diferencian de la realidad en que no son reales, o en que miran a la realidad de otro tiempo. En cuanto a mejores o peores, depende también del mundo, importaría sin dudarlo a Muerte, de Sandman, pero no me atrevería a traer ni un solo zombie de Walking Dead.

Nos influyen en la misma forma en que pueden hacerlo, el teatro, o cualquier otra sensación que no nos pertenezca formalmente a través de la catarsis. Ya en la antigua Grecia lo reconocían, pero el utilitarismo es un cáncer.

II Diario: La saga realidad

Ahora cambimos un poco de tercio, para referirnos a un mundo, que por raro y fantástico que a veces parezca, es el nuestro, estoy hablando del mundo real .

En términos generales ¿qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas y más concreto en España aquí y ahora?, ¿qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?...

¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?, ¿qué importarías de esas épocas?...

¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?, en todo caso ¿cué cambios esperas del futuro?, qué te gustaría que mejorase?, ¿y qué cambios temes del futuro?, ¿qué cosas crees que podrían ir a peor?, ¿ves algúna solución?...

Suele decirse que los frikis quieren dominar el mundo... al margen de si esa afirmación es cierta, ¿qué cosa o cosas cambiarías tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que pudieras?

Por último, ¿qué aspectos del mundo real crees que te influyen para ser friki o tener determinadas aficiones y forma de ser?, ¿de qué depende?, ¿crees que no serías friki si la sociedad fuera más de cierta manera o menos de cierta otra?, ¿o crees que serías aún más

Universidad Pontificia de Salamanca

friki?... e fin, hasta qué punto te influye el estado actual de a sociedad en tu forma de ser, de comportarte, de pensar y relacionarte.

¡A reflexionar, chic@s! tengo muchas ganas de leeros

Eris Panel Online Última edición: viernes, 9 de diciembre de 2011, 20:27

Yo creo que la sociedad actual está cambiando a ritmo vertiginoso. Ni siquiera lo que vivíamos hace 10 años y lo que vivimos ahora tiene mucho que ver. Hay cosas malas y hay cosas buenas, sobre todo comparándolo con épocas pasadas. A mi modo de ver, la cultura está sufriendo mucho en profundidad: la gente cada vez tiene un conocimiento más parcial y superficial de las cosas y además nos acostumbramos a tenerlo todo al alcance de la mano... lo cual es una herramienta peligrosa porque no exige esfuerzo y nos vuelve dependientes, pero al mismo tiempo es cada vez más rápida y accesible, de modo que hay muchas más posibilidades (otra cosa es que las aprovechemos).
De todas formas no me considero romántica, y no pienso como hacen muchos que -por ejemplo- la Edad Media era un tiempo idílico. Las personas han sido y serán siempre las mismas en esencia, aunque cambie la forma. Siempre predominará la mediocridad y las buenas personas serán excepcionales. Pero además las condiciones sanitarias y sociales eran terribles incluso hace un siglo... como para irnos más lejos.
La atracción por el pasado radica precisamente en que no podemos acceder a ello de ninguna manera, y que guarda muchos secretos que investigamos pero que gran parte de ellos se nos escapa y lo hará siempre. Es una forma más de exotismo, como el que se va a Japón buscando una sociedad y un entorno completamente diferentes y eso es precisamente el encanto del viaje. De hecho me atrevería hasta a compararlo con los mundos de fantasía de los que hablábamos antes, porque el pasado es una forma de fantasía... es algo cuya conexión con lo que vivimos nosotros se ha perdido y que nos ofrece sorpresas, mecanismos sociales, arquitectónicos, etc que resultan curiosos y "fantásticos".

Volviendo a la época en la que vivimos, creo que estamos en una especie de bisagra, una delgada línea de transición entre lo que había y lo que habrá, entre un planeta sostenible y un futuro bastante negro donde o se toma la sartén por el mango o nos vamos todos al carajo. De hecho me parece que es un pensamiento bastante extendido entre la gente, ese que piensa que de aquí a X años, puede que 50, puede que 100, habrá algo mucho más serio que la caída de un imperio, o que una guerra mundial. Que se agoten los recursos naturales o vaya usted a saber... porque lo que es adaptarnos o evitar la catástrofe con los adelantos tecnológicos, parece que el ritmo no es el que debería ser, y a lo mejor nos pilla en bragas como quien dice.
¿Qué me gustaría que mejorase en el futuro? Bueno, cada vez que leo una noticia sobre la conquista espacial, sobre planetas habitables a muchos años luz se me iluminan los ojillos. Quizás es que he leído demasiada ciencia ficción, pero si alguna vez llega a ocurrir me dará mucha envidia... desde la tumba, por eso me dará envidia xD.
A pesar del pesimismo, me parece que los cambios en el futuro son bastante impredecibles para el ciudadano de a pie. ¿Hace veinte años alguien veía que íbamos a estar como estamos ahora? dependemos de los nuevos inventos, de por dónde vayan las tecnologías, y me creo cualquier cosa, desde que mañana inventen una forma de teletransporte a que ya sepan cómo conseguir la invisibilidad de los objetos y que se lo guarden a buen recaudo en algún laboratorio de máxima seguridad. Nada es descabellado y lo que nosotros conocemos es posible que sea la punta del iceberg.

Como conclusión me gustaría resaltar la incapacidad del ser humano de aprender de su historia. Nos iría mucho mejor si supiésemos tomar las ventajas del pasado y sumarlas a las del presente. Por poner un ejemplo: cada vez comemos peor, creo que estaría bien que le dedicásemos más tiempo a buscar una dieta saludable, ejercicio físico, y cosas que por ser tan básicas las aparcamos en favor de la

Universidad Pontificia de Salamanca

	rapidez, la facilidad de ir al médico y que te den una solución aparentemente milagrosa. Si hay algo que hemos perdido es la paciencia. También estaría bien que fuésemos menos miopes y conscientes del futuro antes de tropezar con él y buscar una solución de última hora, pero eso siempre ha sido y será así, las cosas se intentan remediar cuando te dan un ultimátum, y no por amor al arte.
	Horologist Panel Online Última edición: viernes, 9 de diciembre de 2011, 14:17 Lo describen muy bien los monólogos de FLCL del principio. "Aquí nunca pasa nada, solo lo de siempre". Tengo muchísimas reflexiones acerca de lo que va mal, pero en gran medida todo se resolvería si la gente fuese y estuviese mejor educada. Con mayor educación, habría mayor cultura política, y se podrían plantear cambios en dirección hacia una representación más directa de los intereses del pueblo soberano. Con una democracia en este sentido, los cambios que todo el mundo deseara, que no son necesariamente los que yo más quiero, serían plausibles. De momento, solo convivimos con la violencia de un poder ejercido de forma ilegítima por una malísima interpretación de la constitución por parte del tribunal constitucional, y mientras esta situación política va restringiendo nuestras libertades, aflora lo peor de la sociedad, que son los ciudadanos escoria. La gente de a pie y sin más poder que su irracionalidad, que hace de la raza humana algo peor. Todo aquellos monstruos que protagonizan historias horribles de violación, de atracos violentos, asesinatos... Esa escoria, el fruto de la inmovilidad política, de la incertidumbre, y de la falta de objetivo. Me encantaría haber vivido en el contexto de una clase privilegiada entre los años 20 y 30 y desde el 50 hasta los 60. Pero la verdad es que no daría ni devolvería lo que sé por esa oportunidad. Aquellas épocas se distinguían de la nuestra en que a pesar de que el gobierno era aún más inmovilista, de aquellas la democracia era todavía un sueño instalándose al que le quedaba mucho camino y estar al principio del mismo no era un pecado. Por otro lado, la escoria no existía como existe hoy. No existía normalizada, no había que tolerarla, y no había ni mucho menos que respetarla. La gente trataba de hablar correctamente, y si lo único que hace un ser que se llama humano es hablar mal y tener actitudes que amenazan con un estallido violento, se le rechaza en masa. Antes era un valor social prioritario estar bien educado, ser culto, y tener clase. Yo importaría eso. Creo que la ausencia de valores y la carencia de medios institucionalizados democráticamente para elaborarlos están haciendo convivir a una población sin sentimiento de comunidad. Sin este sentimiento, el proyecto democrático no tiene sentido: Si no se piensa en términos de "Lo público" porque no hay comunidad que releve esa importancia, lo político no tiene sentido a nivel personal, y si no lo tiene, nuestra participación tampoco. Por otro lado, sin democracia no habrá libertad,no al menos una que defiendan las instituciones, y sin libertad se acabará rompiendo la paz social para poder obtenerla. Frente a la postura reformista tranquila sabia y moderada surgirán otras dos, los revolucionarios (violentos) y los represores. Y a estos dos les temo. Las únicas soluciones pasan por la escucha del estado, que no es sino un aspecto del pueblo, aunque la gente lo olvide. En teoría, el estado, el Leviatán, es solo un amasijo de nuestro derecho y fuerza para defendernos. Pero aún así el monstruo que hemos creado no quiere escucharnos. Así que la solución es despiezar de nuevo al Leviatán, y no darle nunca más el poder del estado a alguien que no necesite responder ante nadie. O pasar de la democracia y si no van a escuchar al pueblo, al menos que no intenten controlarlo con engaños, para que frente a la escoria que surge cuando no hay libertad ni sentimiento de comunidad, las soluciones no tengan el límite de la "Libertad" que en el fondo no está teniendo oportunidad de existir. Yo cambiaría la forma en la que los recursos están compartidos, y las formas de

Universidad Pontificia de Salamanca

	acceso al poder y participación política (y luego me bajaría de la dominación). Empecé a jugar mucho a las consolas porque a mi madre no le hacía gracia que bajara a jugar al fútbol con la "gente de mal vivir" así que supongo que de alguna forma mis comienzos fueron definidos por completo por el tipo de sociedad en que vivimos. Pero creo que dado que al final me desarrollé yo solo en las bibliotecas de mi colegio y públicas, habría acabado igual. De hecho yo acabé siendo muy amigo de la gente popular del colegio, pero un día que estaba cansado de jugar al fútbol con ellos (con los del colegio sí podía xD) me fui a buscar a otra gente que tenía pinta de leer más, y jugaban a una cosa que llamaban "videojuegos en vivo". Creo que las utopías, las distopías, y en general los mundos de fantasía no existirían ni serían tan atractivos si la sociedad en que viviéramos fuera otra. No obstante, creo que habría otros tipos de ensoñaciones, y yo, que soy un inconformista, acabaría visitándolos, de una u otra manera.
	Drakia Panel Online Última edición: viernes, 9 de diciembre de 2011, 12:50
	vivimos medianamente bien, es una sociedad de consumo capitalista. Hay demasiadas diferencias sociales entre la clase alta con sueldos absurdos y la clase media baja que no somos ni mileuristas. Seria mucho peor en otros sitios claro que si pero tambien deberian ser menos permisivos con la corrupcion etc. Me interesan cosas de otras epocas claro esta, la vida simple sin tanto consumismo del medievo o de las ciudades del 1800.Pero claro no cambiaria la sanidad por ejemplo. Al menos no todo, porque vale que antes te morias de unas fiebres y nadie podia hacer nada, pero hoy en dia tenemos muchas enfermedades fruto de los productos que usamos a diario, todos los canceres y esterilidades etc. La sanidad actual seria perfecta pero en el 1800 por ejemplo y con las medidas de seguridad laboral jejeje pero la ropa, la forma de vida y la educación y formas sociales eran maravillosas en comparación. Es todo un circulo vicioso, el progreso trae medicinas nuevas y también enfermedades nuevas y otras que según los conspiracionistas nos mete el gobierno para generar miedo y consumo como podrían ser las gripes, etc. No se si cambiaria muchas cosas pero esta claro que si que importaria los cánones de educación del siglo XVIII
	Birgitte Panel Online Última edición: jueves, 8 de diciembre de 2011, 00:15
	Sé que está bien visto, pero quejarme de la vida que tenemos me parece un poco... iluso. Si podemos quejarnos es justamente porque hemos alcanzado un nivel de vida en el que las auténticas preocupaciones, las de vida o muerte, están casi erradicadas. Incluso dejando aparte cosas como las telecomunicaciones y la tecnología, estamos limpios, sanos, y consideramos objetos cotidianos cosas que hace no mucho eran lujos reservados a los más pudientes. Y eso por no hablar de la facilidad del acceso a la cultura. Sí, eso creo que es lo mejor de la sociedad actual. El saber que, si realmente quieres saber algo, puedes, sin que nadie restrinja lo que uno puede aprender por sí mismo o de quién. Claro que hay cosas malas, para mí lo peor es la falta de responsabilidad, personal y social. La cultura de la inmediatez y el egoísmo. Se fomenta la gratificación inmediata, el pensar que nos lo merecemos todo por ser quienes somos, sin trabajar por ello, el culpar a las circunstancias (o a otros) de nuestros errores. Y ya como consecuencia de esto hay un montón de cosas: se agravan las crisis económicas, explotamos los recursos naturales limitados en exceso para cosas triviales y el mundo está muy, muy mal repartido, tanto en economía como en derechos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Pero, con todo, cuando pensamos en que los tiempos pasados fueron mejores, se nos olvida, por ejemplo, que la anestesia se inventó en el siglo XIX. O que de haber nacido en la Edad Media sería cien veces más probable ser un campesino sin educación que se partía la espalda de sol a sol arando con bueyes una tierra que no era suya y ser ya "viejo" a la edad que yo tengo ahora, que un noble barrigón que vivía de rentas... y que seguiría siendo prácticamente anciano a esta edad. Y que la gente era igual entonces y ahora, y había menos posibilidades (ni conocimiento, ni leyes para todos, ni tribunales imparciales, ni fuerzas policiales estatales...) para enfrentarse a quienes intentasen hacerte daño.
Quizá lo único que importaría de esos tiempos sería la fortaleza. Tiempos duros, como las tierras duras, hacen gentes igual de duras. Es una capacidad de supervivencia y sacrificio que aquí y ahora, en esta sociedad donde romperse una uña es una tragedia, es muy escasa.

No estoy segura de que sea posible un juicio de valor en estas cosas. Es decir, ¿qué es "mejorar"? para mí sería mejor un mundo más justo, pero estoy segura de que otras gentes preferirían un mundo más cómodo. Con suerte, al irse empequeñeciendo el mundo gracias a las comunicaciones, los humanos seamos más conscientes de lo interdependientes que somos y empezamos a buscar una sociedad y unas vidas más equilibradas, huyendo de la constante carrera en la que estamos ahora. O con la misma, cuando empiecen a escasear las materias primas y la superficie disponible, la exploración espacial se vuelve una prioridad, empezamos a hacer con otros planetas lo que hicimos con América, y usamos sus recursos para mantener esa aceleración. Eso nos pegaría más, como especie.

Si yo dominase el mundo, los niños me odiarían. Crearía toda una serie de programas educativos a cuál más duro, desde la primera infancia, en ciencias, artes, psicología y culturas. Posiblemente mi carrera como líder mundial se terminase prematuramente por una revuelta de estudiantes. :P

Supongo que uno de los motivos por los que soy friki es que las cosas supuestamente "normales" no me llaman demasiado la atención. Quizá haber tenido una vida un poco rara me ha hecho refugiarme más en mis aficiones, especialmente en las que no necesitaban de inversiones de dinero o grandes cantidades de gente. No es que este mundo no me guste, pero han sido mis lecturas y el tipo de gente con la que me he relacionado las que me han hecho encontrarle "la chispa" detrás de toda la banalidad (en el sentido Changeling) que percibía de pequeña.

Kramer Panel Online Última edición: miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:31

Personalmente, no tengo en muy alta estima la forma de vivir en occidente... Bueno, ni en occidente ni en el resto del mundo, pero en los países más pobres no suelen tener muchas opciones. Lo mejor de la sociedad es la gente que es capaz de tener virtudes, de colaborar con los demás y de luchar siempre por que las cosas mejores; lo peor, el resto de energúmenos.

No creo que en épocas pasadas el mundo haya sido mejor. Tal vez lo fuera para algunos, pero en conjunto, unas cosas mejoran y otras empeoran. Si bien es cierto que, tecnológicamente, estamos mucho mejor, lo que se nota especialmente con la medicina. Hay enfermedades y heridas a las que se sobrevive hoy en día con facilidad, mientras que antaño era imposible. ¿Importar algo de tiempos pasados? Tal vez el trato con el vecino. Aunque gente mezquina ha habido siempre, en cierto modo creo que éramos más humanos. Y probablemente más felices, incluso teniendo menos cosas...

¿Cambios en el futuro? No lo sé. Parece difícil, a veces, viendo la historia. Pero quiero creer que algún día llegaremos a algo distinto. Que, por más que muchos se empeñen en amargarnos la existencia, entre los demás podemos trabajar juntos para arreglar un poquito más cada vez el mundo.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Dominar el mundo... En mi caso es una afirmación cierta. Cambiaría tantas cosas que no sé por dónde empezar. Bueno, probablemente prohibiría ser... Bueno, erradicaría la idiotez del planeta. ¡A cualquier precio! En cuanto a lo último, no sabría decirlo. Creo que la única forma de que yo no fuera friki sería... ¡Que todo el mundo compartiera mis aficiones! En ese caso no serían extrañas y yo no podría considerarme friki :P
	Katoren Panel Online Última edición: miércoles, 7 de diciembre de 2011, 14:25
	No sé. No soy tan utópico XD El tipo de vida que llevamos es el que hay. No lo he elegido, y no lo puedo cambiar. No me queda otra que vivirlo. ¿Lo mejor? Bueno, parece que la conciencia social se está activando con movimientos como el 15-M, participación en ONG y cosas así, y que la gente está clamando por un cambio. Lo peor es que sigue habiendo gente en contra de esos cambios, los poderosos son egoistas y no quieren repartir un pastel que no es del todo suyo. Sí, lo peor de la sociedad actual es el egoismo. No creo que se viviera mejor antes. Está claro que los mundos de fantasía usan generalmente una Edad Media idealizada, donde todo era estupendo. Y muchas veces decimos que se vivía muy bien. Claro, con caballeros y magos y reyes bondadosos y cosechas abundantes XD. Pero en realidad, vivir en la Edad Media tendría que ser durísimo... Si pudiera vivir en alguna otra época, creo que me gustaría vivir en la Grecia Clásica, o en la Roma imperial... tengo esas épocas muy idealizadas, parece que la gente se preocupaba por la ciencia, la oratoria, la filosofía, la comunidad, ser buenos ciudadanos, cultivarse... claro que también había enormes tiranos y crápulas, pero bueno, de eso no nos libramos en ninguna época XDDDD Me gustaría que mejorase en un futuro la tolerancia y el buen rollo. La globalización bien entendida, un mundo para todos, la idea de Gaia (no tan hippy, pero casi XDDD). No temo al futuro, porque no creo que seamos tan tontos como para permitir que los futuros distópicos ocurran. Pueden ir cosas a mal, seguro. Mal uso de la energía atómica, grandes corporaciones con sus brazos metidos en todo, grandes hambrunas, guerras muy estúpidas porque yo pienso diferente que tú... pero creo que la sociedad mundial ya lleva tiempo espabilando, y dándose cuenta de que así no hacemos nada... soy optimista respecto al futuro. Si pudiera cambiar cosas, no sé... ahora todo es más complicado... muchas veces creo que me gustaría hacer un borrón y cuenta nueva, un "ale, gente, vamos a empezar de cero, que esto se nos ha ido de las manos...". Tenemos demasiadas necesidades creadas... mira por ejemplo la comunidad Amish... a veces, parecen tan felices DE VERDAD... pero no sé si me gustaría ser amish, es que tampoco es eso... pero en cierto modo creo que van por buen camino... No hay aspectos del mundo real que me hagan ser friki. Soy friki por elección mía, porque me gusta el fandom. Punto. Cuando empezó a gustarme eso, ni siquiera se había forjado la palabra "friki" aún XDDD. Si la sociedad no viese mis aficiones como algo tan "raro", pues no se habría inventado la palabra de marras. Pero como resulta que al parecer mis aficiones no son convencionales, me han etiquetado. Así de simple. El estado de la sociedad no influye en mi comportamiento. Creo que sería igual a como soy pasase lo que pasase (bueno, he dicho "creo".... habría que verme y vernos a todos en otras sociedades XD)
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 6 de diciembre de 2011, 16:48
	En términos generales ¿qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas y más concreto en

Universidad Pontificia de Salamanca

	España aquí y ahora?, ¿qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad? Yo no me puedo quejar, siempre he vivido bien, he tenido lo necesario gracias a mis padres y desde hace poco voy consiguiendo yo lo que quiero, digo desde hace poco porque he estado trabajando y ganando dinero, ya que todo se mueve en torno al dinero. No me gusta mucho al sociedad ya que la gente se deja llevar por lo que hace todo el mundo, vivimos como si fuésemos un rebaño de ovejas llevado por alguien que normalmente solo piensa en sí mismo... Lo mejor es que siempre hay gente que no se deja llevar por estas cosas y que piensa por sí mismo. Sinceramente no me gusta mucho la política porque todos los políticos en general me parecen unos mentirosos, además ninguno piensa de forma parecida a lo que yo pienso... **¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?, ¿qué importarías de esas épocas?** No sé si se ha vivido mejor, han sido formas distintas, en cada época hay cosas buenas y cosas malas, depende desde que punto lo mires. Una época en la que me hubiese gustado vivir... pues ni idea, en alguno de mis mundos imaginarios de los que hablamos en el diario anterior. **¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?, en todo caso ¿qué cambios esperas del futuro?, qué te gustaría que mejorase?, ¿y qué cambios temes del futuro?, ¿qué cosas crees que podrían ir a peor?, ¿ves alguna solución?** Pues a este paso cambiara a peor... jajajaja. No, en realidad no sé, puede que algo haga que el mundo cambie radicalmente y con ellos las personas, en el futuro nunca se sabe, de todas formas vamos a morir todos a finales del 2012 ¿no? Jajaja. Me gustaría que mejorase el tema del dinero y la pobreza, pero pienso que cada vez va a existir ms diferencia entre pobres y ricos... **Suele decirse que los frikis quieren dominar el mundo... al margen de si esa afirmación es cierta, ¿qué cosa o cosas cambiarías tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que pudieras?** Si pudiese cambiar lo que quisiese intentaría que absolutamente todo el mundo tenga lo mínimo y necesario para vivir de manera cómoda, no sé cómo lo haría, pero lo intentaría. **Por último, ¿qué aspectos del mundo real crees que te influyen para ser friki o tener determinadas aficiones y forma de ser?, ¿de qué depende?, ¿crees que no serías friki si la sociedad fuera más de cierta manera o menos de cierta otra?, ¿o crees que serías aún más friki?... en fin, hasta qué punto te influye el estado actual de la sociedad en tu forma de ser, de comportarte, de pensar y relacionarte.** Creo que sería friki de todas las formas posibles, lo que me gusta me gusta en esta sociedad y en otra, así que seguiría siendo friki!
	Tika Panel Online Última edición: domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:21
	En términos generales ¿qué opinas tú, personalmente, del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas y más concreto en España aquí y

Universidad Pontificia de Salamanca

	ahora?, ¿qué es para ti lo mejor y lo peor de la sociedad?... es una sociedad demasiado asentada en el combustible y la electricidad, si fallaran esas 2 cosas todas las ciudades serian un caos, es dificil que fallen pero no imposible, tendriamos que ser mas autosuficientes sin llegar a tener que ser campesinos ni sobre explotar tanto los recursos naturales, ademas nuestra riqueza es la pobreza de los demas por mucho que algunos lo intenten cambiar. lo mejor? conocimientos al alcance de casi cualquiera en españa hoy en dia, un modo de vida que no nos hace peligrar realmente, cura de enfermedades, acceso a productos de todo el mundo... ¿Crees que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que tú hubieras preferido vivir, de haber podido elegir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?, ¿qué importarías de esas épocas?... quiza se vivia mejor en lo que a salud se refiere, la alimentacion aunque mas escasa era mas sana, no habia un exceso de contaminacion ni enfermedades sedentarias, no obstante la epoca actual para mi es la mejor hasta ahora, si importaria algo de otras epocas seria el codigo de caballeria, la nobleza(de caracter, no de nacimiento) y el honor, aunque poco duraria hoy en dia todo eso ¿Y crees que en el futuro la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?, en todo caso ¿cué cambios esperas del futuro?, qué te gustaría que mejorase?, ¿y qué cambios temes del futuro?, ¿qué cosas crees que podrían ir a peor?, ¿ves algúna solución?... creo que ira a peor, somos demasiadas personas, agotamos los recursos, en los ultimos 500 años ha cambiado mas el mundo de manera muy rapida, con que algun tarado llegue al poder y tenga potencia nuclear, ya nos puede joder a todos, cada vez menos bosques y selvas, cada vez mas poblacion humana y mas especies en peligro de extincion, cada vez hay mas adelantos cientificos, el control del todo los tienen las grandes compañias, tecnologicas, farmaceuticas, todo se mueve con el dinero, solucion? que nuestros hijos sean mas sabios que nosotros, asi que estamos jodidos xD Suele decirse que los frikis quieren dominar el mundo... al margen de si esa afirmación es cierta, ¿qué cosa o cosas cambiarías tú si dominaras el mundo y tuvieras poder para cambiar todo lo que pudieras? cambiaria la politica economica del todo vale para obtener beneficios, limitaria el abuso de recursos para que fuera sostenible pero poder continuar avanzando, y sobretodo limitar la poblacion mundial, suena a dictador o genocida, pero esta claro que cada vez vivimos mas y no podemos estar siempre aumentando la poblacion mundial, asi que o logramos encontrar y sobretodo llegar a otros mundos o tendriamos que limitar nuestra expansion Por último, ¿qué aspectos del mundo real crees que te influyen para ser friki o tener determinadas aficiones y forma de ser?, ¿de qué depende?, ¿crees que no serías friki si la sociedad fuera más de cierta manera o menos de cierta otra?, ¿o crees que serías aún más friki?... en fin, hasta qué punto te influye el estado actual de a sociedad en tu forma de ser, de comportarte, de pensar y relacionarte. creo que continuaria siendo friki, no es un escudo contra las cosas que no me gustan o para evadirme de ellas aunque a veces ayude evadirse, son las cosa que me gustan simplemente

II Foro: Otra dosis de realidad

II Foro: Otra dosis de realidad

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - domingo, 18 de septiembre de 2011, 13:29

Seguimos hablando de la realidad y es tiempo de debatir sobre ella ¿preparados para

Universidad Pontificia de Salamanca

arreglar el mundo? os recuerdo los temas a tratar:

En términos generales ¿qué opináis del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas y más concretamente aquí y ahora, en nuestro país?, ¿qué es lo mejor y lo peor de la sociedad?...

¿Creéis que la sociedad ha "empeorado", es decir, que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que hubierais preferido vivir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?, ¿qué se debería importar de esas épocas?...

¿Y cómo véis el futuro?, ¿la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?, en todo caso ¿cué cambios positivos esperais del futuro?, ¿y qué cambios negativos teméis que ocurran?..

Por cierto ¿qué opináis de la actual crisis?, ¿cómo está influyendo en vosotros?, ¿cómo influye en el fandom (a nivel comercial, de eventos, de relacionarse, de asociarse, de ánimo, de todo...)?

Contadme todo sobre la realidad actual, y echad un vistazo a los próximos foros, que siguen hablando de la saga realidad.

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Drakia Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 13:11

La sociedad ha empeorado claramente. Tenemos mas recursos, mas tecnología y una vida mas cómoda y fácil sin tener que luchar por la comida o por tu vida casi a diario pero la estamos desaprovechando, somos una sociedad de desagradecidos que nos estamos cargando el planeta.

En mi vida actual me han arrastrado a la realidad de forma drástica. Yo vivía felizmente en casa de mis padres de mantenida ahorrando dinerillos y comprándome mas o menos lo que quería de mis vicios. Y de repente me ha tocado un piso de vpo y han empezado las crisis mundiales y personales..

Se supone que tengo que estar agradecida y feliz por tener un piso "barato", piso que no he elegido, en un barrio que no me gusta, con gotelé, y características que no puedo cambiar, pagando religiosamente cuotas de 4000 euros trimestrales cuando no llego ni a sueldo mileurista, (echad cuentas)no puedo pedir un crédito puente porque no me lo conceden, la hipoteca casi tengo que suplicar.....corte radical a mis gastos en hobbyes, depresión ante una sociedad que decide mi vida por mi y encima quiere que le de las gracias, cuando no me paga un sueldo aceptable para las condiciones que me exige...seamos realistas....el sueldo medio no son 1700 euros como me dijo el iluminado del banco (no diré cual)todos diciendo que sino tengo novio que lo meta en las escrituras....y quienes son los señores del ayuntamiento y los señores del banco para decirle a mi novio lo que tiene que hacer con su vida....o a mi, que es MI piso....

Pero bueno todo esto es consecuencia de una crisis mundial cíclica, es como las glaciaciones, están estudiadas y se sabe cuando tocan. A mi me ha tocado así. Si viviéramos en el medievo seria una guerra, una hambruna, me quemarían por bruja o tendría 300 hijos por estar sometida a un hombre. En el renacimiento seria la peste....el hambre...alguna otra guerra.... Vivimos cómodos no digo que no. pero estamos renunciando a muchas otras cosas que nos hacen humanos y como no tenemos otra cosa que hacer y los factores ambientales no nos afectan ya como

Universidad Pontificia de Salamanca

especie animal...pues procreamos y procreamos como ratas destruyendo todo a nuestro paso.

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Tika Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:24

En términos generales ¿qué opináis del tipo de vida que se lleva ahora en las sociedades occidentales modernas y más concretamente aquí y ahora, en nuestro país?, ¿qué es lo mejor y lo peor de la sociedad?
es una sociedad demasiado asentada en el combustible y la electricidad, si fallaran esas 2 cosas todas las ciudades serian un caos, es dificil que fallen pero no imposible, tendriamos que ser mas autosuficientes sin llegar a tener que ser campesinos ni sobre explotar tanto los recursos naturales, ademas nuestra riqueza es la pobreza de los demas por mucho que algunos lo intenten cambiar. lo mejor? conocimientos al alcance de casi cualquiera en españa hoy en dia, un modo de vida que no nos hace peligrar realmente, cura de enfermedades, acceso a productos de todo el mundo...

¿Creéis que la sociedad ha "empeorado", es decir, que ha habido épocas pasadas en la historia en las que se vivía mejor que ahora o en las que hubierais preferido vivir?, ¿cuáles?, ¿en qué se diferencian de la nuestra?, ¿qué se debería importar de esas épocas?...
quiza se vivia mejor en lo que a salud se refiere, la alimentacion aunque mas escasa era mas sana, no habia un exceso de contaminacion ni enfermedades sedentarias, no obstante la epoca actual para mi es la mejor hasta ahora, si importaria algo de otras epocas seria el codigo de caballeria, la nobleza(de caracter, no de nacimiento) y el honor, aunque poco duraria hoy en dia todo eso

¿Y cómo véis el futuro?, ¿la sociedad va a cambiar a mejor, a peor, o se mantendrá siempre más o menos igual?, en todo caso ¿cué cambios positivos esperais del futuro?, ¿y qué cambios negativos teméis que ocurran?..
creo que ira a peor, somos demasiadas personas, agotamos los recursos, en los ultimos 500 años ha cambiado mas el mundo de manera muy rapida, con que algun tarado llegue al poder y tenga potencia nuclear, ya nos puede joder a todos, cada vez menos bosques y selvas, cada vez mas poblacion humana y mas especies en peligro de extincion, cada vez hay mas adelantos cientificos, el control del todo los tienen las grandes compañias, tecnologicas, farmaceuticas, todo se mueve con el dinero, solucion? que nuestros hijos sean mas sabios que nosotros, asi que estamos jodidos xD

Por cierto ¿qué opináis de la actual crisis?, ¿cómo está influyendo en vosotros?, ¿cómo influye en el fandom (a nivel comercial, de eventos, de relacionarse, de asociarse, de ánimo, de todo...)
es una crisis que sufrimos per oque nosotros no creamos, ni tampoco nos beneficiamos antes de la crisis, solo ha servido para llenar los bolsillos de unos pocos vaciar los de todos los demas, por lo demas una crisis como cualquier otra que sufrimos tiempo atras, quiza tenemos menos dinero para cosas, pero con un wifi abierto podemos hacer maravillas

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Katoren Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 15:07

El tipo de vida que vivimos es consecuencia de una evolución. Tendríamos que orientarlo un poco, pero tampoco podemos cambiarlo de golpe. Llevamos la vida que

Universidad Pontificia de Salamanca

nos toca en una sociedad que nos toca, poco podemos hacer al respecto.

Pero vamos, no estoy de acuerdo con el pesimismo bestial de Drakia y Tika.

Es muy fácil hablar ahora de lo malo que es el ser humano, las especies en extinción, los combustibles, bla, bla, bla... pero eso ha pasado siempre. Sólo que ahora lo sabemos. No somos peores que hace 5000 años...

La sociedad ha mejorado sin duda. Educación, sanidad, derechos. Eso sí, nos hemos deshumanizado un poco. Eso es lo que tenemos que cambiar, y es algo que podemos importar de los mundos de fantasía, donde la amistad y el honor lo son todo.

Si tuviera que elegir una época pasada para vivir, sería la Gracia o la Roma Clásica... me parecen épocas donde se cuidaba mucho la sociedad y la cultura. Había tiranos y guerras y enfermedades, pero de eso no nos hemos librado en toda la Historia. Importaría a nuestro mundo la importancia que tenían los individuos en la sociedad, y la expansión de la cultura.

El futuro viene. ¿Por qué agobiarse pensando en lo malo que va a ser? ¿Acaso puedes prepararte? A la velocidad que va todo, lo dudo. Por eso prefiero pensar que no la cagaremos. Hemos sobrevivido a muchas crisis desde la Prehistoria, no sé por qué esta debería ser diferente...

La crisis actual me ha dado esperanza al ver cosas como el movimiento 15M, donde se ve que la gente no está dormida. Me influye en el aspecto de que mi puesto de trabajo (como otros tantos) peligra, pero bueno, aún tengo trabajo y después de 11 años currando, mi sueldo, afortunadamente, está por encima del nivel mileurista (ojo, que no llega a dosmileurista XDDD). No puedo comprarme tantas cositas como antes, pero aún me da para ahorrar un poco. A nivel de eventos y ánimo, pues no sé, pero yo veo que, a pesar de la crisis, la gente sigue quedando con sus amigos frikis a frikear... ¡nadie nos quita eso!

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Kramer Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:38

Yo estoy más o menos con Katoren. No me gusta ser tan pesimista, y no creo que el mundo haya empeorado, si bien tampoco me parece que vayamos especialmente a mejor. Tal vez sí en términos de ciencia y filosofía, y se nota mucho en medicina, pero vamos... Al final, igual que hace 2000 años, todo depende de dónde nazcas. Los problemas de alguno de nosotros con la hipoteca pueden ser irrisorios comparados con ser pobre durante alguna época de epidemias en la Edad Media, por ejemplo. Claro que si comparamos a un príncipe medieval con alguien que nazca hoy en día en el tercer mundo, nos encontraremos con lo mismo... En conjunto, la sociedad sigue igual de bien. O igual de mal, mejor dicho :D

La crisis... Sobre todo influye en los caprichos. No está el horno para bollos y no se puede ser tan cafre como antes, cuando el dinero parecía sobrar. Por suerte o desgracia, yo sigo siendo estudiante, así que no la he vivido de una forma tan brutal como otros. Si bien en el mundillo se nota en el hecho de que muchos eventos tienen que apretarse el cinturón y no ser tan grandiosos como en otros años.

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Birgitte Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 13:48

Universidad Pontificia de Salamanca

El tipo de vida que llevamos es básicamente... cómodo. Excesivamente cómodo, si nos ponemos estrictos. Nos hemos acostumbrado a dar por sentadas un montón de cosas, y luego un día se nos va el agua o no encontramos lo que queríamos comprar en la tienda, y nos quejamos como si fuera una tremenda injusticia personal. Tenemos cientos de oportunidades, pero no somos conscientes de ellas, de lo que representan. ¿Cuánta gente conocéis que han entrado en una carrera tras aprobar un examen de ingreso y pagar una matrícula altísima y luego ni siquiera se pasan nunca por clase sin pensar en la inversión y el privilegio que están desperdiciando? Lo mejor que tiene la sociedad es que hay muchísimas cosas a nuestro alcance, especialmente en lo que atañe a la cultura. Lo peor... que a la mayoría de las personas no les interesa alcanzarlas. Nos hemos instalado en la cultura de la inmediatez y el "derecho" a todo. Y el colmo es que luego, cuando esa actitud tiene consecuencias negativas, echamos la culpa a lo que sea con tal de no asumir la parte de responsabilidad que nos toca.

El "todo tiempo pasado fue mejor" es una falacia de las gordas. Lo que pasa es que cuando pensamos en el "pasado", pensamos en bosques verdes, paisajes impolutos, idílicas granjas, caballeros con código de honor, damiselas victorianas, armas cuerpo a cuerpo en lugar de misiles... pero nos olvidamos de las epidemias, las hambrunas, los animales salvajes, la esclavitud y la servidumbre, la sumisión de la mujer, la incultura, la represión religiosa y moral, y sobre todo, de las escasas (o nulas, dependiendo de la época) posibilidades de mejorar tu situación si las cartas te venían mal dadas, y pertenecías al 90% de la población menos favorecido.
La gente era la misma, entonces y ahora, la diferencia es que nuestros antepasados vivían en entornos duros, y tuvieron que endurecerse. Eso implica que la gente era más resistente y hábil para salir adelante, pero básicamente porque los que no lo eran estaban muertos. No niego que me gustaría "importar" esa capacidad, que fuésemos mejores supervivientes y menos quejicas como sociedad, más dados al esfuerzo y con vínculos personales más sólidos, pero entiendo que eso es como decir "Pégale bien fuerte a tu hijo de pequeño, para que aprenda a defenderse". :P

En cuanto al futuro, tenemos tres opciones... o aprendemos a vivir en equilibro con nuestro entorno, o encontramos otro entorno en el que vivir cuando explotemos todos nuestros recursos, (y luego otro, y otro, y los vamos destrozando sucesivamente), o nos extinguimos. Me gustaría creer que es posible la primera opción, pero me temo que vamos más bien camino de alguna de las otras dos (y si seguimos minusvalorando la investigación científica, directamente de la tercera).

La crisis ha afectado a diferentes niveles, desde el que no puede permitirse caprichos hasta el que ha perdido trabajo, ahorros y casa (y pareja algunas veces, debido a lo estresante de la situación). Mi caso concreto no es de los peores, pero sí que es bastante incapacitante porque se comporta como un círculo vicioso del tipo "necesito dinero para poder hacer lo que necesito hacer para conseguir un trabajo honrado". Pero, en conjunto, soy bastante afortunada, consigo mantenerme a flote todos los meses y pagar el alquiler con poco retraso, y tengo unos amigos maravillosos que me subvencionan las actividades frikis. Podría pedir más, pero, visto el percal, no me quejo.
En el mundillo friki quizá no se ha notado tanto, porque aparte de haber muchos estudiantes, también hay un amplio grupo de profesionales cualificados, y bastantes en áreas que no han acusado tanto el bajón económico, como informática, ingeniería o educación (bueno, en educación ahora no, pero sigue siendo más estable), pero aún así, se nota. Creo que sobre todo, se ve que la gente se piensa más lo que comprar, y a qué eventos ir. Y también he notado que en los eventos se recorta más, pero yo no lo diría tanto de la organización en sí, sino que se está optando por ofrecer precios

Universidad Pontificia de Salamanca

más bajos, quizá porque los participantes se han reducido entre otros motivos por el dinero.

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Horologist Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 16:53

Nuestra sociedad se preocupa ahora por valores post-materiales. Es decir, lo que viene cuando uno tiene el estómago lleno, poco frío, y no tiene mucho miedo a una muerte que no sea un accidente o consecuencia de la vejez. Obviamente, la superación de las cuestiones materiales es un éxito, y eso que por supuesto no están por completo superadas, y a mayores de esta relatividad cualitativa, hay una relatividad geográfica con respecto al segundo y al tercer mundo.

Nuestra sociedad da demasiado por hecho las cuestiones materiales, y se centra por completo las post-materiales. Es decir, el porqué. Esto tiene razón de ser, dado que las preocupaciones que a uno le asaltan no tienen que ver con la escasez de alimentos, y aunque con la crisis estas preocupaciones vuelve, cada vez hay más un cuestionamiento no del qué, sino del cómo, y de sus motivos. Sin duda puede estar bien participar de la sanidad pública, de los subsidios, y de las ayudas económicas, a mayores de las infraestructuras de transporte y electricidad, pero estaría bien discutir las condiciones. Es decir, para empezar la más radical: ¿Y si no lo quiero? No hay que olvidar que uno ni siquiera se puede matar legalmente, por lo que esta cuestión es vital, a saber, yo no puedo elegir, no puedo rechazarlo. Está bien no pasar hambre, pero ¿Y si ante las condiciones impuestas para no pasarla prefiero pasarla a veces?

Este error, en el que se olvida la decisión del individuo ocurre por ejemplo en ciertas utopías comunistas. No se contempla que uno pueda querer vivir "por debajo del estándar medio" a cambio de trabajar menos. Y es que sin querer idealizar el horror del medievo, entonces un zapatero podía querer trabajar solo 2 días, porque con aquello era suficiente para sobrevivir.

No hay que olvidar que muchas otras formas de organización y de vida se han dado en otras culturas, y que gran parte de su cambio se debe solo a que llegó occidente con un rifle para que empezaran a vender y comprar como todos. No estoy convencido de que lo prefiriese si me hubiese criado en esos sistemas, pero al menos sirven como testimonio de que Occidente no es la única vía.

Así que no sé si es una cuestión de optimismo o pesimismo, sino de la falta de elección. O sea, de fatalidad, sucesión de eventos irremediable.

Si lo mejor de nuestra sociedad es la superación de las necesidades materiales, lo peor sin duda es la necesaria afiliación al único resultado positivo. De aquí se puede extraer el inmovilismo político y la pasividad de las opciones de reforma y de representación del colectivo ciudadano.

La sociedad no necesariamente ha empeorado, no en todo. Es decir, en gran medida ha mejorado en muchos aspectos, pero por ejemplo otro aspecto escasamente material, que es la educación, el protocolo, y el valor que se le da a la erudición.

Es decir, ahora son "respetables" las actitudes de desprecio hacia la erudición, la educación formal protocolaria. También se ha perdido el respeto por la solemnidad, ya casi nadie es solemne en su vida diaria, y el honor ha quedado ridiculizado, y sin posible defensa por el abandono de la violencia y la desaparición de los valores intelectuales.

Universidad Pontificia de Salamanca

Muchas posiciones son respetables ahora, que está bien, pero muchas de ellas se basan en el desprecio, y no sé si eso está tan bien. Habría que importar muchos viejos maestros, filósofos, y grandes ideólogos para acabar con la postmodernidad, que es un cáncer.

Me temo que la sociedad está en una fase de eclipse político, llegando a su punto álgido por internet y el desarrollo de los medios de autocomunicación de la sociedad civil (para consigo misma)y la ruptura de la paz social es una posibilidad. Básicamente ocurre algo parecido a las grandes movilizaciones obreras posteriores a la llegada del sufragio censitario. Pronto habrá temor a arranques violentos, y habrá reformas (esperemos), más represión, o finalmente un levantamiento sangriento y probablemente ineficaz.

La crisis económica influye en la escasez de medios, pero como he ido diciendo, los medios materiales y económicos no lo son todo.

Re: II Foro: Otra dosis de realidad

de Eris Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 20:52

Es curioso cómo el ser humano se las apaña siempre para encontrar males o crearlos, al mismo tiempo que intenta crear ventajas y evolucionar. Podríamos pensar que estamos mucho mejor que la Edad Media: las condiciones sanitarias, las comodidades en casa, las tecnologías... y sin embargo, no sólo estamos destruyendo el planeta a nuestro paso, sino que dentro de nuestras pequeñas vidas la mayoría de personas no son felices: cada vez hay más depresiones, quejas, hipotecas, paro, etc.

Yo creo que no tenemos término medio. Que explotamos las ventajas hasta que se vuelven inconvenientes, sin poder mantenernos de forma sostenible. Que podríamos tomarnos el médico como una ayuda de último recurso mientras que nos aseguramos la salud comiendo bien, sin estrés, etc. pero lo que hacemos es explotar las medicinas y esperar que nos hagan milagros, que nos operen y nos dejen como nuevos. Que el capitalismo que se vendía como una forma de libertad, de borrar las clases sociales y los "estamentos" se ha convertido en otra forma de tiranía donde solo manda el dinero y no las relaciones sociales. Donde cada vez hay un individualismo más feroz y nadie mira para el vecino.

Aún así, me parece que estamos en una época que bien aprovechada puede resultar privilegiada. Donde además poco a poco nos liberamos de estigmas que llevamos arrastrando durante mucho tiempo... machismo, religiones, monarquías, racismo, homofobia... queda mucho camino por andar, pero se está andando y no se puede volver atrás, lo cual me parece positivo. Es posible que surjan cosas nuevas que sean peores que estas que dejamos atrás, pero por una vez voy a dejar de lado el pesimismo xD.

La crisis es más un estado de ánimo que nos intentan meter en vena, y que una vez que empapa la sociedad, da sus frutos hasta existir realmente. Lo que ocurre en realidad es que se destapa lo que ya estaba yendo mal desde hace mucho. Yo veo crisis por ejemplo en la universidad, donde nos dicen que las oposiciones están jodidas, que hay amiguismos y "dedismos", que mejor irse al extranjero, que pagan más... y yo me pregunto, ¿eso hace tres años no era así? Pues claro que era así, pero la gente vivía más en la inopia o se quejaba menos. Las situaciones se vuelven insostenibles con el tiempo y el desgaste, no porque surjan de la noche a la mañana. También es generalizado el menor consumismo, o al menos eso se dice pero luego yo

Universidad Pontificia de Salamanca

creo que lo que no se gasta es porque no se tiene, y no porque no se quiera. Pero bueno, es posible que se miren más los gastos, y que se midan más. Que se busquen alternativas al despilfarro.

III Foro: La dominación mundial

III Foro: La dominación mundial

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 9 de diciembre de 2011, 12:14

Ya sabemos que los frikis dominarán el mundo (algún día), pero mientras llega ese momento os propongo que utilicéis este foro de debate para decidir, en comité, qué cosas cambiaríais si ahora mismo fuérais vosotros los dueños del mundo y tuviérais el poder para cambiar todo lo que quisiérais ¡presentad vuestras propuestas!

¿Qué hay que cambiar?, ¿qué hay que mantener?, ¿cuáles son los problemas de nuestra época?...

¡A ver si nos ponemos de acuerdo!

PD: No hace falta que os recuerde que un poco de debate es sano, pero que tenemos que mantener siempre un clima de EDUCACIÓN y RESPETO por las opiniones de los demás ¿Ok?, que si no os tiro de las orejas.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Drakia Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 13:19

yo haria políticas demográficas y sociales un poco mas radicales. Aviso que en mi entorno dicen que Hitler a mi lado es una bellisima persona. jejeje y tengo unas ideas un poco radicales o "americanas" sobre por ejemplo qué hacer con nuestros presos y delincuentes.

Lo primero que haría es organizar diferentes instituciones o cuerpos de gobiernos dedicados a exterminar las lacras de nuestra sociedad y volver a conseguir un equilibrio razonable entre delincuencia, estafas, corrupción, etc, y a la gente que cobra sueldos absurdamente ofensivos...como los futbolistas y famosos les iba a poner impuestos hasta en el carnet de identidad para con ese dinero paliar parte de los desastres mundiales véase el hambre en el cuerno de Africa que esta de moda este mes aunque lleva allí años....

Luego me entraría la vena Papista Alejiana y acapararía todas las colecciones y merchandising friki que me guste dejaría que la gente los siguiera comprando claro pero obligatorio un ejemplar para mi....que para eso domino el mundo. Haría museos de arte friki para educar a la población en el fandom y la publicidad gubernamental y los libros de las escuelas incluirían explicaciones en forma de películas de animación o cómics para que los jóvenes las entiendan mejor y luchar contra el fracaso escolar.

Por ejemplo.....empezare por soltar esto...jajajajaja

Re: III Foro: La dominación mundial

Universidad Pontificia de Salamanca

de Katoren Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 15:14

Salve, Alejo Cuervo!!! XDDDDDDDDDD

Re: III Foro: La dominación mundial

de Kramer Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:39

Si no fuera porque el mundo planeo dominarlo yo, te apoyaría sin reparos xD

Re: III Foro: La dominación mundial

de Tika Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:25

cambiar el sistema politico, estamos acostumbrados a que nos prometan mucho, pero cumplan poco o nada, y cada vez peor, ya ni nos prometen, directamente votamos para castigar al que ha gobernado, asi que mas que elegir a quien nos gobierna, elegimos a quien se va a llenar los bolsillos durante 4 años, eso en un mundo gobernado por mi no ocurriria, gobernador que no cumpla lo que promete o sea pillado robando... a picar a las minas, no como ahora, que va a la carcel el que roba para comer, se queda en la calle el que no tiene para pagar, y no pisa la carcel el que atraca con violencia, en cambio el que ha robado 20 millones le ponen una multa de 1millon, tiron de orejas y a la calle, se permite a los bancos que hagan lo que quieran con nuestro dinero e hipotecas, y si te defiendes de una agresion te joden vivo mientras al otro no le pasa nada, esos creo que son los principales problemas junto a la falta de respeto que tiene la gente hoy en dia por todo

Re: III Foro: La dominación mundial

de Katoren Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 15:38

El problema más gordo es la deshumanización. Ya nadie confía en nadie, y el egoismo es la bandera de todos.

Pero no sé cómo se cambia eso. Yo propondría un "borrón y cuenta nueva", no sé... cuando veo reportajes sobre los Amish o ves películas como "El Bosque", me entra la sensación curiosa de que lo están haciendo bien. Sin embargo, no me metería ahí ni de coña, pero habría que hacer algo así.

Básicamente, aprovechar a la gente. Usar a todo el mundo, como comunidad, donde todo el mundo colabora, y todo el mundo se beneficia. Es lo que veo más perfecto. Pero claro, desde el momento en que alguien quiere ser algo más que otro, se jodió. Y eso me temo que está grabado a fuego en los genes del Homo Sapiens...

Una sociedad bien educada, alimentando el respeto por tus congéneres, idealmente no tendría delincuencia. Idealmente, claro (vease, repito, "El Bosque" XDDDD).

Yo fomentaría la educación sobre todas las cosas. Me parece el pilar más fundamental de toda sociedad. De hecho, volvería a imponer la idea de tutorazgo griega, el que un adulto no de tu familia, te educa y te enseña a ver las cosas. Esa idea, levemente modificada, aparece también en Canción de Hielo y Fuego, donde es habitual que se cojan "pupilos" de otras casa nobles para educarlos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: III Foro: La dominación mundial

de Eris Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 20:58

Yo creo que la colaboración, el "humanismo", y la solidaridad, nacen en épocas de desesperación o en épocas poco agraciadas... vamos, que en la que vivimos actualmente el egoísmo está a la orden del día y no se puede hacer mucho por cambiarlo, salvo esperar a que las cosas vayan a peor y entonces por lo general nadie podrá ser "autosuficiente" y necesitará apoyarse en los demás, y entonces cambiará y ofrecerá él su apoyo a otro (o se aprovechará mezquinamente, según toque).

Re: III Foro: La dominación mundial

de Kramer Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 23:46

Bueno, de entrada cambiaría el sistema de gobierno a una dictadura conmigo al frente. O tiranía, más bien, que el pueblo acabaría adorándome. O sería destruido. Les doy la opción de escoger.

Opino como Katoren que la educación es primordial, aunque creo que lo más importante sería crear un mundo donde las necesidades básicas de todos estuvieran cubiertas. También me gustaría premiar el esfuerzo y las cualidades de cada uno, para no fomentar que la gente pase de esforzarse, claro... Pero sobre todo, creo que el gran error que cometemos en nuestro mundo es tirar a la basura tantas vidas por el mero hecho de que nazcan en una u otra familia. ¿Cuántos grandes médicos y artistas morirán en un barrio tercermundista sin pasar la infancia? ¿Cuántos posibles científicos acabarán en el mundo de las drogas, o siendo analfabetos? Es... como una gran pérdida de agua en la tubería que conduce el potencial de la humanidad. Por eso creo que sería esencial que todos, nacieran donde nacieran, tuvieran derecho a lo mínimo. Comida, salud, educación. Y la opción de demostrar de lo que son capaces.

Eso sin contar con lo terrible que es que millones de personas vivan en situaciones así, mientras otras nadan en la opulencia. Las grandes diferencias nunca son justas. Una cosa es darle una galleta a tu perro porque obedece una orden, y otra muy distinta cebarlo hasta que en vez de correr, ruede.

En general, creo que solo con educación y un reparto equitativo el mundo ya funcionaría muchísimo mejor. A partir de ahí, todo dependerá de a donde nos lleve el camino...

Re: III Foro: La dominación mundial

de Birgitte Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 14:31

Presuponiendo que fuese La Gran Dictatriz Suprema y pudiera realmente hacer cualquier cosa, sin protestas ni impedimentos técnicos, iría a por lo gordo. Educación y Justicia. Y luego ya veríamos.

De primeras, los niños iba a pasarlas canutas, porque crearía un sistema educativo netamente progresivo: aprendes según tu nivel, si algo te resulta fácil, al siguiente escalón. Y cada cual a su nivel, tendrían que aprender ciencia (especialmente a pensar según el método científico), artes, como mínimo desarrollar aquella para la que tuvieran más cualidades, bases del comportamiento humano e historia del pensamiento y las culturas (algo así como antropología comparativa, pero a lo

Universidad Pontificia de Salamanca

bestia). Si lograse sobrevivir a la primera revuelta de estudiantes ya me centraría en la tecnocracia y en encontrar la manera de que aquellos que tengan cualidades sobresalientes puedan desarrollarlas en el lugar más indicado para ello.

Y mientras, reuniría un equipo de juristas de verdad, de los que han visto de todo y sentencian con raciocinio, para que creasen un código penal más eficaz, con penas realmente proporcionales. Y reinstauraría los trabajos forzados, pero eso por puro sadismo. Muhahahaha.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 9 de diciembre de 2011, 12:14

A ver... voy a intentar juntar las cosas en las que parece que estáis más de acuerdo... ¡corregidme si me equivoco!

-Un cambio en el código penal que aporte más "mano dura" con la delincuencia y la corrupción, sobre todo hacia los poderosos.

-Un reparto más equitativo de la riqueza, por medio de los impuestos.

-Un cambio en el sistema de gobierno donde se castigue la ineficacia y se aumente el control y la transparencia sobre los políticos.

-Un doble cambio en la educación, por un lado que se reconozcan como cultura y se introduzcan en la educación algunas obras que para vosotros son importantes pero que hasta ahora se han considerado marginales, y por otro lado un sistema educativo más competitivo y con un "listón más alto".

-Apostar por la re-humanización de la sociedad, la educación en valores, como la solidaridad, el altruismo, el afecto hacia los semejantes, la comunicación, el contacto humano, la tolerancia...

¿Estáis todos de acuerdo?, ¿falta/sobra algo?

¡Ojo! que yo os dije que hacíais un comité entre todos los panelistas para gobernar y cada uno se ha nombrado dictador de su propio gobierno, ejem, ejem, ejem... XD

Re: III Foro: La dominación mundial

de Katoren Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 13:29

Estoy de acuerdo en todo, excepto en la "mano dura".

Dimitiría del comité inmediatamente si se aprueban cosas como la pena de muerte. Sanciones, claro que tendría que haber, pero muy personalizadas para cada caso, y siempre enfocadas a la reinserción, no al castigo por el castigo.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Horologist Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 17:11

Soy un completo partidario de la eliminación de la escoria, pero entiendo que la ética me induce a tratar de reformar a los elementos a los que califico con este insultante apelativo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Sin duda los resquicios de violencia que restan en nuestra sociedad habrían de ser eliminados, tanto si es una violencia por esquemas de poder, como criminal.

La desigualdad en las riquezas puede atribuirse a un mayor nivel de trabajo, pero no hay que pararse en esto. Todo el mundo ha de tener derecho a vivir en unas condiciones medias, y la obtención de recursos adicionales no es inocente. Si la gente trabaja más tiempo para disfrutar, entonces ¿Por qué piden más dinero? En realidad la gente que trabaja más solo desea más dinero y tenemos una ética muy establecida en el control de otros excesos pero la acumulación de capital es casi admirada.

No soy un comunista cercenador radical, ni deseo que todos trabajen lo mismo y ponerle controles a la gente en la cabeza para que no puedan pensar más rápido que el de al lado y nadie les pague más, pero creo que hay que tener en vista los excesos como tales, y el exceso de trabajo para acumular más riquezas a cambio de penurias es como - imaginando que los recursos son un árbol de manzanas - trabajar cogiendo más asumiendo que aún no están maduras, y que por la inmensa acumulación otras acabarán poniéndose malas y creer que esto es justo para el vago que solo quería coger una al día. No por ser más rápido y hacer más esfuerzos es justo acabar con todos los recursos. Sin duda yo sí que le daría más recursos que al vago, pero no a costa de la supervivencia del segundo.

Por ello simplemente valorar la riqueza en los términos en que valoramos todo, evitando la escasez, y también el exceso. A todos nos puede gustar plantearnos tener hasta un yate para salir al mar de vacaciones. Pero un Yate del tamaño de un edificio para un jeque árabe no es una correcta asignación de los recursos de un planeta que al fin y al cabo es de todos (Incluidos los que no son humanos).

En cuanto a los cambios en el sistema político, creo que volver a aclarar lo que significa "División de Poderes" y "Representatividad" estaría bien.

La educación tiene que extenderse a todos los aspectos de la ciudadanía (Y no la media tinta que han hecho), incluidos aquellos que se refieren, por ejemplo, al uso del transporte público. La higiene a la hora de usar el metro es muy importante, y si los padres son subnormales, el hijo no obtendrá consejo ni sabiduría alguna de ellos, así que hay que dar un mínimo para todo ciudadano. También para saber participar en política, y volver a apreciar lo público como algo de "todos".

La democracia se generó para comunidades bastante pequeñas, donde los valores se desarrollaban per sé. Hay que recuperar el sentimiento de comunidad y de proyecto conjunto para que la forma de vida con la que tratamos de convivir tenga sentido.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Katoren Panel Online - sábado, 10 de diciembre de 2011, 05:49

¡Pero bueno! ¿Y quién define lo que es escoria? ¿Tú?

Y otra cosa... en fin, me creo un tío leído y culto y tal... pero Horologist, ¿no puedes escribir sin tanta retórica? De verdad, es que no puedo seguirte. Ni ahora, ni en foros anteriores... no sé si seré un mermao, o tú un superdotado, pero vamos, que si te rebajas al idioma de los mortales corrientes, igual podemos interaccionar, que es de lo que va el asunto...

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: III Foro: La dominación mundial

de Drakia Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 19:11

eh eh eh yo no me he nombrado dictadora.....solo miembro del gobierno como mucho....y si, estoy de acuerdo con el programa electoral de tu partido...donde hay que afiliarse? aunque incluiria que los delitos contra los animales en el codigo penal.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Birgitte Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 20:21

Igualmente, coincido en todo excepto en la mano dura. Pensaba, más que en aumentar los castigos, en repartirlos mejor, en un sistema legal más justo y más proporcional. Ahora mismo, el Código Penal está hecho a cachos y lo que es peor, se lo reforma a golpe de noticia, lo que causa aún más descontrol y cabos sueltos que se intentan parchear convirtiendo todo el asunto en una enorme pescadilla que se muerde la cola. Hay delitos que están poco penados, pero hay otros sobrecastigados, algunos incluso de forma contraproducente (porque hay determinados delitos con penas tan altas, que una vez has cometido uno, todos los demás te salen gratis). De ahí que mi solución fuese crear una legislación más proporcional.

Lo de los trabajos forzados, en cambio, es una manía personal. Ésos los reservaría para mis enemigos, junto con los fosos de lava y los escorpiones de mi Fortaleza del Terror. :P

Uy, es cierto, cada uno nos hemos erigido en Dictador Supremo... bueno, luego podemos pelear entre nosotros hasta que sólo quede uno.

Re: III Foro: La dominación mundial

de Eris Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 21:11

Bueno... es gracioso pero a la vez bastante serio, comprobar que la democracia está mal hecha y que a veces se avanza más con las ideas de una o pocas personas con la cabeza bien amueblada que con las ideas de un país de borregos. Eso de que vote todo el mundo está sobrevalorado, pero claro... es una utopía pensar que puedes conseguir mediante un examen o similares diferenciar quién está capacitado y quién no para tomar decisiones que nos afecten a todos. Así que las cosas se quedan en el mal menor... que no deja de ser un mal.

Es difícil encontrar soluciones cuando estás ante un sistema que ya tiene su andadura (y tanta). Las leyes intentan cortar comportamientos mediante la coacción, de forma inmediata, pero los resultados verdaderos se consiguen a través de la educación... estoy de acuerdo. Pero claro, hablar de educación así en abstracto suena a que puedes cambiarla, pero si te pones a pensar en todos y cada uno de los tipejos que se han hecho llamar profesores tuyos, y los comparas con uno o dos que te parecieron dignos, te das cuenta de que al fin y al cabo todos ellos son personas insertas en la misma sociedad cuyos valores hay que cambiar, y que resulta un poco imposible capear el temporal. Lo que se puede hacer como mucho es redirigirlo lentamente (o verlo redirigirse) con los nuevos tiempos.

El sistema es demasiado blando y permisivo para algunas cosas y durísimo en otras. La política debería cambiar radicalmente: no más corrupción, pero ni entre políticos ni

Universidad Pontificia de Salamanca

entre empresarios, ni entre ciudadanos. Y si lo hacen, que se les caiga el pelo. La justicia debería cambiar, la administración y los impuestos deberían cambiar, los sueldos también. Habría que instaurar un sistema que permita echar a los funcionarios cuando no hacen bien su trabajo... para evitar que se crean que tienen un puesto para toda la vida y una vez conseguido pueden irse a dormir los laureles. Si se va equilibrando la balanza de pagos, se iría recuperando el ritmo. Hablando concretamente de España, el presupuesto militar debería bajarse los humos y en cambio la educación y la investigación deberían potenciarse. No sirve de nada colocar parches para que no se hunda el barco, sino que hay que cambiarlo estructuralmente, renovar la industria y atraer inversores... en fin, es que hay tantas cosas imposibles dado que como digo no se trata de un sistema nuevo, que a veces los parches es lo único que queda y no es bueno a largo plazo.

IV Foro: El impacto de la realidad

IV Foro: El impacto de la realidad

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 2 de diciembre de 2011, 21:04

En este último foro, me gustaría sacar a debate **el impacto de la sociedad en el frikismo**

¿Qué aspectos del mundo real crees que influyen a las personas para ser friki o tener determinadas aficiones y forma de ser?, ¿de qué depende?, ¿tiene que ver con la forma de relacionarse actualmente?, ¿con las formas de consumir?, ¿con las nuevas tecnologías?...

¿Creéis que no existiría el frikismo, o no como tal, si la sociedad fuera más de cierta manera o menos de cierta otra?...

¿Creéis que el frikismo es una forma de ser coherente con las características del mundo actual?, ¿qué es fruto de su tiempo?

Y más adelante ¿creéis que cada vez habrá más frikis en el futuro?, ¿tiene esto algo que ver con el chic geek o con el hecho de que algunos aspectos del frikismo se han puesto de moda?...

En resumen: Hasta qué punto influye el estado actual de la sociedad en la forma de ser, de comportarse, de pensar y relacionarse que encontramos en el fandom.

¡A reflexionar, chic@s! tengo muchas ganas de leeros

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Drakia Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 13:33

Despierta mas inquietudes entre la gente....digamoslo asi.....marginada en el colegio. Si, es un estereotipo pero a cuantos "populares" habéis conocido que sean frikis o lean comics. Ya de mas adultos es algo diferente y quizás dependa mas de gente que quiera evadirse un ratillo de la realidad o las diversiones que le impone su sociedad de aburran por uno u otro motivo.

Que es lo que hacemos de "adultos" trabajar, pagar facturas, volver a trabajar,

Universidad Pontificia de Salamanca

consumir productos...y trabajar para poder pagarlos otra vez....

Eso no es vida, quien no quiere tener tiempo libre para hacer las cosas que les gustan cual jubilados paseando de tiendas un lunes por la mañana.

Ahora esta de moda ser diferente, indignado de la sociedad, y para demostrarlo la gente gris intenta alistarse a cualquier subejercito de liberación social que encuentre, llamemoslos tribus urbanas entre comillas. Ahora toca ser friki con camisetas y disfraces absurdos....o cosas asi, antes era siento hippie, punk o pacifista....Las clases bajas y medias de la sociedad moderna siempre han tenido inquietudes y las transmite en forma de tribus urbanas o movimientos sociales como los indignados, los animalistas, etc. Hemos dejado que nos gobiernen 4 señores feudales y luego protestamos como podemos, solo que si tenemos suerte ahora no nos ahorcan en la puerta del castillo como ejemplo....porque es mas fácil controlarnos con los sueldos....el circo del pueblo (fútbol, baloncesto, conciertos, fiestas) y incitándonos con el consumismo a "necesitar" cosas para ser felices. Los móviles, el ejemplo fácil.

Seguire cuando la gente empiece a debatir...que sino hago tochopost con demagogia fácil.

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Tika Panel Online - domingo, 4 de diciembre de 2011, 17:27

¿Qué aspectos del mundo real crees que influyen a las personas para ser friki o tener determinadas aficiones y forma de ser?, ¿de qué depende?, ¿tiene que ver con la forma de relacionarse actualmente?, ¿con las formas de consumir?, ¿con las nuevas tecnologías?...
creo que ya se ha contestado esto varias veces, el frikismo puede que sea valvula de escape para algunos inadaptados, pero la mayoria simplemente nos gustan las cosas que nos gustan, ya sean juegos, animes, libros, tecnologia, rol... si por eso somos frikis, pues seamso frikis. No es por la sociedad, es por que me gustan esas cosas, igual que si mañana se pone de moda algo que grabe los sueños que tenemos y se puedan subir a internet o editarlos o lo que sea, puede que me haga friki de eso, pero no por que los frikis o los no frikis influyan sobre mi, si no por que me guste y lo que opinen los demas me dara igual, independientemente de como sea la sociedad o la forma de consumir

¿Creéis que no existiría el frikismo, o no como tal, si la sociedad fuera más de cierta manera o menos de cierta otra?...
siempre habria frikis de las cosas, quiza si las cosas fueran diferentes, frikis solo serian aquellos que estan mas cercanos a la enfermedad que al frikismo, supongo que aun tiene que adaptarse la gente y ver que no pasa nada por ser un poco friki en algunas cosas

¿Creéis que el frikismo es una forma de ser coherente con las características del mundo actual?, ¿qué es fruto de su tiempo?
ser un poco friki no tienen nada de malo, pero vivir solo del frikismo no es viable hoy en dia, es una forma de entretenimiento, no de vida o de filosofia, aunque puedes aplicar algo a tu modo de ver las cosas, pero teniendo claro que lo primero es la realidad

Y más adelante ¿creéis que cada vez habrá más frikis en el futuro?, ¿tiene esto algo que ver con el chic geek o con el hecho de que algunos aspectos del frikismo se han puesto de moda?...

Universidad Pontificia de Salamanca

supongo que tarde o temprano se normalizara y los frikis seran solo aquellos que tienen un exceso de frikismo y los que somos solo algo frikis seremos ''normales''

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Katoren Panel Online - miércoles, 7 de diciembre de 2011, 15:52

La sociedad sólo ha influido en el frikismo en una cosa: Ponernos nombre.

Mantengo mis ideas del principio. Soy friki desde antes que se inventase la palabra esa. Desde que me leí las Crónicas de la Dragonlance a mis tiernos e influenciables 13 añitos, desde que me devoraba las reglas de todos los juegos de mesa que me regalaban por mi cumple, bueno, los míos y los de todos los vecinos, que preferían que me lo leyese yo y luego se los explicase XDD

Si la sociedad no se hubiese visto necesitada (???) a etiquetarnos, seguiríamos igual XD

Quizá si sea un fruto de nuestro tiempo, en la medida de que tenemos acceso a un montón de cosas gracias a Internet. Pero poco más... La coherencia con el mundo actual no la da el movimiento friki, si no los individuos. Cada cual es cada cual.

No sé si el número de frikis aumentará o bajará. Yo sólo sé que seguiré con mis aficiones, y que seguiré intentando convencer a la gente de lo divertido y chulo que es jugar a juegos de mesa, disfrutar viendo El Señor de los Anillos, etc, etc, etc...

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Birgitte Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 14:35

Jooeeer... qué viaje en el tiempo me has hecho hacer con lo de leerse las instrucciones de los juegos de todo el mundo apra explicárselas... ¿Y no te pedían que te leyeses los libros que les mandaban en clase y luego se los contases? :D

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Kramer Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 11:50

Yo creo que las únicas influencias de la sociedad actual en cuanto al frikismo son dos: por un lado, que lo permiten. En otra época, pongamos en la Roma clásica, pocos tenían tiempo y recursos que dedicar a aficiones minoritarias o extrañas. Por otro lado, también le da nombre; en ese mismo supuesto, en Roma, el noble de turno con aficiones extrañas no sería un friki, simplemente extravagante.

La única forma de que no existiera el frikismo en las condiciones actuales sería... que todos fuéramos frikis. En ese caso, como sería lo normal, dejaría de considerarse friki...

Tampoco creo que vaya a haber muchos más frikis en el futuro. Tal vez un ligero crecimiento, pero para mí, si algo es compartido por un porcentaje muy elevado de la sociedad, no puede considerarse friki. Leer Crepúsculo no es friki, desde mi punto de vista al menos. Si algo está muy de moda y lo hace todo el mundo, deja de tener ese "público reducido" que para mí define en gran medida lo que es o no friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Birgitte Panel Online - jueves, 8 de diciembre de 2011, 15:38

Quizá haya alguna influencia secundaria: por ejemplo, dado que la sociedad actual favorece el escapismo, habrá quien encuentre esa evasión en la fantasía y acabe siendo friki. Y, desde luego, de no ser por la tecnología actual, toda la parte del mundillo relacionada con informática, videojuegos, cine, etc, no sería ni de lejos lo que es hoy. Todo lo friki sería muy distinto sin internet (no sólo eso, cualquier afición minoritaria ha ganado mucho desde que sus seguidores pueden buscarse y reconocerse en cualquier lugar del mundo).

Pero el núcleo, creo yo, es que siempre habrá gente que tenga la cabeza en otras cosas más allá de lo cotidiano, y buscará estímulos que alimenten esas ideas. La situación aquí y ahora ha dado forma al fenómeno friki, pero de haber sido distinto, ese tipo de gente sería reconocible igualmente, y probablemente se buscarían entre ellos para compartir las aficiones, aunque fueran otras.

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Drakia Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 09:08

yo creo como han dicho que en otras epocas no hay tiempo ni dinero para ser friki, bastante tenian con comer o sobrevivir a guerras y desastres. Eran sociedades menos acomodadas, ahora tenemos de todo y sentimos la necesidad de destacar o de tener sueños y aficiones que nos estimulen mental o fisicamente.

Tenemos los recursos y normalmente tenemos algo de tiempo asi que es una forma de evasión que nos permite la sociedad en la que vivimos.

En el futuro quien sabe, la sociedad de consumo te pide que consumas ocio asi que supongo que esto seguira en mayor o menor medida en un medio plazo, cuando vivamos en naves espaciales o llegue el fin del mundo Maya quien sabe jejeje

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Horologist Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 17:31

Yo por ejemplo, nací en el 85, y creo que la crisis que hubo con la heroína en España durante mi infancia tuvo mucho que ver con que saliese menos y leyese o jugase más a los videojuegos. Mi madre en general debía de tener miedo de todos los chavales del barrio, a pesar de que era un barrio muy bueno, porque tampoco le gustaba que bajara a jugar al fútbol con otros chavales de por allí.

Pero en el colegio era muy amigo de la gente popular, con ellos jugaba al fútbol, y supongo que influyó que de pequeño estuviese gordete para que un día cansado y sudoroso me fuese con otros dos gorderas de clase para que me enseñaran qué era aquello de un "Videojuego en vivo". xD

Lo curioso es que a través de los años, seguí siendo muy amigo de los populares, y los fines de semana los repartía entre las fiestas adolescentes, y las partidas de rol el domingo.

Entre semana, y a pesar del carácter de mi madre, a lo que me dedicaba era a hacer

Universidad Pontificia de Salamanca

skate por la ciudad. Todo esto descuadraría a priori con lo que se supone que te hace "un friki" pero creo que la clave es que yo mismo los veía como mundos cerrados y distintos. Es decir, aunque yo podía cambiar el chip, ni los populares pijillos, ni los frikis, ni los patinadores podían trasladarse de uno a otro grupo. Así que supongo que en gran medida la sociedad y sus divisiones condicionan hasta cierto punto tus aficiones, pero no es inevitable. También depende de las características (buenas o malas) que uno desarrolle o tenga por nacimiento.

Creo que la subcultura y dentro de ella lo que se llama friki puede tener que ver con un rasgo de consumo, pero no es ni mucho menos la definición, es decir, el dinero que uno se gasta en un videojuego con el que un auténtico friki le dedica solo coincide en términos económicos en el WoW y otros MMORPGS con cuota.

Las nuevas tecnologías "Visibilizan" muchos elementos de la subcultura que quedaban marginados, así que sin duda ha influido. Ser friki no sería ser friki si lo friki fuera lo habitual, si se me permite el jueguecito con las palabras. Pero es que lo normal sería muy distinto si los valores de los que se habla en el Señor de los anillos o en V de Vendetta fueran los elementos de la cultura popular más relevantes.

Aficionarse a determinados rasgos de lectura o a ciertos hobbies es coherente con las características de cualquier sociedad donde la comida que tienes que llevarte al estómago inminentemente no es una preocupación. No es un fruto específico del día de hoy, sino de las sociedades post-materiales.

Habrá cada vez menos frikis en el futuro, y cada vez más las cosas "frikis" se considerarán normales. Claro que la cultura mainstream solo asumirá todo lo que sea "Light" Al menos esa es mi previsión: lo mismo que ocurrió con el BDSM.

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Katoren Panel Online - sábado, 10 de diciembre de 2011, 06:00

¿¡¡Hablamos del mismo BDSM!!?

Me temo que el sadomasoquismo sigue son considerarse normal... que no me meto con las tendencias sexuales de nadie, pero vamos... el Bondage-Dominación-Sumisón/Sadismo-Masoquismo sigue sin considerarse mainstream. Que yo sepa. Y se.

Y compararlo con los frikis, en fin...

Re: IV Foro: El impacto de la realidad

de Eris Panel Online - viernes, 9 de diciembre de 2011, 22:11

¿Respuesta corta? En todo.
No creo que se pueda confundir lo diferente que es el pequeño mundillo que nos gusta y las fantasías con las que convivimos con su desconexión con la realidad.

El frikismo es una respuesta individual a una época concreta, con las herramientas propias de dicho período, con individuos que están en sí mismos influenciados por el mundo en el que viven... vamos, pensar que se trata de un mundo aparte y de un compartimento estanco me parece poco realista.
Eso no quiere decir que no se vaya adaptando a los nuevos tiempos, y que siga existiendo desde el siglo XX en adelante... pero lo que hemos definido como friki no tiene cabida en épocas anteriores y tiene elementos muy concretos propios de

Universidad Pontificia de Salamanca

nuestro tiempo: videojuegos - nuevas tecnologías, libros de fantasía - novela, películas y series - cine y televisión, cómics o mangas - influencia social y económica de EEUU y Japón... etcétera etcétera.

Creo que refugiarse en el frikismo forma parte de unos de esos mecanismos personales de evadirse de la realidad tan ingrata y monótona que hemos instaurado. De paliar el materialismo supremo mediante fantasía. Es evidente que este mecanismo de evasión siempre ha existido en mayor o menor medida, porque la rutina es tan vieja como el ser humano, pero actualmente se explota mucho más porque las comodidades, el tiempo libre y el bombardeo de las empresas de ocio hacen bien su trabajo. No llamaríamos friki al renacentista que leía y soñaba despierto, porque no estaba pensando en juegos de rol, dragones y anime. Pero sus características y las nuestras son parecidas... capacidad de introversión, creatividad, imaginación...

En un futuro puede que haya más frikis o que el frikismo se popularice en ciertos aspectos que lo definen porque la necesidad de desconectar se volverá más acuciante y porque la publicidad tiene un efecto de masas. Harry Potter, el Señor de los Anillos, la play... a esas cosas acceden cantidades brutales de público, y la popularización se nota incluso en la Fnac, cuando antes no había apartado para manga y ahora tienes como diez estanterías, más otras diez de cómics, juegos de mesa y merchandising. Y eso sin olvidarse del engrosamiento de la sección de fantasía y ciencia ficción. Lo que antes solo conseguías yendo a una tienda especializada, ahora lo consigues a la vuelta de la esquina. Por eso los frikis para seguir considerándose desconectados o especiales buscan otros reductos que todavía no han sido abordados... véanse los juegos de rol.

UNDÉCIMA SEMANA: EL OCIO

10 de diciembre - 16 de diciembre

EL OCIO

Undécima semana: 10 de diciembre - 16 de diciembre

- I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?
- I Diario: Leisure Suit Larry
- II Foro: Ocio antifriki
- III Foro: El ocio se extiende
- II Diario: Frikarte

Universidad Pontificia de Salamanca

I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - viernes, 9 de diciembre de 2011, 12:19

Con este título en clave de humor, me gustaría abordar por fin el tema de qué hacen en realidad los frikis, qué actividades les son propias.

Este tema es especialmente importante por todos los tópicos y verdades a medias que suelen aparecer (por ejemplo en relación al rol, etc...) por lo que os pido que no dejéis nada en el tintero.

Así que ¿**qué demonios es lo que hacen los frikis**?

¿A qué juegan?, ¿hay juegos típicamente frikis?, ¿en qué consisten esos juegos?, ¿juegan solos o con amigos?, ¿juegan con desconocidos?, ¿juegan también a juegos convencionales?...

¿Qué pasa con el rol?, ¿es algo exclusivamente friki?, ¿en qué consiste?, ¿hay tipos diferentes de rol?, ¿qué hay de cierto y de falso en las historias sobre violencia relacinada con el rol?...

¿Qué películas ven?, ¿dónde las ven, en casa o en el cine?, ¿qué ocurre en los estrenos?, ¿van disfrazados al cine?, ¿sólo en determinadas circunstancias?...

¿Qué canales de TV ven?, ¿qué programas?, ¿qué series?...

¿Qué libros leen?, ¿qué tiene de característico ese tipo de literatura?, ¿qué hay de los comics?...

¿Existe algún deporte especialmente friki?...

¿Alguna música típicamente friki o que a los frikis les guste escuchar?...

¿Cuáles son sus restaurantes favoritos?, ¿dónde suelen ir a comer o cenar en ocasiones especiales, quedadas, o simplemente un fin de semana en el que queden con amigos?...

¿Les gusta salir de marcha por la noche?, ¿a qué tipo de sitios?...

¿Y qué hay de los viajes?, ¿existe algún destino, en España o en el extranjero que sea especialmente interesante para ir de vacaciones si te consideras un friki?, ¿cuál y por qué?...

Por otro lado, seguramente hay otras actividades que no consideráis típicamente frikis, pero que sin embargo gustan a muchos frikis, como podría ser ir al cine, o cenar con amigos... Habladme también de esas actividades ia ver si coincidís en cuales son vuestras favoritas!

Y ahora la pregunta del millón ¿**hay alguien capaz de explicarme qué tienen en común estas actividades**?, ¿qué es, en esencia, lo que las hace ser frikis?

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Katoren Panel Online - martes, 13 de diciembre de 2011, 15:41

Universidad Pontificia de Salamanca

Wooooooooooooooooo, cuántas cosas!!!!!!

Básicamente, juegan, que ya es algo que los no frikis no suelen hacer (más allá de una partida de mus o juegos típicamente sociales como Tabú, Party&Co, Trivial y similares).

Los juegos "frikis" no suelen ser conocidos por los muggles porque no se venden en sus centros comerciales. Es difícil encontrarlos en Toys'r'us, El Corte Inglés y similares, aunque poco a poco van entrando.

Suelen ser juegos de gestión de recursos, de mercadeo, de estrategia a corto y a largo plazo. También los hay más "party", de dibujo, equilibrio, regalos, etc, etc, pero siempre más currados y originales que los anteriormente mencionados. Temáticas muy variadas, desde colonizar una isla hasta montar una granja XD.

Jugamos con gente. Eso es una lanza a favor de los frikis y rompe el tópico de la asocialidad. A mí, personalmente, me encanta iniciar a muggles en el mundillo de los nuevos juegos de mesa.

El rol fue el principio de todo. Es MUY friki, pero atrae a los muggles por ese halo de misterio que lo rodea. Básicamente, los jugadores son "actores" que intervienen en el guión elaborado por un "master". Mecánicas para jugar a rol hay muchas, en casi todas intervienen los famosos dados de muchas caritas. Pero en esencia, todos lo juegos se basan en lo mismo. Interpretar tu papel.

La violencia asociada al rol es una soberana tontería. De hecho, se ha demostrado que el rol incita, precisamente, a todo lo contrario, ya que exalta valores como la defensa del débil y el compañerismo. De hecho, es bastante "terapéutico" meterte en otras pieles... en ocasiones tiene auténticos efectos catárticos. Pero claro, la sociedad quiere morbo, y los medios se lo dieron. Un loco es un loco, y solo necesita un detonante. En ese caso, fue un juego de rol, pero vamos que podría haber sido la etiqueta de un champú (mmmmm, elimina la caspa... sí, eso haré... eliminaré toda la caspa del mundo, bwajajajaja!!!!). La Biblia, leída por zumbados, ha ocasionado muchos más muertos que el manual de D&D.

Películas. Pues en mi caso, todas las que lleven un dragón XDDDD. Nos gusta mucho el cine, y solemos perder la cabeza por cualquier película de superhéroes, de espada y brujería, adaptaciones de novelas frikis, pelis de ciencia-ficción... Las comedias románticas y cosas así no nos gustan mucho... Ir al estreno siempre es una medallita para un friki. Si vas disfrazado, ya es la pera, pero bueno, a mi no me gusta disfrazarme... la única concesión que he hecho sobre eso fue pintarme el rayo de Harry Potter en los estrenos de las primeras pelis XD

Yo no veo la TV casi nada. Ahora, con la oferta de canales, suelo dedicarle un poco más de tiempo, pero vamos... que no veo la tele. Gustan mucho las series, pero solemos descargarlas de internet. Pero no es una cosa muy friki. Las series se han puesto de moda, y hasta los muggles se han enganchado a Perdidos o Heroes...

¿Libros? Aplíquese lo dicho en películas. Tuve una Objeción de Conciencia que me dejaba bastante tiempo libre, y me leí toda la sección de fantasía de la Biblioteca Pública. En mi caso, me gusta mucho leer, y no le digo que no a casi nada. Eso sí. Tiene que tener elementos fantásticos o de ciencia-ficción. Leer novela "realista" no me gusta. Los comics no son más que otra forma de contar una historia, sólo que los muggles los tienen asociados a Mortadelo. El friki los lee, porque no le "avergüenza" ir

Universidad Pontificia de Salamanca

con un "tebeo" debajo del brazo. Si los muggles no fueran tan borricos, se encontrarían con historias tremendas y dibujos de culto...

El deporte me temo que es algo un poco antifriki. Sólo hay un deporte evidentemente friki, si es que se le puede llamar deporte (friki desde luego que se le puede llamar XDDD): El Jugger.

La música es lo más difícil de caracterizar. No creo que haya un tipo de música evidentemente friki, los gustos musicales tienen que ver más con otras cosas... no sé, entorno social, educación, amigos, inquietud...

Tampoco hay restaurantes frikis. Nos da igual quedar en un sitio ultrapijo (un suponer, que a mi no me gustan nada esos sitios) que quedarnos en casa y pedir telecomida.

Sí, nos gusta salir de marcha. Bueno, a mí se me van quitando las ganas, debido a los años, el garrafón y los precios XD, pero no está mal salir con tus amigos... hemos tenido conversaciones borrachos sobre SdlA que tendríamos que haber grabado XDDDDDD. Pero cuando sales de marcha, como ya hemos comentado en otros foros, eres "menos" friki. Te estás comportando como todo el mundo y bueno, no sueles tener ocasión de demostrar lo friki que eres. ¿Bares? Pues depende. La música tiene mucho que ver con ello, y el ambiente del bar. Pero esto cambia mucho con la edad.

Viajar es también algo muy personal. Un destino muy friki es Japón, ya que mucho material del fandom viene de allí. Y cualquier sitio con ruinas, castillos, Stonehenge... a los muggles les gustará, seguro... pero el friki se hará la foto espada en mano, imaginándose legiones y legiones luchando.

Canto en un coro. Pero eso no creo que guste mucho a los frikis (por ser frikis). No se me ocurren actividades que le gusten mucho a los frikis como colectivo que no sean automáticamente etiquetadas de actividades frikis.

¿Qué tienen en común? Para mí, lo que tienen en común es siempre que permiten, de algún modo, dar rienda suelta a la imaginación. En toda actividad friki se respira una espada mágica, un ataque alienígena, poderes mutantes, estrellas ninjas, hadas y elfos...

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Tika Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 00:00

¿A qué juegan?, ¿hay juegos típicamente frikis?, ¿en qué consisten esos juegos?, ¿juegan solos o con amigos?, ¿juegan con desconocidos?, ¿juegan también a juegos convencionales?...
dungeons, vampire, wow, gears of war, call of duty, magic... son juegos de rol,videojuegos y juegos de cartas muy tipicos de los frikis, juegan en centros especializados, con sus amigos o en le caso de videojeugos en algun servidor que les guste especialmente o donde esten sus conocidos, por supuesto jugaran a cualquier otra cosa tambien aparte de cosas frikis

¿Qué pasa con el rol?, ¿es algo exclusivamente friki?, ¿en qué consiste?, ¿hay tipos diferentes de rol?, ¿qué hay de cierto y de falso en las historias sobre violencia relacinada con el rol?...
no es solo para frikis, pero la inmensa mayoria que juega habitualmente lo es o le han liado los amigos/pareja para que se una, por lo general consiste en una ficha de

Universidad Pontificia de Salamanca

personaje, reglas y dados, y hay de todo, desde los mundos de tolkien hasta starwars, en mi opinion las historias de violencia son casos muy aislados, y que seguramente tengan mas que ver con otras cosas que con un juego de rol

¿Qué películas ven?, ¿dónde las ven, en casa o en el cine?, ¿qué ocurre en los estrenos?, ¿van disfrazados al cine?, ¿sólo en determinadas circunstancias?...
poco he visto yo que se disfrace la gente, aunque tampoco me sorprenderia, por lo general van al cine cuando les interesa especialmente una película

¿Qué canales de TV ven?, ¿qué programas?, ¿qué series?...
de la tv poco, no hay apenas oferta en ninguna cadena, pero the big bang theory no puede faltar, the simpsons, american dad, family guy...

¿Qué libros leen?, ¿qué tiene de característico ese tipo de literatura?, ¿qué hay de los comics?...
de todo, novelas historicas, ciencia ficcion, terror o simplemente manuales de rol, por supuesto comics tambien

¿Existe algún deporte especialmente friki?...
softcombat me viene a la mente, peleas con espadas, hachas o mazas acolchadas

¿Alguna música típicamente friki o que a los frikis les guste escuchar?...
no se me ocurre ningun grupo aparte de animetal o el jpop

¿Cuáles son sus restaurantes favoritos?, ¿dónde suelen ir a comer o cenar en ocasiones especiales, quedadas, o simplemente un fin de semana en el que queden con amigos?...
en ese sentido no hay mucha diferencia con los no frikis, cualquier tipo de restaurante, quiza estan mas abiertos a especialidades de otros países

¿Les gusta salir de marcha por la noche?, ¿a qué tipo de sitios?...
quiza no tanto como a los no frikis, pero algunos saldran de copas como cualquiera, sitio? donde les dejen entrar con zapatillas xD

¿Y qué hay de los viajes?, ¿existe algún destino, en España o en el extranjero que sea especialmente interesante para ir de vacaciones si te consideras un friki?, ¿cuál y por qué?...
japon sin duda, raro es el friki que no desee ir, los motivos pueden ser cualquiera, por su tecnologia, cultura o su arte, cualquiera vale

Por otro lado, seguramente hay otras actividades que no consideráis típicamente frikis, pero que sin embargo gustan a muchos frikis, como podría ser ir al cine, o cenar con amigos... Habladme también de esas actividades ia ver si coincidís en cuales son vuestras favoritas!
armas medievales? pintar esculturas?

Y ahora la pregunta del millón ¿hay alguien capaz de explicarme qué tienen en común estas actividades?, ¿qué es, en esencia, lo que las hace ser frikis ?cualquier cosa que sirva para matar orcos o para pintarle llamas y sangre... me vale para que sea friki!

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Horologist Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 03:30

Universidad Pontificia de Salamanca

Voy a intentar contestar a todo de un plumazo, y luego desarrollo un poco.

Los aficionados al fandom se dedican a toda actividad que estimule la imaginación, cuando están actuando con respecto a este rasgo de su identidad.

Esto es lo que todas las actividades tienen en común. Desde el rol, hasta un juego de cartas donde uno es un mago que invoca criaturas, leer un libro que hace imaginar un mundo que no existe, ver una película que plantea un futuro distópico, participar en un viaje con un rol en vivo engarzado en el mismo, o disfrutar de una cena que sirven con nombres y estética heredera de Star Trek.

Al depender estas características de la imaginación, la variedad de costumbres y "tipos" de persona que se pueden adherir a estas actividades no se puede convertir en una categoría sólida. Una persona ajena a todo el fandom puede ver su imaginación estimulada por un poster de unas jornadas de rol que ha visto en el metro, e ir por curiosidad. O puede ver una película, y buscar revivir la sensación que tuvo cuando el film hizo volar su mente.

No hay límite, ni rasgos específicos, nada más que un estímulo del ensueño/la creatividad/la imaginación.

Lo que no se sustente por la imaginación, funciona por referencias, que no hacen sino aludir al imaginario del que procede el estímulo.

La música de 8 bits, por ejemplo, hace referencias a videojuegos, las bandas sonoras estimulan también la imaginación, la música que recuerda a elementos u obras que nos han hecho soñar, etc...

A la gente que le gusta lo friki, le puede gustar salir, pero no necesariamente le gusta salir porque es friki. Quizá le gusta un estilo de música por otro rasgo de su identidad que no contempla sus gustos en este campo. O quizá escogerá un bar que haga volar su imaginación, o tenga referencias a elementos que sí que lo hicieron. Por ejemplo, un bar que se llamase la batcueva y estuviese decorado en honor al nombre.

Por mi parte, dibujo, hago skate, canto y toco el ukelele, participo en fiestas poco decorosas, o voy a conciertos... muy agusto, y pensando bien poco en lo friki que soy

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Eris Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 10:53

Desde luego, si los frikis se distinguen por algo es por ser muy jugones. Así que qué mejor que empezar el apartado del ocio hablando de los juegos. Se juega a mil cosas: juegos de mesa (incluyendo los de cartas y figuritas), juegos de rol, videojuegos. Salvo los juegos de rol que yo diría que son esencialmente frikis, de los otros dos está claro que hay juegos frikis y no frikis... no es lo mismo jugar al Trivial que al Sí señor oscuro. En los videojuegos también hay una distinción un poco más nebulosa entre juegos propiamente frikis (Skyrim, SWTOR, Starcraft...) o videojuegos orientados al común de la gente (yo qué sé, el Singstar xD).

Los juegos de mesa se juegan con gente, muchas veces en ludotecas o en casas de amigos. Se queda para tomar algo y charlar un rato pero entorno a un tablero; en realidad es una excusa para entretenerse, como quedar para ir al cine pero que

Universidad Pontificia de Salamanca

permite sociabilizar mejor y satisfacer el espíritu de competencia que supongo que todos tenemos, además de que si ganas te aporta cierta satisfacción (y teniendo en cuenta el importante componente de azar de casi todos los juegos, se va rotando quién gana y en general todos salen contentos). A los frikis les gustan como ya he dicho los juegos con cierto componente fantástico, creativo, o de estrategia. Proliferan los que plantean guerras (país tuyo contra países de los demás, o galaxias, razas, ejércitos...) o enfrentamientos individuales o colectivos (ya sea por ejemplo el Cash and guns en el que cada uno encarna a un mafioso y tiene que sobrevivir a los demás y llevarse el dinero, o bien los que fomentan la unión del grupo contra algo externo como los de Cthulhu, o El señor de los Anillos. Luego también están los mixtos, que plantean grupos de jugadores... todos contra uno como en La furia de Drácula, o traiciones secretas como el de Galactica, etc).
Evidentemente, un friki no se limita solo a este tipo de juegos y puede también apetecer algún día sencillamente jugar a la baraja española, al trivial o al ajedrez, es lo bueno, que somos versátiles ^^.

Los videojuegos se juegan por lo general físicamente solos (aunque puedes quedar en casa de alguien también para jugar entre varios). Luego ya si en el juego estás con más gente dependerá de si se trata de un juego para un jugador o si estás jugando a algún juego multijugador. Últimamente proliferan mucho los videojuegos de la última categoría... a algunos de mis amigos les cuesta a veces ponerse con un juego tradicional con historia, principio y final, mientras que priorizan las partidas competitivas online, en las que se meten con sus amigos, incluso hablando con ellos por micro, y encadenan varias partidas (SC, Dota, LoL, mil cosas). También se juega mucho a los MMORPG. De hecho si tienen que comprarse algún juego original, también priorizan estos, pues tienen una vida más larga que los otros (que te pasas una vez y ya está), algo que me parece una pena en el fondo porque está bien alternar ambas cosas y dar dinero a las dos ideas y no solo a la que no te ofrece otra alternativa que pagar porque es en internet y no puedes piratearla.

Los juegos de rol tal y como los entendemos creo que es algo exclusivamente friki. Pueden ser muy distintos según dónde se jueguen: en vivo, en mesa, por escrito. Yo he jugado en las tres categorías y aunque quizás me inclinaría por el rol escrito, lo cierto es que cada uno aporta cosas diferentes e igualmente llamativas. El rol escrito aporta detenimiento, puedes desarrollar con más calma a tu personaje, pulirlo y perfeccionar más lo que hace y dice hasta crear muy buenas historias, pero como desventaja tiene su lentitud (salvo si se hace por chat): esperar a que te respondan en un foro, a una carta, o a un email se puede convertir en algo agónico. Lo de la carta no es lo habitual pero recuerdo que un juego de rol que me llamó muchísimo la atención fue el De Profundis: ambientación de terror psicológico por carta y ambientada en los años 20 o hasta la actualidad, a gustos. Si te esfuerzas en que la carta parezca antigua puede quedar una correspondencia muy chula.
El rol en mesa es el más tradicional, y aporta el contacto directo con la gente, la comodidad de estar sentados y escuchar cómo te cuentan una historia y te mezclas con ella, la tensión de las tiradas de dados (xD), echarse unas risas... como desventaja le veo, al igual que el rol en vivo, esa inmediatez que es a la vez positiva y negativa... porque te hace improvisar y a lo mejor no pensar mucho lo más conveniente. También es una desventaja el hecho de que si no hay una buena ambientación, la tensión y el interés de la historia se difumina muy rápido... puedes no creerte en ningún momento que estás en un palacio del siglo XIX buscando al primogénito vampiro y tener demasiado presente que os encontráis en un bar donde la mesa de al lado está llena de gente haciendo el tonto y gritando.
El rol en vivo es muy llamativo y lucido: los trajes te ayudan a meterte en el papel y la historia, las cosas en vez de decirse se hacen directamente... todo eso da una sensación de inmersión que hay que probar. Como desventajas lo que ya he dicho,

Universidad Pontificia de Salamanca

hay ciertas limitaciones del momento, y tu personaje ya puede tener por ejemplo el carisma por las nubes que si eres tímido no le vas a sacar provecho. Personalmente, no creo que los juegos de rol inciten a la violencia. Personas desequilibradas o violentas hay en todos los ámbitos sociales, y cuando son frikis pueden llegar a poner en práctica eso, pero si no son frikis también lo harán, ya sea por tendencia natural o porque la sociedad, tan hipócrita ella, critica los juegos de rol pero emite películas de alto contenido violento y sexual, y luego se lava las manos señalando a otra parte.

Bueno, voy a pasar a los otros apartados o no terminaré nunca.
El cine es una actividad muy normal, que también realizan los frikis. Suelen ir en grupito al cine, aunque también queda la opción de ver algo todos juntos en casa. No creo que haya una tendencia mayoritaria, aunque a lo mejor con los precios desorbitados de los cines, se va como mucho una vez al mes... o menos, depende de si los estrenos llaman o no la atención. Las películas que más interesan suelen ser evidentemente las de fantasía, y las de ficción histórica, o las adaptaciones de cómics. Hay ciertas películas de culto entre los frikis, que pasan por las clásicas sagas de Esdla o Star Wars, a Matrix, V de Vendetta, 300... pues eso: fantasía, ci-fi, cómics... En general son americanas con mucho presupuesto y grandes efectos especiales. Y sí, en los estrenos muy sonados o de sus películas favoritas, los fans suelen ir disfrazados de los personajes protagonistas. Modo cosplay ON.

La televisión y las series es algo más personal. Lo ves en tu casa, muchas veces en el ordenador y no en la TV propiamente dicha... ya que tienes la ventaja de libertad de horarios y no tener que tragarte publicidad, además de poder verlo antes y en VO. Se comentan mucho luego entre amigos. Yo creo que más que programas se ven sobre todo series, y hay algunas más frikis que otras... yo qué sé: Game of Thrones, The big bang theory, Galactica, Firefly, etc. Aunque se ven también series muy populares como House, Anatomía de Grey, Lost, y demás. El miedo de todo friki es que cancelen su serie preferida por falta de audiencia, cosa que pasa una vez de cada dos xDDD.

Los libros también son una forma de ocio, aunque todo lo mencionado anteriormente le come mucho terreno y cada vez más. Libros especialmente de fantasía, y fantasía épica, son los que más triunfan. Por supuesto los cómics y los manga son muy habituales entre frikis.

¿Deportes frikis? ¿Deporte, qué es eso? Nah, ya en serio, no creo que sea una de las actividades más representativas. Como mucho las artes marciales son de esos deportes que los frikis sí suelen hacer... quizás porque han visto y leído demasiadas películas y libros donde hay combates xD.

Música friki: yo diría que el metal. Todo tipo de metal según el friki: los hay que tienden a escuchar únicamente burradas como el death y el black, otros se decantan por lo melódico (power, sinfónico, etc), otros tiran por el thrash, o el prog... en fin, hay tantos tipos de metal como frikis, pero el denominador común de metal es algo muy característico del friki. No obstante, otro tipo de música también se puede escuchar... solo digo la más representativa. Otro campo interesante es el de las Bandas sonoras: películas, videojuegos y series.
Salir de marcha puede implicar querer escuchar este tipo de música, con lo cual se va a un tipo de antros muy concretos donde pongan rock o metal, más alternativos, góticos y metaleros, con una estética muy marcada.

Los restaurantes favoritos es algo muy personal. Es posible que esté bastante extendido la moda del japonés, pero un friki irá donde le llame el estómago, en general a restaurantes de comida rápida y ya está, no creo que seamos un colectivo

Universidad Pontificia de Salamanca

muy gourmet en general xD.
Los viajes también son muy personales, pero hay algunos destinos que se repiten bastante. Los frikis metaleros suelen tener como aspiración viajar a Finlandia y aprender el finlandés ya de paso xDD. Los otakus evidentemente se mueren por ir a Japón a hacer el friki. Creo que esas son las dos destinaciones que más se repiten, aunque los clásicos nunca mueren: París, Londres, Venecia, etc.

En fin, lo que une los intereses de ocio de los frikis son las actividades que aúnen pasárselo bien con reafirmar su condición y gustos frikis... siendo lo primero imprescindible y lo segundo altamente deseable.

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Katoren Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 11:50

"y teniendo en cuenta el importante componente de azar de casi todos los juegos" Naaaaaaaaaaaaaaah, esos juegos no molan! Azar cero! Caylus, Caylus, Caylus!!!!! XDDDDDDDD

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Birgitte Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 13:05

Estoy de acuerdo con Horologist en que lo que tienen en común las actividades de ocio consideradas más frikis es que favorecen el dar rienda suelta a la imaginación. Al menos por mi experiencia los juegos, películas, libros, e incluso bares que más suelen gustar a los que conozco, son los que menos tienen que ver con las cosas cotidianas.

Los juegos son lo más representativo, no sólo porque la gente no friki suela jugar menos, sino sobre todo por la inmensa variedad. Para empezar, hay un buen montón de juegos derivados de libros, series o aprovechando el tirón de los mismos, pero también hay juegos que son de tipo infantil (¿habéis jugado al de los huevos de goma? nunca me acuerdo del nombre, pero es divertidísimo) o que requieren habilidades estratégicas, creativas, o lingüísticas de cierto nivel. Además, los juegos para adultos más mainstream suelen ser (o son todos, corregidme si me equivoco, pero no he visto otra cosa) de tipo competitivo. En cambio, entre la inmensa variedad de juegos frikis los hay competitivos a muerte, por equipos, cooperativos, e incluso varios en los que no hay un ganador y maldito lo que importa.

Y eso aparte del rol, claro, que es un universo en sí mismo, porque en él cabe cualquier cosa. Hay de fantasía, de ciencia ficción, de mundos muy realistas y otros totalmente alejados del nuestro, y, si te pones, puedes inventarte uno nuevo casi sobre cualquier cosa (una vez leí un manual para un juego que un chico había creado para jugar con su sobrinita... sobre la serie Winx).

Sobre el rol y la violencia podría hacer una tesis. :P La respuesta corta es que no hay relación ninguna. Una un poco más larga podría ser que una persona mentalmente trastornada y propensa a la violencia, únicamente tomará de la realidad circundante los elementos que favorezcan su delirio personal, y si dicha persona entra en contacto con juegos de rol, videojuegos, películas, u otra gente, puede incorporar algo de los mismos a su construcción mental. Pero, al menos en España, nunca se ha dado el caso. Todos los "locos del rol" han sido considerados como tales a posteriori, por los medios de comunicación. Ni siquiera el primero (el que originó la epidemia mediática de sacar las cosas de quicio), que lo que estaba haciendo era jugar a un juego que él mismo había inventado y que de rol tenía entre poco y nada.

En cuanto a películas, los frikis que conozco son bastante cinéfilos, pero además les gusta reunirse en grupos grandes para ir al cine. Llegados a este punto, he de confesar que yo hice cola para ver La Comunidad del Anillo en un cine sin butacas

Universidad Pontificia de Salamanca

numeradas. Llegamos a las seis de la mañana, la sesión era a las once. Y ya había gente frente a la taquilla, unos chicos de un pueblo que si cogían el primer bus no llegaban a tiempo... y que habían pasado la noche jugando al rol allí sentados en el suelo. No creo que haga falta decir más, ¿no? XD

Canales de televisión, pues no lo sé... casi todos los que conozco optan por la descarga o el streaming. Eso sí, cuando una serie gusta, enseguida nos la recomendamos unos a otros, porque lo que realmente nos entusiasma es comentarla. Me he fijado que, desde hace unos años, triunfan bastante las series de televisión y las sagas literarias más abiertas, y me da la impresión de que es porque estimulan la imaginación y favorecen la conversación. Que sí, que muchos se sintieron decepcionados con el final de Lost, o conque Festín de Cuervos no resolviera prácticamente ninguna trama, pero las horas y horas de diversión elucubrando, elaborando teorías y discutiendo posibilidades no nos las quita nadie, y en el fondo, viendo la cantidad de foros y blogs dedicados a esos temas... está claro que nos mola.

Libros y comics, lo mismo, todos aquellos que favorecen que le demos vueltas a la cabeza y, o bien le busquemos las cosquillas al libro en sí, bien nos dé la base para ideas nuevas. Y eso no significa sólo fantasía, conozco bastantes frikis que leen libros de divulgasción científica, incluso de los duros. Discutir con alguien que que ha leído "El universo elegante" si las branas de la Teoría de Cuerdas hacen factible los universos paralelos es una de las cosas más divertidas del mundo.

Música, deportes y demás, son cosas en las que creo que hay más variedad. Ciertas tendencias, sí, como las bandas sonoras en la música, o los deportes de contacto o la esgrima, que a alguien pueden gustarle porque le recuerdan o le permiten una inmersión mayor en ciertos mundos, pueden ser consideradas frikis, pero no creo que sea algo generalizado.

En restaurantes, igual. Puede que alguna vez elijamos un sitio temático, un restaurante medieval, o un bar gótico-vampírico, sobre todo si hablamos de una KDD o algo así, o que nos guste salir a sitios como La Taberna del Dragón Verde (está en Sevilla, y es flipante), pero en realidad hacemos más o menos lo mismo que todo el mundo... Yo hace muchísimo tiempo que no salgo "de marcha", y tendemos a reunirnos en casa de alguien. Pero eso es probable que sea menos porque somos frikis que porque ya estamos mayores. XD

Viajes frikis ya los hay, ¿no? Nueva Zelanda, a ver el set de La Comarca, Glastonbury o Broceliande para los muy fans del mito artúrico... juraría que hay tours específicos para esos sitios, aprovechando el target friki. Yo personalmente quería ir a ver el Jardín Mágico que hay en Australia, pero como se incendió, se ve que tendré que esperar.

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Katoren Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 11:33

Si encuentro al genio que escribió el último capítulo de Lost le parto las piernas XDDDDDD

Y lo de Nueva Zelanda, cuidado. Me han dicho que están explotando el filón pero a lo bestia, y que te enseñan cualquier trozo verde de suelo diciendo que allí se rodaron nosecuantas escenas de SdlA XDDDDDD

El jardín ese no lo conocía. Me lo apunto, vaya chulada!!!!!!!!

Re: I Foro: ¿Pero qué demonios hacéis?

de Kramer Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 22:32

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Que qué hacen? ¡De todo! :P

No sé... Los juegos más exclusivos creo que son el rol, los wargames y los de tablero (pero los extraños, no el parchís). Son juegos para jugar con amigos, claro; incluso si uno entra en el mundo de los videojuegos más frikis, lo que se encontrará son MMORPGs, juegos online con muchos jugadores a la vez. En estos últimos se juega casi siempre contra desconocidos, pero en el rol y similares es más habitual hacerlo con conocidos y amigos.

El rol quizá no sea exclusivamente friki, pero prácticamente. Hay de muchos tipos, aunque generalmente tiene elementos fantásticos, de ciencia ficción o como mínimo, históricos, para crear la ambientación. En cuanto a la violencia, hay muy poco de verdad y sobredosis de sensacionalismo. Un par de pirados no convierten una actividad en algo violento.

¿Películas? Sobre todo fantásticas, de ciencia ficción y, muy a menudo, clásicos (conozco más de un friki que pasa más tiempo viendo películas antiguas que actuales...). En los estrenos, lo de los disfraces es típico sobre todo de sagas y películas basadas en novelas muy populares.

¿Televisión? Poca. Las series, normalmente via Internet, o al menos es lo que suelo encontrarme :P

La literatura fantástica y de ciencia ficción tiene mucha pegada, y no puede uno olvidarse del manga y los comics, claro.

Sí que hay un deporte claramente friki... ¡El jugger! http://es.wikipedia.org/wiki/Jugger

Músicas típicas podrían ser el metal de todo tipo y, en el caso de los otakus, el j-pop, aunque supongo que eso va más ligado a la persona que al frikismo en sí.

La marcha gusta como en todos lados, aunque desde mi experiencia se tiende más al bar y garito que a la típica discoteca.

En cuanto a restaurantes y viajes, no creo que haya diferencias con el resto de la humanidad ahí :P

¿Algo en común? ¡Nada, que yo sepa, salvo quizá esa tendencia a lo fantástico y poco habitual! La diversión está en la variedad y en no encabezonarse con una única cosa... ^^

I Diario: Leisure Suit Larry

Ya hemos hablado un poco del ocio típicamente friki, en general, ahora os pregunto a cada uno en particular ¿**a qué dedicáis vuestro tiempo libre**?

En principio, me gustaría que hablárais de todas las actividades que realizáis, no sólo las que vosotros consideráis frikis, pero eso sí, avisadme de cuáles sí os parecen frikis a vosotros y cuáles no.

No os olvidéis de ninguna: juegos, libros, pelis, música, deporte, viajes, restaurantes, quedar con los amigos, salir de marcha... habladme de todo lo que hacéis dentro de vuestro tiempo de ocio, y explicadme qué cosas creéis vosotros que son frikis y cuáles no, y por qué.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por favor, os recuerdo que no seáis demasiado específicos, para mantener el anonimato, explicando las cosas que hacéis pero sin nombrar datos que os puedan identificar facilmente.

¡Gracias!!

Kramer Panel Online Última edición: viernes, 16 de diciembre de 2011, 22:39

¡Me encanta el titulo de este diario! ¡Juegazo de mi adolescencia! Y desde luego original... xD

¿El tiempo libre? Veamos... Digamos que gran parte del tiempo se lo lleva el ordenador, ya sea viendo series, navegando por foros y similares, jugando o charlando con amigos. Eso no es especialmente friki, salvo cuando se trata de buscar frikadas, claro :D

La lectura es otra. Suelo caer en libros bastante frikis, fantasía y cifi, aunque no es lo único. Con la música me pasa lo mismo: no es una actividad friki de por sí, pero el tipo de música que escucho (metal, j-pop, bandas sonoras...) sí puede serlo.

Me encanta quedar con los amigos para darle a algun juego de tablero o para jugar online a algo. Eso es bastante o muy friki, para qué mentir. A veces se acompaña la partida con una cena en algún sitio barato. ¿A quién, friki o no, no le gusta comer?

Adoro viajar, lo cual no creo que sea friki (salvo por mi gran deseo de ir a Japón). No es friki, pero sí caro, así que lo hago poquito

¡Nada más! El resto del tiempo se lo come la carrera, principalmente. Y dormir, que me pierde :P

Komuro Panel Online Última edición: viernes, 16 de diciembre de 2011, 21:02

Pufff pues tengo demasiadas aficiones y poco tiempo la verdad. El deporte y la música están por encima de todo, toco la guitarra y también canto en un grupo de metalcore, de deportes practico el karate, el parkour, el snowboard, patinaje agresivo, natación, BMX,... y unos cuantos más, me gusta estar cansado y haciendo cosas todo el día. No creo que ninguno de esos deportes se pueda considerar frikis, son deportes extremos, distintos, molan más.

También me gusta mucho leer, aunque reconozco que lo he descubierto hace poco, eso si, ahora no paro de leer. Me gusta sobre todo la lectura de ciencia ficción, fantasía, etc… A lo mejor aquí si que leo alguna cosilla friki.

Me gusta el cine, cuantas mas explosiones y disparos mejor, tengo un amigo que trabaja en un cine así que suelo ir bastantes veces de gratis.

Me gusta estar tirado en el sofá viendo la tele, o tirado en al cama pensando en mis cosas.

Leo manga y veo animes, esto si es friki.

Y lo que más me gusta es estar con lo colegas de viaje.

Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 16 de diciembre de 2011, 12:43

Como hasta hace poco no trabajaba y actualmente trabajo casi siempre desde casa, tengo muchísimo tiempo libre. La gran mayoría lo dedico a leer, o, si tengo disponible el ordenador, a hablar con mis amigos por internet, que los tengo

Universidad Pontificia de Salamanca

repartidos por toda España.

Leo muchísimo y un poco de todo. También releo a menudo, y estas relecturas si están un poco más centradas en lo que puede considerarse friki, puesto que los libros que más suelo releer son los de mis autores preferidos, y ahí están Pratchett, Powers, Gaiman, Pérez-Reverte...

Desde que he encontrado una página de descargas (no diré cuál, que es un filón y la Ley Sinde me la chapa) especializada en cómics, leo muchos más (no suelo comprar cómics porque el rendimiento precio-tiempo de lectura tiende a cero, especialmente con autores americanos, así que sólo compro los que ya he leído y estoy segura de que me gustan), aunque tiene que ser en pantalla, así que no me pego sesiones de horas y horas como puedo pasarme con un libro o con mi e-book.

Salgo a caminar o correr campo a través mínimo una hora todos los días, y cuando puedo me gusta ir al monte a caminar por el bosque con mi esposo y a recoger agua del manantial. Voy también a la playa a menudo, especialmente entre semana o los días de invierno, que hay menos gente. Me gustan las calitas pequeñas y resguardadas alejadas de las urbanizaciones o los paseos marítimos.

Me encanta cocinar, ¿a que no parece friki? Pues lo es... cuando lo que cocinas son cosas que te han llamado la atención en libros, películas o series. Aprendí a hacer vino caliente con especias tras leer La Rueda del Tiempo, cuando vi Amasando Japan me pasé tres semanas haciendo pan y bizcochos en casa sin parar (sigo haciendo alguna de esas recetas, pero esas semanas era obsesivo), y he encontrado un blog maravilloso con recetas de Canción de Hielo y Fuego que tienen un éxito considerable entre mis amigos.

También viajo. Viajo constantemente, sobre todo estos últimos dos-tres años. Mis amigos descubrieron pronto que es mucho más barato pagarme un vuelo a mí, que tengo el descuento de residente (y tiempo libre a espuertas), que venir ellos a verme, así que me tienen como una pelota de goma. Madrid-Logroño-Madrid-Sevilla-Córdoba, y cosas así... en estos viajes, siendo esta panda de frikazos que tengo por colegas los que pagan, también hacemos muchas actividades frikis: organizamos partidas de rol, o asistimos a eventos de rol en vivo, vamos a KDDs, jugamos a muchos juegos de mesa, vamos de tiendas frikis, hacemos fiestas temáticas, y cosas así. No obstante todo esto, también hago de anfitriona a veces, cuando ellos sacan tiempo y dinero para venir a vernos, y también hacemos actividades de todo tipo, aunque he de reconocer que los ciclos de películas frikis y los juegos de mesa suelen ocupar una parte importante del tiempo.

Las manualidades las tengo un poco abandonadas, porque requieren más atención y precisión de la que puedo aportarles últimamente, pero sigo practicando caligrafía a pluma y tintero para no perder mano, y diseño las cosas que luego mi marido, que tiene manitas de plata, llevará a cabo. Algunas son bastante frikis, sí, otras más normales... depende más del destinatario, en realidad.

Por supuesto, quedo con los amigos que aún residen en mi isla, aunque cada vez son menos. Salimos a tomar café, o nos reunimos en alguna casa a ver películas, jugar a algo, o simplemente tomar unas cervezas y charlar. Como los más frikis de mis amigos están entre los que han emigrado, este tipo de encuentros suelen ser bastante normales a ese respecto, aunque no tanto en otros. Las conversaciones pueden ser bastante raras a veces, pero no específicamente "frikis".

Y, por último... dedico algún tiempo a mi práctica religioso-espiritual. Medito a menudo, investigo y estudio, practico los rituales de la Rueda del Año, llevo un blog sobre el tema en el que publico con frecuencia irregular, y tengo cierto grado de activismo por internet. Lo friki que pueda ser esto, supongo que depende de los ojos que miran. Por alguna extraña razón, que alguien se ponga un capirote de nazareno y salga a la calle a darse de latigazos siguiendo a una estatua de su Dios

Universidad Pontificia de Salamanca

	o su Virgen parece de lo más normal, mientras que ir al monte a invocar a los cuatro elementos y atar cintas y saquitos de ofrendas a las ramas de un árbol es el colmo de la rareza. Supongo que tiene que ver conque gran parte de la simbología pagana se ha usado en mundos de fantasía, y los brujos, como minoría religiosa, aún somos considerados "seres de cuento", cuando somos tan normales como cualquier sacerdote cristiano.
	Eris Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 12:14
	Particularmente en mi tiempo libre me gusta tocar casi todos los campos de los que he hablado en el foro anterior. Cuando tengo mucho tiempo libre una de las cosas que más me gusta hacer es viajar al extranjero y conocer nuevos sitios, aunque no sea una actividad friki. Especialmente me gustan los sitios con una larga tradición histórica, prefiero el turismo cultural que el que hace otra gente a la que le interesa más ir de marcha o ir de turismo rural, por ver paisajes y demás, aunque he de reconocer que esto último cada vez me tienta más. Pero en general dispongo de un volumen menor de tiempo libre, u otras obligaciones que me mantienen en Madrid, así que suelo pasar muchas horas delante del ordenador, y la mayoría de cosas que hago son frikis. Según si tengo algún videojuego que me guste, le echo bastantes horas... si es un MMORPG la cantidad de horas y la reducción de la vida social puede ser alarmante xDDD pero es que el entretenimiento absorbe mucho. También me entretengo jugando a rol por foro: estoy de jugadora en un foro narrativo, y de narradora en una partida en otro foro. Tengo mi propio foro narrativo que no es de rol propiamente dicho pero está bastante aparcado. Otra de las cosas que hago cuando estoy en el ordenador es escuchar música, sobre todo metal aunque también folk, pop, rock y quién sabe qué más. Tengo también equipo de música pero no lo uso nunca, prefiero tenerla toda en unas carpetas bien ordenadas y que para poner una canción u otra baste con hacer doble click, para cambiar a algo completamente distinto lo mismo, en vez de tener que estar metiendo y sacando CD's. También por internet veo series, anime y películas. Las que sigo de forma habitual caen una vez a la semana, una vez estrenadas en EEUU, el tiempo que tarden en subtitularlas y subirlas... y las devoro rápidamente. Con otras me tomo mi tiempo, puede que algunas espere a verlas cuando está mi novio, o cuando me apetece, en definitiva. En general las series que veo no tienen por qué ser frikis, pero algunas de ellas sí que lo son, y ya si me pongo con los animes todos lo son xD. Una parte grande de mi tiempo de ocio me lo paso escribiendo. Como comenté antes, gran parte de esa escritura la absorben los foros (ya sean de rol o no), pero otra parte va destinada a mi blog cuando tengo la inspiración, o si no sencillamente a alguna historia que tenga empezada, o incluso llevo un diario de sueños. También me dedico a leer en algunos ratos libres. Es vergonzoso admitirlo, pero hace años la lectura era una de mis actividades centrales de mi tiempo libre y ahora lo destino a esos momentos en los que no puedo hacer otra cosa, véase los trayectos de metro, buses, avión, esperas de consultas, etc. El ordenador es el mal frente a los libros, la verdad. Si la escritura es friki o no dependiendo de lo que escriba, los libros igual, aunque en ambos casos suelo tender a escritura y lecturas frikis (fantasía). Pero también intercalo con otros libros completamente normales. Los fines de semana puedo salir con amigos, una actividad completamente normal como es ir a algún bar a tomar algo la solemos convertir en algo friki, ya sea jugando al rol o jugando a algún juego de mesa, o simplemente por las conversaciones que surgen xD. En otros casos hay planes alternativos de fin de

Universidad Pontificia de Salamanca

	semana, como quedar en casa de alguien para algo igualmente friki, o ir al cine o a dar un paseo, o de tiendas frikis, o a cenar... los restaurantes como ya dije no considero que sean especiales por ser frikis. Vamos a donde va todo el mundo, con nuestras particularidades propias que van a gustos, y con bastante dosis de comida basura aunque no siempre. Salir de marcha es algo que hago bastante menos, porque mis amigos no son mucho de salir a discotecas y yo soy más bien vaga para eso, pero de vez en cuando sí que viene bien arreglarse e ir a algún antro a bailar o simplemente a estar en ese ambiente. No tienes por qué mezclarte con la gente normal porque si vas al antro adecuado serán en general bastante frikis, metaleros, góticos xD. Depende de la compañía tampoco pasa nada por ir a alguna discoteca normal de vez en cuando ^^. Nunca he sido mucho de hacer deporte. Básicamente me falta disciplina, y a lo mejor tengo ganas de empezar con algún tipo de arte marcial, una temporada me dio por querer aprender a luchar con espada, pero luego después de un par de clases me doy cuenta de que no me apetece nada ir hasta el gimnasio sino solo el conocimiento final que supondría haber hecho eso durante varios años. Me falta paciencia también. Puntualmente el tiempo de ocio puede verse salpicado por eventos varios. Algunas veces es un concierto, otras un expocomic o expomanga, otras una quedada con gente de internet (foro, videojuego, etc).
	Horologist Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 03:04
	Los Jueves por la tarde tengo una partida de rol que dura de 18 a 21 o 21:30. Más tarde, los Jueves, tengo otra que dura de 22:30 a 3:30 aproximadamente. Los Sábados, narro una partida de rol de 17 a 22h30. Una vez o dos a la semana, entro en un foro de interpretación, aproximadamente 2 horas cada vez. Uno de cada 3 días, juego unas 4 horas al ordenador (Al Skyrim, ahora mismo). A diario, visito una asociación de rol en la facultad, suelo pasar 4 o 5 horas en ella. Todas estas son mis actividades frikis. Los Domingos como con los amigos y vemos una película juntos. Los Viernes suelen quedar reservados para quedar con mi concubina de noche. Los sábados, de nuevo por la noche, unen a mi chica con amigos en común, o me llevan a quedar con amantes esporádicas, otros amigos, o a veces para jugar al ordenador (Esto sería friki también). Las actividades suelen ir desde paseos, películas o teterías, hasta bares y fiestas poco decorosas. Aproximadamente un par de horitas dos días a la semana toco o ensayo con un proyecto de grupo de Ukelele y voces. Una semana al mes recupero mi costumbre y principal talento: el dibujo y le dedico rachas de 6 horas. De vez en cuando, escribo trocitos de novela. Muy a a menudo últimamente, voy a conciertos con la que es mi pareja y en ocasiones, con otros amigos.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Leo como 4 libros al mes. Uno de ellos suele ser friki, todos los demás son obligaciones académicas. Creo que hasta aquí mi historia =D
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 00:02
	En principio, me gustaría que hablárais de todas las actividades que realizáis, no sólo las que vosotros consideráis frikis, pero eso sí, avisadme de cuáles sí os parecen frikis a vosotros y cuáles no. deporte: no musica:algo xD salir con los amigos:no lectura: algo No os olvidéis de ninguna: juegos, libros, pelis, música, deporte, viajes, restaurantes, quedar con los amigos, salir de marcha... habladme de todo lo que hacéis dentro de vuestro tiempo de ocio, y explicadme qué cosas creéis vosotros que son frikis y cuáles no, y por qué. salir con los amigos, no suele ser demasiado friki jugar a videojuegos: si, muy friki xD pasar el rato navengando por internet: no es muy friki leer algun libro: depende de cual sea si es algo friki
	Katoren Panel Online Última edición: martes, 13 de diciembre de 2011, 15:57
	- Canto en un coro: Es una afición que tengo desde los 10 años. Siempre me ha gustado mucho la música clásica, y bueno, allá donde voy intento meterme en algún coro, para no perder la educación de voz que tengo (esto es como los deportistas, de no entrenar, pierdes mucho XDDD) - Leer: Es lo único bueno de Madrid, el tiempo que pierdes en transportes públicos. Yo lo uso para leer lo que esté leyendo en ese momento. Siempre tengo un libro abierto, fundamental. También suelo leer un poco antes de meterme en la cama. - Música: Otra constante en mi vida. A todas horas llevo música puesta. Y como me gusta mucho, en general mis listas de reproducción son muy eclécticas XDDDDDD Desde música clásica a nirvana, desde pink floyd a los pixies... - Juegos de mesa: Todas las semanas quedo con los amigos para jugar juegos de mesa. Es una costumbre muy sana, así mantenemos un contacto muy vivo, nos tomamos unas cervezas y pasamos un buen rato. Los amigos no están para el Facebook, están para estar con ellos. - MMPORG: Mi novio vive en otra ciudad, así que nuestra forma habitual de contacto es el WhatsUpp y el MMPORG al que jugamos. Esos juegos son bastante adictivos, todo hay que decirlo, así que paso bastante tiempo metido en ese mundillo. Y con eso prácticamente tengo mi tiempo cubierto entre semana. Los findes, bueno, pues suelo dedicarlos al MMPORG, a ver algún episodio de alguna serie, y si algún amigo propone ir a comer, pues me animo. Esas comidas suelen acabar en algún juego de mesa XDDDDD. Cada vez salgo menos por la noche. Ya no voy mucho al cine, porque es muy caro y lo tienes todo en Internet. Sé que no está bien, pero bueno.

Universidad Pontificia de Salamanca

	En verano siempre suelo planear un viajecito. A veces por España, a veces por el extranjero. Me parecen actividades propiamente frikis mi afición a los juegos de mesa y al MMPORG. El resto no, la verdad.

II Foro: Ocio antifriki

II Foro: Ocio antifriki

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 11:52

Ahora os hago la pregunta opuesta: ¿qué tipo de cosa nunca hacéis los frikis?, o por lo menos no normalmente...

¿Qué tipo de ocio os parece que no pega mucho con el estilo de vida dentro del fandom?, ¿por qué?, ¿quién o quiénes sí que practican este tipo de ocio?...

Habladme de todas vuestras actividades menos favoritas, explicando por qué no os gustan o no os pegan.

Recordad que hablamos siempre en términos generales y desde nuestra opinión, así que no os enfadéis si a alguien no le gusta una actividad que a vosotros sí y viceversa, lo que me interesa es conocer las opiniones de todos.

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Katoren Panel Online - martes, 13 de diciembre de 2011, 16:20

En mi caso, está claro. Deporte. XDDDDD

No pega para nada con mi estilo de vida, tranquilito y de ordenador. Que sé que no es sano y eso, pero bueno, qué se le va a hacer. Alguna vez, con los amigos, he hecho alguna ruta por el campo... pero poco más.

Además, será por deformación de las pelis chorras americanas, pero veo al "deportista capitán del equipo del rudo deporte de moda" la antítesis total del "pardillo empollón con gafas". Y como yo me identifico con el "nerd", pues algo de tirria si tengo a los deportistas XDDDDD

El caso es que tiene que ser muy divertido y eso, pero no... no va conmigo el sudar y el cansarme corriendo detrás de una pelota...

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Tika Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 00:03

Ahora os hago la pregunta opuesta: ¿qué tipo de cosa nunca hacéis los frikis?, o por lo menos no normalmente...
ir a una rave de musica maquina, o a perrear con reageton, creo que casi ningun friki de verdad haria esas cosas, aunque quien sabe

¿Qué tipo de ocio os parece que no pega mucho con el estilo de vida dentro del fandom?, ¿por qué?, ¿quién o quiénes sí que practican este tipo de ocio?...

Universidad Pontificia de Salamanca

supongo que el tipico de las bandas de apalizar a alguien por llevar la gorra de tal color o por ser de tal banda

Habladme de todas vuestras actividades menos favoritas, explicando por qué no os gustan o no os pegan.
fregar el wc y cambiar la arena al gato, no creo que sea necesario explicar por que xD

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Horologist Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 03:43

El deporte a nivel competitivo se da bien poco entre los frikis, porque exige un nivel de compromiso de atención y de tiempo que no suele ser compatible con el tiempo que requiere seguir una serie, jugar una partida continuada, o leer muchos libros y comics.

En general, el ocio poco reflexivo no cuadra con la gente aficionada al fandom. Quizá porque las aficiones que desarrollan sustentan su tiempo libre a solas, y sus actividades más o menos regulares hasta el punto en que hacer un plan sin reflexionar o pensar en que se va a obtener diversión en elementos concretos del mismo, no suele cuadrar.

Al menos no es mi caso. Yo salgo, pero en salir, entiendo que hay un componente de charlas amigables, desinhibidas y humorísticas, un posible componente de tensión o resolución sexual, el uso y disfrute de bebidas espirituosas, la escucha de música agradable, o al menos un par de estos elementos. No asocio "Salir" en general con "Ocio divertido". Yo no voy al cine, voy a ver películas concretas, o voy al cine con varias posibilidades en mente.

Es que ni con mis amigos me gusta improvisar, a menos que el plan fuera específicamente improvisar.

Quizá soy un caso extremo, pero creo que en el ocio entre los frikis no se suele hacer nada sin reflexionar en los motivos concretos por los que uno lo está haciendo, aunque al final se resuman en "es que es divertido".

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Eris Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 12:25

Es complicada la pregunta, la verdad. El friki es ante todo un individuo más de la sociedad, y aunque estaría tentada a decir que el deporte es una de las actividades antifrikis, como se ha dicho antes, pues en realidad depende un poco de la educación y lo que te hayan acostumbrado a hacer tus padres. A mí de pequeña me llevaron más bien por el camino de la música como actividad complementaria al colegio, pero a otros les meten en gimnasia, en baloncesto, en natación... y bueno, es algo que queda grabado. Pero sí, en general el friki es vago o poco dado al ejercicio físico, porque durante este no puede pensar en otras cosas o desarrollar actividades intelectuales por lo general, así que al final es un estorbo.

No sé, supongo que otras cosas que hacemos poco es ir a antros como Pachá y similares, a bailar a ritmo de música infernalmente mala, aunque si estás rodeado de amigos no frikis al final haces lo que mandan. Pero vamos, de salir de marcha creo que se prefiere salir por locales alternativos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Mmmhh... quedar para ver fútbol es algo también poco frecuente. Ir a visitar museos y actividades culturales más clásicas a lo mejor también se hace poco. Se prefieren las nuevas tecnologías.

Si se me ocurre algo más lo pondré ^^.

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Birgitte Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 13:11

Es que entre los frikis hay de todo... yo conozco a uno que es campeón de España en su modalidad deportiva, a unos cuantos que salen de marcha como si no hubiera un mañana, varias que hacen ganchillo, uno que cultiva su propio huerto, y otro que está en un grupo folklórico. Así que actividades que uno, por ser friki, nunca haría, la verdad, no creo que haya. Es que somos muy raros... :P

Personalmente, odio a muerte cualquier clase de competición, pero es por una cuestión de historial familiar (un tío entrenador puede marcar mucho una infancia). Jamás practicaría deportes de equipo, porque soy consciente de mi torpeza y es posible que algunos de los otros sí que estén interesados en ganar. No corro si no es a solas, y no practico ningún deporte de pelota, porque (sí, sé que es un tópico) una vez me rompieron las gafas de un balonazo.

Tampoco me gusta salir a ningún sitio donde el volumen de la música no permita hablar, pero a veces me arrastran y si es muy de vez en cuando, hasta me lo paso bien. No bailo en público a menos que esté con amigos de muchísima confianza.

Y, sobre todo, **NUNCA** voy a lugares con grandes aglomeraciones de gente a menos que vaya muy bien escoltada (entendiendo "bien escoltada" por "acompañada de gente que me pueda sacar de allí en cuestión de segundos"), porque padezco un principio de agorafobia y no quiero que vaya a más.

Re: II Foro: Ocio antifriki

de Kramer Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 22:34

En mi caso va a ser el deporte (aunque siempre digo que pretendo ponerle fin a eso) y lo de encerrarme en una discoteca. Pero vamos, conozco tanto frikis de gimnasio como espíritus nocturnos :P No creo haya algo que realmente todo friki odie hacer.

Bueno, tal vez ver Telecinco...

III Foro: El ocio se extiende

III Foro: El ocio se extiende

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 13:35

Para finalizar el tema, vamos a hablar de aquellos aspectos del ocio que tradicionalmente se han considerado frikis, o que a primera vista uno diría que lo son, pero que sin embargo también practican otras personas que nada tienen que ver con el fandom:

¿Localizáis alguna actividad?, ¿qué cosas frikis hacen a veces los no frikis?, ¿pensáis que algunos aspectos del ocio friki se están popularizando?, ¿y por qué razón?, ¿de qué depende?, ¿pensáis que el ocio friki se irá extendiendo cada vez más, hasta convertirse en la norma? recordad que empezamos a hablar de esto cuando hablamos

Universidad Pontificia de Salamanca

de chick geek...

¿Es posible compatibilizar estas incursiones en el fandom con el hecho de no ser para nada un friki?, ¿o una vez que uno se adentra en este tipo de ocio acaba siendo un friki lo quiera o no?...

Iluminadme!!

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Katoren Panel Online - martes, 13 de diciembre de 2011, 16:46

En esta descripción encajan perfectamente los nuevos juegos de mesa. Ya lo he dicho en otros foros.

A primera vista son actividades completamente frikis, llenas de tableros complicados, cartitas con bichos o símbolos raros, figuritas, cositas de madera y manuales de reglas incomprensibles.

Pero cuando los convences, se enganchan bastante XDDDD.

Se nota su popularización en que las grandes cadenas comerciales empiezan a hacer un hueco en sus estanterías para ellos. Ahora es normal encontrarte un "Colonos de Catán" o un "Carcassonne" en el Corte Inglés, y la FNAC ya tiene una variedad de juegos de mesa bastante maja.

No sé si crecerá hasta convertirse en norma. Espero que sí.

Y evidentemente, en cine y literatura ha habido algunos casos que han hecho que hasta los muggles más grises caigan rendidos a los pies del frikismo. Las películas de "El Señor de los Anillos" llegaron a todo el mundo, y en libros, "Canción de Hielo y Fuego" está consiguiendo lo mismo.

De esos no frikis, alguno decide experimentar un poco más, meterse más adentro, y acaba siendo friki. Pero otros no. Les gustó, repetirían, pero siguen considerándolo un poco "raro" y desde luego no va a formar parte de su día a día.

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Tika Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 00:05

Para finalizar el tema, vamos a hablar de aquellos aspectos del ocio que tradicionalmente se han considerado frikis, o que a primera vista uno diría que lo son, pero que sin embargo también practican otras personas que nada tienen que ver con el fandom:
cartas, se consideran frikis, pero si es poker nadie lo considera friki, por supeusto es mas antiguo el poker, pero no dejan de ser cartas y reglas, luego estan los juegos de mesa, muchos no dejan de ser versiones light de juegos de rol, o los juegos de rol son las versiones avanzadas de los juegos de tablero, lo videojuegos supongo que es lo que mas se ha normalizado y ya no se considera tan friki

¿Localizáis alguna actividad?, ¿qué cosas frikis hacen a veces los no frikis?, ¿pensáis que algunos aspectos del ocio friki se están popularizando?, ¿y por qué razón?, ¿de qué depende?, ¿pensáis que el ocio friki se irá extendiendo cada vez más, hasta convertirse en la norma? recordad que empezamos a hablar de esto cuando hablamos

Universidad Pontificia de Salamanca

de chick geek...
a veces se vician mucho a alguna serie y la adoran, o con alguan saga de libros y de pelis, o que le guste por ejemplo solo el videojuego del fifa y este horas y horas. cualquier cosa que guste a alguien no friki le puede volver bastante friki de esa actividad en cuestion, pero no por ello un friki al 100%, con el tiempo creo que todo se normalizara y apenas habras cosas frikis, sera todo habitual, pero segur que siempre habra una resistencia friki

¿Es posible compatibilizar estas incursiones en el fandom con el hecho de no ser para nada un friki?, ¿o una vez que uno se adentra en este tipo de ocio acaba siendo un friki lo quiera o no?...
supongo que le guste o no, se le considerara friki aunque quiza no lo sea

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Eris Panel Online - jueves, 15 de diciembre de 2011, 13:03

Tengo que mentalizarme para guardar mis posts antes de mandarlos, que ya es como la tercera pirula que me ha hecho esto borrándome mi post por un error de la base de datos T_____T qué frustración.
En fin, intentaré ser breve porque había soltado un parrafazo que no me veo con la moral de repetir. Decía que las dos vertientes de una actividad, la friki y no friki, conviven muchas veces y hacen difícil la clasificación en algunos casos... como ya hemos visto anteriormente.

Empezando por los juegos y como dijo Katoren, yo me he llegado a encontrar varios Colonos de Catán entre Trivials y demás juegos en un bar que no era nada friki. Aún así, dudo que la gente normal vaya a coger uno de estos juegos y atreverse a probarlo, más bien jugarán si están con gente friki y no les queda más remedio, y probablemente les guste pero no creo que por sí mismos tengan ese reflejo de jugar a algo menos tradicional.
Los videojuegos sí son un campo con una separación bastante poco clara. A la industria del ocio como alguna vez creo que ya he dicho, no le interesa dirigirse a un público minoritario, ergo lo publicitan de tal forma que consigan el mayor número posible de jugadores. Por ejemplo el Wow es un juego que a primera vista debería ser friki, y que sin embargo se ha popularizado de tal forma que ya encuentras hasta a padres y madres jugando xD. Eso y que los críos y no tan críos que ahora ya maman desde la cuna los ordenadores y las consolas, no creo que tengan reparo en ponerse a juegos aparentemente frikis por su grado de fantasía y tal, porque es un componente socialmente aceptado de los videojuegos, lo raro es un videojuego que sea realista, no sé si me explico.

En cuanto a pelis y series de televisión, y libros, tenemos también las incursiones de los no frikis en temáticas frikis. Especialmente en los libros, donde desde que salieron los Harry Potter se puso de moda la fantasía y primero se escribieron tropocientos libros sobre magos, luego pasaron a ser libros sobre elfos cortesía de Esdla, y ahora parece que han pasado a estropear a los vampiros y hombres lobo gracias a Crepúsculo. Afortunadamente, Crepúsculo y cosas como Millenium, donde también tienen faena que leer los no frikis, no son cosas propiamente de nuestro mundillo.

En definitiva, me parece que lo que hacen los no frikis son como bien has dicho incursiones puntuales a nuestro mundillo, sin por ello reincidir demasiadas veces u otorgarles una categoría especial, sino que se trata como algo más y probablemente porque esté de moda. Esa es la diferencia con nosotros, que les damos un tratamiento más especial y relevante (y continuo), además de que contamos con

Universidad Pontificia de Salamanca

otras actividades que sí son más exclusivas y excluyentes, como el rol, el cosplay o incluso la música metal... puedes encontrar a un no friki escuchando una canción de Metallica, pero probablemente sea una entre 300 más de su reproductor y porque la han puesto en los 40, pero si ves que tiene no solo Metallica sino Ayreon, Gamma Ray, In flames, Kamelot... pues entonces puedes empezar a sospechar de su frikismo :P

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Birgitte Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 13:50

Coincido con los demás en lo de los juegos. Cuando estuve en el Mayor, un amigo tenía un Catán. Al año siguiente, con el presupuesto de la comisión de cultura se compraron dos, porque se había extendido el vicio de tal manera que a cualquier hora del día o de la noche podías ver a alguien en el Salón Social jugando (y a varios guardando turno). Se hacían liguillas y todo.

Creo que mucha gente no se acerca a ese tipo de cosas porque le echa un poco para atrás la ambientación, le parece complicada o simplemente "raruna", pero en cuanto prueban de qué va realmente, se enganchan como cualquiera, sin fijarse en si es friki o no friki.

Además, ahora mismo, con las películas y series de fantasía y de ciencia ficción que han tenido tanto éxito de público, empiezan a extenderse ese tipo de géneros y actividades como algo menos "de nicho", menos asociado a determinados segmentos de edad (niños y adolescentes) de lo que estaban antes.

La reconstrucción histórica puede considerarse friki, desde luego, de ahí al rol en vivo hay medio paso. Y sin embargo... bueno, mejor voy a poner dos ejemplos que me parecen muy ilustrativos:

Por una parte, conozco un grupo de señores tremendamente respetables de más de cincuenta años que van por ahí con uniformes de la II Guerra Mundial, y utillería de la época (es que son señores tremendamente respetables de verdad, tienen dinero para permitírselo) recreando batallas. Y estoy segura de que la mayoría de ellos no han oído la palabra friki en su vida, y si la han oído, no saben lo que significa.

Además de eso, justamente ayer estuve en un pueblecito al que nunca había ido y la persona que me lo estaba enseñando me contó, con gran orgullo, que cada año hacen una feria decimonónica rememorando una batalla ¡y hacen la reconstrucción! ¡con caballos y todo! Su entusiasmo al hablarme de cómo todos los habitantes del pueblo se disfrazan de la época y participan me enterneció bastante.

Pensándolo bien, creo que una de las cosas que pueden haber influido es que la sociedad es menos restrictiva con las obligaciones debidas al estatus personal. ¿No os parece que hace unos años el rango de lo que se consideraba "adecuado" o "apropiado" para un adulto normal era mucho más restringido? A bastantes niveles, pero especialmente en el ocio. Es como si el divertirse demasiado estuviera mal visto, como si eso te convirtiera en un irresponsable. Y la mayor parte de la gente se plegaba más a "lo que se esperaba" de ellos. Ahora veo más libertad personal en esos ámbitos, menos cotilleo y menos ostracismo social debido al incumplimiento de normas no escritas. A lo mejor es paranoia mía claro, pero me resulta curioso.

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Horologist Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 18:05

Creo que la experiencia que proporcionan estas actividades o aficiones definidas está en muchas más casas de las que parece: En entrevistas de trabajo se usa el rol en

Universidad Pontificia de Salamanca

vivo para buscar los rasgos buscados, en arte dramático, se usan pequeños patrones de interpretación para improvisar, casi toda generación nacida en los 80 o más tarde sabe lo que es un Kame Hame Ha, o una onda vital, Legolas es un elfo.

Esta última y sencilla afirmación define mucho lo que ha pasado con el imaginario cultural en el que vivimos, debido a partes de la subcultura que han sido absorbidas para bien o para mal por el mainstream.

La gente juega al risk del Sr. de los Anillos como si nada, o a un RPG como el Dragon Age,o el Zelda. Solo sumando las ventas de estas dos sagas, sale mucha gente, de entre la que probablemente no tantos se consideren frikis.

"Ser un friki" es tener aficiones frikis. Si uno se aficiona, pues lo "será" si solo juega por pasar el rato con los amigos, no hay ninguna plaga que se extienda por contacto con los dados de 10 y de 20.

Sí que es cierto que suele enganchar, en mi asociación de rol, en la facultad, hay gente que viene todos los días, que lo ha probado todo, y lo único que le gusta es la gente... Así que supongo que hay de todo.

Re: III Foro: El ocio se extiende

de Kramer Panel Online - viernes, 16 de diciembre de 2011, 23:14

Creo que las cosas frikis que más se están popularizando son las relacionadas con series, novelas y películas... En esos tres campos hay ficción de fantasía/ci-fi/terror de mucho nivel, o autores que le dan un toque comercial y llegan masivamente al público. En ambos casos, algo que normalmente era para cuatro frikis acaba moviendo a mucha gente, que acaba incluso cayendo en el merchandising o en disfrazarse de personajes.

No sé si se popularizará tanto como para que sea la norma; son modas, y las modas, nos gusten más o menos, pasan tarde o temprano. Puede que más de uno acabe enganchado, pero no será lo más común.

Eso sin contar con que, como digo siempre, para mí el término "friki" implica tener ese gusto minoritario... Si se convierte permanentemente en algo común, ya tendrá poco de friki, porque será normal en la sociedad.

II Diario: Frikarte

Mmh... parte de esto apareció cuando hablamos del taller y de los mundos de ficción, pero creo que no lo exploramos debidamente... en fin ¿**cuál es la relación entre los frikis y el arte**?: ¿Son los frikis personas más artísticas que otras?, ¿qué artes le pegan más?, ¿conocéis artistas famosos que podamos considerar frikis?, ¿en qué rama?...

¿Es habitual que un friki estudie Bellas Artes?, ¿o cine?, ¿o que se dedique al mundo del teatro, la literatura o la música?... ¿Son originales, o las creaciones frikis siempre son "homenajes"?...

Buscad la inspiración y contestad a este diario, como siempre desde vuestra opinión personal.

Universidad Pontificia de Salamanca

Komuro Panel Online Última edición: viernes, 16 de diciembre de 2011, 21:13

No creo que los frikis sean personas artísticas por naturaleza, pero si puede ser que tengan menos miedo a expresar sus sentimientos en forma de arte que el resto de las personas. Todos los mangakas son artistas, todos los que hacen el anime de las series son artistas, todos los escritores son artistas, todos los músicos son artistas, pero no todos son frikis. Probablemente dentro del mundo del anime y el manga si que son todos frikis, pero es que se dedican a ello, hacen cosas frikis para gente friki, y si haces cosas para gente friki y no eres friki es un poco raro la verdad.

No sé que arte le puede pegar más, supongo que la pintura y todo lo relacionado con al pintura en ordenadores y creación de personajes. Y a lo mejor también la música, pero lo digo por mi caso, que se me da bien pintar y componer jajaja (no tengo abuela lo sé).

No sé por qué, pero a mi un friki me pega mas estudiando algo relacionado con la informática, la física, la química o matemáticas. Supongo que es porque casi todos los que conozco estudian algo de eso.

Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 16 de diciembre de 2011, 14:31

Los frikis tendemos a ser imaginativos, y eso puede acercarnos bastante al mundo del arte. La mayoría de los que conozco se inclinan por el dibujo y la literatura, porque eso les permite recrear las cosas que tienen en la cabeza,las historias, los personajes, los lugares... pero también tengo entre mis amigos músicos, bailarines, modistas, y hasta papiroflectas.

¿Artistas frikis? Por supuesto que los hay. Muchos son ilustradores (Luis Royo, Jessica Galbreth, Stephanie Pui-Mun Law... si estuviera en mi ordenador podría nombrar dos docenas, no me tientes :P), pero hay escultores, como Bruno Torfs, el artista del Jardín Mágico australiano del que hablé ayer, pintores como Rob Gonsalves, un montón de escritores, no sólo los que se dedican a la fantasía, sino otros a los que se les nota cierto ramalazo en las citas o comparaciones que hacen (ahora mismo se me ocurre Carl Sagan, que utilizó Planilandia, un ibro tremendamente friki, para mostrar didácticamente el tema de las dimensiones), y músicos. Sin entrar en los que hacen las bandas sonoras, que puede ser sólo cuestión de trabajo, tenemos grupos como Blind Guardian, el más representativo porque tiene discos enteros inspirados en El Señor de los Anillos, La Rueda del Tiempo, Canción de Hielo y Fuego... o en español, Mago de Oz y Tierra Santa, que han tomado temas mitológicos y del folklore popular para muchas canciones.

Dedicarse a ese tipo de cosas siempre es complicado, hay quien decide estudiar la carrera, pero es necesaria muchísima vocación, y asumir que al final será muy raro que esa sea tu salida laboral, así que la mayoría de los frikis que conozco se plantean el arte más bien como hobby. Y algunos incluso llegan a ganar dinero con ello, pero más bien de manera incidental que por haberle dedicado todos sus esfuerzos a conseguir éxito en esa rama.

Los frikis pueden hacer homenajes, pero por lo general, aunque el planteamiento beba de fuentes anteriores, la creatividad es la que manda. Al fin y al cabo, todos los artistas toman inspiración de otras personas y obras, pero es la forma de combinar esos elementos para crear algo nuevo, más la aportación personal, lo que hace que la nueva obra sea también arte en sí mismo.

Eris Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 13:15

Uy, la relación entre los frikis y el arte, entendiendo arte como artes visuales (pintura, escultura, arquitectura, y luego los espacios dedicados a ellas como son

Universidad Pontificia de Salamanca

	los museos) es bastante escasa por no decir nula en general xD. Sin embargo la relación con el cine o la música es mucho más intensa. En un espacio indeterminado queda el teatro, la ópera, la música clásica o la fotografía... depende de los gustos de cada uno pero generalizando creo que no hay mucha tendencia a estas formas artísticas más clásicas y tradicionales, aunque es posible que sea más frecuente que en el resto de gente, que es todavía menos dada a ello. ¿Frikis que estudian bellas artes? Seguro que hay algunos, sí. En ese caso es posible que se interesen por sus colegas del gremio ^^, pero creo que hay una mayor tendencia a ser creativos como parte del tiempo libre, y no como dedicación de trabajo y vocacional. Es decir, veo más a un friki que estudia... yo qué sé, biología por ejemplo, o ingeniería, o filosofía, y que quiera hacerse un disfraz para un determinado evento, o que le apetezca pintar miniaturas, o hacer una maqueta, o cosas así de las que hablamos en el debate sobre los talleres y las actividades manuales, antes que uno que se dedique a hacer cuadros o esculturas. Lo que sí proliferan bastante, creo yo, son los frikis que tienen un don especial para el dibujo, y que estudian bellas artes precisamente por eso... y luego les gustaría por ejemplo orientarse a la ilustración, o a los cómics (con tendencia a la temática fantástica, por supuesto). Pero este tipo de frikis no tienen por qué apreciar ir a museos donde vayan a encontrarse con pintura del XV o el XVI. Famosos artistas que se puedan considerar frikis... bueno, si ponemos muchas comillas a famosos y alguna a artistas, yo creo que las personas que se dedican a crear y desarrollar videojuegos frikis lo son ellos también. Si no es imposible que se sientan motivados o tengan la idea de hacer algo así. También creo que bastantes músicos de metal son frikis, porque su ocupación en esencia me lo parece y porque tengan otros gustos que se puedan equiparar a lo friki.
	Horologist Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 03:08
	Los frikis no son más que aficionados a "cosas frikis". Las "cosas frikis" son en gran parte arte: Comics, Novelas, Películas, Series, e incluso el extraño teatro que es el mundo del rol. Es normal que coincida que los frikis sean personas cercanas o aficionadas al arte, pero esto no es siempre así. Simplemente, es más habitual de lo que lo es en otros grupos. A mí me gusta la escritura, soy dibujante semi-profesional, toco en un grupo y he intentado hacer alguna aparición en el mundo de lo audiovisual, así que no me puedo imaginar un mundo sin una relación con el arte. Para los demás, mi idea es precisamente que la afición a un tipo de arte característico te puede acercar al conjunto del mismo.
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 15 de diciembre de 2011, 00:06
	¿Son los frikis personas más artísticas que otras?, ¿qué artes le pegan más?, ¿conocéis artistas famosos que podamos considerar frikis?, ¿en qué rama?... patrick, el infame hombre mosca, friki a la par que dibujante de comics sin parangon xD ¿Es habitual que un friki estudie Bellas Artes?, ¿o cine?, ¿o que se dedique al mundo del teatro, la literatura o la música?... es muy posible si, pero realmente hay muchos frikis en las demas ciencias ¿Son originales, o las creaciones frikis siempre son "homenajes"?... habra de todo, desde al que hace su version particular de las cosas al que innova desde cero, tiran mas a innovar
	Katoren Panel Online Última edición: martes, 13 de diciembre de 2011, 18:07

Universidad Pontificia de Salamanca

No somos más artísticos. Quizá seamos más receptivos al Arte, ya que tenemos la imaginación bien despierta y el Arte requiere de ella.

Yo creo que el arte que más pega a los frikis es la Pintura (aunque algunos seamos unos negados) y la Literatura. Todos intentamos dibujar grandes escenas de nuestras partidas de rol, viñetas manga, o escribir una gran novela. Las demás artes están bien, pero no son fácilmente aplicables al mundo friki. Aunque te guste la Música, componer es difícil. Aunque te guste la Arquitectura, no vas a hacer castillos de verdad. Aunque te guste el Teatro, no vas a jugar mejor al rol...

¿Artistas frikis? Sin conocerlos personalmente, es difícil saber si son o no frikis. No podemos asumir que un dibujante de manga es un devorador de comics, no sé si me explico. Ahora, si preguntas por artistas famosos cuyas obras sean frikis, no acabamos XDDD. Todos los escritores de ciencia-ficción, terror o misterio, de espada y brujería, todos los dibujantes famosos...

Creo que lo más habitual para un friki es el estudio de algo tecnológico. Claro que los hay dedicados a otras cosas, pero desde mi experiencia, lo más normal son los ingenieros. Quizá sea porque la necesidad básica de un friki de usar la imaginación y abstraerse es algo muy cotidiano para los artistas... quizá por eso ellos no sientan necesidades frikis XDDDD

La última pregunta me despista, no sé muy bien a qué te refieres:

Si te refieres a las creaciones de artistas frikis, ya hemos trascendido el mero frikismo. Ahora es su trabajo. Deben ser originales para triunfar. Pero como le pasaría a cualquier artista muggle. El mundo del Arte es muy duro y competitivo. Ser, por ejemplo, buen violinista no sirve de nada si hay otro mejor que tú...

Si te refieres a las creaciones de los frikis en general, bueno, pues hay de todo. Muchos hacen sus propios dibujos, escriben cuentecillos... todos intentan darle "su toque", pero no dejan de ser copias. Y no pasan de ahí porque no deja de ser un mero pasatiempo. Pero desde luego, muchos intentar dar el paso siguiente, encontrar esa idea original que los catapulte a la fama...

Para que una creación ser llamada "homenaje" tiene que ser hecha por alguien ya famoso. De nada sirve el "Homenaje de Katoren a Tolkien", si soy un cualquiera XDDDDD. Pero un "Homenaje de Katsuhiro Otomo a Rembrandt" sería algo espectacular!!!!!!!

DUODÉCIMA SEMANA: RECAPITULAMOS, EL FANDOM

Universidad Pontificia de Salamanca

I Diario: Describiendo el fandom

En este diario vamos a volver un poco sobre nuestros pasos, porque se trata de hacer una **descripción lo más exhaustiva posible del fandom**; algunas cosas las hemos tocado ya, pero no importa, vamos a poner toda la información junta y seguro que aparecen cosas que no habíamos visto .

¿Cómo es, en tu opinión el fandom, o mundo friki, en España?, ¿quiénes pertenecen a él?, ¿qué edades tienen?, ¿qué tipo de personas son?...

¿Es un fenómeno urbanita? es decir ¿se da solamente en las grandes ciudades?, ¿o también hay frikis en los pueblos y ciudades pequeñas?, ¿se vive igual el fandom en un lugar que en otro?...

El fandom ¿es un conjunto más o menos uniforme de personas?, ¿es por el contrario un grupo muy heterogéneo y poco estructurado?, ¿o acaso se puede dividir en subgrupos?, ¿de ser así, cuáles son estos subgrupos, cómo se caracterizan?...

¿Qué implica el hecho de "pertenecer al fandom", o si lo preferís, de "ser friki"?, ¿implica compartir algún tipo de credo o mensaje común?, ¿tener algún tipo de valores?, ¿pereguir algún objetivo común?... de ser así ¿cuáles serían esos valores, mensajes u objetivos?...

¿Qué se hace dentro del fandom?, ¿qué actividades incluye?, ¿qué tipo de ocio, de consumo o de relaciones personales?...

En tu opinión, ¿en qué se diferencia el fandom en España del que podemos encontrar en el resto de Europa, en EEUU o en Japón?

¡A describir, Panelistas!

	Drakia Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 14:04
	pues no se....pertenecemos mucha gente pero supongo que la mas representativa es la que ya hemos hablado. Jovenes sobre todo chicos a no ser que se trate de manga. de entre 20 y 35 años. En tema de cocmics o miniaturas historicas la edad puede ser mayor, en tema de mangas cosplays y merchandising puede bajar, Frikis hay en todas partes pero evidentemente en las ciudades donde tienes mas variedad y posibilidad de hacer compras es mas facil encontrarse con frikis o casuals que iniciar en el mundillo a alguien de un pueblo pequeño., aunque ahora con internet eso tampoco es una tara si realmente esa persona tiene ciertas inquietudes puede pedir que se lo lleven a casa pero el tema social se pierde un poco y se reduce a quedadas en ciudades cercanas o foros y juegos y chats... No es ninguna religión pero estás mas a gusto con gente con gustos similares con la que charlar de muchas cosas...que con gente con la que no tienes nada en comun, eso no quita que mucha gente tenga amigos frikis y amigos no frikis. Todos los tenemos....eso esta claro.
	Horologist Panel Online Última edición: sábado, 24 de diciembre de 2011, 16:00
	Creo que la persona más mayor que he visto con actividades frikis entre manos tenía 40 años. Hay todo tipo de personas, y no hay una unidad, si algo se puede decir en España, es que es cutre. En España muchas veces se piratea por que directamente el contenido ni está publicado, o por lo que tardan en doblarlo. Con internet el fenómeno se ha extendido, a cualquier sitio donde lo haya, pero suele ser más propio de ciudades. Me refiero, conozco un gran club de rol en

Universidad Pontificia de Salamanca

	Huesca, pero hay muchos niveles de "Pequeño" por debajo de ella. Y no se vive igual, en un lugar pequeño es una dinámica de grupo a mayores de un rasgo de personalidad, en las grandes ciudades solo señala un gusto por x tipo de productos. Esto se debe a que en los lugares pequeños las cosas que se salen de lo común reciben ataques, en la gran ciudad simplemente eres otra persona más, desde muy débil de carácter, hasta la más reafirmada. El fandom no es nada uniforme. Yo de hecho jamás me metería en la misma categoría que gente a la que admiro mucho, y que gente a la que desprecio profundamente, y eso que todos ellos son "Frikis". No hay más subgrupos que productos. Es decir, si decimos que un grupo son roleros, y otros otakus, estamos cayendo en definir al grupo por su patrón de consumo, que sería más acertado. A pesar de que habría que entender consumir como·"disfrutar de" y no como simple acto de compra, debido a la libre copia de información digital. Ser Friki no implica nada más que un gusto. El otro día mismo una chica (Nada en contra de las chicas frikis, de hecho ahora son el 80 % de la asociación) entró por la puerta de mi club y le pregunté que qué le interesaba de la asociación, si le gustaban los juegos de rol, el comic, sci-fi, fantasía... cuando dio una negativa a cualquier interés dentro de esos campos, ya sabía que no pintaba nada. Porque o te gusta, o quieres que te empiece a gustar, o simplemente no estás en el rollo. No tiene nada de malo pero la etiqueta no se aplica. En el fandom hay un tipo de consumo dirigido a las actividades frikis y actividades frikis que pueden derivar del consumo. Algunas de ellas requieren relaciones personales, pero estas no son la estructura sobre la que se basan necesariamente las actividades, son accesorias para unos, y vitales para otros. El ocio incluye toda actividad que soporte una tienda como Atlantica o Generación X. Jugar a Rol, Leer Comics, Leer libros de cierto tipo de Género, coleccionismo de todo lo anterior, modelismo, juegos de miniaturas, de cartas coleccionables, a veces, jugar a videojuegos (esta afición ya no es una insignia de lo friki. Lo de ir a convenciones y disfrazarse, también existe, pero no sé, es como si una persona que no comparte ningún gusto underground dijera que disfrazarse en carnaval e ir a la feria de la tapa son actividades que la definen porque las hace una vez al año. En España, el fandom es más cutre como decía, y precisamente esto de que haya cosas que no existan es lo que define su diferencia. En Japón hay una palabra "Otaku" y es despectiva. En Estados Unidos no es el juego más popular, pero todo el mundo sabe lo que es el D&D. En España como está tan marginado del propio consumo, la gente ni siquiera sabe lo que es, parecen juegos de niños de personas que no saben crecer.
	Tika Panel Online Última edición: miércoles, 21 de diciembre de 2011, 23:48
	¿Cómo es, en tu opinión el fandom, o mundo friki, en España?, ¿quiénes pertenecen a él?, ¿qué edades tienen?, ¿qué tipo de personas son?... está aun muy verde, pero se expande rápido, ya no es sólo para marginados o raritos, pero aún así la mayoría son jóvenes por lo general, no demasiado sociables, pero va cambiando poco a poco ese perfil ¿Es un fenómeno urbanita? es decir ¿se da solamente en las grandes ciudades?, ¿o también hay frikis en los pueblos y ciudades pequeñas?, ¿se vive igual el fandom en un lugar que en otro?... es más habitual en las ciudades, seguro que en pueblos tambien, pero tener más acceso a las cosas friki ayuda

Universidad Pontificia de Salamanca

	El fandom ¿es un conjunto más o menos uniforme de personas?, ¿es por el contrario un grupo muy heterogéneo y poco estructurado?, ¿o acaso se puede dividir en subgrupos?, ¿de ser así, cuáles son estos subgrupos, cómo se caracterizan?... depende realmente de la persona y del grupo, los hay que parecen clones, y otros que apenas coinciden en nada, no creo que puedan catalogarse los subgrupos, ya que seguramente haría falta un grupo por cada afición,así que es díficil clasificarlos ¿Qué implica el hecho de "pertenecer al fandom", o si lo preferís, de "ser friki"?, ¿implica compartir algún tipo de credo o mensaje común?, ¿tener algún tipo de valores?, ¿pereguir algún objetivo común?... de ser así ¿cuáles serían esos valores, mensajes u objetivos?... más bien tener unas aficiones y preferirlas a otras más habituales por el resto de la gente, aparte de eso no hay mucho más, aunque habrá de todo como siempre ¿Qué se hace dentro del fandom?, ¿qué actividades incluye?, ¿qué tipo de ocio, de consumo o de relaciones personales?... Lo que quiera cada uno, los habrá que se juntaran con 4 amigos frikis como cualquier otra pandilla, de los que sólo buscan compartir su afición por algo con otra gente, o de los que buscan simplemente un sitio donde encajar En tu opinión, ¿en qué se diferencia el fandom en España del que podemos encontrar en el resto de Europa, en EEUU o en Japón? En España es deporte nacional juzgar a la gente nada más vera y no callarse la boca, creo que es lo áas destacable desgraciadamente
	Komuro Panel Online Última edición: martes, 20 de diciembre de 2011, 17:57
	¿Cómo es, en tu opinión el fandom, o mundo friki, en España?, ¿quiénes pertenecen a él?, ¿qué edades tienen?, ¿qué tipo de personas son? Con todo lo visto hasta ahora se puede decir que en el mundo del fandom hay de todo, ¿no?, desde jóvenes a mayores, desde chicas a chicos, desde oficinistas a padres... lo que si que sacamos en claro es que son personas con unos intereses muy determinados en común. Estos intereses tiene la característica de que son frikis. **¿Es un fenómeno urbanita? es decir ¿se da solamente en las grandes ciudades?, ¿o también hay frikis en los pueblos y ciudades pequeñas?, ¿se vive igual el fandom en un lugar que en otro?** Haber hay en todos sitios, pero es más fácil que se de en grandes ciudades que en pequeños pueblos, ya que en las ciudades grandes siempre puedes encontrar más cosas o más personas relacionadas con el fandom. Yo creo que no se vive igual en todos los sitios, son las mismas aficiones pero con personas totalmente distintas unas de otras, y cada persona vive su mundo de una manera aunque puede que algún elemento coincida. **El fandom ¿es un conjunto más o menos uniforme de personas?, ¿es por el contrario un grupo muy heterogéneo y poco estructurado?, ¿o acaso se puede dividir en subgrupos?, ¿de ser así, cuáles son estos subgrupos, cómo se caracterizan?** Pufff esta es difícil. Estamos de acuerdo que es un conjunto, pero dentro del conjunto cada uno tiene sus preferencias, así que si que se podría dividir en subgrupos dependiendo de los intereses de cada uno. **¿Qué implica el hecho de "pertenecer al fandom", o si lo preferís, de "ser friki"?, ¿implica compartir algún tipo de credo o mensaje común?, ¿tener**

Universidad Pontificia de Salamanca

algún tipo de valores?, ¿perseguir algún objetivo común?... de ser así ¿cuáles serían esos valores, mensajes u objetivos?

No creo que todos lo frikis sigamos un credo o unos valores, y si hay gente que piensa así me parecería un tanto extraño al verdad. Si que es posible que haya gente que comparta valores y creencias pero no todos seguimos las mismas cosas.

¿Qué se hace dentro del fandom?, ¿qué actividades incluye?, ¿qué tipo de ocio, de consumo o de relaciones personales?

De todo, se hace de todo, pintar, leer, jugar a juegos de rol, jugar a juegos de ordenador, ver series, coleccionar cosas, realizar quedadas, disfrazarse,...

Todo esto es una forma de relacionarse como otra cualquiera, de aquí pueden surgir amistades muy buenas, relaciones de pareja, enemigos, conocidos, de todo.

En tu opinión, ¿en qué se diferencia el fandom en España del que podemos encontrar en el resto de Europa, en EEUU o en Japón?

Dentro de cada país existen unas normas sociales, supongo que esas normas sociales influyen en la hora de ser friki, ya que puede haber lugares en los que este muy mal visto ser friki y otros en los que no se algo raro. Aun teniendo en cuenta estas normas sociales nos unen las mismas aficiones, así que algo tiene que haber que hagamos todos igual.

Kramer Panel Online Última edición: martes, 20 de diciembre de 2011, 13:34

¡A recapitular!

Veamos... Creo que el fandom español es muy variado. Hay buenas y malas personas, más y menos listas, más y menos sociables... Generalmente son de clase media, creo, y abundan más los jóvenes, aunque eso no significa que no los haya de más edad. Simplemente es más complicado tener el tiempo necesario para dedicarlo a estas actividades cuando hay que lidiar con un trabajo y una familia, y eso limita.

Yo, por lo menos, he visto el fenómeno tanto en ciudades enormes como en pueblos pequeños. La única diferencia es que en las ciudades se ve más, se estimula más. Hay tiendas, asociaciones y actividades. El friki "de pueblo" tiende a estar algo más solo, aunque desde que existe Internet eso no es tan problemático.

Creo que el fandom es un grupo muy heterogéneo y que se puede, más o menos, dividir en subgrupos... Aunque una misma persona puede formar parte de muchos. Puedes ser otaku y a la vez un enfermo de los wargames, o un lector ávido de fantasía que además pasa horas en el World of Warcraft. ¡Incluso compatibilizar todas las frikadas del universo!

No creo que haya unos valores, mensajes u objetivos comunes. Lo único que tienen todos los frikis en común es tener aficiones minoritarias que disfrutan como enanos.

En cuanto a lo que se hace dentro, hay muchísimas cosas, si bien las más llamativas siempre serán las más públicas y sociales de ellas. Actividades como el rol en vivo, ir disfrazado a un estreno o los salones del manga tienden a atraer la atención de cualquiera. Pero también hay cosas más "íntimas", digamos, como pintar miniaturas escondido en un sótano o pasar la noche enganchado a una novela o un manga en la cama, sin poder soltarlo hasta acabar.

Diferencias con otros países... Bueno, con Japón son obvias. En Japón estas cosas

Universidad Pontificia de Salamanca

	son más comunes, sobre todo en el ámbito del manga. También me da la impresión de que en países nórdicos, o en EEUU, estas cosas son más habituales y no se tiene esa imagen de que "los roleros son asesinos". De todos modos, creo que en general la situación no es tan distinta, salvo que en algunos aspectos y respecto a ciertos países España lleva algo de retraso... ¡Aunque seguro que estamos mejor que en muchos otros!
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 19 de diciembre de 2011, 11:59
	El movimiento fandom en España está, claramente, en expansión. Y por lo tanto, un poco de moda. Pertenecen a él todas las personas a las que les gustan (en algunos casos, de forma un tanto exagerada) actividades muy diversas con el denominador común de utilizar mucho la imaginación, entre las que se encuentran: Lectura de cómics y manga, juegos de mesa modernos, juegos de ordenador de todo tipo (incluidos MMORPG), cine (generalmente de corte fantástico/ciencia ficción), lectura (de tipo fantasía y ciencia-ficción), coleccionismos, etc, etc. La edad del friki (palabra con la que se empieza a definir a los miembros del fandom) es muy variada. Prácticamente sólo se puede poner el límite inferior, que yo establecería en torno a los 14 años. Son personas sin miedo a usar la imaginación y que lo dicen en voz alta. Disfrutan evadiéndose a mundos de fantasía, imaginando enormes batallas entre seres fantásticos, compitiendo en divertidos juegos de mesa y de ordenador. Eso hace que mucha gente los considere un tanto infantiles, lo cual es una tontería... Es necesario tener acceso a ciertos materiales para poder ser un friki. Cómics, manuales de rol, tiendas especializadas... en las grandes ciudades es más sencillo encontrar ese material, pero en las pequeñas y en los pueblos comienza a haber ese tipo de material. Internet ha ayudado mucho a la expansión del fandom, y ahora mismo, si tienes curiosidad o inquietud, puedes adquirir prácticamente cualquier material fandom en tiendas on-line. A la hora de compartirlo con gente y vivirlo, es más fácil en ciudades grandes (por simple estadística). Pero de nuevo Internet está ahí como una poderosa herramienta de comunicación. Como conjunto, los frikis son de lo más heterogéneo. El hecho de compartir ciertas aficiones no afecta a su comportamiento o ideas a nivel social, cultural, político o religioso. Se pueden clasifican en infinidad de subgrupos (para nada incompatibles) en función de sus aficiones favoritas: Otakus (los aficionados al manga y al anime), jugones, roleros, trekkies... Ser friki no implica nada. Somos gente con ciertas aficiones, y ya está. Para mí, es algo más que una opción de ocio, ya que influye en otros aspectos de mi vida (amistades, uso del dinero, vacaciones, forma de vestir, pareja...) pero aún así no es una opción de vida. No hay mensajes a transmitir, ni credos comunes. Ni valores ni objetivos. Como mucho mucho (y no todos los frikis estarán de acuerdo), lograr que deje de verse el fandom como algo infantil. Te cansas de explicar que jugar al Lineage II (MMORPG) no es como el "comecocos", que el "Puerto Rico" no es como un parchís, y que "Bleach" o "La Espada de Cristal" poco tienen que ver con un "Mortadelo". Entrar al fandom es como un enorme cajón de sastre. Prácticamente cualquier actividad que tenga un gran uso de la imaginación aplicada al ocio es válida. Si juntáramos a todos los frikis en una sala, veríamos: Gente disfrazada, gente jugando al rol en torno a una mesa, gente disfrazada jugando a rol en vivo, varios jugando en torno a una mesa algún juego de tablero, otros con las videoconsolas, algún PC grande para grandes juegos on-line, una enorme biblioteca llena de libros de comics y manga, dragones y robots, y una pantalla de cine gigante... Se suele consumir bastante, el fandom tiende a ser caro, pero todos los frikis opinamos que es un dinero que se amortiza muy bien, generalmente contando las horas de diversión que ese producto nos va a producir. Se tiende al asociacionismo,

Universidad Pontificia de Salamanca

	ya que para muchas actividades es necesario ser varias personas. Si de ahí surge o no algo más que una amistad, eso ya depende del carácter individual de cada uno. Es de destacar que hay muchos más hombres que mujeres, para desesperación de los frikis heteros (casi todos XDDDDD). ¿Diferencias con otros países? No muchas. Lo que pasa es que estamos empezando, y aun se ve como algo raro. Las grandes convenciones que se montan en Ohio (EEUU) o Essen (Alemania), por ejemplo, son vistas como algo normal. Esperemos avanzar hacia eso en España.
	Eris Panel Online Última edición: domingo, 18 de diciembre de 2011, 01:10
	Bueno, el mundo friki en España es bastante minoritario, aunque eso pasa también en el resto de países porque forma parte de la definición. Los frikis por lo general son personas jóvenes, cuyo tramo de edad más frecuente hoy por hoy es la veintena, aunque también hay muchos adolescentes y otros treinteañeros y más allá. Digamos que no hay una edad a la que se cierra el grifo, pero al ser un fenómeno más o menos reciente y que tiene mucha relación con cierto tipo de ocio y con las nuevas tecnologías, prácticamente excluimos de aquí a las personas más mayores (y a los más pequeños evidentemente xD). Tal y como hemos venido comentando estas semanas, es imposible crear un prototipo friki que valga para todos o incluso la mayoría, puesto que una persona es algo mucho más complejo que sus actividades o sus aficiones. Sin embargo el clasificarse como friki sí que crea una cierta sensación de pertenencia y una identificación con otras personas que también lo son y con las que compartes inquietudes. No es que todas vayan a ser igual de extrovertidas o introvertidas, serias o divertidas, pero hay que parecerse en algunas cosas para sentirse atraído por lo mismo... como hemos dicho, hace falta imaginación, mente inquieta, una cierta tendencia a saber desconectar de la realidad y probablemente una sensación de sentirse diferente a la sociedad con la que estamos acostumbrados a tratar. Pero claro, una cosa es coincidir con esas características y otra ser friki, para esto hace falta ir más allá y tener aficiones frikis... que se suelen empezar en la adolescencia. Por triste que parezca hay edades en las que hasta el simple hecho de leer un libro puede ser ya algo excepcional y que hace que te miren raro, pero también puedes empezar por jugar videojuegos mientras los demás prefieren salir a dar un paseo, o por preparar partidas de rol y crear mundos de fantasía. El caso es que poco a poco vas acumulando este tipo de actividades diferentes, y en algún momento te das cuenta de que entras en la etiqueta de friki... y lo peor es que te gusta. En una gran ciudad hay más probabilidades de encontrar gente como tú y hacerse un grupito de amigos, así como también hay una oferta de productos y actividades mucho mayor de la que habría por ejemplo en un pueblo, pero el frikismo no es exclusivo de las grandes ciudades, más ahora que internet llega a casi todas partes. Lo que sí creo es que un requisito de ser friki es saber que lo eres, de ahí que la información e internet sean tan importantes. Probablemente ninguno de nosotros hubiese llegado a acumular cierto patrón constante de actividades si no nos hubiésemos relacionado con el mundillo... por ejemplo yo, partía de una base de literatura fantástica y videojuegos, pero esa literatura se encaminó según lo que encontraba en una tienda friki de mi localidad: allí me enteré de que existían juegos de rol, figuritas y cartas coleccionables. También gracias al boca a boca decidí que me gustaba la música metal (algo que hasta entonces no conocía porque no iba más allá de la radio y por tanto todo lo comercial) así como también decidí probar suerte con el manga, e ir a un expocomic o a un rol en vivo... ese tipo de cosas que a ti solo no se te ocurren. El mundo friki es bastante heterogéneo en algunos aspectos, y en otros sin embargo podría considerarse homogéneo, básicamente por lo que he dicho antes. Homogéneo en el sentido de que al fin y al cabo, se da en una época concreta, en una franja de edad bastante concreta también, en países desarrollados, hay una serie de actividades calificadas como frikis y varias de ellas se cumplen si eres friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Heterogéneo porque ser friki no entiende de una clase social concreta, de un tipo de persona, de una única vestimenta o look (aunque haya algunos que se repitan mucho), etc. No diría que el frikismo se divide en subgrupos aunque hay tendencias que suelen ir juntas... no sé, algunos frikis tiran más por todo lo japonés, otros son más "geek" y van por las nuevas tecnologías, otros más clásicos y prefieren la fantasía épica, los libros, los juegos de rol, otros muy concretos son fans de la guerra de las galaxias o de Warhammer... en fin. También hay otros grupos sociales que están bastante próximos y entremezclados con los frikis, estuve tentada de identificarlos con ellos pero supongo que los habrá que no sean frikis así que los dejo tocando como movimientos afines porque además tienen unas características propias muy marcadas: los metaleros y los góticos, incluso quizás hasta los emos mal que nos pese. También se rebelan contra la sociedad y buscan gustos alternativos, escuchan música diferente... Yo creo que ser friki implica ser de alguna forma diferente y estar orgulloso de serlo. La diferencia puede que sea más mental que real, pero está ahí... ya hemos dicho que no tenemos los mismos gustos, las mismas actividades ni tampoco las mismas prioridades. Nos gusta relacionarnos con gente friki porque nos entiende mejor, y eso no quiere decir que no hagamos cosas que hace todo el mundo, sino que hay un cierto plus que por una parte no nos gusta que sea tan privado (porque es difícil encontrar quien te siga la corriente) y por otro lado nos encanta que pocos conozcan porque lo hace más especial. Es ese carácter minoritario lo que quizás hace que se le dé un nombre y se le dé importancia. Si a todo el mundo le gustase hacer este tipo de cosas... bueno, pues quizás las haríamos igualmente pero nos buscaríamos otras para ir en contra de la masa :P ¿Qué se hace dentro del frikismo? Bueno, todas las actividades han sido explicadas ya, yo creo que no nos hemos dejado nada en el tintero. Se escucha por lo general música alternativa, ya sea metal principalmente pero también otras que den un poco de variedad y profundidad a lo que los demás oyen (básicamente pop, rap y como mucho rock). La música metal además también se creó con ese afán de ser diferentes y siempre fue criticada por el gran público por su osadía, rebeldía... ese es un mensaje que nos llega, y además el mero hecho de querer tener más amplitud de horizontes creo que también es propio del pensamiento friki. Se juega al rol en muchas variantes, una forma de socializarse mientras se "actúa" y se deja de poner trabas a la imaginación. Se buscan otros horizontes culturales, en este caso se ha priorizado mucho Japón y sus formas de ocio, hasta tal punto que el mundo friki también es capaz de acomodarse y dejar de buscar cosas nuevas para complacerse con lo que ya tiene, que le gusta y está "de moda" si es que puede aplicársele el término. Hay un gusto por la competición, la estrategia y la creatividad: de ahí que proliferen los juegos tanto de mesa como en ordenador, los combates e incluso los "yo tengo más de esto que tú". Vamos, el afán por el coleccionismo suele ser bastante habitual. El friki además es a la vez solitario y gregario. Se juntan en grupitos pero también está acostumbrado a hacer cosas por cuenta propia y tener un mundo interior. Con respecto a las diferencias entre España y el resto de Europa, Japón o EEUU, me parece que por lo menos en Europa y EEUU el concepto de friki nos adelanta ya en varios pasos, lo cual tiene sentido pues ellos llevan años marcando las directrices culturales que luego nosotros copiamos y a lo mejor adaptamos. A veces eso es bueno, a veces es malo. Por ejemplo cuando veo vídeos de convenciones frikis en Estados Unidos hay motivos para asustarse de cuán lejos llevan todo el tema... gente que se tira meses haciéndose disfraces, que hace colas de días en cualquier evento, que se vuelve histérica cuando encuentra a los protagonistas de su frikismo, que se compra todo lo habido y por haber, que no sale de casa ni de delante de la pantalla del ordenador... en fin, los americanos yo creo que llevan todo al extremo más enfermizo, aunque seguro que en España eso también se da, pero pienso que en menor medida.

Universidad Pontificia de Salamanca

I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - domingo, 18 de septiembre de 2011, 17:48

Abrimos este foro para hablar ahora un poco de la evolución del fandom:

¿Quién sabría decirme cómo se creó el fandom en España?, es decir ¿cuándo y cómo encontramos las primeras asociaciones, tiendas y eventos frikis?, ¿había comunicación entre los aficionados?, ¿cómo era?, ¿qué visión se tenía de los frikis en ese momento por parte de la población general?...

Y ¿cómo ha cambiado el fandom en los últimos años?, ¿ha cambiado la gente, la forma de relacionarse, el ocio que se comparte?, ¿qué imagen tienen ahora los aficionados de cara al exterior?...

¿En qué se diferencian los frikis que ahora tienen 20, 30 años de aquellos que tienen ya 50 y que empezaron a serlo de jóvenes?

Por otro lado ¿cómo se presentan las nuevas generaciones, los frikis que tienen hoy menos de 20 años?, ¿hay alguna particularidad con los frikis más jóvenes?, ¿cómo creéis que viven ellos el frikismo?, ¿en qué se diferencia su experiencia de la de otras franjas de edad?...

¿Hacia dónde creéis que va el fandom?, ¿pensáis que seguirá como hasta ahora?, ¿que se popularizará y mucha más gente será friki?, ¿que perderá sus particularidades hasta convertirse en "una opción más de ocio" dentro de la normalidad?, ¿que se romperá en subdivisiones o en pequeñas tribus urbanas?, ¿acaso volverá a reducirse haciéndose más exclusivo?...

Y vosotros ¿váis a seguir siendo frikis siempre?

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Eris Panel Online - domingo, 18 de diciembre de 2011, 03:22

Buffffff, de historia friki estoy totalmente pez, yo puedo observar e intentar analizar la evolución que he ido conociendo porque la he vivido, pero el frikismo es anterior a mí y ahí ya... :P

Por poner una fecha límite yo diría que los 80. Supongo que erradicando la comunicación mediante nuevas tecnologías, empezó siendo algo más entre grupitos de personas a las que les interesaba el mismo tipo de cosas, de ahí las míticas partidas en mesa de D&D, las convenciones, las recreaciones y tal. Como era más localizado (es decir que yo creo que comprendía menos cantidad de actividades diferentes) es posible que tuviese más aceptación, en el sentido de que la gente lo conocía menos/no lo conocía o lo tomaban como algo puntual y no como una excentricidad que pasa a ser casi un modo de vida, como es ahora (y que a lo mejor se relaciona con la inmadurez porque es más propio de jóvenes). Además salvo los ordenadores, estaba relacionado con cosas más clásicas como libros, películas... y por tanto mejor aceptadas, mientras que ahora en los videojuegos o juegos de rol hay una especie de moda desde hace años de verlos como fuente de violencia, internet como una fuente de violadores, psicópatas, piratería y contenidos poco apropiados, incluso los ordenadores como una fuente de distracción y vagueo en vez de verlos como herramientas útiles que también sirven para contenidos intelectuales. Eso sí, una constante que supongo que también habría en sus inicios, es considerar que todo lo que toque el género de lo fantástico es de alguna forma "menos adulto", inmaduro

Universidad Pontificia de Salamanca

y que por tanto tiene que evolucionarse a otras cosas a cierta edad. Seguro que los Changeling tendrían mucho que decir con respecto a esto xD.

Las relaciones han cambiado, se han ido introduciendo novedades, modas, juegos, se ha ampliado la industria. Yo creo que lo verdaderamente friki, por meritorio, era serlo en sus inicios y no ahora cuando es un "movimiento" bien establecido que tiene sus convenciones (se es friki si se hace tal y tal y tal cosa que han inventado y testeado ya previamente). La gente de 30, 40 años que por poner un ejemplo se puso a crear videojuegos como el Baldurs Gate debían ser realmente visionarios, y no nosotros, pobres mortales xDD. Ahora bien, como no conozco a muchos frikis de edades respetables tampoco podría decir bien las diferencias... sí que veo a mi prima que me compraba videojuegos de pequeña, mi tío que también ha jugado a cosas como el GTA o el Myst, y ambos leen libros de fantasía... bueno, quizás podrían ser frikis, salvo que (digo yo) no se consideran uno.

Los más jóvenes están acostumbrados ya desde siempre a un mundo mucho más mediatizado, donde el ocio se publicita, internet se tiene en casa desde siempre y no se conoce otra cosa. Las posibilidades y los horizontes son mucho más amplios si tienen el ramalazo friki, y de hecho quién no juega a videojuegos, si ahora a ciertas edades sustituyen lo que se hacía antes. Quién no lee libros de fantasía si ahora está de moda tanto leerlos como regalarlos, y así sucesivamente. Así que por uno o por otro lado seguro que ya han entrado en contacto con algo friki, ahora bien, extenderlo a otros campos más exclusivos ya es cosa de cada uno.

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Katoren Panel Online - lunes, 19 de diciembre de 2011, 13:00

Me ha gustado mucho el post de Eris.

Estoy totalmente de acuerdo en que antes (80's) las manifestaciones frikis se veían de forma más normal que ahora, y los razonamientos de Eris sobre cómo se veían antes los juegos de ordenador, de rol, internet, etc... y cómo se ven ahora son muy acertados. Nunca lo había pensado, pero Eris ha dado en el clavo!!! XDDD

Como ya comenté en el diario sobre ese tema, yo creo que hubo algo que fue muy importante para la expansión friki. La llegada (¿allá por 1992?) del juego de cartas coleccionables "Magic, the Gathering".

Antes de eso, estaba el rol y los comics y todo eso, claro. Algún club, alguna asociación (sobre todo en las ciudades grandes). Pero creo que el Magic hizo que los frikis saliesen a la calle. En una época donde Internet era cosa de ingenieros (y a principio de los noventa era así), apareció un juego donde las cartas tenían que cambiarse, como cromos en la Plaza Mayor. Así que los frikis que habían oído hablar del juego salieron a la Plaza Mayor a cambiar sus "cromos". Creo que eso tuvo un gran impacto. Todo el mundo veía esas cartas, preguntaba que eran, y empezaron a comprar. Los frikis empezaban a conocerse, mucha gente iba a tiendas especializadas, se veían, probaban...

Luego, cuando Internet ya estaba en todas partes, el fenómeno se magnificó, está claro. Pero creo que el Magic tuvo un peso importante en el boom del frikismo.

El fandom ha cambiado como ha cambiado todo en cuarenta años. Internet ha sido una revolución en cuanto a comunicación. Hay niñatos con dinero, pero también los había antes. Hay gente que ahorra dos meses para comprarse algo, pero también lo

Universidad Pontificia de Salamanca

había antes. O sea, que en lo básico seguimos igual. Se sigue siendo muy asociacionista, y además, con Internet como herramienta de comunicación, organizar quedadas y eventos es más sencillo.

Sin embargo, la imagen del friki sí ha cambiado. Al principio, jugar a cosas como rol, "Colonos de Catán" o juegos de ordenador (Eris habla del Baldur's Gate... ese ya es moderno! Los primeros Monkey Island, Warcraft I y II (sí, hubo Warcraft antes del WoW)...), esas actividades eran vistas como "para gente lista". Luego, con la popularización (y la, todo hay que decirlo, mala imagen publicitaria de algunos jugadores de Magic), parece que se nos fue etiquetando como "gente rara".

Los frikis de 20 (o menores) se distinguen de los 40 en que se llevan 20 años, y claro, nada es igual. Yo tengo un sueldo, pareja estable, viejos amigos, no tengo exámenes... Cosas que para un chaval de 20 son de una trascendencia cósmica, para mí son pequeñeces, y viceversa. Vamos, que son diferencias a todos lo niveles, no sólo a nivel fandom. Nunca me he sentido "más friki" por haber empezado cuando ellos no habían nacido. Como mucho, un poco más "batallitas de abuelo". A las nuevas generaciones las veo con ganas, que es lo que importa XDDDDDD

Lo que sí empeora es que la gente que siempre nos ha considerado "infantiles", cuando el friki tiene 20 años no les importa mucho ("ya se le pasará, está en la edad tonta"), pero cuando tiene ya 40, lo ven como un auténtico síndrome de Peter Pan.

Espero que el fandom vaya hacia la normalidad. Estoy un poco cansado de explicar (en ciertos entornos) que no soy un bicho raro, que el Lineage II (MMORPG) no es como el "comecocos", que el "Puerto Rico" no es como un parchís, y que "Bleach" o "La Espada de Cristal" poco tienen que ver con un "Mortadelo".

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Kramer Panel Online - martes, 20 de diciembre de 2011, 14:24

De cuándo se creó no sé mucho, y tampoco creo que haya un momento claro establecido, aunque probablemente sea, como han dicho, por los 80... Con los míticos videojuegos de esa época y el comienzo del D&D, que son dos de los principales padres del frikismo.

Creo que el fandom ahora es mucho más amplio, llega a mucha más gente, está más al alcance... y por eso, como han dicho, tampoco es exactamente lo mismo. Esos pioneros de los videojuegos o el rol no enfocaban su afición para nada de la manera en que lo hace el chaval de 15 años que hoy en dia se compra unas miniaturas de Warhammer.

Como ya han dicho, la principal diferencia que veo entre los frikis que tienen ahora 40 o 50 años y los de las nuevas generaciones es... Pues precisamente esa diferencia de edad. No puedes vivir una afición de la misma manera cuando eres un estudiante de instituto que cuando tienes tres churumbeles, por poner un ejemplo. Sin contar con que, según la edad, cada persona conoce unas ciertas cosas. Las series que recuerdo yo de televisión, frikis o no, no son las mismas que ve mi primo pequeño ahora mismo.

¡Friki para siempre! Espero que, me lleve a donde me lleve la vida, eso no cambie. Aún hay muchas novelas, películas y videojuegos frikis por disfrutar, y no creo que con una vida me de tiempo a cansarme...

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Katoren Panel Online - martes, 20 de diciembre de 2011, 23:50

¡Hala! ¡Se me había olvidado contestar a la última pregunta!

Friki para siempre. Seguro.

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Tika Panel Online - miércoles, 21 de diciembre de 2011, 23:52

¿Quién sabría decirme cómo se creó el fandom en España?, es decir ¿cuándo y cómo encontramos las primeras asociaciones, tiendas y eventos frikis?, ¿había comunicación entre los aficionados?, ¿cómo era?, ¿qué visión se tenía de los frikis en ese momento por parte de la población general?...
Es difícil de saber, pero me arriesgare a decir que los dibujos animados japoneses que veiamos de pequeños, mazinger z, dragonball, oliver y benji, sailor moon... creo que eso forjó a muchisimos frikis

Y ¿cómo ha cambiado el fandom en los últimos años?, ¿ha cambiado la gente, la forma de relacionarse, el ocio que se comparte?, ¿qué imagen tienen ahora los aficionados de cara al exterior?...
Ha cambiado mucho, ahora está a medio camino entre uno forma de vida, una moda y una actitud, que cada uno se quede con la parte que más le guste

¿En qué se diferencian los frikis que ahora tienen 20, 30 años de aquellos que tienen ya 50 y que empezaron a serlo de jóvenes?
Sobretodo en las responsabilidades, nos guste o no, una persona de 50 seguramente tenga cosas que le interesen más que las frikadas, aunque seguro que cuando las generaciones actuales tengamos los 50, la cosa habrá cambiado y será más habitual poder ser friki sin tener que dejar de hacer las cosas acordes a la edad

Por otro lado ¿cómo se presentan las nuevas generaciones, los frikis que tienen hoy menos de 20 años?, ¿hay alguna particularidad con los frikis más jóvenes?, ¿cómo creéis que viven ellos el frikismo?, ¿en qué se diferencia su experiencia de la de otras franjas de edad?...
Tienen más facilidades, hoy en díaa todos tenemos alguna tienda cerca de casa, amigos que son frikis, internet para buscar lo que nos gusta, supongo que es el boom, pero creo que tarde o temprano se normalizara el frikismo

¿Hacia dónde creéis que va el fandom?, ¿pensáis que seguirá como hasta ahora?, ¿que se popularizará y mucha más gente será friki?, ¿que perderá sus particularidades hasta convertirse en "una opción más de ocio" dentro de la normalidad?, ¿que se romperá en subdivisiones o en pequeñas tribus urbanas?, ¿acaso volverá a reducirse haciéndose más exclusivo?...
Seguramente se normalizará, aunque seguramente también aparecerán subdivisiones más acordes a sus intereres, pero no creo que se vuelva más exclusivo, ya es imparable su expansión

Y vosotros ¿váis a seguir siendo frikis siempre?
Seguramente si, algo muy raro tendria que pasar para dejar de serlo

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: Fandom nuevo y fandom viejo

de Horologist Panel Online - sábado, 24 de diciembre de 2011, 16:38

Esto empieza cuando se traduce el Sr. de los Anillos en Junio del 77, muy cerca de lo que se ha intuido por aquí mismo. En la historia más cercana que conozco, mi padre que por aquella época ya tenía una edad, se leyó el libro de la comunidad del anillo y se lo dejó a mi hermanastro, que se hizo muy aficionado y buscó hasta que encontró un manual de rol del mismo ya en los 80'.

Esta historia se repite en varias ciudades que conozco. En Vigo un amigo mío volvió de Estados Unidos a los 11 años con un manual de AD&D. Y unos cuantos empezaron a jugar, también allá por los 80' o 90'.

A Otro amigo le enseñaron a jugar sus primos diciéndole que eran Videojuegos "de Mesa" xD. Y Luego él nos enseñó a jugar en el patio.

Antes de que empezaran las películas de Antena 3 y en general, la cultura de la información del miedo, ni todos los hombres eran potenciales violadores, ni todos los frikis eran potenciales asesinos armados con Katanas. En los 90' se puso de moda lo de echarle la culpa de todo, al ocio que no se puede consumir de forma masiva. Este síntoma culmina en el ataque al rol que recogen películas como "El Corazón del Guerrero" (2000) o "Nadie conoce a Nadie" (1999).

Había por la época un documental que en un momento dado decía "Sacrificios humanos para subir a nivel 3..." Buenísimo para echarse unas risas. Mi grupo de amigos teníamos que guardarle los manuales a un chico porque sus padres se lo tenían prohibido. Todo muy ridículo.

A partir del 2000, los ataques se relajan y a medida que crece internet, baja el odio irracional. No creo que la gente a la que le gusta lo friki genere conductas o relaciones a nivel general. Creo que ha cambiado la visión de un producto o un segmento del Ocio, y ha cambiado a mejor, solo que ya es algo mucho más banal. Cada vez más, lo friki es solo un rasgo de consumo: "Yo me compro el Dogz para Nintendo DS, tú el nuevo Pokémon".

La dinámica interna en grupos también a cambiado, porque ahora el friki medio no está traumatizado por, ni acostumbrado al rechazo. En mi asociación de rol lo hemos visto a lo largo de los años, y toda la dinámica sigue un Origen tal y como describía Eris, un grupo de colegas que querían un despacho para jugar. Luego un lugar donde gente parcialmente rechazada venía a relacionarse sin prejuicios, y finalmente ahora, es solo un lugar donde socializar con gente que coincide en gustos contigo.

La cosa ha cambiado porque antes, eramos raros los que teníamos vida fuera de la asociación, así que las fiestas y bacanales de la misma tenían muy alto grado de implicación, al igual que la vida en ella. Ahora con el cambio del tipo de vida que lleva "el friki" y con el cambio de la universidad a un "Nuevo cole", la gente viene a pasar un ratito y se va. Precisamente es esto, lo de ser friki se ha normalizado bastante, ahora es casi una banalidad. Y por eso cada vez más se llama "friki" solo a los extremos, y ya no del fandom, sino de todo.

Obviamente sigue habiendo gente que vive en otro tiempo, y que no ha terminado de adquirir el mínimo denominador cultural común, como los Canis que juegan al WoW y te dicen "Oyeh pero tu ereh un friki desoh ¿no?" (No hay nada mejor en este mundo).

Universidad Pontificia de Salamanca

Los nuevos "frikis", los que conozco en la asociación y los que van a convenciones, son gente con muchas más ganas de socializar y normalizarse. Muchos nos extrañamos al ver que hay "discotecas con música de anime". No está mal, simplemente nunca creí que el problema de las discotecas fuera la música. Nunca pensé que el hecho de que los frikis no fueran TAN aficionados a las discotecas fuera por el tipo de música, sino más bien porque no se puede hablar. La identidad es múltiple, y uno puede salir de discotecas sin ningún tipo de problema después de matar 1000 orcos, pero cuando te reúnes precisamente con la gente con la que compartes gustos que os apasionan, quizá ir a un lugar oscuro donde no se puede hablar no es el mejor plan.

Otra cosa muy habitual es que vayas con amigos de siempre con los que además coincides, o que simplemente vayas a ligar. Pero cuando es a raíz de una convención entiendo que lo que determina la decisión son los gustos en común. Y ya vas a ligar con "alguien friki" porque se relaciona eso con un tipo de identidad, que obviamente no es.

Si llego a escribir esto el año pasado habría dicho que las nuevas generaciones son más de Videojuegos, Anime y Novela que de Rol y Cómic, pero las últimas jornadas de rol en las que estuve, y la remesa de novatos de este año me contradicen.

Lo friki es un tipo de gusto. Más conocido o aceptado, o menos. Simplemente es una afición. Igual que hay una comunidad alrededor de Harley Davidson o de los amantes de los helicópteros teledirigido, la hay alrededor de los que gustan de determinadas actividades "Frikis" pero igual que Harley Davidson reúne a un tipo de gente con determinadas características, pero no les da ideas compartidas ni objetivos comunos, lo friki tampoco lo hará.

Solo se terminará de visibilizar, o quizá nunca lo hará del todo.

Yo por mi parte espero verlo mientras alzo la vista del manual de ánima octava edición dentro de 40 años.

II Diario: Un fan de carrera

Un tema que hasta ahora ha quedado poco definido es la evolución o los pasos necesarios desde que te guste algo o tengas una afición hasta convertirte en un friki.

Así, surgen los interrogantes de ¿cómo un fan se convierte en un friki?, o ¿cuál es la frontera entre friki y fan?

Quizás sean cosas difíciles de precisar, lo que sí podemos hacer es volver sobre nuestras huellas para ver qué camino nos llevó a cada uno para acabar en este foro sobre el frikismo.

Así que, por favor, esta semana me gustaría que me hablárais de vuestros primeros pasos en el frikismo y fuérais avanzando hasta hoy. ¡Concentración!:

¿Cómo empezaste a **interesarte** por esos temas que hemos venido llamando "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción, el manga, los juegos..?, ¿qué edad tenías?, ¿quién te acercó a ellas?, ¿qué tipo de cosas eran en concreto?...

¿Y cómo llegaste a **aficionarte** a ese tipo de cosas?, ¿fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?...

Universidad Pontificia de Salamanca

¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mism@ te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?...

¿Qué pasó en los años sucesivos?, ¿te aficionaste a más materias, a menos?, ¿te uniste a alguna asociación o club?...

¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?. Y al contrario, ¿han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?, ¿si no existieran esas personas con las que compartir tus aficiones, crees que seguirías siendo friki?...

¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones?, ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?...

Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionad@ a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?, es decir ¿**se deja de ser friki alguna vez**?

Un saludo!

Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 28 de diciembre de 2011, 19:07

El problema que tengo con este dato en particular es que niego que ser friki sea diferente de ser fan. La única diferencia entre el fan y el friki es la categoría de cosas a las que se aficiona.

Me empecé a interesar por los videojuegos y las series de televisión. Muy temprano, mi primera consola fue la NES y casi ni termino de recordar cuándo me la regalaron, era muy muy joven. Quizá con 5 años. El Manga, o más bien el Anime, está muy presente en las cadenas infantiles: Heidi, Marco, Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Mazinger Z... Incluso el Rol, tiene soporte en serie, por muy lejano que sea: Dragones y Mazmorras. No me acercó nadie en particular. Supongo que mis padres, que no querían que saliese a jugar fuera porque era peligroso, y yo mismo y mi pereza.

Por último mi entrada en la literatura fantástica, de la mano de mi hermanastro, que me regaló El Hobbit cuando yo tenía 9 años. Y con 10 un manual de rol. Pero de aquellas ya jugaba a "Videojuegos en Vivo" en el recreo.

No es que me considerara "fidelizado" eran cosas divertidas y las hacía. Fue a raíz de que jugar al fútbol me daba pereza, porque es un juego agresivo donde hasta los amigos se gritan entre sí, y echan la culpa a los demás.

Creo que fue una noche en la que acababa de besar a una chica en otro contexto totalmente distinto (Siniestro) y lo dije en tono gracioso, para explicarle que me gustaban Poe y Baudelaire, pero también J. R. R. Tolkien, o G. R. R. Martin.

Del patio los juegos pasaron al salón de casa, y empezamos a jugar a juegos de rol. Ya de más pequeño solía ir a Akira Comics a comprar tomos. Cuando llegué a la facultad, resultó que había una asociación, y me pareció mejor que estar en la cafetería, no iba buscando amigos, ni actividades ignotas desconocidas. De hecho el primer día como pasaron de mí, me puse a leer lo que necesitaba de un manual que no tenía, y luego me fui.

Mis aficiones han apartado a gente de mí, sobre todo los videojuegos, porque he jugado muy intensamente. He estado el 54º en el Ladder del Starcraft (eso en Europa, 143 en Korea), he sido Gladiator en el WoW, y en resumen, he jugado mucho y con mucho interés. La gente, que en realidad solo han sido novias "serias" (más o menos al año empiezan las crisis) dice que es por la cantidad de tiempo que le dedico a los juegos, pero en realidad, en verano suelo hacer mucho más Skate

Universidad Pontificia de Salamanca

	de lo que Juego y la reacción no es la misma. Las actividades que realizo no se toman en serio. En un país como Korea habría triunfado porque el Starcraft es deporte nacional, aquí no suelo tener problemas (más bien facilidades) para relacionarme, pero sí para hacer durar las relaciones porque tengo mucha vida en solitario. Cuando era más joven esto suponía una bajada de notas para la escuela, pero con 14 años me querían adelantar un curso y yo no quise, así que todo era mucho más fácil de lo que debería ser. Con esto, mis notas bajaron, pero nunca me generaron problemas. Ya con 16 supe organizarme y ahora no suelo tener grandes problemas por esta afición. En cuanto a cómo me acercan a la gente, realidad al principio me acerqué a los frikis del patio porque eran gorditos como lo era yo, y entendí que aquello significaría que desempeñaban actividades poco atléticas. Así que les pedí si querían ser mis amigos, y resulta que jugaban a una versión desarrollada de lo que jugábamos más jovencitos "Yo me pido a Pegaso" etc... Luego lo que pasó fue que me hice su amigo y me gustó los juegos que proponían. Esto hasta llegar al a facultad, donde encontré un soporte para jugar a esos mismos juegos. La gente no juega un rol más importante que cuando a alguien le gusta el fútbol y resulta que necesita a otras 10 personas. Y esto solo para jugar al rol. Yo iba a comprarme mangas solo, sin comentarlos ni hablar de ello con nadie en especial durante mucho tiempo. (Ni siquiera mis amigos roleros eran otakus). Así que sí, básicamente, si no hubiese gente con las que compartir mis aficiones, las seguiría teniendo. Me gusta lo que me gusta, independientemente de a quien le guste. En genera, mis familiares encuentran el juego complejo, y les parece todo muy extraño, poco productivo, pero también poco nocivo, esto en cuanto al rol & videojuegos. Mi primo pequeño es un viciado (como yo con su edad) de los videojuegos, y yo trato de hacer que lea. Mi hermanastro solía jugar a rol, y es muy fan de los wargames y la novela fantástica/sci-fi y por lo que sé acercándose a los 40 lo sigue siendo, pero ya no hablamos mucho. Yo no entiendo que lo que me gusta me deje de gustar porque sí. ¿Se cambia alguna vez? Sí. ¿Tienen caducidad obras como El Sr. de los Anillos o Juego de Tronos? No, y la afición a ellas por ello, tampoco. Así que obviamente se puede dejar de ser friki alguna vez, pero no es una "cosa de la edad", ni es necesariamente una afición caduca.
	Drakia Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 14:09
	Yo empece desde muy joven, leia mucho y tenia mucha imaginación, me gustaba ir a visitar castillos y ciudades medievales, las peliculas de 007 o de fantasia como la historia interminable, los goonies indiana jones....sobre todo leia mucho y eso a mis padres les gustaba asiq eu me compraban libros, me hice de la biblioteca municipal que por suerte tenia una seccion de fantasia muy amplia. Mi padre me llevaba los domingos al rastro a comprar comics del capitan trueno y de don miki de 2º mano....y cosas asi. Cuando fui mas mayor con 16 o 17 años entre en contacto con un amigo de la hermana de una amiga que queria montar una partidilla de rol de fantasia medieval con los "de casa" y quedabamos los sabados a jugar en vez de a ver pelis. Y así poco a poco empece a ir a tiendas que tenian cosas de rol y comics....conoci a un grupo de chavales que estaban alquilando un local para ir a jugar alli a los juegos de mesa y de rol...y me meti en el mundillo...probé a pintar miniaturas y me hice cliente VIP por asi decirlo de la tienda de miniaturas que teniamos aqui y me enseñaron a pintar conoci a uno de mis mejores amigos de ahora por medio de las miniaturas, he tenido varios novios y casi todos del entorno friki porque lo intente con uno "normal" y no salio bien porque el era demasiado intrasigente y me queria quitar de "esas chorradas de niños" y tengo demasiado caracter como para aguantar ese tipo de machistadas.

Universidad Pontificia de Salamanca

Komuro Panel Online Última edición: domingo, 25 de diciembre de 2011, 12:47

¿Cómo un fan se convierte en un friki?, o ¿cuál es la frontera entre friki y fan?, ¿Cómo empezaste a interesarte por esos temas que hemos venido llamando "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción, el manga, los juegos..?, ¿qué edad tenías?, ¿quién te acercó a ellas?, ¿qué tipo de cosas eran en concreto?

Pues desde pequeñito he tenido fascinación por Japón, es probable de que el hecho de que sea karateka desde los 6 años me haya acercado a todo esto del frikismo. De pequeño vi en la tele Dragonball, Oliver y Benji, etc, son animes que casi todo el mundo conoce, también he visto Pokemon y Digimon cuando ya era un poco más mayor. Empecé a interesarme por el anime cuando televisaron One Piece en Fox Kids, tendría yo por entonces 13 o 14 años no recuerdo bien, se terminaron los capítulos en esa cadena y continúe viéndolos en japonés subtitulado al español, ahora es mi anime y manga preferido ^^. Una vez que te metes en el mundo del anime supongo que viene solo el meterte en el mundo del manga, porque los animes siempre van más retrasados que los mangas, entonces cuando llegas al último capitulo publicado de un anime y te quedas con ganas de más pues recurres al manga. Luego con el tiempo he visto que me gustan más los mangas que los animes. La literatura fantástica me gusta gracias al Señor de los Anillos, un verano me dio por leerme los libros, me encanto y de ahí para adelante con muchas más historias fantásticas. No me acercó nadie en concreto, de hecho no he tenido amigos a los que les gustase esto hasta hace bien poco.

¿Y cómo llegaste a aficionarte a **ese tipo de cosas?, ¿fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?**

Me adelante a la pregunta y conteste en la anterior jajajaja. Todo progresivo, emepece con el anime y de ahí al resto de cosas.

¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mism@ te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?

La verdad es que no, no sé llega un momento en el que dices "se demasiadas cosas frikis, ya soy friki" pero no recuerdo cuando fue.

¿Qué pasó en los años sucesivos?, ¿te aficionaste a más materias, a menos?, ¿te uniste a alguna asociación o club?

A más, pero no a todas. Digamos que me centro en mangas, animes, figuras y literatura fantástica, el rollo ordenadores, consolas y juegos no me va mucho al verdad.

¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?. Y al contrario, ¿han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?, ¿si no existieran esas personas con las que compartir tus aficiones, crees que seguirías siendo friki?

Lo primero es curioso, pero no me ha pasado con estas aficiones si no con otras, con el deporte sobre todo, hubo una época en los que los muy maduros de mis amigos de la infancia decían que patinar o hacer parkour era de niños pequeños pero en cambio irse de botellón y fumar con 15 años eran de mayores, solución a eso: me aparte yo de ellos.

Respecto a la segunda pregunta, el frikismo ha hecho que conozca a muchísima

Universidad Pontificia de Salamanca

gente. Si que seguiría con mis aficiones aunque no tuviese con quien compartirlas, sería quizás más aburrido, pero no las dejaría de lado.

¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones?, ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?

La verdad es que toda mi familia conoce mis aficiones, y casi todas les gustan, a mi madre le costó hacerse a la idea de que los únicos deportes que me gustan son los de riesgo, pero bueno ya lo tiene asumido, y respecto a las cosas frikis y a la música no tiene ningún problema con ellas.

Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionad@ a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?, es decir ¿ se deja de ser friki alguna vez ?

Aquí solo diré que si eres friki ahora siempre seguirás siendo friki.

FELIZ NAVIDAD!

Kramer Panel Online Última edición: jueves, 22 de diciembre de 2011, 23:17

Recuerdo bien esa historia :P

Todo empezó con El Señor de los Anillos. Tres libracos que llamaban mi atención desde la estantería, con una dedicatoria de mi padre a mi madre en una de las primeras páginas. Teniendo tal vez unos doce años, intenté leerlos, muerto de curiosidad. Cualquiera que haya leído ESDLA sabe lo que son las primeras páginas... Para mí, esa introducción hablando de la hierba de pipa de la Comarca fue mortal.

Así que me dejé los libros.

El caso es que uno o dos años después, haciendo un trabajo con un colega del colegio, puso un disco que acabó prestándome. Era uno de los primeros de Blind Guardian (ahora mi grupo favorito), y en su interior encontré una canción curiosa. Lord of the Rings, se llamaba.

Me volvió a comer la curiosidad. One ring to the Dark Lord's hand. Demasiado atractivo como para ignorarlo. Así que encontré otra vez esos libros enormes en la estantería y esta vez me los tragué enteros :P

A partir de ahí... Cuesta abajo y sin frenos. Otras novelas con dragones, elfos y magia. Miniaturas y juegos de tablero. Algunos pinitos en rol. Videojuegos como los Final Fantasy o el Warcraft 3. No tengo un momento claro en el que creo que empecé a considerarme friki. Tal vez en los últimos cursos de la ESO, cuando tenía ya mi grupillo de amigos con los que dedicarme a actividades por el estilo.

Desde entonces, me he aficionado a muchas cosas, como el manga, y también he dejado (y retomado, y dejado, y retomado...) muchas de ellas. También pasé una temporada en una asociación, aunque no cuajó mucho. No estaba cerca de casa y acababa dando pereza acercarse.

Mis aficiones nunca me han hecho apartarme de gente. A lo sumo, me han hecho acercarme y conocer mejor a algunos. Pero nunca son un problema, igual que yo no dejaría de ser amigo de nadie porque le gustara el fútbol...

Mis familiares... Hay de todo. Mi hermano las comparte en cierta medida, aunque no está muy metido en el mundillo. Mi madre las ve como positivas, sobre todo las creativas o relacionadas con la lectura. Mi padre se las toma como algo infantil y se cachondea bastante. Tengo un surtido de opiniones :P

Universidad Pontificia de Salamanca

	No creo que deje de ser friki, aunque es posible hacerlo... La vida tendría que marearme demasiado, ¡y prefiero evitar seguir un camino que me transforme en alguien completamente opuesto!
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 22 de diciembre de 2011, 00:01
	Así, surgen los interrogantes de ¿cómo un fan se convierte en un friki?, o ¿cuál es la frontera entre friki y fan? supongo que a un fan, lo que le gusta simplemente le entretiene un rato, y a un friki le apasiona lo que le gusta y podria estar todo el dia con ello Quizás sean cosas difíciles de precisar, lo que sí podemos hacer es volver sobre nuestras huellas para ver qué camino nos llevó a cada uno para acabar en este foro sobre el frikismo. ¿Cómo empezaste a interesarte por esos temas que hemos venido llamando "temas frikis", como la literatura fantástica, la ciencia ficción, el manga, los juegos..?, ¿qué edad tenías?, ¿quién te acercó a ellas?, ¿qué tipo de cosas eran en concreto?... pues me acerco mi primo a los videojuegos, a los libros yo solo, al manga me acerco card captor sakura, a los juegos de rol los amigos... pero a los videojuegos creo que era a lo que mas pequeñita empece, con 6 o 7 años ¿Y cómo llegaste a aficionarte a ese tipo de cosas?, ¿fue de manera progresiva?, ¿o fue de repente, por ejemplo a raíz de leer un libro o ver una peli?... fue como todo lo que te puede llegar a gustar o a no gustar en la vida, empezar, si te gusta mas, si no pues que le den xD ¿Recuerdas cuándo fue la primera vez que tú mism@ te consideraste friki, o que dijiste "soy un friki"?... creo que cuando aprendi a crear mis propios cd's de musica y todo el mundo se sorprendia, en esa epoca parecia casi tecnologia extraterrestre ¿Qué pasó en los años sucesivos?, ¿te aficionaste a más materias, a menos?, ¿te uniste a alguna asociación o club?... a mas cosas, pero siempre a mi aire y por libre ¿Alguna vez tus aficiones te han hecho apartarte de otras personas o que otras personas se aparten de ti, como por ejemplo compañeros de instituto o de la universidad, o del trabajo, o del barrio?. Y al contrario, ¿han hecho tus aficiones que te acerques a otras personas que las comparten?, ¿si no existieran esas personas con las que compartir tus aficiones, crees que seguirías siendo friki?... que yo sepa mas bien acercarse, y si, seguramente habria descubierto yo misma esas cosas, quiza mas tarde, pero las habria descubierto ¿Qué opinan tus familiares más cercanos de tus aficiones?, ¿las conocen? ¿algunos de ellos las comparten?... los padres eran de quejarse de que leia o jugaba durante horas, las mismas horas que ellos tenian el culo en el sofa xD Y en el futuro ¿crees que seguirás siendo siempre aficionad@ a estas cosas o crees que con el tiempo cambiarás de aficiones?, es decir ¿se deja de ser friki alguna vez? no creo que deje de ser, pero seguramente no podre serlo tanto cuando las obligaciones o la familia reclamen mas tiempo
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 19 de diciembre de 2011, 17:11
	¡Wooooooo! ¡Modo Hipnosis ON! XDDDD Lo de llamar al friki "fan de carrera" me parece muy apropiado XDDDDDD

Universidad Pontificia de Salamanca

Siempre, siempre me han atraído esas cosas. Si alguien me dejaba una de la revistas de "historietas" que había a principios de los 80, yo iba directo a cualquiera que tuviera robots, o espadas o superhéroes o cosas así. Si alguien no sabía jugar a un juego de mesa, ahí estaba yo para leerme las reglas como un vampirito preadolescente que ha descubierto a qué sabe la sangre....

Pero claro, siempre hay un punto de no retorno... Calculo que tendría yo unos 11 años cuando un primo mayor mío me pilló leyendo unos comics de "Superman" y "Batman" que me había traído mi tío de Madrid (buenooooooooooo...) y me dijo "anda, déjate de chorradas y léete esto, que es lo bueno". En la mano tenía "El Señor de los Anillos", la edición rosa del Círculo de Lectores XD

No me lo podía quitar de la cabeza... pero bueno, seguí a lo mío... seguía siendo un forofo de los juegos de mesa, me chiflaban, pero pensaba que era lo normal. "Imperio Cobra", "Hotel", "Bancarrota", "Camino de la Vida", "La Mansión de los Fantasmas", juegos de MB o CEFA, era todo lo que teníamos... pero jugabamos mucho.

También íbamos mucho al cine. Fui al estreno de cosas como "ET", "Los Goonies", "Superman I", "Willow", "Indiana Jones", "El Retorno del Jedi", etc, etc. La fantasía, la imaginación, las aventuras... todo inundaba mi cabecita de 11-12 años...

Y un día, llegó a casa la revista del Círculo de Lectores. Y estaba el primer volumen de "Crónicas de la Dragonlance". Me llamó la atención, lo compré y... ¡tachán! ya había metido el pie hasta el muslo. Esa trilogía que absorbió. Devoré los tres volúmenes (con angustiosa espera, porque no llegaban más que uno al trimestre). Al terminar, comprobé que había libros similares en algunas librerías de mi ciudad... y en la biblioteca... mmmmmm... el pie hasta la cintura...

Se lo comenté a mi mejor amigo del cole. Claro, que él tenía hermanos mayores, y yo no:

- "Tío, me he leído las "Crónicas de la Dragonlance". ¡Son chulísimas!"
- "Bah, mi hermano dice que eso es una chorrada. Que lo único bueno es "El Señor de los Anillos"

Me estaba empezando a cansar del señor de los anillos ese... al fin, dos años después, pude poner las manos sobre él, y leerlo.

Indescriptible. "Sí que era bueno, sí...", pensé para mis adentros, pero estaba claro. Mi largo viaje hacia el frikismo había encontrado una meta volante... pero aún faltaba una cosa...

Desde ahí, yo miraba y leía todo lo que podía sobre fantasía. Aparecieron los librojuegos tipo "Elige tu propia aventura", y me fascinaron. Los buenos, los que había que tirar dados y todo. En ellos, en las páginas finales, hablaban de "D&D" y de un señor llamado Steve Jackson y de juegos de rol. En mi pequeña ciudad me echaron de varias jugueterías por preguntar por ellos:

- "¿Un juego de qué, hijo?"
- "De rol... no sé, son juegos sin tablero y..."
- "Anda, chaval, que no tengo tiempo. Vete a tomar por..."

No fue hasta los 18 que probé el rol. Tenía el bagaje "folklórico" suficiente ya que me había leído toda la sección de fantasía de la biblioteca de mi ciudad. Y fue como esperaba. No me satisfizo de manera especial, era uno de esos sueños que tenía y de pronto se cumple. La sensación fue: "Esto va a ser para toda mi vida... no pienso dejarlo nunca...". Fui consciente de que entraba en un mundo que ya no era del todo normal. Pero que me parecía fascinante. AHÍ ME DI CUENTA DE QUE ERA FRIKI.

Universidad Pontificia de Salamanca

El grupo de amigos que hice en esa época sigue siendo mi grupo de amigos actual. En esa época, encima, llegaron las grandes aventuras gráficas para ordenador, el WarCraft II, el Magic... llegaron las grandes colecciones de comic como "La Espada de Cristal", "El Hombre de Java", "Rork", "La búsqueda del Pájaro del Tiempo", "Los Compañeros del Crepúsculo", "El Incal", "Leyendas de los Pueblos Olvidados"... vaya un caldo de cultivo...

Los juegos de mesa habían quedado apartados por los de rol y por el Magic. Además, en España nunca pasaron de ser para niños. No sería hasta el 2002, cuando mi empresa me destino a trabajar a EEUU, que tuve de nuevo contacto con ellos. A pesar del tiempo transcurrido, una pulsión en mi interior me dijo que acababa de descubrir un nuevo hito en mi vida... desde entonces, los juegos de mesa volvieron a mi vida, desplazando al rol. Ahora tengo más de 100 en casa.

Mis aficiones me han hecho conocer a más personas que alejarlas. De hecho, quizá por mi manera de ser, no creo que nadie se haya apartado de mí por ese motivo. Y sin embargo, sí he atraído a otras personas (mira, entre ellas a mi actual pareja XD). Si no existieran esas personas, creo que seguiría siendo friki. Pero es que ya soy muy mayor, he tenido tiempo de formar un grupo de amigos muy afines. Estoy seguro de que ha habido una selección inconsciente a lo largo de estos años de mis amigos. Me he quedado más cerca de los frikis.

Mis familiares están ya totalmente acostumbrados. De hecho, lo ven como una forma de ocio muy entretenida, y para nada consideran que sea "infantil" o "inmaduro". De hecho, uno de mis hermanos sigue mis pasos de cerca XD

Colofón: Tengo casi 40 años, así que creo que puedo afirmar, con cierto conocimiento de causa, que: Seguiré siendo friki toda mi vida. Y lo diré siempre con orgullo y con la cabeza bien alta.

Eris Panel Online Última edición: domingo, 18 de diciembre de 2011, 02:29

Uy, parezco vidente, justo toqué el tema en el diario anterior sin ver este xDD pero bueno, me explayaré más en mi experiencia personal.

Hay cosas que comúnmente se clasifican como frikis y con las que yo traté desde bastante pequeña, evidentemente sin ninguna noción de serlo (y por tanto como dije, no lo era). Lo más antiguo que recuerdo es mi padre leyéndome de pequeña La historia interminable antes de irme a dormir (eso es una lectura de cabecera y no los cuentos), pero también fue mi padre quien quiso comprar un día cuando estábamos en una librería la trilogía de El señor de los anillos y que me recomendó leerla. Desde pequeña por tanto ya me interesaba por la lectura y especialmente por la fantasía. Cuando estaba en primaria me leía también cosas como Drácula de Bram Stoker, y otros clásicos de aventuras, ciencia ficción y demás. También me dio por escribir cosillas: recuerdo especialmente una historia futurista donde lo que me llamaba era escribir sobre esas tecnologías inventadas. Supongo que para ello más que en libros (porque libros de ci-fi todavía no leía casi) me basé en el cine, al que iba también muchas veces... muchas más que ahora, cosa de una vez a la semana. De hecho muy prontito empecé a ir sola con lo cual el tipo del cine se quedaba flipando, y hasta a veces me invitaba a sesiones gratis. Una cosa que posiblemente marcó que dedicase tanto tiempo a leer y escribir fue el hecho de que mis padres no quisieron que hubiese televisión en casa. Así que los de mi clase me miraron siempre con ojos raros y yo no entendía sus conversaciones sobre programas y series xD, la verdad es que hubo poca comunicación entre ellos y yo al margen de las clases hasta lo menos primero de la ESO, cuando encontré una chica nueva con la que además de entenderme bien podía hablar de este tipo de cosas e incluso intentamos escribir una novela juntas.

Universidad Pontificia de Salamanca

	Bueno, luego la relación se fue enfriando, pero en 3 y 4º de la ESO me pasó lo mismo con otra de mi clase, y las dos nos intercambiábamos libros de fantasía: Harry Potter, Ciclo de la puerta de la muerte, Dragonlance, La espada de la verdad, La rosa del profeta, Crónicas de Belgarath... por aquel entonces ya eso de leer mucho era inusual pero no nos miraban tan raro, además ella era bastante popular así que de pronto me miraban con buenos ojos xDD; incluso les pasaba a ella y a algunas más lo que yo escribía, ya orientado a la fantasía. También llegó a clase un chico nuevo que era bastante friki, supongo que él consciente de serlo. Le gustaba dibujar, y se le consideraba el rarito porque además iba con pintas (pelo largo y tal). En cuarto de la ESO él ya tenía su "grupito" diferente y simpatizantes en clase, incluso una de las chicas que estaba en mi clase de toda la vida trajo un día el libro de rol de Vampiro Mascarada y fue la primera vez que tomé contacto con un juego de rol, aunque por aquel entonces lo que me interesaba eran más las imágenes que el sistema en sí mismo. Paralelamente en casa empecé a entrar en internet a partir de primero de la ESO. Desde hacía muchos años había tenido ordenador en mi cuarto, y de hecho mi prima francesa (que me saca como 20 años pero que trabaja de teleco) me regaló varios videojuegos y fue la que me inició en ese mundillo, así como mi tío, su padre (que ese ya me saca ni se sabe cuántos). Me podía tirar millones de horas seguidas jugando a cosas como el Faraón, Riven, Baldurs Gate, etc xDD nunca he tenido mucha medida con lo que me gusta. El caso es que internet era diferente, suponía un cierto contacto social, de hecho me empecé a enganchar porque así hablaba con la amiga esta en un chat cutre por ahí. De ahí, me metí en otros chats y empecé a hablar con más gente. Además era una forma de relacionarse con muchas personas y no con los de mi clase, que me tenían bastante encasillada como la empollona que se dedica a leer, que es tímida y demás. Aunque lo pareciese, tenía mucho genio y muchas inquietudes que no forman parte de ese encasillamiento, así que me sentó bien el soplo de aire fresco. Entré en unos chats de Terra: el de Tolkien como Yavanna, y en el de Camelot inventándome personajes de fantasía para rolear con ellos en el canal. De ahí saqué muchos de los amigos que todavía hoy tengo y a los que ya veo en persona. Fui a bastantes quedadas, les conocí, del chat pasamos a grupos de MSN, hubo movidas y algunos nos enemistamos, otros mantuvimos la amistad, en fin, ese tipo de cosas. Empecé a escuchar metal, a jugar a rol, a estar todo el día enganchada a cosas frikis xD, a registrarme en varios foros de rol, música, libros, etc. Yo creo que ya a partir de ahí, y aunque luego añadiese otro tipo de aficiones como el manga ya muy tardíamente, ya sí me consideraba como friki si no con esa palabra, sí como definición. Es curioso porque mis padres, que siempre fomentaron este tipo de cosas como los libros de fantasía (internet sin embargo fue siempre un tema espinoso, mi madre estaba todo el día capándomelo para que no me pasase del tiempo y había broncas todo el rato, también por lo de quedar con desconocidos porque aunque yo no quedaba con cualquiera y era bastante prudente, los padres... ya se sabe), a una cierta edad ya empezaron a pensar que iba siendo hora de que me dedicase a leer otras cosas, que ya estaba bien de leer fantasía y que evolucionase. Pero siempre me dejaron hacer lo que quisiera en ese sentido así que yo seguí con mi frikismo xD. De hecho incluso flirteé un poco con lo gótico, y a mi madre le gustaba (lo típico es que te digan que con eso no sales de casa y demás xD). En fin, no se deja de ser friki nunca. Simplemente se evoluciona. Sin ir más lejos yo ahora no me tragaría todos los libros de fantasía épica que me tragaba con quince años, porque al ser la novedad tenía más aguante. Pero ahora que conozco el mundillo solo me decanto por las cosas que parece que van a ser de calidad

Universidad Pontificia de Salamanca

	(CdHyF por ejemplo) y la verdad es que la temática ya la tengo bastante agotada salvo si se presentan cosas como he dicho muy bien escritas y originales. Tampoco escucho la misma música, aunque sigo escuchando principalmente metal, pero hay canciones que ahora, sin disgustarme, he dejado de lado en favor de otras que me gustan más. Quizás con 15 años también me hubiesen gustado, seguro además, pero uno tiene que seguir un camino de complejidad ascendente por lo general xD y a lo mejor primero entender el heavy y el power para luego poder meterte con el prog y el gothic. También me negué a ver anime o leer manga porque estaba de moda entre los frikis y al final con los años acabé por rendirme a la evidencia y viciarme bastante. Pero es algo que no por tener 50 años me dejará de gustar, pero a lo mejor por haber leído o visto tantos, no me gustará cualquiera sino solo ciertos... y además la temática adolescente hormonada me cansa ahora que ya tengo 24 años, prefiero protagonistas más maduros. Pero la imaginación y la fantasía no me dejará de gustar nunca, ni tampoco jugar, leer o hacer cosas alternativas. Así que no, no se deja de ser friki ^^

II Foro: De profesión, friki

II Foro: De profesión, friki

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - lunes, 19 de septiembre de 2011, 10:37

Seguimos con la gran pregunta: ¿**un friki nace o se hace**?, sea como sea, todos hemos dado ciertos pasos desde nuestras primeras aficiones de la infancia hasta las que tenemos en la actualidad, y eso es lo que quiero seguir explorando, esta vez a un nivel más general, pues vuestra experiencia personal ya viene reflejada en los diarios:

Por lo que vosotros sabéis y opináis, ¿cómo entra uno en el fandom?, ¿cuál suele ser el primer contacto?, ¿a qué edad?, ¿puede ser friki un niño de 5 años?, ¿de 12?...

¿Qué es lo que más engancha a la hora de convertirse uno en un friki?, ¿el ocio?, ¿la amistad?, ¿la existencia de asociaciones?, ¿la estética?, ¿los mensajes incluidos en los libros, películas, etc...?

¿Ser friki es una decisión solitaria?, es decir, ¿alguien puede llegar a ser un friki sin tener en ningún momento a nadie con quien compartir las aficiones?...

¿En este proceso, hasta qué punto es importante el hecho de utilizar un nick?

¿Cambian las cosas una vez que uno se considera a sí mismo friki?, ¿y antes de popularizarse esa palabra?, ¿eran las cosas diferentes?, ¿influye en algo el hecho de que hoy en día existan camisetas, chapas etc., que proclamen "soy friki", "be friki", o mensajes similares?...

¿Qué suele ocurrir una vez que uno se empieza a considerar friki?, ¿frecuenta más los lugares (físicos o virtuales) dedicados al fandom?, ¿se hace miembro de más asociaciones?, ¿acude a más eventos?, ¿se relaciona con más/menos gente?...

Y por último ¿**se deja de ser friki alguna vez**?

Re: II Foro: De profesión, friki

de Eris Panel Online - domingo, 18 de diciembre de 2011, 03:42

Universidad Pontificia de Salamanca

Los frikis se suelen definir en la adolescencia. Uno puede y es muy probable que apunte maneras desde más pequeño, pero es en estos momentos cuando vas reafirmando tus gustos personales, más allá de lo que ves de otros o te han educado. Es la edad de la rebeldía y aquí se ve hasta qué punto lo eres, si quieres romper con lo que todos hacen, hasta qué punto tienes inquietudes, descubres cosas nuevas, en qué te apetece pasar tu tiempo que ahora consideras más como tuyo... y todo eso. También seguro que hay frikis que nacen más tarde por lo que sea, pero supongo que no más allá de la veintena... porque si durante tantos años no has descubierto lo que te gusta no creo que inventes la penincilina con más edad xD.

No sé muy bien si entrar en contacto con el mundo friki es intencional o casual, un poco de las dos cosas supongo. En mi caso tenía claro que me gustaba la fantasía, que era imaginativa, creativa, pero eso no basta, hay que "formarse" en todo el mundo friki, saber que existe, tomar contacto... y eso se consigue porque te han lanzado algún anzuelo y tú lo coges y tiras para saber qué hay más allá. Puede ser rebuscando por internet, puede ser por amigos, o algún cartel, o una asociación, evento, o... en fin, pero uno por sí mismo probablemente (o al menos antes) no tenía la genial idea de 0 de por ejemplo ponerse a leer manga si nadie le ha explicado lo que es y le ha alentado a ello, o porque le entra la curiosidad al verlo en su entorno.

Lo que más engancha es sin duda que resulta divertido y atractivo. Que te lo pasas mejor dedicando tu ocio a ese tipo de cosas que yendo a jugar al fútbol o mirando tiendas de ropa. No sé.
La amistad surge como efecto colateral, pero como todos hemos dicho ya por aquí... encontrar frikis con los que compartir aficiones a veces es una búsqueda bastante árida, lo cual implica que primero lo haces por ti mismo y luego claro, por los demás, ya que somos animales sociales al fin y al cabo :P

Sobre la palabra "friki"... la verdad es que no soy muy consciente de cuándo me enteré de que existía y la empecé a usar. Sé que había gente que estaba muy en contra de ella porque la tomaba como un insulto, pero a mí siempre me pareció una distinción y un reconocimiento a lo diferente, pese a que signifique monstruo en inglés. En realidad me hace gracia que les "demos miedo" xD; uno mismo sabe que lo que está haciendo está bien y que ellos se lo pierden, así que que lo miren con los ojos que quieran. Supongo que este mismo razonamiento seguirán aquellos que han creado las chapitas de Be friki o el día del orgullo friki :P

Supongo que considerarse friki (es decir, tener una palabra para definir ciertas actitudes) ayuda y condiciona al mismo tiempo para ir moviéndose por el mundillo. Conoces personas que te abren más campos frikis y simpatizas más con ello por el mero hecho de formar parte del frikismo. Adoptas las buenas ideas como la de frecuentar clubs de rol, o ludotecas, a eventos, etc.

Y no, no se deja de ser friki, solo se evoluciona. Esta evolución puede conllevar o no una disminución de las actividades frikis... además no se tiene el mismo tiempo libre ni la misma visión de la vida con 19 años que con 45, como decía puede que con 45 los mangas de adolescentes ya te queden un poco pequeños, pero en cambio puede que sigas jugando a videojuegos y te encante el rol. Ya iré viendo eso cuando me toque :P

Re: II Foro: De profesión, friki

de Katoren Panel Online - lunes, 19 de diciembre de 2011, 17:02

Universidad Pontificia de Salamanca

Eris, no contestes tan deprisa, que luego sólo me queda decir que estoy de acuerdo en todo lo dicho XDDDDDDDD

El friki se hace. En efecto, puede que apuntes ya maneras desde pequeñito, pero en general, un día alguien te enseña un libro, o un juego o cualquier material fandom, y descubres que te gusta mucho. Suele ser en la adolescencia, que es cuando más formas tus gustos y aficiones. Los que llevaban el friki dentro en ese momento, se sienten liberados al darse cuenta de que hay gente como ellos. Es como si eres mutante y llama un día a tu puerta Charles Xavier XDDDDDDDDD

Lo que más engancha es difícil de decir. Porque no te engancha nada, son tus gustos. El hecho de que haya más gente con quien compartirlos es de mucha ayuda. Si te ves muy solo, quizá busques una asociación, o te hagas una con tus amigos. No hay mensajes especiales en películas o libros frikis. Son los mismos que casi todos los libros y películas muggles. El triunfo del bien, el valor de la amistad, el amor siempre triunfa... Solo que a los frikis nos gusta más si nos lo cuentan con dragones, muertos vivientes y robots...

Sí, se puede ser un friki solitario. Pero es triste, y son, todo hay que decirlo, esos frikis que se usan (en muchos casos) para hacer los chistes y crear los tópicos. Un ratón de biblioteca, un cinéfilo empedernido, un jugador de MMORPG que esté perdiendo contacto con el mundo real... Pero es raro, no sé... ahora, con Internet, es prácticamente imposible. Además, ya hemos comentado que una "característica" del mundillo es hablar, comentar, destrozar, demostrar quién sabe más XD

Los nicks no me gustan. Es como que la gente tiene miedo a que descubran quién eres. Se puede ser friki perfectamente sin necesidad de emplear nicks. Entiendo que para ciertas páginas web/foros/etc. molen y sean quasi obligatorios, pero no dejan de darme mala espina.

Cuando te consideras friki, algo sí cambias. Una especie de orgullo, no sé. De pronto, no te da cosa hacer lo que llevas haciendo toda la vida. Vas a encuentros, salones del manga, quedadas... Las cosas son muy parecidas antes y después del invento de la palabra "friki", las chapas y camisetas que hay ahora no son nada más que otro símbolo del fandom. Eres igual de friki por llevar una de esas que una de Naruto o de StarWars...

Indudablemente, cuando pasas a considerarte friki comienzas a frecuentar sitios frikis. Lees páginas especializadas por Internet, vas a tiendas, acudes a más eventos... es un paso importante. Es como salir del armario para un gay. Eres igual, pero de algún modo lo has aceptado.

La respuesta a la última pregunta es clara: No. Con los años, puede que cambies de gustos, pero todos están en el fandom. Cambiar tanto como para abandonar todos los campos del fandom sería algo muy radical. Si lo aplicamos a los muggles, es como si un fanático de la pintura, de mayor, deja de ir a museos...

Re: II Foro: De profesión, friki

de Eris Panel Online - domingo, 1 de enero de 2012, 16:04

Me estaba vengando por estas últimas semanas de llegar la última... :P y ahora me voy unas semanas a París, me despisto y ya seguro que habréis dicho todo xDDD ^^

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: II Foro: De profesión, friki

de Tika Panel Online - jueves, 22 de diciembre de 2011, 00:05

Por lo que vosotros sabéis y opináis, ¿cómo entra uno en el fandom?, ¿cuál suele ser el primer contacto?, ¿a qué edad?, ¿puede ser friki un niño de 5 años?, ¿de 12?... supongo que entra por si mismo o por los amigos, ambas opciones valen, respecto a la edad, un niño de 5 años peude ser todo lo friki que quiera, por que es lo habitual, que juegue a juegos, que coleccione cromos, que lea comics o libros acordes a su edad... la diferencia esta en que el friki adulto continua disfrutando de esas cosas aunque mas adaptadas a una edad mas madura(o no xD)

¿Qué es lo que más engancha a la hora de convertirse uno en un friki?, ¿el ocio?, ¿la amistad?, ¿la existencia de asociaciones?, ¿la estética?, ¿los mensajes incluidos en los libros, películas, etc...?
la diversion que te aporta, pero si hay que quedarse con algo de lo mencionado, con los mensajes y valores que te aportan

¿Ser friki es una decisión solitaria?, es decir, ¿alguien puede llegar a ser un friki sin tener en ningún momento a nadie con quien compartir las aficiones?... perfectamente, hay muchas cosas que se pueden hacer solo y no requieren de nadie mas, aunque casi siempre es mas divertido si peudes compartirlo con alguien

¿En este proceso, hasta qué punto es importante el hecho de utilizar un nick? no creo que sea especialmente importante, pero seguramente la mayoria tendra un nick auque sea para registrarse en paginas, poner nombre de personaje en un juego, crear un perfil.... siempre queda mas molón algo en plan "Arthas" que no algo en plan "Manolo" xD

¿Cambian las cosas una vez que uno se considera a sí mismo friki?, ¿y antes de popularizarse esa palabra?, ¿eran las cosas diferentes?, ¿influye en algo el hecho de que hoy en día existan camisetas, chapas etc., que proclamen "soy friki", "be friki", o mensajes similares?...
no cambia nada realmente, como mucho cambia la persona que pasa de gustarle mucho algo, a manifestar que le gusta y sentirse orgulloso de ello, pero no es para nada un requisito indispensable para ser friki

¿Qué suele ocurrir una vez que uno se empieza a considerar friki?, ¿frecuenta más los lugares (físicos o virtuales) dedicados al fandom?, ¿se hace miembro de más asociaciones?, ¿acude a más eventos?, ¿se relaciona con más/menos gente?... depende de a lo que se aficione, quiza simplemente compra cosas frikis, o se apunta a cualqueir feria o expo sobre los temas que le gustan, por lo general es un termino medio

Y por último ¿se deja de ser friki alguna vez?
supongo que es facil dejar se der friki si uno tiene que sacar adelante un trabajom, una hipoteca y una familia, pero siempre quedara un lado friki latente

Re: II Foro: De profesión, friki

de Horologist Panel Online - sábado, 24 de diciembre de 2011, 16:55

Yo es que ya he respondido a gran parte de todo esto en el otro foro. Yo empecé a jugar a "videojuegos en vivo" con 7 años. Puede que se pueda hacer más temprano,

Universidad Pontificia de Salamanca

pero no lo concibo. Normalmente uno se asienta a los 12.

Lo que engancha es la profundidad y proyección que propone el Ocio Friki. Siempre queda algo por hacer, o un número de cómic que comprar. Hasta las novelas frikis suelen ser Sagas. A mayores, los que lo practican lo suelen encontrar más divertido.

En cuanto a la soledad del friki, yo creo que si se toma la decisión durante la adolescencia, lo es. Pero en entornos más adultos, suele ser por presión grupal. El ejemplo claro son las novias y novios que vienen "A ver", o el que mejor conozco, Otakus a quienes no les queda nadie con quien hablar cuando empieza la partida. Yo he conocido con 20 años un tipo que tenía todos los manuales de D&D y nunca había jugado con nadie. Están también los de "Elige tu propia aventura"... Se podría decir que uno puede seguir leyendo novelas de ciencia ficción o fantasía toda la vida y sería friki, pero si tengo que hacer de abogado del diablo sin contradecirme mucho, el "aficionado a lo friki" lo suele ser también a "Comentar lo friki" xD.

Lo del nick no es nada importante.

Esas camisetas y chapas Quieren cambiar las cosas. Pero para mí solo valen como una reivindicación de la legitimidad de un gusto, no promulgan una comunidad unida por rasgos éticos o ideología holística común.

Una vez que uno se empieza a considerar "friki" es que ya había ido a tiendas, lugares físicos o virtuales, se había planteado unirse a una asociación, había acudido a algún evento, y a lo mejor conocía gente del rollo. No creo que uno actúe en base a considerarse o no friki, sino en base a una clase de gustos más inmediatos. Quiero un libro, quiero comprarlo, ¿Dónde puedo? Quiero hacer algo especial, hay un evento Voy, ¿No?

etc...

Si te dejan de gustar las cosas frikis, sí. O si te siguen gustando pero ya no eres ni consciente de ello porque no les dedicas tiempo.

Re: II Foro: De profesión, friki

de Kramer Panel Online - lunes, 26 de diciembre de 2011, 12:12

Yo creo que, como con muchas otras cosas, tanto se nace como se hace. Por un lado, tienes que tener cierta predisposición; por otro lado, todo, desde el ambiente en tu casa cuando eres un crío chico hasta casualidades y detalles en tu adolescencia, todo te puede conducir a ser o no un friki...

Creo que el punto clave está justo ahí, en la adolescencia, cuando uno define sus gustos y personalidad. Aunque ya se pueden apuntar maneras mucho antes, claro. Lo más decisivo son las amistades, aunque también puede uno convertirse en un friki sin tener gente a su alrededor con quien compartirlo. Las formas de entrar son muchas, desde libros o videojuegos hasta el colega que te anima a probar a jugar al rol. Cada friki tiene su propia historia.

Lo del nick... Creo que es tipico en internet, donde a pocos les gusta dar su nombre real libremente, sea en un ambiente friki o a la hora de registrarse en una web cualquiera. Es un "escudo" que uno lleva y que baja cuando ya conoce más intimamente al internauta con el que trata.

Universidad Pontificia de Salamanca

Las cosas no cambian especialmente por reconocer o no que se es friki; al menos para mí, simplemente la cosa es que llega un punto en que las cosas han cambiado tanto que sabes que lo eres. En cuanto a proclamarlo, es solo porque ahora se puede, y asi puedes encontrar a gente que opina igual... O simplemente fardar y llamar la atencion, que hay gente para todo :P

DÉCIMOTERCERA SEMANA: RECAPITULAMOS, EL POR QUÉ DEL FANDOM

RECAPITULAMOS: Y 2º EL PORQUÉ DEL FANDOM

Décimotercera semana: 24 de diciembre- 30 de diciembre

¡Venga, panelistas!

Ya sé que estamos en unas fechas muy frenéticas, pero necesito que hagáis un último esfuerzo, ¡Por favor, dadme vuestra opinión de estos últimos temitas! ¡Muchísimas gracias!

I Diario: 3 parámetros
I Foro: A vueltas con las 3 claves
Los mejores panelistas
Segundos premios
II Diario: ¿Algo que añadir?

I Diario: 3 parámetros

¡Venga, panelistas!

Ya sé que estamos en unas fechas muy frenéticas, pero necesito que hagáis un último esfuerzo, ya que tengo una pregunta muy importante para ir cerrando el panel ¡Por favor, dadme vuestra opinión! ¡**Muchísimas gracias**!

Me gustaría presentaros tres parámetros relativos al porqué de ser o sentirse friki que estoy manejando en mi trabajo:

1. Uno es la diversión y la evasión. Pasarlo bien y estar entretenido.

2. El segundo es la unión, el hecho de estar junto con amigos que sean frikis también y compartir algo, una afición, charlas y conversaciones, un nombre... en resumen, pertenecer a un grupo y tener contacto humano.

3. El tercero es la inconformidad hacia lo convencional, lo establecido: es decir, la curiosidad o las ganas de buscar cosas que se salgan de lo corriente, las aficiones corrientes o la forma de vida corrientede nuestro tiempo, porque lo corriente no es plenamente satisfactorio.

Universidad Pontificia de Salamanca

Mi pregunta sería si tú también ves presentes estos tres parámetros o si falta/sobra alguno en el hecho de ser o sentirse friki.

¿Te sientes identificado con estos motivos?, ¿cuál de ellos sería el más importante y cuál el más accesorio (si es que piensas que no son igual de importantes) en tu caso particular?

Muchísimas gracias por vuestra opinión, no sabéis lo mucho que me estáis ayudando!!

Ah! y que no se me olvide: **FELIZ NAVIDAD**!!!!

	Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 30 de diciembre de 2011, 20:54
	En lo que a mí respecta, me siento bastante identificada con los tres parámetros. Un poco más con el segundo, porque soy una persona eminentemente social, y nada me gusta más que estar con gente con la que pueda hablar y pasar buenos ratos sin necesidad de poco más que nuestra mutua compañía, y un poco menos con el tercero, en el sentido de que las cosas que me gustan, me gustan independientemente de que sean poco o muy conocidas, de que las comparta con mucha gente o con casi ninguna. Lo que ocurre es que, por algún extraño motivo, parece ser que lo que me suele gustar no es lo bastante mainstream, pero no lo busco así a propósito, simplemente pasa. Soy de las que si de repente mañana todo lo friki se pusiera de moda, estarían más contentas por el poder acceder a todo lo que me gusta sin andar rebuscando en sitios especializados, que fastidiadas porque lo conozca o tenga cualquiera. Quizá también tenga que ver conque no me cuesta calar a la gente, y sé distinguir entre quienr ealmente comaprte una pasión conmigo y quien simplemente sigue una moda o finge interés por otros motivos. Por poner un ejemplo, hasta hace poco, sólo tenía un amigo (y porque es un señor mayor) que conociese la existencia de la saga de John Carter de Marte. Ahora que van a hacer una película, seguramente mucha gente descubrirá que Burroughs no sólo creó al personaje de Tarzán y empiecen a reeditar los libros. Espero ansiosa ese momento, porque me faltan unos cuantos digitalizados y así podré conseguirlos, ¡quizá hasta reediten la otra saga de Burroughs, la de la tierra hueca, que nunca he podido encontrarla! ¿qué más me da que ahora la gente hable de John Carter cuando antes no lo conocía nadie? ¡mejor para mí, así tendré más tema de conversación con más gente! ^^
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 29 de diciembre de 2011, 19:19
	Creo que más o menos se reúnen todos los parametros necesarios, aunque el tercero es el más representativo pero al mismo tiempo el menos necesario, pero no se puede renegar de él, es lo que diferencia un aficionado a algo y un friki de verdad, aunque igualmente se puede ser friki sin ese toque de extravagancia, pero será un friki muy discreto xD
	Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 28 de diciembre de 2011, 19:27
	Como he dado mi opinión en versión reflexiva y correcta en el foro, voy a sobrarme aquí, para que haya diferentes identidades mías que salgan a flote. 1. Con este punto, sigo estando de acuerdo, total, y absolutamente. De hecho, en esta faceta de mí, sería el único. 2. No me importa un carajo con quién jugar al rol, o con quier debatir y comentar las series/Libros/Películas/Comics que me gustan. No necesito su grupo, ni la comunidad que se autodenomina friki, ni me caen mejor por serlo. Hay personas con las que tengo más tema de conversación, y otras con las que tengo menos, pero incluso habiendo gente con la que comparto más cosas que con mi mejor

Universidad Pontificia de Salamanca

	amigo, hay veces que prefiero una rubia tonta que un friki monotemático. De hecho, no me gusta la idea de "Pertenecer" a nada, ni ser Fan(ático) de nada, no necesito una rama de gustos para perfilar mi identidad. Probablemente lo hagan, pero no me veo en la necesidad de reafirmarlo, abanderándolo y cubriendo así otros rasgos importantes de mi personalidad. 3. Sin duda me gusta reafirmar que todos los gustos son válidos, e incluso que algunos gustos considerados inválidos son más relevantes o interesantes que otros muy populares. No obstante, y en relación con el punto anterior, lo hago desde la obra y sus cualidades, o desde el juego y sus características, no desde mi identidad o la identidad de un colectivo. También odiaba que en el mundo siniestro se tuviera que defender la cultura, "por el hecho de ser underground". Las cosas poco conocidas o nada mainstream pueden ser de calidad, o pura basura (Desde mi perspectiva, y a veces, desde los borrosos criterios técnicos que somos capaces de concebir). Una cosa es respetar que puedan gustar, y otra defenderlas por el hecho de que resultado de que muchos opinan como tú, no son conocidas. Hay cosas corrientes muy satisfactorias, y hay cosas nada corrientes que no lo son en absoluto. Hay que ver la calidad y el significado en lo que uno hace o quiere hacer, no rechazar todo lo establecido por el simple hecho de que lo está. De hecho, tal y como están las cosas, excepto en España, ser mainstream es tope de underground. xDDD Porque muchos lo que buscan desesperadamente es realizar la fantasía Disney de que ellos también son especiales, aunque nadie se haya fijado en ellos. Y podría ser... Pero también, podría ser que no. No hay que perder el criterio y este sí que es un rasgo, al menos en MI forma de vivir este conglomerado de aficiones. Hay mucha basura en ellas, y hay cosas que nadie apreciará y son brillantes. Otras, excepcionales, si son descubiertas habitualmente deslumbrarán incluso a los menos conocedores (Maus, por ejemplo). Por mi parte entiendo como mío el deber de saber (independientemente de si lo veo/consumo/juego o no)qué es bueno, y qué me parece de baja calidad, independientemente de la afinidad previa que tenga con el género, el autor, o la temática.
	Drakia Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 13:59
	estoy muy de acuerdo con los 2 primeros pero menos con el tercero. Yo juego porque me gusta, porque me aporta cosas no como forma de protesta social.
	Kramer Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 12:17
	Pues si, estoy de acuerdo con esos tres motivos, y creo que son los que más sigo en este mundillo... El primero es quizá la clave. Creo que en ese todo friki (y casi todo ser humano) estará de acuerdo en cuanto a lo que al ocio respecta. Evadirse y pasarlo bien; sin eso, el asunto no funciona. Una afición que te amargue la existencia no es tal. La segunda es típica, aunque no todo friki coincidirá. Los hay poco sociables, más solitarios, que solo buscan un entretenimiento tranquilo que puedan disfrutar en su cuarto, con el ordenador o un libro curioso entre las manos. En cuanto a la tercera... Es parte, para mí, del concepto de frikismo, aunque no creo que todo el mundo lo vea igual. A veces, simplemente es lo que te gusta, y no se trata de estar disconforme con nada. Pero cuanto más friki se es, más se acerca

Universidad Pontificia de Salamanca

	uno a este punto.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 10:36
	1. De la Diversión y la Evasión: Por supuesto. Yo creo que es el parámetro más importante. No seríamos frikis si no lo consideráramos divertido XD. Como ya he(mos) comentado en los foros anteriores, nos divierte lo que hacemos (NOS APASIONA!), y ya hemos comentado de manera casi unánime que una de las características del fandom es que nos proporciona evasión, uso de imaginación. Vamos, que nos lo pasamos muy bien con nuestras frikadas, y que además te permiten olvidarte un poco del mundo... 2. De Pertenecer a un Grupo y Tener Contacto Humano: Bueno, para mí este parámetro es también importante. Pero no es tanto el sentirte "aceptado en un grupo" o "buscar contacto humano" (ya te comenté que eso del friki encerrado en su habitación es un tópico bastante exagerado), si no "buscar un grupo para divertirme más". No es buscar la aceptación social a través del grupo, ni nada así. Buscas amigos para compartir juegos y comentarios y frikadas... Soy un tipejo bastante social y no "necesito" de mis frikismos para sentirme en grupo y tener contacto humano. Vamos, que pertenezco a varios "grupos" muy diferentes entre sí, y uno de ellos es el de mis amigos frikis. Tengo más, y a algunos no se me ocurriría ponerles a jugar a algo friki, porque ellos no son frikis y la mera idea de ponerse delante de un tablero les parece infantil. Sin embargo, mi grupo de amigos más cercanos es el grupo friki. Ya no es que necesite la sensación de grupo o de contacto humano, es que son mis amigos desde hace mucho tiempo. Para mí, tener un grupo con quien compartir juegos de mesa, de rol, hablar de juegos de ordenador, MMORPG, de pelis frikis, de libros frikis... es importantísimo. Mucho más que los otros "grupos". Si estuviera solo, buscaría un grupo friki desesperadamente. Me da igual que no me hablen mis compañeros del trabajo, del coro, o de cualquier otro lado. Si no tuviera un grupo friki, sería el único que buscaría con urgencia. Los demás, ya irían llegando. El friki tiende a unirse con otros frikis. Es algo inevitable, y no creo que lo haga por la necesidad de sentirse perteneciente a un grupo, o por buscar desesperadamente el contacto humano. Lo hace porque muchas actividades frikis requieren de un grupo. El friki es un ser muy social cuando está entre frikis. El problema es (si lo hay, que sigo pensando que tampoco) con los no frikis, que no entienden ni de qué habla XDDDDDD 3. De la Inconformidad hacia lo Convencional: Este parámetro no me identifica en absoluto. Me gusta lo que me gusta, y es una lástima que sea algo tan poco popular (y en algunos casos, como los juegos de rol, impopular). Qué se le va a hacer. Pero siempre intento que la gente intente verlo como algo normal. Me gustaría mucho quitar al fandom esa etiqueta de "rarito". Bueno, en honor a la verdad diré que a todos nos mola hacernos un poco los especiales a veces, ¿no? XDDDDD Reconozco que a veces "me molo" cuando algún muggle se da cuenta de que hablo en serio al comentar algún juego o libro o peli y te dice entre risas eso de "joer macho, cómo te lo pasas...". Te entra una punzadita de orgullo, un "claro, es que tú no sabes divertirte, cómo molo, qué raro soy...". Pero enseguida añado el "bueno, pues a ver qué día te pasas, y pruebas..."

Universidad Pontificia de Salamanca

	Feliz Navidad!!!!!
	Komuro Panel Online Última edición: domingo, 25 de diciembre de 2011, 13:03
	Me gustaría presentaros tres parámetros relativos al porqué de ser o sentirse friki que estoy manejando en mi trabajo: **1. Uno es la diversión y la evasión. Pasarlo bien y estar entretenido.** **2. El segundo es la unión, el hecho de estar junto con amigos que sean frikis también y compartir algo, una afición, charlas y conversaciones, un nombre... en resumen, pertenecer a un grupo y tener contacto humano.** **3. El tercero es la inconformidad hacia lo convencional, lo establecido: es decir, la curiosidad o las ganas de buscar cosas que se salgan de lo corriente, las aficiones corrientes o la forma de vida corriente de nuestro tiempo, porque lo corriente no es plenamente satisfactorio.** Mi pregunta sería si tú también ves presentes estos tres parámetros o si falta/sobra alguno en el hecho de ser o sentirse friki. ¿Te sientes identificado con estos motivos?, ¿cuál de ellos sería el más importante y cuál el más accesorio (si es que piensas que no son igual de importantes) en tu caso particular? Estoy de acurdo con todas, incluso en el orden de importancia según están escritas. La primera es lo más importante para mi, si no te divierte no tiene sentido tener aficiones frikis, lo segundo el conocer gente con tus mismos gustos, yo soy un tío muy sociable, me encanta conocer gente en todos laos. El último quizá sea el que menos me importe, me gusta ser raro, he de admitirlo, pero tampoco es algo que busque a toda costa, ser normal de vez en cuando está bien jajajaja. Creo que falta una importante que seria el conocimiento. Yo he aprendido un montón de cosas con el mundo friki, y el conocimiento siempre es bueno.

I Foro: A vueltas con las 3 claves

I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - martes, 20 de septiembre de 2011, 13:13

Pues lo dicho, chic@s!

Necesito robaros un poco más de tiempo incluso en estas fechas tan entrañables... ¡Muchísimas gracias!

Seguimos debatiendo los tres parámetros relativos al porqué de ser o sentirse friki que estoy manejando en mi trabajo:

1. Uno es la diversión y la evasión. Pasarlo bien y estar entretenido.

2. El segundo es la unión, el hecho de estar junto con amigos que sean frikis también y compartir algo, una afición, charlas y conversaciones, un nombre... en resumen, pertenecer a un grupo y tener contacto humano.

3. El tercero es la inconformidad hacia lo convencional, lo establecido: es decir, la curiosidad o las ganas de buscar cosas que se salgan de lo corriente, las aficiones corrientes o la forma de vida corrientede nuestro tiempo, porque lo corriente no es plenamente satisfactorio.

Universidad Pontificia de Salamanca

Mi pregunta sería si vosotros también véis presentes estos tres parámetros o si falta/sobra alguno en el hecho de ser o sentirse friki.

¿Os sentís identificados con estos motivos?, ¿cuál de ellos sería el más importante y cuál el más accesorio?, ¿qué otras razones hay para ser o sentirse friki?...

Muchísimas gracias por vuestra opinión, no sabéis lo mucho que me estáis ayudando!!

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Katoren Panel Online - lunes, 26 de diciembre de 2011, 10:53

Para mí, el primer parámetro es fundamental, el segundo es un poco menos importante y el tercero no es importante para nada.

1. Está claro que somos frikis porque nos divierte. Si no, seríamos masoquistas XD.

El fandom es, simplemente, una forma de ocio y entretenimiento. Y todos necesitamos esa válvula de escape. Unos la encuentran en el fútbol, otros en macroconciertos, otros en salir a muerte todo el fin de semana. Los frikis en el fandom.

Y claro que nos proporciona evasión. Ya lo hemos comentado en otros foros. Es una se las claves de cualquier tipo de ocio. El frikismo no iba a ser menos.

2. Los frikis tienden a asociarse. Eso también lo hemos visto en otros foros.

Yo creo que es porque muchas actividades del fandom necesitan hacerse con más gente. Sólo eso. Buscando eso, los frikis se relacionan, asocian, etc... Es muy posible que de ese "club" salgan grandes amigos.

Pero el asociacionismo es una consecuencia del fandom, no creo que sea un motivo, al menos para mí. Yo no soy friki para poder pertenecer a un grupo, o tener contacto humano (que harto tengo XDD). Es al revés. Como soy friki, busco a frikis para poder charlar de temas de interés común, compartir un tablero o unas palomitas en el cine. Simplemente, es más divertido que hacerlo solo.

3. Eso no va conmigo. Intento por todos los medios posibles normalizar el fandom y que el público en general deje de considerarlo un puñado de aficiones infantiloides para adultos que se niegan a crecer.

Es cierto que un poco de "orgullo friki" no está mal. Yo creo que todos, en mayor o menor medida, nos molamos un poco cuando nos damos cuenta de lo sumamente muggles que son los muggles, sobre todo cuando un muggle se da cuenta de lo sumamente friki que eres XDDDDD

Pero, en mi caso, enseguida animo al muggle a que un día venga a jugarse algo.

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Kramer Panel Online - lunes, 26 de diciembre de 2011, 12:22

Yo estoy con Katoren: creo que el primero es esencial, mientras que los otros dos no tanto.

Universidad Pontificia de Salamanca

Lo de la diversión es clave: nadie tiene una afición donde no se evada de su vida cotidiana y se divierta. Una actividad que te traiga por el camino de la amargura... O eres muy masoquista, o la acabas abandonando.

Lo de socializar dependerá de cada cual. La mayoría de gente va a querer juntarse con otros que piensen igual, sea en el mundo friki o en cualquier otro ambiente, pero hay quien prefiere estar solo y no busca especialmente el contacto humano. Habrá hasta quien lo rehuya, seguramente :P

Y en cuanto a la inconformidad... Bueno. Creo que es habitual entre los frikis, el hecho de que aficiones más "mainstream" como el futbol, el botellón o ver Sálvame Deluxe no te llenen igual que al grueso de la población. Pero eso no significa que todo friki pase de todas las aficiones típicas o rehuya el modo de vida corriente de la sociedad. Eso ya es cosa personal. ¡Hay frikis de todos los tipos, tamaños y colores!

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Horologist Panel Online - lunes, 26 de diciembre de 2011, 16:26

En gran medida de acuerdo con Katoren

1. La diversión sí, la evasión solo en el buen sentido. Es decir, si hablamos de un viaje que te fuerza a olvidar la realidad y perder los pies en la tierra, en absoluto. La imaginación y el ensueño es algo muy real. Hago esta aclaración a pesar de que entiendo que no se está usando "Evasión" en este contexto porque quiero defender la diversión "Friki" del ataque general que sufre la imaginación, el sueño, y la creatividad no productiva en nuestros tiempos.

En cualquier caso sí. Es una afición, lo enriquecedora que resulta es vital.

2. Hay veces que amigos míos se han enfadado porque les he dicho que yo había quedado para jugar al rol, no para tomar copas, y que si vamos a tomar copas lo hacemos bien. Esto lo que refleja es que el hecho de que sean amigos en el desempeño de una actividad es un "Extra" yo puedo jugar al rol o comentar libros con desconocidos. Normalmente es menos divertido, pero quién sabe.

La amistad no es necesaria, pero suele surgir, y algunos la buscan. Muchos pertenecíamos a muchos grupos antes de hacer nada "friki" con "frikis". En mi asociación, los pretéritos mandamientos dicen "Somos un grupo de amigos que se reúnen para jugar al rol" Así que por ejemplo en la mía sí que forma una parte importante lo de sentirse parte de un grupo, pero conozco muchas en las que no es así.

3.Meh,Está bien puesto el tercero. Sin duda hay cierto gusto por lo especial, y en algún caso lo Underground, pero hay cosas muy corrientes que se hacen muy Frikis. Como la serie de dibujos de Mi pequeño Pony que han hecho ahora (4chan se ha vuelto loco con ella) o Chuck Norris: Nada más banal que un actor mediocre estadounidense convirtiéndose en un meme muy popular. La gente no está inconforme con su carrera, simplemente CREAN, alrededor de su imagen.

Este sería el que yo añadiría en el segundo puesto: Se requiere Creatividad e Imaginación para ser friki. Siempre, o casi siempre.

Universidad Pontificia de Salamanca

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Drakia Panel Online - martes, 27 de diciembre de 2011, 23:31

1. Yo lo hago para eso...para pasarlo bien y divertirme, cuando deje de ser divertido buscare algo que me divierta.

2. Tengo amigos dentro y fuera del mundillo fandom pero esta claro que las amistades se intentan también buscar y a menudo se esta mas a gusto con gente con aficiones afines a las tuyas así que es "normal" que el grupo de amigos de un friki sean frikis. Lo de asociarse es mas una necesidad de espacio y de identidad social, no hace falta estar asociado para tener ese contacto humano. Y hay frikis, los "ikikomoris" que ni siquiera tienen contacto humano, los que viven aislados en sus casas con sus video-juegos o sus figuritas pero siendo los marginados sea por falta de aptitudes sociales o porque en su entorno nunca ha tenido gente afín y ha terminado solo o sola en su mundillo sin renunciar a lo que le gusta aun a coste de su vida social. Son una excepción, si pero no los olvidemos porque hay muchos que viven sus aficiones en solitario....incluso los que montan maquetas de aviones en su casa o garaje, que suelen ser mas mayores pero estan dentro del entorno friki.

3. Esto no se que decirte....yo desde luego no voy a manifestacion del orgullo friki que ya se dijeron porque ya no siento la necesidad de sentirme aceptada por la sociedad demostrando que pertenezco a una tribu o a un estrato de la sociedad. Quizás ahora que estamos de "moda" pues los mas jovencitos sientan que siendo goticos o frikis o otakus o cualquier subtribu del entorno reivindican su derecho a protestar contra la sociedad como en su día lo fueron los punks o los hippies o lo que querías poner de ejemplo, para demostrar su identidad adolescente y sus inquietudes.

Ahora yo creo que se lleva mas lo extremo o bizarro o sensacionalista a la hora de buscar curiosidades fuera de lo corriente.

Es como eso de los deportes extremos, hace unos años si te tirabas de un puente eras un enfermo mental y ahora hacer puenting, arriesgar tu vida y ponerte al limite el cuerpo es "guay", la gente se aburre y se apunta a un bombardeo, unos tiran a hacer locuras para poder contar a sus amigos, otros son mas tranquilos y les da por leer o jugar a cosas o leer comics y comentar las vidas y milagros de los superheroes....claro que hay curiosidad pero no lo consideraria como una inconformidad social, si quisieramos vivir en el medievo nos hariamos Amish, no jugariamos partidas de rol...no se si me explico bien lo que quiero decir...sino preguntad....asi hay debate jejeje

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Cristina MARTÍNEZ GARCÍA - miércoles, 28 de diciembre de 2011, 10:46

¡Vale!

De todos modos creo que con el punto 3 no me he explicado bien... no digo que estéis "protestando", sino que simplemente las formas de ocio y de vida convencionales no os satisfacen.

Vosotros habéis dicho en alguna ocasión que, aunque claro que hay frikis que van de copas todos los findes, van al futbol y leen el Hola, o ven Salvame, o leen bestsellers... en realidad a vosotros y a muchos de vuestros conocidos esas cosas no

Universidad Pontificia de Salamanca

os van.

Me ha dado la impresión de que esa búsqueda, ese probar cosas nuevas... tiene algo que ver con que "lo normal" no es tan divertido para vosotros como para otras personas... Es decir, si leyendo los bestsellers del año lo pasáis bien ¿para qué encargar por internet Dance en inglés?, o si viendo Sálvame estáis entretenidos ¿para qué descargar e incluso encargaros de subtitular una serie japonesa?, ¿por qué comprar un caro equipo de ReV, o hacerlo uno mismo, si todos los fines de semana hay un partido?...

Y habláis de popularizar el fandom y normalizarlo, entonces ¿será que os gustaría que el resto de amigos dejaran a Dan Brown, Belén Esteban, Ronaldiño y Johnnie Walker para pasarlo mejor con vosotros y Asimov, Tolkien o Faidutti?

¿Qué os parece? ¿quitando el componente "protesta" me acerco más a la verdad?... bueno, decidme, pero no vale darme la razón como a los niños

Un abrazo!

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Katoren Panel Online - miércoles, 28 de diciembre de 2011, 13:02

En mi caso, lo que me gusta o me deja de gustar no tiene que ver con lo convencional o no que sea.

Por ejemplo, me lo paso pipa leyendo a Dan Brown. Son libros piscineros. Su único objetivo es entretenerme una semana. Y lo consiguen. Sin más. Claro que disfruto enormemente más leyendo a Tolkien o a Martin.

Pero en algún caso, algo de razón sí llevas. Digamos que los frikis, en general, hemos "superado" lo que se considera ocio "normal". Quizá por ese "probar cosas nuevas". Pero eso, que no es una "protesta". Es una superación, un "necesito algo más fuerte".

Se me ocurre: A mí me gustaba mucho jugar al mus. Toda la universidad la pasé jugando al mus. Día y noche. Ahora apenas juego, pero sólo porque he descubierto juegos mucho mejores que el mus. Supongo que a mucha gente el mus les parece lo más en juegos, Y NO NECESITA PROBAR NADA MÁS. Pero a mí se me iban los ojos detrás de cada tablero raro que veía...

Mmmmm, en esa misma línea, leo a Dan Brown sabiendo que no debo esperar de sus libros otra cosa más que emoción vulgar y suspense cutre. Pero eso es porque he leído cosas mejores. Hay muggles que leer "El Código DaVinci" les ha parecido una revelación divina XDDDDD

A mí sí me gustaría que mis amigos dejaran a Dan Brown, Belén Esteban, Ronaldiño y Johnnie Walker por Asimov, Tolkien o Faidutti. De hecho, ha pasado (la edad, qué mala es XDD). Pero no es algo determinante. Es que sobre gustos, no hay colores, y lo que uno considera el culmen del frikismo, a otro le parece una pérdida de tiempo. Un amigo mío MUY FRIKI es fan de "Águila Roja", que para mí es muy parecido a ser fan de "Sálvame". Claro, que él no entiende que yo pierda el tiempo jugando al "Lineage II".

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

Universidad Pontificia de Salamanca

de Horologist Panel Online - miércoles, 28 de diciembre de 2011, 20:06

A mí hay cosas muy normales que me parecen muy divertidas. También hay diferencia en el deseo o aspiración a la Erudición. Obviamente no es lo mismo ser un gran conocedor de Asimov, que de las mejores frases de Belén Esteban.

Yo conozco auténticos amantes de Dungeons and Dragons, Campeones de Trivial, y éxitos académicos, que se lo pasan pipa con "Mujeres, Hombres, y viceversa". Y la verdad, no quisiera que lo cambiasen por nada del mundo.

Otra cosa es que si son unos iletrados, no me gustan, o no me gustaría ser como ellos. Expresado en términos de White Wolf: Vampiro, el punto tres sería tener dos o más en Academicismo.

Y es que no estamos hablando de gustos, sino de virtud. Una cosa es conocer Haikus, y otra ser un aficionado a las frases de las puertas de baños públicos. Lo uno es cultivar la virtud, y lo otro es una diversión más o menos desarrollada.

Hay aficiones que cultivan la mente, y otras que no. La gente que es aficionada a una serie de actividades u obras que estimulan en gran o única medida la mente, suelen poner énfasis en el desarrollo de la misma.

Así que en mi opinión no es aprecio por una actividad más, o menos underground, sino más, o menos enriquecedora para la mente. No es cuestión de protesta, o de lo mainstream o común que sea, sino de lo que aporte.

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Tika Panel Online - jueves, 29 de diciembre de 2011, 19:20

Creo que más o menos se reunen todos los parámetros necesarios, aunque el tercero es el más representativo pero al mismo tiempo el menos necesario, pero no se puede renegar de él, es lo que diferencia un aficionado a algo y un friki de verdad, aunque igualmente se puede ser friki sin ese toque de extravagancia, pero será un friki muy discreto xD

Re: I Foro: A vueltas con las 3 claves

de Eris Panel Online - domingo, 1 de enero de 2012, 16:40

Llego tarde así que solo me queda decir que estoy muy de acuerdo con las tres conclusiones.
Para mí la primera es la más importante... uno hace cosas frikis porque es lo que más le apetece, le divierte y con lo que está cómodo. Lo segundo más importante (y también lo más característico) en mi caso es la inconformidad hacia lo convencional... es una forma de ser que te aleja de lo más típico y además te crea la sensación de distinción y de ser especial que es un poco adictiva :P Si todo el rebaño hiciese lo mismo sería un poco desalentador, pero creo que por las características mismas de nuestras actividades, más que improbable es imposible que eso ocurra a gran escala. Por último, la necesidad social que surge en cualquier actividad del ser humano, aunque la considero menos importante por el hecho de que no es lo que te mueve a serlo y que hay una parte muy importante del ocio friki que no requiere compañía.

Universidad Pontificia de Salamanca

II Diario: ¿Algo que añadir?

Bueno, panelistas, esto es casi casi el final, la semana que viene abriré un espacio para que os despidáis y os intercambiéis nombres y contactos si queréis.

Hasta entonces, sólo me queda por preguntaros si hay algo más que queráis decir ¿qué se nos queda en el tintero?, ¿qué más hay que decir del fandom o mundo friki en España?...

Animaos a aportar un último comentario como broche de oro, cualquier cosa que se os ocurra será de enorme utilidad para mí.

¡¡Un abrazzzo!!

	Birgitte Panel Online Última edición: viernes, 30 de diciembre de 2011, 21:14
	Creo que entre todos hemos hecho una semblanza bastante completa. Quizá falta entrar un poco en lo que serían los grupos de edad extremos, que tienden a dejarse fuera de este tipo de cosas, a pesar de que, atendiendo a las características de lo que hemos ido perfilando como el fenómeno friki, podrían encajar en él. Mi primer contacto con los cómics se produjo a través de mi abuelo, que ahora tiene 70 años, y sus amigos. Quizá esa gente no sean lo que se considera "friki" actualmente, y desde luego ni siquiera conocían esa palabra, pero viéndolos ahora desde mi experiencia, joder que si lo eran... Había un señor que, teniendo yo diez años, me mostró su colección de Conan. Los tenía todos, era una habitación no muy grande, pero llena de estanterías, a su vez llenas de cómics. Incluso me prestó unos cuantos para que yo los leyese, tirada en la alfombra, mientras él y mi abuelo hablaban. A mí que nadie me diga que no era un frikazo reconociendo a una igual. Incluso me regaló un cómic cuando nos fuimos. :D También había un sacerdote ya muy mayor que era un auténtico gusano de biblioteca, al que le caí en gracia porque aluciné con todos sus libros, y que le daba a mi madre cuando la veía revistas para mí, de todo tipo, cualquier cosa que fuera similar a un tebeo, sin cuidar si lo que caia en mis manos era un número recopilatorio de Los 4 Fantásticos o un Víbora con escenas eróticas, a pesar de que yo era aún una criaja. Toda esa gente puede que fuese ya mayor cuando se estrenó La Guerra de las Galaxias, pero se criaron leyendo tebeos de aventuras y novelitas pulp del Salvaje Oeste, y no siempre se consideraban "cosas de niños". Una de mis grandes ilusiones es poder regalarle a mi abuelo una de estas nuevas ediciones de El Guerrero del Antifaz o el Capitán Trueno, y estoy segura de que no lo recibiría con menos entusiasmo que un friki de 25 encontrando la caja edición de lujo de Juego de Tronos en Blue-Ray. :P
	Tika Panel Online Última edición: jueves, 29 de diciembre de 2011, 19:49
	Creo que poco más se puede decir del fandom, durante estas semanas creo que se han tocado todos los palos relacionados con el fandom y hemos indagado en cada uno de ellos.
	Horologist Panel Online Última edición: miércoles, 28 de diciembre de 2011, 19:48
	Es importante para mí que se refleje de alguna forma en el trabajo, que la concepción holística de "tribu urbana" por nombre, no puede aplicarse a una subcultura de rasgo, que no genera personalidades compatibles ni movimiento de masas con ideas compartidas. Ha habido un brote o intento por manejar un imaginario común para todo aficionado a un sector de aficionados a determinados géneros de literatura, cómic, videojuego... que lo que intentaba en realidad es

Universidad Pontificia de Salamanca

	visibilizar un producto y de hecho solo se refiere al mismo. Incluso en el intento de establecer un "Código Friki" la relación que se describe es una con respecto a las aficiones, en las líneas tanto como en lo que señalan las líneas (Referencias). Hay que tener cuidado con estas etiquetas porque la gente se está tomando en muchas comunidades el término "tribu urbana" como una forma de socializar, cuando lo que es es una fórmula para el análisis, no para la vida en sociedad. Hasta ahora has tratado con mucho cuidado el término y de hecho he agradecido verlo muy poco mencionado, pero como esto son notas que puedo escoger, insisto. Ser aficionado a X materias no puede convertirse de hecho en un medio para socializar o sentir "pertenencia" porque es excluyente. Y es excluyente en materia del desconocimiento o la ausencia de gusto por una obra concreta, un género, un tipo de juego, etc... Por esta arbitrariedad en las formas de exclusión, los aficionados a lo "Friki" suelen relacionarse con otros medios, si no prioritaria, al menos supletoriamente. "Mira a ese, no se ha leído Sandman, Jaja, qué idiota" No es una frase planteable, ni que se dé, y como no hay límites, no hay pertenencia ni conciencia de grupo. Como todo vale desde Naruto hasta Watchmen, no hay muchos que puedan sentirse identificados con el conjunto, y como no hay patrones predominantes en el gusto, ni en la estética, ni en la ética, ni en la forma de relacionarse, no puede llamarse "Tribu Urbana". Claro que habrá unos que digan, "Buah, qué oldschool, Watchmen..." y otros "Calla, Narutard", pero ninguno de ellos termina de establecer ni una mínima base, porque es tan fácil como no haberlo leído, y siempre habrá alguien que no lo ha hecho. Obviamente hay gente que forma grupos, y tiene un discurso, e incluso vislumbra una jerarquía, pero estos están repitiendo un patrón de elitismo adolescente que extraen del instituto, no es cosa del Fandom, solo cambian las reglas... Y esto, sí que se pasa con la edad. Con esto termino, y espero no haber sido un petardo. Me ha gustado colaborar. Un abrazo ^^
	Drakia Panel Online Última edición: martes, 27 de diciembre de 2011, 23:44
	buffff hemos hablado de muchas cosas, no sabria decirte si he echado de menos algo, quizás algo mas de chicha en las discusiones estábamos tan de acuerdo en casi todo que no había broncas, (en el buen sentido) la mayoría de los temas eran repetir todos mas o menos lo mismo con diferentes palabras. La ultima semana yo he estado un poco mas ausente. Soy una friki que se hace mayor y me acaban de dar mi pequeña Estrella de la Muerte de protección oficial esta semana asi que ahí estamos mi friki-novio y yo, pintando amueblando y empezando una mudanza de trastos figuritas y demás poco a poco que seguro que nuestras madres estan deseando desde hace tiempo....por mucho que ahora digan que no quieren que nos vayamos. Ha sido una experiencia interesante espero que te salga una buena tesis y poder leerla algún dia y decir que yo participé....jejejeje..si alguien quiere mi mail o algo que me diga.
	Katoren Panel Online Última edición: lunes, 26 de diciembre de 2011, 11:19

Universidad Pontificia de Salamanca

Wooooooooo! Resumen final!

Poco queda por añadir XDDDD

No sé, en general, una percepción que he visto en muchos de los participantes, y en muchos de los paneles. Por supuesto, es una opinión personal.

Los frikis no somos raros. Somos un poco particulares, pero sólo porque nuestras aficiones no son muy conocidas. Nadie se extraña de escuchar a un grupo de machos hablando sobre Cristiano Ronaldo o Messi, pero sí se extrañan si hablas de Naruto o de Wolfgang Kramer.

Bueno... qué se le va a hacer. Pero no somos raros. No vamos contra el sistema. No tenemos nada que nos una, salvo nuestras aficiones, que por cierto nos encanta compartir entre nosotros. Nos detectamos y enseguida nos sentimos cómodos unos cerca de otros. Somos más normales y más sociales de lo que la gente quiere ver. De hecho, somos más sociales y más normales de lo que muchos panelistas han dicho. Me temo que me ha parecido leer muchas experiencias traumáticas al respecto, pero las he visto más provocadas por la adolescencia que por el frikismo XDDDD

Y sobre todo, no somos un grupo. Es imposible abanderar a todos los frikis bajo un estandarte. Porque somos muy diferentes. Como lo que nos gusta es el fandom, es de lo que hablamos, lo que practicamos, lo que hacemos, lo que nos divierte. Pero saliendo del fandom, no nos conocemos (a no ser que sean amigos tuyos, claro). Me refiero a que conozco gente con la que juego partidas de juegos de mesa, que son evidentemente frikis, que puedo afirmar que me caen bien, pero no tengo ni idea de cómo piensan en el resto de los asuntos. No sé si son católicos o ateos, de derechas o de izquierdas, generosos o tacaños, tímidos o extrovertidos (jaaaaaaaajaja, parece curioso, ¿no? Pero he visto a gente comportarse con toda normalidad en una partida, para comprobar que, una vez terminada, no se atrevía prácticamente ni a hablar con la gente...)

Cuando ya ganas confianza suficiente, bueno, pues se convierte en amigo y quizá esos temas salgan a la luz. Pero muchos frikis no nos preocupamos de esos asuntos cuando estamos inmersos en el fandom.

Un abrazo. Espero que podamos convocar una quedada y así conocernos XDDDDD

Universidad Pontificia de Salamanca

Anexo 2.3. Glosario

Aquí mostramos las palabras que voluntaria y espontáneamente fueron introduciendo en el glosario nuestros opinantes.

La riqueza de vocabulario suele ir asociada a la riqueza de pensamiento...

En este apartado iremos elaborando un glosario del mundo friki en el cual señalaremos y definiremos aquellas palabras o expresiones propias exclusivamente del fandom o bien que dentro de él tengan un significado especial. ¿Cuántas eres capaz de reunir?

Añadir una palabra al glosario es muy fácil, sólo tienes que pulsar el botón de "Agregar entrada" y rellenar las casillas, después pulsa en el botón "Guardar cambios" y verás como tu palabra se ha añadido al diccionario. Si tienes dudas, pulsa el icono de ayuda (una interrogación negra en un pequeño círculo amarillo).

¡Piensa en una palabra y pruébalo ahora!

PD: Procura explicar los términos con tus propias palabras o forma de hablar. Estas definiciones me son muchísimo más valiosas si son vuestras que si las sacamos de otras webs (aunque también sean correctas) ¡Gracias!

21 de Mayo:

Día de hablar como Yoda. Para el aniversario del estreno de 'El Imperio Contrataca' conmemorar, hablar como Yoda propuso William Anderson, y así se hizo.

25 de Mayo:

Día del Orgullo Friki

Día de la Toalla: Hay que llevar una toalla sobre los hombros

Aniversario de mayo de Ankh-Morpork: Hay que llevar ramito de lilas en la solapa.

42:

El sentido de la vida, el universo, y todo lo demás.

AFK:

En inglés las siglas de "Away from keyboard". Se usa generalmente en videojuegos multijugador para que los demás sepan que no estás en ese momento delante del ordenador.

Universidad Pontificia de Salamanca

Agro:

Proviene del inglés "aggro" y a su vez este de "aggresion" y se usa en videojuegos multijugador para referirse al aura de agresividad de un monstruo o personaje no jugador. "Atraer el agro" implica que el monstruo se concentre en luchar contra un personaje que resiste más para que no pegue a otros más débiles mientras le hacen daño colectivo.

Anime:

En japonés: アニメ Es el término que identifica a los dibujos animados de procedencia japonesa. Abreviación de la transcripción japonesa de la palabra inglesa "animation" (アニメーション) /ˌænɪˈmeɪʃən/

Ardilla dramática:

Ardilla dramática, La. (dramatic chipmunk). Es uno de los memes o videos virales más replicados y parodiados de Internet. Originalmente extraido de un concurso televisivo nipón. Para más información: http://www.frikipedia.es/friki/Ardilla

Banalidad:

Término usado en el juego de rol "Changeling, el Ensueño". El opuesto al Glamour. Todo aquello que busca reducir lo maravilloso a mundano, lo milagroso a ordinario, y lo inexplicable a imposible. Cualquier cosa que aleja la maravilla de los ojos de un niño, cualquier cosa que nos enseña a no creer en la magia o en las hadas es fuente de Banalidad.

BDSM:

BDSM es la denominación usualmente empleada para designar una serie de prácticas y aficiones sexuales relacionadas entre sí y vinculadas a lo que se denomina sexualidad extrema convencional. Bondage: B Disciplina y Dominación: D Sumisión y Sadismo: S Masoquismo: M

Boss:

Del inglés, se designa con esta palabra a un monstruo o enemigo más poderoso que los demás y que generalmente suele marcar el final de una zona en un videojuego. También suele tener características más personalizadas que los demás enemigos (personalidad propia, apariencia diferente, poderes concretos, etc).

Bufo:

Del inglés "buff", que en videojuegos se aplica a los modificadores positivos de atributos o habilidades que se consiguen en general por medio de hechizos que lanzan o lanzas sobre ti para protegerte, mejorarte en combate, etc. Por ejemplo un bufo te puede subir la defensa, la vida, el movimiento, el maná...

Ciencia Ficción:

Género cuyos contenidos se basan en supuestos logros científicos o tecnológicos que podrían lograrse en un futuro, o pasado, o presente, o multiverso alternativo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Cómic:

O tebeo, o historieta. Según la RAE: Serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo. Según Will Eissner: Arte secuencial.

ComicCon San Diego:

La " San Diego Comic-Con International" o Comic-Con de San Diego es un evento originalmente dedicado a los seguidores de los Cómics, la ciencia ficción, la fantasía, la televisión y las películas; aunque con el pasar de los años se ha expandido enormemente para abarcar otros elementos de la cultura Pop como puede ser el horror, la animación, el anime, manga, los coleccionables, videojuegos, etc. Ésta tiene una duración de cuatro días, que se lleva a cabo anualmente durante el verano, en el centro de convenciones de San Diego, California, Estados Unidos. Ésta es la convención más grande en su tipo en América y la cuarta más grande del mundo precedida solo por la Comiket en Japón, la Angoulême International Comics Festival en Francia,]],1 2 3 y la Lucca Comics and Games en Italia; a pesar de que en 2010 la asistencia al centro de convenciones de San Diego fue mayor a 130.000 personas.

Cordura:

Esta palabra se usa en el juego de rol de Cthulhu como un medidor de la salud mental del personaje ante los acontecimientos terribles que suceden delante de sus ojos. A medida que es testigo de eventos sobrenaturales, de la aparición de monstruos y otras cosas terribles, su cordura va bajando y puede desembocar en la locura si pierde demasiados puntos. Llegar a 0 equivale a perder el personaje.

Cosplay:

コスプレ Consiste en disfrazarse de algún personaje (real o inspirado) de un manga, anime, película, libro, comic, videojuego (la mayor parte de esto suele ser japones) e intentar interpretarlo en la medida de lo posible. Aquellos que siguen esta práctica son conocidos como cosplayers, siendo para ellos una de sus principales aficiones.

Crossplay:

Variante del cosplay en el que una persona se disfraza de un personaje del género opuesto. A estas personas se les conoce como crossplayers.

Cyberpunk:

Subgénero dentro de la ciencia ficción que combina ciencia muy avanzada (nanobots, inteligencias artificales, androides) con degradación o cambio radical en el orden social.

Dado:

Todo el mundo conoce un dado de seis caras, pero los verdaderamente frikis son esos dados que llegan a 10, 20 o hasta 100 y que sirven para jugar a juegos de rol. Se suelen nombrar abreviados según sus caras como 1d10, 1d20, 1d100, etc.

Universidad Pontificia de Salamanca

Dar res:

En un videojuego significa "resucitar", tener la habilidad que te permite revivir a alguno de tus compañeros cuando mueran en un combate.

Dieselpunk:

Se conoce como Dieselpunk al subgénero dentro de la ciencia ficción, que principalmente combina elementos estéticos del período de entreguerras con tecnología postmodernista de claro carácter pulp. Al igual que el subgénero hermano Steampunk, forma parte de la corriente retrofuturista y habitualmente sus tramas se pueden englobar dentro del género de las ucronias. El termino Dieselpunk fue acuñado en el 2001 por el diseñador de juegos Lewis Pollak para describir el entorno de su juego de rol Children of the Sun, desde entonces, el termino a madurado hasta describir todo un estilo propio y diferente de arte, música, ficción e incluso arquitectura.

Distopía:

De la Wikipedia. Utopía perversa donde la realidad transcurre en términos opuestos a los de una sociedad ideal. El término fue acuñado como antónimo de «utopía» y se usa principalmente para hacer referencia a una sociedad ficticia, frecuentemente emplazada en el futuro cercano, donde las consecuencias de la manipulación y el adoctrinamiento masivo —generalmente a cargo de un Estado autoritario o totalitario— llevan al control absoluto, condicionamiento o exterminio de sus miembros bajo una fachada de benevolencia. Las distopías guardan mucha relación con la época y el contexto socio-político en que se conciben. Por ejemplo, algunas distopías de la primera mitad del siglo XX advertían de los peligros del socialismo de Estado, de la mediocridad generalizada, del control social, de la evolución de las democracias liberales hacia sociedades totalitarias, del consumismo y el aislamiento (Nosotros, 1984, Mercaderes del espacio, Un mundo feliz y Fahrenheit 451). Otras más recientes son obras de ciencia ficción ambientadas en un futuro cercano y etiquetadas como ciberpunk, que utilizan una ambientación distópica en que el mundo se encuentra coercitivamente dominado por las grandes transnacionales capitalistas con altos grados de sofisticación tecnológica y carácter represivo (Blade Runner, Neuromante).

Dollfie:

Dollfie es una muñeca de vinilo, generalmente de 27 cm y escala 1/6, fabricada por la compañía japonesa Volks. La principal característica de las dollfies es su versatilidad, ya que son completamente personalizables y ninguna dollfie tiene por qué ser igual. Existen algunas ediciones limitadas de dollfies: pueden estar basadas en mangas, animes o ser personajes originales de Volks. Son muñecas coleccionables con número de serie. Pero la gran mayoría de dollfies son las que crea el comprador, utilizando los diferentes cuerpos y cabezas disponibles. Aunque a veces los cuerpos incluyen una cabeza, cualquier cabeza que se venda por separado puede encajarse en cualquier cuerpo. Hay otras marcas como Noix de Rome o Obitsu, que ofrecen productos similares, pero "Dollfie" propiamente sólo son las de Volks. Muchas veces se utiliza la palabra dollfie erróneamente para referirse a las Super Dollfies, muñecas de la misma marca, pero que no tienen nada que ver con las pequeñas, el material es completamente diferente y también el concepto de muñeca cambia.

Universidad Pontificia de Salamanca

Dorama:

ドラマ Series televisivas de imagen real. Son el equivalente a las telenovelas, formando parte de la programación diaria. Se emiten en temporadas de tres meses: la mayoría por las noches entre semana de 21:00 a 23:00. Se suelen emitir semanalmente y tiene una duración aproximada de entre 9 y 12 episodios

DPS:

Es decir, Daño Por Segundo (Damage Per Second). Utilizado en los videojuegos, especialmente en los MMORPG, para referirse a la cantidad de daño en un período de tiempo que hace cada personaje. A raíz de esto, se usa también el término para referirse a los personajes especializados en hacer mucho daño en poco tiempo.

Drow:

Ver "Elfo oscuro".

Elfo:

Raza de fantasía, con orejas puntiagudas y cuerpos esbeltos, finos, y generalmente de hermosa apariencia. Suelen vivir muchos años o incluso ser inmortales, y se mantienen jóvenes. Son reservados y cultos.

Elfo oscuro:

Al contrario que los elfos, los elfos oscuros o drows son una raza de tez oscura, cabellos generalmente blancos, y gran crueldad. Pueden vivir bajo tierra y su sociedad es matriarcal. Son reputados asesinos, sacerdotes, y adoran a una diosa araña.

EMO:

Rama de la música Hardcore Punk que se distingue del resto por letras que hablan de emociones de una forma íntima, y no de Política (como tratan algunos tipos de punk), o de temas menos sentimentales (como suelen tratarse en el hardcore). Para los chavales de flequillo y que se cortan mirar: Sceners.

Enano:

Se trata de una raza de fantasía que se populariza desde los relatos de Tolkien. Son personajes de baja estatura, generalmente corpulentos, con barba, hoscos, que viven bajo tierra y tienen afinidad con la herrería, la piedra, la arquitectura, etc.

Ending:

Es la canción de una serie de televisión que se emite a la conclusión de cada episodio de la serie, junto con imágenes que hacen referencia a la misma o a sus personajes.

Ero-Guro:

グロ Género de pornografía y hentai japonés que envuelve el uso de sangre, gore, desfiguración, mutilación, orina, enemas, o heces. El término proviene de gairaigo derivado de la frase del idioma inglés "erotic

Universidad Pontificia de Salamanca

grotesque", y es frecuentemente acortado a simplemente "Guro". El guro no es solo sexo, ya que hace referencia al "Gore" bizarro.

Expocomic:

Una feria generalmente anual donde se organizan una serie de stands de tiendas que ofrecen las novedades y ejemplares del mundo del cómic, y que resulta ser el punto de reunión de muchos aficionados a este género. Trae consigo también eventos, concursos, debates y otro tipo de reuniones relacionadas con el tema.

Expomanga:

Ver "Expocomic", pero en este caso relacionado con el mundo del manga y el anime. Muchos fans suelen ir disfrazados con cosplays.

Fanart:

Se refiere a creaciones plásticas (desde bocetos hasta elaboradas ilustraciones) hechas por fans sobre las obras que siguen y admiran. Suele ser frecuente que se cuelguen en internet para compartirlas con otros fans, sobre todos, en foros especializados

Fandom:

Procede de la contracción de la expresión inglesa Fan Kingdom, que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular. Se asocia sobre todo con los aficionados a la ciencia ficción o a la literatura fantástica. También se suele aplicar a comunidades formadas en Internet que discuten temas relacionados con su afición.

Fanfiction:

Abreviado fanfic o simplemente fic. Son relatos de ficción escritos por fans de una película, novela, programa de televisión o cualquier otra obra literaria o dramática. En estos relatos se utilizan los personajes, situaciones y ambientes descritos en la historia original y se desarrollan nuevos papeles para estos personajes.

Fanservice:

Elementos que se incluyen en anime y manga con el único fin de satisfacer al lector/espectador, sin aportar nada a la trama. Pueden ser efectos visuales, secuencias de transformación, personajes con ropas provocativas o escenas de desnudo. El término es utilizado en algunas ocasiones de forma despectiva cuando se usa para criticar aspectos sin gracia, el uso excesivo de atractivos visuales, historias que carecen de sustancia, o cuando el estilo visual es lo único destacable acerca de la serie.

Fansub:

Contracción de dos palabras inglesas fan y subtitled. Se refiere a aquellos vídeos, películas o series de televisión que son traducidas por aficionados, desde su lengua original, sin autorización de los propietarios de los derechos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Fantasía épica:

Es un subgénero literario específico dentro de la fantasía, y que incluye relatos de fantasía inspirada en el mundo medieval donde se narran grandes aventuras de el o los protagonistas, que muchas veces se ven convertidos en héroes que luchan por salvar el mundo o por derrotar al mal. Ejemplos de fantasía épica son por ejemplo: El señor de los anillos (J.R.R. Tolkien) o libros más actuales como El ciclo de la puerta de la muerte (M. Weiss y T. Hickman) entre otros muchos.

Farmear:

Proviene del inglés "farm", y se usa en videojuegos refiriéndose al acto de matar enemigos no jugadores de una zona múltiples veces para conseguir ganar experiencia y dinero más rápidamente.

Friki:

Persona aficionada a algo.

Furry:

Originada por algunos asistentes a convenciones de cómics y ciencia ficción al inicio de la década de los ochenta, y ha ido creciendo hasta ser lo que es hoy. El género furry se basa en la idea de personajes animales fantásticos. Cualquier obra puede ser considerada parte del género furry sólo por tener algún personaje animal antropomórfico.

Gamer:

En inglés "hardcore-gamer". Término usado en español para definir al tipo de videojugadores que se caracterizan por jugar una gran cantidad de horas con gran dedicación e interés y por tener una gama diversificada de conocimiento sobre videojuegos.

Ganker:

Es un MMORPG aquel que es abusón, o que se mofa de los demás derrotándolos. Por ampliación puede ser usado para referirse a un abusón en cualquier contexto.

Geek:

/gi:k/ Término utilizado para referirse a la persona fascinada por la tecnología y la informática. En español está relacionado sólo con la tecnología. En inglés tiene un significado más amplio y equivalente al término español "friki"

GG:

Siglas de "Good Game" o lo que es lo mismo, "buen juego". Se usa en las partidas de juegos multijugador para reconocer el mérito al contrincante, generalmente por parte del perdedor.

Universidad Pontificia de Salamanca

Glamour:

Término usado en el juego de rol "Changeling, el Ensueño". Es la energía de la magia, de lo maravilloso, de lo que no tiene explicación. Es la esencia misma de la realidad feérica.

La materia de los sueños, la arcilla mágica, la energía de la reverencia, las obras maravillosas, la brisa que arrastra las legañas de incredulidad de nuestros ojos; el Glamour es todas estas cosas y más. La capacidad de vivir nuestros sueños, de percibir la esencia verdadera y fantástica del mundo, reside en el Glamour. Es el opuesto a la Banalidad.

Gore:

Anime o manga con témática muy sangrienta y escenas fuertes de violencia, sangre, decapitaciones y desmembramientos. Término aplicado al cine como cine splatter o gore que se centra en lo visceral y la violencia gráfica. Estas películas, mediante el uso de efectos especiales y exceso de sangre artificial, intentan demostrar la vulnerabilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación.

Gundam:

Es un conjunto de series de anime o de ciencia ficción, pertenecientes al género mecha.Principalmente tratan de conflictos bélicos entre el gobierno de la Tierra y sus colonias espaciales. Todas las series tienen un cierto número de características comunes, como la presencia de un robot gigante pilotado por el protagonista.

Hentai:

変態 Género del manga y el anime de contenido pornográfico. Hay dos géneros principales. El primero donde hay interacciones heterosexuales generalmente denominadas "het", y el otro que contiene relaciones homosexuales clasificadas generalmente como "yaoi" (relaciones homosexuales masculinas) y "yuri" (relaciones sexuales lésbicas).

Hikikomori:

literalmente "apartarse, estar recluido", i.e., "aislamiento social agudo") es un término japonés para referirse al fenómeno de gente apartada que ha escogido abandonar la vida social; a menudo buscando grados extremos de aislamiento y confinamiento, debido a varios factores personales y sociales en sus vidas. El término hikikomori se refiere al fenómeno sociológico, como también a las personas que pertenecen a este grupo social. En la terminología del occidente, este grupo puede incluir individuos que sufren de fobia social o problemas de ansiedad social. Esto también puede ser originado por agorafobia, trastorno de personalidad evitante o timidez extrema.

Hipster:

El término hipster, original de la década de los años 40, comenzó a ser usado en la década de los 90 para describir a jóvenes y adolescentes de clase media y alta, urbanos y con intereses alejados de las corrientes predominantes de la moda y la cultura, como la música alternativa o el cine independiente. La deriva ha hecho que Hipster sea una mezcla sonoramente indicativa de una fusión entre "Hip" o amante de lo underground y Gangster, por su agresividad y rechazo de todo lo demás. Es muy explicativo un meme conocido como "Hipster Kitty" que dice

Universidad Pontificia de Salamanca

frases como: "Yo doné a Haití, antes del terremoto" "Yo no escucho CDs, solo demos" "Jugaba a los Angry Birds, antes de que estuviesen Angry"

Infectado:

Persona que por culpa de algún agente tóxico, vírico o bacteriológico se zombifica y adquiere la querencia por devorar cerebros. Corren mucho y resucitan si se les mata de otra forma que no sea cortándoles la cabeza. No confundir con los zombies.

J-Pop:

Se llama así al estilo de música pop que procede de Japón, tan particular (por su influencia oriental) que se ha granjeado esta denominación aparte.

J-Rock:

Tal y como ocurre con el J-Pop, se llama J-Rock al rock que proviene de Japón, con grupos como Luna Sea o L'Arc en Ciel, entre otros.

Jidaimono:

時代物 Género dramático japonés de algunas obras de manga y anime, películas o programas de televisión del género dorama japonés. Está ambientado en el Japón anterior al periodo Edo. Se centraba en elementos conocidos de la historia de Japón como la vida y hazañas de los guerreros históricos. En el teatro generalmente constaba de cinco actos durante los cuales se hacía una alegoría de la eterna lucha entre el bien y el mal.

Josei:

女性 También conocido como redīsu o redikomi. Es una categoría del manga y anime dirigido especialmente para las mujeres adultas. El equivalente masculino de este género es el seinen. En japonés, la palabra josei significa solamente "femenino" y no presenta ninguna connotación sexual.

Juego de Rol:

En inglés "role-playing game". Juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes imaginarios a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores. Las formas de juego de rol son: el rol de mesa, el rol en vivo, el rol por e-mail, el rol por foro o los videojuegos de rol.

Jugger:

Deporte friki por definición. Elementos de hockey y rugby, jugadores armados con espadas y cadenas de gomaespuma, balón en forma de calavera. Combina deportes de lucha y de pelota. Más información: http://es.wikipedia.org/wiki/Jugger

Universidad Pontificia de Salamanca

Kawaii:

Es un adjetivo del idioma japones que se puede traducir como bonito, mono, precioso o encantador.[

Kodomo:

子供 En el ámbito del manga y del anime se emplea para referirse a un género orientado al público infantil. Las historias están caracterizadas por el uso de temas y conceptos para los niños y la familia.

Lol:

Es una expresión que deriva de un acrónimo inglés: Lots Of Laughs (muchas risas) / Laughing Out Loud (riendo en voz alta). Se usa en internet o incluso ya en persona para reírse o mostrar asombro. También puede referirse a un videojuego multijugador llamado League Of Legends. De ahí que se diga "Vamos a jugar un Lol".

Lolita:

Con frecuencia este estilo es llevado por los jóvenes con cuya ropa estilo Victoriana tratan de imitar el aspecto de las muñecas victorianas de porcelana.

Magic:

Magic: el encuentro, originalmente en inglés Magic: The Gathering y frecuentemente abreviado como Magic, MTG y Cartas Magic, es un juego de cartas coleccionables diseñado en 1993 por Richard Garfield, profesor de matemáticas, y comercializado por la empresa Wizards of the Coast. Magic es el primer ejemplo de juego de cartas coleccionables moderno, con más de seis millones de jugadores en cincuenta y dos países diferentes,3 permaneciendo vigente en la actualidad. Magic puede ser jugado por dos o más jugadores, cada uno de ellos usando un mazo individual. También existe una versión digital que puede jugarse on-line a través de Internet.

Mainstream:

Cultura principal o mainstream (anglicismo que literalmente significa corriente principal), que se utiliza para designar los pensamientos, gustos o preferencias aceptados mayoritariamente en una sociedad. Toma relevancia en los estudios mediáticos actuales al reflejar los efectos de los medios de comunicación de masas del siglo XX sobre la sociedad actual. Como antónimo de mainstream se suele utilizar el anglicismo underground.

Maná:

Se suele llamar así a la reserva de energía mágica que permite lanzar hechizos.

Manga:

Nombre asignado al cómic japonés en Occidente.

Mangaka:

漫画家 palabra japonesa designada para referirse al dibujante. En Occidente, la palabra se usa para referirse a autores de historietas japonesas o manga. La palabra esta compuesta por el prefijo Manga que quiere

Universidad Pontificia de Salamanca

decir "historieta" o "cómic" y el sufijo -ka que es un agregado y quiere decir "creador de", dándole a la palabra un grado honorífico que indica maestría.

Marvel Zombie:

Fanático de los cómics de Marvel, hasta el extremo de devorar los cerebros de los aficionados a DC.

Máster:

Persona que dirige un juego de rol, inventando una aventura y narrándola a sus jugadores ya sea en mesa, en vivo, o por internet. Se suele basar en el manual de algún juego publicado para tomar de allí las reglas, la ambientación, y en definitiva el sistema.

Mazmorra:

En un videojuego, se trata de una zona específica (originariamente era una mazmorra y de ahí el término) donde hay monstruos que el jugador tiene que matar para conseguir una serie de recompensas antes de salir de nuevo al mundo del juego.

Mecha:

Un mechaes un vehículo de gran tamaño controlado por uno o más pilotos, que posee partes móviles tales como brazos o piernas, y varía en su uso dependiendo de la obra de ficción a la que pertenecen. La diferencia entre un mecha y un robot consiste en que el mecha es controlado por un piloto, mientras que un robot se mueve por cuenta propia.

Meme:

El término meme surge en 1976 en el libro "The Selfish Gene" de Richard Dawkins, que lo define como "unidad de transmisión cultural, o unidad de imitación". Si aplicamos esto a Internet tenemos que:

1- Un meme es una idea que puede evolucionar y que es tremendamente viral y propagable. Sí amigos, un meme no es sólo un muñecote, si no que un meme puede ser un vídeo, una foto, un collage, etc. En cuantocabron sólo recogemos los memes que son viñetas. ¿Quizás un spin-off en el futuro con otro tipo de memes? Quizás...

2- Un meme normalmente no se crea, si no que surge. Muchos de los memes han surgido a partir de mutaciones de otros memes o a partir de cosas que nunca pensaríamos que pudieran convertirse en un meme, como un vídeo o un cuadro.

3- Los memes son una de las riquezas de Internet y se propagan brutalmente entre todos los usuarios. Es importante siempre mantener su origen y de dónde se han sacado, para mantener un punto de perspectiva. Muchos de los memes tienen su origen en la comunidad 4chan, pero hay que tener en cuenta que en cualquier comunidad de internet puede salir un meme en cualquier momento, eso sí, no hay que forzarlos.

MMORPG:

Siglas de "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game", videojuegos de rol multijugador masivo en línea. Videojuegos que permiten la conexión simultanea a través de Internet de miles de jugadores a un mundo

Universidad Pontificia de Salamanca

virtual donde pueden interactuar entre ellos y con el entorno. Ejemplos: World of Warcraft, Lineage II, Lord of the Rings Online.

Nendoroid:

Son pequeñas figuras de plástico creadas por la empresa japonesa Good Smile Company. Los Nendoroid suelen ser réplicas de los personajes de un anime o manga, miden unos 10cm de altura .Suelen estar hechas en estilo chibi, con una gran cabeza y un cuerpo pequeño, para que tengan un aspecto kawaii.

Nerd:

/nɜːrd/ No confundir con "Geek"

1- Persona abocada completamente al estudio y la labor científica, informática e intelectual hasta el punto de mostrar desinterés por las actividades sociales, físicas y deportivas.

2- Fans (en algunos casos obsesivamente) de comics, sagas de ciencia ficción como Star Trek y Star Wars, juegos de rol y videojuegos

Nick:

Pseudónimo elegido que sustituye al nombre real y que da identidad a una persona por internet o incluso también fuera de la red.

Nigromante:

No se trata, como la palabra podría sugerir, de quien hace adivinación por medio de la muerte, sino más bien de una clase de mago del imaginario fantástico que se especializa en una magia relacionada con la muerte: reanimar cadáveres y atarlos a su voluntad, absorber vida de sus enemigos, etc.

No sabes nada, Jon Nieve:

Expresión que proviene de la serie de libros "Canción de hielo y fuego" y que se puede usar para meterte con alguien de broma.

Noob:

Término despectivo que se usa para alguien torpe o poco iniciado en alguna cuestión, y que demuestra su ignorancia de forma flagrante.

Notpron:

Se trata de un sitio en internet donde se plantea un juego por niveles; hay que pasarse cada nivel para acceder al siguiente, y esto implica normalmente descubrir una contraseña oculta en el código fuente, en alguna imagen o texto.

Universidad Pontificia de Salamanca

Omg:

Otra expresión (acrónimo inglés: Oh My God, es decir "Oh Dios mío") que se usa mucho en el mundo friki y que también puede decirse en otras variantes como "OMFG" (Oh My Fucking God).

Opening:

La canción que se transmite antes de comenzar un anime, película, serie de televisión, etc.

OST:

Original Sound Track. Se denomina así al recopilatorio de canciones existentes en una serie, OVA o película.

Otaku:

Friki aficionado a la cultura japonesa en general y al manganime en concreto. Esta definición solo es válida para occidente, dado que en Japón tiene connotaciones mas generales y algo mas negativas.

OVA:

Las "Original Video Animation" son publicaciones audiovisuales de anime o capítulos especiales de alguna serie de televisión que son publicadas directamente en formato de vídeo. No se transmiten en televisión y suelen tener una calidad superior a una serie realizada para ese medio.

Pantallazo azul de la muerte:

Traducción del inglés "Blue screen of death" o BSoD, que en castellano también se conoce sencillamente como "pantallazo azul". Se trata de un error de sistema de Windows por el cual el ordenador solo puede reiniciarse, y es cuando aparece la famosa pantalla azul que le da el nombre.

Podcast:

El término podcast surge como contracción de las palabras iPod y broadcast (transmisión). Básicamente, consiste en un archivo de audio orientado a ser escuchado por usuarios, sea online, sea descargado para posterior reproducción en aparatos portátiles. Los contenidos pueden ser extremadamente variables, abordando cualquier temática desde todos los puntos de vista. Puede ser realizado por aficionados (que se reúnen para grabar, o utilizan programas de comunicación a distancia como Skype) o profesionales de la radio. No es infrecuente que los programas de las emisoras de radio sean colgados en internet, a disposición de quien no haya podido oírlos en directo.

Quest:

Del inglés, en los videojuegos se trata de una misión que forma parte de la trama y que al completarse te da un premio, ya sea dinero, objetos, experiencia, habilidades, etc.

Rofl:

Del inglés: "Rolling On The Floor Laughing" (rodando por el suelo de risa). Sirve para expresar risa como también pasaba con "Lol" pero de forma más enfática.

Universidad Pontificia de Salamanca

Rol en vivo:

El rol en vivo es una modalidad de juego de rol en la que la representación de los personajes por parte de los jugadores se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas. En contraste, en los juegos de rol tradicionales (comúnmente llamados «juegos de rol de mesa») los jugadores se sientan alrededor de una mesa e interpretan sus personajes únicamente de forma oral. En inglés LARP, tambien llamado REV

Sake:

酒 Palabra japonesa que significa "bebida alcohólica". En los países occidentales se refiere a un tipo de bebida alcohólica japonesa preparada de una infusión hecha a partir del arroz, y conocida en Japón como "nihonshu".

Scener:

Grupo de Jóvenes que se estructuró a través de Myspace con gusto por peinados algo estrambóticos y por fotografiarse en ángulos inesperados. Se declaran fans e interesados en las últimas modas y tendencias Underground. Es un movimiento mayormente estético que suele relacionarse con un montón de problemas de autoestima y emocionales que se exhiben como un complemento de moda más. De hecho, se materializan en autolesiones (Que se llevan casi como pulseras) algo gratuitas, probablemente no representativas de ningún tipo de síntoma. Por mala interpretación del término por parte de la comunidad latinoamericana y el propio colectivo de los Scene Kids se confunde este grupo de chicos y chicas, con aficionados a la música hardcore en su vertiente EMO.

Seinen:

青年 Categoría del manga y anime cuyo objetivo es atraer a una audiencia masculina mayor de edad. Algunos temas frecuentes en las tramas son el sexo, la violencia y la política.

Shōjo:

少女 Categoría del manga y anime dirigida especialmente a la audiencia femenina adolescente. El shōjo abarca una gran cantidad de temas y estilos centrando habitualmente el énfasis en las relaciones humanas y sentimentales.

Shōnen:

少年 Categoría del manga y anime dirigida especialmente a los varones jóvenes aproximadamente de ocho a dieciocho años. Se caracteriza por ser series con grandes dosis de acción,a menudo situaciones humorísticas con protagonistas masculinos. El compañerismo entre chicos u hombres de un equipo deportivo también suele ser bastante común.

Shooter:

Palabra inglesa que define un tipo de videojuego cuya jugabilidad se basa en las armas de fuego.

Universidad Pontificia de Salamanca

Sire:

En el mundo del juego de rol de Vampiro (Mundo de Tinieblas) se denomina así al creador de un vampiro, a quien le inicia en su no vida.

Skill:

De la misma palabra en inglés, que significa "habilidad". Se usa en videojuegos y juegos de rol para referirse a los campos de habilidades que tu personaje puede aprender, y que se irán subiendo con el tiempo mediante experiencia.

Solear:

En un videojuego, hacer algo uno solo, sin necesidad de otros personajes o apoyos. Ej: "Me soleé al dragón".

Spamear:

Verbo inventado que proviene de la palabra inglesa "spam", y que implica repetir muchas veces la misma acción, o decir muchas veces lo mismo. Por ejemplo: "Spameé el hechizo hasta que le maté".

Spoiler:

Detalle de información muy importante o muy sorpresiva sobre el argumento de una serie, película o libro, contado a alguien que no ha llegado (en esa serie, película o libro) a ese punto todavía. En argot popular, reventarle una sorpresa, o el final, o algo así. Forma parte de la más terrible maldición que un friki puede lanzar a otro: "¡Que tu vida se llene de spoilers!"

Steampunk:

Subgénero dentro de la ciencia ficción que sigue el supuesto de que la tecnología ha avanzado notablemente a partir de la máquina de vapor.

Subcultura gótica

La subcultura (o cultura underground) gótica es un movimiento subcultural existente en varios países. Empezó en el Reino Unido entre finales de la década de 1970 y mediados de la década de 1980, en la escena del rock gótico, una derivación del post-punk. Su estética e inclinaciones culturales provienen principalmente de las influencias de la literatura de terror, del cine de terror y, en menor medida, de la cultura BDSM. Los miembros de la subcultura gótica comparten gustos estéticos, musicales y culturales. A pesar de que la música gótica abarca varios subgéneros y estilos, todos estos comparten una tendencia hacia una apariencia y un sonido dark u oscuro. Los estilos de vestimenta dentro de la subcultura toman influencias del death rock, el punk, el estilo andrógino, y hasta el estilo de vestimenta del Renacimiento o de la época victoriana; sin embargo, los góticos tienen una estética propia, que se centra en el color negro: trajes negros, maquillaje para resaltar palidez en el rostro o pintalabios negro o rojo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tanque:

Palabra usada en videojuegos para referirse a una clase de personaje que está especializado en aguantar grandes cantidades de daño (suele tener mucha vida y protecciones) y atraer la agresividad de los enemigos hacia él, para que el resto de personajes puedan matarlos sin sufrir daño. Derivado de esto, tenemos el verbo "tanquear".

Toalla:

Es el objeto de mayor utilidad que puede poseer un autoestopista interestelar. En parte, tiene un gran valor práctico: uno puede envolverse en ella para calentarse mientras viaja por las lunas frías de jaglan Beta; se puede tumbar uno en ella en las refulgentes playas de arena marmórea de Santraginus V, mientras aspira los vapores del mar embriagador; se puede uno tapar con ella mientras duerme bajo las estrellas que arrojan un brillo tan purpúreo sobre el desierto de Kakrafun; se puede usar como vela en una balsa diminuta para navegar por el profundo y lento río Moth; mojada, se puede emplear en la lucha cuerpo a cuerpo; envuelta alrededor de la cabeza, sirve para protegerse de las emanaciones nocivas o para evitar la mirada de la Voraz Bestia Bugblatter de Traal (animal sorprendentemente estúpido, supone que si uno no puede verlo, él tampoco lo ve a uno; es tonto como un cepillo, pero voraz, muy voraz); se puede agitar la toalla en situaciones de peligro como señal de emergencia, y, por supuesto, se puede secar uno con ella si es que aún está lo suficientemente limpia.

Trekkie o trekker:

Término usado para referirse a los fans de Star Trek. Está admitido por el Diccionario Oxford, y fue acuñado en los años 60 por el propio Gene Roddenberry, creador y productor de la serie.

Troll:

1. Se trata de una criatura de la mitología nórdica que ha sido adaptada y modificada para introducirse como raza en algunos libros de fantasía. Como denominador común, los trolls (o trols) suelen tener gran tamaño, poca inteligencia y una apariencia desagradable.

2. También se le llama así a la persona que en internet se dedica a inmiscuirse en las discusiones buscando crear polémica y generar mal rollo en foros o demás comunidades virtuales. De aquí deriva el verbo "trollear", para referirse a las acciones de un troll.

Visual:

Visual kei, es un movimiento estético entre músicos japoneses, que surgió en base al rock japonés, mezclado con el glam rock, el metal y el punk rock en la década de 1980. «Visual kei» significa literalmente "estilo visual", y es esa la dirección a la que evolucionó la música rock japonesa, el uso de maquillaje, peinados muy elaborados, vestimenta llamativa, a menudo, asemejando una estética andrógina. Básicamente, son gente con pintas que rondan entre lo Manga, y la idealización de la época Barroca (Mal llamada Gótica en la moda)europea. Es un movimiento puramente estético.

Universidad Pontificia de Salamanca

Warhammer:

Juego de miniaturas de plástico o metal, donde los jugadores crean sus ejércitos y los enfrentan en maquetas que reproducen escenarios. También está muy extendido pintar dichas miniaturas antes de jugar con ellas. Hay un Warhammer de fantasía medieval, y uno futurista de ciencia ficción.

Yaoi:

やおい Es un género de anime y manga muy popular en Japón y otros países del mundo. La característica principal de un manga o serie yaoi es el amor entre personajes masculinos

Yuri:

百合 Vocablo japonés para referirse al amor entre mujeres en manga, anime, y otros medios de expresión japoneses Este término puede ser usado para describir cualquier anime o manga que demuestre una intensa conexión emocional, amor o deseo sexual entre mujeres. Con o sin escenas de sexo explícito

Zombie:

Muerto que vuelve de la tumba en interesante estado de descomposición, movimientos lentos y con cierta tendencia a devorar cerebros. Se dice que "si quieres que algo sea divertido, ponle zombies". No confundir con los infectados.

_____

Página: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 ... 12 (Siguiente)

MOSTRAR TODAS

Universidad Pontificia de Salamanca

Encuesta sobre hábitos y consumo actualidad 2012-13

Buenos días, mi nombre es Cristina Martínez y estoy realizando un trabajo de investigación sobre temas de actualidad, para el cual tu opinión es de gran ayuda.

La encuesta es totalmente anónima, por lo que puedes contestar con total libertad.

Si no deseas contestar alguna pregunta, simplemente pasa a la siguiente.

El siguiente cuestionario tarda, aproximadamente, 7 minutos en ser contestado.

¡Muchas gracias!

Universidad Pontificia de Salamanca

Encuesta sobre hábitos y consumo actualidad 2012-13

1. En la sociedad existen muchos grupos distintos con los cuales te puedes sentir más o menos identificado/a por su forma de pensar, de vestir, su música, sus aficiones...
Por favor, indica con qué grupo o grupos sociales te sientes IDENTIFICADO/A, y con cuáles NO TE SIENTES IDENTIFICADO/A.
Si no conoces lo suficiente alguno de los grupos, puedes saltarlo.

	Me siento identificado/a	No me siento identificado/a
Canis	○	○
Frikis	○	○
Góticos	○	○
Heavies	○	○
Hiphoperos	○	○
Hipsters	○	○
Latinkings	○	○
Mods	○	○
Okupas	○	○
Pijos	○	○
Punkies	○	○
Raperos	○	○
Redskins	○	○
Rockers	○	○
Skaters	○	○
Skinheads	○	○
Tuneros	○	○
Ultras	○	○
Otros (Indicar abajo cuál)	○	○

Otros (especifique)

2. Si en la primera pregunta marcaste que te sientes identificado con la opción "Frikis", ahora indica con cuál de estas frases te sientes más identificado.
Si no marcaste esa opción, pasa a la pregunta Siguiente.

- ○ 1. Me considero friki y estoy orgulloso/a de serlo.
- ○ 2. Me considero friki, no me parece ni bien ni mal, es parte de mi personalidad.
- ○ 3. Me considero friki, aunque a veces me molesta la opinión que algunas personas tienen de los frikis.
- ○ 4. Aunque no me identifico con la palabra “friki”, creo que por mis gustos y aficiones se me podría considerar como tal.
- ○ 5. Yo no me considero friki, aunque otras personas me han dicho que lo soy.
- ○ 6. Me siento un poco identificado con ese grupo social, pero en realidad no soy nada friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

Encuesta sobre hábitos y consumo actualidad 2012-13

3. Aproximadamente ¿Cuántas HORAS a la SEMANA dedicas a las siguientes tecnologías?

	0 (No lo utilizo)	1 hora por semana o menos	de 2 a 4 horas por semana	de 5 a 7 horas por semana	de 7 a 14 horas por semana	de 15 a 20 horas por semana	de 20 a 30 horas por semana	más de 30 horas por semana
1. El ordenador por cuestiones de trabajo o estudios	○	○	○	○	○	○	○	○
2. El ordenador para actividades personales o de ocio	○	○	○	○	○	○	○	○
3. La consola (PS, Xbox, Wii, PSP, Nintendo Ds...)	○	○	○	○	○	○	○	○
4. Ebook o similares	○	○	○	○	○	○	○	○
5. Televisión, en abierto	○	○	○	○	○	○	○	○
6. Televisión, canales de pago	○	○	○	○	○	○	○	○
7. DVD, VHS o Blueray	○	○	○	○	○	○	○	○
8. Otr tipo de tecnología (indicar abajo cuál)	○	○	○	○	○	○	○	○

Otro (especifique)

Encuesta sobre hábitos y consumo actualidad 2012-13

4. Por favor, indica cuántas VECES a la SEMANA realizas estas actividades en un ordenador

	Nunca	1-2 veces por semana	3-4 veces por semana	5-6 veces por semana	A diario
1. Leer y enviar correo	○	○	○	○	○
2. Búsquedas de información	○	○	○	○	○
3. Estudiar	○	○	○	○	○
4. Chatear	○	○	○	○	○
5. Utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti, Google+...)	○	○	○	○	○
6. Jugar a juegos de ordenador	○	○	○	○	○
7. Jugar a MMORPG	○	○	○	○	○
8. Postear en foros	○	○	○	○	○
9. Escribir en tu blog	○	○	○	○	○
10. Realizar un podcast	○	○	○	○	○
11. Descargar software/música/vídeos	○	○	○	○	○
12. Ver películas o series	○	○	○	○	○
13. Ver videos de youtube o páginas similares	○	○	○	○	○
14. Leer noticias	○	○	○	○	○
15. Visitar sitios de humor	○	○	○	○	○
16. Participar en un wiki	○	○	○	○	○
17. Editar y colgar tus propios videos	○	○	○	○	○
18. Traducir o subtitular materiales desde otros idiomas	○	○	○	○	○
19. Realizar actividades creativas o artísticas (audiovisuales, dibujo, escritura...)	○	○	○	○	○
20. Programar	○	○	○	○	○

5. ¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática? (Puedes indicar varias opciones)

- [ ] 1. Autodidacta
- [ ] 2. Cursos presenciales (clases en el colegio, instituto, en alguna asociación, etc...)
- [ ] 3. Cursos online
- [ ] 4. Con la ayuda de conocidos y familiares
- [ ] 5. Otro (especifique)

6. ¿Qué opinas de la AMISTAD ONLINE? Conocer gente y hacer amistades a través de internet es...

	Nada	Un poco	Bastante	Mucho
1. Apropiado	○	○	○	○
2. Fácil	○	○	○	○
3. Seguro	○	○	○	○
4. Divertido	○	○	○	○
5. Normal	○	○	○	○
6. Recomendable	○	○	○	○

7. ¿Cuántos de tus amigos actuales los has conocido a través de internet?

- ○ 1. Todos ellos los he conocido a través de Internet
- ○ 2. Muchos
- ○ 3. Algunos
- ○ 4. Sólo unos pocos
- ○ 5. No tengo amigos que haya conocido a través de internet

8. Según tu opinión, las personas que hacen AMIGOS por internet...

	Nunca	Algunas veces	Muchas veces	Siempre
1. Suelen mentir sobre su aspecto	○	○	○	○
2. Suelen mentir sobre su personalidad	○	○	○	○
3. Suelen ser tímidos en el cara a cara	○	○	○	○
4. Tienen más en común que las que se hacen cara a cara	○	○	○	○
5. Suelen convertirse en relaciones cara a cara	○	○	○	○

9. ¿Qué opinas del AMOR en Internet ? Encontrar una pareja a través de internet es...

	Nada	Un poco	Bastante	Mucho
1. Apropiado	○	○	○	○
2. Fácil	○	○	○	○
3. Seguro	○	○	○	○
4. Divertido	○	○	○	○
5. Normal	○	○	○	○
6. Recomendable	○	○	○	○

10. Según tu opinión, las PAREJAS que se forman por internet...

	Falso	Más bien falso	Más bien verdadero	Verdadero
1. Sólo son por internet, no para verse en persona	○	○	○	○
2. Sólo buscan relaciones sexuales esporádicas	○	○	○	○
3. Tener una pareja en internet y otra diferente en la vida real no perjudica a nadie	○	○	○	○

11. Por favor, indica cuántos DÍAS al MES realizas las siguientes actividades de ocio

	0 (Nunca realizo esta actividad)	1 - 2 días al mes	3 - 5 días al mes	6 - 10 días al mes	11 - 15 días al mes	16 - 20 días al mes	Más de 20 días al mes
1. Leer libros (novela, poesía, ensayo...)	○	○	○	○	○	○	○
2. Ir al cine	○	○	○	○	○	○	○
3. Ver películas en tu casa	○	○	○	○	○	○	○
4. Escuchar música grabada	○	○	○	○	○	○	○
5. Ir a un concierto	○	○	○	○	○	○	○
6. Hacer trabajos manuales	○	○	○	○	○	○	○
7. Hacer deporte	○	○	○	○	○	○	○
8. Tocar algún instrumento	○	○	○	○	○	○	○
9. Leer actualidad (periódicos, revistas...)	○	○	○	○	○	○	○

12. Indica con qué frecuencia sueles realizar estas actividades cuando estás con AMIGOS

	Nunca	Pocas veces	A menudo	Muy a menudo
1. Practicar deportes	○	○	○	○
2. Jugar a juegos de mesa	○	○	○	○
3. Jugar a videojuegos	○	○	○	○
4. Ir al cine	○	○	○	○
5. Ir a bares y discotecas	○	○	○	○
6. Viajar	○	○	○	○
7. Ir de excursión	○	○	○	○
8. Visitar museos y otros espacios culturales	○	○	○	○
9. Ir a conciertos	○	○	○	○
10. Intercambiar juegos, libros y películas	○	○	○	○
11. Disfrazaros para acudir a una fiesta u otro tipo de evento	○	○	○	○

13. A la hora de entablar una nueva AMISTAD, con respecto a la otra persona ¿Preferirías...?

	Falso	Más bien falso	Más bien verdadero	Verdadero
1. Que sus ideas políticas sean similares a las tuyas	○	○	○	○
2. Que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas	○	○	○	○
3. Que su nacionalidad de origen sea la misma que la tuya	○	○	○	○
4. Que sus gustos y aficiones sean similares a los tuyos	○	○	○	○
5. Que su opción sexual sea la misma que la tuya	○	○	○	○
6. Que su nivel de estudios sea similar al tuyo	○	○	○	○
7. Que su nivel de ingresos sea similar al tuyo	○	○	○	○
8. Que su estética o forma de vestir sea similar a la que tú utilizas	○	○	○	○
9. Que se sienta identificado/a con los mismos movimientos musicales que tú	○	○	○	○

14. ¿Cuántos de los siguientes artículos sueles COMPRAR al AÑO?

	Ninguno	1 - 2	3 - 5	6 - 10	11 - 15	16 - 20	Más de 20
1. Libros	○	○	○	○	○	○	○
2. Películas	○	○	○	○	○	○	○
3. Discos	○	○	○	○	○	○	○
4. Videojuegos	○	○	○	○	○	○	○
5. Juegos de mesa	○	○	○	○	○	○	○
6. Peluches	○	○	○	○	○	○	○
7. Revistas	○	○	○	○	○	○	○
8. Cómics	○	○	○	○	○	○	○

15. Indica tus opiniones con respecto a la PIRATERÍA (Descarga no legal de música, películas, series, música, juegos...)

	Falso	Más bien falso	Más bien verdadero	Verdadero
1. La he practicado	○	○	○	○
2. Perjudica a la industria	○	○	○	○
3. Deberían endurecerse las leyes contra la piratería	○	○	○	○
4. Me parece mal, es una actividad poco ética	○	○	○	○

¡Ánimo!... Ya has realizado la mitad de la encuesta...

16. ¿Tienes algún APODO o NICK NAME?

- ○ 1. No tengo ningún apodo
- ○ 2. Tengo un apodo y es siempre el mismo
- ○ 3. Tengo varios apodos para distintas situaciones

17. Por favor, indica cuándo/dónde utilizas ese o esos APODOS (Puedes marcar varias opciones)

- ☐ 1. En internet
- ☐ 2. En mi familia
- ☐ 3. Entre mis amigos más íntimos
- ☐ 4. En el trabajo
- ☐ 5. Con mi pareja
- ☐ 6. En mi centro de estudios
- ☐ 7. Casi todo el mundo me llama por mi apodo

Universidad Pontificia de Salamanca

18. A continuación, presentamos una lista de cuestiones generales. Por favor, indica en qué medida las consideras IMPORTANTES en tu vida.

	Nada importante	Poco importante	Algo importante	Bastante importante	Muy importante
1. La amistad	○	○	○	○	○
2. La familia	○	○	○	○	○
3. Los estudios	○	○	○	○	○
4. El trabajo	○	○	○	○	○
5. La política	○	○	○	○	○
6. El tiempo libre/ocio	○	○	○	○	○
7. Ganar dinero	○	○	○	○	○
8. Tener pareja	○	○	○	○	○
9. La religión	○	○	○	○	○
10. La salud	○	○	○	○	○
11. La sexualidad	○	○	○	○	○
12. Tu aspecto físico	○	○	○	○	○
13. El humor	○	○	○	○	○

19. Por favor, indica cuan a menudo realizas estas actividades relacionadas con el humor

	Nunca	Pocas veces	A menudo	Muy a menudo
1. Suelo compartir en las redes sociales cosas que me parecen graciosas o humorísticas	○	○	○	○
2. Suelo ver películas de humor	○	○	○	○
3. Suelo ver series de humor	○	○	○	○
4. Suelo leer libros humorísticos	○	○	○	○
5. Suelo leer revistas o tebeos humorísticos	○	○	○	○
6. Suelo jugar a juegos con cierto componente humorístico	○	○	○	○
7. Suelo llevar camisetas con mensajes humorísticos	○	○	○	○
8. Suelo contar chistes y hacer juegos de palabras	○	○	○	○
9. Me gustan las personas que hacen chistes y juegos de palabras	○	○	○	○

20. Por favor, indica si en tu caso, son falsas o verdaderas las siguientes cuestiones sobre el ASPECTO FÍSICO.

	Falso	Más bien falso	Más bien verdadero	Verdadero
1. Procuro estar siempre a la moda, en la medida de mis posibilidades	○	○	○	○
2. Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja	○	○	○	○
3. Me gusta vestir bien y que se note	○	○	○	○
4. Me parece importante que mi ropa sea de una marca conocida y de prestigio	○	○	○	○
5. Mi look es muy diferente cuando estoy trabajando o estudiando, que en mi tiempo libre	○	○	○	○
6. Compro parte de mi ropa en tiendas especializadas	○	○	○	○
7. Compro parte de mi ropa a través de internet	○	○	○	○
8. Quiero que mi ropa sea duradera, estoy dispuesto/a a gastar más si puedo usarla durante más tiempo	○	○	○	○
9. Mi ropa tiene un estilo concreto y fácilmente reconocible	○	○	○	○
10. Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo	○	○	○	○
11. Elegir la ropa que me voy a poner me parece una actividad divertida e interesante	○	○	○	○
12. Cuido mucho los complementos (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos…)	○	○	○	○
13. (Sólo MUJERES) Me maquillo casi a diario	○	○	○	○

21. A continuación, nombra a tus tus principales ÍDOLOS, aquellas personas o personajes que te interesan muchísimo, que te encantaría conocer, que te inspiran en tu propia vida... E indica algún dato para identificarlos fácilmente.
(Ejemplo: Madonna, cantante pop norteamericana).
Puedes Indicar uno, dos o tres ídolos, y recuerda que pueden ser de cualquier tipo (Personas o personajes de la actualidad o del pasado, reales o de ficción, de diferentes ámbitos...)

Primero	
Segundo	
Tercero	

22. Marca hasta qué punto te identificas con los siguientes adjetivos ¿Eres una persona...?

	Nada	Un poco	Bastante	Mucho
1. Sociable	○	○	○	○
2. Luchadora	○	○	○	○
3. Culta	○	○	○	○
4. Segura de sí misma	○	○	○	○
5. Optimista	○	○	○	○
6. Feliz	○	○	○	○

23. Las personas a veces participan de ciertos grupos y asociaciones. Indica si tú has participado o participas en alguna de estas.

	Nunca he participado	Antes pertenecía, ahora no	Pertenezco, pero no participo activamente	Pertenezco y participo activamente
1. Un partido político	○	○	○	○
2. Un sindicato o una asociación de empresarios	○	○	○	○
3. Un colegio profesional	○	○	○	○
4. Una parroquia u otro tipo de asociación religiosa	○	○	○	○
5. Un grupo deportivo	○	○	○	○
6. Un grupo musical o un coro	○	○	○	○
7. Una organización social o de derechos humanos	○	○	○	○
8. Una asociación juvenil	○	○	○	○
9. Una asociación estudiantil	○	○	○	○
10. Un grupo cultural o de ocio	○	○	○	○
11. Otro tipo de asociación voluntaria (indica abajo cuál)	○	○	○	○

Otro (especifique)

24. Un tema de actualidad en nuestro país es el llamado "Movimiento 15M". Indica, por favor, tu posición ante dicho movimiento.

- ○ 1. Participé en las manifestaciones y sigo participando en el movimiento 15M.
- ○ 2. Participé en las manifestaciones del 15M y nada más.
- ○ 3. Aunque no participé en el 15M, me considero simpatizante.
- ○ 4. No simpatizo con el movimiento del 15M.
- ○ 5. Estoy en contra del movimiento 15M.
- ○ 6. Me es indiferente.

Universidad Pontificia de Salamanca

25. A tu juicio, ¿Cuál es el primer PROBLEMA, el más importante, que existe hoy en España? ¿Y el segundo, y el tercero?:

Primero

Segundo

Tercero

26. ¿Y cuál es el PROBLEMA que a ti, personalmente, te afecta más? ¿Y el segundo, y el tercero?:

Primero

Segundo

Tercero

27. De la siguiente lista de temas, dime por favor si te interesan a ti de forma especial:

	No me interesa de forma especial	Me interesa más que otros temas	Me interesa y procuro estar informado/a sobre el tema	Me interesa mucho, procuro estar informado/a y actuar sobre el tema
1. El medioambiente	○	○	○	○
2. La religión	○	○	○	○
3. La cooperación al desarrollo	○	○	○	○
4. La cultura	○	○	○	○
5. Los conflictos internacionales	○	○	○	○
6. Los deportes	○	○	○	○
7. La inmigración	○	○	○	○
8. La igualdad entre hombres y mujeres	○	○	○	○
9. Los avances tecnológicos	○	○	○	○
10. La economía	○	○	○	○
11. Otro (Indica abajo cuál)	○	○	○	○

Otro (especifique)

28. ÚLTIMA PREGUNTA DE CONTENIDO. Marca la frase que consideres más cierta:

- 1. Las personas que piensan diferente con respecto a la mayoría, a menudo son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, injustamente.
- 2. Las personas que piensan diferente, son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, pero sólo si muestran un comportamiento raro e incompatible con el de la mayoría de las personas.
- 3. Las personas que piensan diferente con respecto a la mayoría, hoy en día no suelen ser discriminados ni están mal vistos, ni son excluidos, eso es solo un tópico o algo que ocurre excepcionalmente.
- 4. Las personas que piensan diferente con respecto a la mayoría, a menudo se excluyen ellos mismos, son ellos quienes se cierran a los demás.

Sólo quedan las preguntas de clasificación y habremos terminado...

PREGUNTAS DE CLASIFICACIÓN:
Por último, se realizan unas preguntas de clasificación que son necesarias para agrupar y comparar tus respuestas con las del resto de encuestados.
Te recordamos que el cuestionario es totalmente ANÓNIMO.

29. ¿Cuál es tu edad?

Edad:

30. ¿Cuál es tu sexo?

- Hombre
- Mujer

Universidad Pontificia de Salamanca

31. ¿De qué nivel son tus últimos estudios FINALIZADOS?

- Estudios primarios
- Graduado escolar / FP I
- Bachillerato / FP II
- Universitarios
- Postgrado
- Otros (Indicar abajo cuál)

Otro (especifique)

32. Por favor, indica...

¿Qué otros estudios has empezado?

¿Cuál es tu país de nacimiento?

¿En qué Comunidad Autónoma resides actualmente?

¿Cuál es tu profesión / en qué ámbito trabajas?

33. Tu nivel de INGLÉS es:

- 1. Bilingüe
- 2. Muy alto
- 3. Alto
- 4. Medio
- 5. Bajo
- 6. Muy bajo
- 7. No sé inglés

34. En términos generales, ¿Te consideras una persona religiosa?

- Sí
- No estoy seguro/a
- No

35. Con respecto a tu familia, ingresos y estudios ¿Cuál consideras que es tu clase social?:

- 1. Clase alta
- 2. Clase media-alta
- 3. Clase media
- 4. Clase media-baja
- 5. Clase Obrera

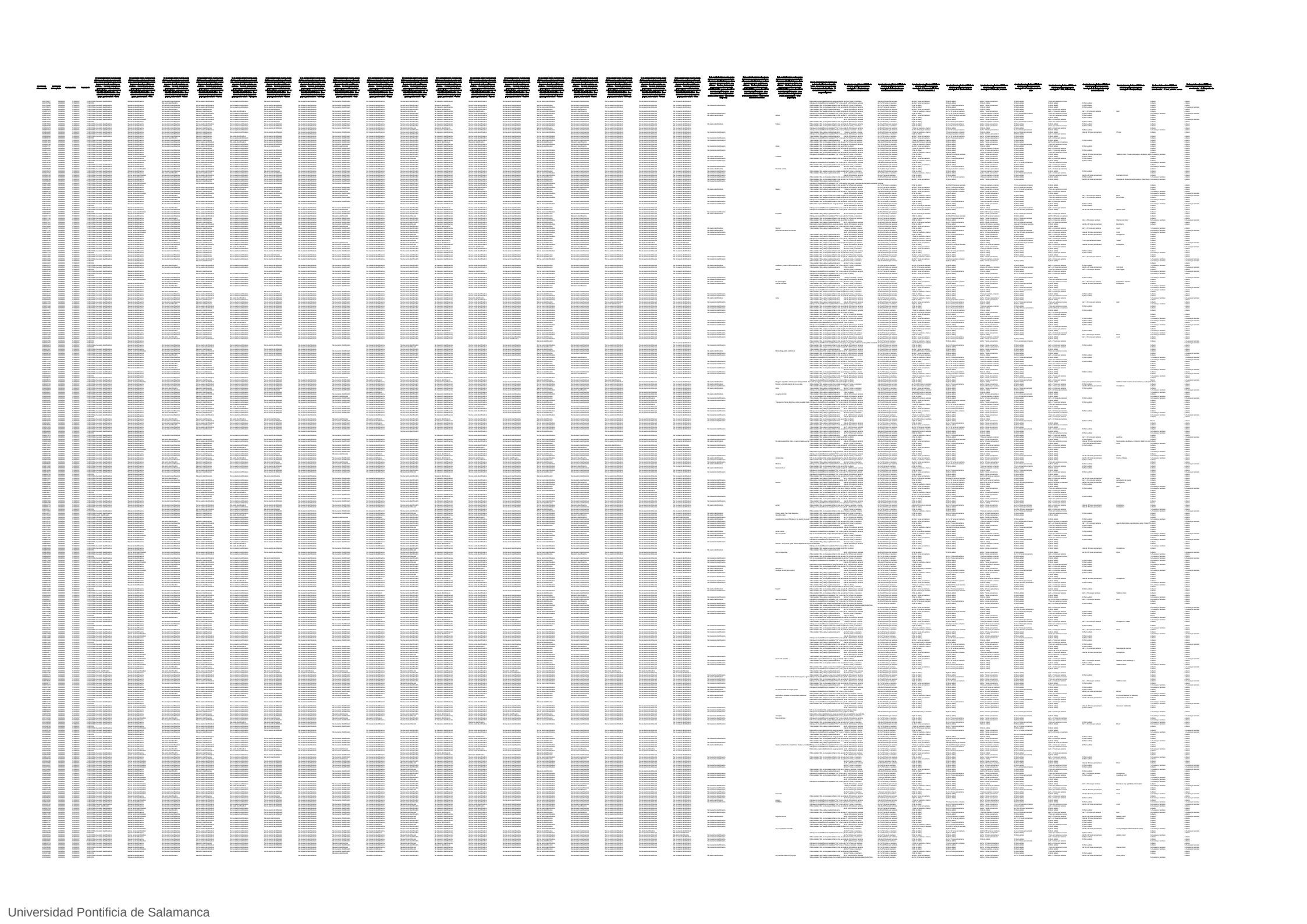
36. En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?:

- 1. Extrema izquierda
- 2. Izquierda
- 3. Centro izquierda
- 4. Centro derecha
- 5. Derecha
- 6. Extrema derecha
- 7. Otra afiliación distinta (indica abajo cuál)
- 8. Soy apolítico/a, no me interesan los partidos

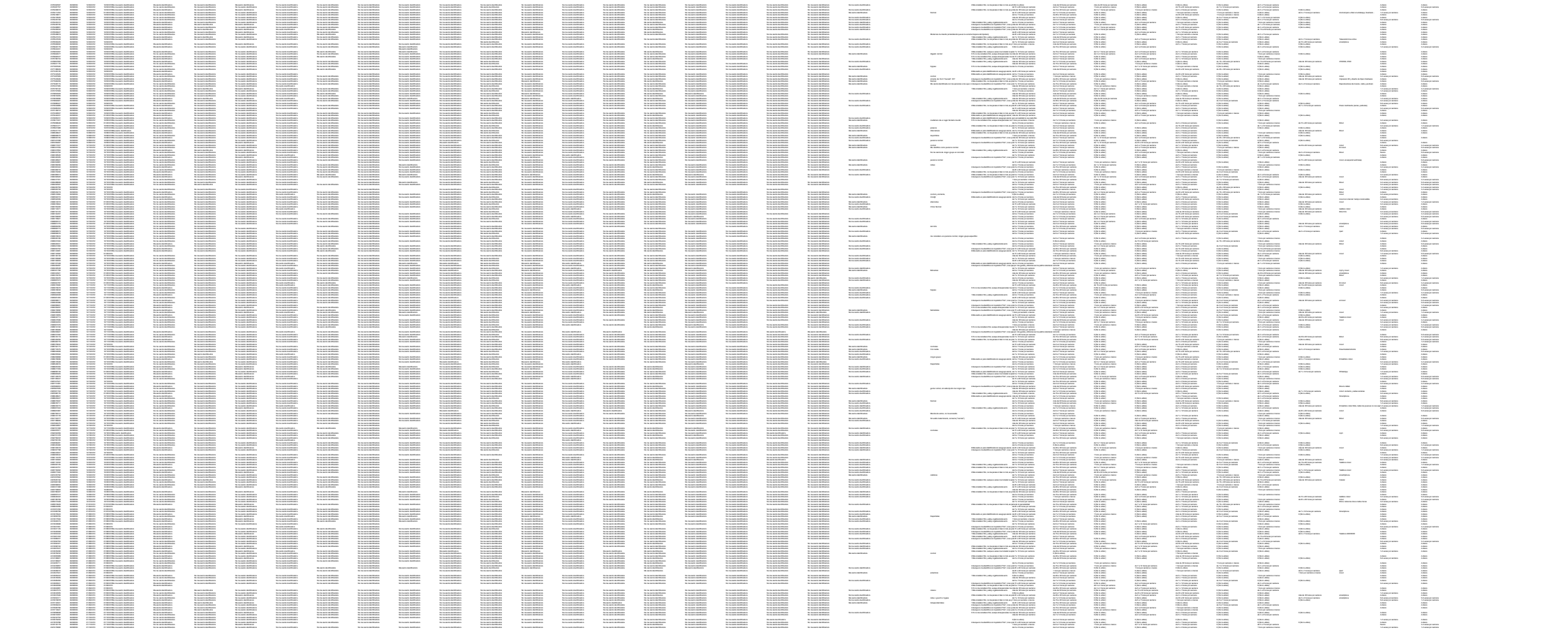
Otro (especifique)

Eso es todo,

¡MUCHÍSIMAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN.!



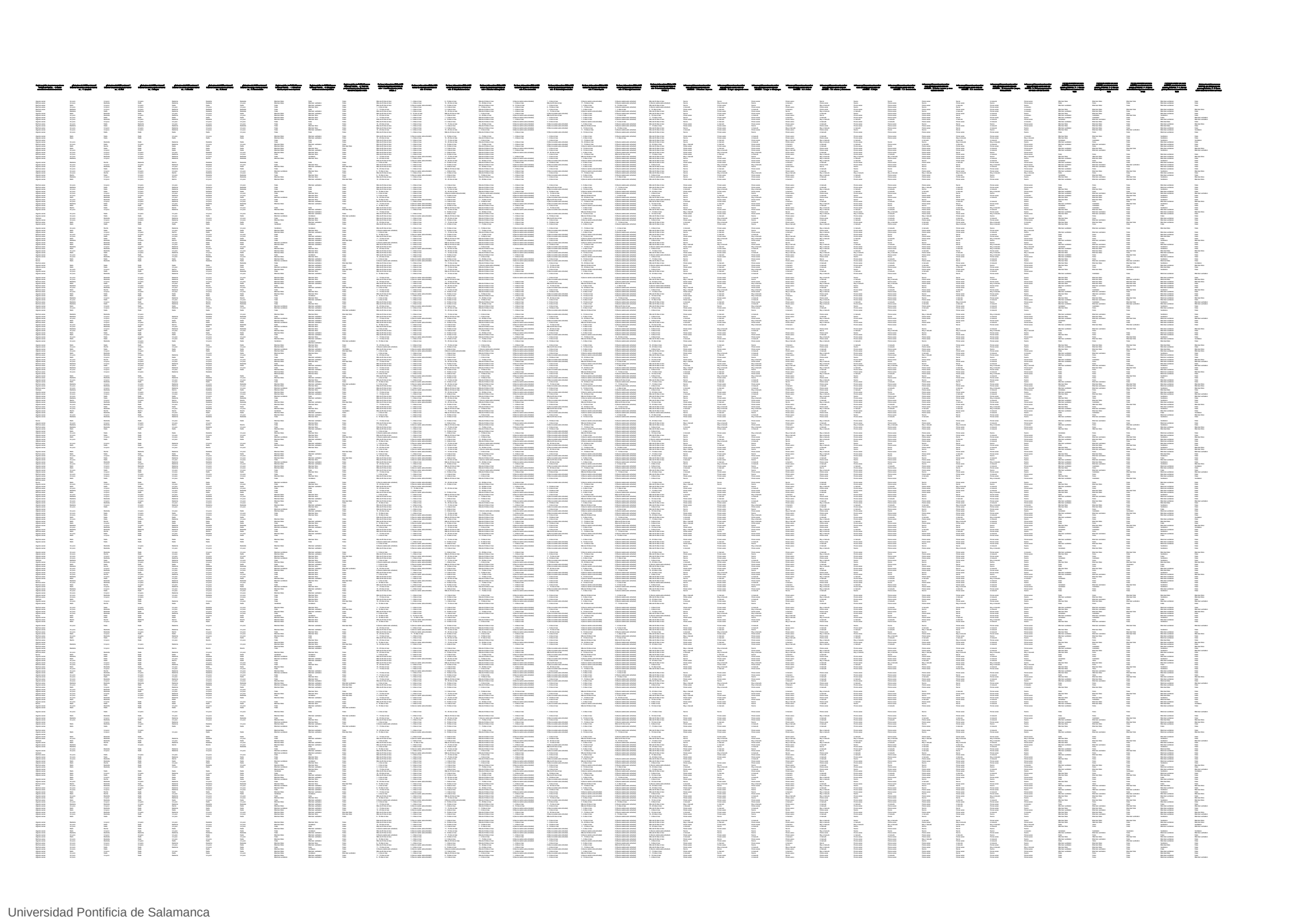
Universidad Pontificia de Salamanca



Universidad Pontificia de Salamanca

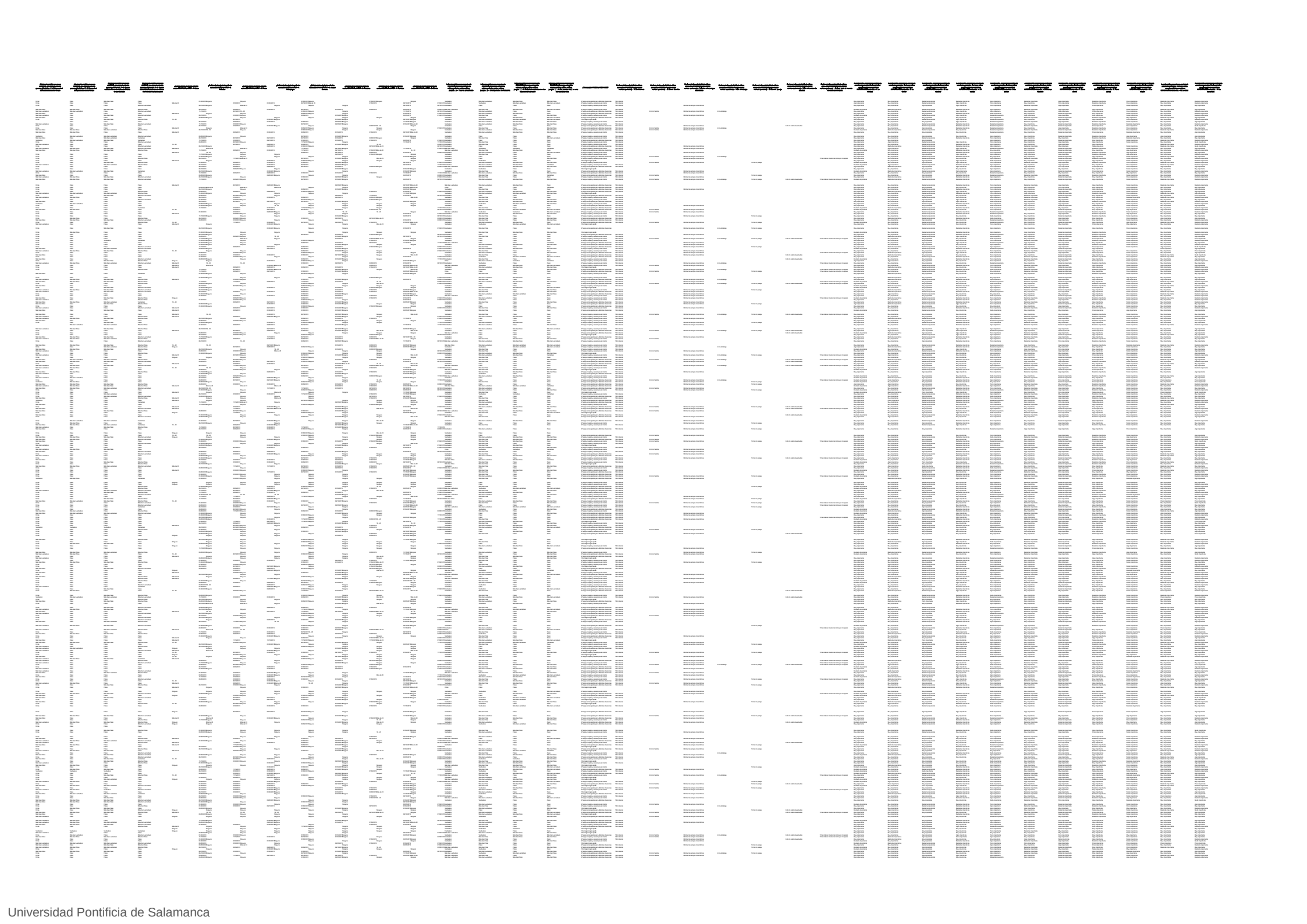
Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

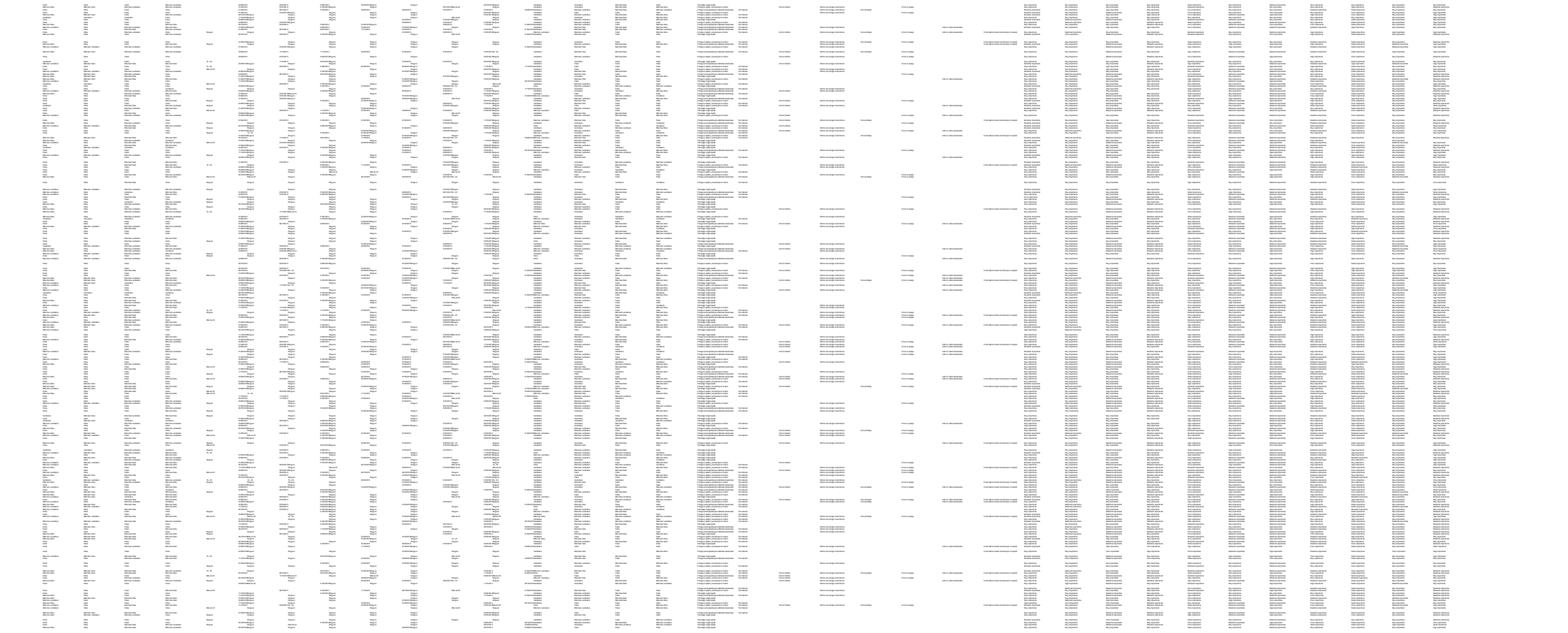


Universidad Pontificia de Salamanca

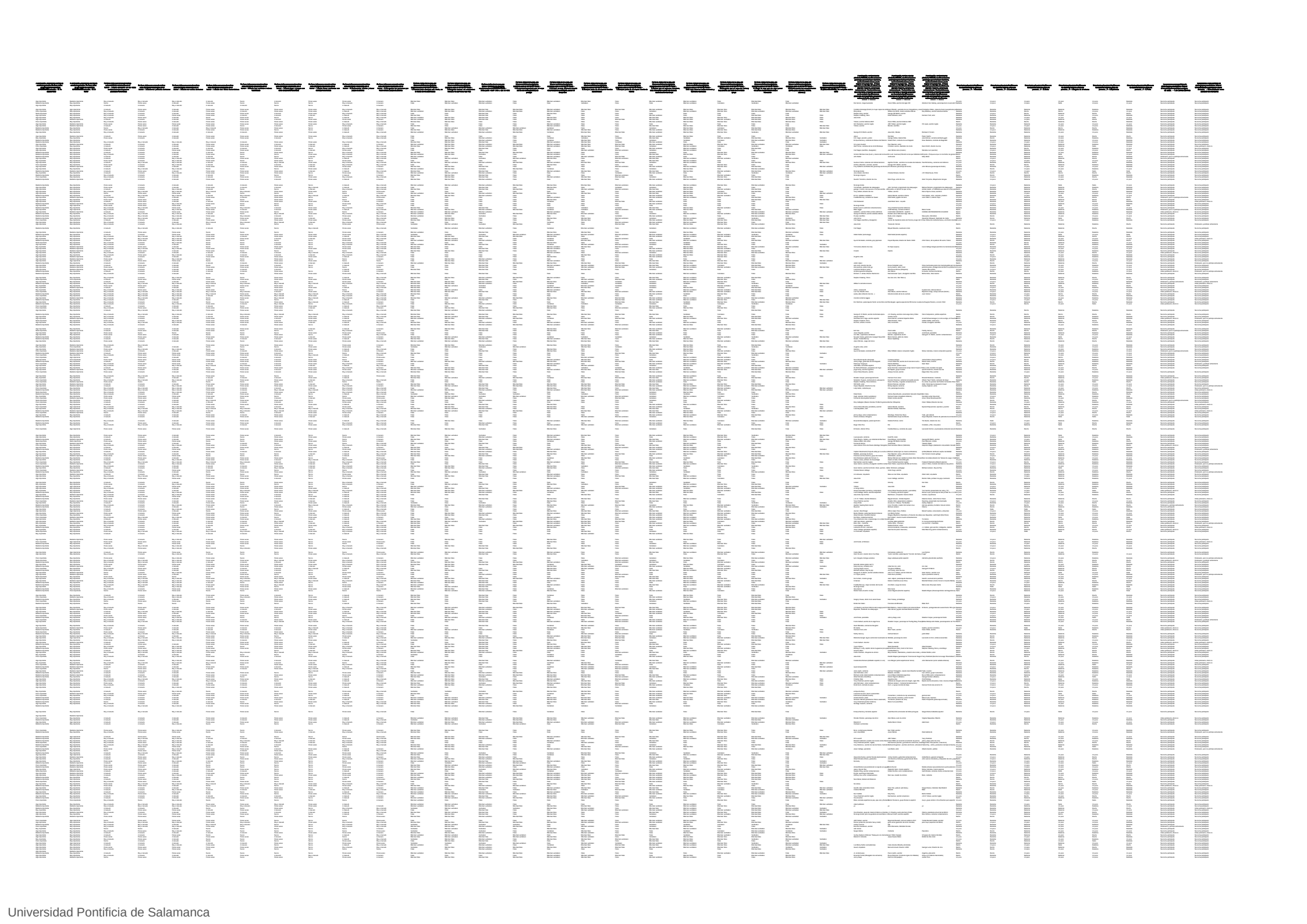
Universidad Pontificia de Salamanca



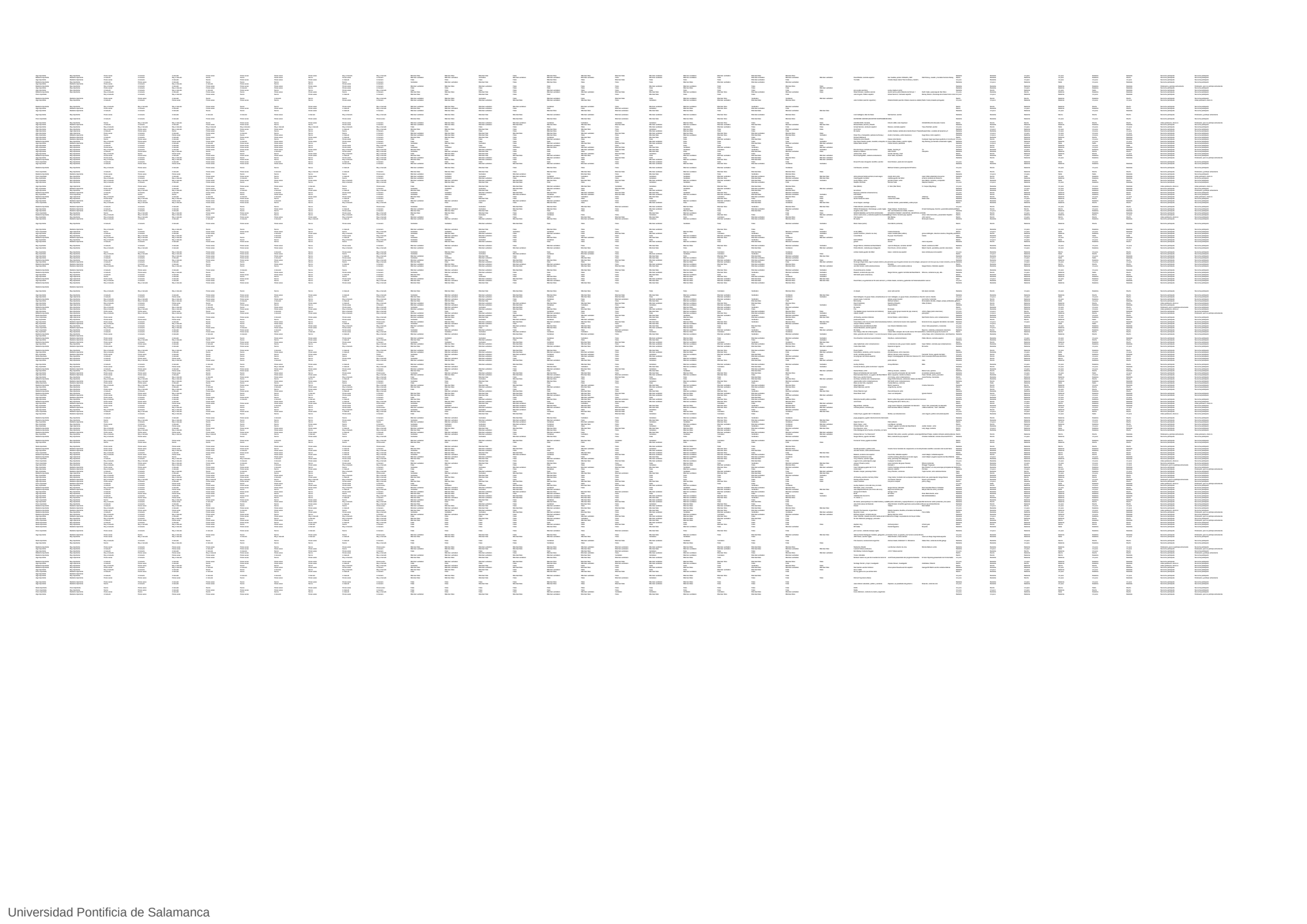
Universidad Pontificia de Salamanca



Universidad Pontificia de Salamanca



Universidad Pontificia de Salamanca



Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

Universidad Pontificia de Salamanca

ANEXO 3. DOCUMENTOS DE INVESTIGACIÓN CUANTITATIVA

Anexo 3. Documentos de investigación cuantitativa

Anexo 3.3. Análisis de la encuesta: datos procesados y conclusiones, con gráficos.

Como parte de la investigación sobre el Mundo Friki en España, se pasó una encuesta *online*, tanto a frikis como a no frikis, con el objetivo de comparar sus respuestas y comprobar si existen diferencias notables en su comportamiento, explorando elementos tales como los hábitos de ocio, consumo, uso de las nuevas tecnologías, valores e ídolos, entre otros.

Participaron un total de 624 personas en la encuesta, sin embargo, se hubieron de eliminar 96 registros, debido a que no cumplimentaron ninguno de los datos de clasificación como sexo, edad, o nivel de estudios, que consideramos necesarios para un buen análisis de la información aportada. También se eliminó un registro contradictorio, en el cual no quedaba claro si se consideraba friki o no. En total, fueron 97 los registros eliminados, por lo que finalmente analizaremos una muestra de 527 registros. Todas las tablas y gráficos son de elaboración propia y harán referencia a una muestra total fija: N=527.

A continuación explicamos la distribución de los opinantes, en cuanto a sus datos de clasificación y después exponemos los resultados de las preguntas de contenido, organizadas temáticamente; la norma será exponer los resultados diferenciados según sean o no frikis, pero también se reflejará la influencia de los datos de clasificación (sexo, edad, clase social...) allí cuando sea significativa.

Índice:

1.- Perfil de la muestra:.....2
1.1.- División de la muestra: Frikis y no frikis.....2
1.2.- Grados de identificación con la etiqueta.....5
1.3.- Edad:.....6
1.4.- Sexo:.....8
1.5.- Nivel de Estudios:.....8
1.6.- Nivel de inglés:.....10
1.7.- Nacionalidad:.....12
1.8.- Lugar de residencia:.....13
1.9.- Clase social:.....13
1.10.- Inclinación política:.....14
2.- Temas abordados en la encuesta:.....16
2.1.- Uso de las nuevas tecnologías:.....16
2.2.- Cuestiones sobre el ocio:.....29
2.3.- Cuestiones sobre el consumo y la piratería:.....36
2.4.- El uso de apodos:.....44
2.5.- Los ídolos:.....47
2.6.- Los valores y las prioridades vitales:.....51
2.6.1.- Profundizando en la amistad:.....60
2.6.2.- Profundizando en el humor:.....65
2.6.3.- Profundizando en la imagen personal:.....68
2.6.4.- Profundizando en el sentimiento religioso:.....72
2.7.- Percepción de uno mismo:.....73
2.8.- Asociacionismo:.....76
2.9.- Relación con otras tribus urbanas:.....79
2.10.- Reivindicaciones:.....81

Universidad Pontificia de Salamanca

1.- Perfil de la muestra:

A continuación se describe el perfil de los opinantes encuestados, en cuanto a factores de clasificación como la edad, el sexo, el nivel de estudios y de inglés, la nacionalidad y lugar de residencia, la clase social y la inclinación política. Y sobre todo, en cuanto a su situación de frikis o no frikis, factor principal que dividirá la muestra en dos partes para permitirnos una comparación operativa entre las respuestas según esta característica principal

1.1.- División de la muestra: Frikis y no frikis

El primer reto a tener en cuenta es que, como se viene comprobando a lo largo de todo este estudio, existe cierta dificultad a la hora de determinar si alguien es friki o no, debido a que, por un lado, quienes sí son frikis por sus aficiones y comportamientos, no siempre están de acuerdo con la etiqueta y algunos tienden a evitarla, y por otro lado, porque algunas personas que no son frikis se adjudican a sí mismos esa etiqueta por moda, por simpatía hacia el colectivo, o simplemente por desconocimiento.

Por tanto, una pregunta del tipo "¿Se considera usted friki?" resultaría insuficiente a la hora de subdividir la muestra y podría dar lugar a errores de clasificación. Para hacer una división más fina, hemos realizado dos preguntas de control:

Pegunta 1: "Indica con qué grupo o grupos sociales te sientes IDENTIFICADO/A, y con cuáles NO TE SIENTES IDENTIFICADO/A"

Pregunta 2: "Si en la primera pregunta marcaste que te sientes identificado con la opción "Frikis", ahora indica con cuál de estas frases te sientes más identificado"

La primera pregunta servirá como aproximación al colectivo, pues pide al encuestado que indique con qué grupos sociales se siente identificado, tomándolos de una lista con múltiples opciones posibles, entre las que figuran los frikis. Aquellos que indican que se sienten identificados con el colectivo friki (sea sólo con ellos o entre otros colectivos) pasan a la segunda pregunta; un total de 351 registros.

La segunda pregunta presenta seis posiciones posibles ante el colectivo friki:

1. Me considero friki y estoy orgulloso/a de serlo.
2. Me considero friki, no me parece ni bien ni mal, es parte de mi personalidad.
3. Me considero friki, aunque a veces me molesta la opinión que algunas personas tienen de los frikis.
4. Aunque no me identifico con la palabra “friki”, creo que por mis gustos y aficiones se me podría considerar como tal.
5. Yo no me considero friki, aunque otras personas me han dicho que lo soy.
6. Me siento un poco identificado con ese grupo social, pero en realidad no soy nada friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 1: Identificación con diferentes colectivos.

En la sociedad existen muchos grupos distintos con los cuales te puedes sentir más o menos identificado/a por su forma de pensar, de vestir, su música, sus aficiones... Por favor, indica con qué grupo o grupos sociales te sientes IDENTIFICADO/A, y con cuáles NO TE SIENTES IDENTIFICADO/A. Si no conoces lo suficiente alguno de los grupos, puedes saltarlo.				
	Me siento identificado	No me siento identificado	En blanco	Total
Canis	4	477	46	527
Frikis	**351**	**159**	**17**	**527**
Góticos	59	430	38	527
Heavies	148	343	36	527
Hiphoperos	40	439	48	527
Hipsters	47	396	84	527
Latinkings	0	491	36	527
Mods	33	401	93	527
Okupas	22	469	36	527
Pijos	90	407	30	527
Punkies	40	451	36	527
Raperos	39	447	41	527
Redskins	7	465	55	527
Rockers	146	340	41	527
Skaters	43	434	50	527
Skinheads	3	481	43	527
Tuneros	8	474	45	527
Ultras	8	481	38	527
Otros (Especificar)	61	219	247	527

Consideraremos frikis a todos aquellos que elijan una de las cinco primeras respuestas, pero si eligen la sexta, consideraremos que son simplemente personas no frikis pero que simpatizan con ese colectivo y de cierta forma se sienten identificados con ellos (de la misma manera que una persona atraída por la idea del pacifismo puede sentirse identificada con los hippies, pero sin serlo).

Esta segunda pregunta, además y como veremos posteriormente, nos ayudará a determinar el grado de identificación con la etiqueta entre los frikis, pues como observamos,

Universidad Pontificia de Salamanca

para algunos ser friki es todo un orgullo, y para otros es un título que otros le otorgan, sin su consentimiento, debido a sus aficiones y forma de ser.

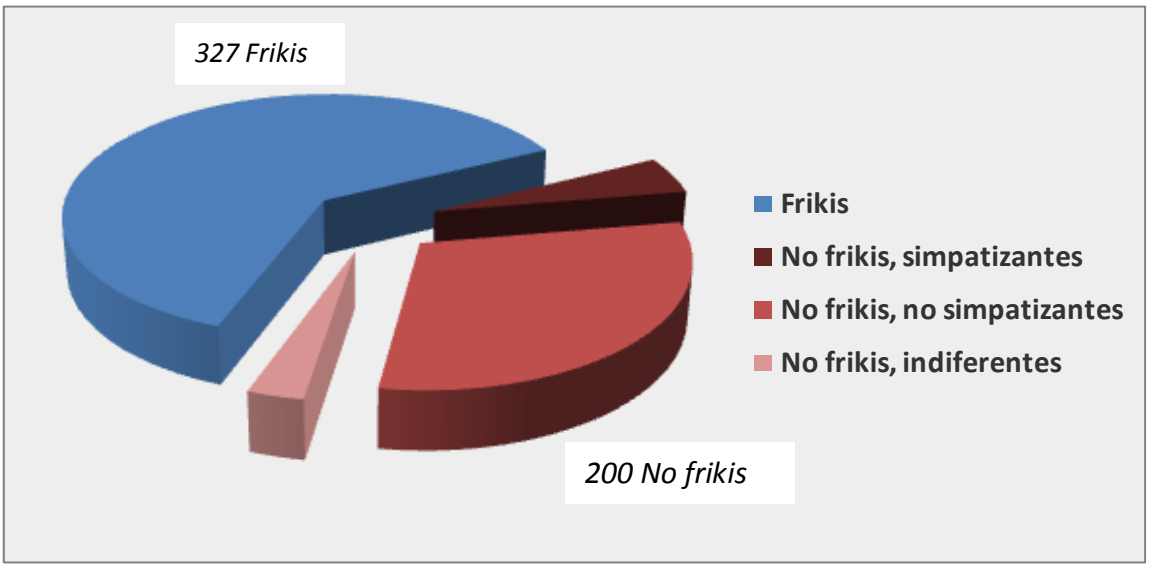
En resumen:

- **Se tomaron como frikis:** Todos aquellos que indicaron que se sentían identificados con los frikis en la primera pregunta de control y que además, en la segunda pregunta de control, indicaron una de las primeras cinco respuestas posibles. También se incluyó un registro que no indicó sentirse identificado con los frikis pero que se declaró *Gamer* (un tipo de friki) en el apartado Otros de la primera pregunta. **En total 327 registros denominados frikis**.

- **Se tomaron como no frikis:** El conjunto de tres situaciones posibles. En primer lugar, aquellos que indicaron no sentirse identificados con los frikis desde la primera pregunta, que suponen un total 159 registros y a los que denominaremos "No frikis, no simpatizantes". En segundo lugar, aquellos que sí se sintieron identificados con ellos, pero luego escogieron la opción sexta de la segunda pregunta de control, a los que denominaremos "No frikis, simpatizantes" ya que se entiende que son personas que sienten afinidad con los frikis, se sienten identificados con ellos, pero no lo son en sí mismos; sumando otros 25 casos. Y por último, se incluyeron otros 16 registros que no indicaron si se sentían o no identificados con los frikis en la primera pregunta, pero que consideramos válidos ya que se especificaba que se podía no valorar los colectivos que no se conocieran suficientemente y que por ello les hemos denominado "No frikis, indiferentes". **En total 200 registros denominados no frikis**.

Así, tenemos 327 registros frikis y 200 no frikis. Esta distribución desigual será tenida en cuenta a la hora de analizar la encuesta, que en cualquier caso resulta operativa ya que, al analizarse separadamente las respuestas de frikis y no frikis, se minimizará la diferencia entre el volumen de opinantes.

Gráfico 1: División de la muestra. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

1.2.- Grados de identificación con la etiqueta

Como hemos avanzado, la segunda pregunta, además de ayudarnos a dividir la muestra, también nos indica el grado de identificación de los frikis con su etiqueta, que puede variar desde una gran identificación que cause incluso orgullo, hasta una identificación muy leve, sustentada por la opinión de otros. En el siguiente gráfico hemos incluido los 351 registros que contestaron a esta segunda pregunta, derivados de la primera.

Tabla 2: Grado de aceptación de la etiqueta.

	Nº	%	Grado de aceptación de la etiqueta
1. Me considero friki y estoy orgulloso/a de serlo.	92	26,21	**Aceptación total de la etiqueta**
2. Me considero friki, no me parece ni bien ni mal, es parte de mi personalidad.	109	31,05	
3. Me considero friki, aunque a veces me molesta la opinión que algunas personas tienen de los frikis.	26	7,41	
4. Aunque no me identifico con la palabra "friki", creo que por mis gustos y aficiones se me podría considerar como tal.	86	24,50	**Aceptación parcial de la etiqueta**
5. Yo no me considero friki, aunque otras personas me han dicho que lo soy.	13	3,70	
6. Me siento un poco identificado con ese grupo social, pero en realidad no soy nada friki.	25	7,12	**No frikis**

Observamos que las dos primeras respuestas son las que engloban el mayor número de casos: el 26% de los encuestados, indica que "se considera friki y está orgulloso de serlo" y el 31%, indica, simplemente, que "se considera friki y que esto no le parece ni bien ni mal, es parte de su personalidad". Por su parte, sólo un 7,4% indica que "se considera friki, aunque a veces le molesta la opinión que algunas personas tienen de los frikis". Estas tres primeras opciones, suponen, en conjunto, el 64,7% del total. Entendemos que este 64,7% muestra una **aceptación total de la etiqueta** pues se la adjudican a sí mismos sin lugar a equívoco, independientemente de que se preocupen o no por lo que piensen los demás.

En cuanto a las opciones cuarta y quinta, entendemos que muestran una **aceptación parcial de la etiqueta** puesto que se identifican con los frikis y piensan que o bien se les puede considerar como tales (el 24,5%) o bien ya han sido así etiquetados por otros (apenas un 3,7%), pero muestran reparo a la hora de adjudicarse a sí mismos la etiqueta, dicen que "no se identifican con esa palabra", o que "no se consideran frikis", aunque ya han indicado en la primera pregunta que sí se identifican con el colectivo. Estos dos casos suponen en conjunto el 28,2% del total.

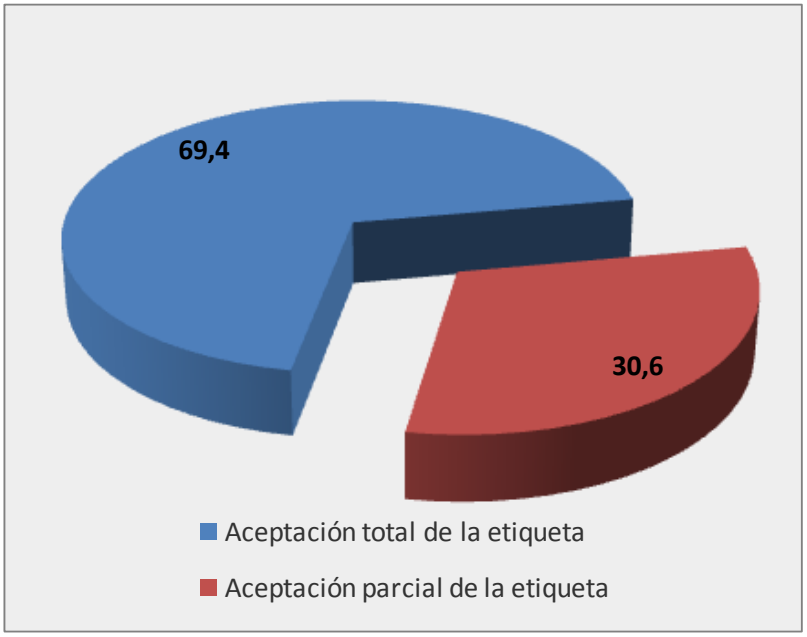
Las personas que hemos sumado a la submuestra no friki, son aquellos 25 casos (un 7,1%), que indican que se sienten algo identificados con ese grupo social, pero que en realidad

Universidad Pontificia de Salamanca

no son nada frikis. Se trata tan sólo de individuos afines o que sienten simpatía por los frikis, sin participar verdaderamente del movimiento.

Si sólo analizamos las respuestas de la submuestra friki. De un total de 327 registros frikis, 227 muestran una aceptación total de la etiqueta. Mientras que 99 registros muestran una aceptación parcial de la etiqueta. A estos 99 registros debemos sumar un último registro que no ha respondido la pregunta acerca del grado de identificación, pero ha indicado que se considera *Gamer* (un tipo de friki), por lo que entendemos que tampoco está cómodo con la etiqueta friki, aunque sí pertenezca al colectivo.

Gráfico 2: Sólo Frikis: Grado de identificación con la etiqueta. Porcentajes.



1.3.- Edad:

La pregunta 29 de la encuesta fue "¿Cuál es tu edad?", de la cual tenemos respuesta de todos los 527 registros válidos que componen nuestra muestra.

Tabla 3: Edad.

	Mín.	Máx.	Media	Moda
Edad (Frikis)	15	57	28,4	29,0
Edad (No Frikis)	18	66	26,9	19,0
Edad (Todos)	**15**	**66**	**27,8**	**19,0**

Podemos observar que la submuestra friki es un poco mayor que la submuestra no friki ya que, entre ellos, la edad promedio son 28,4 años y la moda está en 29 años, mientras que

Universidad Pontificia de Salamanca

entre los no frikis, la edad promedio es algo inferior, de 26,9 años, y la moda está en los 19 años. Esta diferencia, que tiene que ver también con la mayor cantidad de opinantes frikis que llegaron a tomar parte en la encuesta, será tenida en cuenta a la hora de realizar el análisis.

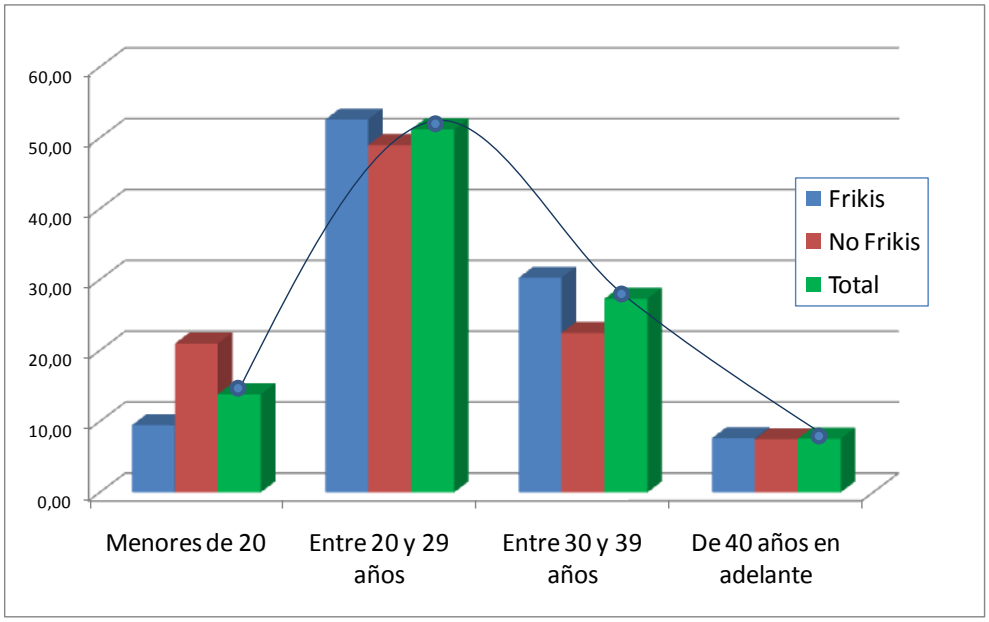
Tabla 4: Rangos de edad. Número de registros y porcentajes.

	Frikis		No Frikis		Total	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Menores de 20	31	9,48	42	21,00	73	13,85
Entre 20 y 29 años	172	52,60	98	49,00	270	51,23
Entre 30 y 39 años	99	30,28	45	22,50	144	27,32
De 40 años en adelante	25	7,65	15	7,50	40	7,59
TOTAL	**327**	**100%**	**200**	**100%**	**527**	**100%**

Si distribuimos estas edades en rangos, vemos que el grueso de los opinantes se concentra entre los 20 y los 39 años, edad en la que ya hemos indicado que tiene mayor incidencia el fenómeno friki en nuestro país y es por tanto el rango más interesante para nuestro análisis. Algo más de tres cuartos de los opinantes se sitúan en este rango edad (el 51,23% entre 20 y 29 años y el 27,32% entre 30 y 39 años), mientras que el cuarto restante se distribuye entre más jóvenes (un 13,85%) y más mayores (un 7,59%), para cubrir el resto de rangos de edad.

Esto ocurre de forma similar tanto entre los frikis como entre los no frikis, aunque de nuevo, comprobamos que la muestra no friki es un poco más joven; un 21% de opinantes no frikis tienen menos de 21 años. En cualquier caso, ambas submuestras se distribuyen de manera muy parecida y el rango principal, en ambas, es aquel entre los 20 y los 39 años, que supone algo más del 80% de frikis y algo más del 70% de no frikis.

Gráfico 3: Rangos de edad. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

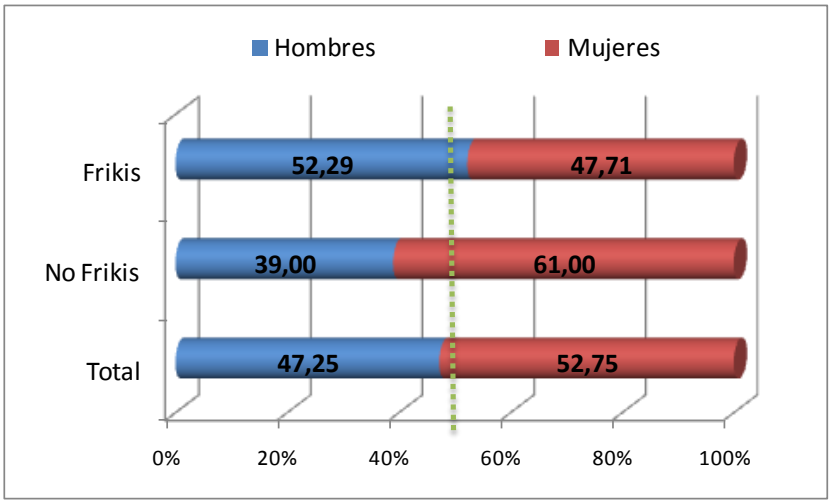
Como puede apreciarse en el gráfico, ambas submuestras se comportan de forma similar, trazando una curva cuyo cénit está entre los 20 y los 29 años, si bien entre los no frikis se cuenta un mayor número de jóvenes menores de 20 años y un número algo inferior de personas entre los 30 y los 39 años, que entre los frikis.

1.4.- Sexo:

De la pregunta número 30, "¿Cuál es tu sexo?", también tenemos respuesta de los 527 registros válidos de la encuesta.

A nivel general, de totales, la muestra está bastante bien equilibrada entre hombres y mujeres, ya que están muy cerca de una distribución simétrica.

Gráfico 4: Sexo. Porcentajes.



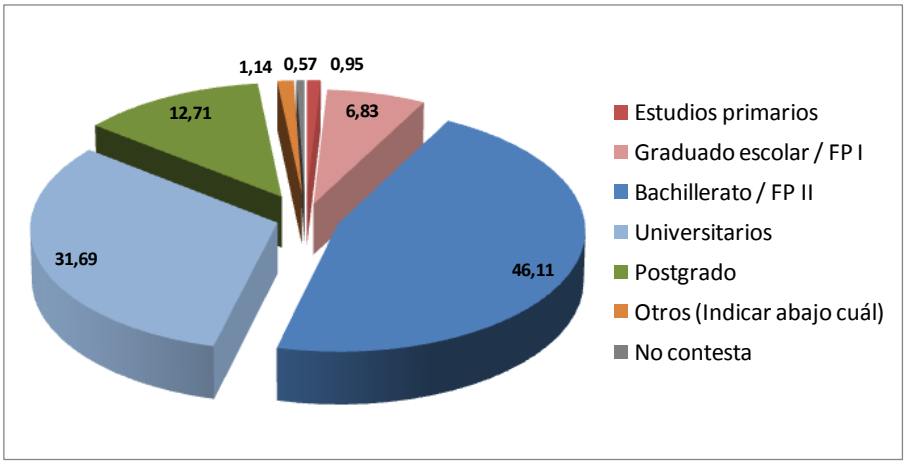
En cuanto a las submuestras, entre los frikis, encontramos un porcentaje algo mayor de hombres que de mujeres, aunque la diferencia es de apenas un 4,6%. Entre los no frikis, por el contrario, la muestra se inclina hacia el lado femenino con una diferencia de 22 puntos. Esta diferencia es de cierta importancia, y tendrá que ser tenida en cuenta a la hora de analizar los resultados. Es de notar que han existido dificultades a la hora de conseguir opinantes masculinos no frikis, se ha tenido que realizar un sondeo más exhaustivo para conseguir su participación voluntaria.

1.5.- Nivel de Estudios:

La pregunta 31, "¿De qué nivel son tus últimos estudios FINALIZADOS?", presenta 524 respuestas, es decir, que tres personas no especificaron su nivel de estudios.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 5: Nivel de estudios. Porcentajes.



La mayor parte de la muestra tiene estudios superiores; el 46% a nivel de FP II y el 32% a nivel universitario, entre ambos suman más del 75% del total. Apenas un 0,95% tiene sólo estudios primarios. Un 7% tiene estudios de grado medio (hasta FP I). Algo mayor es el porcentaje de opinantes con estudios de postgrado, un 13%. Un 1% ha declarado tener otro tipo de estudios, que tienen que ver con la salud y la estética (esteticista, quiromasajista, secretariado médico) y en un caso con la aviación.

En relación a la variable edad, el nivel de estudios va subiendo conforme lo hace el rango etario, como podemos observar en la tabla siguiente:

Tabla 5: Nivel de estudios. Desglose por rangos de edad.

	Menores de 20		Entre 20 y 29 años		Entre 30 y 39 años		De 40 años en adelante	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Estudios primarios	2	2,74	1	0,37	2	1,39	0	0,00
Graduado escolar / FP I	2	2,74	22	8,15	8	5,56	4	10,00
Bachillerato / FP II	61	83,56	135	50,00	34	23,61	13	32,50
Universitarios	7	9,59	77	28,52	65	45,14	18	45,00
Postgrado	0	0,00	32	11,85	31	21,53	4	10,00
Otros (Indicar abajo cuál)	0	0,00	3	1,11	2	1,39	1	2,50
No contesta	1	1,37	0	0,00	2	1,39	0	0,00
Total general	**73**	**100%**	**270**	**100%**	**144**	**100%**	**40**	**100%**

Los menores de 29 son en su mayoría estudiantes que no han terminado la universidad, Mientras que los mayores ya la han finalizado y están empezando quizás otros estudios. Esto se confirma con la pregunta 32-a "¿Qué otros estudios has empezado?", ante la cual, 329 personas (200 frikis y 129 no frikis) responden que están cursando otros estudios, de los cuales 198 corresponden a estudios universitarios (licenciaturas y grados) y 30 de postgrado (másteres y doctorado).

La distribución porcentual en los niveles de estudios es muy similar entre frikis y no frikis: El grueso de los opinantes cuenta con estudios superiores: de FP II en primer lugar, o universitarios en segundo lugar, si bien la submuestra no friki está más concentrada en esa

Universidad Pontificia de Salamanca

franja, mientras que entre los frikis hay un mayor grado de variedad tanto en los niveles primario y medio como en el de postgrado y otros, dato que de nuevo coincide con que exista una mayor cantidad de registros frikis que permiten pues una mayor dispersión de resultados.

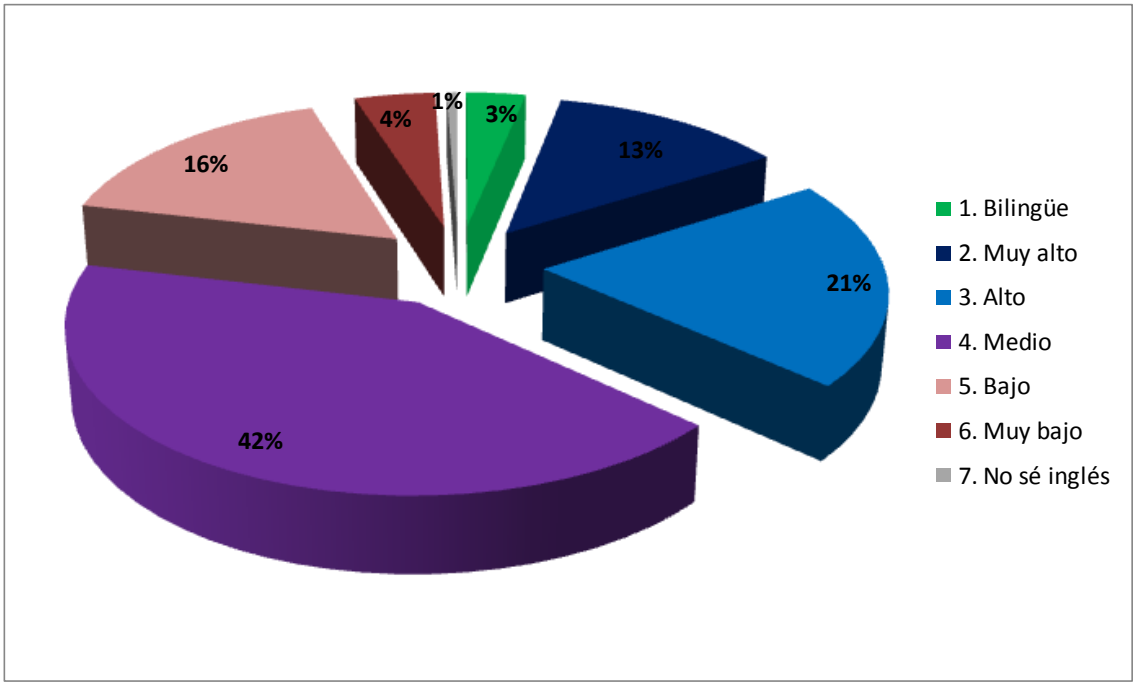
Tabla 6: Nivel de estudios. Submuestras. Porcentajes.

	Frikis	No frikis	Total
Estudios primarios	1,22	0,50	0,95
Graduado escolar / FP I	8,26	4,50	6,83
Bachillerato / FP II	40,37	55,50	46,11
Universitarios	34,25	27,50	31,69
Postgrado	13,76	11,00	12,71
Otros (Indicar abajo cuál)	1,53	0,50	1,14
No contesta	0,61	0,50	0,57
Total general	**100%**	**100%**	**100%**

1.6.- Nivel de inglés:

A cerca de su **nivel de inglés**, la pregunta 33 ofrecía la posibilidad de indicar hasta siete niveles de dominio del idioma. Tres opinantes (los tres no frikis) decidieron no contestar. El resto presentan los siguientes resultados:

Gráfico 6: Nivel de inglés. Totales. Porcentajes.



Tan sólo un 3% de los encuestados se declara bilingüe en inglés. La mayoría, un 42% poseen un nivel medio de inglés, mientras que un 34% tienen un nivel alto o muy alto y un 20%

Universidad Pontificia de Salamanca

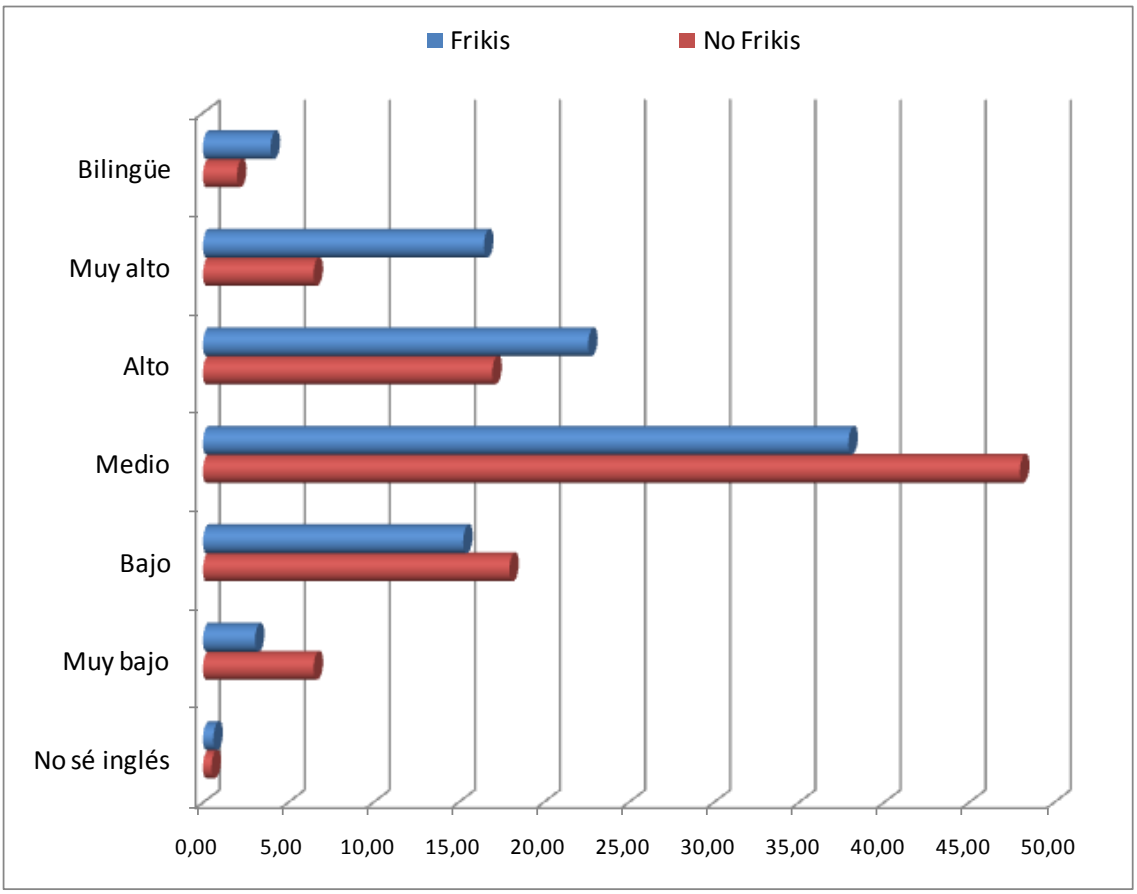
tienen un nivel bajo o muy bajo. Un 1% indica que no sabe nada de inglés. En líneas generales, son más los encuestados que dominan el inglés que los que no lo dominan, aunque siguen siendo menos de 4 de cada 10 los que dicen tener un nivel superior al medio.

Se quiso comparar si los frikis sabían más inglés que los no frikis, rasgo que se ha inferido en la investigación previa y que resulta un requisito previo para desarrollar algunas de las actividades que les son típicas, como su gusto por las nuevas tecnologías y las piezas culturales provenientes de otros países.

En conjunto, los frikis sí declaran saber más inglés que los no frikis. El 81% de aquellos tiene un nivel medio o superior, frente al 73,5% de estos.

Son bilingües el 4% de frikis y el 2% de no frikis. Tienen nivel muy alto el 16,5% de frikis y el 6,5% de no frikis, y alto el 23% de frikis y el 17% de no frikis.

Gráfico 7: Nivel de inglés. Porcentajes.



En cualquier caso, la respuesta más frecuente es la que hace referencia a un nivel medio de inglés, lo tienen casi la mitad de los no frikis (el 48%) y el 38% de los frikis.

Los niveles bajo y muy bajo contienen mayor porcentaje de no frikis, el 18% y el 6,5%, frente al 15% y el 3% de frikis, respetivamente.

Declaran no saber inglés menos del 1% de ambas submuestras. Un 1,5% de no frikis prefiere no contestar a la pregunta.

Universidad Pontificia de Salamanca

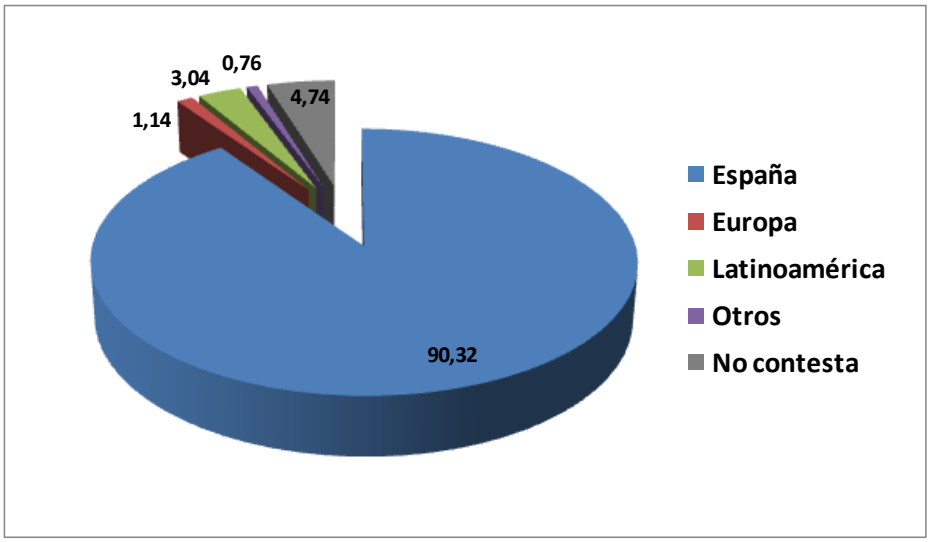
1.7.- Nacionalidad:

La pregunta 32-b cuestiona "¿Cuál es tu país de nacimiento?". Un 5% de los encuestados (25 casos) no han indicado cuál es su nacionalidad de origen).

A la hora de preguntar por la **nacionalidad**, hay que reseñar que todos los encuestados forman parte de la realidad española y han contestado a esta encuesta a través de cauces nacionales, sin embargo, algunos de ellos no son españoles de nacimiento, sino que provienen de otros países de origen.

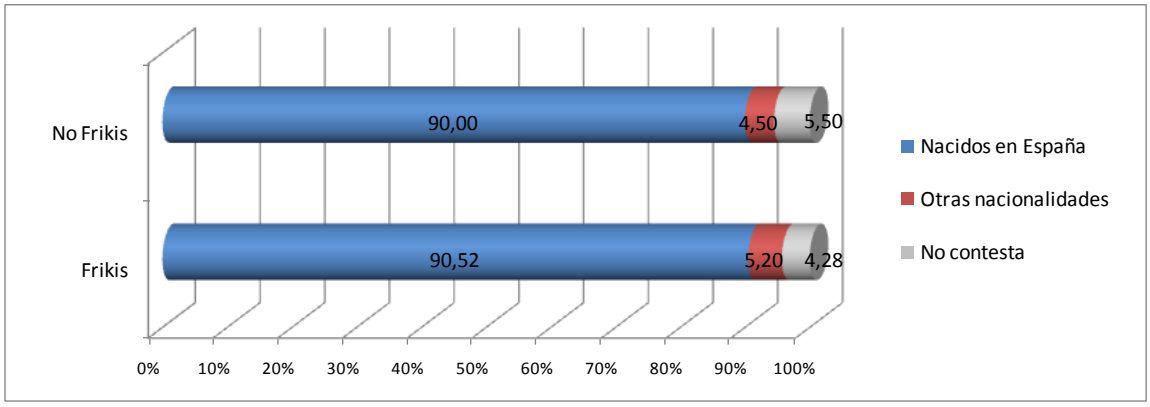
El 90% son nacidos en España, mientras que el 10% restante se divide entre nacidos en países europeos (un total de 6 casos de Francia, Bélgica, Suiza y Rumanía), países latinoamericanos (un total de 16 casos de nacidos en Argentina, Brasil, Cuba, Ecuador, México, Perú, Rep. Dominicana, Uruguay y Venezuela), y otras 4 personas que han nacido en EEUU, Israel, Japón y Marruecos.

Gráfico 8: Nacionalidad. Porcentajes.



La distribución por nacionalidades es casi idéntica en ambas submuestras, como podemos observar en el siguiente gráfico:

Gráfico 9: Nacionalidad. Submuestras. Porcentajes.

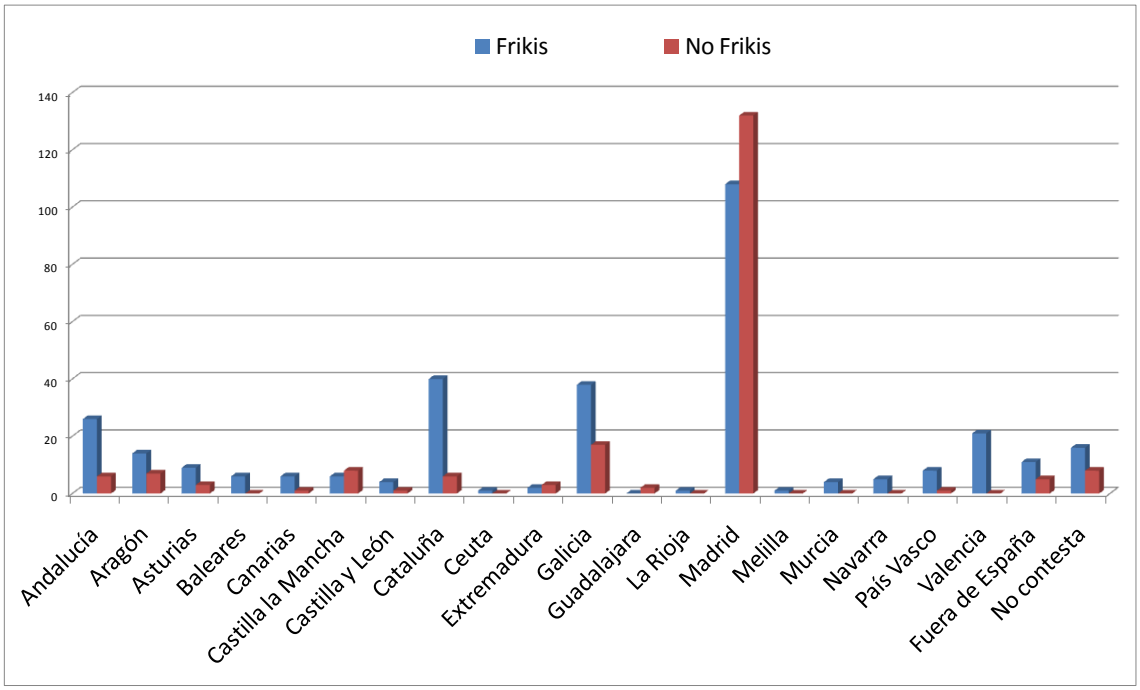


Universidad Pontificia de Salamanca

1.8.- Lugar de residencia:

La pregunta 32-c fue "¿En qué Comunidad Autónoma resides actualmente?". Como vemos en el siguiente gráfico, Madrid es la Comunidad en la que se concentra la mayor cantidad de opinantes (el 45,5% del total), seguido por Galicia (10%), Cataluña (9%), Andalucía (6%) y Valencia (4%), mientras que un 18%, indican que residen en otras comunidades, un 3% reside actualmente fuera de España y el 5% de los opinantes ha preferido no contestar.

Gráfico 10: Lugar de residencia. Porcentajes.



En este caso, la distribución entre frikis y no frikis es de nuevo muy similar, aunque la submuestra no friki está más concentrada en Madrid (el 66% de los no frikis residen en Madrid frente al 33% de los frikis), debido de nuevo a la menor cantidad de registros que posee, y que permite una menor dispersión.

1.9.- Clase social:

En la pregunta número 35 se pidió a los opinantes que indicaran "Con respecto a tu familia, ingresos y estudios ¿Cuál consideras que es tu clase social?". Sólo tres de los encuestados (los tres no frikis) decidieron no contestar a la pregunta.

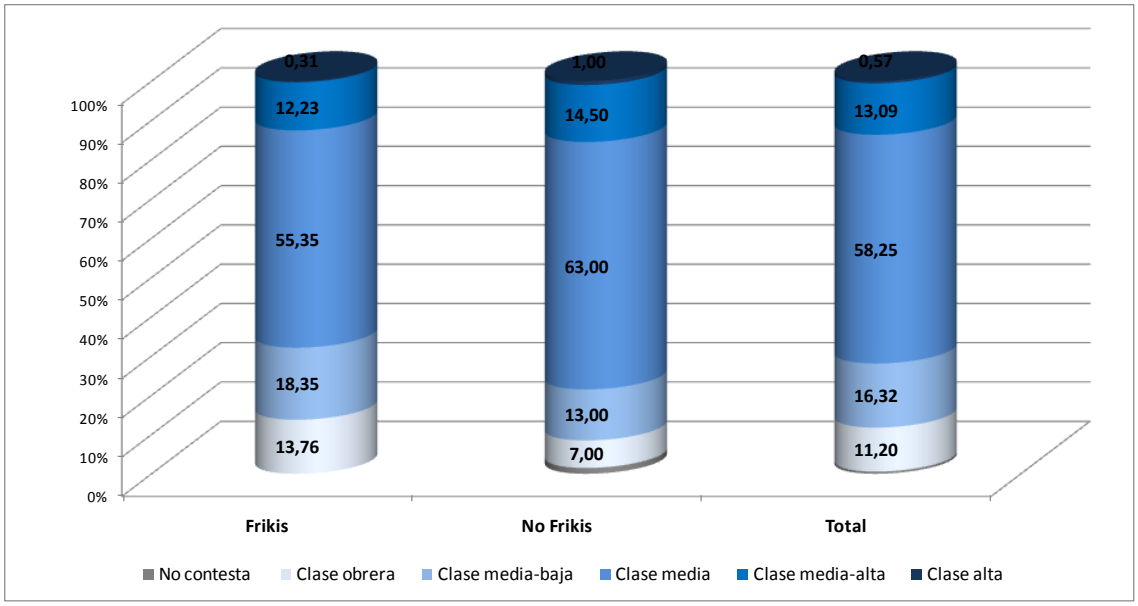
La gran mayoría, se han situado como parte de la clase media: en torno al 60% se consideran clase media a secas, algo más del 16% se consideran clase media-baja y poco más del 13% de consideran clase media-alta.

Por su parte, un 11,2% se consideran miembros de la clase obrera y menos de un 1% señalan ser de clase alta.

Universidad Pontificia de Salamanca

La distribución entre frikis y no frikis es muy similar, aunque sí se nota un leve descenso en la clase social entre los frikis con respecto a los no frikis. Sólo el 12,5% se consideran clase media-alta o alta, frente al 15,5% de los no frikis; y el 32% se consideran de clase media-baja u obrera, frente al 20% de los no frikis. En cualquier caso, la diferencia es muy pequeña, en ambas submuestras más del 50% de se consideran de clase media a secas y más del 85% de clase media en sus tres grados.

Gráfico 11: Clase social. Porcentajes.



1.10.- Inclinación política:

En la pregunta número 36 se pidió a los opinantes que indicaran "En la siguiente escala política ¿Dónde te situarías?", y a continuación se les ofrecían las siguientes respuestas, de las cuales sólo podían escoger una:

1. Extrema izquierda
2. Izquierda
3. Centro izquierda
4. Centro derecha
5. Derecha
6. Extrema derecha
7. Otra afiliación distinta (indica abajo cuál)
8. Soy apolítico/a, no me interesan los partidos

Otro (especifique)

Universidad Pontificia de Salamanca

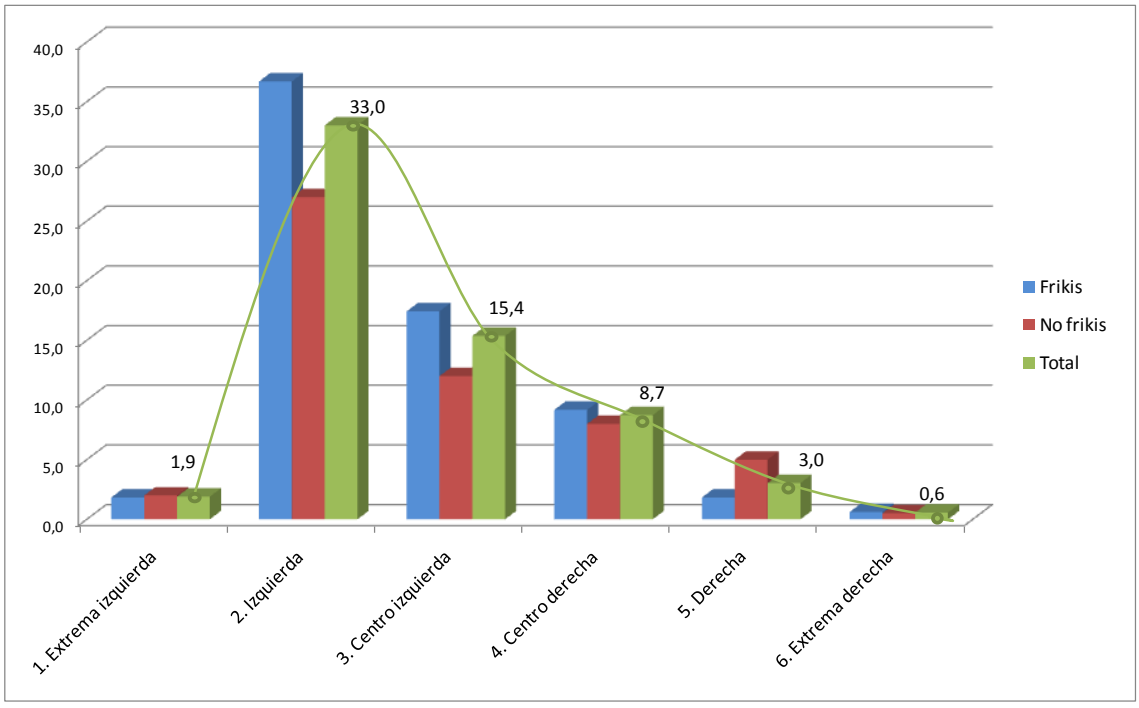
Destaca la gran cantidad de opinantes que han marcado la opción "Soy apolítico/a, no me interesan los partidos". Un cuarto de los frikis han marcado esa opción, junto a un tercio de los no frikis. Por su parte, un 5% de los opinantes declaran poseer una afiliación distinta a las ofrecidas, y así dicen ser republicanos, liberales, anarco-capitalistas, nacionalistas, anarquistas, o bien siguen una ideología propia, de tipo individual, entre otras respuestas. Un 3% prefieren no contestar a la pregunta.

Tabla 7: Ideología política. Porcentajes.

	Frikis	No Frikis	Total
Una opción en la escala política clásica	67,6	54,5	62,6
Otra afiliación	5,5	5,0	5,3
Apolítico/a	25,4	35,0	29,0
No contesta	1,5	5,5	3,0
Total	100	100	100,0

Entre las opciones de la escala política clásica, vemos que la preferida para ambas submuestras es la izquierda, que aglutina un 33% del total de encuestados; el porcentaje de opinantes desciende progresivamente según nos aproximamos a posiciones más a la derecha (15% de centro izquierda, 9% de centro derecha y 3% de derecha). En cuanto a los extremos, tanto el izquierdo como el derecho presentan porcentajes muy bajos de afiliación, siempre inferiores al 1%. Ambas submuestras se comportan de forma muy similar, si bien es de notar que un mayor porcentaje de no frikis prefieren no contestar o no posicionarse. De esa manera, los frikis, que sí se posicionan, se sitúan más a la izquierda en la escala política que los no frikis participantes.

Gráfico 12: Ideología, sólo escala política. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

2.- Temas abordados en la encuesta:

A continuación, analizaremos las respuestas, comparadas entre las dos submuestras, a las preguntas de contenido que se han planteado a los participantes, relativas a sus hábitos, formas de consumo, imagen personal, etcétera, que componen el cuerpo principal de la encuesta. La norma será comparar los resultados diferenciados entre frikis y no frikis, pero también se reflejará la influencia de los datos de clasificación (sexo, edad, clase social...) allí cuando sea significativa.

2.1.- Uso de las nuevas tecnologías:

La primera parte de las preguntas de contenido gira en torno a las **nuevas tecnologías**, tema especialmente recurrente en el mundo friki. En la Pregunta 3 del cuestionario, se les pedía a los opinantes que contestaran: "Aproximadamente ¿Cuántas HORAS a la SEMANA dedicas a las siguientes tecnologías?", y se proporcionaba una lista de siete tecnologías tales como el ordenador, la consola, el Ebook, o la TV, y la posibilidad de añadir alguna otra.

El objetivo de esta pregunta es determinar si los frikis utilizan las nuevas tecnologías más, menos o igual que el resto.

El apartado donde mayores diferencias se notan entre frikis y no frikis son en el uso del ordenador para cuestiones de ocio, y en el uso de la TV en abierto: **Los Frikis utilizan más el ordenador y los no frikis ven más la TV en abierto, en sus ratos tiempo libre**.

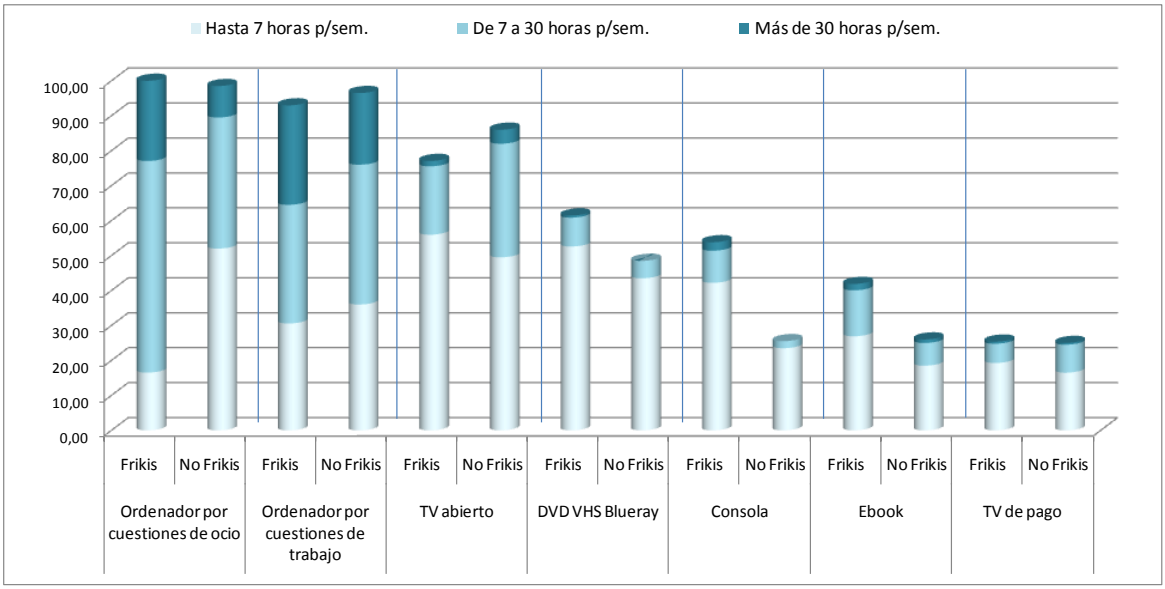
Tabla 8: Uso de la tecnología. Porcentajes.

	Ordenador por cuestiones de trabajo		Ordenador por cuestiones de ocio		Consola		Ebook		TV abierto		TV de pago		DVD VHS Blueray	
	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis	Frikis	No Frikis
0 (No lo utilizo)	6,12	2,50	0,00	1,00	**44,95**	**72,50**	**55,35**	**69,50**	**22,63**	9,50	**71,25**	**70,00**	**36,70**	**48,00**
1h por semana o menos	7,03	3,00	1,22	9,00	17,43	15,50	4,59	6,50	15,90	10,00	5,20	5,50	17,13	25,00
de 2 a 4 horas por s.	13,15	14,50	3,67	22,00	11,93	5,00	11,01	5,50	19,57	19,50	7,95	6,50	24,46	15,50
de 5 a 7 horas por s.	10,40	18,50	11,62	21,00	12,84	3,00	11,31	6,50	20,49	**20,00**	6,12	4,50	11,01	3,00
de 7 a 14 horas por s.	15,90	19,00	22,02	**23,50**	6,12	1,00	8,87	4,00	12,23	18,50	2,14	4,50	4,59	4,00
de 15 a 20 horas por s.	11,62	10,00	19,88	6,00	1,83	1,00	1,53	1,50	3,67	7,50	2,14	3,00	2,75	0,50
de 20 a 30 horas por s.	6,42	11,00	18,65	8,00	1,22	0,00	2,75	1,00	3,67	6,50	1,22	0,50	0,92	0,50
más de 30 horas por s.	**28,44**	**20,50**	**22,94**	9,00	2,45	0,00	1,83	1,00	1,53	4,00	0,61	0,50	0,61	0,00
No contesta	0,92	1,00	0,00	0,50	1,22	2,00	2,75	4,50	0,31	4,50	3,36	5,00	1,83	3,50

A continuación presentamos los datos en un gráfico simplificado:

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 13: Uso de la tecnología. Rangos. Porcentajes.



El uso del **ordenador por cuestiones de ocio**, que es además la actividad más frecuentemente practicada, presenta diferencias muy significativas entre ambas submuestras: La mayoría de los no frikis (el 52%) utilizan el ordenador un máximo de 7 horas por semana, un 37% lo utilizan de 7 a 30 horas, y tan sólo un 9% lo utilizan más de 30 horas. Pero en el caso de los frikis, sólo el 16% lo utilizan menos de 7 horas, la gran mayoría (el 60,5%) lo utilizan de 7 a 30 horas, e incluso un elevado porcentaje, el 23%, lo utiliza más de 30 horas a la semana.

El uso del **ordenador por cuestiones de trabajo**, por su parte, presenta valores muy similares entre ambas submuestras, si bien un poco más elevados en el caso friki en el rango más alto, de más de 30 horas a la semana. Resulta curioso observar que un 6% de frikis declaran que no utilizan nunca el ordenador por cuestiones de trabajo, sin embargo, no hay ni uno solo que no lo utilice para el ocio (como sí hay un 1% de no frikis, que dicen no utilizarlo en sus horas de ocio).

La **TV en abierto** supone la tercera actividad más frecuente y la segunda gran diferencia entre las submuestras. Los frikis la utilizan menos que los no frikis: Un 23% de no frikis nunca la ve, un 56% la ve pero menos de 7 horas a la semana (menos de una hora diaria), el 19,5% la ve de 7 a 30 horas a la semana, y apenas un 1,5% la ven más de 30 horas. Sin embargo, los no frikis que no ven nunca TV en abierto sólo ascienden a un 9,5%. El 49,5% la ven hasta 7 horas a la semana, el 32,5% la ven de 7 a 30 horas e incluso un 4% la ven más de 30.

En cuanto a los **reproductores** (DVD, VHS o Blueray), tampoco son muy utilizados. El 37% de los frikis y el 48% de los no frikis nunca los utilizan. Si bien, en todos los rangos contemplados, los frikis los utilizan más que los no frikis.

La **consola**, se utiliza poco en ambas submuestras. Dicen no utilizarla nunca el 45% de los frikis y el 72,5% de los no frikis. El grueso de quienes sí lo utilizan, lo hacen pocas horas, menos de 7 a la semana. Pero si observamos el uso más intensivo de la consola, lo encontramos concentrado entre los frikis, el 9% la utiliza de 7 a 30 horas (frente al 2% de los

Universidad Pontificia de Salamanca

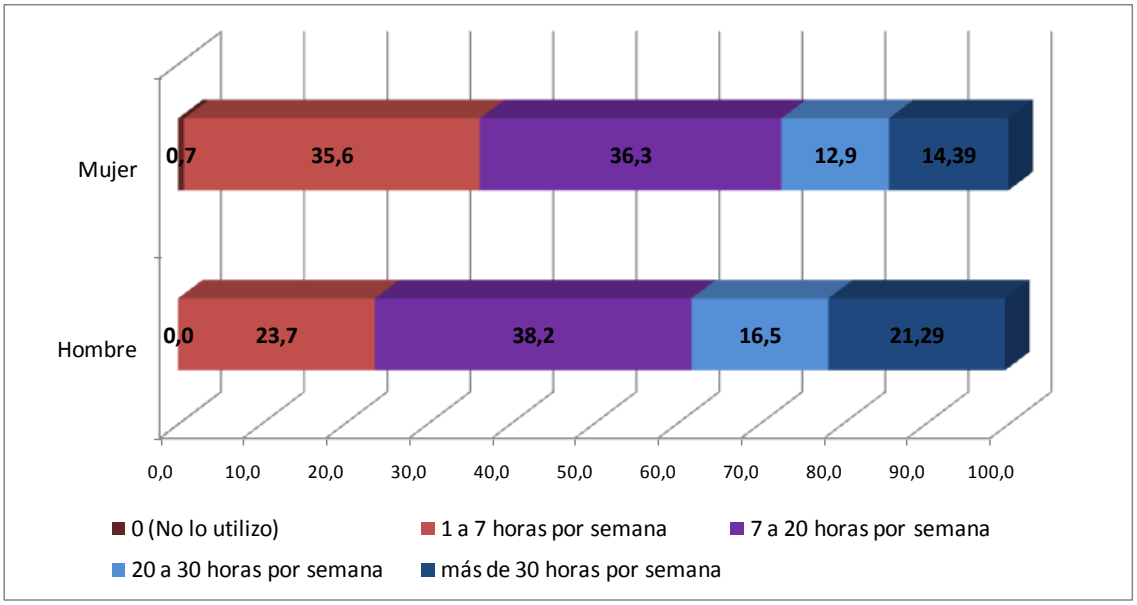
no frikis) y otro 2% de frikis la utiliza más de 30 horas a la semana, mientras que ni uno sólo de los participantes no frikis la utilizan tan a menudo.

El **Ebook** se confirma como poco extendido entre ambas submuestras: El 55% de los frikis y el 69,5% de los no frikis no lo utiliza. Se utiliza un poco más entre los frikis, en todos los rangos contemplados.

La **TV de pago**, por el contrario, vuelve a estar equilibrada entre ambas submuestras, aunque su uso es muy restringido; en ambos casos, más del 70% no la ven nunca.

En cuanto a **otras** tecnologías, se han sugerido los móviles, smartphones, y reproductores de mp3 y mp4, aunque no en un número muy significativo.

Gráfico 14: Horas de uso del ordenador para el ocio. Sexos. Porcentajes.



Hemos querido comparar las dos actividades más diferenciadas (el uso del ordenador para cuestiones de ocio, y en el uso de la TV en abierto) según el sexo y la edad de los encuestados, pero no hemos hallado una relación significativa, salvo en un caso: las mujeres utilizan menos el ordenador por cuestiones de ocio que sus compañeros varones. Sólo un 27% de ellas lo utilizan más de 20 horas a la semana, mientras que sí lo hacen el 38% de los hombres. Incluso en dos registros de mujeres no frikis se indicó que nunca se utiliza el ordenador para el ocio, cosa que no ocurre entre los varones ni entre las mujeres frikis.

En resumen, los frikis utilizan más todo tipo de tecnologías, especialmente el ordenador para cuestiones de ocio, a excepción de la TV, sobre todo en abierto, que es utilizada en mayor medida por los no frikis.

La siguiente pregunta profundiza en el tema de las **nuevas tecnologías y su frecuencia de uso**, preguntando "Por favor, indica cuántas VECES a la SEMANA realizas estas actividades en un ordenador", de entre 20 actividades típicas.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 9: Actividades que se realizan en el ordenador. Porcentajes.

	Leer y enviar correo		Búsquedas de información		Estudiar		Chatear		Utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti, Google+...)	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	0,92	1,00	0,00	0,00	**24,46**	17,00	24,16	**33,50**	3,36	6,00
1-2 veces p/sem.	12,84	14,00	3,36	3,50	21,71	16,50	18,35	15,50	3,98	8,00
3-4 veces p/sem.	10,70	16,00	5,20	12,00	14,98	21,50	10,09	12,50	4,89	9,50
5-6 veces p/sem.	6,42	7,50	9,48	15,00	13,46	16,00	10,09	6,00	6,73	9,50
A diario	**68,81**	**61,50**	**81,65**	**68,50**	23,24	**27,00**	**35,78**	31,50	**80,43**	**67,00**
No contesta	0,31	0,00	0,31	1,00	2,14	2,00	1,53	1,00	0,61	0,00
	Jugar a juegos de ordenador		Jugar a MMORPG		Postear en foros		Escribir en tu blog		Realizar un podcast	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	**36,09**	**69,50**	**71,25**	**88,50**	**40,98**	**74,50**	**69,11**	**84,50**	**94,80**	**91,50**
1-2 veces p/sem.	23,85	16,00	7,34	1,50	25,99	12,50	20,80	7,50	2,45	4,00
3-4 veces p/sem.	8,26	6,50	3,06	0,00	7,95	4,50	5,20	3,50	0,31	0,50
5-6 veces p/sem.	8,56	2,00	2,14	0,00	5,81	1,00	1,83	0,00	0,00	0,50
A diario	22,94	5,00	12,84	1,50	18,65	6,50	2,14	2,50	0,00	0,00
No contesta	0,31	1,00	3,36	8,50	0,61	1,00	0,92	2,00	2,45	3,50
	Descargar software/música/vídeos		Ver películas o series		Ver videos de youtube o páginas similares		Leer noticias		Visitar sitios de humor	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	13,46	20,50	9,48	21,00	1,83	6,00	3,36	6,50	14,37	**42,50**
1-2 veces p/sem.	**31,50**	**41,50**	20,80	**36,00**	17,74	**28,00**	14,98	21,00	22,63	31,00
3-4 veces p/sem.	18,04	18,00	21,41	22,50	23,55	22,50	12,84	14,00	15,60	9,00
5-6 veces p/sem.	14,68	7,00	16,21	7,50	15,29	18,00	13,15	12,00	12,84	4,50
A diario	20,49	11,00	**31,50**	11,00	**41,28**	25,50	**54,74**	**45,00**	**33,33**	11,50
No contesta	1,83	2,00	0,61	2,00	0,31	0,00	0,92	1,50	1,22	1,50
	Participar en un wiki		Editar y colgar tus propios videos		Traducir o subtitular materiales desde otros idiomas		Realizar actividades creativas o artísticas		Programar	
	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki	Friki	No Friki
Nunca	**80,73**	**87,00**	**85,93**	**87,00**	**80,43**	**70,00**	**49,54**	**64,00**	**81,65**	**86,00**
1-2 veces p/sem.	11,01	4,00	9,79	9,00	9,17	16,00	18,04	19,50	8,26	6,50
3-4 veces p/sem.	1,53	1,00	0,92	0,50	2,75	5,50	12,84	7,00	3,36	2,00
5-6 veces p/sem.	0,92	0,00	0,92	0,00	1,22	2,00	7,03	3,00	1,22	0,50
A diario	1,53	0,50	0,92	1,00	4,89	6,00	12,23	4,00	4,59	2,00
No contesta	4,28	7,50	1,53	2,50	1,53	0,50	0,31	2,50	0,92	3,00

Las actividades cuyos resultados han sido más distintos entre ambas submuestras, con una diferencia significativa en el orden de las respuestas, son estudiar, chatear, ver películas o series en el ordenador, ver vídeos de youtube u otras páginas similares, y visitar sitios de

Universidad Pontificia de Salamanca

humor. En el caso del **estudio**, son los no frikis quienes más utilizan el ordenador para estudiar, pues el 27% lo utiliza a diario, frente al 23% de frikis que indican la misma respuesta. Acorde con esto, el 46% de frikis no lo utiliza nunca o casi nunca (menos de 3 veces por semana), mientras que el porcentaje desciende a un 33,5% en el caso de no frikis.

En el caso de **chatear** ocurre que las respuestas están polarizadas en ambos casos entre los dos extremos; el 24% de los frikis y el 33,5% de los no frikis no chatean nunca, mientras que el 36% de los frikis y el 31,5% de los no frikis chatean a diario; en cualquier caso, podemos observar que los frikis chatean, en conjunto, significativamente más a menudo que los no frikis.

En el resto de ítems, los frikis se muestran también más asiduos que los no frikis, aunque ahora de forma más clara: El 47% de frikis **ven películas y series** muy a menudo (más de 5 veces a la semana e incluso a diario) frente al 18,5% de no frikis, cuya mayoría, además, no las ven nunca o casi nunca (57% las ven menos de 3 días a la semana).

En la misma línea, el 57% de frikis **ven videos de youtube y otras páginas similares** muy a menudo, frente al 43,5% de no frikis, cuya mayoría, el 34%, los ven menos de 3 días a la semana. Por último, el 47% de frikis **visitan sitios de humor** muy a menudo (más de 5 veces a la semana e incluso a diario) frente al 16% de no frikis, cuya mayoría no los visitan nunca o casi nunca (el 73,5% los visitan menos de 3 días a la semana). Esta respuesta está en consonancia con el discurso cualitativo, que hace especial hincapié en el humor como elemento importante en la cultura friki.

Las actividades cuyos resultados han sido más similares entre ambas submuestras, con una diferencia de menos de 10 puntos entre los valores máximos, son **leer y enviar correo**, que en ambas submuestras se utiliza mayoritariamente a diario, y realizar un **podcast**, participar en un **wiki**, editar y colgar **vídeos** y **programar**, que han resultado actividades que mayoritariamente nunca se realizan, en ambas submuestras.

En el resto de respuestas, encontramos una distribución similar entre ambas submuestras, pero siempre, con un uso más significativo por parte de los frikis. La única excepción es el apartado de **traducir o subtitular materiales desde otros idiomas**, en el cual los no frikis son más asiduos, aunque ambas submuestras lo realizan nunca o casi nunca; el 90% de frikis y el 86% de no frikis lo hacen menos de 3 veces a la semana; esta diferencia también podría deberse a la profesión de los encuestados, ya que no se ha especificado que la traducción se realizara por ocio; también podrían usar herramientas online para traducir material de estudios, por ejemplo.

Las **búsquedas de información** son utilizadas por todos (ningún participante ha dicho que no las utilizara nunca), pero en mayor medida por los frikis, que realizan búsquedas entre 5 y 7 días a la semana en más de un 90%, frente al 83,5% de los no frikis.

Las **redes sociales** son de uso diario para el 80% de los frikis, pero sólo para el 67% de los no frikis.

Los frikis juegan mucho más a **juegos de ordenador** que los no frikis, cuyo 69,5% no juega nunca (frente al 36% de los frikis). Un 23% de frikis juegan, además, a diario. Si nos

Universidad Pontificia de Salamanca

fijamos exclusivamente en MMORPG, es un género poco utilizado para ambas submuestras (el 71% de los frikis y el 88,5% de los no frikis nunca lo practican), sin embargo tiene un sector asiduo entre los frikis, un 12% que juega a diario (frente a solo un 1,5% de los no frikis).

Los frikis **postean en foros** mucho más que los no frikis, cuyo 74,5% no postea nunca (frente al 41% de los frikis). Los frikis que postean a diario son el 19% (frente a sólo el 6,5% de no frikis).

La actividad de **escribir en un blog** es muy minoritaria en ambas submuestras. No la realizan el 70% de los frikis ni el 84,5% de los no frikis. El 21% de los frikis, por su parte, postean 1 o 2 veces por semana, el resto de opciones recogen un bajo porcentaje de respuestas, inferior al 10% en todos los casos.

En cuanto a las **descargas** (de software, música, videojuegos...), la distribución entre ambas submuestras es muy similar, si bien contiene mayor participación por parte de los frikis. El 50% descarga cosas entre 1 y 4 veces a la semana y el 36% lo hace entre 5 y 7 días a la semana, el 13% no lo hace nunca. Por su parte, el 60% de los no frikis descargan entre 1 y 4 veces a la semana y el 18% entre 5 y 7 días a la semana, y el 20,5% no lo hace nunca.

Leer noticias es una actividad mayoritaria para todos, si bien, de nuevo, los frikis con una asiduidad ligeramente mayor. El 55% las lee a diario, frente al 45% de los no frikis.

Por último, en cuanto a **realizar actividades creativas o artísticas** en el ordenador (audiovisuales, dibujo, escritura...), también se destacan los frikis, el 19% las realiza 5 o más días a la semana, frente al 7% de los no frikis, que además no las realizan nunca en el 64% de los casos (frente al 50% de los frikis).

En resumen, las actividades que realizan más a menudo los opinantes no frikis que los frikis a través del ordenador, son sólo dos: estudiar y traducir materiales de otros idiomas. En el resto de actividades, dieciocho en total, son los frikis los que más participan, especialmente en las siguientes: visitar sitios de humor, jugar a juegos de ordenador y de MMORPG, postear en foros y realizar actividades artísticas o creativas. En estas cinco, el porcentaje de opinantes que realizan las actividades desde 3 a 7 días a la semana es más del doble en la submuestra friki que en la no friki.

Continuamos con las nuevas tecnologías en la siguiente pregunta, en la cual cuestionamos **"¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática?"**.

Ofrecíamos a los opinantes cuatro posibilidades como respuesta múltiple. También podían aportar una respuesta al apartado "otros".

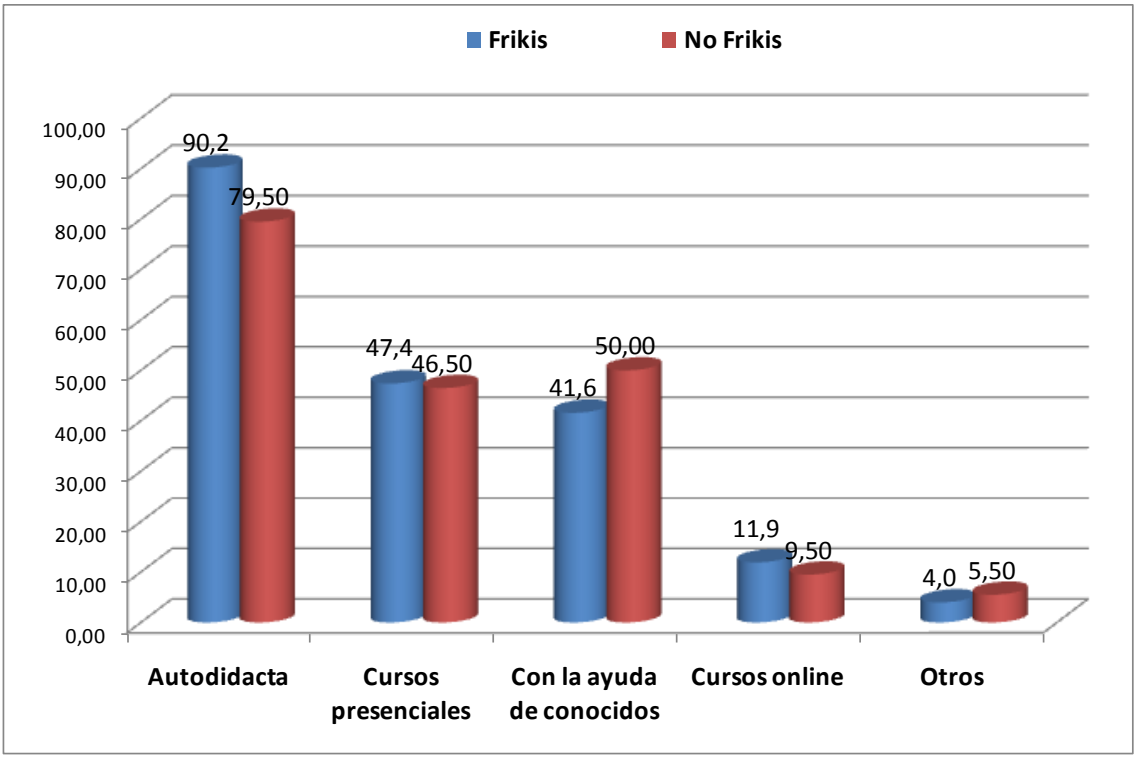
Los resultados son muy similares, la gran mayoría han desarrollado sus habilidades de forma autodidacta, es el caso del 90% de los frikis y el 79,5% de los no frikis. En el segundo puesto aparecen los cursos presenciales, es el caso del 47% de los frikis y el 46,5% de los no frikis. Justo después aparece la ayuda de conocidos y familiares, la elección del 42% de los frikis y el 50% de los no frikis, que en este caso son mayoría por una pequeña diferencia de 8

Universidad Pontificia de Salamanca

puntos. Los cursos online apenas han sido utilizados por el 12% de los frikis y el 9,5% de los no frikis.

Menos del 5% de ambas submuestras mencionan algo en el apartado "otros", girando la mayoría de respuestas en torno a la **carrera universitaria** y el **trabajo** como ámbitos en los que han podido aprender informática.

Gráfico 15: ¿Cómo has adquirido tus conocimientos de informática?. Porcentajes.



Aun dentro del mundo de las nuevas tecnologías, se cuestiona ahora por la opinión de los participantes en torno a la **amistad online**: "Pregunta 6: ¿Qué opinas de la AMISTAD ONLINE? Conocer gente y hacer amistades a través de internet es... apropiado, normal, seguro, fácil, apropiado, recomendable".

Las opciones de respuesta eran "nada", "un poco", "bastante" o "mucho". En ambas submuestras la distribución es muy similar, aunque los frikis demuestran una mayor aceptación de todas ellas.

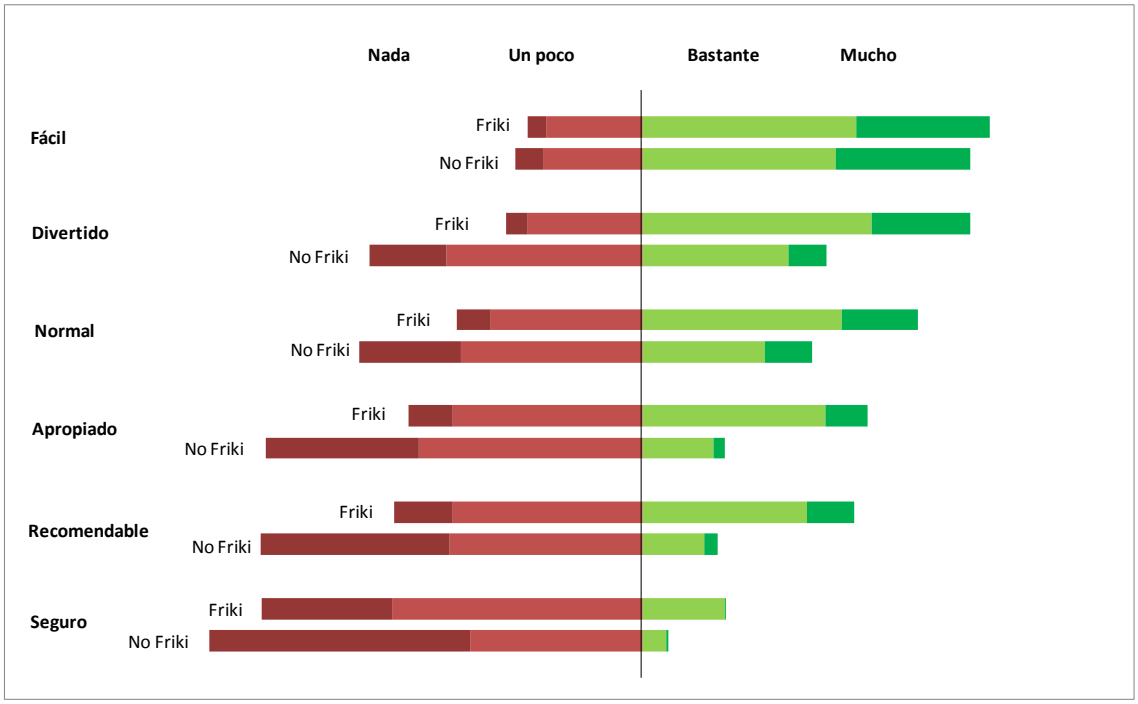
La característica más aceptada es la de la facilidad, el 74% de los frikis y el 69,5% de los no frikis opinan que es bastante o muy fácil establecer amistades por internet.

Después se destaca el atributo de diversión, el 69% de frikis y el 39% de no frikis lo consideran bastante o muy divertido. El tercer atributo más aceptado es la normalidad, para el 58%de frikis y el 36% de no frikis, conocer gente y hacer amistades a través de internet es una actividad bastante o muy normal. Menos aceptados son los atributos de apropiado y recomendable, que muestran valores casi empatados; aproximadamente el 45% de frikis consideran la amistad online bastante muy apropiada y recomendable, al igual que aproximadamente el 15% de no frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

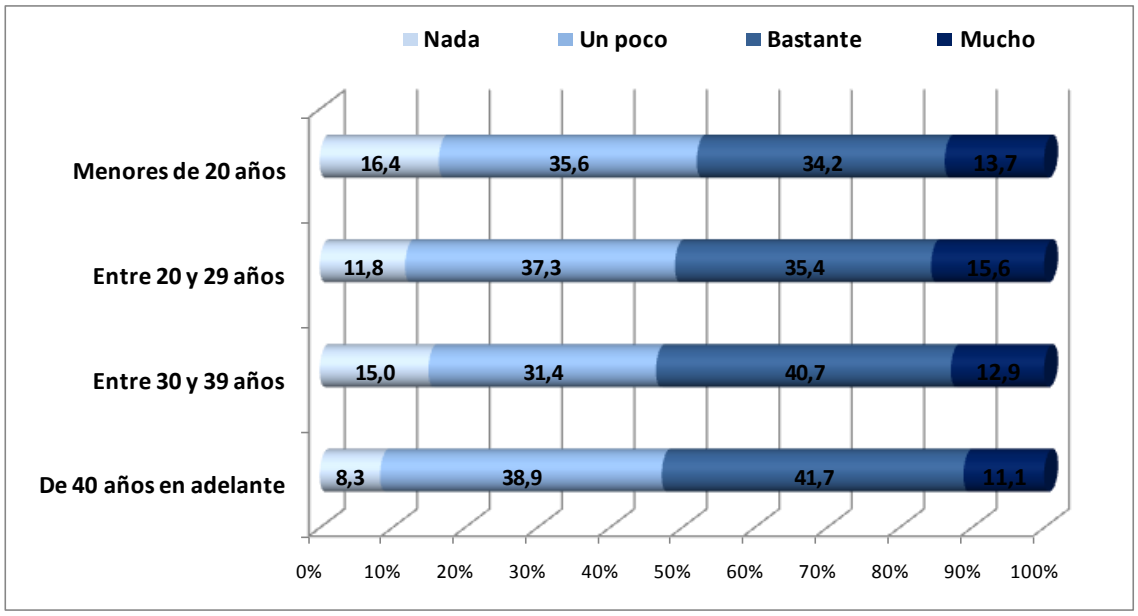
La característica menos aceptada es la de seguridad; sólo el 17% de frikis y el 5% de no frikis consideran la amistad online bastante segura, y menos de un 1% de ambas submuestras la consideran muy segura.

Gráfico 16: Opiniones con respecto a la amistad online. Porcentajes.



Es curioso constatar que esta práctica está levemente **más aceptada por los mayores que por los más jóvenes**. Como vemos en el gráfico siguiente, sólo el 47,9% de los menores de 20 años lo considera bastante o muy normal, el porcentaje sube al 51% entre los 20 y los 29 años, vuelve a subir, hasta el 53,6% entre los 30 y los 39 años y baja, pero muy levemente, hasta el 52,8%, de 40 años en adelante.

Gráfico 17: Conocer gente y hacer amistades a través de internet es NORMAL. Edades. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Entre sexos, la diferencia es muy pequeña, el 52,9% de los varones cree que es bastante o muy normal, igual que el 50% de las mujeres, una diferencia de apenas 3 puntos, que no resulta significativa.

La diferencia sí se vuelve significativa cuando hablamos de **seguridad**. Para el 18,4% de los varones, hacer amistades por internet se considera bastante o muy seguro, opinión que sólo comparten el 8,8% de las mujeres, quienes además lo ven nada seguro en un 43,8%, casi diez puntos porcentuales más que sus compañeros varones.

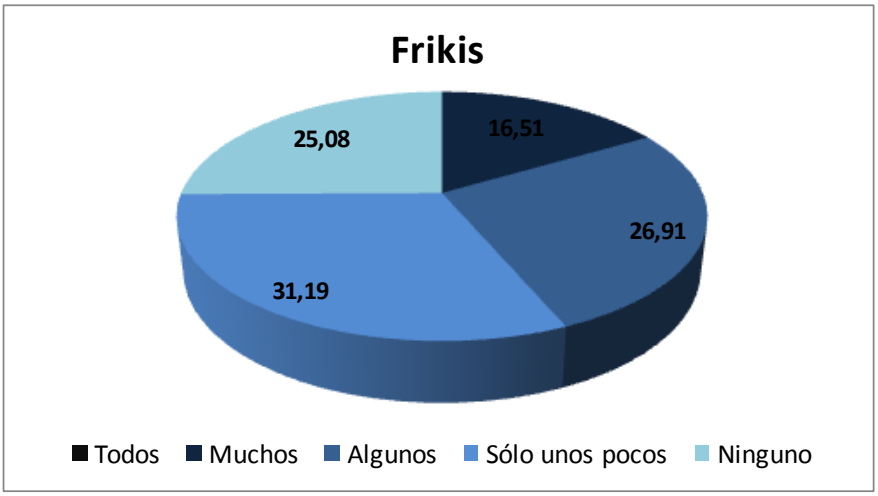
Tabla 10: Amistad online. Sexos. Porcentajes.

¿Qué opinas de la AMISTAD ONLINE?	Normal		Seguro	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	38,9	35,4	33,5	43,8
Un poco	13,9	14,6	48,2	47,4
Bastante	11,5	14,6	18,0	8,5
Mucho	35,7	35,4	0,4	0,4
Total general	100	100	100	100

En conclusión, podemos decir que ambas submuestras consideran la amistad online algo fácil, divertido e incluso normal, pero no es ni recomendable, ni apropiado, ni mucho menos seguro. Los frikis aceptan más esta práctica que los no frikis, que se muestran más reticentes al respecto. Seis registros frikis y siete no frikis no han contestado a esta pregunta.

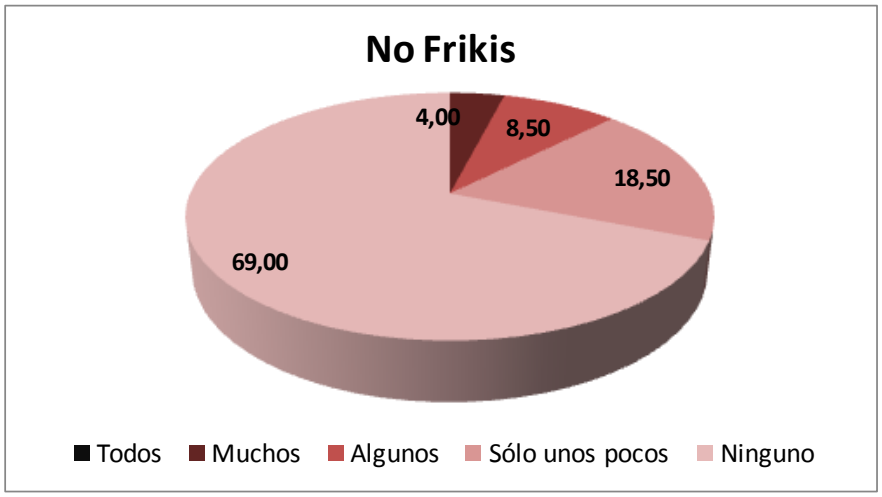
Para confirmar esta posición preguntamos a los opinantes "**Cuántos de tus amigos actuales los has conocido a través de internet"** (Pregunta número 7). Los frikis indican un volumen mucho mayor de amigos conocidos online que los no frikis.

Gráfico 18: Cantidad de amigos conocidos por internet (Frikis). Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

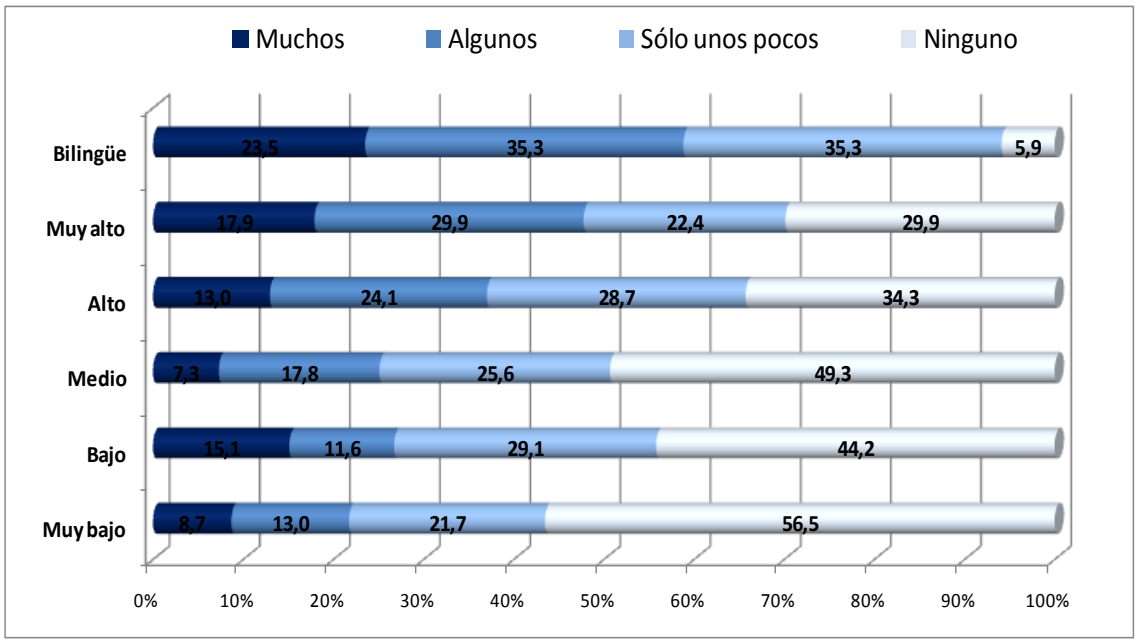
Gráfico 19: Cantidad de amigos conocidos por internet (No Frikis). Porcentajes.



El 17% de los frikis ha conocido muchos de sus amigos por esta vía (frente a sólo el 4% en el caso de los no frikis), el 27% ha conocido algunos (frente al 5,5% no friki), el 31% ha conocido sólo a unos pocos (frente al 18,5% de la otra submuestra) y por último, el 25% de frikis no ha conocido a ninguno de sus amigos a través de internet, frente al 69% en el caso de los no frikis, la gran mayoría, que al parecer no utilizan este medio para hacer nuevas amistades.

Nadie, de entre todos los opinantes, ha indicado que todos sus amigos los haya conocido a través de internet.

Gráfico 20: Cantidad de amigos conocidos por internet según el nivel de inglés. Porcentajes.



En cuanto a variables de clasificación, los resultados son muy similares para hombres y mujeres. Tampoco varían mucho en cuestión de edad, si bien los resultados se concentran en los rangos de 20 a 29 y de 30 a 39.

Universidad Pontificia de Salamanca

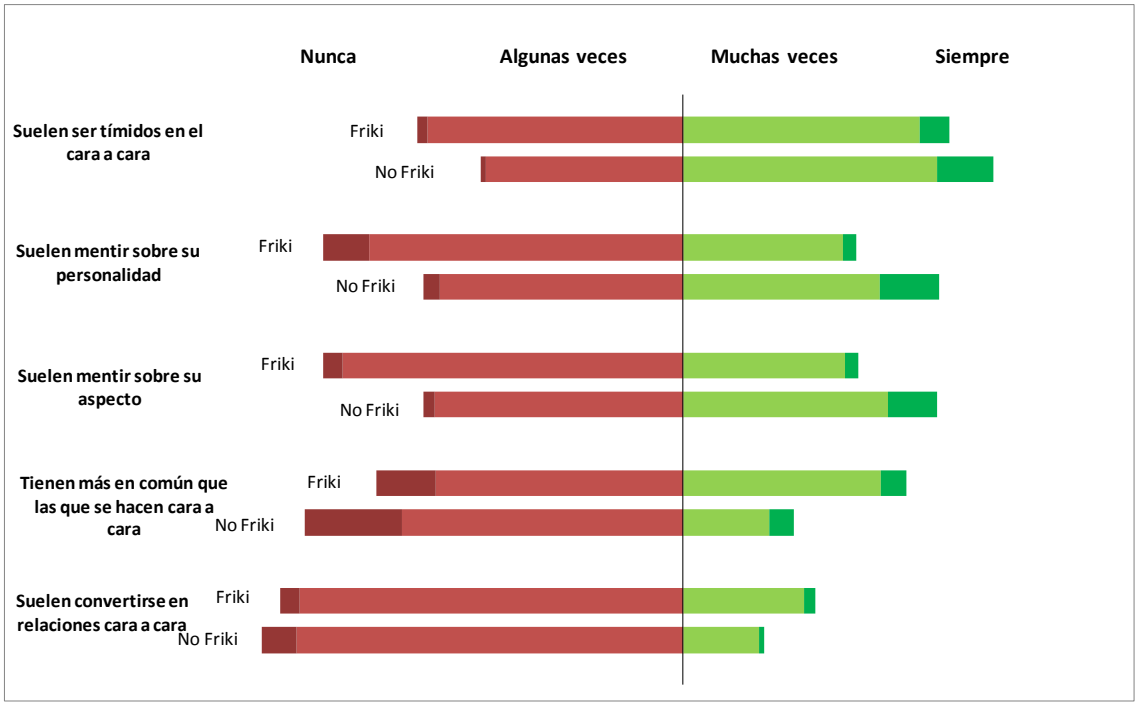
Sí encontramos cierta relación entre nivel de inglés y número de amigos a través de internet. Como vemos en el siguiente gráfico, **a mayor nivel de inglés, más amigos se tienen online**. Esta tendencia se confirma en los niveles más altos, pero presenta un ligero repunte del nivel bajo de inglés. No hemos incluido en el gráfico la respuesta de los que no saben nada de inglés, ya que se trata de menos de diez registros, lo que lo convierte en un dato con poca o nula validez estadística.

Explorando otros aspectos de las **amistades online**, preguntamos en qué medida los amigos que se hacen online suelen mentir sobre su aspecto o su personalidad , si suelen ser tímidos en el cara a cara y si suelen convertirse en relaciones cara a cara (Pregunta 8: "Según tu opinión, las personas que hacen AMIGOS por internet...").

De nuevo, la opinión de los frikis es más amable ante las amistades online que la de los no frikis. Aquellos opinan en menor medida que los amigos que se hacen por internet mientan sobre su aspecto o personalidad. También opinan en menor medida que estas personas sean tímidas en el cara a cara. Por otro lado, están más de acuerdo que los no frikis en que las personas que se conocen por internet tienen más en común que las que se hacen en otros ámbitos y que además suelen convertirse en relaciones cara a cara.

Ante esa opinión más positiva de las amistades en internet, no sorprende que tengan más amigos que los no frikis a través de esa vía.

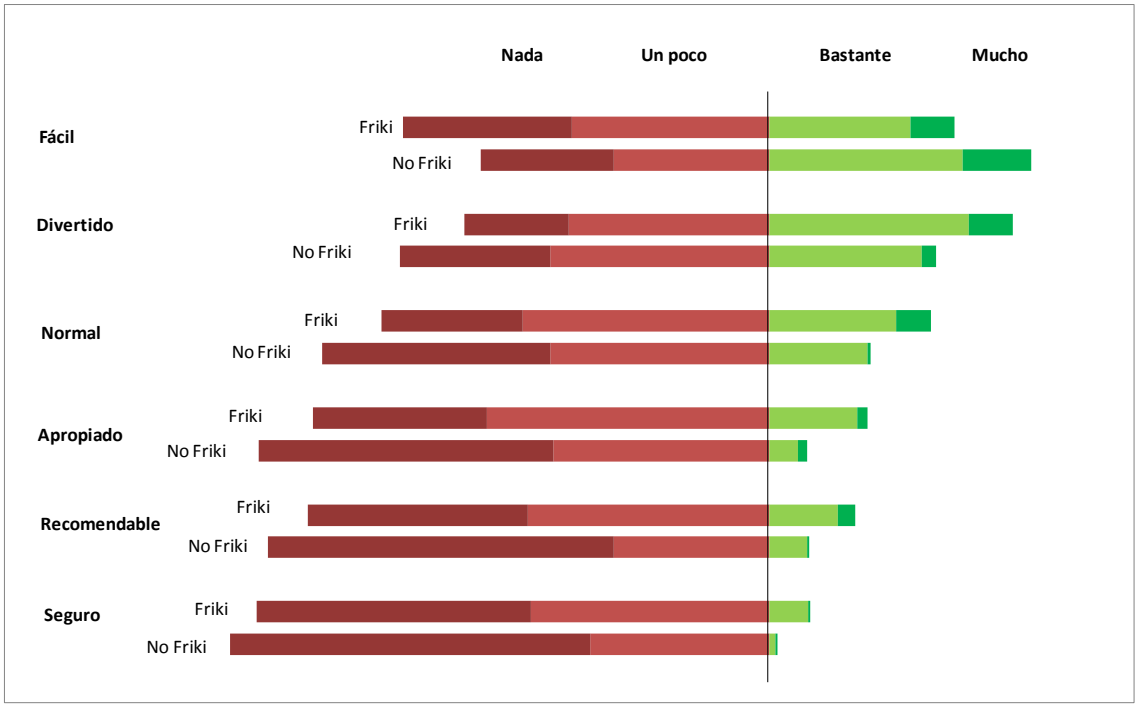
Gráfico 21: Opiniones sobre las personas que hacen amigos por internet. Porcentajes.



Ocurre de forma similar cuando se pregunta sobre el amor y las **relaciones de pareja que se forjan por internet**, en la pregunta 9 " ¿Qué opinas del AMOR en Internet ? Encontrar una pareja a través de internet es... recomendable, normal, fácil, divertido, seguro, apropiado".

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 22: Opiniones con respecto al amor online. Porcentajes.



Todos los atributos fueron más valorados por la submuestra friki, a excepción de la facilidad. Sin embargo, es de notar que ningún atributo supera el 50% en el grado de aceptación ("bastante" o "mucho") sino que el grueso de las respuestas indican que las características cuestionadas aparecen "poco" o "nada".

Los no frikis creen que encontrar una pareja a través de internet es, por encima de lo demás, fácil, pues el 45,5% de los no frikis creen que es bastante o muy fácil, frente al 32% de los frikis. Por su parte, los frikis piensan que encontrar pareja por internet es más divertido que fácil, pues el 42% indican que es bastante o muy divertido, frente al 29% de los no frikis.

En ambos casos, el atributo de normalidad es el tercero mejor aceptado, el 28% de los frikis y el 17,5% de los no frikis opinan que es bastante o muy normal.

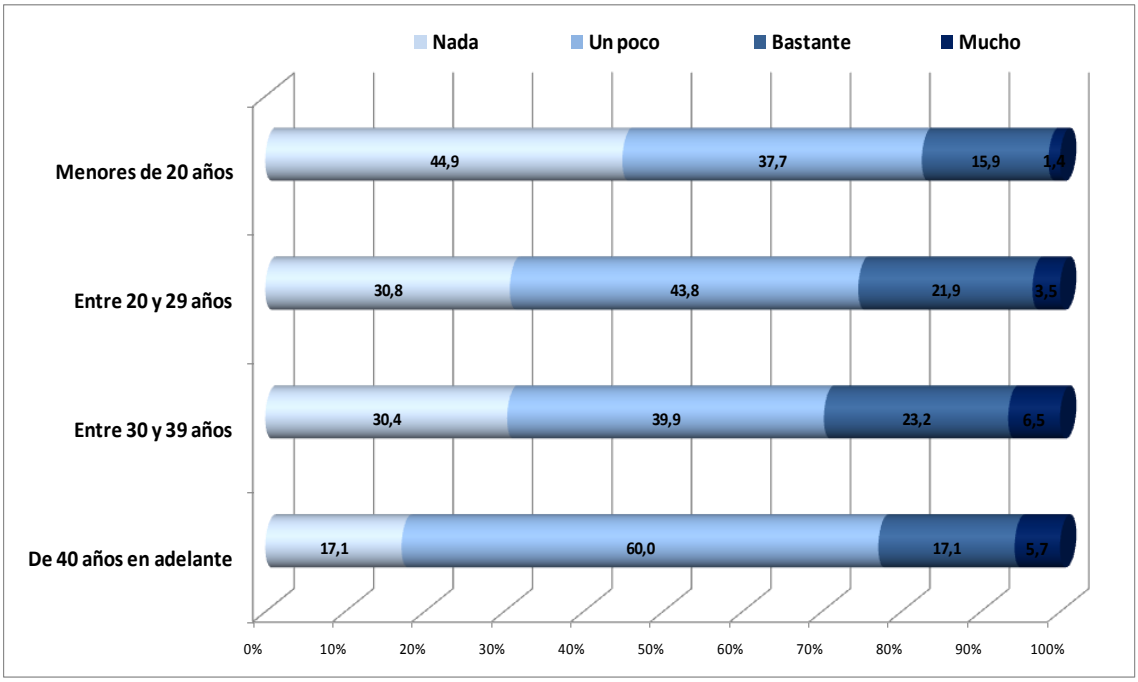
Las características de recomendable y apropiado están menos aceptados por ambos grupos; el 88,5% de los no frikis y el 79% de los frikis opinan que en poco o nada apropiado, y el 87% de los no frikis y el 80% de los frikis opinan que en poco o nada recomendable.

El último atributo, al igual que ocurría con la amistad online, es la seguridad. El 93,5% de los no frikis y el 89% de los frikis opinan que en poco o nada seguro encontrar pareja a través de internet.

De nuevo, resulta interesante constatar que la práctica de buscar pareja por internet parece **más aceptada entre los mayores que entre los jóvenes**. Hasta los 39 años el porcentaje de personas que lo consideran bastante o muy normal va creciendo progresivamente (17,4%, 25,4% y 29,7%) pero vuelve a bajar entre los mayores de 40 hasta un 22,9%, que en cualquier caso es mayor a los valores que presentaban los menores de 20 años.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 23: Encontrar una pareja a través de internet es normal. Edad. Porcentajes.



La diferencia entre sexos es muy poco significativa, en general, las mujeres ven un poco menos seguro y normal entablar relaciones de pareja por internet, pero la diferencia es incluso menor que la que existía en el caso de las amistades.

Tabla 11: Relaciones de pareja online. Sexos. Porcentajes.

¿Qué opinas del AMOR en Internet?	Normal		Seguro	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	27,7	35,2	50,2	60,6
Un poco	46,0	40,4	43,0	35,7
Bastante	22,1	20,2	6,8	3,0
Mucho	4,3	4,1	0,0	0,7
Total general	100	100	100	100

Profundizando en el tema del **amor vía online**, se les ha preguntado a los opinantes sobre las relaciones de pareja por internet (Pregunta 10: " Según tu opinión, las PAREJAS que se forman por internet...").

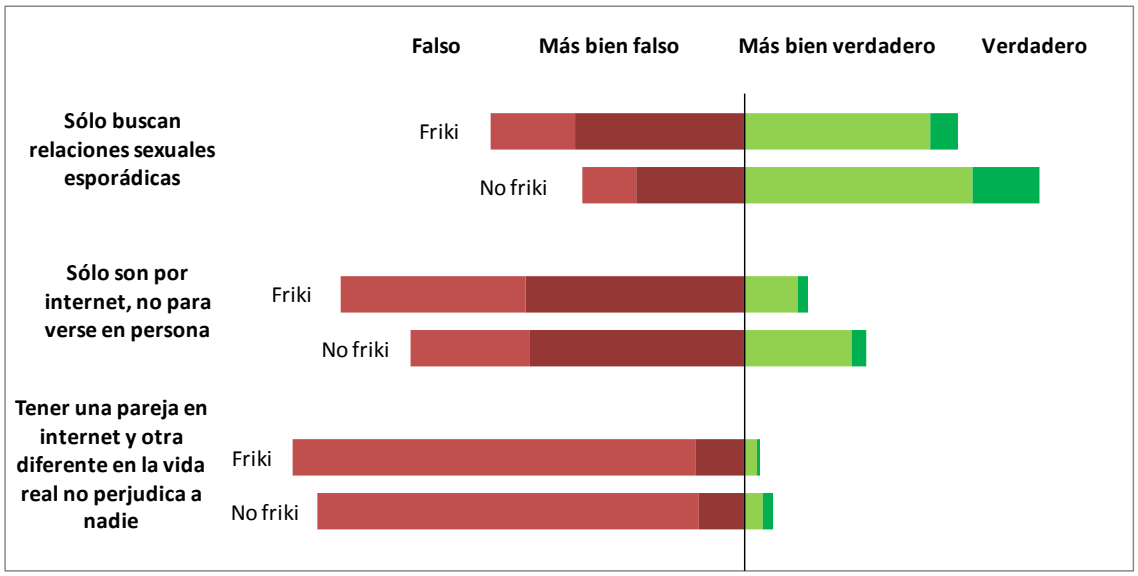
Como ya ha ocurrido antes, la distribución de respuestas es similar entre ambas submuestras aunque resulta un poco más amable desde el punto de vista friki.

Muchos de los opinantes creen que las parejas online sólo buscan relaciones sexuales esporádicas, aunque esta visión está más defendida por los opinantes no frikis. El 62% de no

Universidad Pontificia de Salamanca

frikis piensan que es verdadero o más bien verdadero, frente al 45% de los frikis, que además en su caso, el 18% opina que es totalmente falso.

Gráfico 24: Las relaciones de pareja online. Porcentajes.



Ambos grupos entienden que las parejas online sí son para verse en persona, pero esta transición al plano cara a cara parece más normal en la submuestra friki; el 85% de los frikis y el 70% de los no frikis opinan que es falso o más bien falso que sólo sean por internet.

En cuanto a la idea de que tener una pareja en internet y otra en la vida real no perjudica a nadie. La inmensa mayoría opina que esto es falso o más bien falso, aunque es de notar que el 3% de los frikis y el 6% de los no frikis opinan que es más bien verdadero, que no perjudica a nadie.

Seis registros frikis y nueve no frikis no han contestado a esta pregunta.

2.2.- Cuestiones sobre el ocio:

La siguiente batería de preguntas está dedicada al ocio.

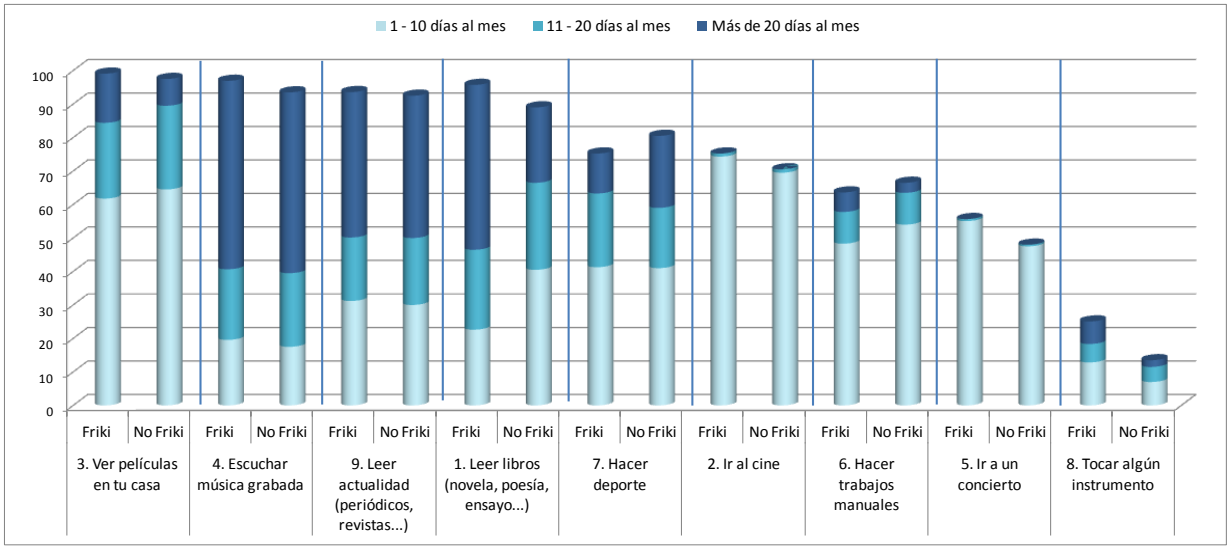
En una primera aproximación se han ofrecido **diferentes actividades y se ha preguntado con qué frecuencia se realizan al mes** (Pregunta 11: "Por favor, indica cuántos DÍAS al MES realizas las siguientes actividades de ocio").

En la gran mayoría de los apartados, los frikis han mostrado un cultivo más intenso y frecuente de las actividades de ocio que los no frikis, especialmente en los apartados relativos a la lectura de libros (pero no de revistas y periódicos) y tocar algún instrumento, donde las diferencias son más notables. Tan sólo en los apartados relativos a hacer trabajos manuales y hacer deporte encontramos mayor presencia del grupo no friki.

Universidad Pontificia de Salamanca

La actividad más universal es, en primer lugar, ver películas en casa, aunque la frecuencia al mes no es muy alta; en torno al 60% de los opinantes de ambas submuestras las ven menos de 10 veces al mes. Si bien el porcentaje de frikis que las ve muy frecuentemente (más 20 días al mes) es casi 7 puntos mayor al de no frikis; también es relevante señalar que todos los frikis indican que ven películas en casa al menos una vez al mes, sin embargo, un 2% de los no frikis no lo hacen nunca.

Gráfico 25: Actividades de ocio. Porcentajes.



Escuchar música grabada, es la segunda actividad más universal (sólo un 2% de frikis y un 4,5% de no frikis no la realizan nunca) y la que se realiza con mayor frecuencia, en torno al 55% de los opinantes de ambas submuestras la escuchan más de 20 días al mes.

Leer actualidad, es una actividad que se realiza prácticamente de forma idéntica en ambas submuestras; en torno al 30% leen actualidad entre 1 y 10 días al mes, en torno al 20% lo hacen entre 11 y 20 días al mes, y algo más del 40% lo realiza casi a diario.

Leer libros es una actividad muy extendida para todos los opinantes, pero con diferencias notables en la frecuencia de ambas submuestras; el 10,5% de no frikis indican que no suelen leer nunca, frente a sólo el 4% de los frikis (menos de la mitad). El porcentaje de frikis que leen sólo ocasionalmente es relativamente bajo, representa menos de un cuarto de los opinantes, pero en el caso de los no frikis el porcentaje es bastante alto, un 40,5%. En el otro extremo, los opinantes frikis que leen con mucha frecuencia, más de 20 días al mes, es de casi el 50% de la submuestra, mientras que sólo representa un 22,5% en el caso de los no frikis. Es decir, que los frikis leen más y más a menudo que los no frikis, cuando se trata de libros.

En el caso de hacer deporte, por el contrario, son los no frikis quienes más realizan este tipo de actividades, aunque las diferencias no son tan grandes, el 41% de ambas submuestras practica deporte sólo ocasionalmente (menos de 10 días al mes), en torno al 20% lo realizan con frecuencia media (entre 11 y 20 días al mes), sin embargo es en los extremos donde encontramos las diferencias fundamentales. Los no frikis que realizan deporte muy habitualmente, más de 20 días al mes, suponen un 21,5% de la submuestra, mientras que

Universidad Pontificia de Salamanca

entre los frikis, el porcentaje es de un 12%, casi un 10% menos. Por otra parte, el 24,5% de frikis nunca hace deporte, frente al 19% de los no frikis, una diferencia de más de 5 puntos.

Ir al cine se muestra como una actividad que gusta a la mayoría (más del 70% de ambas submuestras realizan esta actividad) pero que sólo se practica en ocasiones puntuales, menos de 10 veces al mes. En todo caso, la frecuencia de participación es más alta entre los frikis, que acuden un 5% más que los no frikis.

En la siguiente actividad de ocio, se revela, por el contrario, que los frikis realizan trabajos manuales un 2,3% menos que los no frikis, si tenemos en cuenta los resultados de la respuesta "nunca realizo esta actividad". Aunque también es importante señalar que la frecuencia con que se realizan es casi idéntica y que incluso es superior en la submuestra friki cuando hablamos de alta frecuencia; el 6% de los frikis y el 3% de los no frikis realizan trabajos manuales más de 20 días al mes.

Asistir a conciertos es algo que gusta sólo a la mitad de los opinantes, y que además sólo se practica en ocasiones puntuales, menos de 10 veces al mes. Como es habitual, la frecuencia de participación es más alta en el caso friki, que acude a conciertos un 7,5% más que los no frikis.

Por último, el apartado relativo a tocar un instrumento es el más minoritario; lo realizan un 25% de frikis y un 13,5% de no frikis. Aunque cierto volumen de opinantes (7% de frikis y 2% de no frikis) lo realizan muy a menudo, lo cual es comprensible por la naturaleza de la actividad.

En resumen, los frikis realizan más y más frecuentemente actividades de ocio (de forma especial leer libros y tocar algún instrumento), excepto en lo relativo a hacer trabajos manuales y deporte, actividades en las que encontramos mayor presencia del grupo no friki.

La siguiente pregunta profundiza en las actividades de ocio, pero en este caso las que se hacen **con amigos**. No se trata en esta ocasión de medir la amistad, si no de continuar profundizando en las actividades de ocio, en este caso las que se realizan en compañía. La pregunta 11 reza así: " Indica con qué frecuencia sueles realizar estas actividades cuando estás con AMIGOS", y a continuación presentamos las respuestas en orden de popularidad, primero las actividades que más opinantes realizan, y después las que menos.

En interesante constatar que la actividad más universal y frecuente es la de **acudir a bares y discotecas**, lo cual resulta curioso porque el estereotipo friki indica que son personas poco aficionadas a salir de fiesta y a consumir alcohol. En cualquier caso, es de notar que es una actividad más típica de los no frikis, que la realizan un 4% más que los frikis y también en mayor frecuencia, un 40,5% de no frikis va a bares y discotecas con sus amigos a menudo (frente al 33% de los frikis) y un 38% acude muy a menudo, (frente a un 31% de los frikis).

La segunda actividad más universal para realizar con los amigos es **ir al cine**. En esta ocasión, son los frikis quienes más van al cine con amigos (recordamos que también iban más al cine que los no frikis, por norma general), en todo caso la diferencia reside únicamente en

Universidad Pontificia de Salamanca

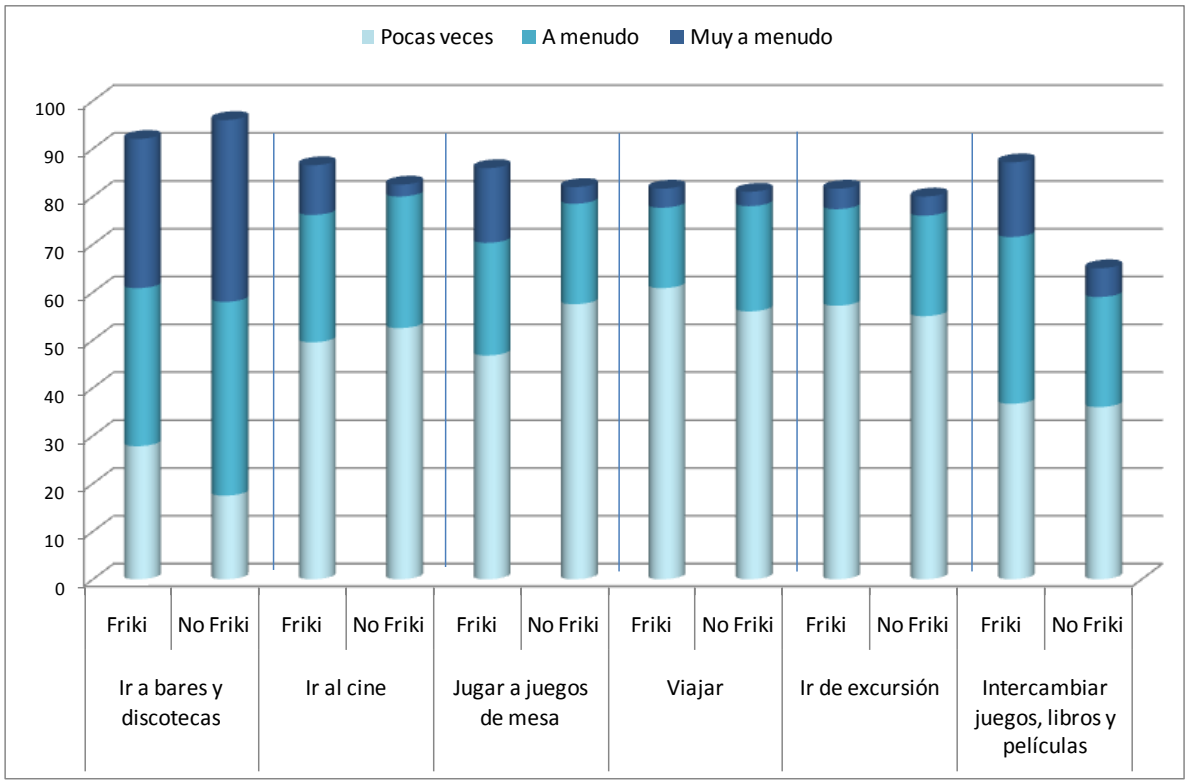
aquellos que acuden al cine muy a menudo, que representan el 86,5% de los frikis y el 82,5% de los no frikis, una diferencia relativamente pequeña, de cuatro puntos. **Jugar a juegos de mesa** es una actividad típicamente friki, sin embargo, es significativo el porcentaje de no frikis que también realizan esta actividad, que son el 82% de los encuestados para esta submuestra (sólo 4 puntos por debajo de los frikis). La diferencia reside sobre todo en la frecuencia con la que se realiza la actividad, y especialmente en las altas frecuencias; el 16% de los frikis juegan a juegos de mesa con los amigos muy a menudo, frente a sólo el 3% de los no frikis.

Viajar con amigos es una actividad que realizan algo más del 80% de ambas submuestras, si bien hay una leve diferencia en cuanto a la frecuencia, pues los no frikis que viajan a menudo con sus amigos es 5 puntos porcentuales mayor que en el caso de los frikis. Aún así, para ambos, es una actividad de tipo puntual, pues se realiza pocas veces.

El caso de ir de **excursión** con amigos es casi idéntico al anterior. Poco más del 80% de encuestados en ambas submuestras realizan esta actividad alguna vez, la mayoría de forma puntual (pocas veces). En esta ocasión, la frecuencia es levemente superior en el caso friki.

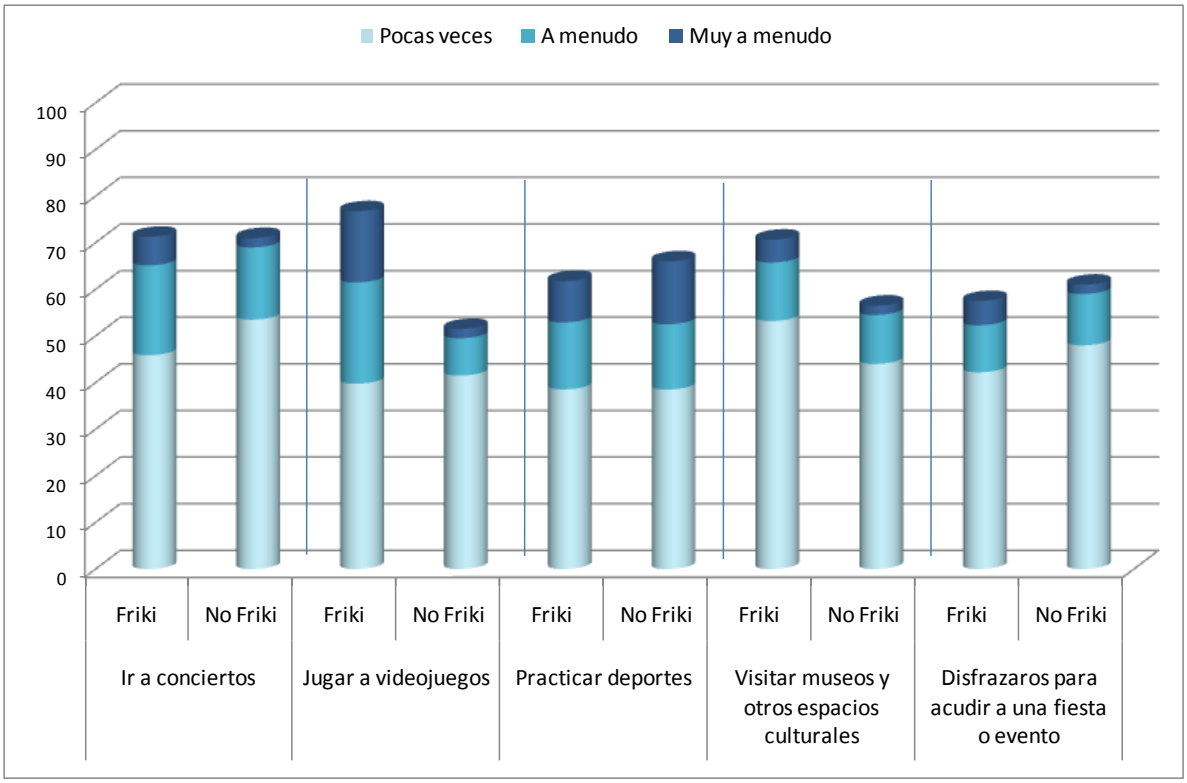
En cuanto a **intercambiar juegos, libros y películas** con los amigos, es la actividad que mayores diferencias presenta (junto con jugar a videojuegos) y es claramente más significativa en el caso friki, ya que el 87% la realiza alguna vez, frente al muy inferior 65% de los no frikis, y además con bastante frecuencia, pues el 35% la realiza a menudo (frente al 23% en el caso de los no frikis) y el 16% la realiza muy a menudo (frente sólo al 6% de los no frikis, un 10% menos).

Gráfico 26: Ocio con amigos. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 27: Ocio con amigos (continuación). Porcentajes.



La siguiente actividad, **ir a conciertos** con amigos, gusta al 71% de ambas submuestras, si bien se practica un poco más frecuentemente en el caso friki, en el cual el 25% acude a menudo o muy a menudo, frente a sólo el 17,5% en el caso no friki.

Jugar a videojuegos con otros amigos es otra de las actividades que mayores diferencias acusa entre ambas submuestras. La practican el 77% de los encuestados frikis y sólo el 51,5% de los no frikis. Además, la gran mayoría de los no frikis lo hacen pocas veces. Por su parte, el 22% de frikis juegan a videojuegos con sus amigos a menudo (frente al 8% de los no frikis) y el 15% lo hace muy a menudo, frente a sólo un 2% de los no frikis.

En el caso de **practicar deportes** con amigos, como era de esperar, son los no frikis quienes más frecuentemente realizan la actividad; son el 66% de os encuestados frente al 62% de los frikis. En cuanto a frecuencia, también es algo superior en el caso no friki, el 13,5% practica deportes con amigos muy frecuentemente, frente al 9% de los frikis. Sin embargo, es interesante constatar que las diferencias no son tan grandes, ya que el estereotipo del friki suele indicar una persona que no practica deportes, y mucho menos de equipo.

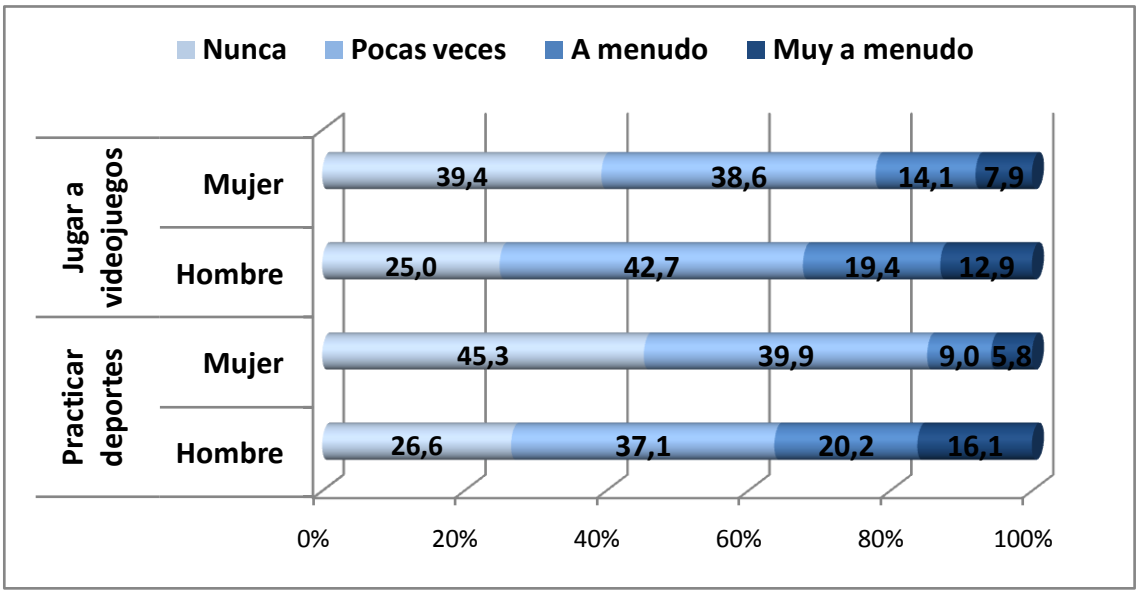
Visitar museos y otros espacios culturales como actividad para hacer con los amigos en el tiempo de ocio, es más típica de los frikis, que la practican en un 71%, junto al 56,5% de los no frikis, una diferencia de más de 14 puntos. En cuanto a frecuencias se distribuyen de manera muy similar, si bien el porcentaje de frikis que practican esta actividad muy frecuentemente es algo mayor, del 5%, frente al 2% de los no frikis.

Por último, aparece la actividad de **disfrazarse** con amigos para acudir a fiestas y eventos. Se esperaba que esta actividad fuera significativamente más aceptada entre los frikis

Universidad Pontificia de Salamanca

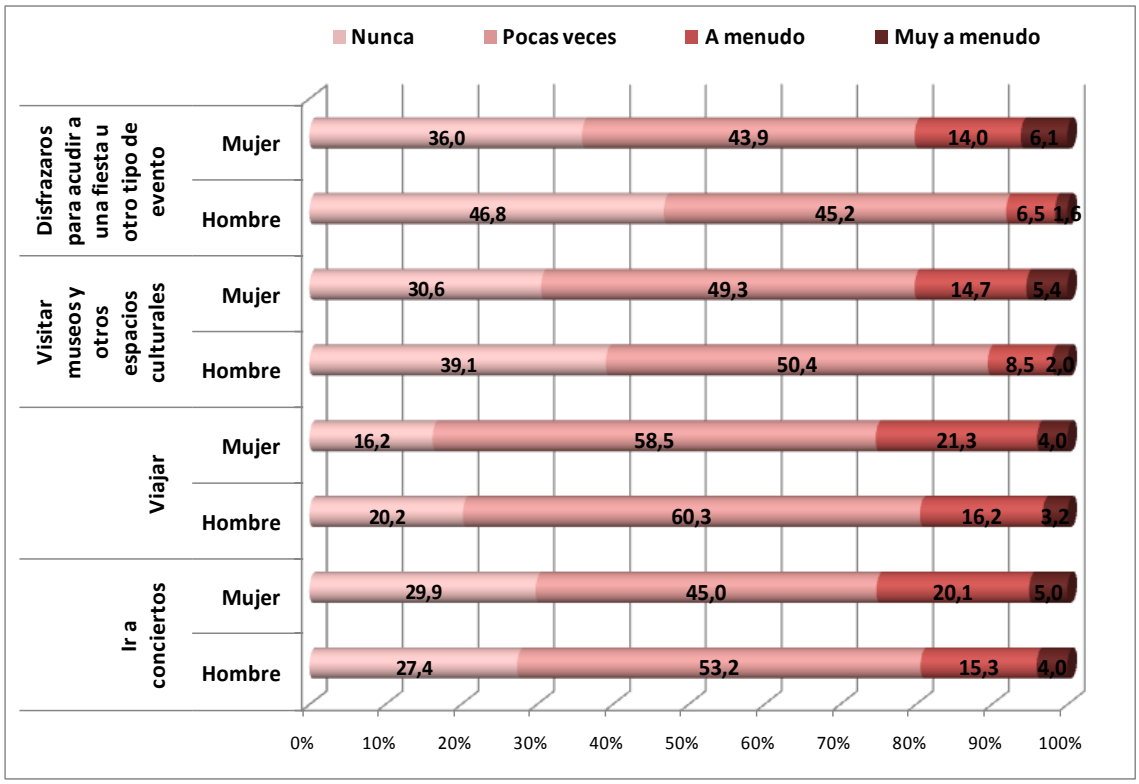
que entre los no frikis, sin embargo no es así, es incluso más practicada por los no frikis (el 61%) que por los propios frikis (el 57,5%). Si bien, el porcentaje de quienes la practican muy a menudo es levemente superior en el caso friki (un 5%) que en el caso no friki (un 2%).

Gráfico 28: Ocio con amigos. Preferencias masculinas. Porcentajes.



Cierto es que algunas actividades son preferidas por los varones y otras por las mujeres, que, curiosamente, presentan valores más elevados en la mayoría de ellas.

Gráfico 29: Ocio con amigos. Preferencias femeninas. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

Las dos categorías que prefieren los hombres por encima de las mujeres son Jugar a videojuegos y, sobre todo, practicar deportes. Juegan a videojuegos con amigos a menudo o muy a menudo el 32% de los varones y el 22% de las mujeres (diez puntos menos). Por su parte practican deportes con amigos a menudo o muy a menudo el 36% de los varones y apenas el 15% de las mujeres (menos de la mitad).

Con respecto a las actividades que claramente prefieren las mujeres más que los hombres para realizar con amigos/as, encontramos cuatro donde las diferencias son más grandes: Disfrazarse, visitar museos, viajar e ir a conciertos. El 20% de las mujeres se disfraza con amigos a menudo o muy a menudo, frente a sólo el 8% de los hombres (menos de la mitad). Visitan museos y otros espacios culturales dos de cada diez chicas y sólo uno y medio de cada diez chicos. Viajan en grupo el 25% de las mujeres y el 19% de los hombres y van a conciertos con amistades, a menudo o muy a menudo, el 25% de las mujeres y el 19% de los varones encuestados.

En el resto de las actividades propuestas también son las mujeres las que las realizan con sus amistades en mayor porcentaje, pero las diferencias no son significativas, siempre por debajo de los 5 puntos porcentuales.

En cuanto a la edad, los resultados suelen ser muy similares en los diferentes rangos o en todo caso no presentan tendencias marcadas, en la mayoría de las actividades propuestas. No obstante, encontramos algunas excepciones: Las actividades de jugar a juegos de mesa y viajar presentan la misma característica, que es su menor incidencia entre los menores de 20 años. Solamente el 24% de los más jóvenes juega a juegos de mesa a menudo o muy a menudo, mientras que en los demás rangos de edad el porcentaje supera el 30%. Por su parte, sólo el 7% de los más jóvenes va de viaje con amigos, mientras que en los demás rangos de edad el porcentaje supera el 20%.

Tabla 12: Ocio con amigos según la edad. Porcentajes.

	Jugar a juegos de mesa				Viajar				Jugar a videojuegos				Ir de excursión			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Nunca	19,4	12,6	16,1	20,0	33,3	14,5	18,2	15,0	34,7	29,7	31,3	52,5	36,1	16,0	18,1	7,5
Pocas veces	56,9	51,7	47,6	50,0	59,7	59,9	56,6	65,0	33,3	38,3	50,0	35,0	47,2	59,5	54,9	60,0
A menudo	15,3	23,8	25,2	20,0	5,6	21,6	21,0	17,5	22,2	18,6	12,5	7,5	15,3	20,1	22,2	27,5
Muy a menudo	8,3	11,9	11,2	10,0	1,4	4,1	4,2	2,5	9,7	13,4	6,3	5,0	1,4	4,5	4,9	5,0
Total general	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

Otra de las variaciones por edades la encontramos en los videojuegos, que los juegan sobre todo los más jóvenes, y su uso va decreciendo con la edad (juegan a menudo o muy a menudo el 32% de los menores de 20 y de los que tienen edades entre 20 y 29, el 19% de quienes tienen entre 30 y 39 y sólo el 12,5% de quienes tienen 40 o más años).

Universidad Pontificia de Salamanca

El caso contrario es el de las excursiones, que van haciéndose más recurrentes conforme avanza la edad, van de excursión a menudo o muy a menudo el 17% de los menores de 20, el 24,5% entre 20 y 29 años, el 27% entre 30 y 39 años y el 32,5% de los mayores de 40.

En resumen, la mayoría de actividades de ocio a realizar con amigos suelen presentar mayor presencia de los frikis, en especial en cuanto a intercambiar juegos, libros y películas, jugar a videojuegos, y visitar museos y otros espacios culturales; actividades en las que la diferencia con la submuestra no friki es mayor. Por su parte, los no frikis destacan en los apartados de acudir a bares y discotecas, practicar deportes y disfrazarse con amigos, sin embargo, las tres actividades resultan una sorpresa en sus resultados, se esperaba una diferencia mucho mayor en cuanto a ir a bares y discotecas y practicar deportes, actividades alejadas de la imagen del friki; por su parte, se esperaba que la actividad de disfrazarse fuera mayoritariamente friki, pero ha ocurrido lo contrario, aunque las diferencias no son muy grandes.

Por su parte, las mujeres parecen más activas y suelen predominar en la mayoría de actividades, especialmente en cuanto a disfrazarse, visitar museos, viajar e ir a conciertos. Las actividades que prefieren los hombres por encima de las mujeres son jugar a videojuegos y practicar deportes.

La edad parece influir en el disfrute de juegos de mesa, videojuegos, excursiones y viajes.

Es de notar, en cualquier caso, la subjetividad presente en esta pregunta, quizás para los opinantes frikis, acudir a discotecas "muy a menudo" signifique acudir una vez al mes y para los no frikis signifique acudir todos los fines de semana. De la misma manera, jugar "muy a menudo" a juegos de mesa podría significar para los frikis una frecuencia de dos o tres días a la semana, y signifique tan sólo una vez al mes para los encuestados no frikis. Son variaciones que no podemos medir con los datos presentes.

2.3.- Cuestiones sobre el consumo y la piratería:

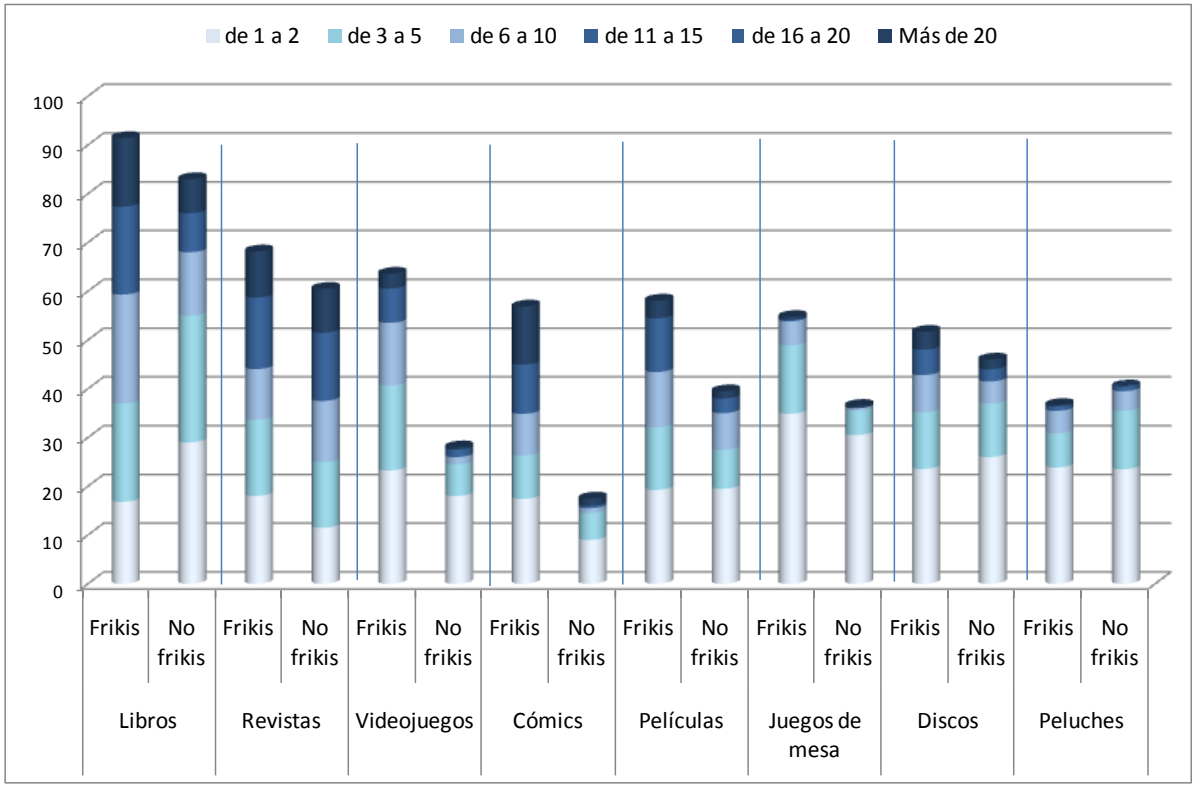
Queremos saber si frikis y no frikis gastan la misma cantidad de dinero en una serie de artículos. Para ello, formulamos la pregunta número 14: "¿Cuántos de los siguientes artículos sueles COMPRAR al AÑO?", y les ofrecimos una lista de elementos muy ligados al ocio y la cultura (libros, películas, discos, juegos, peluches...).

Para ambas submuestras, el artículo preferido son los **libros**, sobre todo por parte de los frikis, de los cuales, sólo el 8% no los compra nunca, frente a un 16% de no frikis, el doble. Además, los frikis compran más cantidad de libros al año; el 40% compra entre 6 y 20 libros el incluso el 14% compra más de 20 al año. Por su parte, los no frikis que compran de 6 a 20 libros al año suponen el 21% de su submuestra, y los que compran más de 20 tan solo representan un 7%, ya que la gran mayoría, el 55%, compra entre 1 y 5 libros al año.

Universidad Pontificia de Salamanca

El segundo artículo más consumido, son las **revistas**, compradas por un 68% de frikis y un 60,5% de no frikis. La distribución en cuanto a número de revistas es muy similar entre ambas submuestras.

Gráfico 30: Compras al año. Porcentajes.



Los **videojuegos**, por su parte, presentan una distribución muy desigual, pues son consumidos por el 64% de los frikis frente a sólo el 28% de los no frikis (menos de la mitad), de los cuales, la mayoría solo compran uno o dos al año (el 18%), o entre 3 y 5 (el 6,5%), tan sólo un pequeño 3,5% compra más de 5 videojuegos al año. Por su parte, el conjunto de frikis que compran más de 5 juegos al año es alto, de un 23%.

Los **cómics** presentan diferencias aún mayores si cabe; los compran el 57% de los frikis y sólo el 17,5% de los no frikis (menos de la tercera parte), de los cuales la gran mayoría compra muy pocos (el 9% compra uno o dos al año, el 5,5% de tres a cinco, y sólo el 3% compra más de seis al año). Por su parte, los frikis que sólo compran 1 o 2 cómics al año representan el 17%, igualando sólo en ese rango al conjunto de todos los no frikis compradores de cómics; el 9% compra de 3 a 5, el 8,5 compra de 6 a 10, el 7% compra de 11 a 15, el 3% compra de 16 a 20 y después el número de ventas sube un nuevo repunte, ya que el 12% de los frikis encuestados compra más de 20 cómics al año.

Sin embargo, es importante destacar que, en cuanto a sexos, tanto los videojuegos y los cómics son artículos que compran los hombres con mayor frecuencia que las mujeres. La muestra friki está más equilibrada en cuanto a sexos que la no friki, en la cual hay un número mayor de mujeres, y este hecho puede condicionar, parcialmente, la diferencia entre submuestras.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 13: Compra de videojuegos y cómics. Sexos. Porcentajes.

	Videojuegos		Cómics	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Ninguno	39,4	58,8	55,0	60,5
de 1 a 2	21,3	21,5	13,7	14,9
de 3 a 5	15,7	11,3	7,6	7,6
de 6 a 10	12,4	5,1	5,2	6,2
de 11 a a15	6,0	1,8	5,2	4,0
de 16 a 20	2,0	0,4	1,6	2,2
Más de 20	3,2	1,1	11,6	4,7
Total general	100,0	100,0	100,0	100,0

Como vemos en el gráfico, seis de cada diez hombres compran algún videojuego al año, pero sólo lo hacen cuatro de cada diez mujeres. Además el porcentaje de hombres que compran muchos videojuegos (más de 10), es mayor al de las mujeres: 11% frente a 3%. Con respecto a los cómics, el 45% de los chicos compran alguno al año, 5,5 puntos porcentuales más que las mujeres. El 18,5% de los chicos compran muchos cómics al año (más de 10), al igual que el 10,9% de las chicas.

En cuanto a las **películas**, es interesante constatar que los frikis siguen siendo mayores compradores que los no frikis, aunque con diferencias no tan grandes. Esto es interesante también por la lucha entre original y copia pirata; el estereotipo friki nos muestra a un tipo de persona que descarga de forma pirata mucha cultura, pero que también la compra. Volviendo a los porcentajes, el 58% de frikis y el 39,5% de no frikis compran películas alguna vez al año; los porcentajes de quienes compran un pequeño volumen de películas están muy igualados en ambas submuestras, las diferencias surgen entre quienes compran muchas películas al año. El 26% de los frikis y el 12% de los no frikis compran más de 6 películas anuales, y además, el 8% de frikis compra más de 16, frente a sólo el 1,5% de los no frikis.

En cuanto a los **juegos de mesa**, los frikis vuelven a ser los compradores más asiduos, pero quizás no tan asiduos como se esperaba a priori. Compran juegos algo más de la mitad de los frikis (el 55%), pero en su mayoría lo hacen puntualmente (el 35% compra uno o dos al año, mientras que el 14% compra de 3 a 5, el 5% compra hasta un máximo de 10 juegos al año) el porcentaje de frikis que compra más de 10 juegos al año es inferior al 1%. Por su parte, el 30,5% de los no frikis compran uno o dos juegos al año, el 5% compra entre 3 y 5, un 0,5% compra de 6 a 10 al año y otro 0,5% compra más de 20, como caso excepcional (corresponde a un sólo registro, de los 200).

El apartado relativo a los **discos** está bastante igualado, si bien, de nuevo los frikis se muestran como mayores consumidores; el 43% de frikis y el 41,5% de no frikis, compran entre uno y diez discos al año, el 5% de frikis y el 2,5% de no frikis compran de 11 a 20, y el 4% de frikis y el 2% de no frikis compran más de 20 al año.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por último, el apartado **peluches**, es curiosamente el único en el que los no frikis se muestran como mayores compradores, aunque la diferencia es pequeña. En cualquier caso, podemos afirmar que el 37% de los frikis y el 40,5% de los no frikis encuestados compran peluches alguna vez al año, y en general con una frecuencia baja, pues la mayoría compra menos de 6 peluches al año. Ante la duda de si el mayor número de mujeres en la submuestra no firki pudiera influir en el resultado de la pregunta, se presenta la siguiente tabla:

Tabla 14: Compra de peluches al año. Sexos. Porcentajes.

Peluches	Hombre	Mujer
Ninguno	69,4	54,5
de 1 a 2	21,4	26,2
de 3 a 5	4,8	12,7
de 6 a 10	3,6	5,1
de 11 a a15	0,8	0,7
de 16 a 20	0,0	0,4
Más de 20	0,0	0,4
Total general	100,0	100,0

Como vemos, las mujeres efectivamente compran más peluches que los varones a lo largo del año, pero las diferencias son bastante pequeñas. El 45,5% de mujeres compran al menos un peluche al año, sólo 15 puntos más que los hombres, que compran peluches en un 30,6%. Por otra parte, sólo el 0,8% de los chicos compran muchos peluches (más de 10 al año), pero también es pequeño el porcentaje de chicas que lo hacen, el 1,5%.

Tabla 15: Aumento en las compras conforme al rango de edad. Porcentajes.

	Libros				Revistas				Cómics			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Ninguno	17,8	10,7	11,9	0,0	42,5	36,1	31,9	15,8	78,1	56,7	55,6	36,8
de 1 a 2	28,8	22,6	20,3	5,3	19,2	17,1	11,8	13,2	8,2	14,4	16,0	18,4
de 3 a 5	20,5	25,6	18,9	18,4	11,0	14,5	16,7	18,4	4,1	6,3	8,3	21,1
de 6 a 10	15,1	18,5	18,9	28,9	8,2	11,9	11,8	10,5	2,7	7,0	5,6	2,6
de 11 a a15	5,5	6,7	13,3	15,8	8,2	7,4	15,3	13,2	4,1	4,4	4,2	7,9
de 16 a 20	5,5	3,3	6,3	15,8	1,4	4,5	5,6	5,3	1,4	1,1	2,1	7,9
Más de 20	6,8	12,6	10,5	15,8	9,6	8,6	6,9	23,7	1,4	10,0	8,3	5,3
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

En cuanto a la edad, encontramos que en algunos elementos existe una tendencia de aumento del consumo según aumenta la edad, esto ocurre en el caso de los libros, las revistas y los cómics. Los menores de 20 años que compran más de 15 libros al año suponen sólo un 12% del total, este porcentaje va subiendo conforme aumenta la edad: 16% entre 20 y 29 años, 17% entre 30 y 39, y despunta en el rango de 40 años en adelante, alcanzando hasta un 32%. Parecido ocurre con las revistas, compran más de 15 al año el 11% de los jóvenes, en

Universidad Pontificia de Salamanca

torno al 13% de los opinantes de edades intermedias y hasta un 29% de los opinantes más mayores. En cuanto a cómics, tan sólo un 3% de los jóvenes compran más de 15 al año, un 11% de cada uno de los rangos intermedios y un 13% de los opinantes de 40 años y mayores.

Tabla 16: Consumo de videojuegos y juegos de mesa conforme al rango de edad. Porcentajes.

	Videojuegos				Juegos de mesa			
	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más	Menos de 20	Entre 20 y 29	Entre 30 y 39	40 o más
Ninguno	57,5	48,5	47,2	50,0	60,3	51,7	49,3	47,4
de 1 a 2	23,3	20,1	23,6	18,4	31,5	33,1	34,7	34,2
de 3 a 5	11,0	16,0	11,1	7,9	8,2	11,5	10,4	10,5
de 6 a 10	2,7	9,0	9,0	15,8	0,0	3,0	4,2	7,9
de 11 a a15	4,1	2,6	5,6	5,3	0,0	0,0	0,0	0,0
de 16 a 20	1,4	1,1	0,7	2,6	0,0	0,4	0,0	0,0
Más de 20	0,0	2,6	2,8	0,0	0,0	0,4	1,4	0,0
Total	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

En el caso de los videojuegos, la tendencia va aumentando hasta los 39 años, pero vuelve a bajar entre los mayores de 40, que no consumen tantos. Por su parte, los juegos de mesa tienen una distribución muy similar entre las edades a partir de 20 años, pero se compran mucho menos por parte de los menores de 20, el 60% de ellos no compra ningún juego de mesa al año.

Tabla 17: Consumo de juegos de mesa. Detalle de los menores de 20 años. Porcentajes.

	Frikis				No frikis
	Menores de 20 años	Entre 20 y 29 años	Entre 30 y 39 años	De 40 años en adelante	Menores de 20 años
Ninguno	**51,6**	44,8	44,4	44,0	66,7
de 1 a 2	**35,5**	33,7	34,3	44,0	28,6
de 3 a 5	**12,9**	16,3	14,1	0,0	4,8
de 6 a 10	**0,0**	4,1	6,1	12,0	0,0
de 11 a a15	**0,0**	0,0	0,0	0,0	0,0
Más de 15	**0,0**	1,2	1,0	0,0	0,0
Total general	**100,0**	100,0	100,0	100,0	100,0

Como vemos en la tabla, incluso entre los frikis, los menores de 20 años compran menos juegos de mesa que sus compañeros de mayor edad, en torno a un 8% menos. En todo caso, compran más juegos de mesa que los menores de 20 años que no se consideran frikis, un 15% más.

Estos vaivenes conforme a la edad podrían achacarse en parte al poder adquisitivo, sobre todo en el caso de los juegos de mesa, que son relativamente caros, sin embargo, ni las revistas ni los libros ni los cómics son artículos muy caros. Los videojuegos sí lo son, pero como

Universidad Pontificia de Salamanca

vemos, si los mayores de 40 no los compran, puede ser más por una cuestión de gustos y aficiones que de dinero.

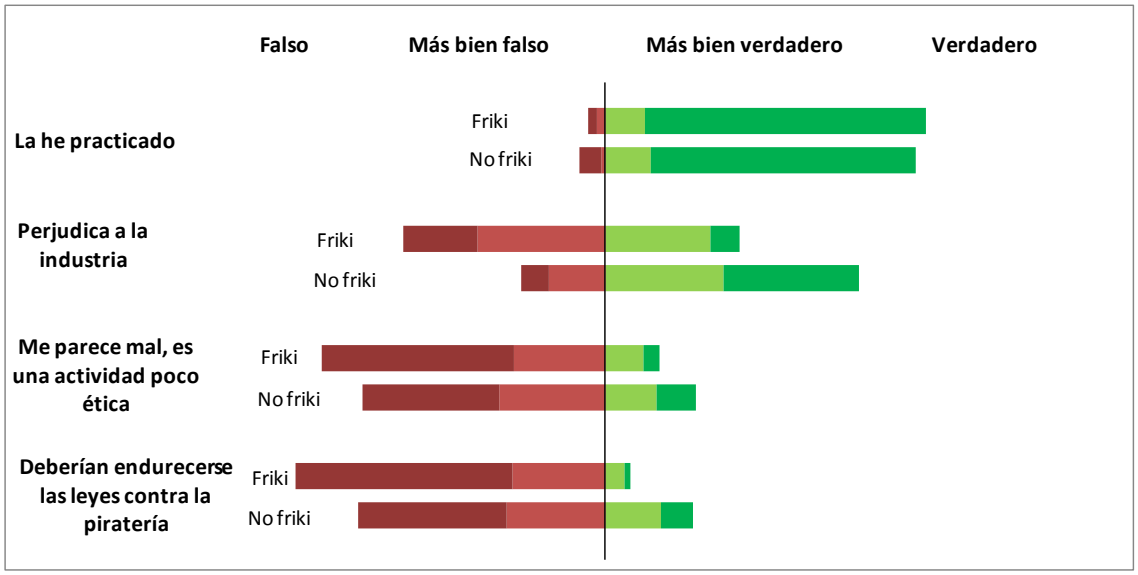
No encontramos variaciones significativas en cuanto a la edad en el resto de ítems (peluches, discos y películas).

En resumen, los frikis se dibujan como más consumistas que los no frikis en cuanto a ocio, sobre todo en cuanto a videojuegos, cómics, juegos de mesa y películas. Los no frikis compran menos de todos estos ítems, salvo en el caso de los peluches, que consumen un 5% más al año. La compra de videojuegos, cómics y peluches está influenciada por el sexo del consumidor. El consumo de libros, revistas y cómics aumenta conforme aumenta la edad, al igual que los videojuegos, aunque estos decaen en las edades de 40 años en adelante. Por su parte, los juegos de mesa apenas se compran antes de los 20 años.

En relación a las compras de cultura, es interesante indagar la posición de ambas submuestras en relación a la **piratería**, y a tal efecto se les pidió en la pregunta 15 a los opinantes: "Indica tus opiniones con respecto a la PIRATERÍA (Descarga no legal de música, películas, series, música, juegos...)"

La gran mayoría de encuestados indican como verdadero haber practicado la piratería, este es el caso del 83% de los frikis y el 78,5% de los no frikis. Estos datos hay que sumarlos a un significativo porcentaje de personas que eligen la respuesta "más bien verdadero", es decir, que han practicado la piratería algunas veces, si bien no como actividad asidua (un 12% y un 13% de frikis y no frikis respectivamente). En el extremo opuesto, sólo un 5% de frikis y un 8% de no frikis marcan como falsa o más bien falsa la afirmación de haber practicado la piratería. Así, podemos afirmar que ambas submuestras, en su gran mayoría, practican la piratería, si bien los frikis en un porcentaje ligeramente superior; aunque, como hemos visto en la anterior pregunta, también compran más artículos (libros, música y juegos) que los no frikis, puesto que son grandes consumidores de cultura por ambas vías, legal y no legal.

Gráfico 31: Opiniones sobre piratería. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

La siguiente afirmación, si la piratería **perjudica a la industria**, muestra la mayor diferencia de criterio entre ambas submuestras. Para el 60% de los frikis resulta falso o más bien falso, mientras que para el 34,5% de los no frikis es más bien verdadero e incluso para el 40% resulta verdadero, sin reservas, un 74,5% en total de personas no frikis que se inclinan en pensar que la piratería perjudica a la industria, opinión opuesta a la de la mayoría de los frikis.

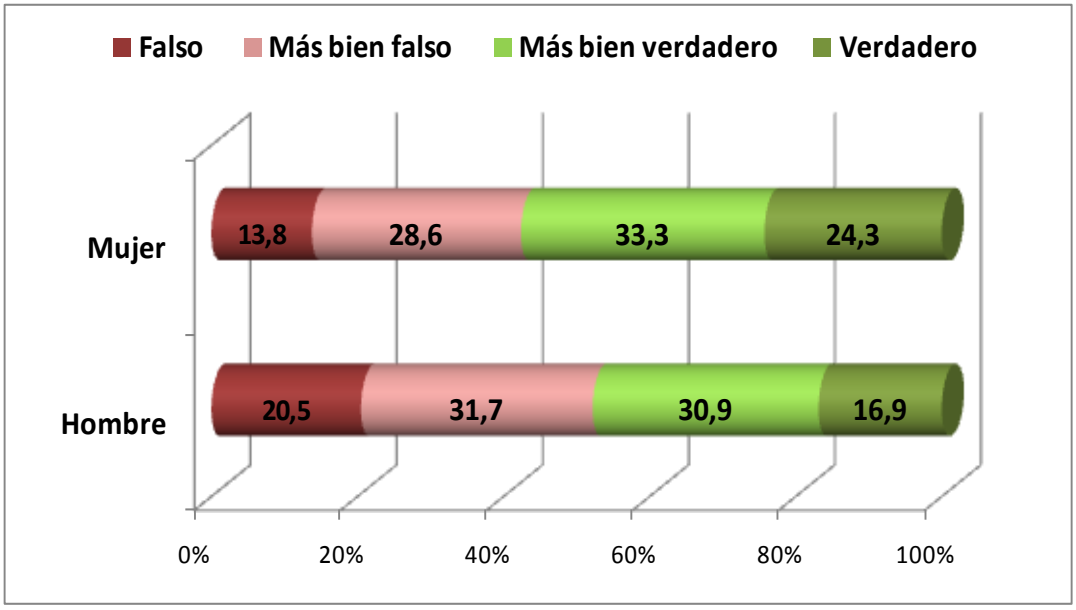
En cuanto a si se considera una actividad **poco ética**, la mayoría se inclina a pensar que no, pero un 16% de frikis y un 26,5% de no frikis sí ven esta afirmación como verdadera o más bien verdadera.

Por último, al preguntar si deberían **endurecerse las leyes contra la piratería**, el 92% de frikis y el 73,5% de no frikis opinan que no (lo marcan como falso o más bien falso), pero un 7% de frikis y un mayor 25,5% de no frikis opinan que esto es verdadero, que sí deberían endurecerse.

En este caso, variables como el sexo, la edad, la clase social y la inclinación política sí tienen una incidencia estadística en las respuestas, como vemos en los siguientes gráficos.

Las mujeres se muestran más críticas ante la piratería, ya que piensan en un 58% que perjudica a la industria (suma de las respuestas "verdadero" y "más bien verdadero"); sólo el 48% de los varones piensa así, diez puntos porcentuales menos.

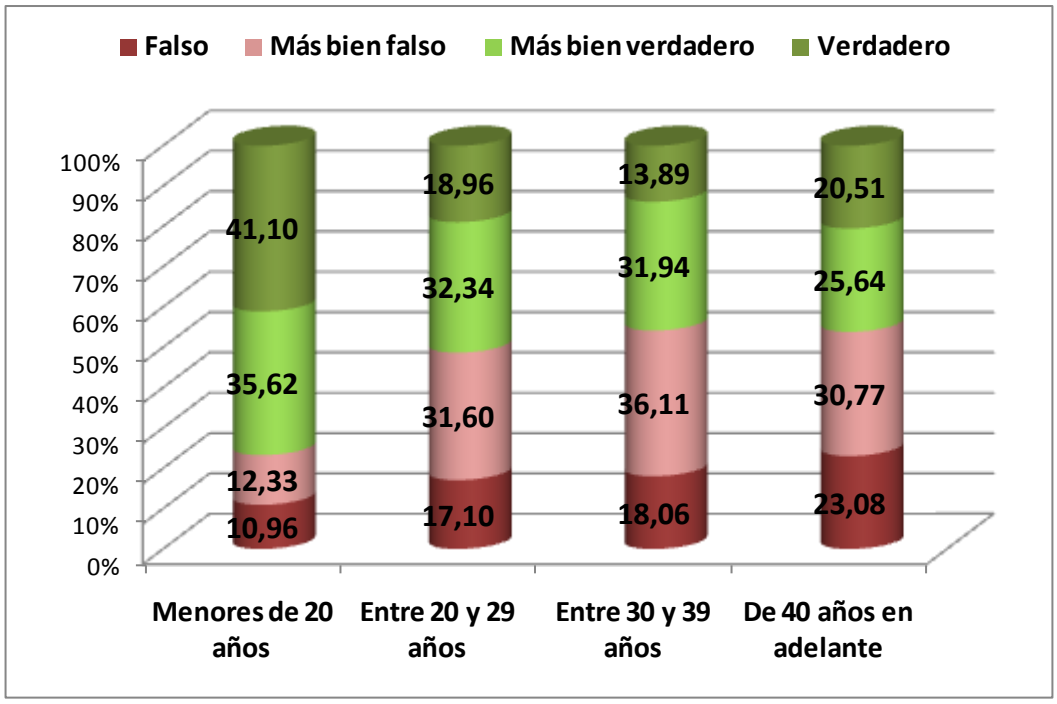
Gráfico 32: Opiniones sobre piratería según el sexo. Porcentajes.



En el caso de la edad, son los jóvenes los más críticos, el 77% de los menores de 20 años piensan que la piratería perjudica a la industria, la cifra baja al 51% entre los 20 y los 29 años y al 46% a partir de los 30 años, y se estabiliza en ese 46% en el siguiente rango de edad, de los mayores de 40.

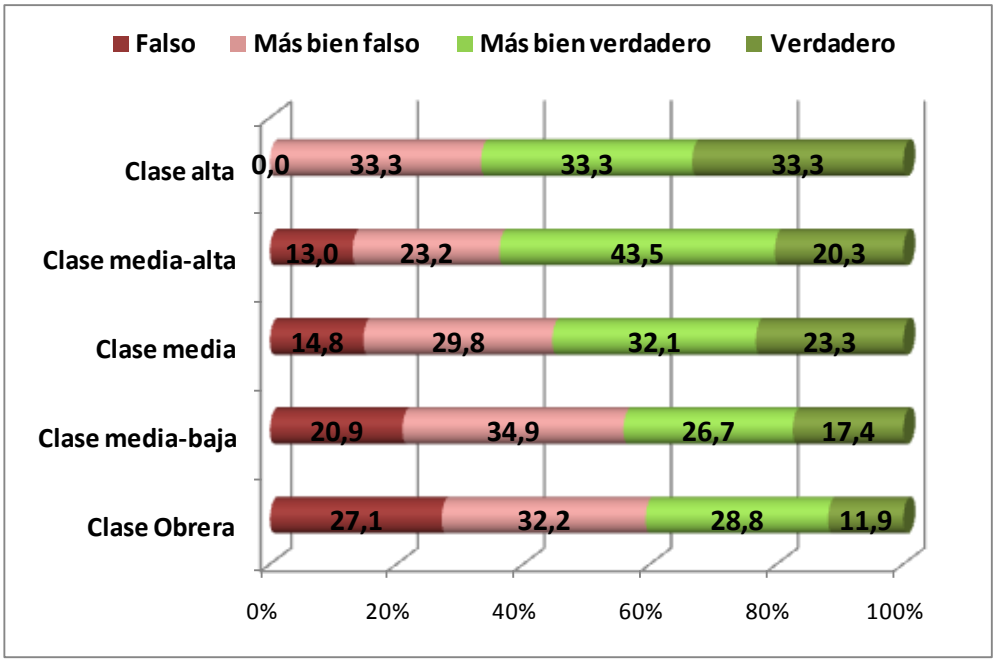
Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 33: Opiniones sobre piratería según la edad. Porcentajes.



Respecto a la clase social percibida ("¿Cuál consideras que es tu clase social?"), aquellos que indican clases sociales más altas son más críticos con la piratería y este sentimiento baja según desciende la clase social. Creen que perjudica a la industria el 67% de los miembros de clase alta, el 64% de los de clase media-alta, el 55% de la clase media, el 44% de la clase media-baja y el 41% de os miembros de clase obrera.

Gráfico 34: Opiniones sobre piratería según la clase social. Porcentajes.

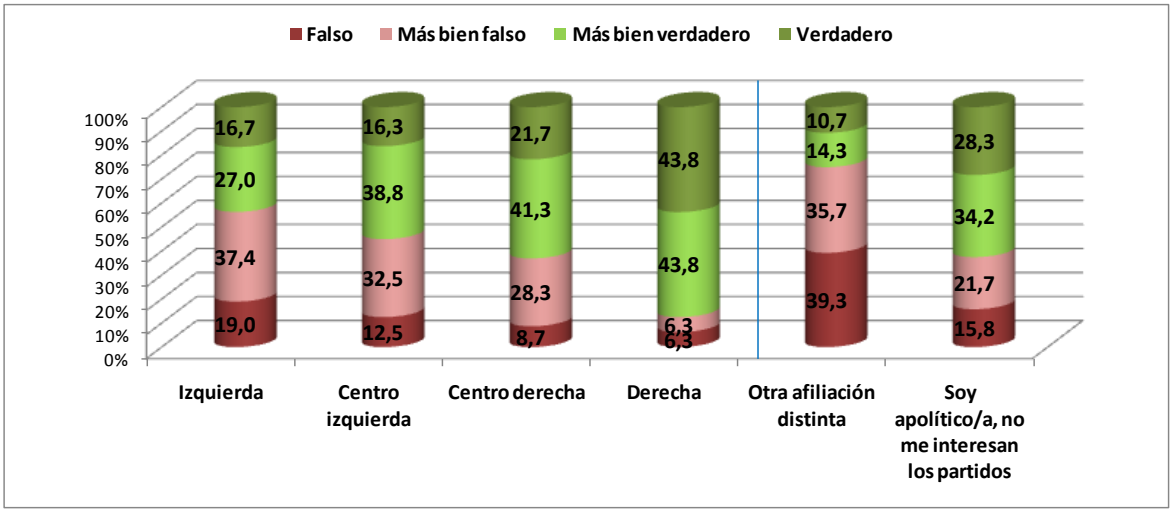


Por último, encontramos relación con la inclinación política. En el gráfico correspondiente no se tienen en cuenta las opciones "extrema izquierda" ni "extrema

Universidad Pontificia de Salamanca

derecha" ya que ocupan muy pocos registros lo que hace de los resultados poco concluyentes. Podemos apreciar que son más críticos los opinantes que se sitúan más a la derecha de la escala política, mientras que los que se sitúan a la izquierda no creen que la piratería sea tan nociva para la industria. Ven como "verdadero" o "más bien verdadero" este ítem el 87,5% de los de ideología de derechas, el 63% de centro derecha, el 55% de centro izquierda y el 44% de quienes tienen ideología afín a la izquierda. Por su parte, de los opinantes que indican tener otra afiliación política sólo 25% piensa que perjudique a la industria, situándose así como los menos críticos la piratería. Los apolíticos, por el contrario, la ve perjudicial en un 62,5%, un valor medio.

Gráfico 35: Opiniones sobre piratería según la afiliación política. Porcentajes.



En resumen, la opinión de la piratería es más positiva en el caso friki, que no la consideran una actividad muy perjudicial para la industria, ni poco ética, ni creen que debieran endurecerse las leyes en su contra. Los no frikis se inclinan a pensar que sí es una actividad negativa pues perjudica a la industria, más de un cuarto de los encuestados creen que no es ética, y otro 25% (quizás los mismos encuestados) opinan que deberían endurecerse las leyes en su contra. En cualquier caso, la gran mayoría de ambas submuestras practica esta actividad.

En cuanto a variables de clasificación, son más críticas con la piratería las mujeres que los hombres, los jóvenes que los mayores, los de clase alta que los de clase obrera, y los de derechas que los de izquierdas.

2.4.- El uso de apodos:

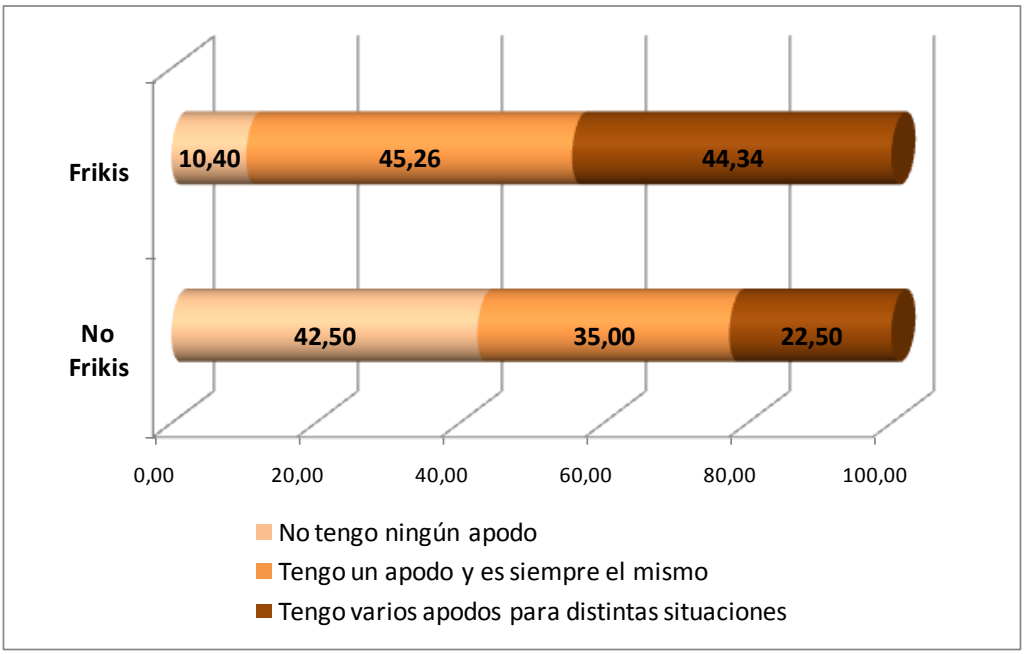
Otro de los elementos recurrentes en la cultura friki es el uso de apodos o nicknames, que sustituyen al nombre de la persona, sobre todo en internet. La pregunta 16 de la encuesta fue "¿Tienes algún APODO o NICK NAME?".

Podemos comprobar que la mayoría de los frikis tienen algún apodo (el 90%) y que de estos, aproximadamente la mitad no tienen uno sólo sino varios. Mientras tanto, los no frikis

Universidad Pontificia de Salamanca

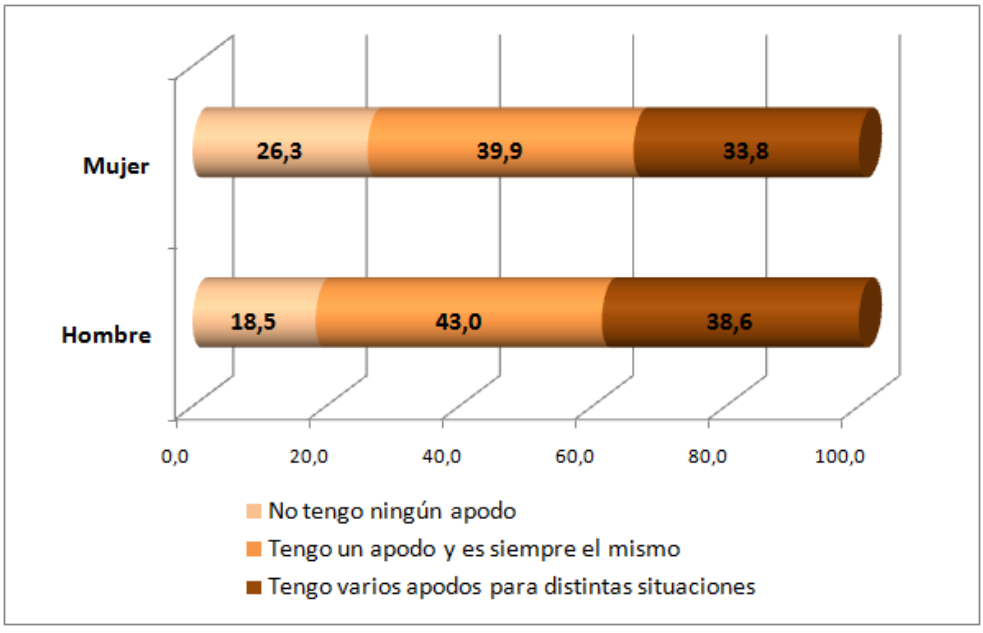
que tienen apodo suponen un 57,5%, y entre ellos lo más común es tener un sólo apodo; solamente un 22,5% tiene varios, aunque en cualquier caso es una cantidad mayor a la que se esperaba a priori. Saber en qué circunstancias se utilizan los apodos nos aclarará un poco más la cuestión.

Gráfico 36: Apodos. Porcentajes.



En cuanto a los sexos, las diferencias son pequeñas pero sí encontramos una tendencia a un mayor uso de los apodos por parte de los varones que de las mujeres. Son más los varones que tienen algún apodo (el 81,5% frente al 74%) y también son ellos quienes en mayor medida usan varios apodos (el 39% frente al 34% por parte de las mujeres).

Gráfico 37: Apodos según el sexo. Porcentajes.

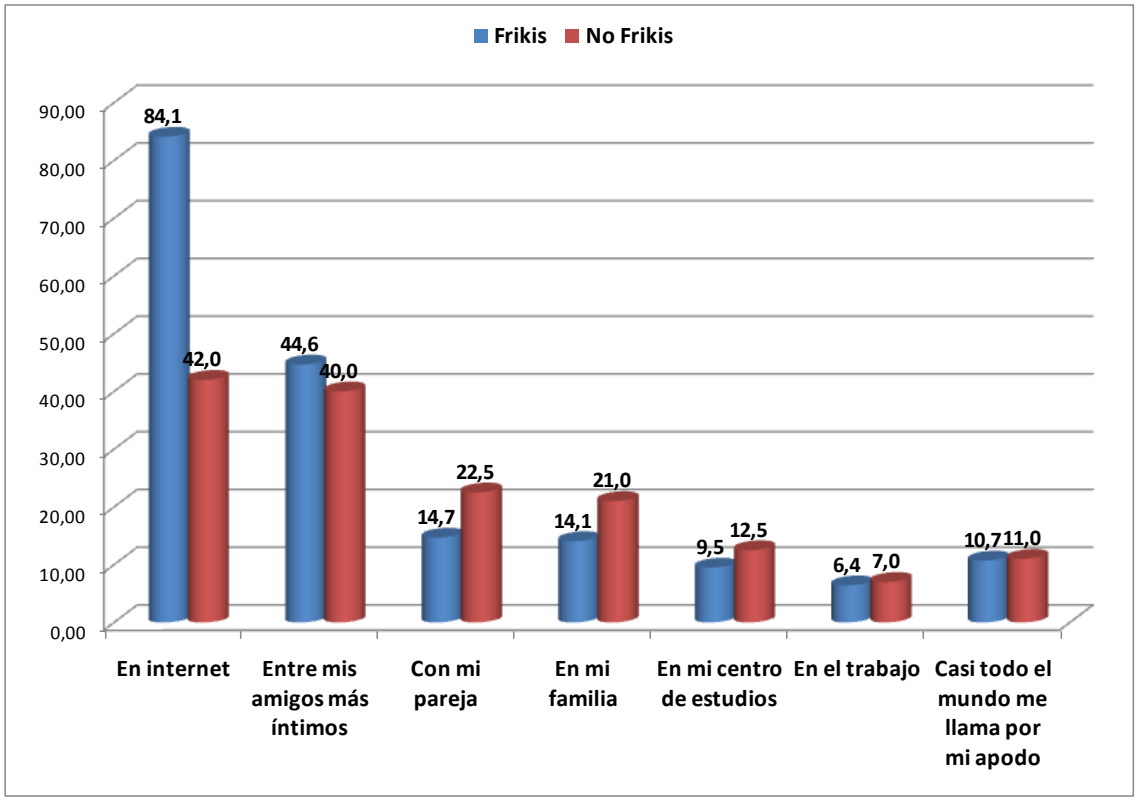


Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a las edades, apenas aparecen diferencias significativas entre los mayores de 20 años, todos los rangos de edad presentan en torno a un 80% de personas que tienen al menos un apodo, sin embargo, entre los menores de 20 años este porcentaje se reduce a sólo un 66%. Quizás el 34% restante aún no han encontrado el nickname adecuado, o bien simplemente prefieren ser conocidos por su nombre real.

Para indagar en qué ámbitos utilizan los apodos, se ha planteado una pregunta de respuesta múltiple (Pregunta 17: " **Por favor, indica cuándo/dónde utilizas ese o esos APODOS**").

Gráfico 38: Ámbito en que se usan los apodos. Porcentajes.



Las respuestas a esta pregunta se han distribuido de forma similar, en ambas submuestras, pero con grandes diferencias en cuanto a volumen de respuestas.

Para los dos grupos de opinantes el principal ámbito donde se utilizan los apodos es **internet**, si bien, la cantidad de ellos que han marcado esta opción es muy superior en el caso de los frikis, un 84%, frente a sólo un 42% de no frikis, la mitad exacta.

La segunda opción más escogida es "entre mis **amigos** más íntimos", en la cual la cantidad de respuestas se iguala muchísimo, si bien los frikis siguen superando el porcentaje, con un 45%, frente al 40% de los no frikis.

Los porcentajes disminuyen a menos de la mitad en el resto de ámbitos y además se invierte la distribución, pues a partir de ahora son los no frikis quienes muestran mayor volumen de respuestas; el 22,5% de los no frikis y el 15% de los frikis utilizan apodos con sus

Universidad Pontificia de Salamanca

parejas, el 21% de los no frikis y el 14% de los frikis, los utilizan dentro de sus familias, el 12,5% de los no frikis y el 9% de los frikis los usan en su centro de estudios, y el 7 y el 6% de no frikis y frikis, respectivamente, los utilizan en su trabajo.

Por su parte, muy pocos opinantes han indicado que utilicen siempre un apodo; aproximadamente el 11% de cada submuestra.

También es significativo indicar que es mayor la cantidad de frikis que han marcado más de una respuesta en esta pregunta, es decir, que utilizan sus apodos en más de un ámbito, habitualmente internet y algún otro, mientras que los no frikis en su mayoría los utilizan sólo en un ámbito, sea internet, los amigos, la pareja, etcétera...

Con la combinación de ambas preguntas, podemos decir que casi todos los frikis utilizan apodos y que la gran mayoría los utiliza en internet; además, la mitad de ellos lo utilizan además con sus amigos y algunos de ellos también en otros ámbitos, solamente uno de cada diez siempre se hace llamar por ese nombre.

Por su parte, sólo la mitad de no frikis poseen apodos, y reparten su uso sobre todo entre internet y sus amigos más íntimos, dos de cada diez los utiliza también con su pareja o en su familia, y algunos los utilizan en otros ámbitos y, al igual que en el caso friki, uno de cada diez siempre se hace llamar por ese nombre.

El uso de los apodos se dispara a partir de los 20 años y los varones utilizan un poco más los apodos que las mujeres.

2.5.- Los ídolos:

En la pregunta 21, se les preguntó a los opinantes quiénes eran sus **ídolos**, definiéndolos como "aquellas personas o personajes que te interesan muchísimo, que te encantaría conocer, que te inspiran en tu propia vida".

Se trata de una pregunta abierta en la que se les pidió que aportaran de uno a tres ídolos reales o de ficción, actuales o del pasado, y de cualquier ámbito. Es de notar que el índice de participación en esta pregunta fue inusualmente bajo. En el resto de la encuesta la cantidad de personas que no contestaron a algún ítem ha sido casi insignificante, y nunca supera los 12 registros para una misma submuestra en las preguntas cerradas (en este caso supera los 70 registros en blanco en ambas submuestras). En este caso, sólo el 75% de los frikis y el 63% de los no frikis aportó al menos un ídolo y sólo el 50% y el 40% respectivamente llegaron a aportar tres. En total, tenemos 625 respuestas por parte de los opinantes frikis y 307 de los no frikis. Entendemos que es una dificultad propia de las preguntas abiertas.

Estas 933 respuestas muestran un total de 571 ídolos diferentes, la mayoría de ellos (más de cuatrocientos) sólo aparecen una vez, por lo que no resultan significativos. Tampoco consideramos significativos los que se repiten dos, tres o cuatro veces (más de doscientos cincuenta).

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 18: Los ídolos. Individuos. Orden de prioridades total. [1]

Orden	Ídolo	Frikis	No Frikis	Total
1º	Tolkien	15	1	16
2º	George R.R. Martin	13	1	14
3º	Terry Pratchet	11	0	11
4º	Albert Einstein	10	1	11
5º	Jesucristo	8	2	10
6º	Gandhi	4	5	9
7º	Michael Jackson	4	5	9
8º	Freddie Mercury	8	0	8
9º	Laura Gallego García	7	0	7
10º	Stephen Hawking	6	1	7
11º	Jordi Évole	5	2	7
12º	Audrey Hepburn	3	4	7
13º	Sergio Ramos	1	6	7
14º	jk rowling	6	0	6
15º	Beyoncé	3	3	6
16º	Oscar Wilde	3	3	6
17º	Arturo Pérez Reverte	5	0	5
18º	Neil Gaiman	5	0	5
19º	Sheldon Cooper	5	0	5
20º	Angelina Jolie	4	1	5
21º	John Lennon	3	2	5
22º	Leonardo Da vinci	3	2	5
23º	Eduard Punset	2	3	5
24º	Fernando Torres	2	3	5
25º	Jennifer Aniston	1	4	5
26º	Melendi	1	4	5
27º	Raúl	1	4	5
28º	Malú	0	5	5
29º	Pablo Alborán	0	5	5
	Otros	487	240	727
	Total general	626	307	933

[1] Se han sombreado los ídolos que presentan mayor unanimidad, es decir, que los votan al menos tres opinantes de cada submuestra.

Universidad Pontificia de Salamanca

En el gráfico están representados los 29 ídolos que se repiten 5 o más veces. En esta ocasión no hablaremos de porcentajes sino de número de registros, ya que aquellos resultarían tremendamente pequeños, pero debemos tener en cuenta la distribución entre las dos submuestras, ya que la submuestra friki es mayor y aporta más cantidad de ídolos.

Para los frikis, sus ídolos más recurrentes son **Tolkien**, **George R.R. Martin**, **Terry Pratchet**, **Albert Einstein** y empatados en el quinto puesto **Jesucristo** y **Freddie Mercury**: tres escritores de culto del género de fantasía, un científico, una figura religiosa y otra del mundo de la música.

Para los no frikis, los más importantes son **Sergio Ramos**, **Gandhi**, **Michael Jackson**, **Malú** y **Pablo Alborán**: un futbolista, un personaje político y tres cantantes.

Resulta sorprendente encontrar a Jesucristo más representado entre los frikis que entre los no frikis, pues había quedado establecido que la muestra no friki se sentía más religiosa. Entendemos que esta mayor presencia se puede deber al mayor número de respuestas, pero también hay que indicar que dos registros no frikis han indicado a Dios como su ídolo.

Los ídolos que presentan mayor unanimidad, aquellos que votan al menos tres opinantes de cada submuestra, son de nuevo **Gandhi** y **Michael Jackson**, seguidos por **Audrey Hepburn**, **Beyoncé** y **Oscar Wilde**, una actriz, una bella cantante y un clásico de la literatura.

Como dato de interés, encontramos un total de **10 ídolos españoles** en este ranking de los 29 primeros. Son Laura Gallego García (escritora de fantasía, votada sólo por frikis), Jordi Évole (polémico periodista de actualidad, al que han votado miembros de ambas submuestras), Sergio Ramos (futbolista, votado por ambas muestras aunque más por no frikis), Arturo Pérez Reverte (escritor y periodista, de nuevo votado sólo por frikis), Eduard Punset (divulgador científico, que votan ambas submuestras), Fernando Torres (futbolista), Melendi, (cantante), Raúl (futbolista) y Malú y Pablo Alborán (cantantes).

También como dato de interés, podemos señalar que figuras que habitualmente se consideran ídolos de masas, como Nelson Mandela, Nietzsche o Buda tienen sólo cuatro votos en total y otros como el Ché Guevara y el Dalai Lama tienen tres y por ello no entran en el ranking de los más votados.

Otra diferencia interesante que encontramos, es que muchos de los ídolos frikis provienen del mundo japonés (músicos, escritores, desarrolladores de videojuegos, personajes de manga...), mientras que esto no ocurre en la submuestra no friki.

Procesando ahora las respuestas por **campos o ámbitos** propios de los ídolos que se han citado, encontramos entre los frikis, una distribución más ecléctica y con mayor número de ítems, mientras que entre la muestra no friki, las elecciones están más concentradas. En cualquier caso, debemos fijarnos sobre todo en los 5 primeros puestos, ya que en ambas listas son los que muestran valores superiores al 5% y suponen el 67% del total en el caso friki y el 74% en el caso no friki. Los porcentajes, en esta ocasión, son sobre el total de ídolos mencionados (625 frikis y 307 no frikis).

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 19: Los ídolos. Campos. Orden de prioridades.[2]

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de Ídolos en ese campo	Orden	Campo	% de Ídolos en ese campo
1	Música	18,1%	1	Música	31,9%
2	Literatura	18,1%	2	Deporte	14,3%
3	Cine	13,3%	3	Cine	13,0%
4	Personaje de ficción	11,4%	4	Política	7,8%
5	Ciencia	6,4%	5	Literatura	6,8%
6	Deporte	4,5%	6	Familiares	3,6%
7	Política	3,5%	7	Ciencia	3,3%
8	Periodismo	3,0%	8	Religión	3,3%
9	Religión	2,7%	9	Personaje de ficción	2,9%
10	Historia	2,4%	10	Periodismo	2,6%
11	Familiares	2,2%	11	Historia	2,0%
12	Cómics	2,1%	12	Humor	2,0%
13	Humor	2,1%	13	Filosofía	1,6%
14	Arquitectura	1,3%	14	Moda	1,0%
15	Filosofía	1,1%	15	Personaje televisivo	1,0%
16	Mundo empresarial	1,1%	16	Arte	0,7%
17	Arte	1,0%	17	Cómics	0,3%
18	Cocina	0,8%	18	Filantropía	0,3%
19	Personaje televisivo	0,8%	19	Superación	0,3%
20	Videojuegos	0,8%	20	Arquitectura	0,0%
21	Moda	0,6%	21	Cocina	0,0%
22	Feminismo	0,5%	22	Feminismo	0,0%
23	Filantropía	0,5%	23	Mundo empresarial	0,0%
24	Superación	0,3%	24	Videojuegos	0,0%
	Otros	1,4%		Otros	1,3%
	TOTAL DE RESPUESTAS	625		TOTAL DE RESPUESTAS	307

Ambas muestras están encabezadas por ídolos provenientes del mundo de la **música**, que suponen casi el 32% de los ídolos de los no frikis y el 18% de los ídolos de los frikis. El segundo lugar lo ocupa la **literatura** en el caso friki y el **deporte** en el no friki (18% y 14,3%

[2] Se han sombreado los ítems que presentan mayores variaciones en el orden; aquellos que están a 5 o más puestos de distancia.

Universidad Pontificia de Salamanca

respectivamente). El tercer puesto vuelve a coincidir, se trata del **cine**, que presenta además un valor casi idéntico: este campo es el propio de aproximadamente el 13% de los ídolos de cada submuestra.

Los **personajes de ficción** aparecen en ambas submuestras, pero como era de esperar, están más representados entre los frikis, ya que aglutinan un 11,4% de sus ídolos y sólo un 2,9% de los ídolos no frikis. El primer ídolo friki catalogado como personaje de ficción es Sheldon Cooper (personaje "friki" en una popular comedia televisiva) con cinco votos, y el primero por parte de los no frikis es Peter Pan, con sólo dos.

También resulta interesante resaltar que varios opinantes han señalado a sus propios **familiares** como sus ídolos ("mi padre", "mi madre", "mis hermanas"...). Este tipo de respuestas suponen el 2,2% de los ídolos frikis y hasta el 3,6% de los ídolos no frikis.

2.6.- Los valores y las prioridades vitales:

A continuación se procura medir los **valores** y **prioridades** del individuo. Para ello, se plantean a los opinantes diferentes aspectos de la vida, tales como la familia, el trabajo o la religión, con el objeto de que valoren en qué medida los consideran importantes (Pregunta 18). En esta ocasión se ha permitido una respuesta intermedia, sin obligar a posicionarse en uno u otro lado de la balanza.

Para mejor comprensión de las respuestas, hemos presentado los valores en tres gráficos, que nos permiten concentrarnos en pocos ítems a la vez. El primer gráfico contiene los aspectos más valorados por el conjunto de encuestados, el segundo los siguientes más valorados o de grado intermedio, y el último gráfico contiene los aspectos menos valorados por los opinantes.

Casi todos los ítems están se tienen en alta consideración, con respuestas agrupadas en las opciones “muy importante” y “bastante importante”, que en conjunto suman más del 50% en todos los casos excepto en tres; el aspecto físico, la política y la religión.

En primer lugar, el ítem más valorado por todos es la **amistad**; lo consideran muy importante algo más del 72% de ambas submuestras y bastante importante el 23%. Ningún opinante ha indicado que lo considere poco o nada importante.

En segundo lugar, encontramos la **familia**, que resulta muy importante para el 72% de los frikis y aún más, para el 87% de los no frikis. Nadie ha indicado que no resulte nada importante, un porcentaje muy bajo de ambas submuestras, inferior al 2%, lo han considerado poco importante, pero sí resulta significativo comprobar que la cantidad de frikis que lo consideran sólo algo importante es mayor a la de no frikis, el 8% frente al 2%. Es decir, que para todos es importante, pero un poco más para los no frikis.

Ocurre algo muy similar en el caso de la **salud**, que resulta muy importante para el 71% de los frikis y el 88,5% de los no frikis, siendo así un poco más importante para ellos. Incluso un

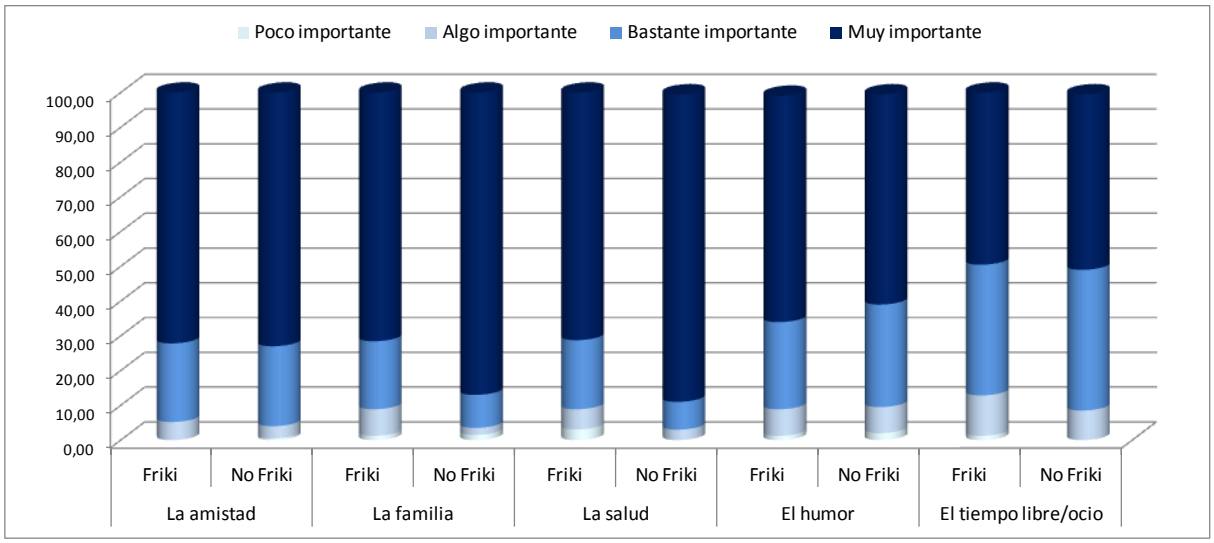
Universidad Pontificia de Salamanca

pequeño pero significativo porcentaje de frikis la considera poco importante, el 3%, respuesta que no aparece en ningún caso entre los no frikis. Nadie ha indicado que la salud no resulte nada importante.

En cuanto al **humor**, se muestra como la cuarta característica más valorada para todos, pues el 90% de ambas submuestras lo consideran bastante o muy importante; aunque en este caso resulta un poco más relevante para los frikis que para los no frikis; la marcan como muy importante el 65% de aquellos y el 60,5% de estos. El porcentaje de opinantes que lo consideran poco o nada importante no supera en ninguno de los subgrupos el 2%.

Curiosamente, **el tiempo libre o de ocio**, está un poco más valorado por parte de los no frikis que de los frikis, cosa que a priori podría esperarse al revés. El 87% de frikis lo consideran bastante o muy importante, frente al 91% de los no frikis. Ningún opinante lo ha considerado nada importante, pero un 1% de frikis lo han marcado como poco importante. Por lo tanto, el tiempo libre es algo más valorado para los no frikis, aunque las diferencias, como podemos apreciar en el gráfico, son muy pequeñas.

Gráfico 39: Importancia de la amistad, la familia, la salud, el humor y el ocio. Porcentajes.



Las diferencias se acrecientan en cuanto a los **estudios;** el 50% de los no frikis los considera muy importantes, frente a sólo un 30,5% de los frikis, quienes los consideran bastante importantes (un 49%) o algo importantes (un 17%, frente al 7,5% de los no frikis).

El **trabajo** también resulta más valorado por los no frikis, quienes lo consideran muy importante en un 53,5% frente al 35% de los frikis. También, el 16,5% de los frikis lo consideran sólo algo importante, frente a sólo el 9% de los no frikis. El 3% y el 1,5% de frikis y no frikis respectivamente, lo consideran poco o nada importante.

La **sexualidad** ocupa el octavo puesto de los trece ítems, y, aunque presenta respuestas muy similares, resulta levemente más valorado por el subgrupo friki, quienes lo consideran muy importante en un 30% y bastante importante en un 41%, mientras que los no frikis lo marcan como muy importante en un 26% y bastante importante en un 37%. En el otro extremo, el 8% de los frikis y el 9% de los no frikis lo consideran poco o nada importante.

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a **ganar dinero**, resulta más valorado por parte de los no frikis, quienes lo consideran muy importante en un 18,5% y bastante importante en un 49%, mientras que los frikis lo consideran muy importante en un 12% (6 puntos menos) y bastante importante en un 44% (5 puntos menos). El 34% de los frikis, un tercio, sólo lo ven como algo importante, así como el 25% de los no frikis, un cuarto. Para el 10% de los frikis, ganar dinero es poco o nada importante, opinión que sólo comparten el 7,5% de los no frikis.

Gráfico 40: Importancia de los estudios, el trabajo, la sexualidad y el dinero. Porcentajes.

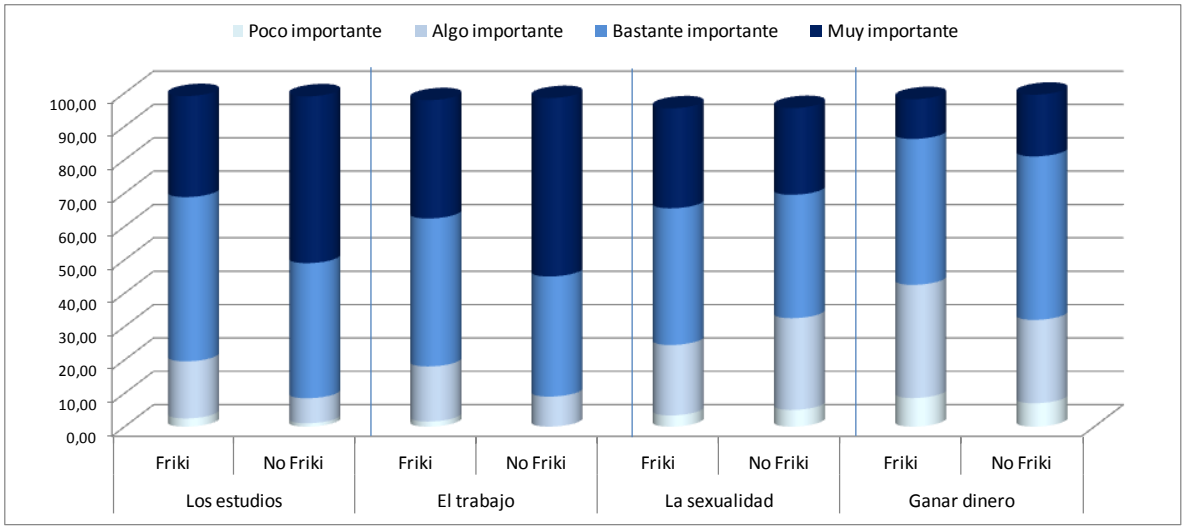
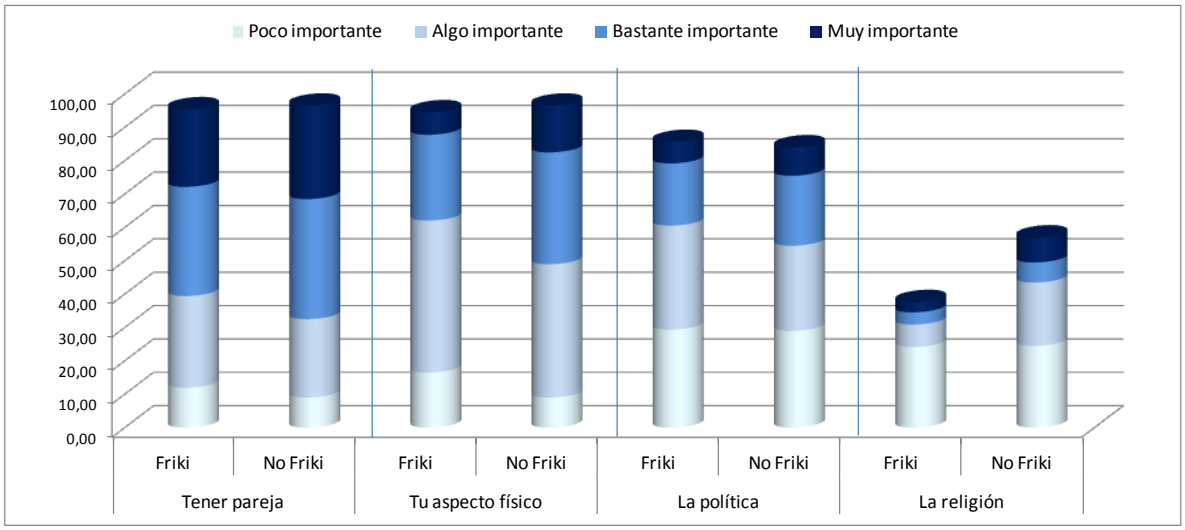


Gráfico 41: Importancia de la pareja, el aspecto físico, la política y la religión. Porcentajes.



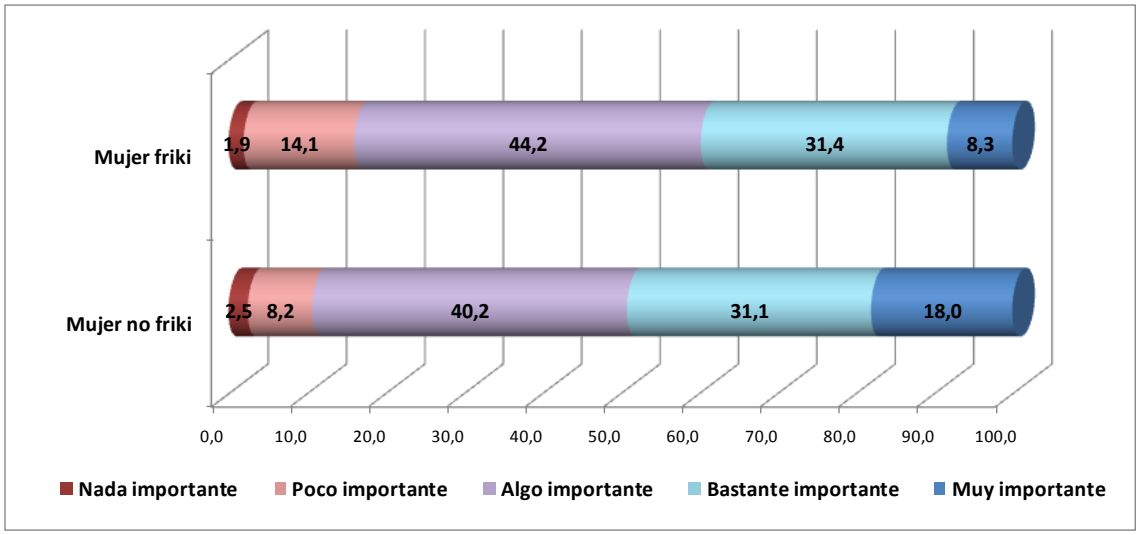
Tener pareja, sigue resultando bastante o muy importante para más de la mitad de los encuestados de ambas submuestas, si bien el porcentaje es un poco mayor entre los no frikis (el 64%) que entre los frikis (el 56%). Acorde con esta opinión, tener pareja se considera poco o nada importante por el 16% de los frikis y el 12,5% de los no frikis.

Si hablamos del **aspecto físico**, nos referimos a uno de los ítems menos valorados y a la vez con mayores diferencias entre ambas submuestas. Sólo el 7% de los frikis lo considera muy importante, junto al 14% de los no frikis (el doble). El 26% de los frikis lo marcan como bastante importante, pero de nuevo los no frikis los superan, con un 33,5%. Un gran

Universidad Pontificia de Salamanca

porcentaje de ambas submuestras lo considera sólo algo importante (el 45,5% de frikis y el 40% de no frikis), mientras que el 22% de los frikis y el 12,5% de los no frikis lo consideran poco o nada importante. Es de notar que este ítem interesa más a las mujeres encuestadas que a los varones y esto puede influir en los resultados ya que la muestra no friki está más feminizada. En cualquier caso, entre las propias mujeres también existen ciertas diferencias con respecto a este ítem según sean o no frikis. Las mujeres frikis le dan un poco menos de importancia al aspecto físico que las no frikis.

Gráfico 42: Importancia del aspecto físico. Mujeres. Porcentajes.



Para el 16% de las mujeres frikis y el 11% de las no frikis, el aspecto físico es poco o nada importante, mientras que resulta bastante o muy importante para el 40% de las mujeres frikis y hasta el 49% de las no frikis, quienes además superan en diez puntos el porcentaje de respuestas de valoración máxima ("muy importante").

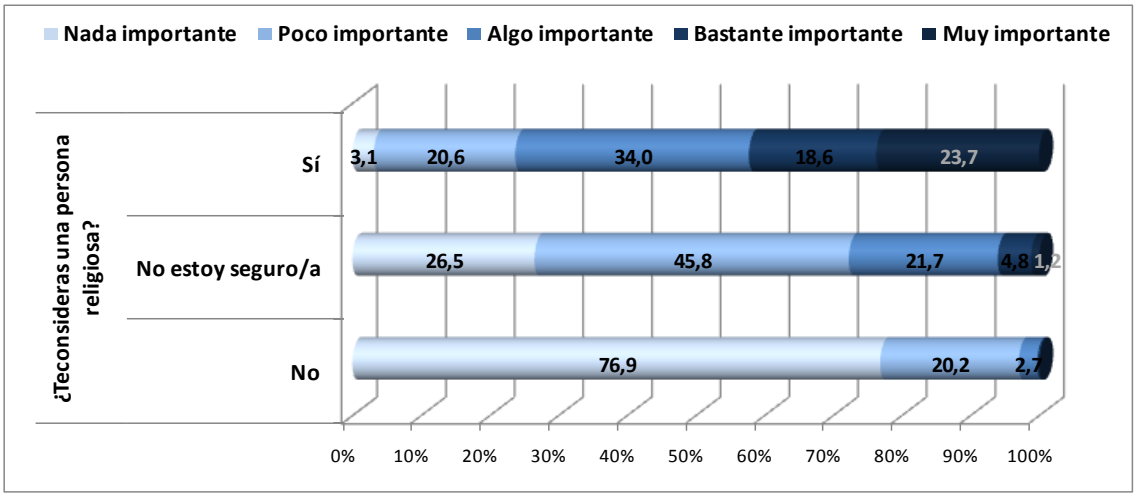
La **política** es el segundo aspecto menos valorado de los trece, si bien es levemente mejor puntuado entre los no frikis que entre los frikis. Aquellos lo consideran muy importante en un 8,5% y bastante importante en un 21%, mientras que los frikis sólo lo consideran muy importante en un 6% y bastante importante en un 19%. Para aproximadamente el 15% de ambas submuestras, la política no es nada importante.

Por último, la **religión**, es el aspecto peor valorado para todos, en especial entre los frikis, que la consideran nada importante, en un aplastante 62%, veinte puntos por encima del porcentaje no friki (el 42%). Un cuarto de cada submuestra, considera la religión como poco importante, para el 7% de los frikis y el 19% de los no frikis es simplemente algo importante. Entre los frikis tan sólo un 7% considera la religión bastante o muy importante, mientras que esta es la opinión del 13,5% de los no frikis.

Como era de esperar, las personas que se consideran religiosas, dan también más importancia a la religión en sus vidas. Las diferencias son enormes, tal y como se aprecia en el siguiente gráfico.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 43: Importancia de la religión, según la religiosidad del/la opinante. Porcentajes.



En cuanto a las clases sociales[3], encontramos una pauta interesante que se repite en la mayoría de los ítems (el aspecto físico, la familia, los estudios, el ocio, la sexualidad, el humor, la amistad y la salud) y es que los resultados son muy similares en las clases medias (ya sea media-alta, media a secas o media-baja) y sin embargo **bajan significativamente en el caso de la clase obrera, que les concede menor importancia**. Así, al 27% de los miembros de clase obrera les parece importante o muy importante su aspecto físico, mientras que el resto de clases presentan un porcentaje en torno al 39%, doce puntos por encima. Al 85% de la clase obrera les parece importante o muy importante la familia, mientras que el resto de clases presentan un porcentaje en torno al 95%, diez puntos más.

También se diferencia en diez puntos con respecto a la percepción de los estudios, les parecen importantes o muy importantes al 76% de los obreros, y al 86% del resto de clases. En cuanto al tiempo libre/ocio, la diferencia es de ocho puntos, de seis en el caso de la sexualidad, cinco en el caso del humor y la amistad y de un 3,5% en el caso de la salud (en este caso la diferencia es muy poco significativa, pero confirma la tendencia).

En el extremo contrario, encontramos un ítem que presenta menor consideración por parte de la clase media-alta con respecto a las demás; se trata del **trabajo**, que se considera importante o muy importante por parte del 78% de los opinantes de clase media-alta, mientras que las demás clases sociales presentan valores cercanos al 86%, ocho puntos más.

En cuanto a **ganar dinero**, resulta más importante para los miembros de clase media-baja y obrera que para los de clase media y media-alta. Lo consideran importante o muy importante el 67% y el 61% de aquellos y el 58% y 59% de estos respectivamente. En cualquier caso, son los de la clase media-baja quienes más valor le dan a este ítem.

Tener pareja importa significativamente más a los de clase media-alta. Lo consideran importante o muy importante el 70%. Mientras que en el resto de clases el porcentaje ronda el 55%, en torno a quince puntos porcentuales menos.

[3] Tendremos en cuenta las siguientes clases: media-alta, media, media-baja y obrera. La clase alta presenta muy pocos registros para resultar significativa, solamente 3.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 20: Importancia de todos los ítems según la clase social. Porcentajes.

Ítem	Clase social	Nada importante	Poco o algo importante	Bastante o muy importante
Tu aspecto físico	Clase media-alta	1,4	59,4	39,1
	Clase media	4,2	56,2	39,5
	Clase media-baja	7,0	53,5	39,5
	Clase Obrera	6,8	66,1	27,1
La familia	Clase media-alta	0,0	2,9	97,1
	Clase media	0,0	6,8	93,2
	Clase media-baja	0,0	4,7	95,3
	Clase Obrera	0,0	15,3	84,7
Los estudios	Clase media-alta	0,0	11,8	88,2
	Clase media	1,3	15,3	83,4
	Clase media-baja	0,0	11,6	88,4
	Clase Obrera	0,0	23,7	76,3
El tiempo libre/ocio	Clase media-alta	0,0	10,1	89,9
	Clase media	0,0	10,1	89,9
	Clase media-baja	0,0	10,6	89,4
	Clase Obrera	0,0	18,6	81,4
La sexualidad	Clase media-alta	1,4	29,0	69,6
	Clase media	4,9	27,5	67,6
	Clase media-baja	3,5	26,7	69,8
	Clase Obrera	6,8	30,5	62,7
El humor	Clase media-alta	0,0	10,1	89,9
	Clase media	0,7	8,9	90,5
	Clase media-baja	0,0	5,8	94,2
	Clase Obrera	0,0	13,6	86,4
La amistad	Clase media-alta	0,0	4,3	95,7
	Clase media	0,0	3,6	96,4
	Clase media-baja	0,0	5,8	94,2
	Clase Obrera	0,0	10,2	89,8
La salud	Clase media-alta	0,0	7,2	92,8
	Clase media	0,0	5,9	94,1
	Clase media-baja	0,0	7,0	93,0
	Clase Obrera	0,0	10,2	89,8
El trabajo	Clase media-alta	1,5	20,6	77,9
	Clase media	0,7	14,9	84,5
	Clase media-baja	1,2	9,4	89,4
	Clase Obrera	0,0	16,9	83,1
Ganar dinero	Clase media-alta	1,4	39,1	59,4
	Clase media	1,3	40,5	58,2
	Clase media-baja	1,2	31,4	67,4
	Clase Obrera	0,0	39,0	61,0
Tener pareja	Clase media-alta	2,9	27,5	69,6
	Clase media	3,6	37,3	59,2
	Clase media-baja	3,5	45,3	51,2
	Clase Obrera	6,8	37,3	55,9
La religión	Clase media-alta	57,4	38,2	4,4
	Clase media	50,7	38,8	10,5
	Clase media-baja	61,6	30,2	8,1
	Clase Obrera	66,1	27,1	6,8
La política	Clase media-alta	10,1	63,8	26,1
	Clase media	15,6	57,7	26,7
	Clase media-baja	10,5	62,8	26,7
	Clase Obrera	25,4	47,5	27,1

La **religión** tiene una distribución desigual que depende de la religiosidad del individuo y ya hemos tratado en el apartado correspondiente, baste decir aquí que la consideran importante o muy importante el 4% de la clase media-alta, el 10,5% de la clase media, el 8% de la clase media-baja y el 7% de la clase obrera.

Por último, la **política**, parece importar a todos por igual, independientemente de su clase social.

También en cuanto al sexo de los opinantes encontramos algunas variaciones interesantes.

Tabla 21: Valoración de los ítems por sexos. Ítems en que destaca el sector femenino. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
Los estudios	Nada Importante	1,2	0,4
	Poco importante	2,4	1,4
	Algo importante	16,5	10,8
	Bastante importante	51,8	**40,8**
	Muy importante	28,1	**46,6**
La salud	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	3,6	0,4
	Algo importante	6,4	3,2
	Bastante importante	19,7	**11,6**
	Muy importante	70,3	**84,8**
El trabajo	Nada Importante	0,8	0,7
	Poco importante	1,6	0,4
	Algo importante	15,8	12,0
	Bastante importante	44,1	**39,4**
	Muy importante	37,7	**47,4**
La amistad	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	0,0	0,4
	Algo importante	5,2	4,0
	Bastante importante	27,3	18,7
	Muy importante	67,5	77,0
La familia	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	2,8	0,0
	Algo importante	6,8	4,3
	Bastante importante	17,3	**14,4**
	Muy importante	73,1	**81,3**
El aspecto físico	Nada Importante	7,3	2,2
	Poco importante	16,1	11,5
	Algo importante	44,8	42,4
	Bastante importante	25,8	**31,3**
	Muy importante	6,0	**12,6**
Ganar dinero	Nada Importante	1,6	0,7
	Poco importante	12,0	4,3
	Algo importante	27,7	33,2
	Bastante importante	45,8	45,8
	Muy importante	12,9	15,9

Universidad Pontificia de Salamanca

En siete de los trece ítems, las **mujeres** se muestran más proclives a dar una valoración alta, y presentan porcentajes mayores sobre todo en la opción "muy importante". Esto ocurre en los ítems relativos a los estudios, la salud, el trabajo, la amistad, la familia, el aspecto físico y ganar dinero.

En concreto, el 47% de las mujeres consideran los estudios como "muy importantes", dieciocho puntos más que los varones, que opinan así en un 28%. Las mujeres también consideran muy importante la salud en un 85%, quince puntos por encima del porcentaje de 70% de los hombres. Vuelven a destacarse en diez puntos con respecto al trabajo (47% a 37%) y en nueve y medio con respecto a la amistad (77% frente a 67,5%). Presentan ocho puntos más con respecto a la familia. Valoran más el aspecto físico que los varones en un 6,5% más y en un 3% más cuando se trata de ganar dinero (en este caso la diferencia no es muy grande, pero confirma la pauta).

En todos estos ítems la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es superior en el sector femenino, sin embargo las diferencias más significativas las encontramos en cuanto a estudios, salud, trabajo, familia y aspecto físico. En estos cinco ítems, las suma femenina supera en más de cinco puntos a la masculina, y en el caso del aspecto físico llega a superarla en un 12%.

Los campos que valoran más los **hombres** que las mujeres son cuatro: la sexualidad, la religión, tener pareja y el humor. Sin embargo las diferencias con respecto a sus compañeras mujeres son en todos los casos muy bajas, muy inferiores a los casos anteriores. El caso de la sexualidad es en el que más destacan los varones en cuanto a la importancia otorgada a ese ítem: para el 41% es importante y para el 32% es muy importante (en el caso de las mujeres, es importante para el 39% y muy importante para el 26%), y es el único caso en el cual la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es superior en más de 5 puntos a la del sector femenino.

En cuanto a la religión, el 6,5% de los varones la considera muy importante, frente a sólo el 3,3% de las mujeres, sin embargo, este mismo ítem no es nada importante para el 57,5% de los hombres frente al 52,2% de las mujeres, en realidad los valores están muy igualados. Tener pareja es muy importante para el 27% de los hombres y el 24% de las mujeres, apenas tres puntos menos. Por último, el humor es muy importante para el 64% de los varones y el 63% de las mujeres, apenas hay diferencia, salvo que nos fijemos también en la opción "importante", el humor es importante para el 29% de los hombres y el 25% de las mujeres; en total, la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es cuatro puntos porcentuales mayor en el caso de los chicos.

El tiempo libre y la política presentan valores muy similares para ambos sexos: El caso del tiempo libre, parece importar un poco más a los hombres, ya que lo consideran muy importante en un 51%, frente al 49% de las mujeres; sin embargo, a esta diferencia tan pequeña se añade el hecho de que la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es idéntica en ambas partes de la muestra, un 89%. En cuanto a la política, también parece importar levemente más a los hombres, ya que la suma de las respuestas "importante" y "muy importante" es mayor en su caso, un 28% frente al 25,5% femenino. sin embargo, el porcentaje de personas que la considera muy importante es idéntico, un 7% para ambos sexos,

Universidad Pontificia de Salamanca

y, además, resulta nada importante para un 17% de los varones frente a un 13% de las mujeres.

Tabla 22: Valoración de los ítems por sexos. Ítems en que destaca el sector masculino o son similares. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
La sexualidad	Nada Importante	2,8	5,8
	Poco importante	3,6	4,3
	Algo importante	21,3	25,6
	Bastante importante	**40,6**	38,6
	Muy importante	**31,7**	25,6
La religión	Nada Importante	57,5	52,2
	Poco importante	20,6	27,9
	Algo importante	10,9	12,0
	Bastante importante	4,5	4,7
	Muy importante	6,5	3,3
Tener Pareja	Nada Importante	4,0	4,0
	Poco importante	10,9	10,8
	Algo importante	24,6	27,3
	Bastante importante	33,9	34,2
	Muy importante	26,6	23,7
El humor	Nada Importante	0,0	0,7
	Poco importante	1,6	1,4
	Algo importante	5,7	9,4
	Bastante importante	28,7	25,2
	Muy importante	64,0	63,3
Tiempo libre/Ocio	Nada Importante	0,0	0,0
	Poco importante	0,8	0,7
	Algo importante	10,4	10,5
	Bastante importante	37,3	40,1
	Muy importante	51,4	48,7
La política	Nada Importante	16,9	13,3
	Poco importante	28,1	30,2
	Algo importante	26,9	30,9
	Bastante importante	20,9	18,3
	Muy importante	7,2	7,2

En resumen, los no frikis valoran más que los frikis la gran mayoría de los aspectos propuestos, notándose las mayores diferencias en cuanto al aspecto físico, ganar dinero y los estudios. Sólo dos ítems son mejor valorados por los frikis: la sexualidad, y en menor medida el humor (que está prácticamente igualado).

Los opinantes que se consideran clase obrera dan menos importancia a la gran mayoría de ítems, excepto el trabajo (que importa menos a la clase media-alta que a ninguna otra), ganar dinero (que importa sobre todo a la clase media-baja y obrera), tener pareja (que importa tanto como a las clases media-baja y media), la religión (que tiene su propia distribución) y la política (que importa a todos por igual).

Universidad Pontificia de Salamanca

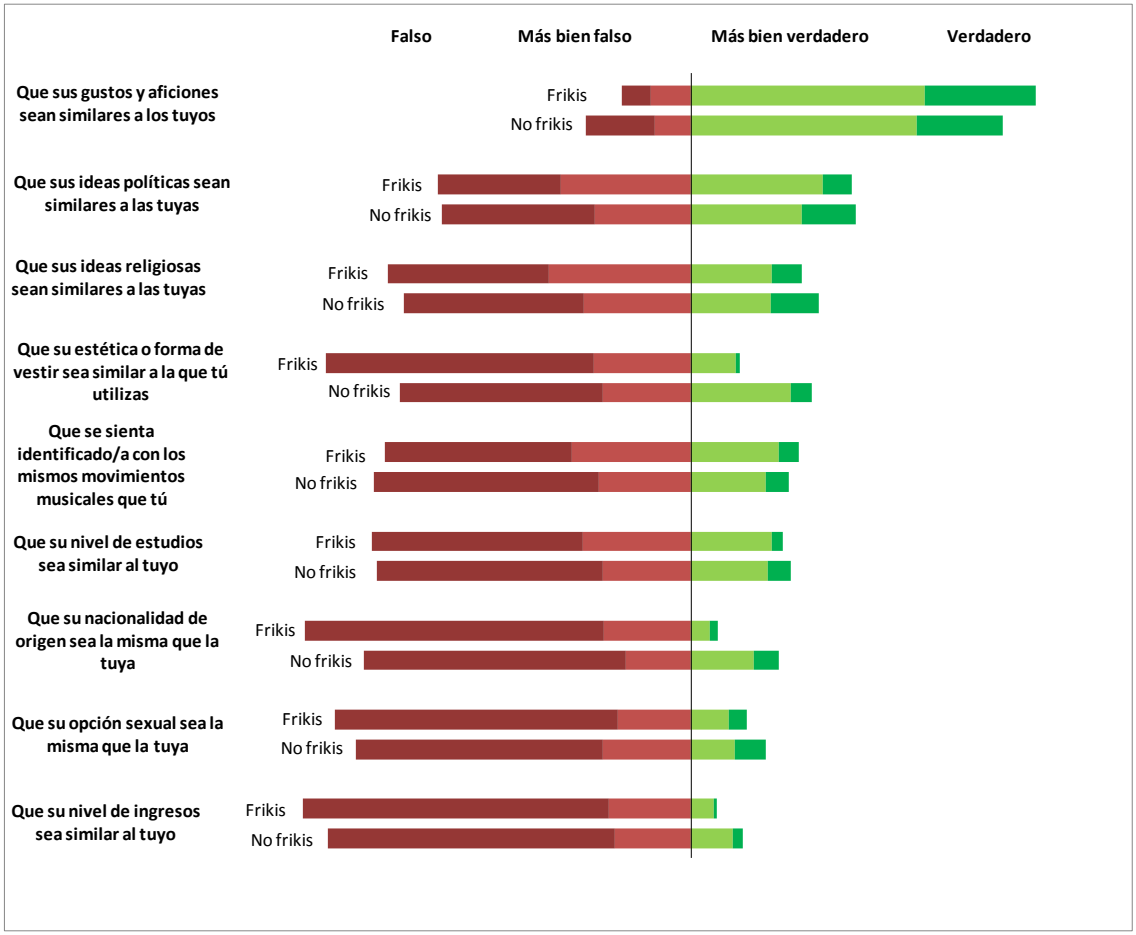
Los ítems que valoran las mujeres más que los hombres son, sobre todo, los estudios, la salud, el trabajo, la familia y el aspecto físico. Mientras que el único ítem que verdaderamente valoran más los chicos que las chicas es el de la sexualidad.

A continuación, profundizaremos en algunos de los valores mencionados, para entenderlos en toda su extensión. Son la **amistad**, el **humor**, la **imagen personal** y la **religión**.

2.6.1.- Profundizando en la amistad:

La pregunta 13, acerca de la amistad, pretende medir el nivel de afinidad que necesitan los opinantes para entablar nuevas amistades, es decir, si quieren relacionarse con personas de su misma clase social, inclinación política, religiosa o sexual, de su misma raza, etcétera...

Gráfico 44: Requisitos importantes para establecer una nueva amistad. Porcentajes.



En general, los opinantes no frikis se muestran más exigentes con sus nuevas amistades que los frikis, excepto en dos apartados, en los cuales los frikis son los más exigentes: que sus **gustos y aficiones** sean similares a los propios, y que se sienta identificado con los mismos

Universidad Pontificia de Salamanca

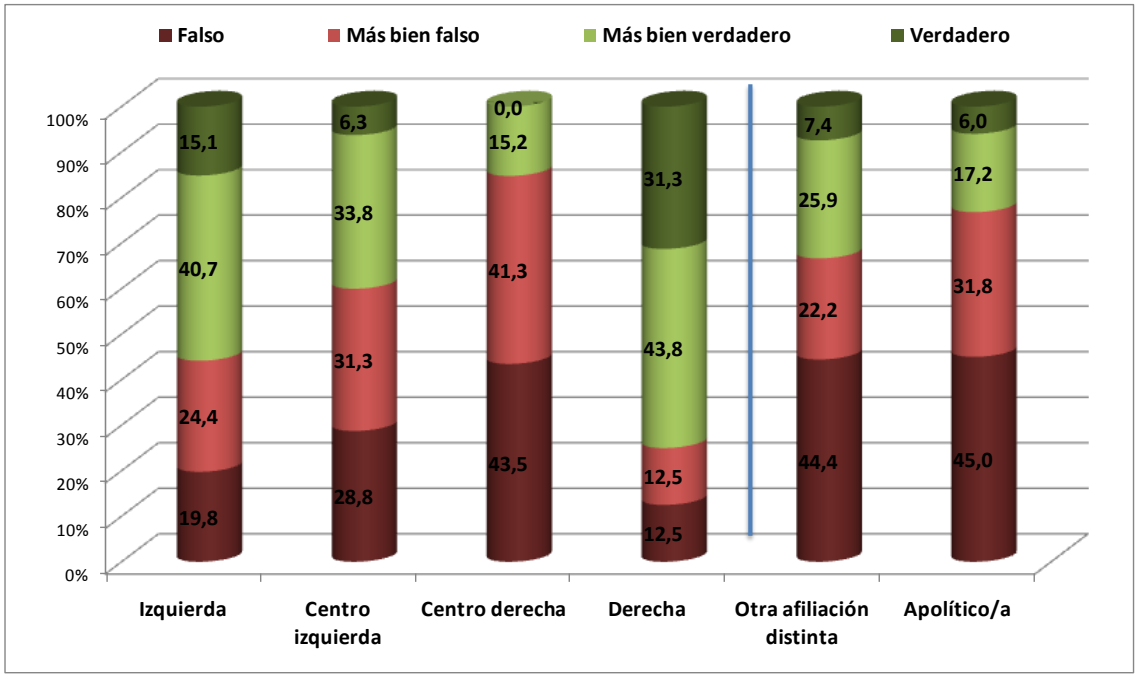
movimientos musicales. El primero, es además el requisito más importante para todos, y el único que más bien verdadero o verdadero para más de la mitad.

El 26% de los frikis y el 20,5% de los no frikis afirman que sí tienen en cuenta este factor a la hora de hacer nuevas amistades, y el 56% de frikis y el 54% de no frikis afirman que es más bien verdadero.

El segundo requisito más importante en una nueva amistad, es que sus **ideas políticas** sean similares a las propias. Aunque en cuanto a porcentajes ambas submuestras están bastante igualadas, podemos afirmar que este requisito es un poco más importante para los no frikis, ya que un 13% afirman como totalmente verdadero el hecho de que lo tengan en cuenta a la hora de hacer nuevas amistades, frente al 7% de los frikis.

Este requisito, como vemos en el gráfico siguiente, importa en primer lugar a los opinantes que se declaran afines a la derecha política (importa al 75%), en segundo lugar a los afines a la izquierda (56%), seguidos por el centro izquierda (40%) y por último el centro derecha (el 15% lo consideran "más bien verdadero" y ninguno "verdadero"), en la escala convencional. Para quienes tienen otra afiliación política distinta o sobre todo para los apolíticos, este requisito tampoco es muy importante (lo prefieren el 33% y el 23% respectivamente). En cualquier caso, los que conceden menor importancia a este ítem son, como hemos señalado, los opinantes que se declaran de centro derecha

Gráfico 45: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas políticas sean similares a las tuyas. Opinión política. Porcentajes.

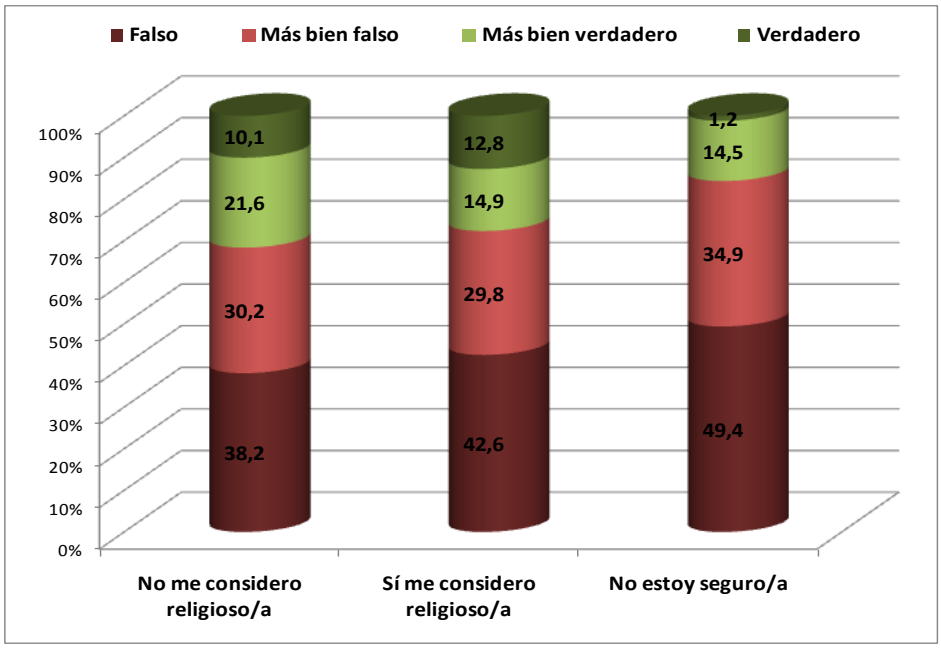


Después aparecen las **ideas religiosas**, también más importantes para los no frikis. El 11,5% de los no frikis y el 7% de los frikis indican como verdadero que busquen ese requisito en sus nuevas amistades. Si comparamos estas respuestas con el nivel de religiosidad de los opinantes, nos damos cuenta de que el ítem importa más a quienes tienen una opción religiosa cerrada que a quienes no están seguros de su religiosidad. El 32% de los no religiosos

Universidad Pontificia de Salamanca

prefieren estar con amistades que no sean religiosas y el 28% de los religiosos prefieren estar con personas que, como ellos, sí lo sean. Por su parte, sólo el 16% de los opinantes que no están seguros de si ellos mismos son o no son religiosos consideran preferible que sus amistades tengan sus mismas ideas conforme a religión.

Gráfico 46: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas. Religiosidad. Porcentajes.



Más diferencia entre las submuestras encontramos en cuanto a la **estética**, el 29% de los opinantes no frikis considera verdadero o más bien verdadero el hecho de preferir hacerse amigos de personas con una estética o forma de vestir similares a las propias; sólo el 12% de los frikis opina así (menos de la mitad), además, entre los frikis, la cantidad de respuestas que indican que es totalmente falso que busquen la afinidad estética en sus nuevos amigos es mucho mayor que el de no frikis, del 64%, frente al 48,5%.

En cuanto a los **movimientos musicales**, este es el otro caso en el que los frikis se muestran algo más exigentes que sus compañeros no frikis. La diferencia, no obstante, es pequeña; el 26% de ellos indican como verdadero o más bien verdadero que busquen este requisito en sus nuevos amigos, frente al 23,5% de los no frikis. También es interesante fijarnos en el otro extremo de las respuestas. Para el 53,5% de los no frikis, este requisito es totalmente falso (no lo buscan ni lo prefieren en sus nuevas amistades), frente al 45% de frikis, es decir, que más de la mitad de los frikis tiene en cuenta las preferencias musicales de sus amigos, de un modo u otro.

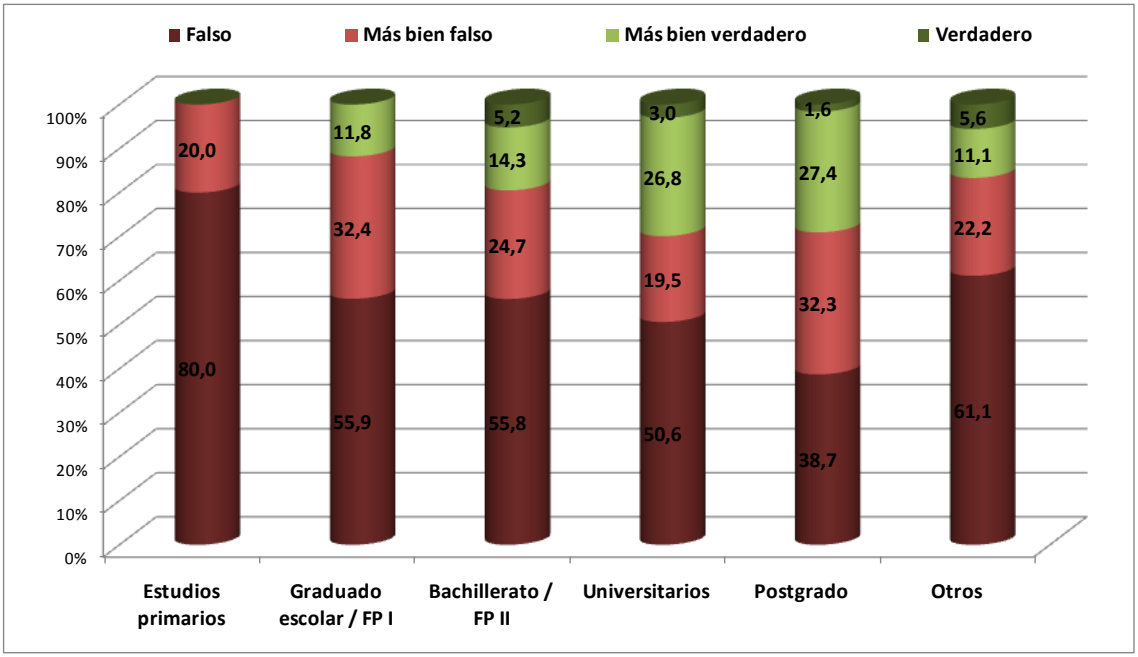
El **nivel de estudios** se tiene poco en cuenta, pero de nuevo los opinantes no frikis se muestran algo más exigentes que los frikis en cuanto a este requisito, aunque con una mínima diferencia de 2 puntos; consideran verdadero o más bien verdadero que lo prefieran en sus nuevas amistades, el 24% de no frikis y el 22% de frikis.

Comparando esta preferencia con el propio nivel de estudios de los encuestados, encontramos que a mayor nivel de estudios más se desea encontrar amistades con un nivel

Universidad Pontificia de Salamanca

similar. El nivel de estudios no resulta preferible para ninguno de los opinantes que sólo tienen estudios primarios y sólo resulta "más bien verdadero" para el 11,8% de quienes tienen el graduado escolar o FP I. Entre los opinantes que poseen el bachillerato o FP II, resulta una preferencia "más bien verdadera" o "verdadera" en un 19,5%, para los universitarios en un 29,9% y para los postgraduados en un 29%, menos de un punto por debajo de los anteriores. Los que han cursado otros planes, se sitúan en un nivel medio de exigencia con respecto al nivel de estudios, les importa a un 16,7%.

Gráfico 47: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que su nivel de estudios sea similar al tuyo. Nivel de estudios. Porcentajes.



Encontramos diferencias más significativas en el apartado relativo a **nacionalidad**. El 6% de los no frikis afirman como verdadero que prefieren hacer nuevas amistades de su misma nacionalidad de origen, y el 15% lo consideran más bien verdadero. Por su parte, menos del 2% de los frikis han marcado la respuesta de verdadero y el 5% lo considera más bien verdadero.

Poseer la misma **opción sexual**, es poco importante para el conjunto de los opinantes, aunque de nuevo, los no frikis son algo más exigentes con esa condición; el 18% la considera verdadera o más bien verdadera, frente al 13% de los frikis.

Ocurre algo similar con el último requisito, el **nivel de ingresos**; para el 12,5% de no frikis y para el 6% de frikis, es verdadero o más bien verdadero que prefieran hacerse amigos de aquellas personas con un nivel de ingresos similar al suyo propio.

Con respecto al sexo de los opinantes, algunas cuestiones se mantienen al margen de ello, como son la nacionalidad, el nivel de estudios e ingresos o el uso de una estética similar afín a la propia, que importan a mujeres y hombres por igual. Otras cuestiones sí presentan diferencias significativas en cuanto al sexo del opinante. A los **varones** les interesa más que a las mujeres que sus nuevos amigos/as tengan la misma opción sexual (homosexual o heterosexual) que ellos mismos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 23: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre los varones. Porcentajes.

	Hombre	Mujer	Total
Falso	56,1	73,7	65,4
Más bien falso	23,4	15,3	19,1
Más bien verdadero	13,9	6,2	9,8
Verdadero	6,6	4,7	5,6
Total	100	100	100

Para el 20,5% de los varones y el 11% de las mujeres, esta preferencia es verdadera o más bien verdadera, es decir, que dos de cada diez varones y una de cada diez mujeres consideran preferible que sus amigos/as tengan su misma orientación sexual.

Las cuestiones que resultan más importantes para las **mujeres** que para los varones en cuanto a las nuevas amistades, son tres y las tres tienen que ver con la propia ideología vital de la persona: las ideas políticas, las religiosas y el sentirse identificado con los mismos movimientos musicales.

Tabla 24: Preferencias en la amistad con mayor incidencia entre las mujeres. Porcentajes.

	Que sus ideas políticas sean similares a las tuyas		Que sus ideas religiosas sean similares a las tuyas		Que se sienta identificado/a con los mismos movimientos musicales que tú	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Falso	35,0	30,2	39,4	41,5	48,0	49,1
Más bien falso	30,5	26,2	37,0	25,8	30,1	22,9
Más bien verdadero	28,9	30,9	16,3	22,2	20,3	20,0
Verdadero	5,7	12,7	7,3	10,5	1,6	8,0
Total	100	100	100	100	100	100

Para el 44% de las mujeres y el 35% de los varones es preferible que las nuevas amistades tengan las mismas ideas políticas que ellos mismos; para el 33% de las mujeres y el 24% de los varones, es preferible que sus ideas religiosas sean similares y, para el 28% de las mujeres y el 22% de los varones es preferible que sus nuevas amistades se sientan identificadas con sus ismos movimientos musicales.

Por último, encontramos un ítem con resultados un tanto ambigüos; es el relativo a que los gustos y aficiones sean similares a los propios.

Como vemos, la preferencia de encontrar amistades con los mismos gustos y aficiones es más bien verdadera y verdadera para un 82,5% de los varones y un inferior 80% de las mujeres, lo que podría indicar que es más importante para los chicos, aunque con poca diferencia. Sin embargo, los resultados de los varones se concentran en la respuesta "más bien verdadero", con casi un 65% de respuestas, mientras que la opción "verdadero", que indica más importancia del ítem, sólo la marcan el 18% de los chicos. Las mujeres por su parte

Universidad Pontificia de Salamanca

marcan en más de un 30% la opción "verdadero", superando en doce puntos porcentuales a los varones. En cualquier caso, como ya hemos visto, es la opción más importante para el conjunto de los opinantes encuestados.

Tabla 25: A la hora de entablar una nueva amistad, con respecto a la otra persona preferirías que sus gustos y aficiones sean similares a los tuyos. Sexos. Porcentajes.

	Hombre	Mujer	Total
Falso	11,0	10,5	10,7
Más bien falso	6,5	11,6	9,2
Más bien verdadero	64,6	47,8	55,7
Verdadero	17,9	30,1	24,3
Total general	100	100	100

En resumen, los no frikis se muestran ligeramente más exigentes con respecto a sus nuevas amistades, mientras que los frikis son o bien más tolerantes o a al menos exigentes. Esto es palpable sobre todo en dos requisitos: la estética y la nacionalidad. Por su parte, los frikis sí se muestran algo más exigentes en dos requisitos, prefieren que sus nuevas amistades coincidan en tener las aficiones y que se sientan identificados con los mismos movimientos musicales.

Las mujeres son algo más exigentes con respecto a tener las mismas ideas políticas y religiosas y seguir los mismos movimientos musicales, mientras que los varones sólo superan en exigencia a las mujeres en cuanto a elegir la misma orientación sexual que sus amistades.

Para todos, tener los mismos gustos y aficiones, es el rasgo más preferible en una nueva amistad con diferencia.

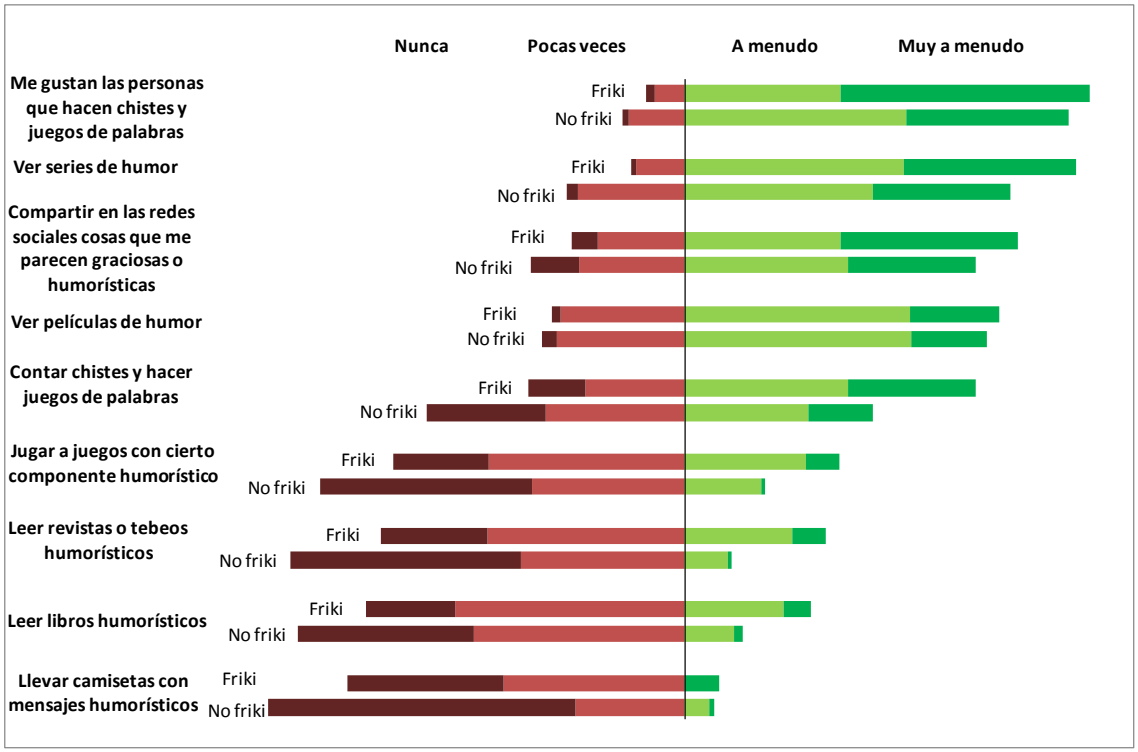
2.6.2.- Profundizando en el humor:

También en cuanto al **humor** hemos querido indagar un poco más a través de la encuesta, ya que se considera uno de los aspectos especialmente significativos de la cultura friki (y, como hemos visto en la pregunta 18, también es muy importante para el resto de encuestados). Para profundizar en el tema hemos elaborado una lista de diversas actividades relacionadas con el humor y hemos pedido a los opinantes que indiquen si las practican o no y con qué frecuencia. Nunca, pocas veces, a menudo o muy a menudo (Pregunta 19: "Por favor, indica cuan a menudo realizas estas actividades relacionadas con el humor").

En todas las opciones, los frikis han indicado ser más asiduos a las actividades relacionadas con el humor que los no frikis. Las diferencias llegan a ser muy significativas en algunos de los ítems, como contar chistes, llevar camisetas con mensaje humorísticos, o leer escritos humorísticos (tanto revistas como libros).

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 48: El humor. Porcentajes.



A casi la totalidad de los opinantes de ambas submuestras **les gustan las personas que hacen chistes y juegos de palabras**, si bien gustan aún más a los frikis, que indican que les agradan muy a menudo en un 90%, junto al 85,5% de los no frikis. Mientras, al 7% de los frikis y al 12,5% de los no frikis, pocas veces les gustan ese tipo de personas. La opción "nunca" es inferior al 2% en ambas submuestras.

Los frikis ven **series de humor** muy a menudo en un 38% (frente al 30,5% de no frikis) o a menudo en un 49% (frente al 42% de no frikis). Por su parte, los frikis que pocas veces ven series de humor sólo representan el 11%, porcentaje que aumenta más del doble en el caso de los no frikis, llegando a casi un cuarto de los opinantes, el 24%. La opción "nunca" es inferior al 3% en ambas submuestras.

El 74% de frikis y el 65% de no frikis **comparten cosas graciosas o humorísticas en las redes sociales** a menudo o incluso muy a menudo, (39% y 28,5% respectivamente). En el otro extremo, el 19,5% de los frikis y el 23,5% de los no frikis, las comparten pocas veces, y el 6% de frikis y un significativo 11% de no frikis no las comparten nunca.

En cuanto a **ver películas de humor**, los datos están prácticamente igualados; lo hacen a menudo en torno al 50% de ambas submuestras y muy a menudo el 20% de los frikis y el 17% de los no frikis. El porcentaje de personas que no las ven nunca es inferior al 4%.

Sin embargo, el siguiente ítem es el que presenta mayores diferencias; se trata del hábito de **contar chistes y hacer juegos de palabras**. Si recordamos, anteriormente se ha dicho que gustan mucho las personas que practican esta actividad, pero en esta ocasión comprobamos que no todos la realizan. Los frikis que cuentan chistes muy a menudo representan el 28% de su submuestra, mientras que para los no frikis representan el 14,5%.

Universidad Pontificia de Salamanca

Quienes los cuentan a menudo suponen el 36% de frikis y el 27,5% de no frikis. Además, más de una cuarta parte de los no frikis (el 26,5%) no suelen contar nunca chistes, frente a sólo el 12,5% de frikis.

Los siguientes ítems tienen una menor aceptación, ya que menos de la mitad de los opinantes dicen practicarlos a menudo o muy a menudo.

El 34,5% de frikis y el 18% de no frikis **juegan a juegos con cierto componente humorístico** a menudo o muy a menudo, (aunque esta opción solo representa al 8% de los frikis y apenas a un 1% de los no frikis). En el otro extremo, el 21% de los frikis y el 47,5% de los no frikis, no juegan nunca a juegos que posean algún componente humorístico.

En cuanto a **leer revistas o tebeos humorísticos**, volvemos a encontrar grandes diferencias: el 24% de los frikis las leen a menudo, frente a sólo el 9,5% de los no frikis, y el 8% de frikis las llega a leer muy a menudo, frente a apenas un 1% de los no frikis. En el extremo contrario, el 51,5% de los o frikis no las leen nunca, opción que en el caso friki solamente escogen un 24% (algo menos de la mitad).

Algo similar ocurre con respecto a **leer libros humorísticos**: el 22% de los frikis los leen a menudo, frente a sólo el 11% de los no frikis, y el 6% de frikis los llega a leer muy a menudo, frente a apenas un 2% de los no frikis. En el extremo contrario, el 39,5% de los o frikis no leen nunca libros de este género, opción que en el caso friki solamente escogen un 20%.

Por último, la actividad menos popular, es la de **llevar camisetas con mensajes humorísticos**. El 68,5% de los no frikis no las lleva nunca, y el 24,5% pocas veces. Los frikis que nunca las llevan nunca representan un 35%, y un 40% quienes las usan poco. Los frikis que las llevan a menudo son un 16% (frente al 5,5% de los no frikis) y un significativo 8% las lleva muy a menudo (porcentaje que desciende a un 1% entre los no frikis).

Tabla 26: Actividades humorísticas que practica más el sector masculino. Porcentajes.

Ítem	Importancia	Hombre	Mujer
Contar chistes y hacer juegos de palabras	Nunca	10,4	24,6
	Pocas veces	23,7	27,5
	A menudo	**39,4**	27,5
	Muy a menudo	**26,5**	20,3
Jugar a juegos con cierto componente humorístico	Nunca	29,7	33,0
	Pocas veces	37,3	42,8
	A menudo	**27,7**	19,2
	Muy a menudo	**5,2**	5,1
Llevar camisetas con mensajes humorísticos	Nunca	39,9	55,3
	Pocas veces	37,9	31,6
	A menudo	**15,7**	9,1
	Muy a menudo	**6,5**	4,0

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a sexos, apenas hay diferencias, cabe destacar tan sólo tres actividades que practican más los varones que las mujeres: Contar chistes y hacer juegos de palabras, que practican a menudo o muy a menudo los varones en un 66% y las mujeres en un 48% (dieciocho puntos menos). Jugar a juegos con cierto componente humorístico, que practican a menudo o muy a menudo los varones en un 33% y las mujeres en un 24% (nueve puntos menos). Y por último llevar camisetas con mensajes humorísticos, que practican a menudo o muy a menudo los varones en un 22% y las mujeres en un 13% (también nueve puntos por debajo). Además, es interesante constatar que existe relación entre la edad y este punto, el uso de camisetas humorísticas, ya que va aumentando conforme aumenta la edad, y finalmente se estabiliza. Utilizan camisetas con este tipo de mensaje a menudo o muy a menudo el 12,5% de los menores de 20 años, el 15% de los opinantes con edades entre los 20 y los 29 años, el 23% de los que tienen entre 30 y 39 años y el 22,5% de los mayores de 40 años.

Tabla 27: Uso de camisetas con mensajes humorísticos según el rango de edad. Porcentajes.

	Menores de 20 años	Entre 20 y 29 años	Entre 30 y 39 años	De 40 años en adelante	Total
Nunca	59,7	50,4	40,6	37,5	**48,0**
Pocas veces	27,8	34,7	36,4	40,0	**34,6**
A menudo	11,1	10,1	14,7	20,0	**12,2**
Muy a menudo	1,4	4,9	8,4	2,5	**5,2**
Total	**100**	**100**	**100**	**100**	**100**

En resumen, los frikis han indicado practican por regla general más a menudo todas las actividades relacionadas con el humor que los no frikis. Las diferencias se acentúan en cuanto a contar chistes, llevar camisetas con mensaje humorísticos y leer escritos humorísticos (tanto revistas como libros).

Hay que tener en cuenta de que dos de estos ítems son preferidos por los varones, más que las mujeres. Ellos cuentan más chistes, juegan a más juegos de humor y visten más camisetas con mensajes humorísticos que ellas. El uso de ese tipo de camisetas también aumenta conforme aumenta la edad y luego se estabiliza de tal manera que los que más las utilizan pertenecen al rango de edad de 30 a 39 años.

2.6.3.- Profundizando en la imagen personal:

También hemos querido indagar un poco más acerca de la **imagen personal** de los encuestados, ya que a priori concebimos al friki como una persona que se despreocupa de su imagen personal, al menos en comparación con el resto de la población de su misma edad y queremos verificar si es así. Para empezar, en la pregunta sobre los valores y prioridades, ya hemos comprobado que los frikis valoran menos el aspecto físico que el resto de opinantes.

Universidad Pontificia de Salamanca

En esta ocasión, para profundizar, se han propuesto una serie de frases relacionadas con la imagen personal y se ha pedido a los encuestados que puntúen en qué grado las consideran verdaderas o falsas, desde su propia experiencia (Pregunta 20: "Por favor, indica si en tu caso, son falsas o verdaderas las siguientes cuestiones sobre el ASPECTO FÍSICO"). Las opciones de respuesta son: Falso, más bien falso, más bien verdadero o verdadero.

De la suma de los valores "verdadero" y "más bien verdadero" para ambas submuestras podemos obtener el orden de prioridades, y comprobar que es, en efecto, distinto, y que además la mayoría de los ítems (todos excepto cuatro) son ciertos para un porcentaje mayor de no frikis que de frikis.

Tabla 28: La imagen personal. Orden de prioridades.[4]

Frikis			No Frikis		
Orden	Ítem	Verdadero o más bien verdadero	Orden	Ítem	Verdadero o más bien verdadero
1	Quiero que mi ropa sea duradera, estoy dispuesto/a a gastar más si puedo usarla durante más tiempo	63,0% ▲	1	Procuro estar siempre a la moda, en la medida de mis posibilidades	59,5% ▲
2	Mi ropa tiene un estilo concreto y fácilmente reconocible	42,2% ▼	2	Me gusta vestir bien y que se note	59,5% ▲
3	Mi look es muy diferente cuando estoy trabajando o estudiando, que en mi tiempo libre	40,7% ▼	3	(Sólo MUJERES) Me maquillo casi a diario	55,7% ▲
4	Me gusta vestir bien y que se note	34,6% ▼	4	Mi ropa tiene un estilo concreto y fácilmente reconocible	52,5% ▲
5	Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo	34,6% ▲	5	Quiero que mi ropa sea duradera, estoy dispuesto/a a gastar más si puedo usarla durante más tiempo	50,5% ▼
6	(Sólo MUJERES) Me maquillo casi a diario	28,8% ▼	6	Elegir la ropa que me voy a poner me parece una actividad divertida e interesante	42,5% ▲
7	Elegir la ropa que me voy a poner me parece una actividad divertida e interesante	27,8% ▼	7	Mi look es muy diferente cuando estoy trabajando o estudiando, que en mi tiempo libre	42,5% ▲
8	Compro parte de mi ropa a través de internet	26,0% ▲	8	Cuido mucho los complementos (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos..)	42,0% ▲
9	Procuro estar siempre a la moda, en la medida de mis posibilidades	23,5% ▼	9	Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja	42,0% ▲
10	Compro parte de mi ropa en tiendas especializadas	22,3% ▲	10	Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo	33,5% ▼
11	Cuido mucho los complementos (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos..)	20,5% ▼	11	Compro parte de mi ropa en tiendas especializadas	21,0% ▼
12	Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja	16,5% ▼	12	Me parece importante que mi ropa sea de una marca conocida y de prestigio	13,5% ▲
13	Me parece importante que mi ropa sea de una marca conocida y de prestigio	5,8% ▼	13	Compro parte de mi ropa a través de internet	9,0% ▼

[4] Se han sombreado los ítems que presentan mayores variaciones en el orden; aquellos que están a 5 o más puestos de distancia.

Universidad Pontificia de Salamanca

En la submuestra no friki, los ítems con los que se sienten más identificados son, en primer lugar, la intención de **estar siempre a la moda** (59,5%), seguida por el deseo de **vestir bien y que se note** (también un 59,5%, aunque lo hemos colocado en segundo lugar porque el valor de la respuesta "verdadero" es inferior al del ítem anterior) y el uso de **maquillaje** en el caso de las mujeres (55,7%). Los tres ítems, además, superan en más de un 25% a los valores mostrados por los frikis, y el primero de la lista es precisamente el ítem que muestra la mayor variación en el orden de prioridades: es el número uno para los no frikis, pero baja hasta el puesto noveno en la lista de los frikis, a los que parece importarles mucho menos el hecho de estar a la moda.

En la submuestra friki, en cambio, los ítems con los que se sienten más identificados son, en primer lugar el deseo de **que la ropa sea duradera** (63%), después, vestir ropa con un **estilo concreto y fácilmente reconocible** (42,2%), y en tercer lugar cambiar a un **look muy diferente al habitual durante el tiempo libre** (40,7%). El ítem que encabeza la lista también supone un cambio importante en el orden de prioridades, es el número uno para los frikis pero desciende al puesto quinto en la lista no friki, con 13 puntos porcentuales de diferencia. Sin embargo, tanto el segundo como el tercer ítem de preferencia para los frikis muestran porcentajes más bajos que los de la submuestra no friki.

Es decir, que para los frikis son más importantes que otros ítems, pero no tan importantes como para los no frikis, que los marcan como "verdaderos" o "más bien verdaderos" en un mayor porcentaje.

Por su parte, los puestos más bajos de las listas presentan mayores similitudes, e incluso se repite uno de los ítems que ocupa los últimos puestos; el **uso de marcas conocidas y de prestigio**, que resulta falso o más bien falso para el 93% de los frikis y el 86% de los no frikis.

El resto de ítems que consideramos menos importantes o con los que menos se sienten identificados son, en el caso friki, el hecho de **cuidar mucho los complementos** (gorros, gafas, bufandas, llaveros, adornos…), que en cualquier caso es verdadero o más bien verdadero para más del 20%, y el gusto por **renovar el vestuario** a menudo y no usar nunca ropa vieja, que sigue siendo cierto para más del 15%.

Por su parte, en el caso no friki, los últimos ítems son el hecho de **comprar parte de la ropa en tiendas especializadas** o a **través de internet**, ambas, formas menos tradicionales de comprar y que por su naturaleza se entienden más propias de los frikis que de los que no lo son. Aún así, son ciertas para el 21% y el 9% de los no frikis respectivamente.

Además de las posiciones altas y bajas de la tabla, son reseñables dos variaciones significativas en cuanto al orden de los ítems "**Me gusta que mi ropa sea única y muy personal, que nadie lleve lo mismo que yo**" y " **Compro parte de mi ropa a través de internet**". Ambos son más importantes para los frikis que para los no frikis, en cuya lista bajan hasta cinco puestos (del 5 al 10 y del 8 al 13 respectivamente).

También es destacable el ítem "**Me gusta renovar mi vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja**" que, si bien está en ambas listas en los últimos puestos, resulta cierto para el 42% de no frikis y sólo para un 16,5% de frikis; menos de la mitad.

Universidad Pontificia de Salamanca

En cuanto a sexos, encontramos algunas variaciones interesantes.

Gráfico 49: El aspecto personal. Ítems en los que destacan los varones. Porcentajes.

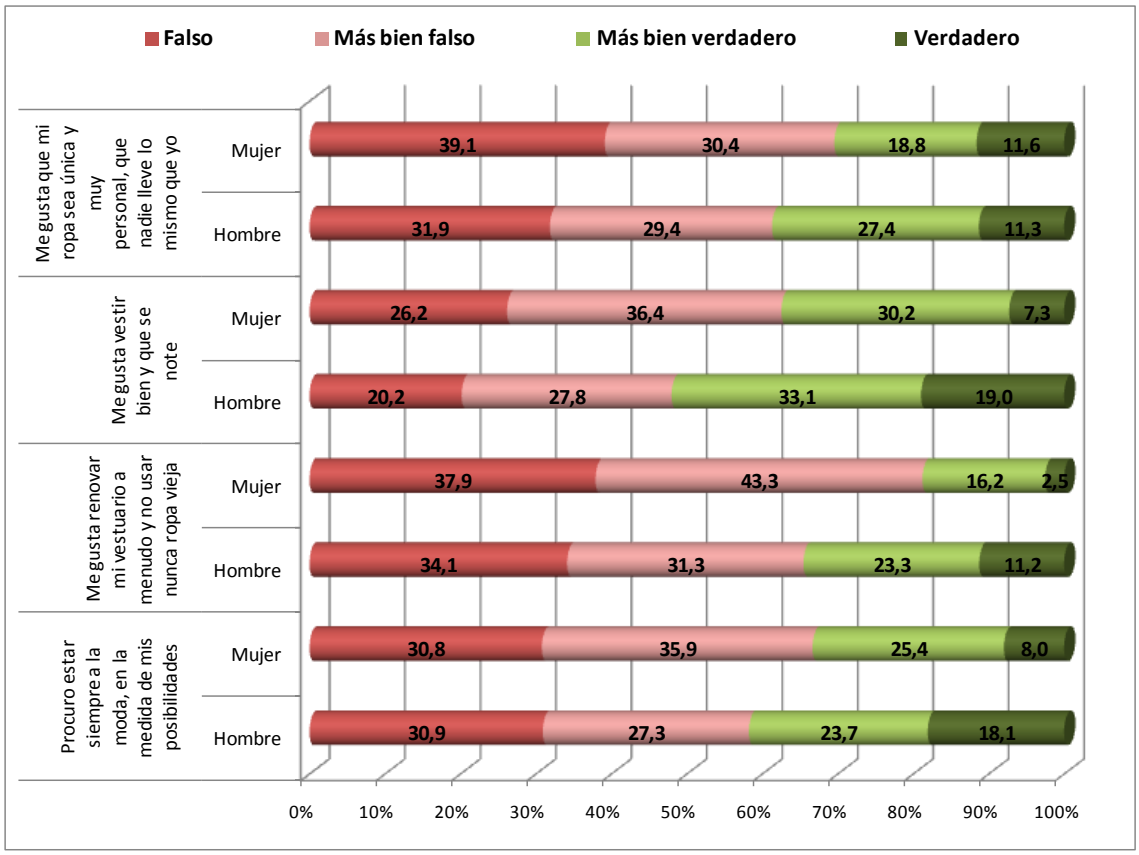
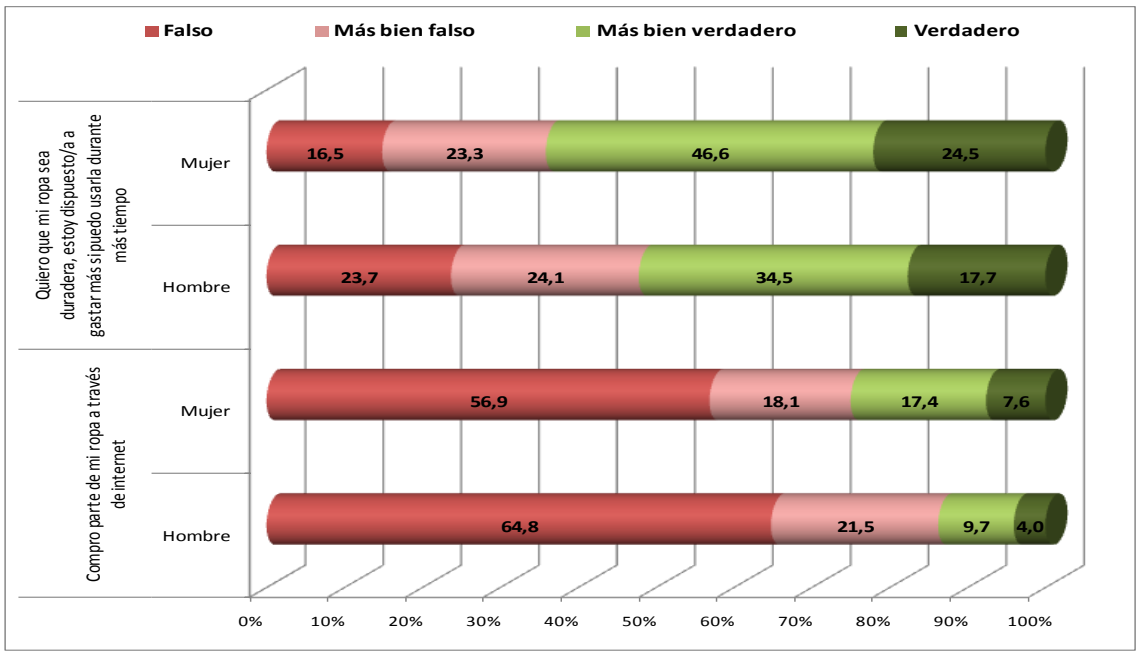


Gráfico 50: El aspecto personal. Ítems en los que destacan las mujeres. Porcentajes.



Aunque en general muestran mayor dedicación al aspecto físico las mujeres, y así lo indicaron en la pregunta sobre las prioridades vitales, lo cierto es que al examinar estos ítems detenidamente, hay cuatro en los que se implican más los varones que las féminas: El 42% de

Universidad Pontificia de Salamanca

los varones y el 33% de las mujeres marcan como "más bien verdadero" o "verdadero" el hecho de procurar estar siempre a la moda, en la medida de sus posibilidades. Al 34,5% de los varones y al 19% de les gusta renovar su vestuario a menudo y no usar nunca ropa vieja, una diferencia de más de quince puntos. Al 52% de los varones y al 37,5% de les gusta vestir bien y que se note. Y al 39% de los varones y al 30% de les gusta que su ropa sea única y personal, y que nadie lleve lo mismo que ellos.

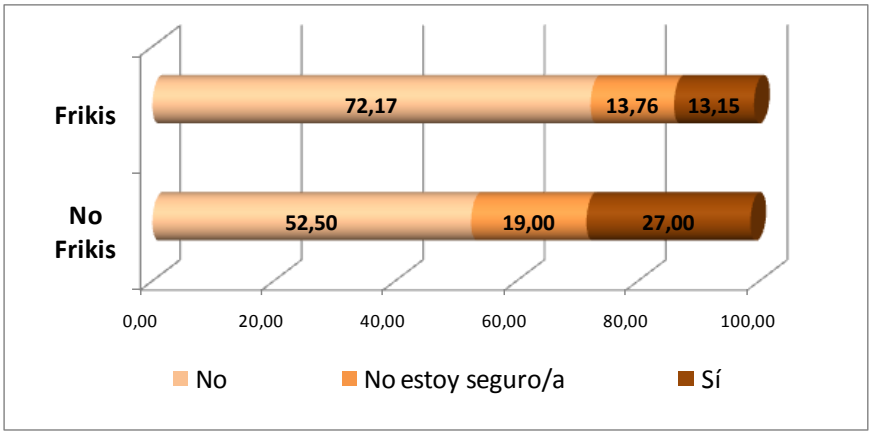
También encontramos dos ítems en los que son las mujeres quienes más se implican, por delante de los hombres. El primero de ellos es la compra de parte del vestuario a través de internet, así lo hacen el 25% de ellas y el 14% de ellos. Por su parte, el 71% de las chicas y el 52% de los chicos quieren que su ropa sea duradera, incluso llegando a pagar más por ella, una diferencia de casi 20 puntos.

2.6.4.- Profundizando en el sentimiento religioso:

También se realizó una pregunta en referencia al **sentimiento religioso** (Pregunta 34: "En términos generales ¿te consideras una persona religiosa?"), que resulta estar más presente entre los no frikis, quienes se sienten religiosos en un 27% frente a sólo el 13% de los frikis, algo menos de la mitad.

En cualquier caso, podemos comprobar que ambas submuestras son poco religiosas, dato acorde con la realidad española de nuestros días: no están seguros de su religiosidad el 14% de frikis y el 19% de no frikis y se declaran no religiosos el 72% de frikis y el 52,5% de no frikis.

Gráfico 51: Religiosidad. Porcentajes.

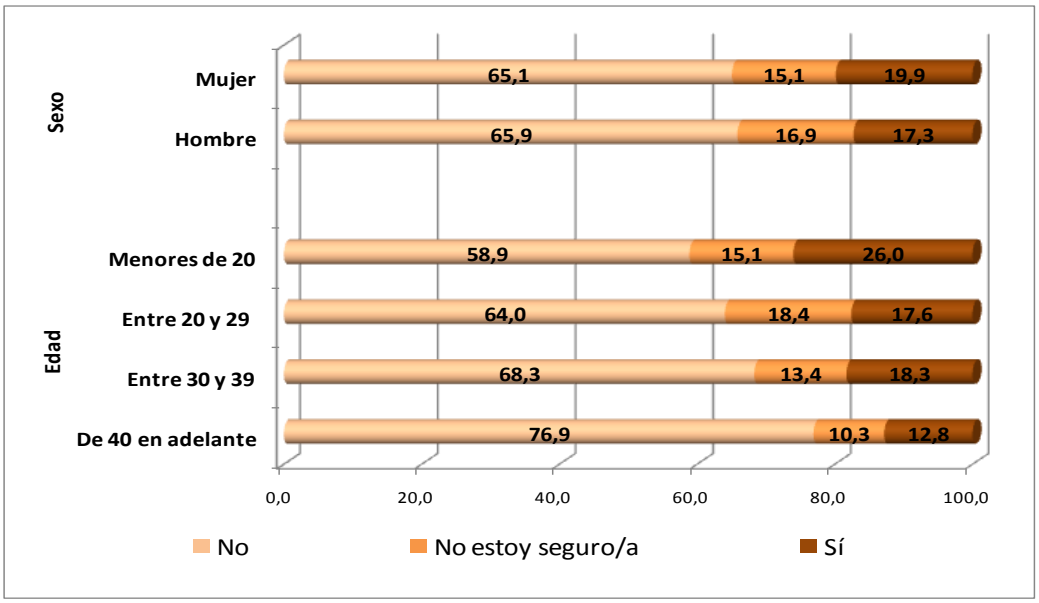


Entre los participantes de la encuesta y en cuanto a las variables de clasificación de sexo y edad, encontramos que las mujeres encuestadas se sienten un poco más religiosas que los varones (casi el 20% se consideran religiosas frente al 17% de los varones), de la misma manera, los jóvenes se sienten más religiosos que los mayores (son religiosos el 26% de los menores de 20 años, cerca del 18% de los opinantes situados en los rangos de edad intermedios, de 20 a 29 y de 30 a 19, y casi un 13% en el caso de los opinantes de 40 o más

Universidad Pontificia de Salamanca

años, quienes además son los que más seguros están de su posición religiosa, sólo un 10,3% indica no estar seguro).

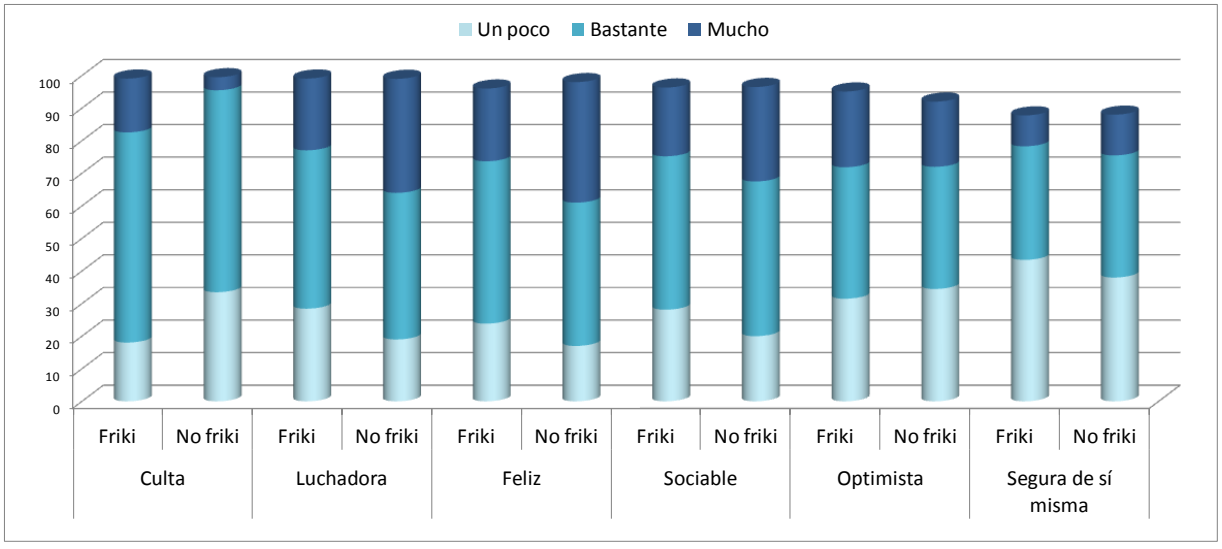
Gráfico 52: Religiosidad según sexo y edad. Porcentajes.



2.7.- Percepción de uno mismo:

A continuación, continuamos indagando sobre cuestiones personales, preguntando hasta qué punto se sienten los opinantes poseedores de ciertos **atributos personales**; en concreto si son personas sociables, luchadoras, cultas, seguras de sí mismas, optimistas y felices (Pregunta 22: "Marca hasta qué punto te identificas con los siguientes adjetivos")

Gráfico 53: Atributos personales. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

El adjetivo más universalmente aceptado es el relativo a la **cultura**: tan sólo tres registros (los tres frikis), se declaran como nada cultos (menos de un 1% de la muestra). Sin embargo los frikis en su conjunto tienen una imagen de sí mismos más culta que la que tienen de sí mismos sus compañeros no frikis. Se consideran muy cultos el 16,5% de los frikis y sólo el 4% de los no frikis y bastante cultos el 64,5% de los frikis y el 62% de los no frikis. Apenas un 18% de los frikis creen ser sólo "un poco" cultos, porcentaje que asciende al 33,5% en la muestra no friki.

Casi todos se consideran personas **luchadoras**, sólo un 1% de cada muestra declara no serlo en absoluto. En este caso, quienes se ven a sí mismos como más luchadores son los no frikis; se consideran muy luchadores el 35% de los no frikis y el 22% de los frikis mientras que apenas un 19% de los no frikis creen ser sólo "un poco" luchadores, porcentaje que asciende al 28% en la muestra friki.

Esta distribución es muy similar cuando observamos el atributo de la **felicidad**, también algo más significativo entre los no frikis. Se sienten muy felices el 37% de no frikis y el 22% de los frikis; sólo un poco felices el 17% de no frikis y hasta el 24% de los frikis. Además, el 1% de los no frikis y el 4% de los frikis, no se sienten nada felices.

En cuanto a la **sociabilidad**, vuelven a superar los porcentajes, aunque por poco, los no frikis. Se consideran muy sociables el 29% de ellos (frente al 21% de frikis) y sólo un poco sociables el 20% (y hasta un 28% de frikis). En torno al 3,5% de ambas submuestras se consideran nada sociables.

En el caso del **optimismo**, los frikis se sienten ligeramente más optimistas. Son muy optimistas el 23% de frikis (frente al 20% de no frikis), bastante optimistas el 40% de frikis (frente al 37,5% de no frikis), y sólo un poco optimistas el 31,5% (y hasta el 34,5% de no frikis); además, el 5% de frikis y el 8% de no frikis declaran ser nada optimistas.

Por último, el atributo de **seguridad en uno mismo**, es el menos universal; en torno al 12% de cada submuestra dice no estar nada seguro de sí mismo. Entre quienes sí lo están destacan ligeramente los no frikis, que están muy seguros en un 12,5% (frente al 9,5% de los frikis), bastante seguros en un 37,5% (frente al 35% de los frikis) y solamente un poco seguros en un 38% (porcentaje que asciende hasta el 43,5% en el caso de los frikis).

En cuanto a sexo, sólo encontramos dos variaciones significativas: las mujeres se consideran luchadoras en mayor grado que los hombres, mientras que ellos se consideran más cultos. Recordamos que la submuestra no friki está algo feminizada, lo cual puede influir en el hecho de que esa muestra también se defina a sí misma como más luchadora.

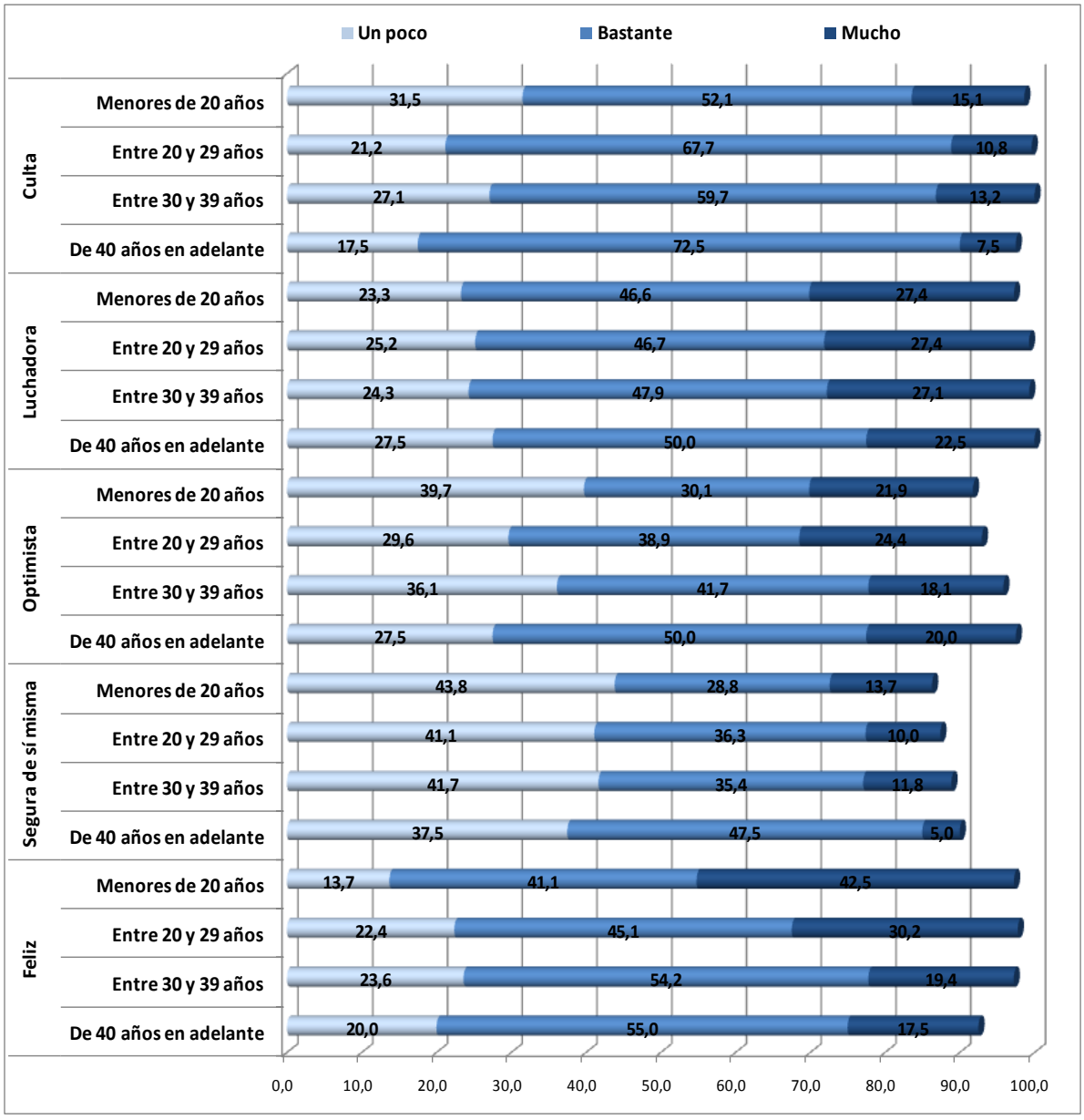
En cuanto a la edad, todos los atributos tienen cierta tendencia a aumentar conforme aumenta ésta, a excepción de la felicidad, cuya tendencia es inversa; va descendiendo conforme aumenta la edad, sobre todo en la opción "mucho" que desciende clara y progresivamente. En cuanto a considerarse una persona culta, su tendencia es a subir, pero sólo hasta los 40 años, a partir de esas edad vuelve a descender, aunque levemente. También hay que reseñar que los mayores de 40 marcan menos la opción "mucho" que el resto de los opinantes, y prefieren la opción "bastante" en la mayoría de los casos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 29: Atributos personales. Diferencias por sexos. Porcentajes.

	Luchadora		Culta	
	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer
Nada	1,6	0,4	0,8	0,4
Un poco	27,7	22,3	18,9	28,5
Bastante	47,0	47,5	65,9	61,7
Mucho	23,7	29,9	14,5	9,4
Total general	100	100	100	100

Gráfico 54: Atributos personales según la edad. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

En resumen, los frikis se sienten más cultos y ligeramente más optimistas, mientras que los no frikis se sienten más luchadores, felices, sociables y ligeramente más seguros de sí mismos. Las mujeres se sienten más luchadoras que los hombres y estos más cultos. Los atributos tienden a sentirse con más recurrencia conforme aumenta la edad, a excepción de la felicidad, que disminuye claramente conforme aumenta la edad de los encuestados.

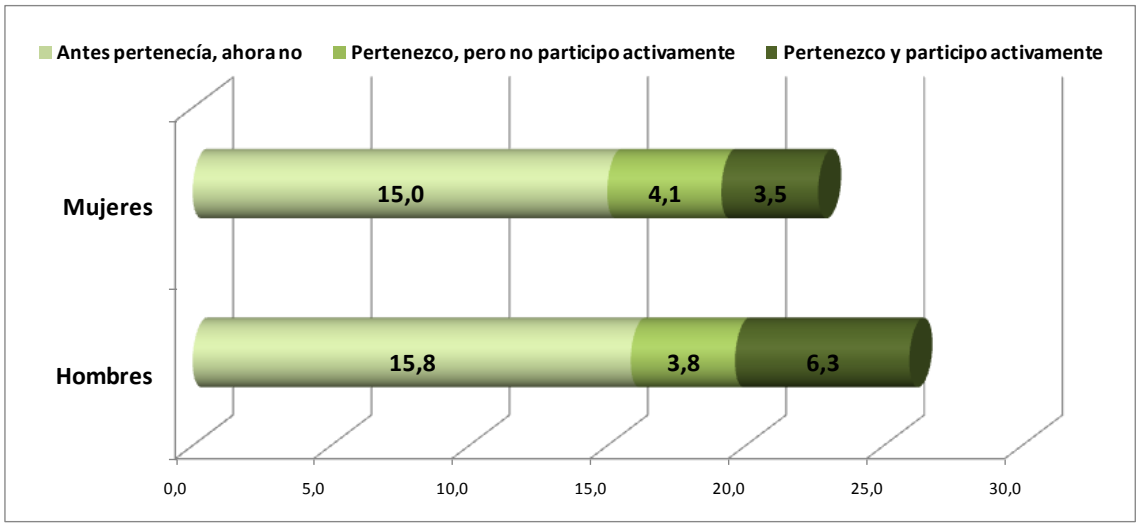
2.8.- Asociacionismo:

A continuación quiere medirse el nivel de asociacionismo, preguntando si los opinantes han participado o participan en distintos grupos y organizaciones. En concreto, la pregunta 23 está redactada de la siguiente manera: "Las personas a veces participan de ciertos grupos y asociaciones. Indica si tú has participado o participas en alguna de estas".

Tabla 30: Nivel de asociacionismo. Porcentajes.

	Alguna asociación o grupo		
	Frikis	No frikis	Total
Nunca he participado	70,59	73,64	71,74
Antes pertenecía, ahora no	16,68	13,77	15,58
Pertenezco, pero no participo activamente	4,42	3,32	4,00
Pertenezco y participo activamente	4,84	5,00	4,90
No contesta	3,48	4,27	3,78
Total	100	100	100

Gráfico 55: Nivel de asociacionismo por sexos. Porcentajes.



Según los datos recogidos, **los frikis tienden a asociarse más que lo que no lo son**, aunque existen pocas diferencias. En conjunto, el 26% de los frikis y el 22% de los no frikis

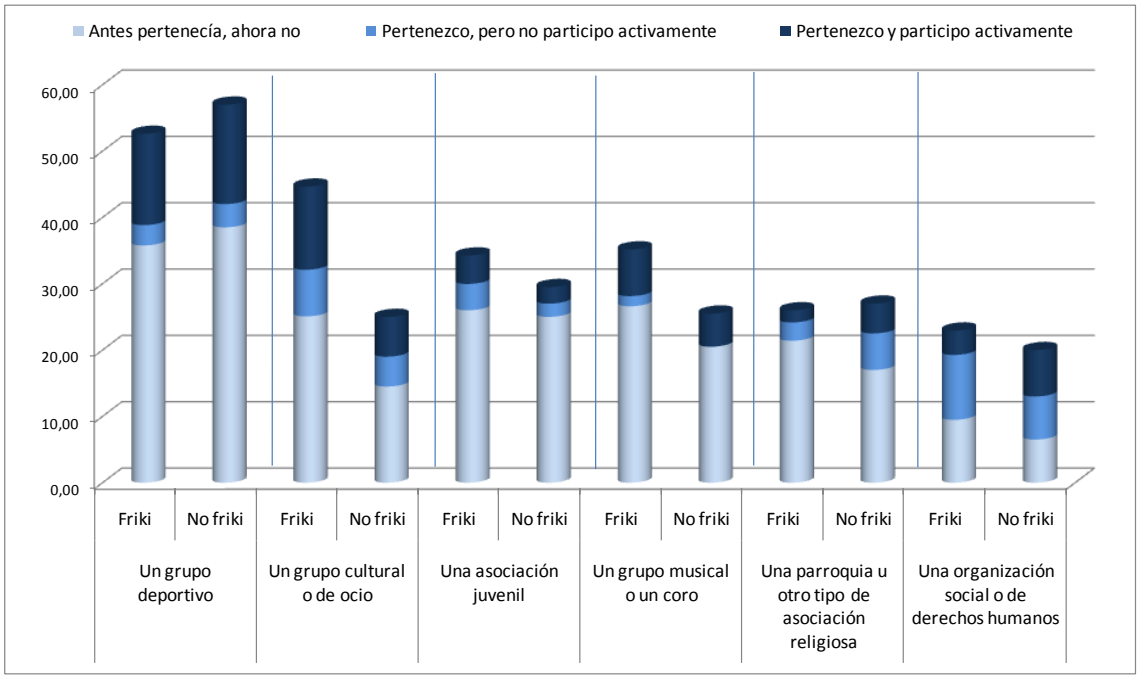
Universidad Pontificia de Salamanca

declara pertenecer a alguna asociación o haber pertenecido en el pasado. En cualquier caso, el porcentaje de quienes participan activamente en alguna asociación, es casi idéntico en ambas submuestras e incluso superior en la submuestra no friki, con un 5% frente al 4,84% friki.

En cuanto al género, los hombres encuestados se muestran algo más propensos a asociarse que las mujeres, y también son un poco más participativos.

A continuación realizamos un desglose entre diferentes tipos de asociaciones. La información se ha dividido en dos gráficos para su mejor visualización.

Gráfico 56: Asociacionismo (I). Porcentajes.



Fijándonos en la distribución, los **grupos deportivos** son las asociaciones con más miembros en ambas submuestras y la única que supera un 50% de afiliación (pasada y presente), lo cual resulta de interés ya que en principio entendemos a los frikis como personas poco interesadas en el deporte, sin embargo aquí vemos que sí les interesa, y que la diferencia con sus compañeros no frikis es pequeña, de un 4%.

En segundo lugar encontramos los **grupos culturales o de ocio**, que suponen la diferencia más grande en la distribución. Se trata de grupos muy típicos dentro de la cultura friki; participan en ellos activamente un 12,5% de frikis (frente a un 6% de no frikis, menos de la mitad), son miembros pero no activos un 7% de frikis y un 4% de no frikis, y han participado en el pasado un 25% de frikis y sólo un 14,5% de no frikis.

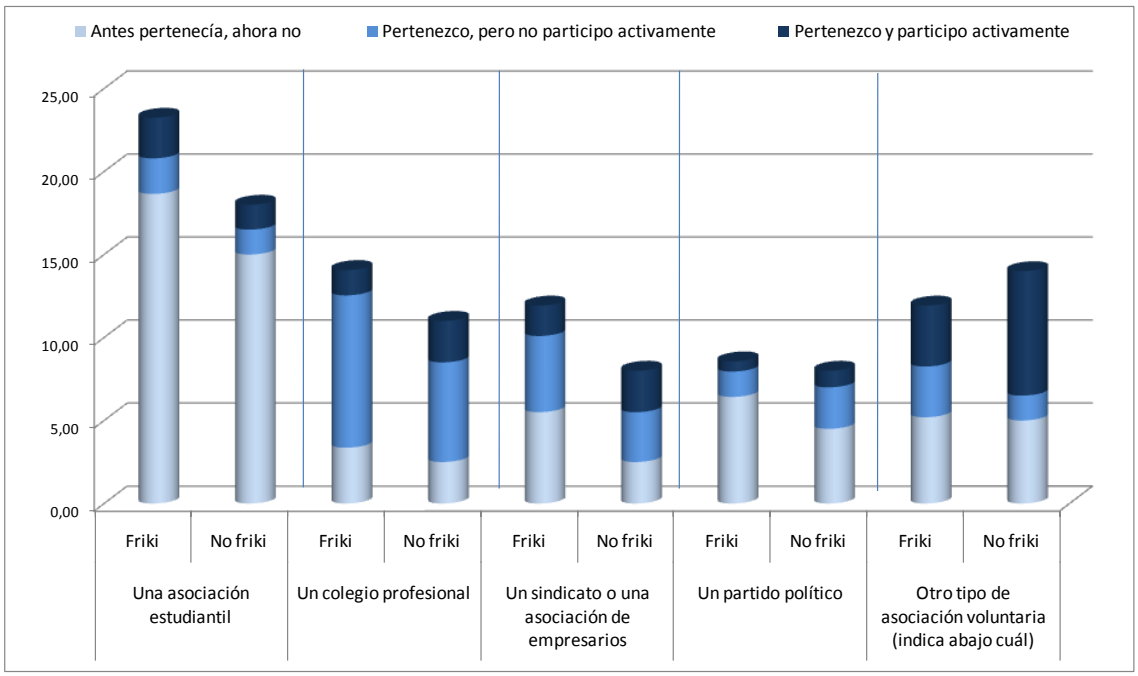
Después aparecen las **asociaciones juveniles** en las que los frikis destacan unos puntos sobre los no frikis (con un 8% y un 4,5% de participación en la actualidad, respectivamente). A ellas siguen los **grupos musicales y coros**, en los que también participan más frikis que no frikis (8% y 5% en la actualidad).

Las parroquias y **grupos religiosos**, como hemos citado, albergan a más no frikis que a frikis. Un 10% de no frikis participa en ellas actualmente pero sólo un 4,5% de frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

Respecto a las **organizaciones sociales o de derechos humanos**, albergan un porcentaje muy similar de opinantes de ambas submuestras, en torno al 20%, de los cuales cerca del 13,5% participan en la actualidad. Los no frikis son un poco menos en cantidad, si bien se muestran ligeramente más implicados (un 7% de ellos participan activamente, frente a sólo un 4% de los frikis).

Gráfico 57: Asociacionismo (II). Porcentajes.



En cuanto a las **asociaciones estudiantiles**, muestran una participación algo mayor por parte de los frikis, el 23% ha participado en alguna, entre los cuales un 4,5% participan en la actualidad, frente a sólo un 18% de no frikis, de los cuáles sólo un 3% está en activo.

La participación en **colegios profesionales** es pequeña en ambos casos, en torno a un 13%, si bien es en su mayoría actual. Los frikis superan en 3 puntos porcentuales la cifra de afiliación de los no frikis.

En cuanto a los **sindicatos**, también presentan mayor afiliación friki que no friki. El 12% de aquellos y el 8% de estos están afiliados en la actualidad.

Los **partidos políticos** presentan la menor cifra de participación, en torno a un 8% en ambos casos. El porcentaje total de frikis es levísimamente menor (un 0,56% más), pero la cantidad de no frikis que participan actualmente es ligeramente superior (un 0,92% más).

El 12% de los frikis y el 14% de los no frikis encuestados participan en **otro tipo de asociaciones voluntarias**. En este apartado encontramos algunas asociaciones que podrían asimilarse a las propuestas, pero también numerosas asociaciones de voluntariado y ong. En menor medida se citan grupos scout y participación en publicaciones online (revistas, blogs...).

En resumen, los frikis están más presentes en todas las asociaciones salvo en dos de los que se habían propuesto, los grupos deportivos, y las asociaciones religiosas, así como en el apartado para otro tipo de asociación voluntaria, en el que también priman los no frikis. Los

Universidad Pontificia de Salamanca

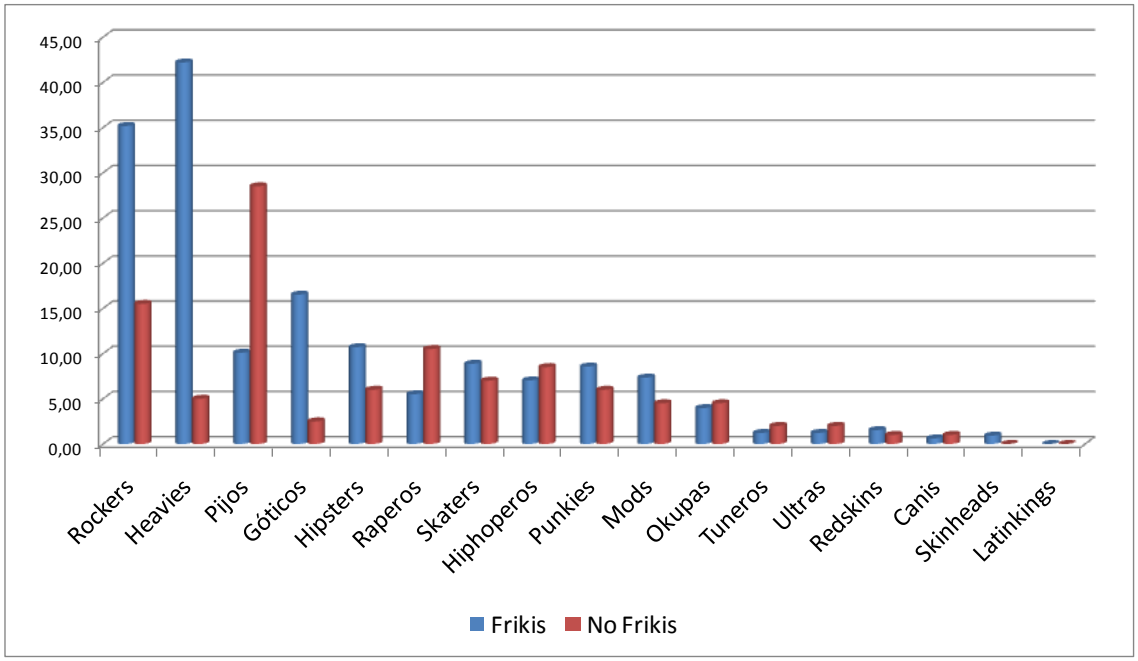
varones se presentan un poco más propensos a asociarse y son un poco más participativos en sus asociaciones, en líneas generales, que las mujeres.

2.9.- Relación con otras tribus urbanas:

Volvemos ahora a la pregunta número 1 de la encuesta, que también nos servirá para analizar la relación de los frikis y no frikis con otras tribus urbanas; al preguntar con quiénes se sienten identificados encontraremos el grado de afinidad de los opinantes con estos colectivos.

En general, encontramos que **los opinantes frikis tienen una mayor facilidad para sentirse identificados con otros colectivos**, de media, un 9,5% de ellos se sienten identificados con algún otro colectivo, mientras que la media de identificación de los no frikis sólo asciende a un 6,15%. En cualquier caso, como vemos, ninguna tribu urbana recibe la adhesión de más de un 45% de opinantes.

Gráfico 58: Identificación con otras tribus urbanas. Porcentajes.



El grupo más afín con los frikis es el de los **Heavies**, con un 42% de identificación por su parte, frente a sólo un 5% por parte de los no frikis.

Para los no frikis, el grupo más afín es el de los **Pijos**; se sienten identificados con ellos un 28,5% de los no frikis y sólo un 10% de los frikis. También hay que tener en cuenta que una gran cantidad de los opinantes no frikis se captaron en el entorno de la universidad privada y quizás esto haya influido significativamente en esta pregunta.

El segundo puesto de identificación coincide en ambas submuestras, se trata del grupo de los **Rockers** o roqueros, con el que se sienten identificados el 35% de los frikis y el 15,5% de los no frikis.

Universidad Pontificia de Salamanca

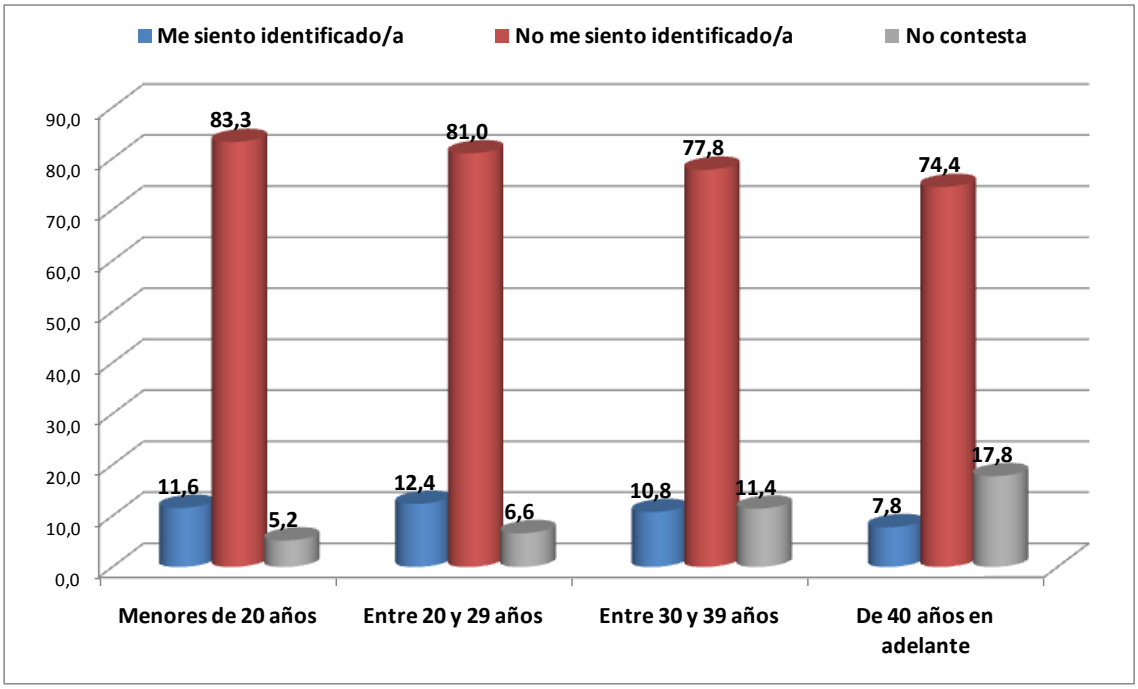
Los demás grupos con los que se sienten más identificados los frikis son, por orden, los Góticos, Hipsters, Skaters, Punkies y Mods. Se sienten identificados con ellos el 17%, 11%, 9%, 8,5% y 7% de frikis respectivamente.

Los grupos con los que se sienten más identificados los no frikis que los frikis son, aparte de los pijos, los raperos, hiphoperos y okupas. Se sienten identificados con ellos el 10,5%, 8,5%, y 4,5% de no frikis respectivamente.

El resto de grupos apenas obtienen la identificación de nadie: *Redskins*, Tuneros, Ultras, *Skinheads* y Canis obtienen como máximo un 2%de identificación en las submuestras. Por último, los *Latinkings* no son votados por nadie en toda la encuesta.

Es interesante contrastar estos datos según la edad del opinante. En el siguiente gráfico se ha contabilizado el porcentaje de identificación, rechazo o indiferencia hacia las tribus urbanas propuestas y sus resultados muestran que los más jóvenes conocen mejor las tribus urbanas y se posicionan más que los mayores ante ellas, pues el porcentaje de quienes se abstienen a indicar su afinidad ante a alguna tribu urbana va ascendiendo desde sólo un 5,2% entre los menores de 20, hasta el 17,8% de los mayores de 40 pasando por un 6,6% y un 11,4% en los rangos intermedios.

Gráfico 59: Identificación con otras tribus urbanas según la edad. Porcentajes.



Al contrario de lo que se podría pensar a priori, los más jóvenes presentan un mayor porcentaje de respuestas negativas, el 83,3% de los menores de 20 declara no sentirse identificado con alguna tribu urbana y esta cifra va bajando a un 81% entre los 20 y los 29 años, un 77,8% de 30 a 39 y un 74,4% entre los mayores de 40.

Si nos fijamos en quiénes sí se sienten identificados con alguna tribu urbana, los resultados son muy similares hasta los 39 años (en torno al 10% de las respuestas que dan estos opinantes son positivas), pero luego descienden levemente; los opinantes mayores de 40

Universidad Pontificia de Salamanca

años se sienten menos identificados con las tribus urbanas que el resto, además de conocerlas menos.

2.10.- Reivindicaciones:

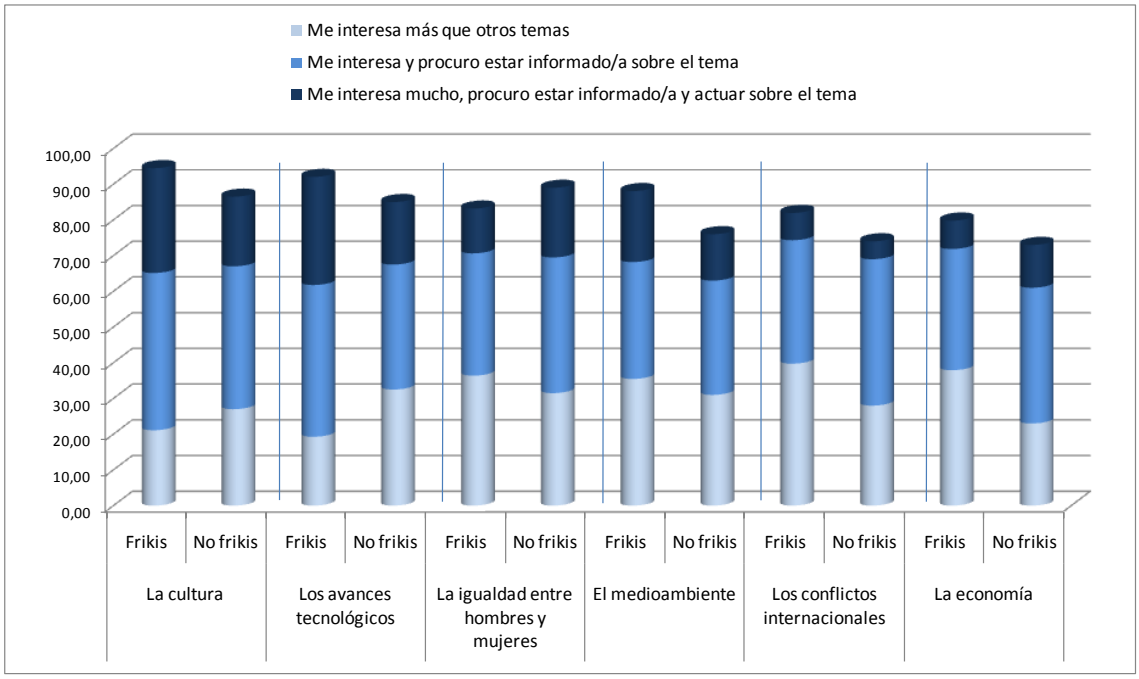
El último bloque de preguntas está dedicado a medir y comparar lo reivindicativos que son los opinantes de cada grupo, para determinar qué temas les son más sensibles, en cuáles están dispuestos a implicarse y actuar.

Por tanto, la primera pregunta en esta dirección es la numerada como 27 en la encuesta, "De la siguiente lista de temas, dime por favor si te interesan a ti de forma especial", y cuyas respuestas posibles son "No me interesa de forma especial", "Me interesa más que otros temas", "Me interesa y procuro estar informado/a sobre el tema", y "Me interesa mucho, procuro estar informado/a y actuar sobre el tema".

Se les ha presentado en una lista de diez ítems, **temas de actualidad**, a la que podían sumar otros temas de su interés (aunque muy pocas personas han utilizado esta opción). Es de notar que la gran mayoría de los temas generan un gran interés pues todos salvo la religión interesan a más del 50% de los opinantes.

En esta ocasión, la distribución de las respuestas ha sido muy similar en ambas submuestras, existiendo temas que interesan más a los frikis o a los no frikis a partes iguales. La mayor diferencia la encontramos en el apartado **deportes**, campo de interés más típico de los no frikis. Hemos dividido las respuestas en dos gráficos para su mejor visualización.

Gráfico 60: Interés por los temas de actualidad (I). Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

La **cultura** ocupa el primer puesto de interés, sobre todo para los frikis, ya que le interesa al 94,5% de estos y al 86,5% de los no frikis. Además, un 29% presentan un grado de interés muy elevado (se informan y actúan sobre el tema), que desciende a un 19,5% en el caso de los no frikis.

Algo similar ocurre con los **avances tecnológicos**, interesan al 92% de los frikis, de los cuales el 30% se informan y además actúan sobre ese tema, mientras que los porcentajes no frikis suponen el 85% y el 17,5% respectivamente.

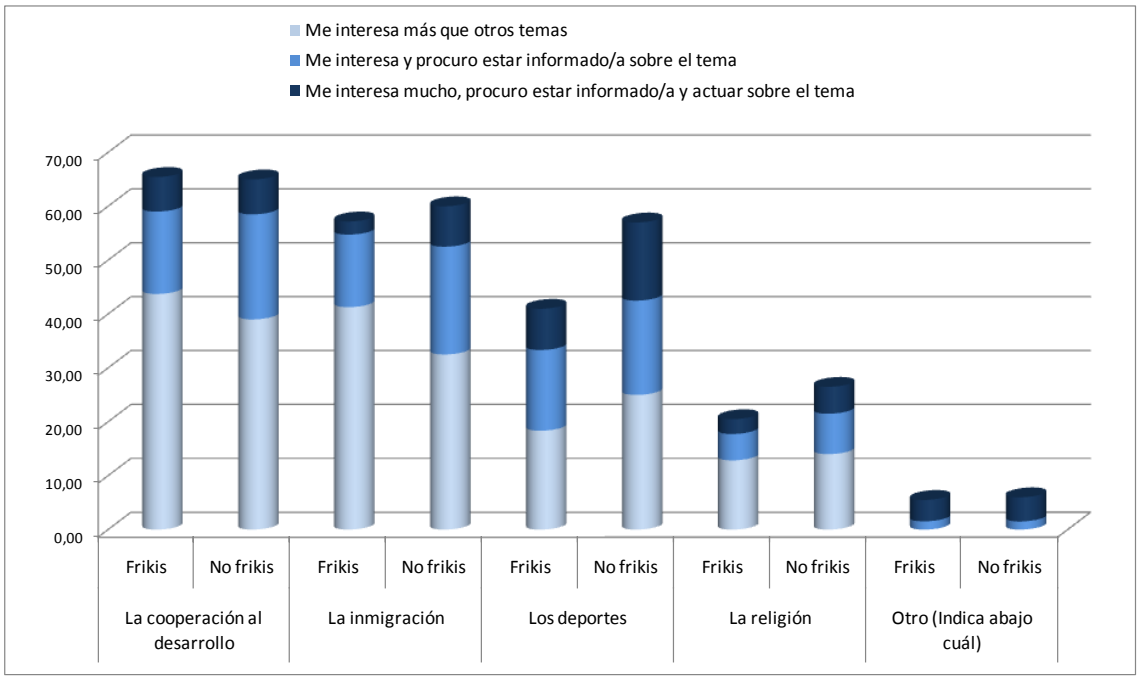
La **igualdad entre hombres y mujeres**, por su parte, interesa un poco más a los no frikis (89% frente a 83%), entre los que un 19,5% se interesan mucho, 7 puntos por encima de los frikis. Es de notar que la muestra no friki está más feminizada que la friki y que quizás a esto se deba la diferencia de este apartado, pues a ellas les interesa más que a ellos dicho tema, como veremos un poco más adelante.

El **medioambiente** vuelve a interesar un poco más a los frikis. Se interesan por este tema el 88%, de los cuales el 20% se muestran muy interesados y activos. Los no frikis se interesan por el medioambiente en un 76% de los cuales el 13% se interesa mucho.

Los **conflictos internacionales** interesan al 82% de los frikis y al 74% de no frikis, 8 puntos por debajo, sin embargo muy pocos presentan un grado de interés verdaderamente elevado (8% y 5% respectivamente)

Ocurre parecido con la **economía**, que interesa interesan al 80% de frikis y al 73% de no frikis. En este caso presentan un grado de interés elevado son el 8% de los frikis y el 12% de no frikis, 4 puntos más.

Gráfico 61: Interés por los temas de actualidad (II). Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

La **cooperación al desarrollo** presenta valores casi idénticos, interesa al 65,5% de los frikis y al 65% de los no frikis y quienes presentan un elevado interés son el 6,5% de ambas sumbuestras.

Por su parte, la **inmigración** interesa más a los no frikis, que representan el 60% de su submuestra frente al 57% de los frikis. También les interesa más profundamente, se sienten muy interesados y activos el 7,5% de no frikis y sólo el 2,5% de frikis.

En los **deportes** encontramos la diferencia más grande, ya que interesa al 57% de los no frikis, algo más de la mitad de los encuestados, de entre los cuales, interesa mucho al 14,5%, pero sólo interesa al 41% de los frikis, 16 puntos por debajo, es decir, menos de la mitad de los opinantes frikis están interesados en el deporte (pese a que la mitad de ellos han pertenecido en algún momento de su vida a algún grupo deportivo) y entre ellos, se sienten muy interesados y activos con respecto a este tema sólo el 8%.

En cuanto a la **religión**, el interés mengua hasta casi dividirse por la mitad. Interesa al 26,5% de los no frikis, algo más de un cuarto de los encuestados, y al 20,5% de los frikis. Tienen gran interés por la religión el 5% de los no frikis y el 3% de los frikis.

Otro de los datos testados ha sido el **nivel de inglés**, en cuanto al cual la mayoría de participantes se sitúan en un nivel medio.

En el apartado **otros**, en torno al 6% de ambas submuestras han ofrecido temas de interés, entre los que se destacan la música, la sanidad, el paro y los derechos de los animales, entre otros temas que en realidad pueden asimilarse en su mayoría a los que ya se habían propuesto.

En cuanto a sexos, como veremos en el siguiente gráfico, los apartados de cultura, medioambiente y cooperación al desarrollo interesan prácticamente a ambos sexos por igual.

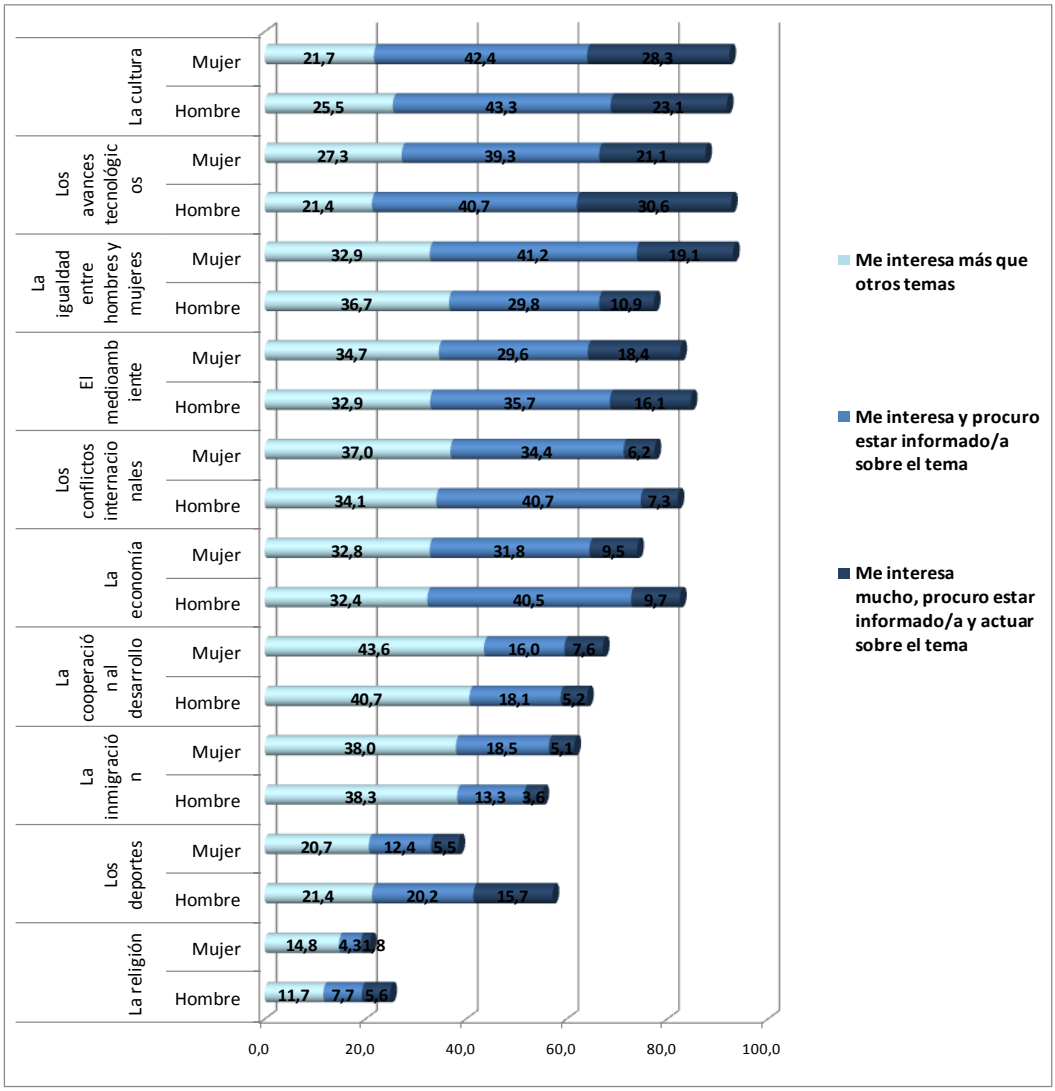
Por su parte, algunos temas interesan más a los varones que a las mujeres, empezando por la religión, los conflictos internacionales y los avances tecnológicos, que interesan a un 5% más de varones que de mujeres; la economía (un 8,5% más) y sobre todo los deportes (un 19% más). De estos, en el caso de la religión, los avances tecnológicos y los deportes es de destacar que también hay diferencias significativas entre los varones y las mujeres que se interesan tanto en el tema que llegan a implicarse en él actuando de alguna manera.

Por su parte las mujeres se sienten más interesadas que los varones por la inmigración (un 6% más) y la igualdad de sexos (un 16% más).

En resumen, los temas que interesan más a los frikis que a los no frikis son: La cultura, los avances tecnológicos, el medioambiente, los conflictos internacionales, la economía y la cooperación al desarrollo. Los temas que interesan más a los no frikis que a los frikis son: La igualdad entre hombres y mujeres, la inmigración, los deportes y la religión. La diferencia más significativa radica en los deportes. También es de reseñar que a los varones les interesan más que a las mujeres los temas de religión, conflictos internacionales, economía, avances tecnológicos y sobre todo deportes. Por su parte las mujeres se sienten más interesadas que ellos por la inmigración y la igualdad de sexos.

Universidad Pontificia de Salamanca

Gráfico 62: Interés por los temas de actualidad según el sexo. Porcentajes.



Para continuar profundizando en el tema, se les pidió, como pregunta abierta, que indicaran "A tu juicio, ¿Cuál es el primer PROBLEMA, el más importante, que existe hoy en España? ¿Y el segundo, y el tercero?" (Pregunta 25).

Se trata de una pregunta abierta en la que se les pidió que aportaran **de uno a tres problemas importantes para el país**. Es de notar que el índice de participación en esta pregunta bajó un poco, como es propio de las preguntas abiertas, aunque no tanto como ocurría en la pregunta sobre los ídolos. En este caso, el 90% tanto de frikis como no frikis aportó al menos un problema y el 80% y el 77% respectivamente llegaron a aportar tres. En total, tenemos 843 respuestas por parte de los opinantes frikis y 507 de los no frikis.

Estas 1.350 respuestas, no obstante, pueden ser fácilmente clasificadas en campos o ámbitos muy recurrentes.

En la siguiente tabla podemos observar los diez campos más recurrentes para cada submuestra, ordenados por orden de importancia (primero los que más se repiten).

Universidad Pontificia de Salamanca

Tabla 31: Los 10 campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Porcentajes.

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo	Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo
1º	Paro	44,3% ▲	1º	Paro	38,0% ▼
2º	Corrupción	33,3% ▲	2º	Crisis Económica	44,5% ▲
3º	Los políticos	33,0% ▲	3º	Los políticos	29,0% ▼
4º	Crisis Económica	21,1% ▼	4º	Corrupción	21,0% ▼
5º	Educación	19,6% ▲	5º	Educación	15,5% ▼
6º	Crisis de Valores	12,5% ▼	6º	Crisis de Valores	15,0% ▲
7º	Pasividad de los ciudadanos	9,2% ▲	7º	Política	11,5% ▲
8º	Bancos	8,9% ▲	8º	Pasividad de los ciudadanos	8,0% ▼
9º	Recortes	8,6% ▲	9º	La sociedad	6,0% ▲
10º	Política	7,3% ▼	10º	Desunión	5,5% ▲

Como podemos comprobar, la distribución es muy similar entre los dos grupos. Para ambos, el problema principal de España es el **paro**. Así lo indican el 44% de frikis y el 38% de no frikis.

El segundo puesto para los frikis, y cuarto para los no frikis, lo ocupa la **corrupción**, importante para el 33% y el 21% de cada submuestra, respectivamente.

Al contrario, el segundo puesto para los no frikis y cuarto para los frikis es la **crisis económica**, importante para el 44,5% de aquellos y el 21% de estos, siendo además la mayor distancia porcentual en un mismo ítem de toda la tabla.

Ambas submuestras vuelven a coincidir en los ámbitos quinto y sexto, ya que indican que los problemas principales de España se engloban en el ámbito de la **educación** (tanto dentro de la educación formal, como a nivel más general, refiriéndose a la "ignorancia", "incultura" e incluso "estupidez" de las personas), y la **crisis de valores** (algunos se refieren a ella directamente y otros dicen que la gente es "egoísta", "hipócrita", "falta de moral", que "miran primero por su beneficio", "no tienen responsabilidad", etcétera).

El séptimo puesto para los frikis, y octavo para los no frikis, lo ocupa la **pasividad de los ciudadanos**, importante para el 9% y el 8% de cada submuestra, respectivamente.

Por su parte, el séptimo puesto para los no frikis y décimo para los frikis es la **política** en general, importante para el 11,5% de aquellos y el 7% de estos.

Los puestos 8 y 9 para los frikis, lo ocupan dos campos de tipo económico: los **bancos**, y los **recortes** que está realizando el gobierno, votados por el 8,9% y el 8,6% de ellos respectivamente. Estos campos no resultan tan vitales desde la opinión de los no frikis, ya que los colocan en los puestos 13 y 14 respectivamente. Por el contrario, sí consideran de mayor importancia la propia **sociedad** como ámbito donde radican los problemas sociales (así opina un 6% de los no frikis) y la **desunión** entre los ciudadanos, tanto a nivel de regiones (se cita el "independentismo", el "separatismo", etcétera...) como a nivel de individuos (se habla de una "falta de unión entre los ciudadanos", "falta de lucha conjunta", etcétera)

Universidad Pontificia de Salamanca

A continuación, presentamos una lista más completa de los ámbitos en los que se han centrado los opinantes, pero en lugar de indicar porcentajes de representatividad, indicaremos número de casos, por tratarse de números muy reducidos. Debemos pues tener en cuenta que hay más respuestas frikis que no frikis, sobre todo a la hora de juzgar el orden, ya que priman los de la muestra más grande.

Tabla 32: Campos donde residen los problemas principales de España. Orden de importancia. Nº de casos.

Orden	Principales problemas del país	FRIKI	NO FRIKI	Total general
1º	Paro	145	76	**221**
2º	Los políticos	108	58	**166**
3º	Crisis Económica	69	89	**158**
4º	Corrupción	109	42	**151**
5º	Educación	64	31	**95**
6º	Crisis de Valores	41	30	**71**
7º	Pasividad de los ciudadanos	30	16	**46**
8º	Política	24	23	**47**
9º	Bancos	29	10	**39**
10º	Recortes	28	9	**37**
11º	Desunión	17	11	**28**
12º	Justicia y Leyes	13	8	**21**
13º	La sociedad	7	12	**19**
14º	Mala gestión	12	5	**17**
15º	Falta de auténtica democracia	12	4	**16**
16º	Desahucios	6	9	**15**
17º	Sanidad	8	6	**14**
18º	El actual gobierno del PP	9	4	**13**
19º	Desigualdad	5	7	**12**
20º	La Religión	9	1	**10**
21º	Pobreza	4	6	**10**
22º	Vivienda	8	2	**10**
23º	Desinformación	7	2	**9**
24º	Despilfarro	6	2	**8**
25º	Grandes empresas	4	3	**7**
26º	Fin del Estado de Bienestar	4	2	**6**
27º	Internacional	2	4	**6**
28º	La Monarquía	4	2	**6**
29º	Aumento de precios / bajada de salarios	4	1	**5**
30º	Delincuencia / violencia	4	1	**5**
31º	Impuestos	4	1	**5**
32º	Privatización	0	5	**5**
33º	Sistema económico	2	3	**5**
34º	Inmigración	2	2	**4**
35º	Eliminación de derechos	2	1	**3**
36º	Nepotismo	3	0	**3**
37º	Precariedad laboral	1	2	**3**
38º	Economía sumergida	0	2	**2**
	Otros	**37**	**15**	**52**
	Total general	**843**	**507**	**1350**

Universidad Pontificia de Salamanca

Resulta de interés observar que la mayoría de los campos citados pueden agruparse en el ámbito económico y político y que la mayoría se aproximan directa o indirectamente a una mala gestión por parte del poder, pero también, muchos de los campos tiene que ver con una crítica a los propios ciudadanos, por su pasividad y falta de interés, su incultura y su falta de valores.

También es de interés notar que en el puesto 27, con seis votos, se han indicado que los problemas de España no provienen de nuestro propio país, sino que proceden del ámbito internacional y por tanto no podemos solucionarlos.

Otro indicador de interés es el que ocupa el puesto 34, con dos votos frikis y dos votos no frikis. Estos registros marcan la inmigración como la culpable de los principales problemas de España.

Por último, un total de 52 registros indican otros problemas difíciles de agrupar y que apenas se repiten.

En general, se muestra un panorama de decepción hacia las personas y el sistema que gobiernan nuestro país y hacia la propia sociedad. Los participantes se sienten impotentes, manipulados e incluso oprimidos por un sistema que les impide la participación en la toma de decisiones importantes para sus propias vidas.

Una vez explorados estos problemas del país, se quiso abordar el tema desde una perspectiva más personal, preguntando " ¿Y cuál es el PROBLEMA que a ti, personalmente, te afecta más? ¿Y el segundo, y el tercero?" (Pregunta 26).

Se trata de una pregunta abierta en la que se les pidió que aportaran **de uno a tres problemas importantes para ellos mismos**. La participación fue más baja que en la pregunta anterior. Sólo el 95% de frikis y el 83% de no frikis dieron alguna respuesta y tan sólo el 56% y el 52% respectivamente llegaron a cumplimentar las tres posibles. En total, tenemos 692 respuestas por parte de los opinantes frikis y 402 de los no frikis. Agrupamos las 1.940 respuestas en 37 campos o ámbitos.

En la siguiente tabla podemos observar los diez campos más recurrentes para cada submuestra, ordenados por orden de importancia.

Los tres problemas más importantes para los encuestados coinciden totalmente: en primer lugar se sitúa el **paro**, que preocupa a la mitad de los opinantes frikis y a 4 de cada 10 no frikis. En segundo lugar se sitúa la **crisis económica**, que preocupa sobre todo a los no frikis (a 3 de cada 10) y también a 2 de cada 10 frikis. En tercer lugar se sitúan los problemas relativos a la **educación**, que preocupan al 19% de los no frikis y al 13% de los frikis, tanto en un sentido formal ("el plan Bolonia", "el sistema universitario"...) como en un sentido más general ("La falta de educación y cultura de sociedad misma"...).

Universidad Pontificia de Salamanca

A partir del cuarto puesto, las listas empiezan a diferir. Para los frikis, **los políticos** son su problema número 4 y preocupa al 13% de la submuestra. En la lista no friki ocupa el sexto puesto y preocupa al 10%.

Y viceversa, entre los no frikis, el cuarto puesto lo ocupan **los recortes**, que preocupan al 10,5% de esa submuestra, y que se sitúan en sexto puesto entre los no frikis, prácticamente con el mismo porcentaje de votos.

Tabla 33: Los 10 campos donde residen los problemas principales de los opinantes. Orden de importancia. Porcentajes.

Frikis			No Frikis		
Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo	Orden	Campo	% de problemas relativos a ese campo
1º	**Paro**	**49,5%**	1º	**Paro**	**39,5%**
2º	**Crisis económica**	**19,0%**	2º	**Crisis económica**	**31,0%**
3º	**Educación**	**12,8%**	3º	**Educación**	**19,0%**
4º	**Los políticos**	**12,8%**	4º	**Recortes**	**10,5%**
5º	Aumento de precios / bajada de salarios	**12,8%**	5º	**Crisis de Valores**	**10,5%**
6º	**Recortes**	**10,7%**	6º	**Los políticos**	**10,0%**
7º	**Corrupción**	**9,5%**	7º	Sanidad	**8,5%**
8º	**Crisis de Valores**	**8,3%**	8º	**Corrupción**	**4,5%**
9º	Precariedad laboral	**7,0%**	9º	Falta de inversión pública (investigación, becas, ayudas...)	**4,5%**
10º	Vivienda	**7,0%**	10º	La política	**4,5%**

En el quinto puesto, la lista friki indica el problema del **aumento de precios y bajada de salarios**, que impide que pueda accederse a diversos bienes y servicios entre los que destacan con mucho los estudios universitarios, por la subida de tasas. Es interesante comprobar que este problema no aparece entre los más importantes según los votos no frikis (en su caso ocuparían el puesto 12).

En ese mismo quinto puesto, la lista no friki indica **la crisis de valores**, directamente señalada como "crisis de valores" o " falta de valores éticos", o bien con ejemplos tales como "el egoísmo de la gente", "hipocresía" o " libertinaje y no libertad", Este problema preocupa al 10,5% de los no frikis y al 8% de los frikis, que lo sitúan en octavo lugar.

En el puesto séptimo para los frikis, octavo para los no frikis, se sitúa la **corrupción**, que preocupa al 9,5% y al 4,5% de cada submuestra respectivamente.

Mientras, el puesto séptimo para los no frikis lo ocupa la **sanidad**, que preocupa al 8,5% de su submuestra. Este problema no aparece entre los más importantes para los frikis, ya que desciende hasta el número trece.

En los puestos noveno y décimo para los frikis, aparecen, empatados a un 7% de votos, los problemas de la **precariedad laboral** (malos salarios, no acordes con los estudios, horarios muy asfixiantes, facilidad de despido...)y la **vivienda** (sobre todo por la imposibilidad de independizarse por falta de trabajo o por bajos salarios). En estos puestos noveno y décimo, para los no frikis, aparecen, empatados a un 4,5% de votos, los problemas de **la falta de**

Universidad Pontificia de Salamanca

inversión pública (falta de becas, de ayudas a la investigación, a la creación de empresas, etc...)y **la política** en general.

A continuación, presentamos una lista más completa de los ámbitos en los que se han centrado los opinantes, pero en lugar de indicar porcentajes de representatividad, indicaremos número de casos.

Tabla 34: Campos de los problemas principales de los encuestados. Orden de importancia. Nº de casos.

Orden	Renombradas todas	FRIKI	NO FRIKI	Total general
1º	Monarquía	1	1	**2**
2º	Paro	162	79	**241**
3º	Crisis económica	62	62	**124**
4º	Educación	42	38	**80**
5º	Los políticos	42	20	**62**
6º	Recortes	35	21	**56**
7º	Aumento de precios / bajada de salarios	42	7	**49**
8º	Crisis de Valores	27	21	**48**
9º	Corrupción	31	9	**40**
10º	Sanidad	14	17	**31**
11º	Precariedad laboral	23	7	**30**
12º	Vivienda	23	7	**30**
13º	Falta de inversión pública (investigación, becas, ayudas...)	19	9	**28**
14º	La política	15	9	**24**
15º	Miedo por el futuro	13	9	**22**
16º	Amigos, amor y familia	14	4	**18**
17º	Impuestos	9	6	**15**
18º	Salud	11	3	**14**
19º	Dinero	8	4	**12**
20º	Habilidades sociales	8	4	**12**
21º	La sociedad	7	5	**12**
22º	Fin del Estado de Bienestar	6	5	**11**
23º	Bancos	6	2	**8**
24º	Pasividad de los ciudadanos	5	3	**8**
25º	Justicia	3	3	**6**
26º	Desigualdad	2	2	**4**
27º	Despilfarro	2	2	**4**
28º	Desunión	3	1	**4**
29º	Mala gestión	2	2	**4**
30º	Pobreza	2	2	**4**
31º	Desahucios	1	2	**3**
32º	Falsa democracia	1	2	**3**
33º	Iglesia	1	2	**3**
34º	Inmigración	1	2	**3**
35º	Medioambiente	0	3	**3**
36º	Nepotismo	1	1	**2**
	Otros	**48**	**26**	**74**
	Total general	**692**	**402**	**1094**

Universidad Pontificia de Salamanca

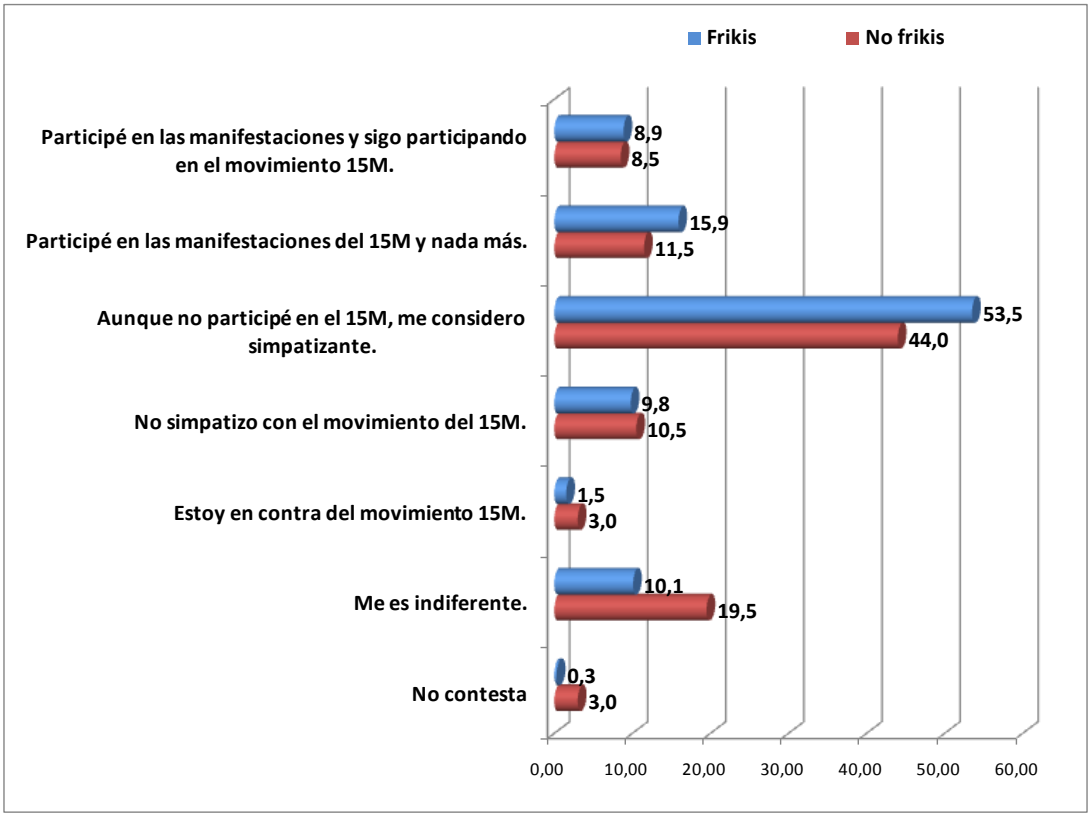
Debemos pues tener en cuenta que hay más respuestas frikis que no frikis, sobre todo a la hora de juzgar el orden, ya que se ha ordenado según la suma de casos, y por tanto priman los de la muestra más grande.

La mayoría de los ámbitos citados tiene que ver con la **política**, otros tienen que ver con la **economía**, algunos tienen que ver con la **integración** de los opinantes, el relativo a las relaciones con **Amigos, amor y familia**, junto con el relativo las **habilidades sociales** (en el que citan sobre todo la timidez), dan idea de un cierto miedo a la soledad.

En general se traza un cuadro de jóvenes muy preocupados con su futuro en este país, y muchos se plantean la idea de salir al extranjero porque perciben una enorme falta de oportunidades en España. Se trata de personas estudiosas, preparadas y con ganas de trabajar y de participar en el sistema (quieren participar en política, pagar sus impuestos, comprar una casa...) pero se ven incapaces de hacerlo porque no tienen verdaderas oportunidades laborales, ya que el trabajo que hay es escaso, menos cualificado que lo que son capaces de hacer y en el mejor de los casos, precario.

A continuación, hemos querido rescatar sus opiniones en torno al **movimiento 15M**, fenómeno muy de actualidad en nuestro país y en el cual hay indicios de la presencia friki en algunos de sus lemas, estética y formas de divulgación por las redes sociales. Entendemos que no es un movimiento específicamente friki, pero sí es posible que la presencia de los frikis en él sea significativa, y para medir este dato hemos incluido esta cuestión en la encuesta (Pregunta 24).

Gráfico 63: Posiciones frente al 15M. Porcentajes.



Universidad Pontificia de Salamanca

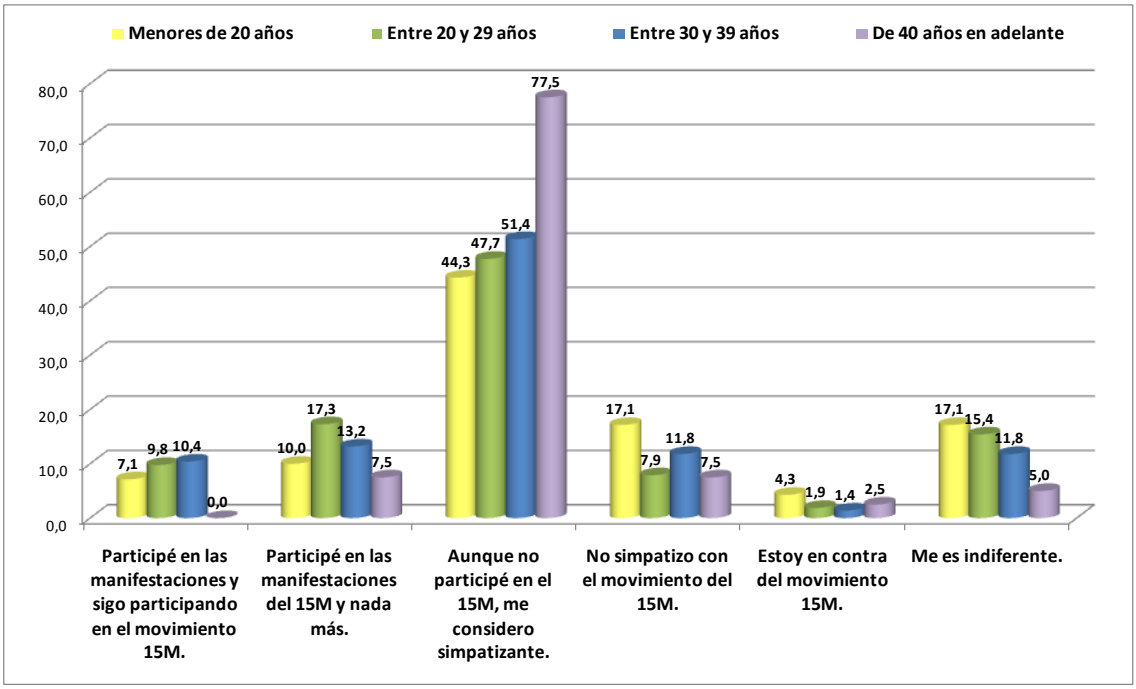
Analizando las respuestas podemos ver que, aunque las diferencias no son muy grandes, sí se verifica que los frikis se posicionan más a favor del 15M que los no frikis dentro de la muestra encuestada.

La participación activa en el movimiento es pequeña y casi idéntica en ambas submuestras, representa el 9% de los frikis y el 8,5% de los no frikis. Aquellos que participaron el 15M original pero no han seguido actuando son el 16% de los frikis y el 11,5% de los no frikis. El porcentaje de personas que aunque no han participado se sienten simpatizantes con el movimiento representan el 53,5% de los frikis y el 44% de los no frikis (casi un 10% menos).

A partir de este punto, se invierte la tendencia; no simpatizan con el movimiento el 10% de los frikis ni el 10,5% de los no frikis. Están en contra el 1,5% de frikis y el 3% de no frikis, y les es indiferente al 10% de frikis y 19,5% de no frikis.

Un registro friki y seis no frikis han decidido no contestar a la pregunta.

Gráfico 64: Posiciones frente al 15M. Rangos de edad. Porcentajes.



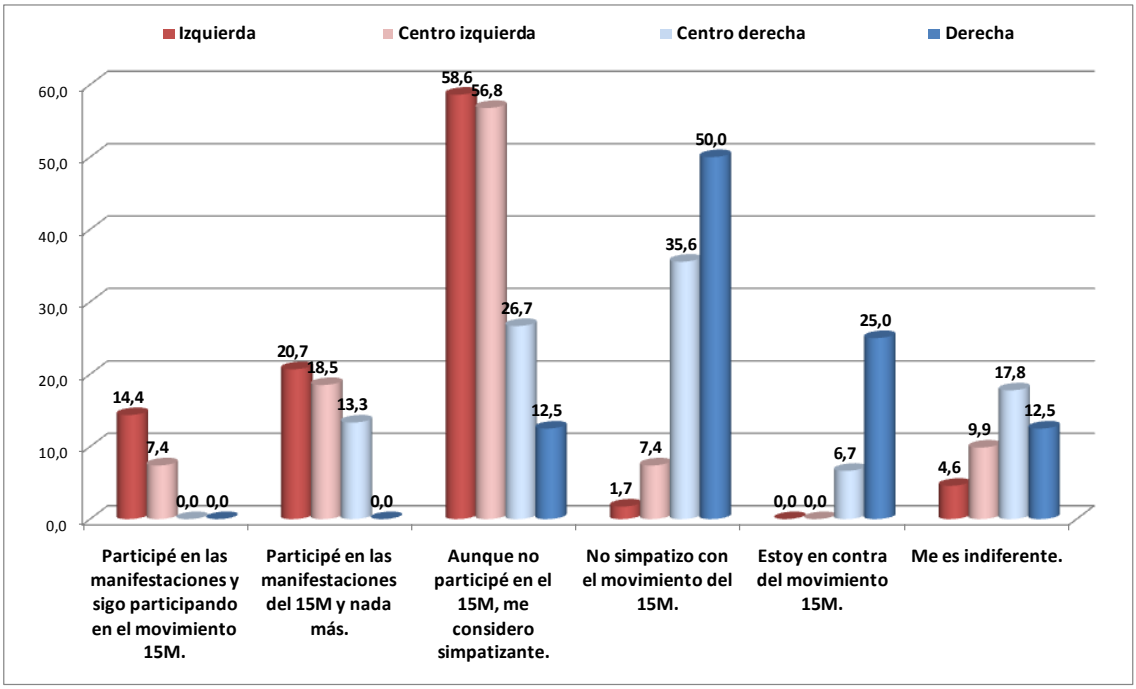
En cuanto a sexos, las respuestas son muy similares entre varones y mujeres con respecto a esta cuestión. En cuanto a edades, cabe destacar que los más implicados en el movimiento 15M son los opinantes de los rangos intermedios, con edades comprendidas entre 20 y 39 años. Los más jóvenes elijen sobre todo la opción "Aunque no participé en el 15M, me considero simpatizante", pero destacan por encima del resto de opinantes entre los no simpatizantes y los indiferentes. Son no simpatizantes el 17% de los menores de 20 años (mientras que el porcentaje del resto de rangos de edad se mueve en torno al 9%) y se sienten indiferentes ante el movimiento otro 17%, el porcentaje de indiferencia va descendiendo conforme aumenta la edad, son indiferentes el 15% de los opinantes de 20 a 29 años, el 12% de los que tienen entre 30 y 39 años y sólo el 5% de los de 40 en adelante. Por su parte, los opinantes de 40 años en adelante aglutinan el 77,5% de sus respuestas en la opción "Aunque

Universidad Pontificia de Salamanca

no participé en el 15M, me considero simpatizante" y ninguno de ellos participa hoy en día en el movimiento.

Encontramos una clara relación entre las respuestas a esta pregunta y la ideología política de los opinantes.

Gráfico 65: Posiciones frente al 15M. Situación en la escala política. Porcentajes.



Los que se sitúan más hacia la izquierda de la escala política, se muestran también más afines con el movimiento 15M; participan aún en el movimiento un 14% y un 7% de los opinantes de izquierda y centro izquierda respectivamente, y ninguno de ellos se muestra en contra, además el porcentaje de ellos que se considera simpatizante roza el 60% en ambos casos. Mientras que quienes se sitúan a la derecha y centro derecha se muestran más reacios al movimiento ninguno continúa hoy participando en él y solo un 13% de los opinantes de centro derecha participaron en las manifestaciones originales (ninguno de derecha a secas), no simpatizan con el movimiento el 50% de los de derechas y el 35,6% de los de centro derecha, y están en contra el 25% y el 6,7% respectivamente; también serán estos los que mayor porcentaje de respuesta presenten en el aparatado "me es indiferente", sobre todo los opinantes de centro derecha, que marcan esta opción en casi un 18%.

En resumen, podemos afirmar que los frikis se muestran un poco más favorables al 15M que los no frikis encuestados, aunque las diferencias no son grandes. Lo que sí es notable reseñar es que, sumando las dos primeras respuestas, hallamos que un 25% de frikis y un 20% de no frikis encuestados participaron en las manifestaciones originales del 15M. Los más implicados en el movimiento son los opinantes de edades entre 20 y 39 años y también los opinantes de izquierda y centro izquierda.

Universidad Pontificia de Salamanca

Por último, la pregunta número 28, hacía referencia a **las personas que piensan de forma diferente a la mayoría**, y la reacción de discriminación o no discriminación que puede tener la sociedad hacia ellos. Se les ofreció una serie de frases y se les pidió que marcaran "la frase que consideres más cierta".

La mayoría de los opinantes sí perciben discriminación, ya que el 79% de los frikis y el 73% de los no frikis vota una de las dos primeras opciones de la escala, que indican discriminación injustificada y discriminación debido a comportamientos raros o incompatibles con los demás.

En efecto, podemos comprobar que, aunque las diferencias son muy leves, los frikis perciben la discriminación en mayor medida que los no frikis, ya que sacan puntuaciones ligeramente más altas en las respuestas que indican discriminación y muestran valores algo inferiores en la respuesta que no indica discriminación (es un tópico) y la que indica que son ellos mismos quienes se excluyen.

Además, y en cuanto a orden, los frikis eligen en primer lugar la respuesta de la mayor discriminación (injusta), con casi un 41% de votos, mientras que los no frikis se decantan por la segunda opción (discriminación hacia un comportamiento raro), con un 37,5%.

Tabla 35: Percepción de la discriminación hacia los diferentes. Porcentajes.

Las personas que piensan diferente con respecto a la mayoría…	Frikis	No Frikis	Total
A menudo son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, injustamente.	40,98	35,50	38,90
Son discriminados, mal vistos, o excluidos por parte del resto de la sociedad, pero sólo si muestran un comportamiento raro e incompatible con el de la mayoría de las personas.	38,23	37,50	37,95
Hoy en día no suelen ser discriminados ni están mal vistos, ni son excluidos, eso es solo un tópico o algo que ocurre excepcionalmente.	11,01	15,50	12,71
A menudo se excluyen ellos mismos, son ellos quienes se cierran a los demás.	8,56	9,00	8,73
No contesta	1,22	2,50	1,71
Total	100	100	100

No encontramos relación entre esta pregunta y otros factores como el sexo, la edad o la clase social de los opinantes.

Los resultados de la encuesta, si bien no tienen una representatividad real en el conjunto de la población española, sí resultan elocuentes como muestra de las diferencias del colectivo friki con respecto a quienes no lo son.

Universidad Pontificia de Salamanca

ANEXO 4. PREGUNTAS DEL FRIKITEST

Anexo 4. Preguntas del Frikitest

En este apartado presentamos las 766 preguntas del Frikitest extraídas literalmente de www.frikitest.net en enero de 2011[1].

El Friki Test, está dividido en catorce campos temáticos: cine, televisión, cómics y manga, informática, juegos, lecturas, objetos extraños, otaku, fantasía y rol, ciencia ficción, intelectualmente incorrecto, socialmente incorrecto, quiero ser y un apartado general. Cada pregunta suma un punto de frikismo, a excepción de algunas de las preguntas finales que pueden llegar a sumar hasta cinco puntos más (por ejemplo, el hecho de ser mujer y friki).

Los apartados se muestran ordenados alfabéticamente:

Contenido

Ciencia ficción 3
Cine 3
Comics/Manga 5
Fantasía/Rol 6
General 8
Informática 9
Intelectualmente incorrecto 12
Juegos 14
Lecturas 16
Objetos extraños 16
Otaku 17
Quiero ser 18
Socialmente incorrecto 18
Televisión 21

[1] Cada año, los usuarios van añadiendo preguntas y el test va creciendo lentamente, por lo que a la lectura de la presente Tesis puede haber variado. En cualquier caso mantenemos las preguntas originales que utilizamos como referencia al iniciar el presente trabajo.

Universidad Pontificia de Salamanca

Ciencia ficción

1. Alguna vez has asistido a una GaterCon (Convención de fans de StarGate)
2. Alguna vez has asistido a una TrekFest/ TrekCon o EspaTrek (España) (Convenciones de fans de StarTrek)
3. Alguna vez has asistido a alguna Convención
4. Alguna vez has sido anfitrión de alguna Convención
5. Alguna vez has sido comparado con Steve Urkel
6. Alguna vez has sido comparado con Daniel Jackson
7. Alguna vez has sido comparado con Spock o Data
8. Has discutido para demostrar que StarTrek/StarGate/LGDLG/ESDLA/etc. es lo mejor que hay
9. He leído libros basados en StarGate
10. Quiero ser como el Capitán Kirk / la Capitán Janeway
11. Quiero ser como Daniel Jackson / Samantha Carter
12. Quiero ser como Mulder / Scully
13. Quiero una cita con Scully / Mulder
14. Quiero una cita con Willow o Buffy / Angel o Spike
15. Quiero mi propio StarGate
16. Quiero transformarme con agua fría y volver a mi aspecto con agua caliente
17. Creo que puedo conseguir cualquier cosa con el poder de mi mente

Cine

18. Alguna vez has sido comparado con Neo
19. Has hablado como Yoda, y de forma seria, sin descojonarte
20. Has ido al cine solo
21. Has ido al cine solo habitualmente
22. Has ido a ver una película disfrazado como algún personaje
23. Has ido a ver una película disfrazado como algún personaje y fuiste solo
24. Has hecho cola durante más de 2 horas para pillar entradas de cine
25. Has hecho cola druante más de 12 horas para pillar entradas de cine
26. Has comprado un «Anillo Único»
27. Has comprado merchandishing importado directamente desde Japón
28. He leído libros basados en StarTrek
29. He leído libros basados en La Guerra de las Galaxias
30. He leído libros basados en El Señor de los Anillos
31. Quiero ser como Neo o Morfeo / Trinity o Interruptor
32. Quiero ser como Luke Skywalker u ObiWan / Princesa Leia
33. Quiero una cita con la Princesa Leia o Amidala / Anakin Skywalker o Han Solo
34. Quiero mi propio... Halcón Milenario
35. Quiero mi propia Enterprise
36. Quiero mi propio EVA
37. Creo en el poder de la Fuerza
38. Creo que la única salvación son los EVA

Universidad Pontificia de Salamanca

39. Habitualmente veo pelis oscuras
40. Habitualmente veo pelis extranjeras
41. Habitualmente veo pelis extranjeras ¡sin subtítulos!
42. He visto más de dos veces Blade Runner
43. He visto más de dos veces La Guerra de las Galaxias
44. He visto más de dos veces El Imperio Contraataca
45. He visto más de dos veces El Retorno del Jedi
46. He visto más de dos veces La Amenaza Fantasma
47. He visto más de dos veces El Ataque de los Clones
48. He visto más de dos veces La Venganza de los Sith
49. He visto más de dos veces Dark City
50. He visto más de dos veces La Mosca
51. He visto más de dos veces La Comunidad del Anillo
52. He visto más de dos veces La Dos Torres
53. He visto más de dos veces El Retorno del Rey
54. He visto más de dos veces Matrix
55. He visto más de dos veces Matrix Reloaded
56. He visto más de dos veces Matrix Revolutions
57. He visto más de dos veces cualquier película de los Monthy Python
58. He visto más de dos veces La Historia Interminable
59. He visto más de dos veces Pesadilla Antes de Navidad
60. He visto más de dos veces Perdidos en el Espacio
61. He visto más de dos veces TRON
62. He visto más de dos veces Juegos de Guerra
63. He visto más de dos veces Hackers: Piratas informáticos
64. He visto más de dos veces Star Trek: La Película (Viaje a las Estrellas: La película)
65. He visto más de dos veces ST II: La ira de Khan
66. He visto más de dos veces ST III: En busca de Spock
67. He visto más de dos veces ST IV: Misión: salvar la Tierra
68. He visto más de dos veces ST V: La última frontera
69. He visto más de dos veces ST VI: Aquel país desconocido
70. He visto más de dos veces ST VII: La próxima generación
71. He visto más de dos veces ST VIII: Primer Contacto
72. He visto más de dos veces ST IX: Insurrección
73. He visto más de dos veces ST X: Némesis
74. He visto más de dos veces The End of Evangelion
75. He visto más de dos veces Battle Royale
76. He visto más de dos veces Regreso al Futuro (Volver al Futuro) (trilogía)
77. He visto más de dos veces Starship Troopers: Las Brigadas del Espacio (Invasión)
78. He visto más de dos veces Una Chica Explosiva (Weird Science)
79. He visto más de dos veces Guía del Autoestopista Galáctico
80. He visto más de dos veces cualquier peli de Takeshi Kitano

Universidad Pontificia de Salamanca

81. Poseo más de 5 películas de las de arriba en DVD original
82. Poseo más de 10 películas de las de arriba en DVD original
83. Poseo todas las películas de arriba en DVD
84. Poseo todas las películas de arriba en DVD ¡y son compradas!
85. Poseo un guión original de alguna película de La Guerra de las Galaxias
86. Poseo un guión original de algún episodio/película de StarTrek
87. Poseo un guión original de algún episodio de StarGate
88. Acostumbro a tararear bandas sonoras
89. Acostumbro a tararear BSO de series/pelis, juegos...
90. Tengo camisetas de La Guerra de las Galaxias
91. Tengo camisetas de El Señor de los Anillos
92. Colecciono La Guerra de las Galaxias
93. Colecciono Alien
94. Sé o conozco todos los diálogos de alguna película
95. Sé o conozco todos los diálogos de alguna película en Versión Original
96. Sé o conozco mi nombre Jedi
97. Sé o conozco el nombre de más de 5 Hobbits
98. Sé o conozco el nombre de más de 5 caballeros Jedi

Comics/Manga

99. Alguna vez has asistido a un Salón del Manga
100. Alguna vez has asistido a un Salón del Manga fuera de tu ciudad
101. Alguna vez has asistido a un Salón del Manga ¡fuera de tu país!
102. Alguna vez has escrito un FanFiction
103. Alguna vez has escrito un FanFiction en código HTML
104. Alguna vez has escrito para una webZine
105. Alguna vez has creado una webZine
106. Alguna vez has colaborado con alguna revista manga (Minami, Misión Tokyo...)
107. Alguna vez has dibujado tu propio manga y lo mandaste a un concurso
108. Alguna vez has dibujado tu propio manga y lo mandaste a un concurso ¡y ganaste el concurso!
109. Alguna vez has pasado toda una noche pintando una miniatura
110. Alguna vez has cantado en un karaoke de un Salón Manga
111. Alguna vez has organizado un evento manga
112. Alguna vez has organizado un evento manga en Japón
113. Has trabajado en una tienda manga
114. Has trabajado en una tienda manga por el placer de hacerlo
115. Has bajado más de 1 serie de anime (mín. 15 episodios)
116. Has bajado más de 5 series de anime
117. He leído tebeos
118. He leído novelas gráficas
119. He leído Akira 5

Universidad Pontificia de Salamanca

120. Quiero todos los mangas que existan
121. Quiero tener mi propia tienda de cómics
122. Quiero tener mi propia tienda manga
123. Habitualmente veo Detective Conan
124. Habitualmente veo Cartoon Network
125. Habitualmente veo canal Jetix
126. He visto más de dos veces El Viaje de Chihiro
127. He visto más de dos veces La Princesa Mononoke
128. He visto más de dos veces Akira
129. Poseo más de 5 series de mangas completas
130. Poseo más de 5 series de mangas completas en japonés
131. Poseo pósters (carteles) de Manga en mi habitación
132. Poseo pósters (carteles) de Manga en mi habitación y miniaturas
133. Poseo peluches de PoKéMoN / Digimon
134. Me gusta(n) el Hentai
135. Me gusta(n) fantasear (sex.) con personajes de cómics/pelis
136. Me gusta(n) dibujar personajes de manga desnudos
137. Me gusta(n) dibujar personajes de manga desnudos y publicarlo en Internet
138. No creo que el manga sea peligroso
139. No creo que el manga sea peligroso ni el hentai adictivo
140. Colecciono tebeos
141. Colecciono mangas
142. Colecciono atrezzo de superhéroes
143. Colecciono manga
144. Tengo manga escaneado
145. Tengo manga escaneado de series licenciadas en mi país
146. Tengo manga escaneado de series licenciadas en mi país ¡y los he imprimido y encuadernado!
147. He seguido onLine el diseño de un cómic
148. Tengo anime fansubber
149. Tengo un programa para clasificar heroínas (de cómic, series, libros)
150. Sé o conozco al menos 5 nombres originales de mangas
151. Sé o conozco más de 5 nombres originales de mangas
152. Sé o conozco todos los PoKéMoN/Digimón, sus (digi)evoluciones y sus ataques
153. Sé o conozco el nombre de los 108 Caballeros del Zodiaco
154. Sé o conozco el nombre de más de 5 dibujantes de tebeos/cómics

Fantasía/Rol

155. Alguna vez has escrito la biografía de tu personaje de rol
156. Alguna vez has discutido sobre qué superhéroe es el más poderoso
157. Alguna vez has llamado a tu mascota con el nombre de un personaje de rol
158. Alguna vez has llamado a tu mascota con el nombre de un ser mitológico (Thor, Zeus, Anubis...)

Universidad Pontificia de Salamanca

159. Alguna vez has fabricado con tus propias manos algún personaje u objeto de alguna película/serie/juego
160. Alguna vez has fabricado con tus propias manos algún personaje u objeto de alguna película/serie/juego a partir de un aparato útil y siguió funcionando
161. Alguna vez has hecho alguna suscripción a una revista de de Juegos o Consolas
162. Alguna vez has dibujado tu propio manga
163. Alguna vez has jugado al rol en vivo
164. Alguna vez has asistido a una GameCon (Convención de jugadores de Rol)
165. Alguna vez has sido GameMaster
166. Has jugado al rol
167. Has jugado al rol más de tres veces por semana
168. Has jugado al rol durante más de 12 horas seguidas
169. Has iniciado a mucha gente en el arte del Rol
170. Has jugado en alguna competición
171. Has jugado en alguna competición ¡y ganaste!
172. Has ido disfrazado sin ser Halloween ni Carnaval
173. Has participado en algún Mercado Medieval
174. He leído J.R.R. Tolkien
175. He leído libros de Rol
176. He leído libros de Rol de principio a fin
177. He leído libros de Harry Potter
178. Quiero todas las cartas Magic
179. Quiero ser como Frodo o Légolas / Arwen o Galadriel
180. Quiero un dado de 100 caras
181. Quiero un persocon
182. Quiero una diadema mágica/bastón mágico (o cualquier otro artilugio aparecido en manga)
183. Creo en unicornios
184. Creo en ninfas
185. Creo en dragones
186. Creo en hadas
187. Creo en trolls
188. Creo en orcos
189. Creo en los extraterrestres
190. Creo en los vampiros
191. Creo en los hombres-lobo
192. Creo en que YO soy una/o de ellos (de cualquiera de los arriba citados)
193. Habitualmente veo dibujos animados de súper héroes (Batman, Supermán, Spiderman...)
194. Poseo libros de Rol
195. Poseo libros de Rol, unos pocos
196. Poseo libros de Rol, muchos
197. Me gusta(n) los juegos de Rol
198. Tengo dentadura de vampiro
199. Tengo dentadura de vampiro siempre, pues me sometí a cirugía dental

Universidad Pontificia de Salamanca

200. Sé o conozco el nombre de más de 5 vampiros

General

201. Alguna vez has tomado apuntes con más de un color
202. Alguna vez has pensado que podrías ganar algún concurso de la tele (50x15, Pasapalabra...)
203. Alguna vez has corregido a un vendedor en las especificaciones del producto
204. Alguna vez has indexado y catalogado alguna colección
205. Alguna vez has hecho alguna suscripción a una revista de CiFi o Tecnología
206. Alguna vez has hecho alguna suscripción a una revista de Antropología o Historia
207. Alguna vez has hecho alguna suscripción a una revista de Naturaleza o Ciencia
208. Alguna vez has hecho alguna suscripción a una revista de de Finanzas o Literatura
209. Alguna vez has coincidido con un político en algún bar/restaurante
210. Alguna vez has sido actor de una obra de teatro de la escuela
211. Alguna vez has estado en algún concurso/juego de la tele
212. Alguna vez has formado parte de cualquier tipo de club académico
213. Alguna vez has sido expulsado de alguna convención
214. Alguna vez has comido tantas palomitas/maíces de colores que cagaste rojo, verde o amarillo
215. Alguna vez has desayunado cereales con agua porque no quedaba leche
216. Alguna vez has imitado a Shingo Mama en cualquier faceta
217. Creo que la CIA me espía
218. Me gusta(n) merendar nocilla y paté en la misma rebanada de pan
219. Acostumbro a tocar o escuchar música que nadie conoce
220. Acostumbro a no hacer deporte, nada, nunca, ¡jamás!
221. Acostumbro a tocar más de un instrumento musical
222. Acostumbro a dormir con los ojos abiertos
223. Acostumbro a comer con palillos
224. Acostumbro a pasar horas y horas en El Corte Inglés y... no compro nada
225. Acostumbro a pasar horas y horas en El Corte Inglés y... compro algo que no necesitaba
226. Acostumbro a pasar horas y horas en El Corte Inglés y... sólo estoy por el aire acondicionado/calefacción
227. Acostumbro a aplicar la ciencia para responder preguntas simples
228. Tengo gafas/lentes
229. Tengo gafas/lentes que he reparado yo mismo
230. Tengo ropa interior con motivos de cifi
231. Tengo camisetas que reivindican el frikismo
232. Tengo ropa oscura, negra
233. Tengo gorra con la visera hacia adelante
234. Tengo ropa sin marcas
235. Tengo un juego de comida japonés
236. Tengo muda diaria
237. Tengo tirantes
238. He conspirado para dominar el mundo

Universidad Pontificia de Salamanca

239. He exagerado un poco en este test para sacar más nota
240. He mentido en este test para no sacar menos nota
241. Sé o conozco comer con paillos ^_^
242. Sé o conozco quién es Hayao Miyazaki
243. Sé o conozco quién es Osamu Tezuka
244. Sé o conozco quién es Yuu Watase
245. Sé o conozco quién es Wataru Yoshizuka
246. Sé o conozco quién es Glenat
247. Sé o conozco cómo contar hasta 31 con los dedos de una sola mano
248. Sé o conozco mi código Friki (Geek-Code)
249. Sé o conozco la relación entre Jesús y Elvis
250. Sé o conozco qué es el ZOPE
251. Sé o conozco jugar al Tribbia
252. Sé o conozco que el sentido de la vida es 42
253. Sé o conozco que soy un Friki
254. Sé o conozco que el III Milenio comenzó en 2001
255. Soy Friki... y sí, ¡soy chica! (marca las cinco casillas)
256. Mi profesión requiere cierto frikismo
257. No es la primera vez que hago este test
258. Creo que este test es genial... mejor aún, ¡fantabuloso!
259. Sería capaz de mejorar este test con otras cosas que me convierten en Friki y no aparecen

Informática

260. Alguna vez has programado una calculadora en clase de matemáticas
261. Alguna vez has sido monitor del Aula de Informática
262. Alguna vez has jugado en red en una Party
263. Alguna vez has organizado una Party para jugar en red
264. Has hackeado un importante servidor mientras merendabas
265. Has usado términos informáticos aplicados a la vida real
266. He leído el manual completo de la calculadora
267. He leído el manual completo de tu ordenador/computadora
268. He leído libros sobre lenguajes de programación
269. Quiero un/a ordenador/computadora nuevo/a
270. Quiero trabajar para Microsoft o Telefónica
271. Quiero trabajar para Microsoft o Telefónica o alguna filial
272. Quiero que cambien el nombre de Microsoft por el de «MocoSoft»
273. Quiero tener mi propia tienda de videojuegos
274. Quiero un disco duro más grande
275. Quiero un PocketPC con GPS
276. Creo que GNU/Linux es el único SO que merece la pena
277. Habitualmente veo C:

Universidad Pontificia de Salamanca

278. Poseo uno o dos ordenadores/computadoras
279. Poseo más de 3 ordenadores/computadoras
280. Poseo GNU/Linux instalado
281. Poseo un PDA con GPS y Bluethooth
282. Poseo una cámara digital de más de 7Mpx
283. Poseo un ordenador portátil (laptop)
284. Poseo un UMTS (móvil/celular 3G)
285. Poseo más de un grabador de DVD con doble capa
286. Poseo un servidor Apache
287. Poseo un servidor IIS
288. Poseo un servidor Sun
289. Poseo más de dos reproductores DVD-video/divX
290. Poseo más de dos cedés con efectos de sonido
291. Me gusta(n) encender mi ordenador/computadora al levantarme de la cama
292. Me gusta(n) encender mi ordenador/computadora al levantarme de la cama sólo el monitor, pues el/la PC SIEMPRE está encendido/a
293. Me gusta(n) usar resolución de 640x480 a 256 colores
294. Me gusta(n) usar resolución de 1280x1024 o superior
295. Me gusta(n) programar
296. Me gusta(n) programar en ensamblador
297. Tengo camisetas de compañías de SoftWare
298. Tengo camisetas con chistes sobre informática
299. Tengo ropa interior con motivos informáticos
300. Colecciono calculadoras
301. Colecciono ordenadores/computadoras antiguos/antiguas
302. Tengo software crackeado
303. He hackeado otros/as ordenadores/computadoras
304. He hackeado otros/as ordenadores/computadoras que corrían bajo GNU/Linux
305. He hackeado otros/as ordenadores/computadoras que corrían bajo GNU/Linux ¡y yo usaba Güindos!
306. He mantenido debates sobre qué es mejor, si un PC o un Mac
307. He creado mi propio SO
308. He sido BetaTester de algún SO
309. He sido BetaTester de juegos
310. He corregido especificaciones de Intel
311. He modificado el Registro de Windows (sabiendo lo que hacía)
312. He usado USENET o el IRC habitualmente
313. He creado un Grupo de Noticias
314. Tengo un disco duro de más de 60 Gb lleno de MP3 de dudosa legalidad
315. He escrito algún programa shareware
316. He escrito algún programa freeware
317. He escrito algún programa usando VisualBasic
318. He escrito algún programa usando Delphi/Kylix

Universidad Pontificia de Salamanca

319. He escrito algún programa usando C# o C++ o C
320. He escrito algún programa usando J# o J++ o Java2
321. He escrito algún corrector ortográfico
322. He escrito algún corrector ortográfico de un idioma que no hablo
323. Tengo un ordenador/computadora sin carcasa
324. He diseñado un robot
325. He creado un robot
326. He creado un coche de control remoto
327. He creado mi propio/a ordenador/computadora
328. He creado mi propia red de ordenadores/computadoras
329. He creado mi propio sitio web
330. He creado mi propio sitio web antes de 1996
331. He remitido mi web a los motores de búsqueda como Google, Altavista o Yahoo!
332. He poseído mi propio dominio
333. He poseído mi propio dominio antes de 1996
334. He formado parte de una lista-de-correo
335. He creado una lista-de-correo
336. Tengo más de tres cuentas de correo
337. Tengo más de tres nicks/alias
338. Tengo más de tres nicks/alias y los uso todos de forma habitual
339. Sé o conozco C++ o C#
340. Sé o conozco Lisp
341. Sé o conozco ADA
342. Sé o conozco CGI scripting
343. Sé o conozco Pascal o Delphi
344. Sé o conozco Java, Java2, J++, JSEE o J#
345. Sé o conozco BASIC, VisualBasic
346. Sé o conozco todos los códigos ASCII
347. Sé o conozco HTML y DHTML
348. Sé o conozco JavaScript
349. Sé o conozco qué significa http://
350. Sé o conozco qué significa WWW
351. Sé o conozco qué significa WWW y que su alternativa en español era MMM
352. Sé o conozco qué significa dpi
353. Sé o conozco las tres leyes de la robótica
354. Sé o conozco las tres leyes de la robótica y quién las ideó
355. Sé o conozco quién es H.P. Lovecraft
356. Sé o conozco que Telefónica es la Bestia de la que habla el Apocalipsis
357. Sé o conozco que Bill Gates es Satán y Linus Torvald dios
358. Sé o conozco cómo usar las teclas especiales de las calculadoras científicas
359. Sé o conozco contar en hexadecimal, octal y binario
360. Sé o conozco para qué sirve la telca Bloq. Desplz. (Scroll Lock)

Universidad Pontificia de Salamanca

361. Sé o conozco qué significan RAM y ROM
362. Sé o conozco quién creó MS-DOS
363. Sé o conozco quién puso Windows en su SO
364. Sé o conozco qué es el PATH del ordenador
365. Sé o conozco qué coño significan los numeritos de las pantallas azules de Windows
366. Sé o conozco qué significa GRUB y MBR
367. Sé o conozco mi edad en binario

Intelectualmente incorrecto

368. Alguna vez has estudiado algún idioma por tu cuenta
369. Alguna vez has hecho deberes que no te habían mandando
370. Alguna vez has hecho los deberes de otro
371. Alguna vez has hecho los deberes de otro sin coacción
372. Alguna vez has buscado la forma de diseccionar un mosquito, una lombriz, etc...
373. Alguna vez has acudido a clases de otras especialidades en calidad de oyente por placer
374. Alguna vez has inventado tu propio idioma artificial
375. Alguna vez has corregido a algún/a profesor/a en clase
376. Alguna vez has escrito una Carta al Director a algún diario local
377. Alguna vez has escrito una Carta al Director a algún diario estatal
378. Alguna vez has escrito una Carta al Director a algún diario de otro país
379. Alguna vez has estado en clases avanzadas
380. Alguna vez has ido a algún museo porque te apetecía
381. Alguna vez has convencido a tus amigos para representar el Yatta!
382. Has hecho el test de MENSA (Asociación de superdotados)
383. Has hecho el test de MENSA (Asociación de superdotados) y te admitieron
384. He leído cualquer libro de AutoAyuda
385. He leído la Biblia
386. He leído el Quijote («El Ingenioso hidalgo Don Quixote de la Mancha»)
387. He leído libros de Matemática y Ciencia fuera de clase
388. He leído libros de Gramática y Literatura fuera de clase
389. He leído libros de Historia fuera de clase
390. He leído libros de Astronomía
391. He leído libros de Chistes para aumentar tu repertorio
392. Quiero sacar la mejor puntuación del test
393. Habitualmente veo el Discovery Channel
394. Habitualmente veo el Canal Metereológico
395. Habitualmente veo La hora Chanante
396. Habitualmente veo Tech TV
397. Habitualmente veo todos los extras de los DVD
398. Habitualmente veo series en VO (inglés)
399. Habitualmente veo series en VO (y no es inglés)

Universidad Pontificia de Salamanca

400. Habitualmente veo series en VO sin subtítulos
401. Habitualmente veo series en VO con subtítulos
402. Habitualmente veo series en VO con subtítulos que yo mismo redacté
403. Poseo una colección completa de Enclopedias (¡en papel!)
404. Poseo más de dos diccionarios
405. Poseo más de dos calculadoras
406. Me gusta(n) jugar con los números
407. Me gusta(n) jugar con las palabras o sonidos
408. Me gusta(n) jugar con peligrosos productos químicos
409. Me gusta(n) ojear el diccionario para aprender nuevas palabras
410. Me gusta(n) ayudar a la gente con su contabilidad
411. Me gusta(n) comprar deuvedés sólo para ver los extras
412. Me gusta(n) resolver complicados problemas matemáticos
413. Me gusta(n) demostrar fórmulas químicas
414. Me gusta(n) hacer física mentalmente
415. Me gusta(n) el ramen
416. Me gusta(n) el ramen con palillos
417. Me gusta(n) el ramen con palillos y sentado de rodillas
418. Me gusta(n) el ramen con palillos y sentado de rodillas ¡y aún no lo he probado!
419. Me gusta(n) experimentar con aparatos eléctricos
420. Me gusta(n) comprar en Radio Shack, Radio Rhin o cualquier otra tienda de electrónica
421. Me gusta(n) oír a Onda Media o la Onda Corta en busca de mensajes secretos
422. Me gusta(n) oír AudioLibros
423. Me gusta(n) estudiar por mi cuenta
424. Sé o conozco l337 sp33k
425. Sé o conozco Latin
426. Sé o conozco griego antiguo
427. Sé o conozco Esperanto
428. Sé o conozco persa/farsi
429. Sé o conozco japonés (hablado)
430. Sé o conozco hiragana
431. Sé o conozco katakana
432. Sé o conozco kanji
433. Sé o conozco la lengua vampírica
434. Sé o conozco refranes en cualquiera de esas lenguas
435. Estudio Ghibli
436. Estudio Gainax
437. Sé o conozco qué significa $E=mc^2$
438. Sé o conozco La Tercera Ley de Clark
439. Sé o conozco como configurar un telescopio con el alineamiento polar
440. Sé o conozco el valor de p (pi) (más de 20 dígitos)
441. Sé o conozco el símbolo químico de más de 10 elementos

Universidad Pontificia de Salamanca

442. Sé o conozco la diferencia entre rapidez y velocidad
443. Sé o conozco el nombre de tres escalas de temperatura
444. Sé o conozco el nombre de tres escalas de temperatura y la relación entre ellas, así como el punto de ebullición del agua en todas
445. Sé o conozco la diferencia entre fusión nuclear y fisión nuclear
446. Sé o conozco la diferencia entre fusión nuclear y fisión nuclear y puedo explicarlo con detalle
447. Sé o conozco todos los elementos de la tabla periódica
448. Sé o conozco escribir cualquier número en una calculadora sin usar las teclas de los números
449. Sé o conozco la diferencia entre Octal y Octano
450. Sé o conozco qué significa el aumento de la presión barométrica
451. Sé o conozco todas las constelaciones que aparecen en el StarGate
452. Sé o conozco escribir 1999 en números romanos

Juegos

453. Alguna vez has resuelto un Cubo de Rubik
454. Alguna vez has resuelto un rompecabezas (puzzle) de más de 5.000 piezas
455. Alguna vez has ganado el Trivial Pursuit más de 10 veces
456. Has ido a una fiesta sólo para jugar al Trivial
457. Has pasado horas en un IRC-Trivial para demostrar a un amigo cuán listo eras
458. Poseo un Cubo de Rubik
459. Poseo más de dos Cubos de Rubik
460. Poseo un juego de los Sims
461. Poseo todos los juegos de los Sims
462. Poseo todos los juegos de los Sims y las expansiones
463. Poseo al menos un tablero de ajedrez
464. Poseo al menos un Trivial-Pursuit
465. Poseo al menos una videoconsola
466. Poseo al menos una videoconsola anterior a 1985 (NES, SEGA...)
467. Me gusta(n) los juegos de lógica
468. Me gusta(n) hacer puzzles
469. Me gusta(n) comprar consolas de segunda mano
470. Me gusta(n) comprar videojuegos de segunda mano
471. Me gusta(n) jugar con Lego
472. Juego a juegos de Steve Jackson
473. Juego a Magic
474. Juego al Warhammer
475. Juego al ajedrez
476. Juego a juegos de palabras (como el scrabble, palabras-cruzadas)
477. Juego a juegos en mi PDA, móvil/celular o portátil
478. Juego al Backgammon
479. Juego al Trivial

Universidad Pontificia de Salamanca

480. Juego al Monopoly (hasta terminar)
481. Juego a juegos que han obtenido el reconocimiento de MENSA
482. Juego al buscaminas (de Windows®)
483. Juego al solitario
484. Juego al solitario más de 5 veces por semana
485. Juego al Yu Gi Oh!
486. Juego al They Might Be Giants
487. Juego al Devo
488. Juego al Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons)
489. Juego al Weird Al Yankovic
490. Juego al Dr. Demento
491. Juego al Man or Astroman
492. Juego al Ween
493. Juego al Weezer
494. Juego al Argentum
495. Juego a todos
496. Juego a gymkhanas manga en salones
497. Juego a juegos hentai
498. Juego a Monkey Island
499. Juego a Day of Tentacle
500. Juego a Counter Strike
501. Juego a los Sims
502. Juego al Battlefield
503. Juego al Flight Simulator 2K3
504. Juego al Age of Empires
505. Juego al Half-Life
506. Juego a StarGate: The Alliance
507. Juego al PoKéMoN
508. Juego a Zelda
509. Juego a cualquier videojuego en japonés
510. Juego a cualquier videojuego en japonés y lo termino
511. Juego a otros...
512. Acostumbro a jugar con juegos de estrategia en el ordenador
513. Acostumbro a jugar Rugby con miembros del otro sexo
514. Acostumbro a limpiar la mesa antes de jugar rol
515. Acostumbro a jugar vía Internet
516. Acostumbro a jugar muchos juegos de ordenador o consola
517. Acostumbro a jugar al Risk
518. Acostumbro a jugar al Risk hasta terminar
519. Acostumbro a jugar al Risk sólo por el placer de experimentar qué se sentiría al dominar el mundo
520. Tengo camisetas de Battle Royale
521. Colecciono trenes

Universidad Pontificia de Salamanca

522. He jugado al Final Fantasy
523. He jugado al Final Fantasy y ganado
524. He jugado al Final Fantasy y ganado todas las ediciones
525. He jugado a videojuegos durante más de 12 horas seguidas
526. Sé o conozco jugar más de 7 juegos con una baraja española y francesa

Lecturas

527. He leído Douglas Adams
528. He leído Piers Anthony
529. He leído Isaac Asimov
530. He leído Arthur C. Clarke
531. He leído Stephen Hawking
532. He leído Robert Jordan
533. He leído H.P. Lovecraft
534. He leído Anne McCaffrey
535. He leído Margaret Weiss
536. He leído Terry Pratchet
537. He leído algún libro de Mundodisco
538. He leído todos los libros de Mundodisco
539. He leído algún libro de Dragonlance
540. He leído todos los libros de Dragonlance
541. He leído FanFiction
542. He leído el Corán
543. He leído Evangelion
544. He leído CLAMP
545. He leído literatura Rusa
546. Acostumbro a leer u oír libros
547. Acostumbro a leer u oír libros de Filosofía
548. Acostumbro a leer u oír libros de Física avanzada
549. Acostumbro a leer u oír libros escritos en japonés
550. Acostumbro a llevar hachimaki para leer o estudiar

Objetos extraños

551. Poseo más de un vinilo
552. Poseo un boli de cuatro o más colores
553. Poseo una colección de miniaturas
554. Poseo una colección de miniaturas completa
555. Poseo un dado de más de 6 caras
556. Poseo toda la linea de MageKnight
557. Poseo toda la linea de DC

Universidad Pontificia de Salamanca

558. Poseo toda la linea de Marvel
559. Poseo toda la linea de Cartas Magic
560. Poseo mando a distancia Universal con pantalla LCD
561. Poseo una katana o bokken
562. Poseo una katana o bokken importada de Japón
563. Poseo cuadros pintados por mi con témperas
564. Poseo un traje negro como en Matrix
565. Poseo un guión original de alguna pelicúla de los Monty Phyton
566. Poseo muchos mapamundis o globos terráqueos
567. Poseo termómetro que mide en Celsius, Fahrenheit, Kelvin; la presión y la humedad relativa
568. Poseo probetas, matraces Erlenmeyer o pipetas
569. Poseo probetas, matraces Erlenmeyer o pipetas y los uso para servir a las visitas
570. Poseo un voltímetro digital
571. Poseo prismáticos
572. Poseo un catalejo
573. Poseo un telescopio
574. Poseo un microscopio
575. Poseo gafas/lentes de aumento
576. Poseo un puntero láser
577. Me gusta(n) comprar extraños aparatos electrónicos
578. Colecciono cucharas
579. Colecciono bichos
580. Colecciono pins (insignias)
581. Colecciono guantes de nieve
582. Colecciono miniaturas
583. Colecciono CDs originales de JPop o JRock
584. Colecciono piedras brillantes
585. Colecciono cromos
586. Colecciono monedas
587. Colecciono monedas de curso legal en mi país
588. Colecciono sellos
589. He diseñado un dispositivo nuclear
590. He diseñado un dispositivo espía
591. He despiezado cualquier chisme para ver cómo funcionaba
592. Tengo mi propio platillo volante (ovni)

Otaku

593. Has hablado usando terminaciones arcaicas como -chan, -kun, -sama, -sensei, -san, etc.
594. Has estado en Japón
595. Has estado en Japón más de 1 vez
596. Has comprado entradas para un concierto JPop o JRock en Japón al que nunca podrías haber ido

Universidad Pontificia de Salamanca

597. Has comprado entradas para un concierto JPop o JRock en Japón al que nunca podrías haber ido y sin embargo, fuiste
598. He leído Wataru
599. He leído Yuu Watase
600. He leído historia o mitología de Japón
601. Poseo un diccionario japonés - español – japonés

Quiero ser

602. Quisiera ser (o querría haber sido) un hechicero
603. Quisiera ser (o querría haber sido) un superhéroe
604. Quisiera ser (o querría haber sido) un físico
605. Quisiera ser (o querría haber sido) un historiador
606. Quisiera ser (o querría haber sido) un economista
607. Quisiera ser (o querría haber sido) un bibliotecario
608. Quisiera ser (o querría haber sido) un meteorólogo
609. Quisiera ser (o querría haber sido) un astrónomo
610. Quisiera ser (o querría haber sido) un vampiro
611. Quisiera ser (o querría haber sido) un ninja
612. Quisiera ser (o querría haber sido) un piloto de EVA
613. Quisiera ser (o querría haber sido) protagonista de un shojo
614. Quisiera ser (o querría haber sido) técnico de sonido
615. Quisiera ser (o querría haber sido) técnico de video
616. Quisiera ser (o querría haber sido) McGyver
617. Quisiera ser (o querría haber sido) una persona normal
618. Quiero ser normal
619. Quiero dominar el mundo

Socialmente incorrecto

620. Alguna vez has odiado desde siempre el orden establecido
621. Alguna vez has tenido una cita con un/a Friki
622. Alguna vez has contraído matrimonio con un/a Friki
623. Alguna vez has hecho la declaración de Hacienda por tu cuenta
624. Alguna vez has dejado constancia en el Censo de que eras humano (por si acaso...)
625. Alguna vez has llevado dos o más relojes a la vez
626. Alguna vez has llevado dos o más relojes a la vez para saber la hora de varios países
627. Alguna vez has llamado a tu mascota con el nombre de un científico o inventor
628. Alguna vez has llamado a tu mascota con el nombre de un personaje de un libro o película de serie B
629. Alguna vez has llamado a tu mascota con el nombre de algún concepto técnico
630. Alguna vez has obtenido un Doctorado
631. Alguna vez has tenido un diploma por ser quien más atendía en la Secundaria

Universidad Pontificia de Salamanca

632. Alguna vez has tenido un diploma por ser quien más atendía en la Universidad
633. Alguna vez has corregido a un superior en su forma de hablar (gramática, ortografía, prosodia...)
634. Alguna vez has sido «Friki del año»
635. Alguna vez has estado en la Tuna
636. Alguna vez has formado parte de un Club de Fans o de su lista de distribución
637. Alguna vez has sido «ese tío de ahí» en algún concierto
638. Alguna vez has estado en la SCA (Sociedad para Crear Anacronismos ::: gente que se disfraza de la Edad Media)
639. Alguna vez has sido llamado «Friki»
640. Alguna vez has sido llamado «Friki» muchas veces
641. Alguna vez has sido calificado como «Socialmente Inepto»
642. Alguna vez has sido calificado como «Socialmente Inepto» por tus amigos
643. Alguna vez has formado parte de los BoyScouts
644. Alguna vez has formado parte de los BoyScouts durante muchos años
645. Alguna vez has sido mascota de tu clase
646. Alguna vez has estado en una Banda Municipal
647. Alguna vez has estado en el Coro de la Iglesia
648. Alguna vez has ido a alguna convivencia de la Banda/Coro
649. Alguna vez has ido a alguna convivencia del Club de Matemáticas/Ciencias
650. Alguna vez has formado parte del Club de Ajedrez
651. Alguna vez has participado en una Olimpiada Matemática o de Ciencias
652. Alguna vez has participado en una Olimpiada Matemática o de Ciencias y obtuviste alta puntuación
653. Alguna vez has participado en una Olimpiada Matemática o de Ciencias y ¡ganaste!
654. Alguna vez has sido expulsado de un baile
655. Alguna vez has hecho un fotomontaje de ti con algún personaje de ficción
656. Alguna vez has sustituido al Niño Dios del Belén por un muñeco Yoda
657. Has ido a alguna fiesta Friki
658. Has ido a alguna fiesta Friki y te hizo mucha ilusión
659. Has organizado una fiesta Friki
660. Has sido betaTester de este TEST·Friki
661. Has contratado un móvil/celular cuyas últimas cifras son 37454 (F,r,i,k,i)
662. Has contratado un móvil/celular cuyas últimas cifras son 37454 (F,r,i,k,i) o alguna otra tontería Friki
663. Has sido criticado con frecuencia
664. Has sido criticado con frecuencia por tu familia
665. Has defendido a muerte que el fansubber no es ilegal
666. Has hablado con tus plantas para que crecieran sanas y sin traumas
667. Has rechazado ir a una fiesta porque querías arreglar un ordenador
668. Has rechazado ir a una fiesta porque te apetecía leer o estudiar
669. Has rechazado ir a una fiesta porque preferías chatear
670. Has rechazado ir a una fiesta porque crees que no eres lo suficientemente guay para ir
671. Has rechazado ir a una fiesta porque tenías que planear cómo dominar el mundo
672. Has rechazado ir a una fiesta porque tenías que comprar manga

Universidad Pontificia de Salamanca

673. Has fundado un Club de Fans de cualquier cosa
674. No has rechazado jamás una cita
675. Has tenido discusiones contigo misma/o para convencerte de que no debes hablar sola/o
676. He leído Robert Heinlein
677. He leído en una reunión del Círculo de Lectores
678. Quiero una cita... por favor
679. Quiero (más) amigos
680. Quiero dominar el mundo
681. Habitualmente veo el debate sobre el Estado de la Nación
682. Habitualmente veo el debate sobre el Estado de la Nación entero, y me entero
683. Poseo un protector para el móvil/celular con alguna frikada
684. Poseo un animal exótico
685. Poseo un animal exótico y especies híbridas
686. Me gusta(n) hacer documentales
687. Me gusta(n) leer los viernes o sábados noche
688. Me gusta(n) ir a la Biblioteca a leer
689. Me gusta(n) hojear por webrings Frikis
690. Me gusta(n) demostrar al mundo que soy un tipo raro y me siento orgulloso de ello
691. Me gusta(n) ver la televisión pública
692. Me gusta(n) ordenar mi habitación/el baño por orden de tamaño, color, alfabético...
693. Acostumbro a tocar en/con la Tuna
694. Acostumbro a tocar el acordeón
695. Acostumbro a ir a misa todos los domingos
696. Acostumbro a ir a misa todos los domingos y ni siquiera soy creyente
697. Acostumbro a estar solo
698. Acostumbro a estar solo porque quiero, me ayuda a pensar
699. No entiendo de fútbol
700. No entiendo de fútbol ni ningún otro deporte
701. No tengo amigos normales
702. No tengo amigos normales ni de otro tipo
703. No he besado a nadie
704. No he besado a nadie salvo mi mascota
705. No he perdido aún la virginidad
706. No he perdido aún la virginidad y tengo más de 25 años
707. Tengo ropa fosforita
708. Tengo la camiseta interior metida en los calzoncillos/bragas
709. Tengo la camiseta interior metida en los calzoncillos/bragas ¡en verano!
710. Tengo reloj analógico (sí, de esos de agujas que había antes)
711. Colecciono roña
712. He tenido una cita con alguien que conocí por Internet
713. He contraído matrimonio con alguien a quien conocí por internet
714. Sé o conozco a más gente por internet que en persona

Universidad Pontificia de Salamanca

715. Sé o conozco la distribución de escaños del Parlamento

Televisión

716. Has pasado horas delante del espejo ensayando el kame hame ha
717. Has pasado horas delante del espejo ensayando el kame hame ha y al final te salió
718. Habitualmente veo Expediente X (Código X, Los expedientes secretos X, The X-Files)
719. Habitualmente veo Andrómeda
720. Habitualmente veo Star Trek (Viaje a las Estrellas)
721. Habitualmente veo ST: La Nueva Generación
722. Habitualmente veo ST: Espacio Profundo 9
723. Habitualmente veo ST: Voyager
724. Habitualmente veo ST: Enterprise
725. Habitualmente veo StarGate SG-1
726. Habitualmente veo StarGate Atlantis
727. Habitualmente veo Babylon 5
728. Habitualmente veo FarScape
729. Habitualmente veo Buffy CazaVampiros
730. Habitualmente veo SmallVille
731. Habitualmente veo Enano Rojo
732. Habitualmente veo Lexx
733. Habitualmente veo Sea Quest
734. Habitualmente veo La Tierra: Conflicto Final
735. Habitualmente veo Jeremiah
736. Habitualmente veo secuelas de cualquier cosa antes mencionada
737. Habitualmente veo documentales de La 2
738. Habitualmente veo series de mi infancia
739. Habitualmente veo Bola de Dragón
740. Habitualmente veo Shin Chan
741. Habitualmente veo La Familia Crece
742. Habitualmente veo Los Caballeros del Zodiaco
743. Habitualmente veo Reena y Gaudy
744. Habitualmente veo Sergio y Juana
745. Habitualmente veo Transformers
746. Habitualmente veo Heidi
747. Habitualmente veo Marco
748. Habitualmente veo Bola de Dan
749. Habitualmente veo Chicho Terremoto
750. Habitualmente veo Shaman King
751. Habitualmente veo Shaman King en versión original
752. Habitualmente veo SciFi Channel
753. Habitualmente veo AXN

Universidad Pontificia de Salamanca

754. Habitualmente veo Calle 13

755. He visto más de dos veces StarGate: Puerta a las Estrellas

756. Tengo camisetas de StarGate

757. Tengo camisetas de StarTrek

758. Tengo orejas a los Spock

759. Tengo orejas a los Spock siempre, pues me sometí a cirugía plástica

760. Colecciono muñecos de Star Trek

761. Colecciono StarGate

762. Sé o conozco todo sobre Springfield y los Simpson

763. Sé o conozco el nombre de más de 5 razas de StarTrek

764. Sé o conozco el nombre de más de 5 personajes de StarTrek

765. Sé o conozco el nombre de más de 5 de cada generación/serie

766. Sé o conozco el título de todos los episodios de Star Trek y StarGate

Universidad Pontificia de Salamanca

1903 Los hermanos Orville y Wilbur Wright realizan el primer vuelo con motor de la historia.

1905 La victoria de Japón en la Guerra ruso-japonesa convirtió a Japón en una nueva potencia mundial que exportará su cultura y sus formas de ver el mundo.

1911 Roald Amundsen alcanza el Polo Sur, 2 años después que Robert Peary alcanzara el polo Norte.

1914 Inicio de la 1ª Guerra Mundial.

1917 Revolución rusa.

Principios de siglo XX

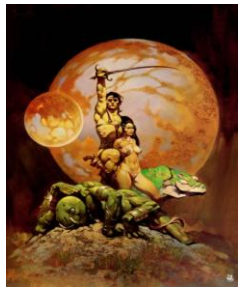
1902 Georges Méliès estrena su célebre cortometraje *Viaje a la luna* .

1903 Se utiliza por primera vez la palabra *fandom* en un documento escrito.

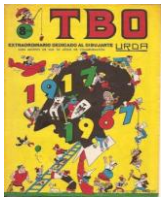
Elizabeth Magie crea en EEUU el juego *The Landlord's Game* que inspiraría el famoso *Monopoly*.

1908 Siberia recibe la caída de un meteorito, el suceso, conocido como "Evento de Tunguska" tendrá gran impacto en la cultura popular.

1912 Edgar Rice Burroughs publica *Una princesa de Marte* , la primera parte de su ciclo *John Carter de Marte* .



1917 Nace en España la revista de historietas infantiles *TBO* que acabaría prestando su nombre (tebeo) para designar cualquier historieta.



Universidad Pontificia de Salamanca

1918 Fin de la 1ª Guerra Mundial.

1922 Howard Carter descubre la tumba del faraón Tutankamón en Egipto.

1926 Nacimiento de la Televisión.

1929 La gran depresión económica.

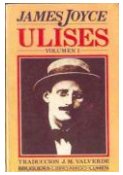
1936 Guerra Civil Española.

Principios de siglo XX

Los años 20

1922

Se publica el *Ulises de James* Joyce.



Se estrena la película alemana *Nosferatu: una sinfonía del horror* .

1926

Se publica el primer número de la famosa revista pulp *Amazing Stories* , de Hugo Gernsback, en EEUU.

Se publica el emblemático relato de terror *La llamada de Cthulhu* , de H. P. Lovecraft, en EEUU.

H. P. y sus colegas escritores configuran el "Círculo Lovecraft"

1929

Se publica *Famous Funnies* , el primer comic book norteamericano con material original, producto de la iniciativa de George T. Delacorte Jr.

Hugo Gernsback lanza otra revista Pulp: *Wonder Stories* .

Los años 30

1932

Robert E. Howard describe al personaje de Conan el bárbaro en su colección de relatos publicados en revistas pulp, e inicia con él el género de Espada y brujería.

Aldous Huxley escribe *Un mundo feliz* .

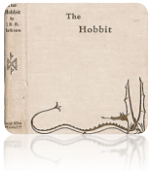
Universidad Pontificia de Salamanca

1939 2ª Guerra Mundial.

1945 Fin de la 2ª Guerra Mundial y comienzo de la Guerra Fría.

Los años 30

1937 Se publica la primera edición de *El Hobbit,* de J.R.R. Tolkien.



1938 Aparece *Superman* , el primer cómic de superhéroes, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel, en EEUU.

Orson Welles retransmite por radio *La guerra de los mundos* , de H.G. Wells causando pánico en la población

Walt Disney produce *Blancanieves,* el primer largometraje animado de lengua inglesa, y el primero en utilizar el Technicolor.

1939 Primera Convención Mundial de Ciencia Ficción o Worldcon, encargada de otorgar los premios Hugo desde 1953.

Tras el auge de *Superman* aparecen nuevos cómics de superhéroes en EEUU, como *Batman,* de Bob Kane.

Los años 40

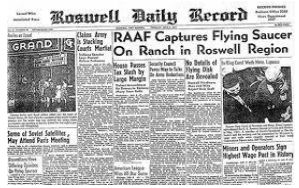
1940 Juan Bautista Puerto crea las historietas de *Roberto Alcázar y Pedrín* en España.

1941 Surge *La mujer maravilla* , creada por William Moulton Marston, una de las primeras superheroínas y la más popular.

1945 Las obras de Osamu Tezuka (*La nueva isla del tesoro, Astroboy* ...) suponen el nacimiento del manga moderno en Japón.

1946 Se presenta ENIAC, primera generación de ordenadores estadounidenses (de fabricación militar)

1947 Presunto choque de una nave extraterrestre en Roswell, Nuevo México, Estados Unidos.

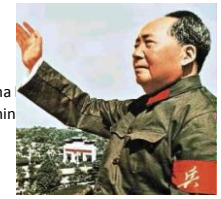

Roswell Daily Record

RAAF Captures Flying Saucer On Ranch in Roswell Region

Universidad Pontificia de Salamanca

1948 G. A. Gamow expone la Teoría cosmológica de la explosión primera, o "Teoría del big-bang".

1949 Mao Zedong proclama República Popular Chin



1953 James Watson y Francis Crick consiguen la descripción de la estructura del ADN.

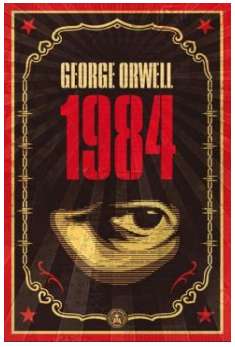
1957 El satélite artificial soviético Sputnik 2, lleva a bordo a la perra Laika.

1958 Creación de la NASA.

.

Los años 40

1949 George Orwell publica *1984,* otra gran distopía de ciencia ficción y crítica política.



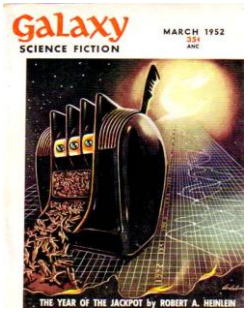
1950 Se utiliza por primera vez la palabra "Nerd" en una publicación, un libro infantil de la serie del Dr. Seuss.

Isaac Asimov publica la colección de relatos *Yo, Robot* .

Los años 50

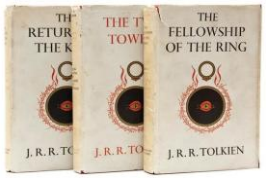
1951 Se instala UNIVAC I, el primer ordenador comercial (no militar) en EEUU.

1952 Robert A. Heinlein utiliza por primera vez la palabra "geek" para referirse a un entusiasta de las matemáticas y la ciencia ficción.



1953 Ray Bradbury escribe *Fahrenheit 451* , la tercera de las 3 distopías futuristas de mayor renombre del siglo XX.

1955 Se publica en Reino Unido *El Señor de los Anillos* , de J. R. R. Tolkien.



1957 Albert Lamorisse crea *Risk,* el juego de mesa para la empresa estadounidense Parker Brothers, que ya poseía *Monopoly, Trivial Pursuit* y *Cluedo.*

1958 Se estrena la película *Simbad y la princesa* , caracterizada por los efectos especiales de Ray Harryhausen.

Universidad Pontificia de Salamanca

1961 Construcción el muro de Berlín.

1962 Crisis de los misiles.

1968 Sucesos de la Primavera de Praga en Checoslovaquia y el Mayo del 68 en Francia.

1969 El Apollo 11 llega a la luna, tripulada por Neil A. Armstrong, Edwin E. "Buzz" Aldrin Jr. y Michael Collins.

Los años 50

1959 Se estrena la serie norteamericana *Twilight Zone* , de Rod Serling.

1959 El artículo de los físicos Philip Morrison y Cornell Giuseppi Coccon da origen al proyecto SETI para la búsqueda de vida extraterrestre.

Los años 60

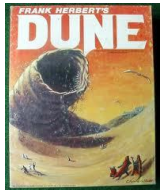
1962 Nace *Spiderman,* creado por Stan Lee y Steve Dikto.

1963 Emisión de las series *The Outer Limits* (Más allá del límite) en EEUU y *Dr. Who* en Reino Unido.

1963 Aparecen los primeros cómics de *X-men* , de los creadores Stan Lee y Jack Kirby, en EEUU.

1965 Harlan Ellison publica el relato *¡Arrepiéntete, Arlequín!, dijo el señor Tic-tac* , galardonado con los premios Nébula y Hugo.

1965 Frank Herbert publica *Dune,* novela de culto de ciencia ficción con mensaje ecologista.



1966 Se estrena en EEUU la serie televisiva *Star Trek* creada por Gene Roddenberry.

1966 Frank Zappa y su banda Mothers of Invention lanzan su disco debut *Freak Out!* , coincidiendo con el auge del movimiento freak de los '60 en EEUU.

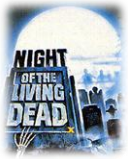
1967 Se promulga en España el Estatuto de Publicaciones Infantiles y Juveniles, que clasificaría los tebeos por edades.

1967 Este año se considera el primero del boom del tebeo para adultos en España.

1967 Nace *Cuto* la primera revista española sobre historietas, dirigida por Luis Gasca.

1967 Arthur W. Saha bautiza como "trekkies" a algunos fans que acuden a la NyCon 3 ataviados con orejas puntiagudas, como Spock.

1968 Se estrena la película de terror *La noche de los muertos vivientes* dirigida por George A. Romero.



1969 Los Monty Python presentan la serie de televisión inglesa *Monty Python's Flying Circus* .

1969 Philip K. Dick publica *Ubik,* novela de ciencia ficción cumbre de un autor con gran impacto en el cine .

Universidad Pontificia de Salamanca

1975 En España muere Franco, y da comienzo la transición.

1978 Empieza la guerra Ruso-Afgana.

Los años 70

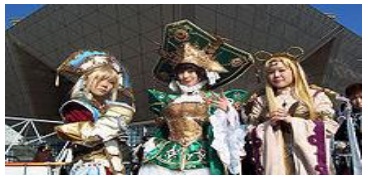
1970 Primera Comic Con de San Diego, EEUU.

1971 Intel crea el primer microprocesador.

1972 Se funda en España BRB, distribuidora que importará series de dibujos animados internacionales y más tarde producirá series nacionales.

La recién fundada Atari lanza *Pong,* creado por Nolan Bushnell. No es el primer videojuego, pero sí el primero en comercializarse a nivel masivo, en EEUU.

1974 Se publica en EEUU la primera versión del juego *Dungeons & Dragons* , creado por Gary Gygax y considerado el origen de los juegos de rol.



1975 Se emite *Mazinger Z* en España, la primera vez que este dibujo animado sale fuera de Japón.

La microcomputadora Altair 8800 inaugura el mercado de los PC (ordenadores personales) en EEUU.

Primer Comiket (mercado de Comics y fanzines amateur) en Tokio, caracterizado por la abundancia de visitantes disfrazados.

1977 Estreno de *La Guerra de las Galaxias* , de George Lucas, en EEUU. Para algunos, el "Año 0" del frikismo.

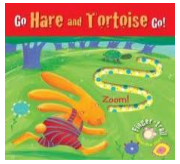
1978 Estreno de la película de animación sobre *El Señor de los anillos* , de Ralph Bakshi, EEUU.

LA BBC comienza a retransmitir la comedia radiofónica *Guía del autoestopista galáctico* que con el tiempo se plasmaría en una serie de libros y una película, muy importantes en el imaginario friki.

1979 Se estrena *Star Trek, the motion picture* , la primera de las películas basadas en la serie de televisión Star Trek.

El alemán Michale Ende esccribe el éxito de fantasía *La historia interminable.*

Se entrega por primera vez, en Alemania, el premio "Spiel des Jahres" al mejor juego de mesa del año, que se convertirá en todo un referente para el ramo.



Los años 80

1980 BRB coproduce con la japonesa Nippon Animation y en asociación con Televisión Española su primera serie de dibujos animados propia: *Ruy, el pequeño Cid* .

Universidad Pontificia de Salamanca

1981 Comercialización del primer ordenador personal de IBM, el IBM PC.

1989 Caída del muro de Berlín.

Los años 80

1981

Se estrena *En busca del Arca perdida* , de Steven Spielberg . La primera película del personaje Indiana Jones.

Se celebra el primer Salón internacional del Cómic de Barcelona.

Se construye a las afueras de Tarragona una estatua de 10 metros de altura de Mazinger Z.

1982

Se estrena la película *Blade Runner* de Ridley Scott, inspirada en una novela corta de Philip K. Dick.

1983

Richard Stallman inicia en EEUU el proyecto GNU para crear un sistema operativo totalmente libre.

Terry Pratchett publica la primera novela de la serie sobre el "Mundodisco".

El término "Otaku" toma su significado de "fan acérrimo", tras una publicación de Akio Nakamori.

Aparece el juego de miniaturas *Warhammer Fantasy Battle* , de Games Workshop.

1984

Se estrena la comedia *The revenge of the nerds* de Jeff Kanew y la película de fantasía *La historia interminable* de Wolfgang Petersen.

David Lynch lleva *Dune* a la gran pantalla. EEUU.

Se publica *El retorno de los dragones,* primera novela de *Crónicas de la Dragonlance* , de Margaret Weis y Tracy Hickman.

El británico Alan Moore inicia su trabajo en EEUU y revoluciona el mundo del cómic, aportando matices más adultos y oscuros.

1985

Sale al mercado la NES (Nintendo Entertnaiment System), primera consola de sobremesa de la compañía Nintendo.

La editorial Dalmau Carles Pla publica en España la primera traducción en castellano de un juego de rol: *Dungeons & Dragons.*

Microsoft comercializa por primera vez Windows para ordenadores personales, en EEUU.

Se funda el estudio japonés de animación Studio Ghibli.

1986

Se estrena la película de fantasía *Dentro del laberinto* en la que participarán las marionetas de Jim Henson.

1987

Otro estreno de fantasía será *La princesa prometida* de Rob Reiner.

1988

Estreno en Japón de la película de anime *Akira* , basada en el manga homónimo Katsuhiro Otomo.

También se estrena la película *Willow* de Ron Howard y la serie británica de comedia y ciencia ficción *Enano Rojo* .

La banda alemana Blind Guardian edita su disco *Battalions of Fear* con referencias a la obra de Tolkien.

1989

El dibujante español Cels Piñol publica su comic *Fan letal y fan con nata* .

Aparece la consola Sega Mega Drive/Genesis, de SEGA.

Se emite en España el *anime Bola de Dragón* .

El grupo español Alaska y Dinarama lanza su disco *Fan Fatal* .

Estreno de la serie *Los Simpsons* , de Matt Groening.

También se estrena *Cosas de casa* con la popular figura *nerd* de Steve Urkel.

Universidad Pontificia de Salamanca

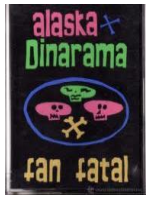
1990 El inglés Tim Berners-Lee, con la ayuda del belga Robert Cailliau, inventa la World Wide Web como medio de transmisión vía Internet.

1992 Fin de la Guerra Ruso-Afgana.

1993 Tratado de la Unión Europea.

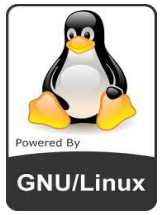
Los años 90

1990 A partir de la creación de internet, la realidad friki se convierte en un fenómeno internacional.



1991 Creación de la Sociedad Tolkien Española.

El estadounidense Linus Torvalds desarrolla Linux, uno de los principales ejemplos de software libre.



El autor de cómics estadounidense Frank Miller publica *Sin City* .

1993 Lucas Arts y Adventure Soft lanzan las aventuras gráficas *El día del tentáculo* y *Simon the Sorcerer* .

Se emite en España el anime japonés *Sailor Moon* .

Se estrena, en EEUU, "Expediente X".

Richard Gardfield crea el emblemático juego de cartas coleccionables *Magic, the Gathering* , para la estadounidense Wizards of the Coast.

Se estrena *Pesadilla antes de Navidad* de Tim Burton y Henry Selick.

1994 Se comete en Madrid el llamado "asesinato del rol".

Se estrena la película *Clerks* de Kevin Smith, en EEUU.

1995 Se estrena *Toy Story* , la primera película realizada enteramente por ordenador.

Sony comercializa la consola Play Station.

Klaus Teuber crea el juego de estilo europeo *Los colonos de Catán* .

Se estrena en Japón el *anime Evangelion* que tendrá gran impacto dentro y fuera de sus fronteras.

Rreedición de la serie televisiva americana *Más allá del límite* .

1996 Satoshi Tajiri crea para Nintendo, en Japón, el juego *Pocket Monsters* , que inauguraría la franquicia *Pokemon,* famosa en todo el mundo.

George R. R. Martin publica *Juego de Tronos* el primero libro de la serie *Canción de Hielo y Fuego* .

1997 Se estrena la serie *Buffy, la cazavampiros* que daría el salto a la fama a Joss Whedon.

Se publica el primer libro de la serie de *Harry Potter* , de J.K.Rowling, para convertirse muy pronto en un éxito comercial sin precedentes.

1998 La 2 emite el *anime* japonés *Marmalade Boy* , traducido como *La familia crece* que adquiere enorme popularidad entre los adolescentes.

Universidad Pontificia de Salamanca

2001 Se descifra el Genoma Humano.

Atentado del 11 de Septiembre.

2002 Llegada del Euro.

2003 Inicio de la Guerra de Irak.

2004 Masacre terrorista del M en Madrid.

Los años 90

1999

El director español Mateo Gil recupera el asesinato del rol en su película *Nadie conoce a nadie* .

Los estadounidenses Yvette y Ben Beaudoin desarrollan en internet el GeekTest (FrikiTest).

Estreno del *Episodio I* de *La Guerra de las Galaxias* , lo que lleva abre camino a la moda de las precuelas cinematográficas.

Estreno de la película *Matrix,* dirigida por los Hermanos Wachowski, EEUU.

Los 2000

2000

Estreno de la película *X-men* , de Bryan Singer, EEUU

Celebración inaugural en Madrid de Expocomic y Expomanga

2001

Muerte de Douglas Adamms, autor de *Guía del autoestopista galáctico* y celebración en EEUU del primer Día de la Toalla en su nombre.

Estreno de la película *Harry Potter y la piedra filosofal* , basada en el best seller de J. K. Rowling.

Estreno de la película *El Señor de los Anillos, la comunidad del anillo* , de Peter Jackson.

2003

Se crea Anonymous, primero como grupo de diversión, más tarde como grupos unidos de reivindicación social. Utilizan como uno de sus símbolos la máscara de Guy Fawkes, que popularizaría Alan Moore en su comic *V de Vendetta* .

Creación en España de la Asociación Cultural Xatafi .

2004

Estreno de la película *Spiderman* de Sam Raimi, EEUU.

Nace el MMORPG de *World of Warcraft* (WoW) uno de los más populares del mundo y que más reacción cultural ha suscitado.

Aparecen Facebook y Youtube, generando una adhesión masiva.

2005

J.K.Rowling llega a ser la novena persona con el ingreso anual más alto del mundo, debido a sus novelas juveniles de *Harry Potter* .

Se crea en ámbito español y castellanoparlante la web Frikipedia, como parodia friki de la Wikipedia.

Se estrenan *Batman Begins* de Chistopher Nolan y *Sin City* de Robert Rodríguez.

Se inaugura el festival internacional de *Cosplay* en Japón (*World Cosplay Championship*), gana el equipo de Italia, con Francesca Dani, famosa *cosplayer* internacional.

2006

Internet alcanzó los mil cien millones de usuarios.

Estreno en Reino Unido de la serie *IT Crowd* , cuyos protagonistas son el estereotipo del nerd y el geek.

Nacimiento en España del Día del Orgullo Friki y publicación del Manifiesto friki.

2007

El Día del Orgullo Zombi llega a España.

P. Rothfuss comienza su saga de superventas de fantasía con *El nombre del viento*

Aparece la red social Twitter.

Estreno de la serie *The Big Bang Theory* en EEUU cuyos protagonistas son una pandilla de jóvenes y brillantes frikis.

El juego de rol en vivo español "Irmandiños: a revolta" entra en el libro Guiness de los records, por su alto número de participantes.

Universidad Pontificia de Salamanca

2008 Comienzo de la Crisis Financiera y Económica, que desemboca en la Gran Recesión

2011 Fin de la Guerra de Irak.

Movimiento 15 M.

2012 Descubrimiento del bosón de Higgs en los experimentos ATLAS y CMS del "acelerador de partículas" del CERN.

Los 2000

2008

El Día del Orgullo Friki se celebra por primera vez fuera de España.

Aparecen parodias de películas frikis, como *Superhero Movie* y *Casi 300* , demostrando que el cine de nicho está asentado.

La adpatación al cine de *Crepúsculo* , volverá a poner de moda el tema de los vampiros en el público adolescente.

2009

Nace la web de *crowdfunding* Kickstarter, popularizando este novedoso sistema de microfinanciación privada entre frikis y no frikis.

Avatar de J. Cameron revoluciona el cine en 3D.

Zack Snyder filma *Watchmen,* adaptando el cómic de Alan Moore.

Otros estrenos frikis son *District9, Zombieland* y la nueva película de *Star Trek.*

Nace el canal Syfy.

Las barcelonesas Bereniç Serrano y Laura Fernández consiguen el segundo puesto en el *World Cosplay Championship* de Japón.

La presente década

2010

Un cómic de *Superman* de 1938 se subasta por internet a un precio récord de 740.000 euros. Su precio original fue de 10 centavos.

El cine friki de este año incluye los remakes *Tron Legacy* y *Furia de Titanes* junto a las adaptacio-nes cinematográficas de *Kick Ass* y *Solomon Kane*

Se aprueba en Zaragoza la inauguración de una avenida con el nombre de *Super Mario Bros* .

2011

El imaginario friki sigue creciendo con nuevas aportaciones cinematográficas, aunque ninguna supone un gran hito (*Conan, Thor, Linterna verde, Sucker Punch* ...).

La compañía japonesa Neurowear desarrolla "Necomimi" un dispositivo montado sobre el típico icono friki de las orejas de gato, que reacciona a las emociones.

2012...

La RAE avanza que incorporará el término "friki".

Se estrena las películas de *Los Vengadores* de Whedon y *El Hobbit* de Jackson.

Otras películas como *Iron Sky, Prometheus* o la última de *Batman* también satisfarán la taquilla friki

Joven de 24 años, asesina a 12 personas en un cine de Denver, durante el estreno de una película sobre Batman.

Nace "Date a gamer", web de citas dedicado a un público geek aficionado a los videojuegos, en Reino Unido.

...2012

Se celebra el Play Fest, festival de música de animación y videojuegos en Úbeda.

El FBI cierra el portal de descargas Megaupload.

Joven de 18 años fallece en Taiwán tras jugar durante 40 horas a un videojuego sin comer ni dormir.

Se otorga el Príncipe de Asturias a Shigeru Miyamoto, la primera vez que un diseñador de videojuegos gana un premio de estas características.

Whatsapp revoluciona la mensajería instantánea en la telefonía móvil.

2013

Los estrenos cinematográficos de corte friki superan la decena (*El hombre de acero, Guerra Mundial Z, Pacific Rim, Gravity...).*

Peter Molyneux sorprende con su experimento lúdico-social *Curiosity*.

Nuevo evento friki: el Geek Creation Show de Nueva Jersey.

Nintendo estrena la consola Wii U y desarrolladores independientes contraatacan con OUYA de software libre

España acoge dos nuevos eventos del fandom: las Frikiolimpiadas de Madrid y la I Feria Steampunk de Barcelona.

2014 Prevista 23ª edición de la RAE, con la incorporación del término "friki".

Universidad Pontificia de Salamanca