

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES



¿"Únicas y diferentes" o fans "verdaderas"?: La predominancia masculina y la participación de las fans en el fandom hispanoamericano de DC Comics

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Sociología presentado
por:

Araujo Llamocca, Claudia Mallory

Asesor:

Rosales Lassús, José Luis


Lima, 2024

Informe de Similitud

Yo, Rosales Lassús, José Luis docente de la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/el trabajo de investigación titulado ¿"Únicas y diferentes" o fans "verdaderas"?: La predominancia masculina y la participación de las fans en el fandom hispanoamericano de DC Comics del/de la autor (a)/ de los(as) autores(as) Araujo Llamocca, Claudia Mallory de constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 4%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el 06/06/2024.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 06 de junio del 2024

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Rosales Lassús, José Luis</u>	
DNI: 40527866	Firma 
ORCID: 0000-0002-2847-6321	

Agradecimientos

Personalmente, nunca pensé que escribiría mi tesis sobre algo tan personal como ser fan. Estuve involucrada en fandoms desde que era puberta y gracias a ello pude hacer amigas. Es por ello que quisiera agradecerles a ellas en primer lugar, pues si no fuera por ellas y nuestras experiencias, no habría considerado hacer esta investigación.

Dora, Pamela, Sandra R. y Leidy, gracias por ser mis amigas en colegio y ser personas con las que pudiera expresarme y poder compartir nuestro gusto por el anime. Hicieron de mi etapa escolar algo más alegre.

Sandra V. y Patty, gracias por ser mis amigas y las personas más cercanas durante gran parte de mi etapa universitaria. No solo compartíamos gustos similares, sino que me acompañaron durante momentos complicados en los que lidiaba con mi salud. Además, quisiera agradecer a Mayi, no solo compartimos interés en el anime, el danmei y videojuegos, también tenemos en común la Sociología, lo que hace de muchas de nuestras conversaciones algo más interesantes. Otra amistad a la que quiero agradecer es Diego, con quien compartimos nuestro gusto por los cómics y películas de DC.

Aparte de ellas, quiero agradecer a José Luis Rosales, mi asesor, pues sin su orientación, paciencia, buenas vibras y fe durante el largo proceso de elaboración de esta investigación, no sería posible haber llegado hasta este punto.

A la administración de la página "Nightwing 2.0" y del grupo "Edén Slash DC", gracias por la confianza para poder considerar ambos espacios como parte de la investigación. Asimismo, agradezco a todas las entrevistadas y entrevistados por la confianza, pues sin el aporte de sus experiencias no existiría esta tesis.

Por supuesto, no podría olvidar mencionar a mis padres, quienes, pese a no entender mucho de qué trata la carrera de Sociología, siguieron apoyándome y permitiéndome estudiarla.

Resumen

Internet con el tiempo pasó a ser un espacio social caracterizado por la no presencialidad donde se crean grupos sociales con diferentes temáticas. Para la siguiente investigación, se escogió el caso del fandom virtual de los cómics sobre superhéroes de DC Comics. Una característica que los distingue es ser un espacio predominantemente masculino, en donde muchas veces se ataca, descalifica e invisibiliza a las fans por, supuestamente, no ser fans de verdad y solo querer llamar la atención bajo la premisa de que “son mujeres”. Así que, desde las ciencias sociales, surge la pregunta de por qué ellas insisten en participar de estos espacios virtuales a pesar del trato diferenciado que reciben, qué dinámicas se desarrollan y cómo ellas las enfrentan, en qué consiste su identidad como fans (mujeres). Para poder responder a las interrogantes de esta investigación, se realizaron entrevistas a personas de ambos sexos (de distintas partes de Hispanoamérica) sobre su experiencia dentro de estos espacios virtuales y sobre su identidad como fans. El análisis se llevará a cabo desde la sociología de género, los *fans studies* y el análisis estructural con la finalidad de comprobar si la situación de las fans puede deberse a no ser consideradas como pares por los varones y también si puede darse porque ellas tienen su propio punto de vista al apreciar los cómics, que difieren al de ellos.

Palabras clave: género, online fandom, cómics, fan studies, redes sociales



Abstract

Over time, the Internet became a non-face-to-face social space where different social groups are created around different topics. To elaborate this investigation, the case of the DC Comics superheroes' virtual fandom was chosen. A predominant characteristic of this fandom is being a male-dominated space, where female fans are often attacked, harassed, disqualified and made invisible for, supposedly, not being real fans and only being "attention seekers" because "they are women." Hence the question of why they insist on participating in these virtual spaces despite the different treatment they receive, what dynamics develop and how they face them, what their identity as fan(girls) consists of. In order to answer the questions proposed in this research from the point of view of social science, interviews were conducted with people of both sexes (from different Spanish speaking countries of Latin America) about their experience within these virtual spaces and about their identity as fans. The analysis will be carried out from sociology of gender, fan studies and structural analysis in order to learn if the fangirls' situation can be due to not being considered as peers by men, also if it happens because fangirls have their own gaze when appreciating comics, which differs from the male gaze.

Key words: gender, fandom, fan studies, comics, social networks

Índice de contenido

Introducción	1
Capítulo 1. Planteamiento del problema y relevancia sociológica	6
1.1. Planteamiento del problema.....	6
1.2. Objeto de estudio y objetivos de estudio.....	11
1.3. Hipótesis	12
1.4. Relevancia sociológica.....	12
Capítulo 2. Propuesta metodológica.....	14
2.1. Enfoque metodológico.....	14
2.2. Posibilidades, retos y límites durante el proceso de elaboración de esta investigación.....	16
2.3. Criterios para la selección de casos y perfil de las informantes	17
2.4. Desarrollo del trabajo de campo	19
Capítulo 3. Marco Teórico	22
3.1. Sistemas de género	22
3.2. Tipos de capital	23
3.3. Dominación masculina	24
3.4. Tipos de boundaries.....	25
3.4.1. Boundaries espaciales	26
3.4.2. Boundaries de género	26
3.5. Gaze o mirada	26
Capítulo 4. Las comunidades virtuales como forma de expresión y manifestación de un fandom: los fans de DC y el surgimiento de sus comunidades virtuales	28
4.1. Una breve cartografía de los espacios virtuales: Trazando los límites y dándole forma al fandom.....	29
4.2. Los conflictos como parte del proceso constante de creación y desaparición de comunidades dentro de un fandom: análisis del grupo “Edén Slash DC” como caso	34
Capítulo 5. ¿Qué significa ser fan de los superhéroes de DC Comics?: Un análisis a través de las percepciones y experiencias personales de las fans	39
5.1. Experiencia en el proceso de volverse fans	39
5.2. Los superhéroes a través del female gaze.....	44
5.3. “Consideramos que somos uno de los grupos más lindos y pacíficos donde puedas estar”: La cortesía como estrategia para mantener espacios funcionales para y entre las fans de DC	67
Capítulo 6. Policing del fandom de DC: ¿Fan “verdadera” o “posser”?	75
6.1. La dominación masculina como fuente de legitimidad y facilitador del policing ejercido por los fans dentro del fandom.....	75
6.2. ¿Es posible expulsar a alguien del fandom?: Surgimiento de nuevos tipos de espacios y dinámicas entre fans como consecuencia del policing	78

6.3. La socialización diferencial y su rol en la incompatibilidad de las formas de participación de los y las fans.....	79
Conclusiones	83
Referencias Bibliográficas	88
Anexos	93
Anexo A. Matriz de operacionalización.....	93
Anexo B. Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 1)	94
Anexo C. Guías de entrevistas para usuarias del grupo “Edén Slash DC”	100
Anexo D. Guía de entrevista para usuarias y usuarios de la página “Nightwing 2.0”	105
Anexo E. Guía de entrevista para administradoras del grupo de Facebook “Edén Slash DC”	110
Anexo F. Guía de entrevista para administradores y/o generadores de contenido de la página de Facebook “Nightwing 2.0”	115
Anexo G. Perfiles detallados de entrevistadas/os de la página de Facebook “Nightwing 2.0”	120
Anexo H. Perfiles detallados de entrevistadas del grupo de Facebook “Edén Slash DC”	120



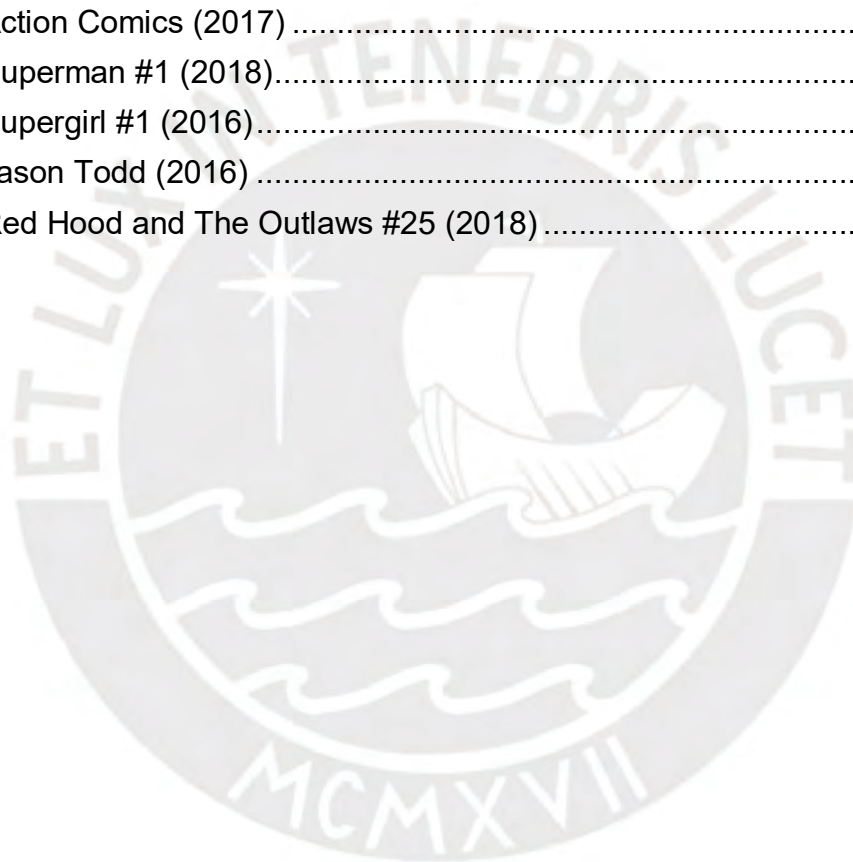
Índice de Tablas

Tabla 1.	Participantes del grupo “Edén Slash DC”	20
Tabla 2.	Participantes de la página “Nightwing 2.0”	21



Índice de Figuras

Figura 1. Robin #50 (1998).....	31
Figura 2. Red Robin #11 (2010)	32
Figura 3. Liga de la Justicia Ilimitada (2004)	40
Figura 4. Los Jóvenes Titanes (2003)	41
Figura 5. Batman: Under The Red Hood (2005).....	46
Figura 6. Batman: The Court of Owls (2011)	47
Figura 7. Wonder Woman #1 (2016)	49
Figura 8. Wonder Woman #79 (2019)	51
Figura 9. La Trinidad de DC Comics.....	53
Figura 10. Action Comics (2017)	57
Figura 11. Superman #1 (2018).....	58
Figura 12. Supergirl #1 (2016).....	59
Figura 13. Jason Todd (2016)	62
Figura 14. Red Hood and The Outlaws #25 (2018).....	63



Introducción

Contexto

Las comunidades de fans o *fandoms*¹, cronológicamente hablando, surgieron como una actividad social con interacciones en persona en lugares concretos por determinados periodos de tiempo. Toda esta dinámica fue alterada cuando se dio la transición a la virtualidad durante los primeros años de la década de los 90, como mencionan Busse y Hellekson (2006) en la introducción de su libro *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays*. Ambas autoras mencionan que esta transición hizo que el *fandom* se transmita de persona a persona, los *boundaries* geográficos comenzaron a dejar de ser un obstáculo e incluso el rango etario comenzó a incluir personas cada vez más jóvenes. Asimismo, el tema económico comenzó a tener menos relevancia a comparación de antes, pues con la virtualidad solo basta tener acceso a internet y una computadora (durante las primeras décadas).

Todo lo mencionado anteriormente de forma general, se dio dentro de la sociedad estadounidense y, lamentablemente, no se puede hablar de este tema desde un enfoque histórico, pues no se ha escrito la historia de los *fandoms* y son muy pocos los casos concretos en los que sí se ha dado (Coppa, 2006). Mucho menos podríamos hablar de la historia de los *fandoms* en nuestra región, que es Hispanoamérica, así que no se puede mencionar la relevancia del acto en sí de trasladar el *fandom* a la virtualidad o en detalle cómo se dio y el periodo de tiempo que demoró en constituirse. Actualmente, lo que es un hecho es que los *fandoms* virtuales hispanohablantes existen en diferentes formatos, dependiendo de la página o aplicación que se utilice. Al ser espacios de socialización conformada por personas en la virtualidad, también surgen dinámicas particulares para utilizar y apropiarse de este espacio, es decir, se generan *boundaries* para establecer pertenencia y diferenciación entre los usuarios.

Este trabajo se centrará en el *fandom* virtual de cómics de superhéroes de

¹ *Fandom* es la contracción de dos palabras anglosajonas: Fan (fanático) y "kingdom" (*reino*). El Reino del Fan surge para categorizar a todos aquellos individuos que se reúnen en grupos por preferencias en común, y que comparten gustos estéticos entre sí. (Torti Frugone y Schandor, 2013, pp. 3). A su vez, los *fandoms* también son cultura participativa, ya que, además de consumir, los fans se vuelven productores y creadores de nuevas expresiones creativas y producciones artísticas (Grinnel College, s/f).

Hispanoamérica, ya que en la virtualidad las barreras nacionales desaparecen y surge la socialización a partir de un idioma en común, en este caso es el castellano. Algo relevante que mencionar sobre este *fandom* en particular es que siempre se lo consideró como un espacio masculino, es decir, un lugar donde se performa masculinidad y donde lo femenino es una “anomalía”, a pesar de que en años más recientes las fans llegan a representar entre un 40% y 50% de los consumidores (Orme, 2016).

Con el tiempo, la presencia femenina empezó a ser más reconocida dentro del *fandom* como también por aquellos que trabajan en la industria de producción de los cómics. Este proceso se dio mediante activismo en eventos físicos y, sobre todo, de forma virtual en diversas redes sociales, como narra Scott (2013) en su artículo *Fangirls in refrigerators: The politics of (in)visibility in comic book*. Ella explica, sobre las fans, que comenzaron a reclamar el espacio también como suyo e hicieron muchas actividades para recalcar que ellas también estaban presentes, que eran lectoras y consumidoras al igual que sus pares masculinos, quienes sí recibían la debida atención mediática y de las mismas editoriales que publican los cómics. Todo esto empezó entre el año 2011 y 2012.

Las fans consiguieron incidir en las publicaciones de los cómics y, actualmente, incluso las editoriales que publican historias sobre superhéroes, como Marvel Comics y DC Comics publican historias escritas e ilustradas por mujeres de sus personajes femeninos a un público femenino joven². Sin embargo, estos logros se dan frente a las empresas, que buscan acomodarse a los valores socialmente aceptados (también llamado lo “políticamente correcto”), que no son necesariamente seguidos dentro de la comunidad de fans en sí, ya que existen iniciativas contra estos avances, como *Comicsgate*, que es una alianza entre fans de cómics, críticos y creadores que tienen en común estar contra de que se “fuerce” lo “políticamente correcto” (What is Comicsgate? The true intentions behind the movement, s.f)

Cabe recalcar, que todo esto solo pasó en el contexto estadounidense. Respecto a los fans hispanoamericanos de cómics, se puede afirmar que existe una barrera por idioma y cultura respecto a lo anterior, pero de todas formas comparten dinámicas de socialización similares, estas incluyen la reacción negativa de los fans

² Se llegó a esta conclusión luego de una búsqueda en internet sobre los títulos publicados por ambas editoriales y la revisión de las revistas mensuales en las que publican los cómics que pueden solicitar las librerías con dos meses de anticipación a la publicación por parte de la imprenta Diamond. Esta información es publicada en <https://www.previewsworld.com/>

hacia las fans y el rechazo a considerarlas como “verdaderas” fans. El trato diferenciado por género dentro de los espacios virtuales sobre cómics es persistente también en los fans hispanoamericanos, lo que resulta en invisibilizarlas.

Lamentablemente, las investigaciones realizadas sobre las formas de ejercer un trato diferenciado entre los y las fans solo han sido estudiada en el país norteamericano, en el caso de Hispanoamérica se han hecho estudios sobre construcción de feminidad que giran en torno a otros materiales, como el K-pop, los mangas y el anime. Sin embargo, los estudios específicos sobre cómics de superhéroes en español no son tantos como los que se pueden encontrar en inglés, y los que hay en español se centran en analizar a los cómics y novelas gráficas, es decir, en un análisis del objeto del que son fans, pero no al *fandom* que surge en torno a este material visual. Tampoco hay muchas investigaciones dentro de los *Fan Studies*³ en español que se enfoquen en analizar al *fandom* de cómics de superhéroes como centro del estudio y menos el enfoque de género. Por ello, la siguiente investigación busca realizar un aporte desde las ciencias sociales a los *Fan Studies* y los estudios de género mediante la investigación sobre qué implica ser fan (mujer) y lectora de cómics de superhéroes en espacios virtuales mayoritariamente masculinos, aparte de mostrar (a partir de sus experiencias) cómo se da la relación entre los y las fans e identificar aquello que los distinga de otros *fandoms*. Para esta investigación en concreto el espacio a estudiar será la red social Facebook por ser muy usada en la región.⁴

Propuesta de Investigación

Como se mencionó anteriormente, dentro del *fandom* de cómics de superhéroes se ha dado un fuerte activismo por parte de sus miembros femeninos en Estados Unidos para ser reconocidas como tal y por el tipo de representación que han tenido dentro de estas historietas (Scott, 2013). Sin embargo, este trabajo se enfocará en estudiar a las fans que forman parte del *fandom* hispanoamericano de cómics de superhéroes, observar si su caso tiene aspectos en común con las fans estadounidenses y qué han hecho ellas al respecto dentro de los espacios virtuales, tomando en cuenta que las relaciones de poder entre ambos sexos se dan en todos los ámbitos de la vida de las personas, lo cual incluye actividades cotidianas de ocio

³ Los *Fan Studies* son un campo interdisciplinario que adopta y adapta ideas de otras disciplinas, con mayor énfasis en los estudios culturales y de audiencia (Busse y Hellekson, 2014) con la finalidad de teorizar sobre las identidades, prácticas y comunidades de fans.

⁴ Esto será profundizado en el planteamiento del problema en el capítulo 1.

como es leer cómics.

Se planea observar cómo se dan estas dinámicas entre los y las fans a través de la observación participante dentro de los espacios virtuales y cómo se da la división del espacio, identificar bajo qué criterios se da la generación de *boundaries*⁵ y subdivisiones dentro de esta comunidad virtual. También es importante el estudio de cómo se generan los *boundaries* (o límites) entre grupos dentro de estos espacios porque son abstractos y no se aplicarían los mismos criterios que en una comunidad física en las que se reúnen en persona.

También se aplicará un enfoque de género para el análisis del caso, ya que uno de los objetivos es observar si el género es un criterio importante para poder considerar a alguien parte de la comunidad. Se debe considerar que la población a ser estudiada son mujeres, para comprender sus experiencias y acciones es importante tomar este criterio en consideración porque se reconoce que existen relaciones de poder entre géneros, las que se han construido social e históricamente y forman parte de las personas, además de ser transversal a características como clase social, etnia, preferencia sexual, edad, entre otros. (Gamba, 2008).

División del documento

Este documento está dividido en seis capítulos para poder explicar de forma ordenada y clara los hallazgos de la investigación.

El primer capítulo consiste en explicar el problema de investigación de forma mucho más detallada. Para ello se planteará el problema de investigación desde un balance bibliográfico acerca de las investigaciones existentes sobre la comunidad de fans de cómics, además de las limitaciones y discusiones del resto de trabajos teóricos previos revisados. También se mencionará la relevancia de este trabajo para la academia de las ciencias sociales y, específicamente, a la sociología, luego se mencionará cuál es la pregunta que es objeto de estudio y cuáles son los objetivos de la presente investigación, para consecuentemente mostrar las hipótesis, la metodología empleada, el desarrollo del trabajo de campo y, finalmente, las posibilidades, retos y límites de todo el trabajo realizado.

En el segundo capítulo, se explicará cuál es la metodología empleada para este trabajo de investigación, la selección de casos y el perfil de los informantes.

⁵ Lamont y Molnar (2002) crea el concepto *boundaries*, que son criterios para generar una diferencia entre grupos étnicos, países, regiones y, en general, cualquier tipo de grupos de personas. Estos límites pueden ser simbólicos y sociales.

Además, cómo se llevó a cabo el trabajo de campo y se comentará sobre los retos y límites que surgieron durante su elaboración.

En el tercer capítulo, se trata de explicar el marco teórico. La finalidad es mencionar y describir los conceptos empleados para realizar un adecuado procesamiento de la data. En este caso, los conceptos empleados serán: los sistemas sexo/género, campo simbólico, construcción de masculinidades y feminidades en torno a los cómics de superhéroes y hegemonía alrededor de este material, dominación masculina y tipos de límites que se generan en los espacios virtuales. Así como también la idea de generar un sentimiento de pertenencia y no pertenencia.

Los tres siguientes capítulos están enfocados en mostrar los hallazgos de esta investigación. Partiendo desde el cuarto capítulo, se centra en explicar cómo se forman las comunidades virtuales, se mantienen en el tiempo o desaparecen y qué estrategias utilizan los y las fans para que se den estos procesos. Después, el quinto capítulo, se introduce qué significa ser fan de los superhéroes de DC Comics para las entrevistadas, cómo fue su proceso para volverse fans y sus percepciones de estos personajes. Para culminar con el análisis de esta investigación, en el capítulo seis se explicará la dinámica entre los y las fans dentro de las comunidades virtuales, que es caracterizada por el *policing* y se citarán experiencias personales de las fans o casos en los que hayan sido testigos tanto entrevistadas como entrevistados.

Por último, como cierre, se desarrollarán las conclusiones a las que se ha llegado con esta investigación, que a su vez buscan responder las preguntas de investigación e hipótesis planteadas inicialmente de forma mucho más concreta.

Capítulo 1. Planteamiento del problema y relevancia sociológica

1.1. Planteamiento del problema

El *fandom* de cómics de superhéroes forma parte de una subcultura, es decir, un grupo de personas que se distinguen por su distinta forma de pensar, sentir y un actuar dentro de una sociedad más grande que los engloba. Este *fandom*, generalmente percibido como un espacio masculino, forma parte una subcultura más grande: los *nerds* y *geeks*, quienes también son asociados y percibidos como masculinos (Kendall, 1999 citado en Robinson, 2014).

Como toda subcultura, posee sus propias jerarquías culturales, normas estéticas, formas de socializar, tradiciones de interpretación, sistemas de género para la producción cultural y, posiblemente, sus propias políticas de género (Jenkins, 2006) Este *fandom* en particular se caracteriza por su consumo de cómics norteamericanos cuya temática principal son historias sobre superhéroes, es decir, héroes con súper poderes que luchan contra villanos y que a su vez encarnan valores deseables dentro de la sociedad. Esta investigación se centrará en el *fandom* de los lectores de DC Comics.

Inicialmente, es pertinente aclarar que las personas utilizan los términos *geek* y *nerd* como sinónimos, pero ambos tienen significados diferentes. Según Settles (2013), los primeros se caracterizan por ser entusiastas de un tema en concreto, se orientan a coleccionar datos y artículos relacionados con su tema de interés, y están obsesionados con las cosas más nuevas, de moda y admirables que su tema tenga que ofrecer; mientras que, los segundos, en cambio, se caracterizan por ser estudiosos e intelectuales, aunque de un tema en particular, se orientan a los logros y se concentran en obtener conocimientos y destrezas sobre trivia y datos de memoria. En el caso de los fans de cómics de ficción sobre superhéroes es necesario usar ambos porque, en conjunto, los definen como personas que son entusiastas sobre personajes o una franquicia, coleccionistas de cómics que incluyan a algún superhéroe o villano en particular, escritores o ilustradores en concreto y conocedores de la continuidad de los cómics (saber sobre los reinicios, “crisis”, que hechos siguen formando parte de la continuidad y cuáles no). Para complementar esta definición, es necesario explicar qué se entiende por fan y distinguirlo de *fandom*, ya que existe un espectro de fanatismo y es necesario hacer esta distinción.

En primer lugar, Busse (2006) comenta que una persona puede involucrarse

emocionalmente con algún medio escrito, lo cual lo convertiría en un fan, pero eso no lo hace parte del *fandom*; así como desarrollar fanatismo no convierte a la persona en fan. El involucramiento emocional y la participación no son aspectos interdependientes, sino que se superponen entre sí, por ello es bueno distinguir entre fans de algo determinado, aquellos que se definen como fans per se y otros que son miembros del *fandom*. En este trabajo, el enfoque es sobre aquellos fans miembros del *fandom* de cómics de superhéroes de DC Comics.

Respecto al término *fandom*, hasta el momento ha sido utilizado de forma intercambiable con “comunidad de fans”, ya que, en general, esto es lo que significa. No obstante, antes de continuar es necesario explicarse para entender con mayor profundidad qué implica ser una comunidad en torno a un producto mediático y así entender qué significa esto para los fans y por qué es algo importante para ellos. Como explica Abd-Rahim (2019), los *fandom* actualmente, con el surgimiento de las comunidades virtuales, operan de forma mucho más compleja que ser un medio para interrelacionarse entre fans de algo en común y, como espacio social, también presenta jerarquías. Actualmente, el término también se refiere a prácticas creativas y actividades colectivas y compartidas entre fans (Jenkins, 2006, citado en Abd-Rahim, 2019)

Dentro de las relaciones sociales entre fans, se han establecido medios para reconocerse entre sí fuera de los consumidores *mainstream*, como “auténticos”. Por ejemplo, puede ser el uso de juegos de palabras, referencias y jergas en espacios *nerds* y probar su pertenencia a este espacio (Woo, 2012; Tocci, 2007; Bucholtz, 1996 citados en Robinson, 2014). La autenticidad de ser parte de una comunidad *nerd* se prueba con el conocimiento, que es a lo que refiere Bourdieu como capital cultural (Reagle, 2015). Tener mercancía de lo que uno es fan ha perdido valor como objeto de legitimidad, como, por ejemplo, el caso del uso de polos de grupos de *Heavy Metal* por personas que no necesariamente sean fans (Mérida, 2016), ya que no se puede distinguir quién usa un polo por fanatismo a quien lo usa solo para vestirse. De esta forma, dicho objeto disminuye su “valor” dentro de un *fandom* al no otorga poder político ni hegemonía. En otras palabras, tener más artículos de colección de lo que uno siga no lo hace necesariamente “más”, “mejor” o “verdadero” fan si al final sus conocimientos no son considerados suficientes por sus pares en su respectiva comunidad. En el caso de las mujeres, medir su conocimiento es el método de autenticación que usan sus pares masculinos con intención de

invalidarlas (Robinson, 2014).

Según lo que cita Orme (2016), en la literatura existente respecto al *fandom* de cómics, se asume la generalización de estar conformados por comunidades masculinas. Ella considera a esta subcultura centrada solo en los fans, pese a que se reconoce que se requieren más investigaciones que confirmen o descarten si en verdad son la mayoría o no. Otros aspectos que no se toman en consideración en las investigaciones centradas en qué es ser fan, agrega Orme, es la interseccionalidad con otras identidades sociales, como género, raza y sexualidad.

Scott (2013), menciona que existe una invisibilización de las *fangirls* específicamente en el género de cómics de superhéroes, ya que solo se considera a las mujeres para los cómics de género “femenino”, e incluso menciona una “feminización” del cómic independiente porque las mujeres se asocian más con ese sector de la industria de cómics, pero es porque los trabajos de la mayoría de autoras e ilustradoras femeninas se encuentran ahí.

Scott (2013) plantea que existe una invisibilización hacia las mujeres dentro de la cultura de los cómics. Según ella, esta invisibilidad consiste en que las mujeres son una audiencia fuera de vista y en el trato que reciben las superheroínas dentro de los cómics. Bourdin (2010) define a la invisibilidad social como un fenómeno contradictorio que consiste en “existir, ser-ahí y al mismo tiempo en no ser visto/percibido u oído/escuchado”. Esto se da como respuesta a la percepción condicionada por parte de marcos sociales y a que el sujeto no percibido obedece a condiciones políticas de aparición. En este caso concreto, esto se puede traducir en que las mujeres no son consideradas como parte de la comunidad, ni por sus pares masculinos ni por las editoriales. Así que cuando aparecen personajes femeninos, su presencia está condicionada a satisfacer la *male gaze* (Mulvey, 1989), en otras palabras, ellas solo aparecen como un objeto para ser observadas mientras que los observadores son ellos.

Asimismo, explica que esta invisibilización se debe a que todo lo relacionado con subculturas se ha masculinizado y que, socialmente hablando, para que tal vez puedan ser aceptadas, tienen que volverse “uno de los chicos”, aunque esto no las vuelve visibles porque mediante esta práctica no desafían las relaciones entre ambos sexos dentro del fandom, sino que se adecuan al status quo mediante la masculinización.

La invisibilidad de las fans del cómic puede generar una percepción de que ese espacio es una subcultura inaccesible o inhóspita. Esta situación también es reforzada por las mismas editoriales que publican cómics de superhéroes, como fue el caso de DC Comics al contratar a *Nielsen Company* para realizar encuestas en físico y virtual a sus lectores, dentro de las 6000 personas que respondieron, 93% eran varones y el 70% eran lectores constantes, solo el 5% eran nuevos lectores. La casa editorial solo consideró estos datos para afirmar que tenían un público lector predominantemente masculino entre los 18 y 34 años, excluyendo a otro tipo de poblaciones demográficas, pese a las protestas de muchas fanáticas femeninas (Polo, 2011 citado en Scott, 2013). Estas encuestas prueban que DC no intenta conseguir una mayor atención del público femenino.

En contraste con estas encuestas, Scott también cita las anécdotas de Gail Simone, una escritora, sobre una mayor cantidad de mujeres asistiendo a convenciones de cómics y el escepticismo de su esposo pese a reconocer este suceso, comentando: “Digan lo que quieran, las mujeres jamás leerán cómics”. Esta invisibilización ocurre debido a que la identidad de los nerds siempre ha sido entendida como un hombre blanco, e incluso los académicos se cuestionan qué significa ser *nerd* e inusual (Reagle, 2015). Estas construcciones de género se dan y entienden, como se cita a Massey en Scott, dentro de los lugares y espacios sexuados, como es el caso de *Comic-Con*, que es un gran evento que reúne, en gran parte, a fans de cómics.

Como se mencionó al inicio, el *fandom* de cómics de superhéroes está conformado por la subcultura de los *nerds/geeks*, que son identidades que se asumen como masculinas y se asocian con habilidades, conocimiento o actividades particulares relacionados con computadoras y conocimiento técnico. Dentro de este estereotipo, se les asocia con intereses mediáticos como la lectura de cómics, juegos en particular y participar de *fandoms* de ciertos géneros y textos, que en muchos casos incluye el consumo de anime y manga. Este tipo de masculinidad se contrapone con la masculinidad hegemónica, pero al mismo tiempo son cómplices de ella porque sus prácticas incluyen la legitimación del patriarcado, que garantiza la dominación masculina sobre la femenina dentro del sistema de género (Connell, 1997).

Dentro de este sistema, se incluyen elementos de la masculinidad hegemónica, como asociar la inteligencia, la falta de habilidades sociales y

relacionales con las mujeres, el buen manejo de la tecnología, y la objetivación de la mujer. Para ellos, la feminidad tradicional es incompatible con su identidad, ellas no pueden ser nerds y, en caso de serlo, se las asocia como algo no deseable o masculino. Ser mujer y *nerd/geek* es desafiar a la masculinidad hegemónica (Robinson, 2014).

Según lo mencionado, al ser ellas vistas como objeto y no como sujetos que también consumen cómics de superhéroes — en caso de que lo consuman algo históricamente *geek* — este producto es devaluado (citado en Reagle, 2015). Los fans masculinos establecen con ellas *boundaries* simbólicos, que son los límites que incluyen y definen a personas, grupos y cosas, mientras excluye otras. Consecuentemente, el valor de sus gustos se define a través de una relación binaria o lógica opuesta entre una “clase alta” y “clase baja”. La manifestación de estos límites se da, en parte, mediante el acoso de género en el espacio y su representación en los medios *nerds*, es decir, mediante conductas sexistas por parte de los fanáticos masculinos y las mismas empresas que están en este medio (Lamont, 2002).

Sin embargo, durante los años 2011 y 2012, la visibilidad de las fanáticas ha aumentado debido a que han surgido una serie de reclamos por una serie de controversias en la composición de las imágenes en las que aparecen personajes femeninos. Por ejemplo, la hipersexualización de las mujeres en el relanzamiento del universo DC, *The New 52*, también en la editorial Marvel con el caso del personaje Mary Jane surgieron muchas quejas por la composición de la imagen y la anatomía. De esta forma, las fans comenzaron a reclamar ser reconocidas como productoras y consumidoras dentro del espacio y surgieron iniciativas con finalidades transformativas del género de superhéroes, como fue el caso de la antología *Womanthology*, que fue financiada recaudando donaciones de fans y en un día superó en más de un 200% de lo esperado (Scott, 2013).

En el caso de esta investigación, se explicará desde la perspectiva de las ciencias sociales empleando conjuntamente un enfoque desde los estudios de género por qué es importante la visibilización de las mujeres dentro del *fandom* de cómics de superhéroes incluso si este espacio es considerado predominantemente masculino. Esto es porque la mayoría de investigaciones realizadas previamente sobre esta comunidad de fans no toman en cuenta la variable género y solo se da prioridad a un enfoque de estudio proveniente desde las ciencias de la

comunicación. No se ha estudiado el caso de las mujeres *geek/nerds* como una minoría invisibilizada, a pesar de que sí se ha estudiado las formas de descalificación y exclusión dentro de esta comunidad. Ni los trabajos más específicos al respecto (cuando se realiza una revisión bibliográfica) mencionan por qué pasos o esfuerzos han pasado hacia la visibilización pese a ser minoría, ni las consecuencias de la representación que han tenido las mujeres a través del tiempo en el género de cómics para superhéroes

1.2. Objeto de estudio y objetivos de estudio

El siguiente trabajo de investigación busca dar pistas para responder las siguientes inquietudes:

“¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con su fanatismo a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por *Facebook* relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?”

Partiendo de estas inquietudes surgen las siguientes preguntas de investigación:

- ¿Qué caracteriza a los fans de los superhéroes de DC Comics? ¿Existe una percepción diferente entre los fans masculinos y femeninas? ¿Las fans son percibidas como diferentes por ser mujeres?
- ¿Existe un trato diferenciado por el sexo de los y las fans? ¿Cómo se manifiesta? ¿Qué consecuencias tendría un trato diferenciado en las interacciones de las fans con el resto de la comunidad y en los espacios virtuales de los fans de los superhéroes de DC Comics en *Facebook*?

El objetivo de esta investigación es, pues, conocer sobre cómo se dan las interacciones y qué dinámicas existen entre los fans y las fans que conforman este *fandom* en la virtualidad. También se busca la comprensión de cómo se ejerce la dominación masculina en un espacio virtual, supuestamente de ocio y no politizado como es una comunidad de lectores de cómics. Respecto a lo cultural, observar si por ser un espacio ocupado por latinoamericanos esto afecte a cómo esta dominación se ejerza. Aparte de ello, pero no menos importante, conocer cómo y por

qué poco a poco estas fans ocupan cada vez más los espacios que alguna vez fueron dominados principalmente por hombres.

1.3. Hipótesis

El rechazo hacia lo femenino por parte de los fans de DC Comics se da porque las fans no estarían dentro del espacio virtual para ser consumidas, sino que, al igual que ellos, ellas también quieren leer cómics, desarrollar gusto por los personajes y las historias, es decir, también ser consumidoras de la misma forma en la que ellos lo son.

La costumbre es asumir que esta es un *fandom* masculino, por lo que la masculinidad es una característica deseada y esperada de un miembro. Cuando aparece una fan, esta rompe con esas características lo que generaría una diferencia al tratarlas en los espacios virtuales, que se manifestaría mediante acoso, insultos y tratar de probar si son fans “verdaderas”.

En los casos en que se presente esta hostilidad hacia las fans, muchas optan como respuesta dejar de interactuar en los espacios virtuales, siguen presentes como miembros de grupos y fans de páginas reaccionando a las publicaciones, pero no interactuando. Esto traería como consecuencia que se vuelvan invisibles, pues no desaparecen, pero tampoco tienen presencia. Consecuentemente, ellas crean sus propios espacios (con sus propias reglas) donde pueden expresar su fanatismo sin que reciban alguna respuesta hostil por parte de otras personas.

1.4. Relevancia sociológica

El estudio de la comunidad virtual de fans de cómics de superhéroes permite explorar y conocer más de los espacios virtuales como áreas sociales, normalmente se entiende a lo virtual como un lugar al cual se puede acceder cuando se busca información, pero dentro de ella también han aparecido las redes sociales, que permiten la comunicación instantánea entre usuarios. Además, el internet no es un espacio neutral con sesgos de agenda, historia personal o normas sociales (Murphy, 2008 citado en Skågeby, 2011), que forma parte de la vida de las personas y que esta está atravesada por la presencia de esta red (Markham y Stavrova, 2016), como es el caso de estos fans, cuyo fanatismo por los cómics los lleva a crear comunidades virtuales que se centren en este material visual.

No solo eso, sino también es importante considerar estudiar estas comunidades con una perspectiva de género, ya que según la primera ola de

ciberteóricos se creía que la discriminación y representaciones que siempre han estado en los medios y en la sociedad desaparecerían, al menos por esta vía para vivir el “sueño de desencarnación” (Bury, 2005). Sin embargo, las plataformas digitales son un espacio más en los que se reproducen jerarquías de género, raza, sexualidad, etc., lo que da cabida a que las personas usen las redes sociales en internet como una forma de mejorar y extender prácticas que pueden llevar al acoso, abuso y perpetuación de la misoginia (Eberbach y Vickery, 2018). Se investigó sobre las nuevas formas de discriminación y violencia a través de las redes sociales que surgieron luego del internet y la finalidad de aplicar este enfoque es observar si este tipo de conductas se reproducen dentro del *fandom* hispanoamericano de superhéroes de DC hacia las mujeres que forman parte de sus comunidades virtuales, cómo se manifiestan y cuáles son las respuestas de las fans.

La relevancia de este caso concreto se debe a que son una comunidad de fans predominantemente masculina y se los trata como los únicos consumidores. Las fans son invisibilizadas y las investigaciones existentes sobre este tema se centran en la recepción de personajes o temas particulares y muy poco en el fenómeno cultural de ser un o una fan y cómo la comunidad de fans es interseccional con otros aspectos de la identidad, como son el género, raza y sexualidad (Orme, 2016). Investigaciones en otras comunidades de fans, como las personas que gustan de los videojuegos o *gamers* sugiere que el género puede tener un rol importante en cómo los usuarios usan su membresía dentro de su comunidad (Tullouch y Jenkins, 2005 citado en Orme, 2016). Al igual que los videojuegos, los cómics presentan un ambiente similar, es decir, mayoritariamente masculino, así que se quiere saber sobre la distribución de la comunidad, si el género afecta su membresía y cómo.

Capítulo 2. Propuesta metodológica

2.1. Enfoque metodológico

Debido a que no existen muchas investigaciones enfocadas específicamente en el consumo de cómics de superhéroes y las investigaciones sobre la cultura *geek* en Latinoamérica son escasas, este estudio será, en parte, exploratorio. Parte de la finalidad de este trabajo es identificar cómo la mayoría masculina que ocupa el *fandom* las afectan dentro del espacio y conocer qué acciones han tomado al respecto, también conocer si la categoría de género afecta a la participación dentro del espacio, conocer si existe un nuevo modelo de feminidad a partir del consumo de cómics y la dinámica entre ambos sexos dentro del espacio virtual.

La siguiente investigación se centra en el análisis de las experiencias de las fans latinas de cómics de superhéroes creados por DC Comics. Se busca conocer a estas fans a través de su propia experiencia en el espacio y cómo sean percibidas por sus pares masculinos dentro de estos lugares. Para acceder a esta información será necesario recurrir a métodos de investigación cualitativa porque es un método riguroso que se centra en conocer las experiencias y prácticas sociales de la población estudiada (Silverman, 2011).

Además de ello, se debe tomar en consideración que será un trabajo que analiza comunidades virtuales, es decir, que están localizadas en un espacio abstracto como es internet, se requiere esta última precisión debido a que este puede ser considerado como una herramienta, un lugar o una forma de ser (Markham y Stavrova, 2016), para este trabajo, se tomarán en cuenta estas tres características.

Las herramientas utilizadas serán las entrevistas semiestructuradas a personas que encajen en el perfil ideal de los y las informantes: en primer lugar, están los hombres y mujeres latinoamericanos, entre las edades de 18 y 24 años y que sean miembros del grupo “Edén Slash DC” o seguidores de la página “Nightwing 2.0”⁶; en segundo lugar, están los administradores del grupo y página ya mencionados, en ellos no se aplicaría el criterio de edad, pues la finalidad de sus entrevistas es conocer cómo ellos delimitan sus propios espacios y qué reglas aplican para que estos funcionen. La finalidad de esta herramienta es conocer y comprender las percepciones de los entrevistados y entrevistadas sobre las fans de

⁶ Se explicará más adelante

cómics de superhéroes, y los discursos de masculinidad y feminidad que manejen al desenvolverse en estos espacios.

Lo que se quiere lograr es analizar el contraste entre sus experiencias como fans masculinos y femeninas relacionadas con el consumo de estos cómics frente a los discursos hegemónicos de masculinidad y feminidad, describir cómo ellas definen su propia feminidad a través de estas experiencias y cómo esta es al mismo tiempo definida por la masculinidad hegemónica.

Otra herramienta que se usará es la etnografía virtual. En primer lugar, la etnografía consiste en hacer el trabajo descriptivo de una cultura (Rusque, 2007 citado en Mosquera, 2008), esta metodología es cualitativa y se encuentra en el paradigma interpretativo (Mosquera, 2008). En segundo lugar, la aplicación de etnografías en espacios virtuales surgió en los noventa para estudiar comunidades que comenzaron a surgir en espacios ubicados fuera del “mundo real” (Rheingold, 1994 citado en Airoldi, 2018).

Puesto a que problematiza el uso de Internet, será la herramienta adecuada para estudiar las interacciones entre los fans dentro de sus respectivos espacios. El proceso para aplicarla consiste en varios pasos, como la entrada a la comunidad que se quiere estudiar, recolección y análisis de data, asegurando que estas interpretaciones sean confiables, llevar a cabo una investigación ética asegurándose de que los miembros del espacio estudiado puedan proveer una retroalimentación a la investigación y al investigador (Skågeby, 2011).

Estas herramientas junto a la observación participante virtual permitirán una comprensión acerca de cómo se dan las dinámicas en estos espacios, cómo se manifiesta la dominación masculina y comprender el valor de los capitales dentro de estos espacios. Además, mediante la etnografía virtual se puede hacer observaciones de las publicaciones e incluso hacer seguimientos en vivo, que finalmente son experiencias que pueden generar información relevante sobre cómo se da la distribución de los límites simbólicos, cuáles son las estrategias de convivencia en las comunidades virtuales y cómo se manifiesta la discriminación hacia las fans.

Aparte de todo lo anterior mencionado, es pertinente mencionar que esta investigación se realiza desde un enfoque como *insider* del *fandom* de cómics de superhéroes de DC, es decir, quien elabora la presente investigación forma parte del grupo estudiado. Utilizar conocimientos y familiaridad con el grupo como

herramientas para la investigación es parte del método *inside research* (Saidin, 2016). Para este caso concreto, es una herramienta que permite saber cómo aproximarse al grupo estudiado, entender con mayor profundidad ciertos aspectos de las entrevistas realizadas, así como para ser consciente de la importancia que los y las fans le dan a su privacidad en la virtualidad.

2.2. Posibilidades, retos y límites durante el proceso de elaboración de esta investigación

Esta investigación abre la posibilidad de estudiar a un grupo social poco estudiado en Hispanoamérica, que son los fans de cómics de superhéroes y, a través de este caso, se puede conocer más sobre cómo son las dinámicas en los espacios virtuales y cómo se organizan los *fandoms* online. Estos son espacios simbólicos llenos de significados, definidos por los fans y que son accesibles a otras personas por ubicarse en un espacio virtual al que cualquiera puede acceder si es que son visibles.

Uno de los principales retos de esta investigación es conseguir información sobre trabajos previos enfocados en los fans de cómics de superhéroes, al menos en lo que respecta la comunidad latina, porque las pocas investigaciones que hay en español no se enfocan en analizarlos a ellos ni a sus dinámicas, sino a analizar los cómics y su trascendencia en sus fans y no al revés. Aparte de ello, otro reto es lograr hacer las entrevistas porque son personas que no necesariamente viven en el país de origen de la investigación, así que se tienen que hacer llamadas a larga distancia por redes sociales.

Otra limitación durante el proceso de elaboración de la presente investigación es la misma virtualidad, pues al no poder entrevistar a las personas de forma física, se pierde un poco de datos sobre la otra persona, como poder observar su lenguaje corporal o expresiones al momento de entrevistarlos o tener mayor comodidad a comparación de hacerlo por teléfono. Tampoco se puede identificar con precisión a los actores cuando se realice la etnografía virtual porque son espacios anónimos, tal vez pueda identificarse el sexo en muchos casos, pero no se puede hacer cálculos de la edad y lugar de procedencia de los miembros para tomarlos en cuenta al analizar las interacciones.

Un aspecto muy importante y que incluso define parte de esta investigación es el rol de *insider* de quien la realizó, ya que puede suponer tanto un reto como una ventaja encontrarse en esa posición. Por un lado, es un reto, ya que se debe tener

mayor cuidado con la objetividad al presentar los hallazgos realizados, así como también mantener un balance entre ser fan y ser académico al elaborar la investigación. Siempre se debe tener en cuenta que una investigación sobre *fandoms* no solo está dirigida a otros académicos, sino también a los fans (Booth, 2013), así que se debe cuidar la forma de expresarse porque, finalmente, este trabajo representará sus identidades y formas de mostrarse hacia los demás dentro de su *fandom* (Jensen, 2016). Por otro lado, ser *insider*, también supone una ventaja, ya que permite comprender con mayor profundidad que no se están analizando textos en páginas de internet, sino que son interacciones entre personas dentro de un espacio social virtual (Jensen, 2016). No por ser espacios públicos uno puede disponer de esta información sin tomar en cuenta consideraciones éticas, como pedir permiso previamente a administradores y no mostrar información personal.

2.3. Criterios para la selección de casos y perfil de las informantes

Esta investigación se centrará en los ambientes de interacción virtuales que comparten los lectores de cómics, es decir, redes sociales, ya que su uso es más frecuente y cotidiano. La razón de esto es que los ambientes presenciales, como lo pueden ser las convenciones, solo están disponibles por un número limitado de días, no son áreas establecidas de forma permanente y las interacciones entre los lectores de cómics son más circunstanciales que cotidianas.

La presente investigación está enfocada en el análisis de interacciones entre los fans en la red social *Facebook* porque es un espacio más cotidiano al no estar condicionado por un tiempo límite. Dentro de esta red social los fans establecen sus propios espacios de interacción, como son las páginas y grupos cerrados dedicados a la discusión acerca de las historietas sobre superhéroes. Los espacios escogidos para analizar fueron según el alcance que tengan con los lectores de cómics latinos. Para este estudio se escogieron una página y dos grupos de fans en Facebook:

a. Nightwing 2.0

Es una página de *Facebook* creada el 06 de febrero del 2017. El título indica “2.0” porque anteriormente los administradores tuvieron una página con el mismo nombre, pero fue retirada de Facebook y tuvieron que empezar de nuevo con esta nueva página. El nombre “Nightwing” es el alias de un personaje secundario de *Batman*, que actualmente cuenta con su propio cómic y este título. El contenido predominante de la página está relacionado a personajes secundarios de la

franquicia de *Batman*. Durante el tiempo que se llevó a cabo el trabajo de campo, la página poseía 225 364 seguidores, que provenían principalmente de México, Colombia, Perú, Argentina y Ecuador, con Ciudad de México, Lima, Monterrey y Puebla como las ciudades más activas. La mayoría de fans para ese entonces se encontraban en un rango de 18 a 24 años, con un 69% de fans masculinos y un 31% de fans femeninas. En total son 11 administradores entre mexicanos y chilenos, de este total solo 3 son mujeres. La página se encuentra activa diariamente.

b. Edén Slash DC

Es un grupo creado en *Facebook* el 20 de marzo del 2017 y durante el tiempo que se llevó a cabo el trabajo de campo contaba con 2 450 miembros entre mujeres y varones. Cuenta con cinco administradoras, de las cuales cuatro son mexicanas y una es argentina. Según los datos del grupo, la mayoría de miembros se encontraban en un rango de edad entre los 18 y 24 años, con una predominancia femenina de 71.6% de fans femeninas frente al 26.8% de fans masculinos, que mayormente provienen de países como México, Chile, Perú, Argentina y Colombia. Es un grupo considerablemente activo, ya que diariamente se hacían publicaciones sobre varios de los cómics en publicación de DC, sobre el fanatismo de las miembros por personajes particulares y datos trivia. Su contenido es principalmente, como dice el título, de temática *slash*, es decir, romances no oficiales (en su gran mayoría) entre superhéroes del mismo sexo, tanto relaciones lésbicas como gays. Sin embargo, ese no es el único contenido, pues siempre se hacen publicaciones opinando sobre los diversos títulos que DC publica cada semana, en sí las series son mensuales, pero cada semana sale una diversidad de estas. Una característica llamativa de este grupo de fans es, en primer lugar, el nombre "Edén", según las administradoras, este hace alusión a la búsqueda de un espacio sin conflictos en el que todas puedan hablar de su gusto por los superhéroes de DC Comics con total libertad de expresión y sin temor a ser reprimidas siempre y cuando cumplan con las normas de convivencia. A través del análisis se busca encontrar contrastes entre las interacciones predominantemente femeninas frente a los espacios externos de discusión sobre cómics de DC.

Para conocer con precisión el perfil de los informantes, se limitaron las características que deben poseer para formar parte de la muestra, como se detalla a continuación.

En primer lugar, se entrevistó a usuarios de ambos sexos, ya que se quiere

conocer la experiencia de las fans de cómics tanto desde su propio punto de vista, como el de sus pares masculinos. Se trata de conocer, comprender y explicar cómo se ejerce la dominación masculina en estos espacios desde el punto de vista de las ciencias sociales. El rango de edad de las personas entrevistadas debe estar entre los 18 y 24 años de edad en el caso de los usuarios, ya que, según las estadísticas que brinda *Facebook* sobre ambos espacios, la mayoría de sus usuarios están en ese rango de edad. Otra característica importante es que sean miembros activos de sus respectivos espacios, es decir, que se dediquen a comentar constantemente casi diario, entre 4 a 7 días de la semana. Aparte de ellos, se entrevistó a dos administradores por cada uno de los espacios para conocer su percepción sobre cómo los usuarios utilizan los espacios y sus funciones como reguladores de estos.

En segundo lugar, en este estudio solo se tomará en cuenta a los y las fans de los cómics publicados por la editorial DC, ya que la mayoría de los espacios creados por sus fans se centran en la discusión sobre lo que ocurre en los cómics y no se considera prioritario a lo que ocurra en las películas cinematográficas o videojuegos. Por ejemplo, los fans latinos de los superhéroes creados por Marvel Comics, tienen sus propios espacios de discusión, pero sus tópicos están relacionados con las películas que se han estrenado recientemente y no tienen un vínculo directo al material original (cómics). Esta investigación se centra en las interacciones entre fans de cómics de superhéroes que prioricen a las historietas como material de consumo, así que por este motivo se descartó incluir a la comunidad de fans de Marvel Comics.

2.4. Desarrollo del trabajo de campo

El proceso de seguimiento a los grupos seleccionados empezó en julio del 2018 y terminó en diciembre del mismo año. Hay contrastes que resaltar entre un grupo predominantemente femenino y una página donde los participantes pueden ser tanto varones como mujeres, es por ello que parte de este trabajo de campo se centra en recopilar esta información a partir de sus propias percepciones y experiencias mediante entrevistas semiestructuradas.

Para poder realizar la investigación, hubo un contacto previo con los administradores de los espacios con la finalidad de obtener datos estadísticos sobre los miembros de la página. Por ejemplo, países de procedencia, el grupo etario predominante y la distribución entre varones y mujeres dentro de cada espacio. Además de ser transparentes con ellos respecto a la investigación, en ningún

momento se utilizó información personal de los usuarios más allá de la brindada en la entrevista, como son sus nombres y lugares de procedencia.

Ya clarificado lo anterior mencionado, se procedió a realizar una publicación solicitando a las miembros del grupo “Edén Slash DC” si quisieran ser entrevistadas para la elaboración de esta tesis. Cuando se tuvo respuestas por parte de algunas de ellas, se pudieron concretar fechas para poder llevar a cabo las entrevistas. Aparte de las usuarias, también se solicitó a las administradoras si dos de ellas pudieran acceder a ser entrevistadas. Debido a que muchas entrevistadas eran extranjeras, se acordó que las entrevistas fueran por llamada telefónica a través de la aplicación *Whatsapp* o a través de *Facebook Messenger*. En la Tabla I: Participantes del grupo “Edén Slash DC”, se presenta a las fans entrevistadas:

Tabla 1. Participantes del grupo “Edén Slash DC”

N°	Nombre	Edad	Participación	País
1	María	29	Administradora	Argentina
2	Alejandra	33	Administradora	México
3	Daniela	25	Usuaría	Ecuador
4	Laura	20	Usuaría	Colombia
5	Raquel	18	Usuaría	Perú
6	Angye	19	Usuaría	México
7	Lileny	23	Usuaría	México

Elaboración propia (2024)

Para lograr entrevistar a seguidores de la página “Nightwing 2.0”, debido a que el formato no es el mismo que un grupo en el cual se pueda dar interacciones entre miembros, se optó por el método “bola de nieve”. Cuando se entrevistaba a las miembros del grupo “Edén Slash DC”, se les consultaba si conocían fans activos de esta página, también se hizo la misma pregunta en la publicación hecha en ese grupo, sobre si había seguidoras o seguidores activos de esa página para poder entrevistarlos. Así como se hizo en el grupo anterior, también se consultó a los administradores si dos de ellos pudieran acceder a ser entrevistados. Todas estas entrevistas también fueron a través de la aplicación de *Whatsapp* o *Facebook Messenger*. En la Tabla II: Participantes de la página “Nightwing 2.0”, se presenta a las y los fans entrevistados:

Tabla 2. Participantes de la página “Nightwing 2.0”

N°	Nombre	Edad	Participación	País
1	Merarín	20	Administradora	México
2	Samuel	19	Administrador	México
3	Diego	23	Usuario	Perú
4	Paola	20	Usuaría	Perú
5	Savcka	25	Usuaría	Bolivia
6	María Fernanda	20	Usuaría	México

Elaboración propia (2024)

Cuando se llevaron a cabo las entrevistas no hubo muchas dificultades para que las entrevistadas expresen lo que piensa e incluso utilizaron un vocabulario coloquial para mayor comodidad y sin temor a explayarse. Ellas parecían despreocupadas de mantener un trato formal e incluso por momentos parecía olvidar que era una entrevista y preguntaban datos sobre los cómics a los que, como entrevistadora, no se les podía responder, posiblemente, esto se deba a que la autora de la presente tesis también sea parte de este *fandom*. Es por todo lo mencionado que, normalmente, una entrevista podía durar, en promedio, dos horas e incluso algunas llegaron a durar tres horas, aunque mayormente eso se daba con las usuarias.

La estructura de las entrevistas varía según el tipo de participación, hubo un modelo de entrevista para las usuarias del grupo “Edén Slash DC” y otra para los seguidores de la página “Nightwing 2.0”, lo mismo para los administradores de ambos espacios, pues la naturaleza de ambos es diferente, lo que resulta en diferentes formas de interactuar entre los usuarios y ellos mismos con la página o grupo. Sin embargo, estos modelos cumplen la misma función: recolectar información personal de ellas como fan de cómics, sus percepciones respecto al material consumido y sus percepciones y experiencias personales, tanto positivas como negativas, con el *fandom* online y luego más en concreto con el espacio de estudio (página o grupo).

Capítulo 3. Marco Teórico

En este capítulo se expondrán las teorías y conceptos empleados para el análisis de este tema y problema de investigación introducido previamente en los capítulos anteriores. Estos permitirán analizar las dinámicas que se dan entre los fans, la división del territorio virtual y las consecuencias de esto sobre las fans.

3.1. Sistemas de género

El género ha sido entendido tradicionalmente como equivalente de las categorías gramaticales masculino, femenino o neutro, en cambio, ahora también se usa para referirse al sexo de las personas (Scott, 2010), pero la misma autora, Joan Scott, lo define como el estudio de la relación entre lo psíquico y normativo, cuya finalidad de uso es política o social, como la construcción de la nación o la estructura familiar.

Como categoría, el género permite delimitar con mayor claridad y precisión cómo los varones y mujeres pasan de ser diferentes a ser desiguales, cuestiona postulados sobre el origen de la subordinación de la mujer al varón y lleva a entender las diferencias entre ambos sexos dentro del terreno simbólico y no dejar que la discusión siga por un enfoque que va por lo biológico (Lamas, 1986). Los estudios que utilizan esta categoría son propuestas teóricas que buscan conectar datos y establecer su peso, y generar más hallazgos y conclusiones. Todo esto alrededor de la noción de género como un sistema, el cual está constituido por cinco sistemas menores: categorías y clasificación, sistema de reglas, sistema de roles, sistema de intercambios y como sistema de prestigio y valor (Anderson, 2018).

El primero, como sistema de categoría y clasificación, que se expresan principalmente en el lenguaje, donde las categorías son mujer y varón y provee definiciones sobre ellos, no son simétricos y tampoco tienen el mismo estatus de "ser". Este sistema se extiende a tal punto de definir emociones, sentimientos, actitudes, gestos, posturas y otros conceptos abstractos (Anderson, 1997). El segundo, como sistema de reglas, implica prohibiciones y obligaciones, por las que se puede ser sancionado en caso de no ser acatadas (Anderson, 1997). Esto implica la importancia del género dentro de la sociedad y en cómo se organiza el pensamiento, el libre criterio es casi inexistente. El tercero, como sistema de roles, en otras palabras, la división sexual del trabajo y cada sociedad tiene su propio sistema de roles, que son recíprocos y responden a un sistema de relaciones (Anderson, 2018). El cuarto, como sistema de intercambios, dentro de la relación

social entre géneros uno da más y el otro recibe más, pueden ser contratos explícitos o implícitos, voluntarios o involuntarios, este intercambio puede ser de bienes, cuidados, afectos, soporte psicológico, etc. (Anderson, 2018). El quinto, como sistema de prestigio y valor, es decir, este como un sistema de jerarquías que requieren ser reafirmadas continuamente de forma pacífica o, si es necesario, recurriendo a métodos violentos, que es defendida de forma ideológica. Este prestigio y valor deben reafirmarse de forma continua (Anderson, 2018).

3.2. Tipos de capital

Según Bourdieu (1985), el capital es trabajo acumulado en forma física o interiorizada y cuando individuos o grupos se apropian del capital de forma exclusiva, generan la posibilidad de poder apropiarse de la energía social a través del trabajo vivo o cosificado. El capital en PB se puede entender como cualquier tipo de recurso capaz de producir efectos sociales, en cuyo caso es sinónimo de poder (Martínez, 1998). El capital puede presentarse de tres maneras fundamentales, su manifestación dependerá de donde se aplique y cuánto cueste transformarlo, este puede ser económico, cultural y social (Bourdieu, 1985), aunque luego se añade el capital simbólico.

El capital económico es directa e inmediatamente convertible en dinero, y resulta especialmente indicado para la institucionalización en forma de derechos de propiedad (Bourdieu, 1985). Este se expresa a través lo equivalente a dinero, el cual lo representa y se encuentra en una lógica de escasez, pues, se valora por la ley de la oferta y la demanda: es el medio para apropiarse de recursos que son vividos como escasos ante una demanda supuestamente infinita (Martínez, 1998).

El capital cultural se manifiesta de tres formas distintas: en estado interiorizado o “incorporado”, es decir, se encuentra intrínseco en las personas, dura para siempre y no es posible deshacerse de él; el capital cultural “objetivado”, en forma de bienes culturales que resultan y muestran disputas intelectuales, de teorías y de sus críticas, como pueden ser los cuadros, libros de diversos temas, inventos, etc.; y, finalmente, el capital cultural “institucionalizado”, una forma de objetivación que debe considerarse por separado, ya que, como veremos en el caso de los títulos académicos, confiere propiedades enteramente originales al capital cultural que debe garantizar (Bourdieu, 1985).

El capital social, según Bourdieu (1985), es el que es poseído por todos los miembros individuales del grupo, les sirve a todos, conjuntamente, como respaldo.

En la práctica, las relaciones de este capital sólo se dan sobre la base de relaciones de intercambio materiales y/o simbólicas, mientras se aporte también a su mantenimiento. En estas relaciones de intercambio, los aspectos materiales y simbólicos son inseparables.

El capital simbólico es la forma que toman los distintos tipos de capital en tanto que percibidos y reconocidos como legítimos (Bourdieu, 1987 citado en Martínez, 1998). Este capital no está definido/defendido por las instituciones, y están en relación con la persona o a la posición social. No se puede hacer compra o venta de este capital, pero otorga valor a las personas que se relacionan con el dueño. El resto de especies de capital pasan a ser del tipo simbólico cuando su poseerlo sea “natural”, es decir, según los esquemas necesarios para usarlo en los espacios en los que ese capital produce efectos (Martínez, 1998).

3.3. Dominación masculina

La dominación masculina consiste en el ejercicio del poder de un sexo sobre otro basándose en la división del trabajo, el cual, finalmente, crea géneros relacionales (Bourdieu, 1998) y roles específicos tanto a varones como mujeres. Este sistema de roles, dice Anderson (2018), es lo más visible sobre la relación entre ambos géneros, que no solo son relacionales, sino también recíprocos, lo cual no quiere decir que ambos sean lo mismo en distintas sociedades, ni que tengan los mismos derechos y obligaciones.

Esta dominación implica una relación de poder de orden tradicional porque, como menciona Weber, se considera legítimo a un poder que existe desde siempre (Winckelmann, 1976 citado en Abellán, 2004). Según lo que menciona Bourdieu (1998) respecto a la división sexual en base a la oposición entre lo masculino y lo femenino como el orden de las cosas, esto se debe a una concordancia entre estructuras objetivas y cognitivas. Este orden tiende a ratificar la dominación masculina y justifica a la visión androcéntrica, la cual se asume automáticamente como legítima.

A través del androcentrismo mencionado se perciben ambos cuerpos, se construyen significados arbitrarios sobre estos, de sus costumbres y funciones, en especial la reproducción, la visión androcéntrica se fundamenta sobre esto último (Bourdieu, 2018), en otras palabras, la base de la opresión femenina se ubica en la gran diferencia biológica con los varones: la maternidad, que no solo ubica a las mujeres en una posición dominada frente al varón, sino que es la causa de la

división del trabajo (Lamas, 1986). En resumen, los hombres basan la supuesta legitimidad de su dominación en la naturaleza biológica de los cuerpos, que al mismo tiempo es la interpretación de lo biológico, solo que está muy arraigado en el imaginario social, así se aplica una jerarquía del valor.

Dentro de la lógica de dominación masculina, se asume a esta como una característica de prestigio porque se aplica una asimetría radical en la evaluación de las actividades de ambos sexos: se puede notar una gran diferencia en la percepción de cualquier actividad si es que lo hace un varón o una mujer, si es él, entonces es algo difícil y nobles, pero si es ella, entonces es algo sin mucha importancia o fácil. Este sistema de prestigio basado en el género evidencia una gran contradicción: a pesar de encontrarnos dentro de una estructura patriarcal, varones y mujeres de un mismo estatus estarán más próximos entre sí que con otros varones y mujeres de un estatus diferente, es decir, la clase social y etnia separan a las mujeres entre sí (Lamas, 1986).

Este orden social prepara a las mujeres para que sigan unas prescripciones y proscipciones arbitrarias, pero que están naturalizadas en el imaginario social y quienes los inculcan son la familia y el orden social, quienes al final se generan expectativas colectivas en oposición con el universo público, que es lo masculina, ellas pasan a ser consideradas dentro del mundo privado (Bourdieu, 2018). La distinción biológica pasa al terreno simbólico y permite delimitar con mayor claridad y precisión cómo ser distintos físicamente puede volver a ambos sexos desiguales y es importante que las ciencias sociales busquen comprender y desentrañar esta construcción social sobre lo que implica ser varón y mujer (Lamas, 1986).

3.4. Tipos de boundaries

Lamont y Molnar (2002) establecen que los *boundaries* son líneas que definen, incluyen y excluyen a personas dentro de un grupo por motivos culturales, étnicos, de género u otros. Estos se clasifican en dos grandes grupos: simbólicos y sociales. Los primeros, son aquellos límites que definen un grupo mientras excluye a otros — separa lo sagrado de lo profano— y se manifiesta a través de tabúes, actitudes y prácticas, y patrones de gustos y disgustos. Su rol es generar inequidades y el ejercicio del poder (Lamont, Pedergrass y Pachucki, 2001). Mientras que el segundo, se da a través de diferencias sociales, las que se manifiestan a través del acceso y distribución inequitativo de recursos y oportunidades sociales. Ambos deben ser vistos como iguales, incluso si los *boundaries* simbólicos son parte necesaria para

crear condiciones para la existencia de los *boundaries* sociales.

3.4.1. Boudaries espaciales

Es un tipo de *boundary* social, el cual provee de una experiencia del estado y refuerza la ciudadanía a través de la generación de pases de acceso a determinados territorios, como ocurre al visitar un país extranjero y piden el pasaporte para revisar si tienen visa, es decir, si tienen un permiso especial para entrar a un territorio al cual no se pertenece. Esta es una variable importante en caso se quiera estudiar dimensiones micro y macro de la identidad nacional. Estos *boundaries* también influyen en la construcción de similitudes y diferencias en regiones fronterizas de países que son limítrofes (Lamont y Molnar, 2002). La distinción entre el *boundary* espacial y una frontera territorial es que el primero se refiere a una división o separación de espacios basada en conceptos, normas que no deben ser ignoradas, es decir, basada en significados y una frontera territorial solo es la separación entre dos territorios sin que eso necesariamente signifique algo.

3.4.2. Boundaries de género

Son las diversas estructuras las que establecen similitudes y diferencias entre varones y mujeres, es este *boundary* el que establece la inequidad de género como resultado de las interacciones entre ambos géneros y quienes quieran transgredirlo son estigmatizados y castigados (Lamont y Molnar, 2002). Las personas deben encajar dentro de un modelo hegemónico de masculinidad y feminidad, es lo que este *boundary* establece, por ejemplo, cuando se asumen que ciertas profesiones son más “apropiadas” para varones y otras para mujeres, como es el caso de la enfermería e ingeniería respectivamente. Sería una manera de categorizar y clasificar a las personas a través del género, este sistema forma parte de una de las dimensiones del género, como expone Anderson (2018). Además, según Tilly (1998), el género es una de las categorías — junto a raza, etnia, pertenencia comunitaria y otras— que sustenta la desigualdad cuando se combina con la jerarquía.

3.5. Gaze o mirada

Cuando se menciona el término en inglés *gaze*, como se puede leer en el diccionario de Cambridge (s/f, C2), se hace referencia la forma de observar y percibir algo desde el punto de vista propio de una persona, en este caso serían los cómics.

Más allá de su significado literal, Mulvey (1989) introduce el concepto de *male gaze*⁷ cuando analiza cómo inconscientemente la sociedad patriarcal ha estructurado al cine, cómo el mundo ficticio frente a la pantalla está sujeto a la voluntad de quien lo produce (el director, que es un varón) y que tiene como objetivo complacer a un público asumido como masculino. Dentro de esta definición, el lugar de la mujer es ser una imagen a la cual observar y que complazca las fantasías de los espectadores, mientras que por sí sola no sea relevante.

Bajo esta teoría propuesta por Mulvey (1989), cualquiera que reproduzca su punto de vista a través de un medio, reproduce el *male gaze*, pues inconscientemente se está subordinado a un ego masculino y reproduciría un *gaze* patriarcal. Sin embargo, como menciona Goddard (2000), la diferencia entre ambos sexos es más una cuestión de los roles que la sociedad les asigne y el *gaze* es más una expresión del ideal que cada uno tiene hacia el sexo opuesto y hacia sí mismo. Así que, partiendo de esta premisa, podemos asumir que también existe un *female gaze*⁸, pese a que el orden simbólico sea patriarcal y con más razón en la actualidad, que cada vez surgen más autoras y artistas femeninas que pueden plasmar su punto de vista y también ser el público que aprecie e interprete los materiales de distintos medios.

Zoe Dirse (2013), por ejemplo, desde su análisis de la producción cinematográfica de documentales, menciona la importancia de que la dirección y cinematografía tengan una mirada femenina y feminista, pues desde ella el enfoque que se da a las mujeres filmadas no cosifica, al contrario, humaniza porque en lugar de centrarse en narrar sobre ellas, se les da voz y así el público elabora sus propias conclusiones.

Joey Soloway (TIFF Talks, 2016), por su parte, resalta tres conceptos: “sensación de ver”, que utiliza el enfoque para compartir y producir sentimientos en lugar de solo mirar; luego, la “mirada observada”, es decir, la cámara busca transmitir qué se siente ser el sujeto de observación; finalmente, está “regresar la mirada”, que puede parecer similar al segundo concepto mencionado, pero no exactamente, porque es la mirada en los observadores, es decir, de “cómo se siente estar en el mundo y ser observadas durante nuestra vida entera”.

⁷ En español “mirada masculina”

⁸ En español “mirada femenina”

Capítulo 4. Las comunidades virtuales como forma de expresión y manifestación de un fandom: los fans de DC y el surgimiento de sus comunidades virtuales

Previamente al análisis central sobre las fans dentro de un *fandom*, es necesario explicar detenidamente qué es el *fandom* de DC y sus comunidades virtuales. En primer lugar, debemos entender que un *fandom* es tanto una comunidad como también la expresión cultural de ser *fans*. Esto se debe a que un *fandom* brinda un sentimiento de comunidad, es decir, identificarse con un “nosotros” (Muñiz y O’Guinn, 2001, citado por Fuschillo, 2020) que comparten el sentimiento de ser fans, en este caso concreto de ser fans de los cómics de DC. Además, se menciona al *fandom* como una expresión cultural porque ser fan es más que tener un vínculo de consumo con el objeto de su fanatismo, sino también es una práctica que consiste en adaptar el producto a sus propias necesidades (Jenkins, 1992, citado por Jenkins, 2007). En segundo lugar, se debe entender que las comunidades virtuales creadas por fans son solo una forma de expresar qué es *fandom*, ya que estos espacios no son el *fandom* en sí, sino que son comunidades concretas que se identifican con una identidad que su superpone. Por ejemplo, en el caso de las fans de DC, se puede citar el caso de aquellas que forman parte del grupo “Edén Slash DC”, que comparten en común su gusto por un tipo de contenido particular, el *slash*, pero a la vez el grupo se considera como parte del *fandom* de DC.

Dicho esto, este segundo capítulo de hallazgos tiene por finalidad explicar sobre cómo los y las fans de DC disponen de los espacios virtuales para expresar y compartir su fanatismo, ya que estos no son anárquicos, sino que son espacios participativos que dan la oportunidad de explorar un mundo fabricado que funciona a través de normas, leyes y estructuras diferentes a las que se experimentan en la “vida real” (Duncombe, 2012, citado en Coppa, 2014). Por lo tanto, la creación de los espacios virtuales donde los fans expresan su fanatismo, tiene un proceso de carácter simbólico, es decir, que se da y se transmite a las mentes de las personas a través de medios simbólicos (Greenfield, 1992, citado en Tilly, 2005), social y espacial cuyos resultados se manifiestan y observan cuando se forman grupos con sus propias características y reglas.

En este caso en particular, se analizará cómo los y las fans usan la red social *Facebook*, que tiene la particularidad de permitir a los usuarios crear páginas y grupos como espacios de interacción. Mientras las primeras son administradas por una o más personas que hacen publicaciones para que los usuarios solo respondan,

los segundos son espacios donde tanto los que administran como los miembros pueden hacer publicaciones y responder, además, lo más resaltante es que son espacios virtuales que pueden cerrarse y permitir el ingreso a solo algunas personas. Cabe precisar que, dentro de la mayoría de los grupos de *Facebook* que forman parte de algún *fandom*, las personas que los administran establecen reglas de convivencia (que incluyen qué se puede publicar y qué no), siendo estos uno de los *boundaries* o límites simbólicos que marcan una diferencia entre estar en la red social en general y un espacio dedicado a un *fandom*, ya que la función de este tipo de *boundaries* es ser herramientas que ayudan a definir la realidad, los separa como grupo y les genera sentimiento de pertenencia (Lamont y Molnár, 2002).

4.1. Una breve cartografía de los espacios virtuales: Trazando los límites y dándole forma al *fandom*

Esta investigación se centra en las fans de DC, pero no a todas en general, sino a las fans hispanoamericanas. Para definir el espacio en el que ellas se desenvuelven es pertinente precisar el idioma por ser uno de los *boundaries* más importantes para definirlo. Esto se debe a que compartir el mismo idioma implica compartir un mismo origen étnico o nacional en contraste con aquellos que hablan un idioma diferente (Urciuoli, 1995), como puede ser el caso del español en contraste con el inglés, o el español en contraste con los demás idiomas, por ejemplo. Sin embargo, el idioma, a diferencia de otros *boundaries*, tiene la particularidad de poder trascender espacios nacionales, pues en el caso de los fans de Hispanoamérica, son personas de distintos países, pero forman parte de una misma comunidad lingüística (Daurio, M. y Turin, M., 2019), que también incluye los dialectos propios de sus países de origen.

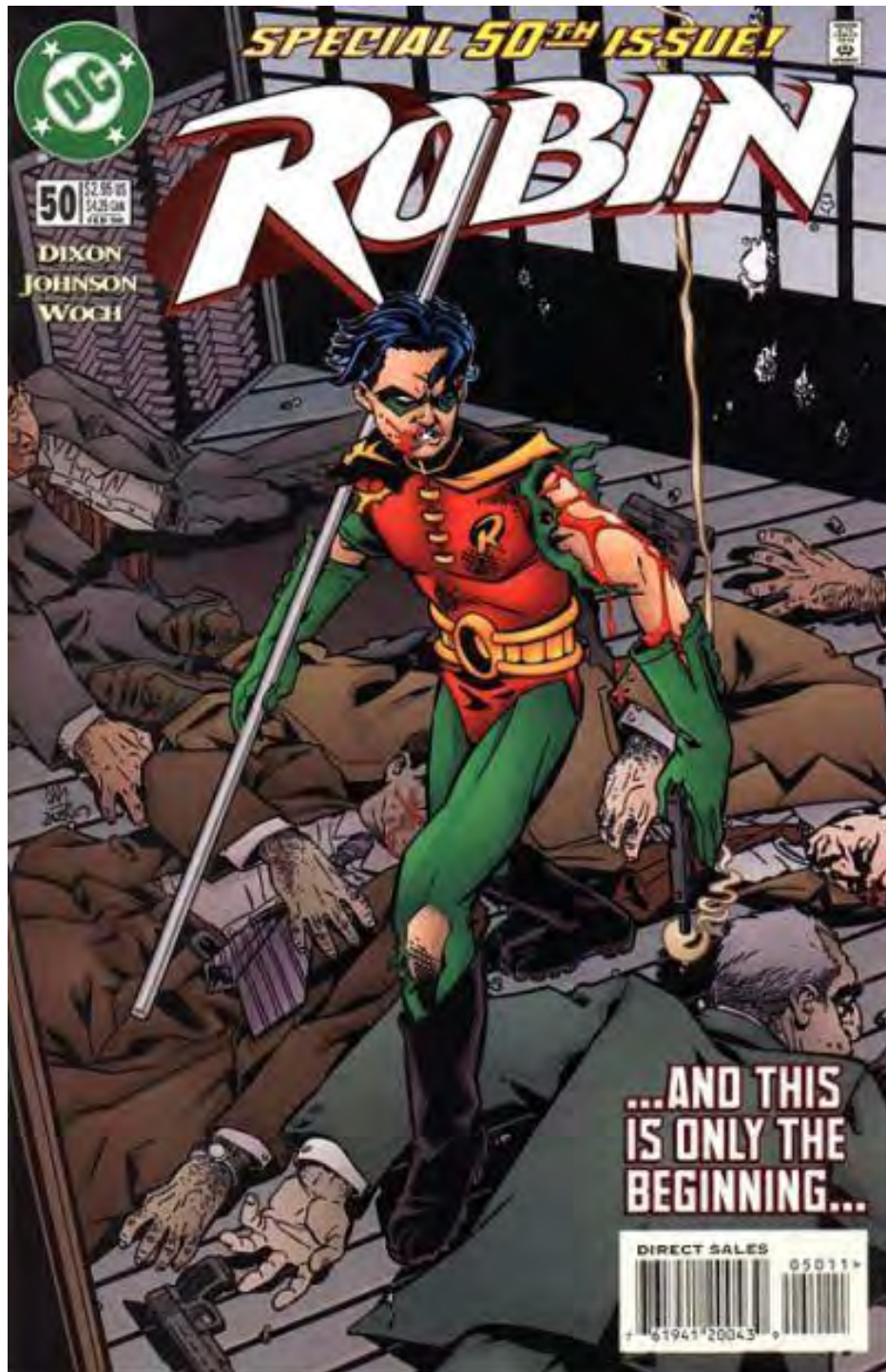
Para formar parte de esta misma comunidad, se ha tenido que pasar por un proceso de aprendizaje de la lengua, que no solo implica desarrollar una competencia gramatical, estratégica y discursiva, sino también conocer y valorar las formas culturales expresadas. Además de desarrollar la capacidad de utilizar esta lengua – en este caso el español – para lo que la persona necesite y las diversas situaciones comunicativas que se le presenten (Obando Aguirre, A., Osorio, C. y Munera, M., 2007). Así que, en el caso de los fans de DC que son hispanoamericanos, al hablar el mismo idioma (con sus respectivos dialectos), pueden compartir los mismos códigos, como pueden ser chistes o apodos sobre los personajes, juegos de palabras que no perderían el sentido si se tradujeran, *memes*

con el sentido del humor de la región y que personas de otras culturas no lo entenderían como humor o no lo tomarían para bien.

Por ejemplo, en el caso de la página Nightwing 2.0, surgió un apodo al personaje *Tim Drake*, quien es el tercer personaje en usar el alias *Robin*: “el ignorado”. En otros casos, si el personaje era mencionado en un comentario, otra persona respondía con la pregunta: “¿Quién?”, pero con intención de burla hacia el personaje, dando a entender dentro de este contexto que nunca lo ha visto. Dentro del contexto de esta dinámica, es implícito que ambas personas sí saben en realidad quién es el personaje, así que no se responde con una descripción de él porque la intención es hacer una broma. Por supuesto, esta broma sobre el personaje no surgió de forma repentina, sino que parte de la percepción de varios fans sobre cómo DC estaba manejando el personaje. Según lo que comentó Diego al respecto, esto empezó porque *Tim Drake*, como personaje, dejó de tener relevancia en los cómics y por no aparecer mucho en las adaptaciones (películas, series de TV, etc.): Ya pues, si no sacas nada de él en comics y ni adaptaciones, te preguntan: “¿Quién es *Tim*?” y tú dices: ¿Quién?⁹ (Diego, Piura – Perú). Otro ejemplo es que dentro del *fandom* surgió el apodo “bolita de odio” para *Damian Wayne*, debido a su personalidad, pero este apodo es usado tanto de forma afectuosa como de rechazo hacia el personaje.

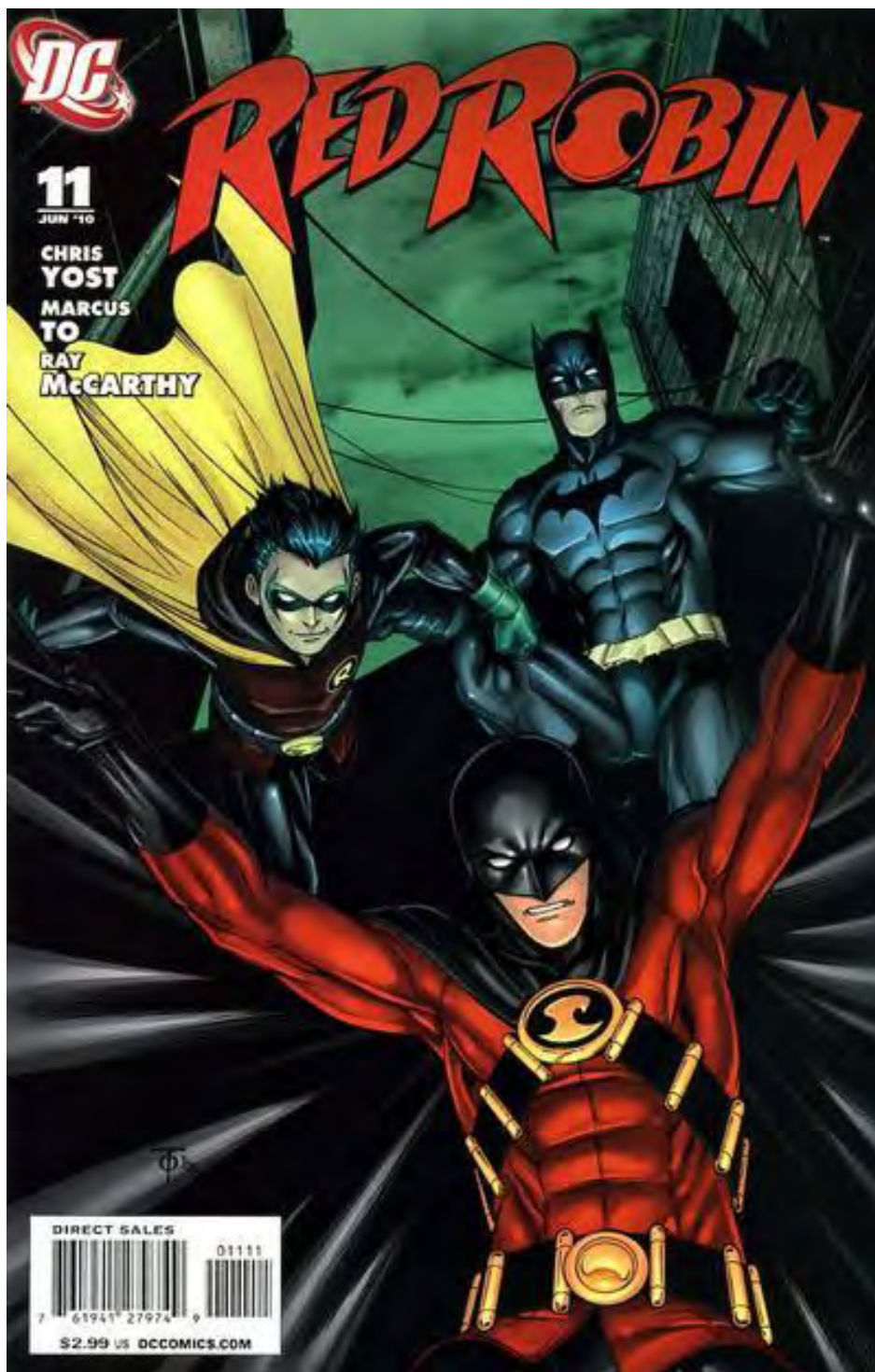
⁹ Debe tomarse en cuenta que esta entrevista es del año 2019.

Figura 1. Robin #50 (1998)



Fuente: Robin (Tim Drake) en portada de Robin #50, arte de Mike Wieringo, 1998. GCD (<https://www.comics.org/issue/61393/cover/4/>)

Figura 2. Red Robin #11 (2010)



Fuente: Batman (Dick Grayson), Robin (Damian Wayne) y Red Robin (Tim Drake) en portada de Red Robin #11, arte de Marcus To, 2010. CGD (<https://www.comics.org/issue/743395/cover/4/>)

Ambos de los ejemplos mencionados, si se tradujeran a otro idioma hasta podrían perder el sentido e incluso personas de otras culturas podrían malinterpretar estas prácticas como desprecio hacia los personajes y ofenderse cuando ese no es el propósito de esos apodos, ya que no conocen el contexto. Por supuesto, esto no significa que todas las prácticas de un *fandom* de determinado idioma no puedan trascender este tipo de *boundary*, sino que hay varias que no podrían ser comprendidas. El lenguaje no es una barrera absoluta, hay casos en los que se pueden cruzar, como es el caso de las personas bilingües o políglotas, y hacer intercambios (Palander, M, Riionheimo, H. y Koivisto, V., 2018). Por ejemplo, durante la entrevista a Samuel, uno de los administradores de la página de *Facebook*, “Nightwing 2.0”, comentaba que veía *fanarts*¹⁰ en internet, pero estaban en inglés y para compartirlo con los fans de la página hacía una edición de estos para que estén en español porque muchos de ellos no hablan ese idioma y lo recibían positivamente; sin embargo, él encontraba otros *fanarts* que no podía compartir por más que quisiera porque estaban en idiomas que él no conocía, como el coreano. Así que, en este último caso, el idioma actuó como un límite que no podía cruzar y, por lo tanto, no podía compartirlo como en los otros casos.

Habiendo mencionado previamente el rol del idioma en la formación de comunidades y en un *fandom* de DC, además de formar parte de la identidad de las personas, en este caso hispanohablantes, también hay otro aspecto muy discutido respecto a la identidad y su funcionamiento en la virtualidad: el género (Bury, 2005). Dicho esto, queda claro que la primera ola de ciberteóricos se equivocó al creer que, al entrar en la virtualidad, se estaba entrando a, lo que Bury llamó, el “sueño de desencarnación”. Al contrario, como sostiene Fernback (1999, citado en Bury, 2005), la identificación con la realidad se encuentra tan profundamente arraigada en las personas que pese a haberla trascendido tecnológicamente, es poco probable que desaparezca a corto plazo.

Retomando la cuestión sobre el género y tomando en cuenta lo último dicho, sí se puede afirmar que este es otro aspecto más que define al *fandom* de DC, ya que en el caso de las fans determina qué tan bienvenidas y aceptadas por la mayoría masculina que lo conforma. Como el recibimiento es mayoritariamente negativo: “No las tratan muy amable que digamos” (Samuel, Ciudad de México –

¹⁰ Ilustraciones realizadas por fans utilizando personajes de una obra original (libros, cómics, videojuegos, series de TV, etc).

México), las consecuencias en ellas son reducir su participación: dejar de comentar o perder la iniciativa por publicar, así que, como dice Bury (2005), ellas comienzan a darle la espalda a los espacios públicos y crean sus propios espacios privados. Así que las fans, al formar parte de un grupo predominantemente femenino como “Edén Slash DC”, se sienten más cómodas para participar y compartir lo que quieran.

Estuve en otros grupos, pero al momento de publicar algo de *slash* me lo borraron supongo que, porque no les gustó y pues el “Edén” es el único grupo en el que, si podía publicar estas cosas, en realidad es el único (Lileny, San Francisco de Campeche – México)

4.2. Los conflictos como parte del proceso constante de creación y desaparición de comunidades dentro de un fandom: análisis del grupo “Edén Slash DC” como caso.

Como se mencionó en el capítulo anterior, una forma de responder ante un entorno que rechaza a las fans, es que ellas creen sus propios espacios privados. La intención, muchas veces, es tener un espacio sin muchos conflictos entre sus miembros y con un ambiente de convivencia ideal que resulte en ellas no abandonando el espacio. Para poder analizar esto, se escogió el caso concreto del grupo “Edén Slash DC”, por ser un grupo predominantemente femenino debido a su temática *slash*, que es contenido romántico de parejas homosexuales femeninas como masculinas creado principalmente por mujeres y siendo ellas mismas las principales consumidoras (Bury, 2005).

Como punto de partida, se buscó información dentro del grupo y en las entrevistas por el origen de su nombre. Llama la atención que se haya escogido la palabra “Edén”, esta palabra no parece haber sido escogida de forma aleatoria si se toma en cuenta el contexto de rechazo que experimentan las fans en general dentro del *fandom* de DC. Otro aspecto a tomar en cuenta es el significado literal de la palabra, pues según la RAE, “edén” significa “lugar muy ameno y delicioso” (s/f, definición 2). Además, no se debe olvidar tomar en cuenta qué significado le otorgaron a la palabra las creadoras del grupo. Acerca de esto último, una de las administradoras, bajo el pseudónimo “Loup Rivia” (2020), explica lo siguiente como parte de una publicación dentro del grupo: “Cuando pensamos en el nombre del grupo, elegimos ‘Edén’ porque creíamos en que existían personas que sí estaban dispuestas a crear un paraíso que fuera la excepción a otros grupos llenos de

bardo¹¹ que han ido cayendo poco a poco”.

En este comentario se hace mención de la frase “crear un paraíso”, que como continúa ella, implica no ser como otros grupos que sí están llenos de “bardo” (o conflictos). De esto, se puede inferir que las fundadoras del grupo han experimentado previamente estar en espacios virtuales conflictivos y en los que no se sintieran cómodas. Sobre esto, una de las administradoras profundiza comentando del contexto del que provienen las otras administradoras y ella en conjunto:

La idea de un grupo surgió porque [suspiro] la administradora del mismo grupo de *SuperBat*¹² era un desastre de persona. Las reglas eran muy estrictas: no te permitía expresarte, era constantemente negativa, le gustaba “tirarse abajo” las películas. La de *Superman vs. Batman*¹³ tirarla abajo. Era una persona bastante tóxica y bastante de las que estábamos ahí, no estábamos conforme: “Tenemos que crear nuestro espacio donde formemos un lugar donde la pasemos bien, donde haya respeto y que nadie te venga a tirar abajo tu idea”. La idea que teníamos en la cabeza es lo que tenemos más o menos hoy día. (Lourdes, Buenos Aires – Argentina)

A partir de los comentarios mencionados anteriormente, hay varios aspectos que tomar en cuenta respecto a la creación de espacios virtuales con intención de practicar un *fandom*. Uno de ellos es que los espacios virtuales, así como aparecen también pueden desaparecer y esto no solo depende de que los administradores/creadores tomen la decisión de abrir o eliminar al grupo. Para que un espacio virtual permanezca existiendo se requiere de la interacción constante de sus miembros dentro del espacio, si estas van disminuyendo con el tiempo puede llegar el momento en que, como comunidad, desaparezca. En otras palabras, las comunidades que se forman en la virtualidad con intención de poner en práctica a un *fandom* son “comunidades interactivas”, es decir, cuya sustancia consiste en la repetición de “prácticas comunitarias” por parte de la mayoría de miembros (Bury, 2005).

Otro aspecto que considerar es cómo los administradores/creadores de un grupo organizan y regulan el espacio, ya que esto afecta a las formas de convivir entre los miembros. Lourdes mencionó la existencia de un reglamento en el grupo anterior que, en lugar de facilitar la participación e interacción de los miembros, las

¹¹ Bardo en este contexto significa conflicto

¹² Esta palabra surge de la unión de los alias *Superman* y *Batman*, con la intención de referirse a ellos como pareja romántica no oficial por parte de fans que gustan de ella.

¹³ Se refiere a la película *Batman vs. Superman: Dawn of Justice* (2016)

limitaba y, consecuentemente, generaba disconformidad con el espacio. Por supuesto, un reglamento forma parte de la definición del espacio y, por ende, una identificación de los miembros y a su vez diferenciación de otros grupos, incluso si son parte del mismo *fandom*, como lo es el de DC. Sin embargo, si este reglamento, en lugar de generar identificación con el espacio, repele a sus miembros, es porque no es funcional en base de las necesidades del colectivo. En ese grupo, las reglas estaban pensadas solo tomando en cuenta las necesidades de una persona: la administradora/creadora.

Las administradoras del grupo “Edén Slash DC”, al no estar de acuerdo con las formas de la administradora del grupo al que pertenecieron previamente, decidieron crear un espacio nuevo y aparte. Esto deja en evidencia que los conflictos que puede haber entre los fans no solo se dan desde la mayoría masculina como forma de imposición sobre las fans, sino que también dentro de las comunidades formadas en torno a algo que no es aceptado por la mayoría, como es el *slash*, también se dan conflictos, aunque su naturaleza difiere. Se debe acotar sobre esto último que el grupo mencionado también era un grupo *slash*; sin embargo, este solo era dedicado a una pareja en concreto (Superman y Batman) y que los conflictos que surgieron entre esas fans son diferentes a los que se dan entre los y las fans.

Es importante mencionar los conflictos y situaciones que surgen entre las fans para recordar que no se debe romantizar la existencia de los espacios predominantemente femeninos cuando uno se aproxima a ellos para investigar, pues la persona puede generarse una visión parcializada y, de forma no intencional, omitir aspectos importantes. De por sí, los conflictos y situaciones que surgen dentro de espacios predominantemente femeninos y separatistas ameritan una investigación que se centre solo en ello por ser de otra naturaleza, lo cual escapa de los objetivos y prioridades de la presente investigación.

Ya se mencionó previamente la razón principal que motivó a las administradoras a crear un nuevo grupo. Algo importante de mencionar sobre la creación de este nuevo espacio es que ellas optaron también por un grupo en lugar de una página y que no se enfocara en una sola pareja *slash*, como el grupo anterior, sino al *slash* en general, pero que involucre a cualquier personaje de DC. Sobre la primera arista, Alejandra menciona que escogieron un grupo porque su intención era que la participación sea tanto de ellas como de los nuevos miembros y

que ellas compartan “su propio material¹⁴”: Fue por eso que decidimos crearlo más como un grupo, un grupo cerrado, queríamos que haya más interacción entre los usuarios y que fuera un espacio de compartir entre ellos, ya que en las páginas no se puede. (Alejandra, Chihuahua – México).

Sobre la segunda arista, el *slash*, es un tipo de contenido que ellas disfrutaban y querían abrir un espacio para poder hablar de ello: “Creo que es uno de los pocos espacios que se conoce que uno pueda hablar de DC desde el punto de vista *slash*, tanto como *fem slash*¹⁵, como *slash*, ¿no?” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). Cuando Lourdes menciona el “poder hablar” de *slash*, implica que en otros espacios no se puede, que ese tipo de contenido no es apreciado por los demás fans en el *fandom* de DC, así que por ello también la precisión en el nombre de mencionar que es “Slash DC”. Tampoco incluyeron al *fandom slash* de Marvel, pues, a pesar de que también sean cómics de superhéroes, tienen un contexto diferente al *fandom* de DC, como ser más en cantidad y que existan muchos más grupos de temática *slash*: “La idea de no involucrar a otras editoriales es prácticamente por lo mismo, que hay mucho contenido de Marvel. Las páginas de Marvel y de grupos y para que no estén más explosivos en este lugar” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina).

Otro aspecto importante del grupo “Edén Slash DC” es que, no se creó a raíz de un conflicto con los fans masculinos, pero en la práctica existe como contraparte de las comunidades del mismo *fandom* que son espacios más públicos (y masculinizados) en los que se habla “de todo”, pero no de *slash*, como comentó Lourdes. Esto refleja que dentro del *fandom* hispanoamericano de DC está presente esta dicotomía de lo masculino como público y socialmente aceptado, mientras que lo femenino se mantiene en lo privado por no ser socialmente aceptado por la mayoría (masculina) y por la misma seguridad de las fans. Así que, los espacios predominantemente femeninos pueden ser vistos de dos formas diferentes y a la vez congruentes entre sí, ya que pueden ser espacios de resistencia de las fans porque no se piensan retirar del *fandom* a pesar del rechazo, pero a su vez son espacios que siguen permitiendo una dominación masculina, ya que evita que las fans quieran disputar los espacios públicos y legítimos porque ya tienen sus propios espacios, que son invisibles al ojo público y, por lo tanto, con menor probabilidad de ser

¹⁴ Con “material” se refiere a las creaciones propias de las fans o que ellas hayan visto en otro lado y quieran compartir, como *fanarts*, *fanfics*, etc.

¹⁵ *Fem slash* es un término que ella usa para referirse a parejas lésbicas.

atacadas por los gustos que tienen.



Capítulo 5. ¿Qué significa ser fan de los superhéroes de DC Comics?: Un análisis a través de las percepciones y experiencias personales de las fans

En este capítulo se explicará y analizará en qué consiste ser fan de los superhéroes de DC Comics para poder comprender con mayor claridad a las fans, lo que significa este hobby para ellas, su importancia dentro de cotidianidad y sus percepciones personales sobre los cómics y los superhéroes.

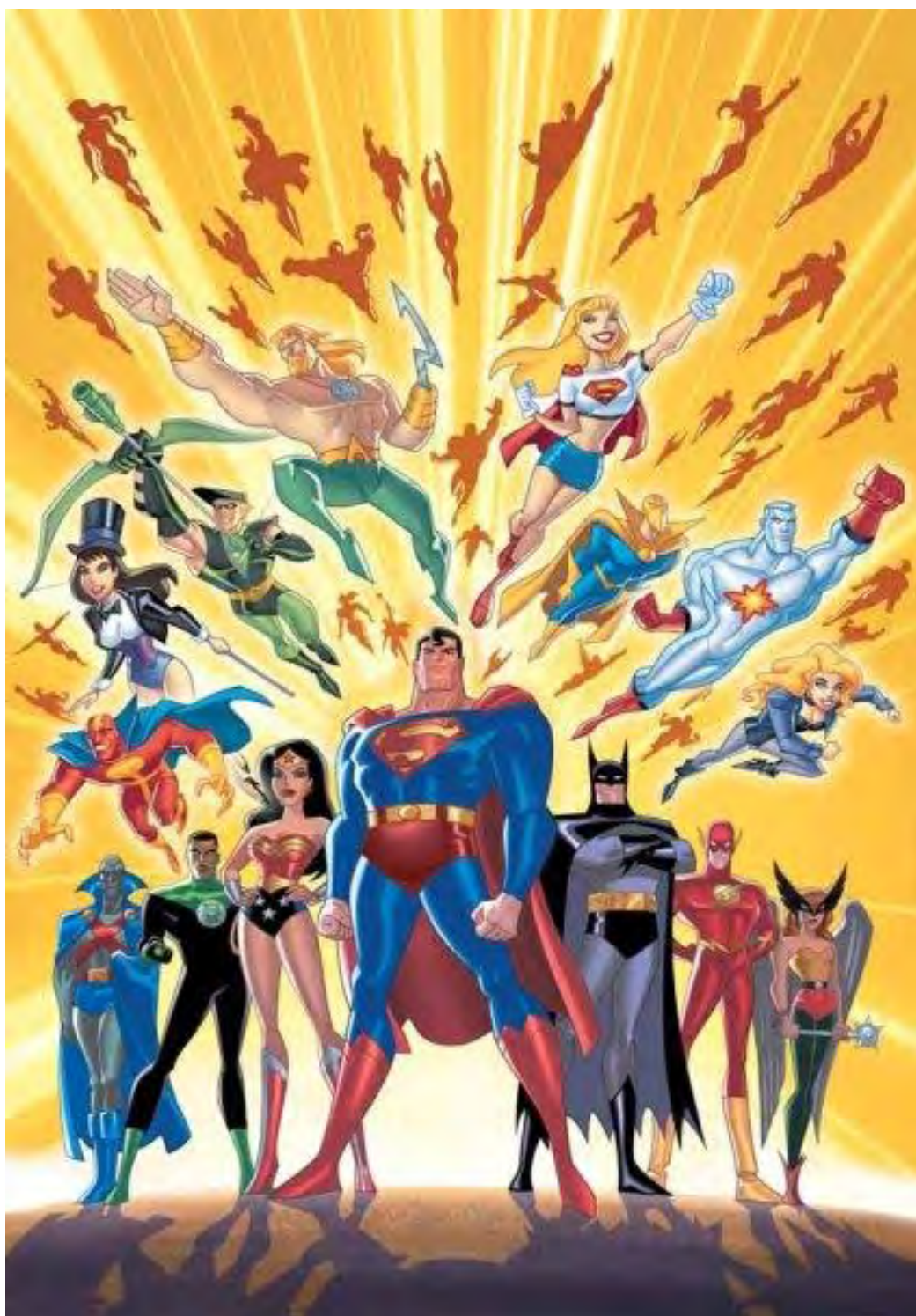
5.1. Experiencia en el proceso de volverse fans

Durante las entrevistas a las fans, se les preguntó acerca de sus experiencias personales sobre sus primeros acercamientos con los superhéroes de DC. Esto con la finalidad de poder explorar y conocer sobre sus inicios como personas que siguieran a los héroes de forma casual, ya que no es lo mismo ser fan a ser fan “casual” a ser un fan envuelto en la cultura de participación dentro de un *fandom* (Sandvoss, 2005, citado en Jenkins, 2006).

En las primeras partes de la entrevista a las fans, se les consultó por cómo fueron sus primeras veces viendo a los superhéroes y por qué medios fue que pasó. La gran mayoría de las entrevistadas, en general, resalta dos momentos en los que los superhéroes de DC captaron su atención: el primero, cuando estos personajes tenían series animadas dirigidas a un público joven y eran transmitidos tanto por la televisión por cable, como también por canales locales de sus respectivos países, según comentan y mencionan series relacionadas con *Batman* y otras como los “Súper Amigos”, la “Liga de la Justicia”, “Los Jóvenes Titanes” conocidas en aquel entonces:

La serie de la “Liga de la Justicia Animada”, que salió por el 2000 o 2001. La serie animada de *Batman*, o recuerdo cuál de sus series animada, pero recuerdo que lo pasaban los fines de semana a las 9am o las 5 am, la serie de *Superman*, también. Esas son las primeras series de las que tengo memoria y las películas animadas que pasaban en televisión abierta. (Paola, Tacna – Perú)

Figura 3. Liga de la Justicia Ilimitada (2004)



Fuente: "Justice League Unlimited" de Kids' WB, Cartoon Network, 2004, DCAU Wiki ([https://dcau.fandom.com/wiki/Justice_League_Unlimited_\(animated_series\)](https://dcau.fandom.com/wiki/Justice_League_Unlimited_(animated_series))).

Figura 4. Los Jóvenes Titanes (2003)



Fuente: de "Teen Titans" de Cartoon Network, 2003, CBR.com (<https://www.cbr.com/dc-comics-teen-titans-2003-animated-series-most-emotional-moments/#starfire-vs-blackfire>).

El segundo momento, donde ya se involucraron específicamente en los superhéroes, fue cuando estaban entrando a la pubertad o adolescencia (entre los 12 y 16 años) hasta la actualidad. Este acercamiento fue por medios más variados, como las películas de superhéroes (no necesariamente de DC), series animadas y luego pasan a leer cómics. Básicamente, cada vez iban profundizando más en su gusto por los superhéroes, partiendo de adaptaciones hasta llegar al material fuente, o sea, los cómics. Cuando comienzan a leer las historias narradas en los cómics, su proceso de identificación como fans y a dedicarle más tiempo también inicia:

De hecho, la primera vez que los vi fue por la serie de los "Jóvenes Titanes", pero no me llamaban la atención los héroes. Luego, vi la película de "Capitán América", quise aprender más de los superhéroes y me metí más a Marvel, como te debes dar cuenta, pero no leí cómics de Marvel y ya. Poco a poco de los "Jóvenes Titanes" me invitó a ver la serie en *Cartoon Network*, pasaban los capítulos saltados, entonces yo los descargué en internet y con el capítulo de "A la velocidad de la luz", sale *Kid Flash*, allí quise saber más del personaje y me fui a la serie de "Justicia Joven", luego a la de la "Liga de la Justicia", "Liga de la Justicia Infinita" y luego ya, de ahí empecé a leer cómics. (Merarín, Sonora – México)

Ambos momentos en el proceso de volverse fans suelen repetirse en las entrevistadas, lo que da a entender que esto es un proceso y que no es algo que simplemente se da repentinamente. Así, podemos observar que para muchas de ellas ser fan es algo que con el tiempo se va integrando en su vida y su identidad de

la misma manera que los fans, de la misma manera que puede ocurrir lo mismo con los fans. Por ejemplo, hay fans de DC que empezaron primero viendo películas o cómics de “Marvel”, indiferentemente de ser mujeres o varones, como fue el caso de Lourdes: “Se podrá decir que me motivó la película, de conocer a *Iron-Man*” (Buenos Aires – Argentina) y también Diego: “Tanto en series como en comics, sí me llamaba mucho más la atención Marvel”. (Diego, Piura – Perú), lo cual no determina su fanatismo, solo es una de las variadas experiencias de cómo empezaron ese proceso.

Respecto a las percepciones de su entorno social sobre este tema, en la mayoría de entrevistas comentan que no tienen problema alguno, pero en pocos casos que sí generaron reacciones. Los comentarios recibidos iban más dirigidos hacia su edad porque lo relacionan como algo para niños, como es en el caso de Daniela: “los comentarios sí siempre han sido: ‘son dibujos para niños’” (Quito – Ecuador), y las que recibieron comentarios por su sexo fueron muy pocas: “Como soy mujer, a mi papá no le gusta eso, pues casi no salgo de la casa y eso no le agrada. Mi mamá no es como que me apoye, pero tampoco me critica” (Merarín, Sonora – México).

Partiendo de estas experiencias, se puede inferir que en sus familias no existe un sesgo negativo muy presente, pues, a pesar de tener sus opiniones, a ninguna les han prohibido o tampoco comentaron haber tenido problemas con sus padres por leer cómics de superhéroes. Incluso algunas entrevistadas mencionaban que veían al fandom crecer a futuro, pero Lileny hizo una precisión sobre por qué ella creía que en un futuro habría más fans femeninas de las que hay actualmente: “Sobre todo con esto de la igualdad, yo creo que las mujeres ya no nos cohibimos tanto en mostrar lo que en verdad nos gusta. Yo digo que sí, que van a ir creciendo” (Campeche – México).

Cuando Lileny menciona “igualdad”, se refiere a cómo en Latinoamérica las relaciones entre ambos sexos se van redefiniendo con el pasar del tiempo. Fuller (2012) explica que durante los siglos XIX y XX las mujeres se transformaron en actores sociales y políticos, lo que trajo consigo una democratización de las relaciones familiares y cuestionamiento de la legitimidad de la prioridad masculina. Esto quiere decir, que las relaciones entre ambos sexos están redefiniéndose mediante el progresivo quiebre de la jerarquía sexual presente en nuestras sociedades, que señalaban a lo masculino como nobleza y superioridad (Bordieu,

2000).

Así que, actualmente, muchas mujeres latinoamericanas, como lo son las entrevistadas, no tienen problemas con leer algo que por mucho tiempo fue considerado como una actividad “para hombres” o “para niños”, pues no tienen esa percepción sobre los cómics. Consecuentemente, las opiniones de su entorno familiar no les han afectado en seguir leyendo cómics, incluso mencionan que a futuro quisieran poder coleccionar más cómics en físico y coleccionar figuras de colección: “Sí me veo en el futuro, ya con un trabajo estable comprando mis figuritas coleccionables, para comprarme tomos originales o mandar a pedirme tomos que no pueda conseguir acá. No tan intenso, pero sí constante”. (Paola, Tacna – Perú)

Las fans mencionan periodicidades de lectura variadas, según su contexto personal, pues algo que resalta de todas ellas es que durante el periodo de entrevistas eran estudiantes universitarias y el tiempo del que disponían era muy variado. Aparte, las distintas series en publicación salen mensualmente, lo que trae como consecuencia que muchas veces no lean puntualmente las continuaciones: “Hay veces que me acabo un arco en una semana o hay veces en las que paso 4 meses sin leer nada, se me hace difícil seguirlos por eso” (Daniela, Quito – Ecuador).

También está el caso de María Fernanda, que comenta que puede dejar de leer las series que sigue por unos meses y luego retomarlas cuando se han acumulado más capítulos y tiene más tiempo para leerlas, otro caso similar es Savcka, que agrega que a veces se entera de nuevas series un poco tarde, pero eso no le impide “ponerse al día”. Por supuesto, también están aquellas que leen mensualmente, según se vayan publicando nuevos números, como Raquel y Laura, aunque en el caso de la segunda, ella espera un poco debido a que lee traducciones por no saber inglés con la suficiente profundidad como para leer cómics en ese idioma, pero eso no la detiene para seguir las series que son de su interés:

Espero las traducciones. Hay algunos que los publican [traducidos] periódicamente y yo con *Batman* lo leo muy periódicamente porque las traducciones salen en seguidita, en cambio, con *Wonder Woman* y otros, me toca esperar su tiempo, pero las que más leo más periódicamente – religiosamente – son *Batman* y *Deathstroke* porque son las que más rápido salen (Laura, Cartagena – Colombia)

En el caso de números recientes, las entrevistadas recurren al formato virtual debido a que los cómics demoran en llegar a sus países para estar disponibles a la

venta, pues lo que más se venden son los cómics traducidos al español y, en menor medida, en inglés. Además, las entrevistadas comentan que los precios en sus respectivos países son elevados, lo cual no ayuda a que puedan coleccionar activamente los números y volúmenes en físico: “La verdad es que sí son muy caros o muy difícil de conseguir. Cuando comparo los precios originales a los que me venden a mí y a ti pues hay un aumento de casi el 400%” (Daniela, Quito – Ecuador). Por lo tanto, el ritmo de lectura y qué tan al día estén con las series muchas veces es más lento, tanto por cuestiones geográficas, economía e idioma y esto es la diferencia más resaltante entre el *fandom* latinoamericano en comparación al estadounidense, para quienes es un producto local.

Otro dato sobre las fans entrevistadas, es que la mayoría empezó leyendo cómics de la franquicia de *Batman* o en menor medida de la franquicia de *Superman*, lo que pudo pasar debido a que ambos superhéroes han sido los más expuestos en Hispanoamérica, como son sus series animadas en televisión y mercancía derivada de ambas franquicias, desde juguetes para niños hasta figuras de colección. Como las fans están más familiarizadas con estas franquicias, también amplían su catálogo de lectura al leer series de otros superhéroes que forman parte de estas, como son *Red Hood*, *Robin* y *Superboy*. Por consiguiente, los eventos *Batman: Under the Red Hood*, *Batman: The Court of Owls* y *The Death of Superman*, fueron mencionados repetidas veces por las entrevistadas, al ser eventos que incluyen mayor variedad de superhéroes que forman parte de la trama.

En la siguiente sección, se profundizará el análisis sobre las apreciaciones personales de las fans acerca de las historias y superhéroes que aparecen en los cómics que leen, cuál es su punto de vista y sus preferencias al leer cómics de DC.

5.2. Los superhéroes a través del female gaze

En esta sección, se analizarán cómo las fans perciben a los superhéroes y sus historias dentro de los cómics, es decir, conocer a los superhéroes a través de su punto de vista, también llamado *female gaze*. Es importante mencionar que su punto de vista y apreciaciones no son iguales que el de un fan masculino, como se mencionó con anterioridad, el *gaze* se forma a partir del rol social que cumpla el sexo de la persona (Goddart, 2000), en este caso sería sus percepciones sobre los cómics de superhéroes como mujeres hispanoamericanas.

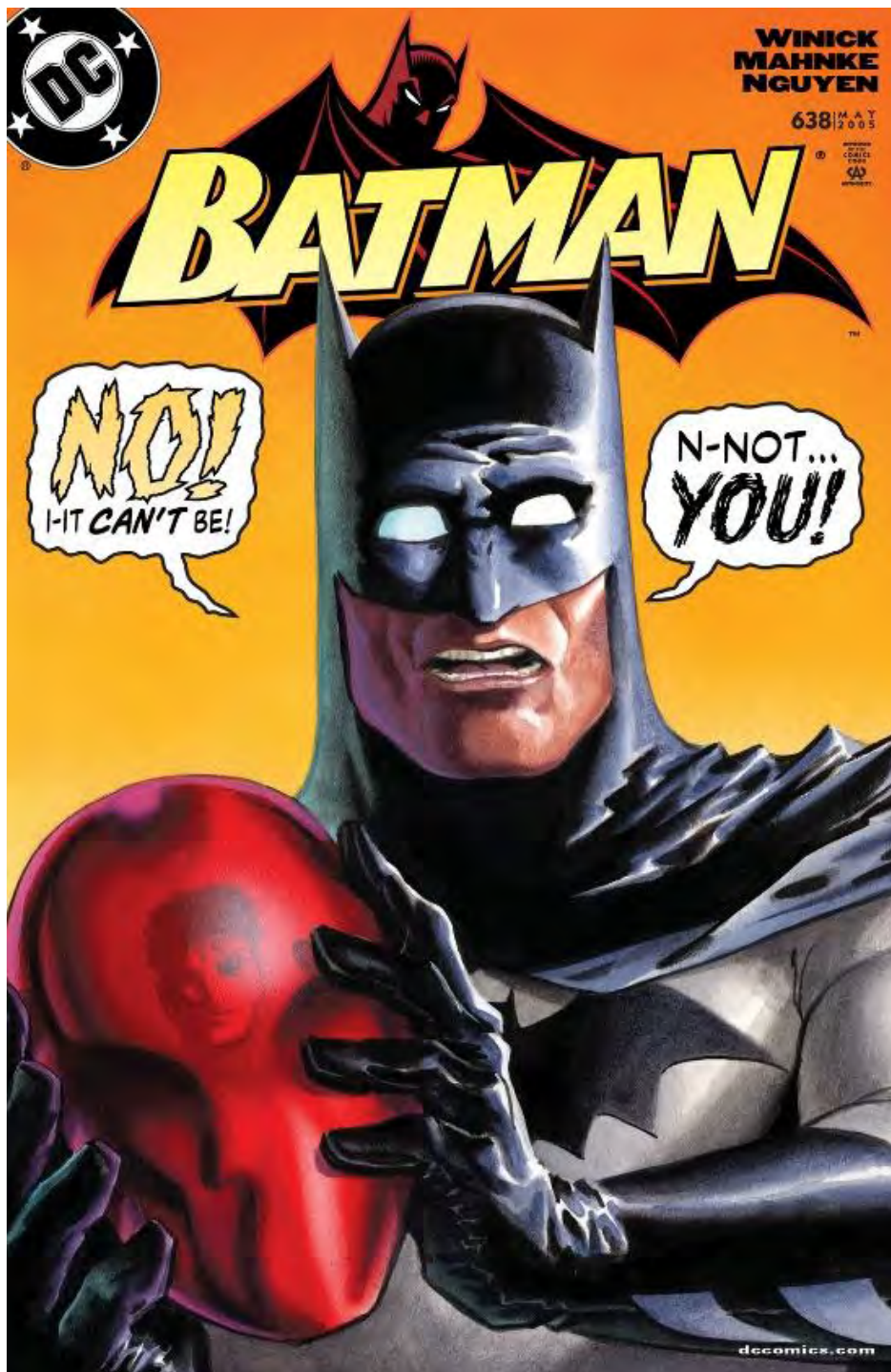
Cuando se preguntó a las fans sobre cuáles fueron los primeros personajes que les gustaron (no personaje favorito), las respuestas de las fans compartían algo

en común y es que la mayoría mencionaba personajes de la franquicia de *Batman*, lo que puede ser porque en los inicios de los 2000 en Hispanoamérica hubo varias series del personaje o que lo incluyeran transmitiéndose por televisión y también por ser uno de los personajes más representativos de DC Comics: “Me gustaba mucho lo que es *Batman*, y la “Liga de la Justicia” lo veía solo por Batman. Y la Mujer Maravilla, sí, pero no tanto” (Savcka, La Paz – Bolivia).

Los primeros títulos o eventos que leyó la gran mayoría pertenecen a la franquicia de *Batman* con cierto énfasis en historias contemporáneas que pertenecen al tiempo de los *The New 52* y *Rebirth*, el primero siendo un reinicio del universo de DC Comics¹⁶ que se dio el año 2011 y el siguiente más una reorganización del mismo en el año 2016. Los títulos mencionados por las fans fueron *Batman*, *Batman: Under the Red Hood*, *Batman: The Court of Owls*, *Aquaman* (The New 52) y *The Death of Superman*, las entrevistadas que no especificaron fue porque no recordaban el título concreto, pero lo relacionaban con *Batman*, lo que podría indicar qué tan conocidas son las historias que involucran al personaje y su franquicia en este lado de América. Se puede asumir que mencionen títulos contemporáneos para el año 2019, que fue el año en que se hicieron estas entrevistas, ya que, el reinicio se dio el año 2011 y el relanzamiento, el 2016, que coincidiría con la adolescencia y primeros años de adultez de las usuarias entrevistadas.

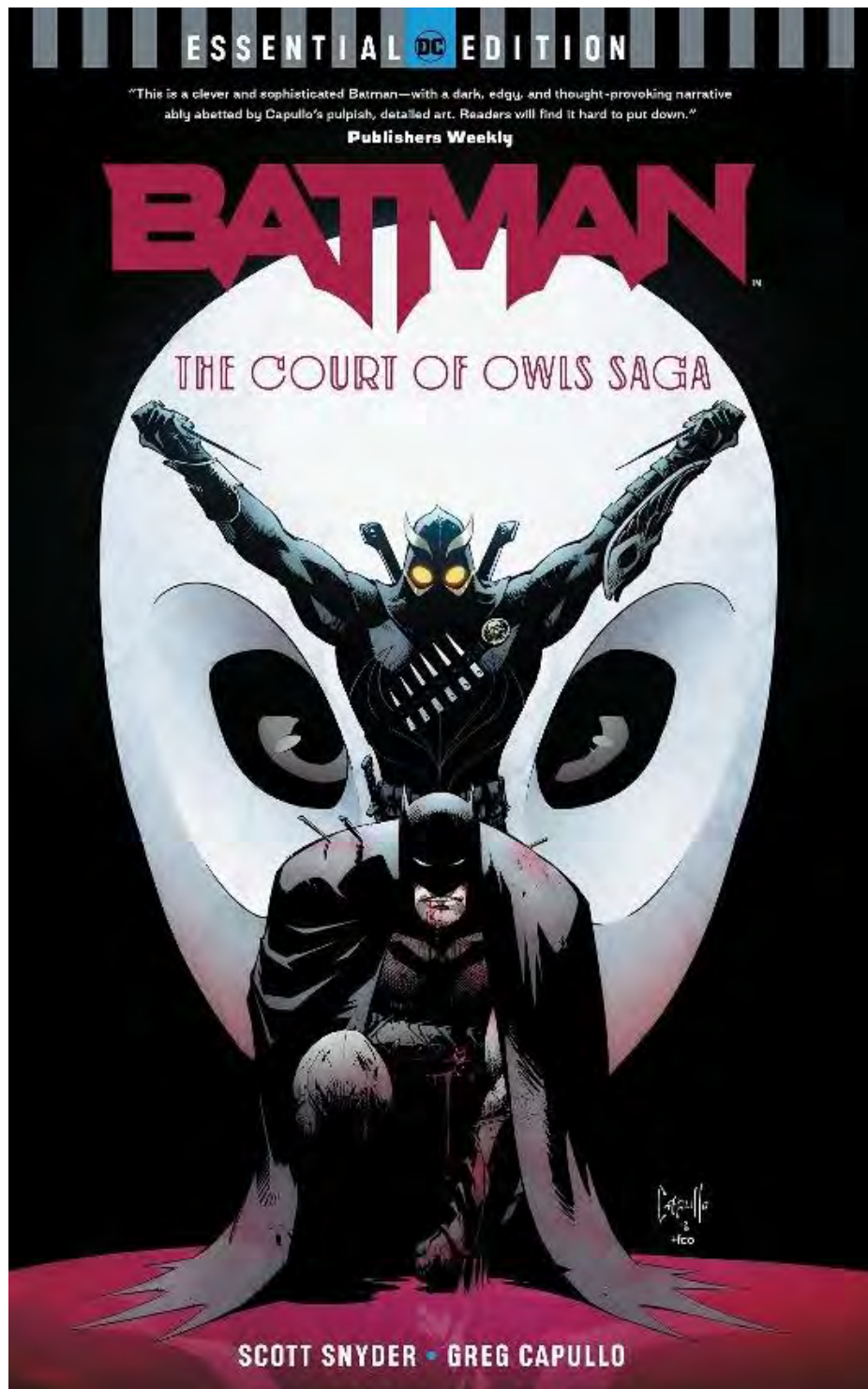
¹⁶ Cuando se menciona un “reinicio” en cómics de superhéroes, implica se descartan las historias que se estaban contando hasta ese momento como parte de una misma continuidad con la finalidad de recrear a los personajes. Esto incluye la posibilidad de reescribir sus orígenes, trama, cambios de diseño y otras modificaciones desde el inicio (Academia Lab, 2024).

Figura 5. Batman: Under The Red Hood (2005)



Fuente: Portada de *Batman* #638 que forma parte de *Batman: Under The Red Hood*, arte de Matt Wagner y Todd Klein, 2005, tomado de DC Universe Infinite (<https://www.dcuinfinite.com/comics/book/batman-2010-638/401d659d-160c-4469-81ac-8b7ba559ea60>)

Figura 6. Batman: The Court of Owls (2011)



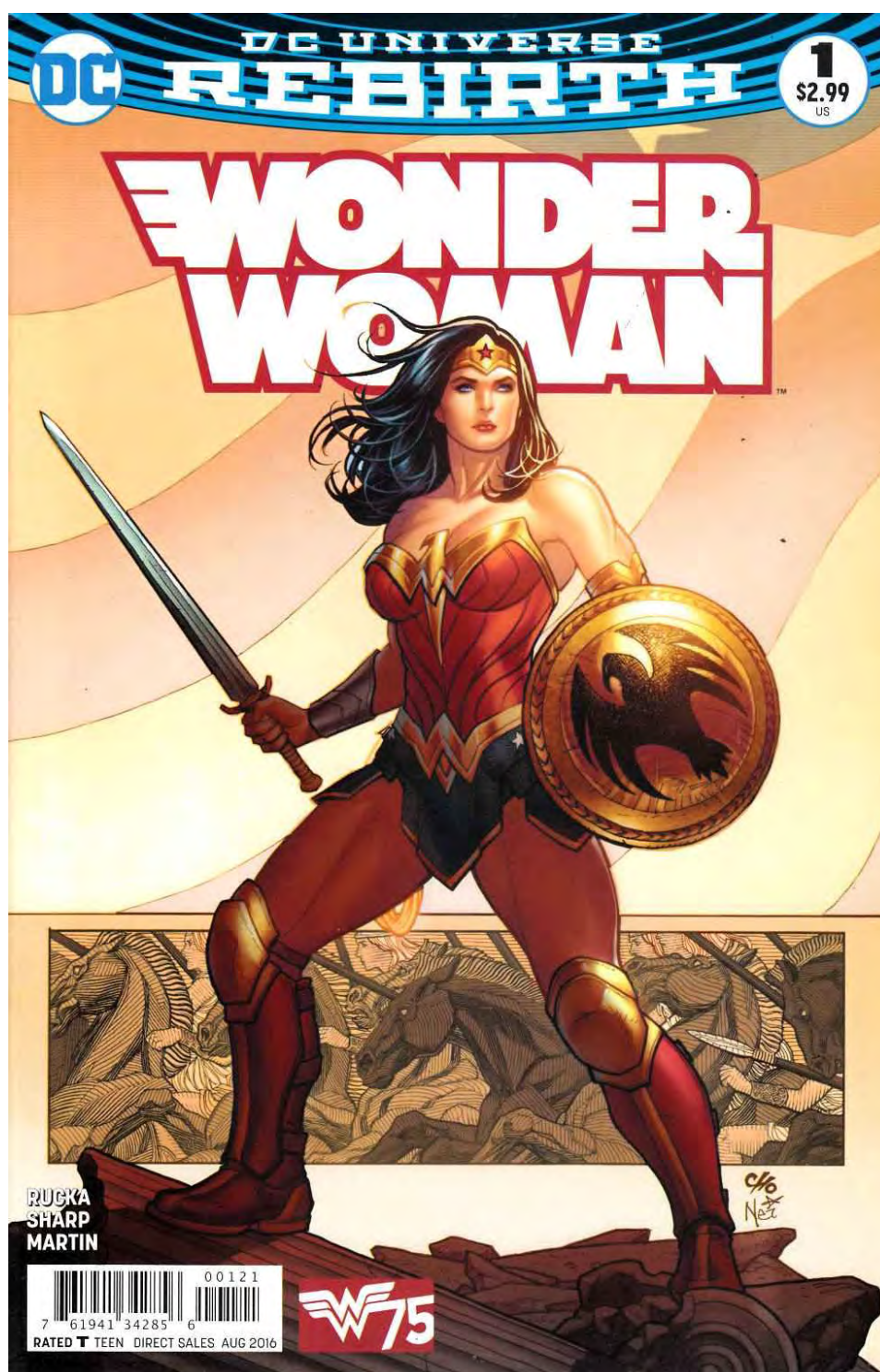
Fuente: *Batman: The Court of Owls* ocurre en *Batman* #1-11 durante *The New 52*, arte de Greg Capullo, 2011, tomado de The Batman Universe (<https://thebatmanuniverse.net/tbu-collected/>)

Para identificar en qué consiste su *gaze*, es decir, conocer qué es aquello que consideran como lo ideal (Goddard, 2000), se les consultó por los personajes masculinos y femeninos que les gustan y por las tramas que prefieren leer. Para el caso de personaje favorito, por ejemplo, se dieron respuestas variadas, siendo más mencionados personajes masculinos de la franquicia de *Batman*. Uno de los detalles que vale la pena analizar de forma concreta es que solo una entrevistada señaló a una superheroína como favorita, ese fue el caso de Laura cuando habla de *Wonder Woman*:

Me gustaba mucho, primero, por la mitología griega que está en toda su mitología del personaje. Me gustaban estos ideales de belleza que tenía de pequeña, o sea, ojos azules, pelo negro, piel blanca. Me gustaba su personalidad, de ser una tipa justa y Diana es una heroína que es femenina, pero, no... a pesar de ser femenina, no se mete mucho en este tema del romance. (Laura, Cartagena – Colombia)

En sí, el tema de las superheroínas es algo que se analizará como parte de esta sección, pues a pesar que las entrevistadas inicialmente parecían no tener mucho qué decir sobre ellas, incluso algunas mencionaban que no había alguna en particular que le gustara, al final sí tenían sus propias opiniones fundamentadas al respecto. Aunque ellas no tengan una percepción negativa hacia las superheroínas en sí, se puede inferir que existe cierto conflicto por cómo son representadas en los cómics y lo que se trata en las tramas de las series o mini series centradas en ellas. Para explicar los puntos señalados, se analizará la relación de las entrevistadas con el personaje *Diana Prince*, cuyo alias de superheroína es *Wonder Woman*.

Figura 7. Wonder Woman #1 (2016)



Fuente: Wonder Woman #1 (Variant Cover B), arte de Frank Cho, 2016, tomado de Ultimate Comics (<https://ultimatecomics.com/product/wonder-woman-1-frank-cho-variant-cover-b-dc-rebirth-2016/>)

En general, a ninguna de las entrevistadas le desagrada o le genera rechazo la superheroína. Al contrario, tienen opiniones que pueden fundamentar y que dan a entender que sí la valoran. Por ejemplo, resaltan de *Wonder Woman*, sus valores y liderazgo: “No solo se esfuerza en ayudar a las personas, sino también a los animales. Yo no sabía que pudiera hablar con los animales. Es una líder nata y tiene su lugar bien ganado en la trinidad” (Angye, Barranquilla – Colombia).

Otra característica positiva que resaltan es lo que ella logra con su fuerza y no la fuerza física por sí misma que puede usar para vencer villanos. Sobre esto se puede mencionar, por ejemplo, la autonomía de ella como heroína que no necesita que la rescaten: “Ella no es la chica que está atrás, sino que les salva el trasero a los otros dos [*Superman* y *Batman*]” (Angye, Barranquilla – Colombia). También mencionan como una característica positiva su fortaleza de carácter:

Es una mujer fuerte e independiente. Trata de enfrentar sus miedos y, obviamente, trata de ser una mujer que no se deja someter por nadie, y trata de demostrar que, por el hecho de ser una chica, sigue adelante, sigue sus propios principios siempre (Savcka, La Paz – Bolivia).

Aparte de que perciben a *Wonder Woman* como una heroína con valores, liderazgo y alguien que usa su fortaleza de forma positiva, también es vista como una mujer que busca empoderar a otras mujeres y fomentar la unión entre ellas frente a contextos sociales que se viven por ser mujer:

En una historia de cómics les dio armas a un grupo de mujeres maltratadas para que hicieran justicia por su cuenta. Me gusta esta idea de la unión de la mujer, de decir a las mujeres “hermana”. A todas les dice “hermana”. Cualquiera mujer, y en los cómics sí se ve eso de la unión de la mujer, de buscar preservarse, cuidarse entre ellas. Por lo poco que he visto, me gusta esta idea que se mantiene de las Amazonas, de unión de guerreras que entre ellas se cuidan y se velan, y demás. (Lourdes, Buenos Aires – Argentina)

Figura 8. Wonder Woman #79 (2019)



Fuente: Wonder Woman #79 (Variant Cover) arte de Jeny Frison, 2019, tomado de Fresh Comics (<https://freshcomics.us/issue/JUL190616/wonder-woman-79-variant-cover>)

Una opinión que comparten generalmente las entrevistadas a favor de *Wonder Woman* es que la consideran como el ícono femenino e incluso “feminista” del universo de DC Comics. Esta idea deriva de que forme parte de la “Trinidad” de DC junto a *Superman* y *Batman*, es decir, que sean los tres personajes insignia y rostro de la editorial, siendo ella el único personaje femenino.

Yo creo que ella es el ícono feminista y, pues, yo respeto mucho al personaje. La admiro porque es uno de los personajes que desde sus inicios siempre se mostró empoderada. Siempre se mostró como un igual cuando en ese tiempo era muy difícil hacerlo porque en ese tiempo muchas personajes femeninas eran aplastadas por los personajes hombres y, en el caso de *Wonder Woman*, no. En el caso de ella, sí pudieron mostrar un personaje fuerte y femenino porque muchas mujeres siempre sentíamos que nos daban la espalda y con *Wonder Woman* fue como no pues, aquí estamos presentes y eso es lo que me gustaba mucho de *Wonder Woman*. (Lileny, Campeche – México).

Como se puede observar, las fans tienen apreciaciones personales positivas y detalladas sobre *Wonder Woman*, aparte de considerarla como un ícono importante de DC Comics. Sin embargo, a pesar de todo lo mencionado sobre ella como un personaje y superheroína que encarna valores positivos, que fomenta la hermandad entre mujeres y, de cierta manera, las empodera, parece que todo esto, paradójicamente, sea la causa de un conflicto interno o más que nada un sentimiento de distancia de las fans hacia ella: “Está en un pedestal hasta cierto punto porque la veo como una representación máxima” (Paola, Tacna – Perú).

Paola menciona que la percibe como una “representación máxima”, lo que implica que no existe un sentimiento de cercanía con el personaje, sino que es un ideal de mujer, en lo que ideales y valores respecta. Desde su punto de vista, sí existe una identificación con los valores que encarna *Wonder Woman* como superheroína, pero no con *Diana Prince*, el personaje que está tras del traje y que tiene una vida fuera de este. En los cómics también se narra sobre la vida que tienen los superhéroes fuera del traje, como personas comunes; por ejemplo, *Superman* es el periodista *Clark Kent* y *Batman* es un empresario multimillonario llamado *Bruce Wayne*. Sin embargo, las entrevistadas no incluyeron este aspecto al momento de comentar sus apreciaciones sobre *Wonder Woman*, cuestión que sí ocurre con los personajes masculinos, como se mostrará más adelante.

Figura 9. La Trinidad de DC Comics



Fuente: La Trinidad de DC Comics: *Batman*, *Wonder Woman* y *Superman*, arte de Alex Ross, 2003, tomado de Twitter (<https://x.com/gnorth/status/973531476053647360?s=20>)



A partir del análisis mostrado sobre *Wonder Woman*, se ha podido identificar el sentimiento de distancia con ella y, al revisar las entrevistas realizadas, varias explícitamente dicen que las superheroínas en general no les llaman la atención o que han leído poco de ellas. Así que, para poder identificar el motivo de este desinterés y también profundizar en el conocimiento acerca de su *female gaze* o punto de vista como fans mujeres de cómics, se les preguntó si influye que el personaje sea mujer o varón para que a ellas les interese leer un cómic y sus respuestas fueron negativas: “No, no, el género no tiene que ver, en realidad no. Lo que me encierra en sí en una historia es el desarrollo que se le da, sin importar género, sin importar edad y ni siquiera la nacionalidad” (Lileny, Campeche – México). Sin embargo, cuando se les consultó si creían que el sexo del personaje influye en el enfoque que le dé el escritor a la historia, las respuestas fueron positivas: “Ah, eso sí. (...) Antes de leer cómics o mangas, he leído desde pequeña libros y (...) no se enfocaban en el amor, ni en el romance” (Raquel, Lima – Perú).

Sobre esto, reiteradamente surge el romance como respuesta a la diferencia entre héroes y heroínas, siendo este una característica que resalta más en ellas. Varias entrevistadas tienen una percepción negativa sobre cómo se enfoca el romance en las historias de las superheroínas: “La chica no puede estar soltera, necesita algún interés amoroso, como que dependen de él” (Angye, Barranquilla – Colombia). En cambio, cuando comentan sobre el romance en las historias de los héroes, no se pierde el enfoque del deber que ellos tienen: “En los que son hombres, mayormente son ¿trágicos? Y de cierta forma, el héroe lo deja de lado por el deber, ¿no?” (Raquel, Lima – Perú). En resumen, en los romances protagonizados por heroínas se muestra dependencia hacia un interés amoroso, es decir se centran en mostrarlas más en un rol de pareja, mientras que los héroes no dejan de lado su rol y deber como héroes y esta forma de representar a los personajes genera desagrado en las lectoras:

A *Vixen* también pareciera que, si no tiene nada que ver con romance, no la sacan de donde sea que la tengan escondida y muchas heroínas así. *Zatanna* siempre tiene que regresar al tema del romance con *Constantine*. Me gusta mucho esa pareja, pero, ¿podrían no trabajarla tanto? O darle más impacto a *Zatanna* porque *Zatanna* también es una superheroína excepcional, sus propias aventuras que tienen que ver con magias y con peleas. (Laura, Cartagena – Colombia)

En otras palabras, uno de los motivos de su desinterés por leer a las

superheroínas es que las fans opinan es que existe deficiencia al momento de escribir a las superheroínas por centrarse en diferentes aspectos que, en el caso de los superhéroes, como la ejecución del romance. Además, perciben su desarrollo de personaje dentro de la historia como deficiente: “Hay tramas que no tienen nada que ver con el personaje. No saben desarrollar al personaje junto con la trama como lo que paso con *Starfire*¹⁷ de que la hicieron una personaje que le valía absolutamente todo y no era así” (Lileny, Campeche – México).

Otro motivo de su desinterés hacia las superheroínas es que sus historias tienen menor relevancia dentro de lo que se esté centrando principalmente el universo de DC en esos momentos: “Simplemente no las encuentro tan atractivas. Los eventos que les pasan no son, tal vez, tan...parecen menos graves que los que les pasan a los héroes que son hombres” (Paola, Tacna – Perú). Sobre la escritura de sus historias, junto a la menor relevancia e incidencia de estas también se incluye la menor relevancia e impacto de los enemigos que ellas enfrentan:

Todos los hombres tienen villanos mega poderosos, (...) pero en el caso de las mujeres, tomando como referencia a *Wonder Woman*, su peor enemiga es *Cheetah* y aparte de ella no sé de otro enemigo que sea así de formidable. Aparte de su lucha con los dioses, claro. (...) Pero siento que le dan poca importancia porque las consideran personajes secundarios en la secuencia de DC, a pesar de que ella [*Wonder Woman*] sí sea un personaje importante dentro de la “Liga de la Justicia”. (Daniela, Quito – Ecuador)

Por supuesto, si sus historias tienen menor relevancia, las lectoras van a priorizar otras series. Es difícil seguir una gran cantidad de series en publicación porque son muchísimas, así que cada lector prioriza según la relevancia y preferencias personales por algún superhéroe que les guste, especialmente si este superhéroe es el personaje principal de su propia franquicia, como puede ser, por ejemplo, *Superman*. Dentro de su franquicia hay otros héroes y heroínas, pero sus series están subordinadas a lo que ocurra en las series principales del personaje, que son *Superman* y *Action Comics*, que él protagoniza. Dentro de esa franquicia, se encuentra *Supergirl*, que es la prima de *Superman* y tiene su propio cómic serializado, pero cuya trama es menos relevante:

Ahora en el sentido de *Superman* [silencio] ya sé que tiene su contraparte con *Supergirl*, que es su prima, y la ponen casi como en el mismo contexto. Pero no tiene muchos problemas porque existe con *Superman*. Y, no sé cómo lo ve la gente, yo lo veo muy extraño porque básicamente están manejando el

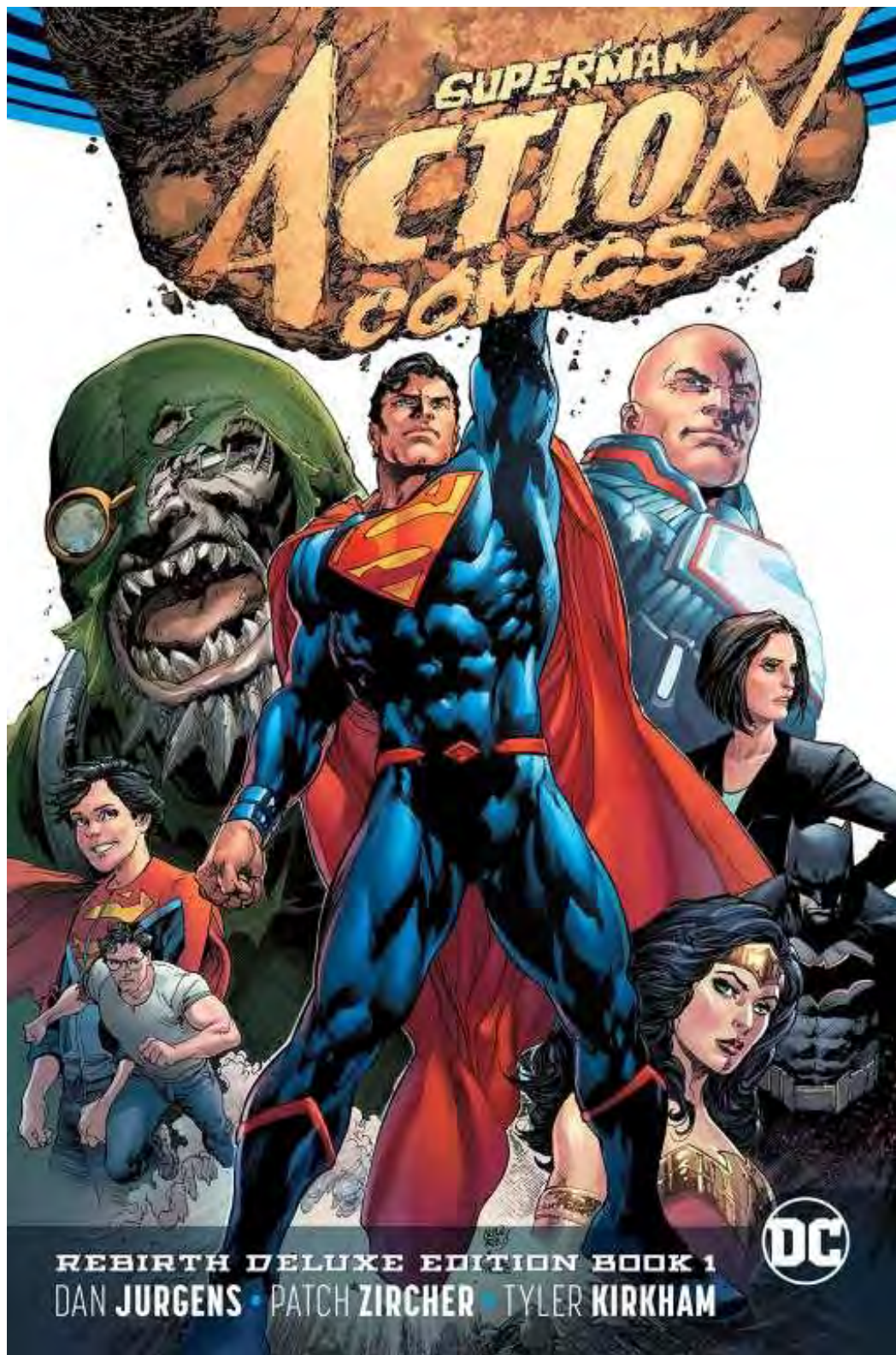
¹⁷ El cómic al que se hace referencia es *Red Hood and The Outlaws* (2011)

mismo concepto, pero no les agrada y no sé si es porque es una chica, pero están bien con él, que es varón”. (Savkca, La paz – Bolivia)

Este concepto de subordinación de muchas superheroínas a los superhéroes no es un caso aislado, pues solo es el reflejo de la realidad sobre las relaciones de género, caracterizadas por ser jerarquizadas (Bourdieu, 2000). Relaciones que se manifiestan con mayor énfasis en lo privado y que se perpetúan a través de las estructuras institucionales como colegios, el Estado y la Iglesia. De esta manera, las personas terminan naturalizando y asimilando la dominación masculina, mientras que, simultáneamente, también contribuyen reproduciendo las estructuras asimiladas. Esta jerarquización se ve reflejada en los cómics pues muchas superheroínas no son el centro de sus propias franquicias, con excepción de *Wonder Woman*. Así que, al tener menos importancia, pueden terminar siendo descartadas por los lectores en favor de series con eventos más importantes cuando escogen qué leer: “En un inicio, por ejemplo, decía: '¿Para qué quiero leer *Supergirl* si ya tengo a *Superman*?'” (Diego, Piura – Perú). Es extremadamente difícil que un fan lea todas las series y miniseries que se van publicando porque son muchas.

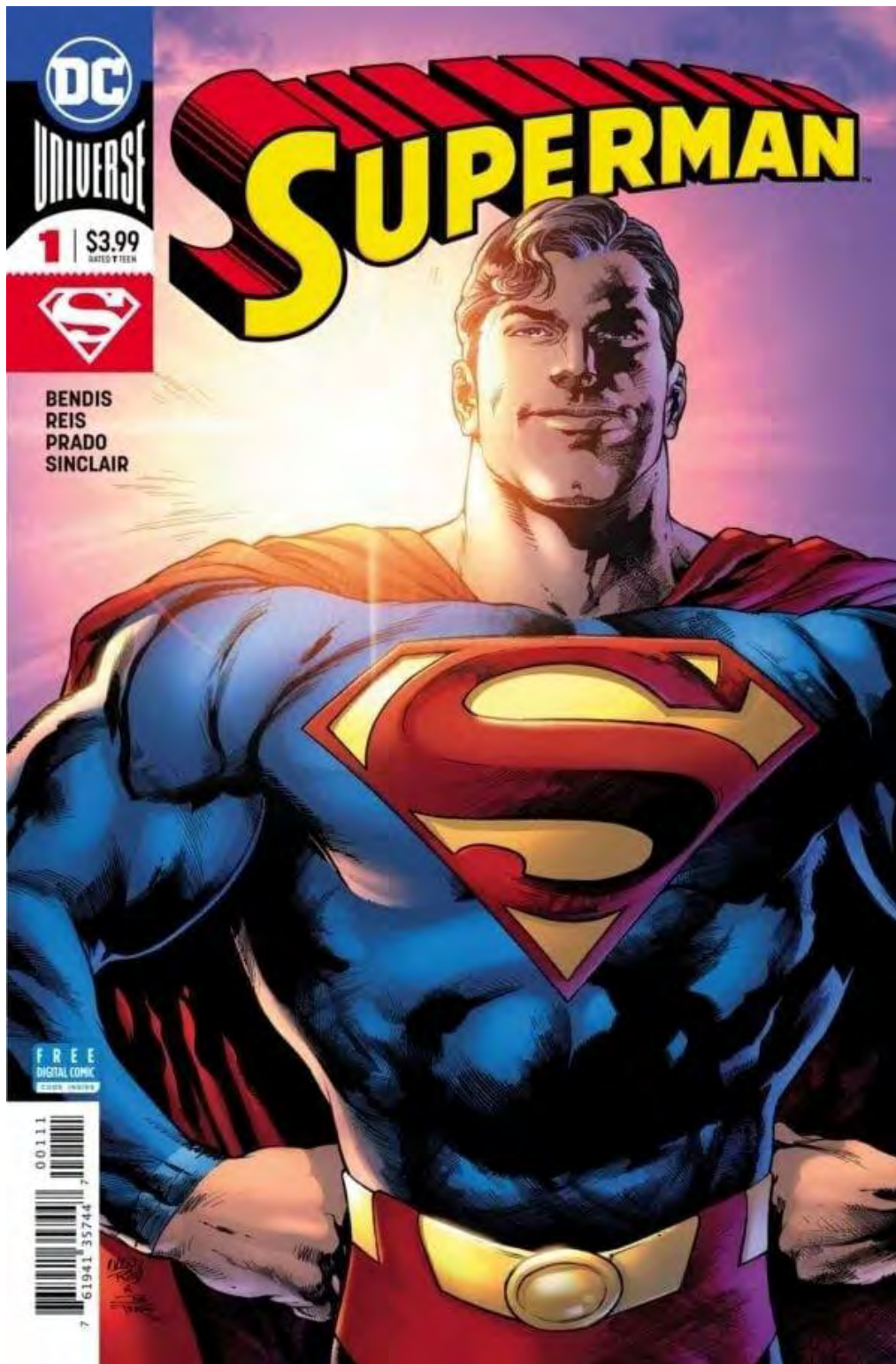


Figura 10. Action Comics (2017)



Fuente: Superman Action Comics – Rebirth Deluxe, arte de Patrick Zircher, 2017. Tomado de Amazon (<https://www.amazon.com/Superman-Action-Comics-n%C3%BAm-Renacimiento/dp/8416945810>)

Figura 11. Superman #1 (2018)



Fuente: Superman #1, arte de Ivan Reis, 2018. Tomado de DC (<https://www.dc.com/comics/superman-2018/superman-1>)

Figura 12. Supergirl #1 (2016)



Fuente: Supergirl #1, arte de Brian Ching, Michael Atiyeh y Steve Wands, 2016, tomado de Weird Science DC Comics (<https://www.weirdsciencedccomics.com/2016/09/supergirl-1-review.html>)

Las fans mencionaron aspectos que modificarían a las series protagonizadas por personajes femeninos. Aquí surgió, de nuevo, el tema de la dependencia y subordinación de las historias de estos personajes dentro de sus respectivas franquicias, así como también a su reducción a interés romántico de un superhéroe. Esto sería que las superheroínas sean escritas con un enfoque más “independiente”, es decir, que ellas sean el centro de sus propias historias y que estas historias no sean parte de la historia de otro héroe: “Que no la sacaran de una serie con un personaje masculino, como una serie de *Lois Lane*, que sale de *Superman*. No se ve tan genial, no se ve tan desarrollado” (Merarín, Sonora, México), y que no dependan de otros héroes: “No les dan el protagonismo que merecen. Muchas veces estás leyendo el cómic de un personaje femenino y llega el personaje masculino a arreglarle las cosas. A veces eso es lo que me saca un poco de onda” (María Fernanda, Veracruz – México)

No solo por ese motivo surge la idea de que las superheroínas sean más independientes, sino también surge el tema de cómo muestren esa independencia, pues muchas veces en los cómics se quiere dar un mensaje a través de ellas como mujeres fuertes e independientes, pero la forma en cómo lo enfocan dentro de los cómics termina desagradando a las fans: “Los [cómics] de superheroínas se tratan de superarse a sí misma, hacer ver que no dependen de los hombres: “[Los superhéroes] no se funcan en ser mejor que nadie, como las mujeres que deben demostrar que son mejores que los hombres en los cómics y, pues, con los hombres actúan más libre” (Merarín, Sonora – México). Además, se puede inferir que la independencia de las heroínas facilitaría a las lectoras darles un seguimiento, pues este es un problema que tienen con las heroínas:

Siento que no hay demasiados cómics de mujeres todavía en DC. No sé qué pasó, porque había ido sacando cómics de chicas, pero los han ido quitando. [...] Ni siquiera puedes seguir las, si no sabes dónde aparecen. Como pueden aparecer en un cómic del novio de turno, como no pueden aparecer en 10 cómics del novio de turno porque está perdido en... ¡no sé! ¡las “Cataratas del Niágara! [sarcasmo]. No la ves ese tiempo ¡y ya no la viste! Si se acuerdan de ella, se acuerdan, aparece y ya otra vez desaparece. (Laura, Cartagena – Colombia)

Anteriormente, se mencionó la falta de villanos icónicos y que sus historias no sean tan relevantes como las que tienen los héroes. Respecto a este problema que ellas perciben, existen consecuencias reales como sus cancelaciones: “No solamente eso [pocas ventas del cómic *Superwoman*], sino que no lo llevaron bien,

siento que hay una diferencia en los cómics de chicas y los cómics de chicos. Los de chicos tienen mucha más acción” (Laura, Cartagena – Colombia). Siguiendo esta línea, otras fans mencionaron que no solo quieren que se incluya o se centren en sus peleas contra villanos y la acción en sí, sino que en los cómics que tratan sobre ellas se profundice y complejice otros aspectos más personales, como el cuestionamiento de sus valores y preguntarse si en verdad están haciendo lo correcto:

Las veo que cuando se enfrentan al villano de turno golpear, con los trajes medio destruidos por la intensidad del enfrentamiento, pero lo veo más que nada físico: a puñetazo limpio lo trato o a puñetazos o espadazos, o armas, o sea, matar a los villanos. Es poco lo que he visto realmente lo que es atacar las creencias y las psiques. [...] Son poderosas, tienen habilidades, pero no veo que las hagan sentir que, a pesar de todo, muchas son humanas y pueden ser derrotadas. [No] en lo físico, sino en lo mental. Ya basta de tantos golpes, les falta algo que las haga cuestionarse, algo que las ponga en una encrucijada que les haga reflexionar si “¿todo lo que estoy haciendo va a valer la pena realmente?”, “¿Salir a la calle a pelear es realmente estar haciendo algo?”, algo así. (Paola, Tacna – Perú)

Muchos de estos mismos aspectos que señalan las fans respecto a qué mejorarían sobre las superheroínas, resultan ser características que definen quiénes están entre sus personajes favoritos y los personajes masculinos que les agradan aparte de ese. Las menciones fueron variadas, pero el personaje que fue mencionado reiteradas veces por las entrevistadas fue *Jason Todd*, cuyo actual alias es *Red Hood*. Antes de continuar con el análisis de las respuestas brindadas por las entrevistadas, es pertinente hacer una síntesis superficial de la historia del personaje para que el lector pueda entender a qué se refieren las fans cuando comentan de él como un personaje al que le tienen mucho aprecio:

Jason Todd inicialmente fue un huérfano de la calle que conoció a Batman cuando trató de robarle una de las llantas del *Batmovil*. Este evento fue lo que hizo que *Batman* lo tome bajo su manto, siendo así el segundo en usar el alias *Robin*, su asistente. Durante el evento *Batman: A Death on The Family* (1988), fue golpeado por el *Joker* con una palanca y luego explotó el lugar lo que provocó su muerte. Cabe aclarar que la editorial dejó la decisión final de si *Robin* vive o muere en manos de los fans, pues ellos podían votar a través de una llamada telefónica. Posteriormente, revive en *Batman: Under The Red Hood* (2005), donde adopta el alias de *Red Hood*, la trama gira en torno a la búsqueda de su venganza del *Joker* por su muerte y también de *Batman* por no vengarlo a él. En este suceso *Jason*

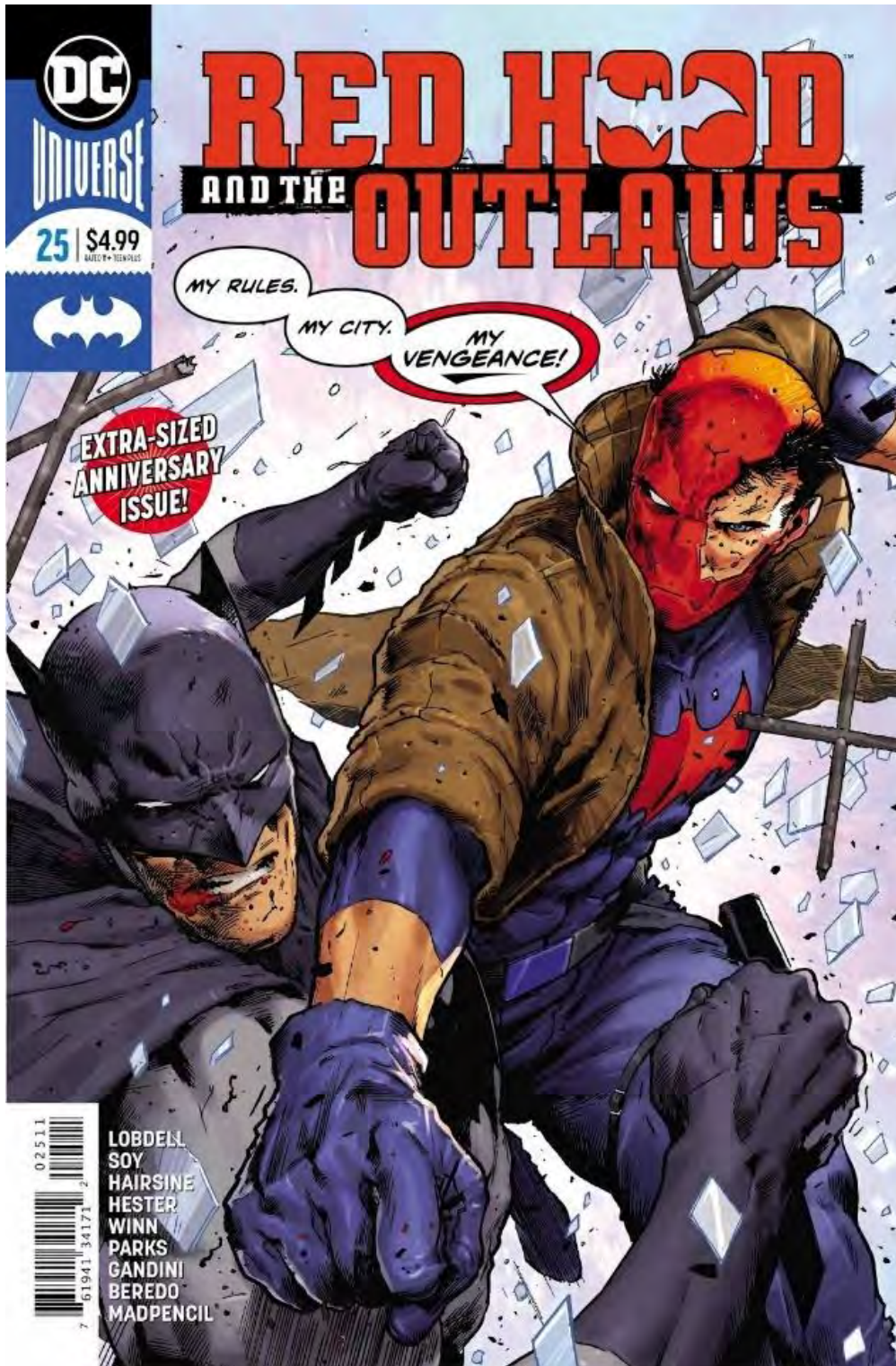
Todd deja claro que ya no comparte la visión de *Batman* sobre no matar criminales y que tiene su propia manera de lidiar con ellos.

Figura 13. Jason Todd (2016)



Fuente: Panel de Jason Todd en *Red Hood and The Outlaws #8*, arte de Kenneth Rocafort, 2016. Hygall (<https://hygall.com/117847633>)

Figura 14. Red Hood and The Outlaws #25 (2018)



Fuente: Portada de *Red Hood and The Outlaws* #25, arte de Trevor Hairsine, 2018. DC Universe Infinite (<https://www.dcuinfinite.com/comics/book/red-hood-and-the-outlaws-2016-25/fbfb51cd-92a2-4cb7-b5fc-5c34a4582a7f/c>)

Ahora, retomando el análisis inicial, las entrevistadas mencionan la relevancia y detalle de las historias dentro del universo DC. En el caso del personaje *Jason Todd*, esto es algo que siempre mencionan al empezar a hablar de él, ya que en las entrevistas fue imposible que no salga a la conversación los momentos que marcaron al personaje: “*Red Hood*. Me gusta *Jason* siendo *Robin*, de ahí él pasando a ser ‘palanqueado’, muerto, resucitado y todo lo demás, ¿no?” (Raquel, Lima – Perú).

Cuando Raquel menciona “palanqueado” se refiere a lo que el personaje sufrió en *A Death on The Family* por parte del *Joker* antes de morir. Este evento es una de las más importantes dentro de la historia de *Batman*, pues su personalidad sufre ciertos cambios a raíz de esto e incluso no quiso volver a tener otro asistente. No solo eso, sino también fue un evento controversial por ceder la toma de decisión de la vida o muerte de *Jason Todd* a los fans mediante una votación. Todo este suceso hace al personaje más llamativo para los nuevos lectores, como fue el caso de Daniela:

En DC, mi personaje favorito, más se ha vuelto *Jason Todd*. Me encantó la trama de él y fue por eso que empecé a investigar un poco más de cómics: por el giro que le dieron al personaje a pesar de que algunos lo odiaron, pero bueno. (Daniela, Quito – Ecuador)

Incluso, se puede ver que, en el caso de Daniela, su curiosidad por los cómics se desencadenó precisamente por la historia de *Jason Todd*. Aparte de ello, es toda su historia desde que era *Robin* hasta volverse *Red Hood*, lo que engancha a las lectoras. Como mencionaron anteriormente, la “independencia”, ya que puede ser que el personaje sea parte de la franquicia de *Batman*, pero por sí solo tiene una historia en la que él sea el centro y que haya logrado ser un personaje importante a tal punto que tuvo una serie con compañeros a los que liderar, como sus series de *Red Hood and The Outlaws* del año 2011 y 2016.

Luego de hablar de *Jason Todd* como parte de una historia, que fue inicialmente captó la atención de las entrevistadas. Ahora ellas profundizan con sus análisis sobre el personaje para explicar por qué les gusta o le tienen tanto cariño al personaje, pero no como *Jason Todd*, sino como *Red Hood*. En primer lugar, explican el tema de los valores que defiende *Red Hood* frente a los que defiende *Batman* y que ellas entienden las motivaciones del personaje. Respecto a esto ellas exhiben empatía por el *Red Hood*:

Jason ha llevado la ideología de *Batman* un poco más allá. *Bruce*, para ser *Batman*, ha pasado por cosas para entender a los criminales y todo, pero *Bruce* no vivió lo que era estar en las calles o lo que era tener que robar para comer, esconderse y dormir en las calles. Todas estas experiencias *Jason* sí las vivió, por eso cuando le pasó lo del *Joker*, su resurrección y luego su manto como *Red Hood*, *Jason* sabía que los criminales, la gran mayoría por lo menos, no van a cambiar. Sabía que esa política de “no matar” no iba a servir, porque no sirve, por así decirlo. (Paola, Tacna – Perú)

No solo es empatía por el personaje, sino que él las hace pensar más allá de la acción que pueda haber en estas historias. Las fans tienen un *gaze* o punto de vista sobre los cómics que va más allá de la acción de las peleas físicas, sino que el conflicto entre los valores del padre y el hijo sobre la criminalidad en su ciudad, lo cual es una problemática muy real en Latinoamérica en general (Medellín, 2020) y que forma parte de la vida real. Cuando leen sobre el conflicto de *Batman* y *Red Hood*, que, si se debe matar criminales o no, provoca que las fans tomen postura sobre el tema e incluso generarle sentimientos al respecto:

Ojalá todos los héroes funcionaran como él, pues hay muchas cosas, como en el caso de *Batman*, que me caen mal, de que dice: “no, es que hay que salvar las vidas de todos”. Pero la realidad es que hay vidas que no valen la pena salvar y en este caso *Red Hood* es el que maneja este tipo de pensamiento y me hace sentir que no estoy loca. Digamos que él es quien representa como que a la minoría que sí quiere hacer eso [no salvar la vida de todos, en especial criminales]. (Lileny, San Francisco de Campeche – México)

Después, está el otro lado del personaje, ya no como *Red Hood*, sino como *Jason Todd*, es decir, su faceta como persona y no como héroe. Esto es algo en lo que también las fans se explayan, qué es lo que consideran como virtudes y defectos, lo que les agrada y lo que no. A comparación del personaje anterior analizado a través de *gaze* o punto de vista de las fans, que fue *Wonder Woman* y la sensación de distancia que sienten hacia ella, con *Jason Todd* no existe esta sensación de lejanía o percepción de él como “ideal” a seguir, sino como alguien que también es “humano” y con quien se puede simpatizar:

Se muestra como un tipo rudo que no sigue las reglas de nadie, pero aun así por dentro es bastante protector, es bastante atento y tiene como ese lado delicado. Ha leído mucho, le encanta leer, como la novela romántica que mostraba, ¡No puedo creer que haya leído "Orgullo y prejuicio"! (Angye, Barranquilla – Colombia)

Y alguien que también tiene aspectos por mejorar:

Pues [no me gusta] que no le guste que lo ayuden porque en lo poco que he leído sobre él se muestra así, que, si él está en problemas y por alguna razón, por ejemplo, si *Robin* quiere apoyarlo, él no quiere porque siente que es un inútil, que él no puede hacer las cosas y, en vez de sentirse querido, se siente mal. Eso es lo que no me gusta, que sienta que todo es un ataque hacia él y, pues, no es así. (Paola, Tacna – Perú)

Leyendo todos estos análisis tan detallados sobre el pasado del personaje, sus valores, características personales fuera de su rol de antihéroe (entre virtudes y defectos). Se puede notar aquellos aspectos que captan la atención de las fans, siendo estos los detalles que vuelven al *Jason Todd/Red Hood* un personaje multifacético y con profundidad: el personaje como huérfano, como *Robin*, como hijo de *Batman*, como víctima del *Joker* y, actualmente, como antihéroe (*Red Hood*) y él mismo como *Jason Todd*.

Además, de todo lo anterior mencionado, se puede concluir que lo que las mantiene siguiendo al personaje es verlo evolucionar, verlo crecer, desde sus inicios como *Robin* hasta su rumbo actual como *Red Hood*. Por ejemplo, Laura comenta su opinión sobre el personaje siendo parte de un equipo en la serie *Red Hood and The Outlaws* (2017):

Primero que nada [está bien], no dejarlo solo. Le han creado equipos: *Red Hood* con *Starfire* y *Arsenal*, luego *Red Hood* con *Arsenal*. Después está *Dark Trinity*, ha sido espectacular. Vemos que *Jason* no es antisocial, es sociable. (...) Pero, en general, él es un corazón con la gente que está a su lado y eso ayuda a entender que en realidad es un buen tipo. Un buen tipo que está tomando las decisiones que nadie más quiere tomar. (Laura, Cartagena – Colombia)

Es ese lado “humano”, lo que es primordial para las fans al momento de prestarle atención a un personaje, que no solo sea un personaje en escenas de acción contra villanos o que defienda sus valores. Más bien, ellas aprecian más al personaje cuando llegar a conocerlo, como mencionó Angye, su gusto por la lectura y que le guste “Orgullo y Prejuicio” y ahora también Laura, cuando le agrada que tenga su propio equipo, que sea sociable y buena persona. Aparte de ello, que no solo se le desafíe físicamente, sino también sus valores y cómo se va desarrollando mentalmente.

Es su renacimiento [de *Jason*]. El hecho de que tiene sus bases más fuertes, incluso que el propio *Batman*, lo siento más leal que él. Tengo algo contra *Batman* [risas], que no es odio, pero tampoco es amor. Tengo algo contra él y no sé ... hace que ... *Red Hood* es firme con sus ideas ... o a lo que quiere llegar. (Raquel, Lima – Perú)

Así que, se podría sintetizar, sobre el *gaze* o punto de vista de las fans que, al leer un cómic, lo hacen porque les gusta la acción y los personajes. Sin embargo, cuando se menciona la “acción”, ellas no se refieren a querer ver pelear a un personaje con otro o centrarse en quién es el más fuerte, sino que sean historias con acción que aporten a la trama. Que haya peleas que profundicen más allá de lo físico, como es una pelea de ideales, que haya personajes que cuestionen valores y se cuestionen a sí mismos. Personajes que posean independencias de otros personajes y que tengan algo que contar por sí solos. Al menos en las entrevistas, resalta mucho que, desde su *gaze* o punto de vista como lectoras, un personaje ideal es aquel al que puedes conocer más allá de su faceta como héroe, como es conocerlos como civiles que tienen virtudes y defectos que pueden ir evolucionando a lo largo de sus historias.

5.3. “Consideramos que somos uno de los grupos más lindos y pacíficos donde puedas estar”¹⁸: La cortesía como estrategia para mantener espacios funcionales para y entre las fans de DC

Anteriormente, se mencionó que tanto los procesos de aparición como desaparición de un grupo o comunidad no solo depende de los creadores/administradores, sino que los miembros también tienen un rol dentro de estos procesos. También se mencionó que, la intención de las administradoras/creadoras del grupo “Edén Slash DC” tienen como parte de su visión que su grupo sea pacífico, es decir, que no haya peleas y que puedan compartir “material” de temática *slash*. En esta sección se analizará sobre qué estrategias emplean estos grupos o comunidades predominantemente femeninos para permanecer existiendo.

Así como se analizó las experiencias y percepciones de las administradoras/creadoras, también se entrevistó a fans mujeres miembros de este grupo con intención de conocer sus percepciones sobre el grupo y cómo se sienten al respecto del ideal de “paraíso” que tienen como meta las administradoras para el grupo. Sobre esto, es importante resaltar que es una visión compartida, los miembros también valoran mucho la tranquilidad: “No tengo otro lugar, siquiera en otro *fandom*, que sea tan calmado como el “Edén”. Entonces, es mi favorito”. (Laura, Cartagena – Colombia). La valoración de la tranquilidad, o falta de conflictos, es considerada como un factor hasta decisivo no solo para que permanezcan en el

¹⁸ Cita de Loudes de Buenos Aires – Argentina

espacio, sino que, en algunos casos, no busquen pertenecer a otros espacios más aparte de este: “Paro más en el ‘Edén’, desde que llegué ahí me puse a interactuar más con ellas y no he tenido la necesidad ni el interés de buscar otras páginas”. (Daniela, Quito – Ecuador).

Aparte de asociar al grupo con la tranquilidad, las fans mencionan las siguientes palabras para describir otras características que también lo distinguen. La primera fue “libertad”: “Uno, es la libertad. El hecho de que se pueda, dentro de lo establecido, comentar de todo y que encuentres gente que apoye eso. Me parece genial” (Raquel, Lima – Perú) y la segunda palabra fue “cordialidad”: “Todas las administradoras son geniales. [...]. Todos [los miembros] son bastante cordiales” (Angye, Barranquilla – Colombia). En general, todas las entrevistadas concuerdan en que se sienten cómodas dentro del grupo, así que se puede afirmar que están logrando la meta. A partir de esto, surge la incógnita sobre cómo se está logrando esto, qué factores influyen para que las fans se sientan cómodas y en comunidad.

Respecto a este tema, una de las palabras que mencionaron las fans fue “cordialidad”. Bury (2005), menciona a la “cortesía” como estrategia de socialización dentro de las interacciones en espacios virtuales. Entiéndase cortesía como un “código de conducta” o “etiqueta social” virtual que varía entre varones y mujeres. Además, cada espacio virtual también desarrolla y adopta sus propios códigos de conductas. El siguiente análisis se dividirá en dos, siendo el primero el “código de conducta individual” que ya poseen los usuarios dentro de la virtualidad y cómo contribuye esto a la convivencia y, en segundo lugar, los “códigos de conducta comunitarios”, que surgen de la propuesta de las fundadoras y administradoras del grupo “Edén Slash DC” cuando establecen normas de convivencia.

Como se mencionó anteriormente, los códigos de conducta varían según los fans sean varones o mujeres. En el caso de las fans, al nacer con el sexo femenino y haber sido socializadas como mujeres por ello, presentan un discurso caracterizado más por la cooperatividad, en contraste con el discurso masculino, caracterizado por una agresividad verbal que ellos ven como un intercambio positivo e incluso los insultos pueden interpretarse como una manera positiva de expresar cortesía y solidaridad (Cameron, 1997, citado en Bury, 2005).

Para que este concepto quede más claro, se cita la siguiente experiencia personal de Savcka: “Y cuando quieres darles un dato que crees que correcto, los chicos simplemente se lo toman a burla” (Savcka, La Paz – Bolivia). Como se puede

observar, la intención de Savcka era cooperar con el grupo brindándoles un dato que puede ser útil para ellos, pero esta acción resulta incompatible con la forma de socialización que tienen los fans de ese grupo y proceden a menospreciarla. Estas interacciones no terminan ahí, ya que, lamentablemente, tienen consecuencias a futuro en la participación de ella: “La verdad, por eso, me da igual comentar porque me puedo llevar un ‘me divierte’¹⁹ [...] o cualquier porquería que me cause enojo, la verdad” (Savcka, La Paz – Bolivia).

La situación de burla mencionada anteriormente por Savcka, no parece ser un caso aislado, varias entrevistadas mencionan situaciones de esa connotación. Por ejemplo, Laura comenta, basándose en sus propias experiencias, sobre un contraste entre los y las fans, siendo ellos caracterizados por realizar más comentarios destructivos y por un sentido del humor que no comparte, caracterizado por la burla:

Se burlan de las personas, de los posts de las chicas que también comparten. No son comentarios que están ahí para construir algo, sino más bien para destruir, en general. No es agradable estar ahí, pese a que ellos lo consideren el epítome de la comedia (Laura, Cartagena – Colombia)

También se puede observar que su rechazo hacia la forma de socializar de los fans no solo es por la agresividad y la burla, sino también porque, contrario a los fans, las fans mujeres buscan contribuir al grupo, es decir, aportar y enriquecer a la comunidad de la que forman parte:

Desgraciadamente, a los chicos no les interesa crear contenido sobre lo que les gusta. Ellos prefieren mil veces criticar un cómic: "este cómic está genial", "este cómic está malo", pero ya, hasta ahí. No hay una especie de retroalimentación con eso. Por eso, si tú ves la convivencia entre ellos, no es muy buena. Si ellos crearan, escribieran o dibujaran sobre ello, se entenderían un poquito mejor. (Laura, Cartagena – Colombia)

Las fans sí presentan esta preocupación por mantener un ambiente sin agresividad y es algo a lo que le dan mucho valor, que, posiblemente, se deba, en parte, a estas experiencias negativas previas en otros espacios, que incluyen los comentarios destructivos y un sentido del humor que no sea de su agrado. Respecto a esto último, puede ser que, para los fans masculinos, estas conductas sean bien vistas, ya que es su forma de socializar y, cómo funciona entre ellos, no hay problema. Lamentablemente, si en realidad tienen esa visión es porque no consideran a las fans como miembros iguales a ellos, sino como externos que deben

¹⁹ Se refiere a la reacción que se puede dar a los comentarios en *Facebook*

adaptarse a las formas de interactuar que ellos ya han establecido en los espacios: “Si sabés, sí sos una grosa, un groso; y si opinás diferente a la mayoría, sos el ‘bicho raro’, ¡Qué estúpido!” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). De esta manera, las fans son tratadas como externas dentro del *fandom* del que son parte y con el que se identifican, es decir, que nunca son lo suficientemente fans para ellos:

Si preguntas algo que no sabes, te dicen: “ay, tu vienes aquí por moda”, y aún hay varios hombres que creen que las mujeres solo van a leer [cómic] por moda, ¿por qué a ellas no les podría gustar lo mismo que a él? No lo entiendo. (Alejandra, Chihuahua – México)

Aparte de eso, para los fans, la noción de comunidad o “construir comunidad” no parece ser tan importante como para ellas, o al menos sus formas de *construir comunidad* no son las mismas, ya que ellos buscan diferentes cosas dentro de su comunidad a comparación de las fans y por eso, cuando ellas hacen publicaciones, las reciben negativamente. En cambio, en una comunidad predominantemente femenina, donde las fans tienen códigos de conducta individual similares, hay mayor compatibilidad y, por ende, menor posibilidad de conflictos. Por ello, las fans perciben a los grupos predominantemente femeninos como mejores: “Yo creo que [una predominancia femenina] hace que el ambiente sea más ligero [...] pero si te vas a una página de DC “normal”²⁰ te das cuenta del grado de sociedad que existe en los hombres” (Alejandra, Chihuahua – México).

Algo muy importante que menciona Bury (2005) sobre la cortesía, característica mencionada por las mismas fans sobre el grupo “Edén”, es que, por sí sola, esta no crea relaciones cercanas ni sentido de comunidad, pero definitivamente sí lo facilita. En el caso de la presente investigación, se puede afirmar que esta cortesía genera un mensaje implícito que las usuarias captan: no deben preocuparse por expresarse porque las demás chicas no van a buscar ejercer poder sobre ellas, al medir la fuerza de sus palabras buscan evitar intimidar a la otra u ofenderla. Por supuesto, captar el mensaje no es algo instantáneo, sino que inicialmente persiste la inseguridad generada en otros espacios más agresivos: “Por lo general, al inicio era muy usual encontrar miembros expresándose muy angustiados de encontrarse con grupos en los que desvalorizaban su opinión o que se burlaban por el desconocimiento y afuera es como bastante cruel y rudo” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). Es durante el tiempo que permanecen en el espacio y observando a las

²⁰ Se refiere a una página mixta.

demás interactuar y notar que comparten códigos de conducta que varias recobran su seguridad e intenciones de seguir dentro del *fandom*: “Eso hemos escuchado mucho de declaraciones de personas que están tan contentas y encontraron un espacio donde podrían ser quienes son, sin tener al otro con el ‘dedo acusador’”. (Lourdes, Buenos Aires – Argentina).

Además de los códigos de conducta individuales, existen los “códigos de conducta comunitarios”, que son establecidos por las administradoras/creadoras del grupo. Ellas, en total, son 5 personas de diferentes nacionalidades y, quienes, a su vez, utilizan los *boundaries* para establecer un espacio que se ajuste a su propuesta. Las administradoras ejercen poder dentro del grupo, pues depende de su aprobación quién entra, quién no y a quién se le retira por no ajustarse a los códigos de conducta comunitarios. Cabe precisar que estos códigos pueden ser estáticos o ir modificándose con el tiempo, según las prioridades de la administración, que pueden estar influenciadas por las necesidades de sus miembros, e incluso si lo consideran necesario, pueden tomar la decisión de eliminar la existencia del grupo “Edén Slash DC”. Esto es algo que todas las miembros toman en cuenta antes de entrar e incluso aceptan explícitamente cuando llenan un formulario al momento de solicitar su ingreso, pues en la parte final de este piden que lean las reglas y escriban dos de ellas en el formulario. Por supuesto, al ser un grupo, la posibilidad de publicar es algo que poseen todas, ya sean miembros o administradoras y eso es algo que forma parte de la intención de las administradoras: “Queríamos que la gente pudiese participar y poder compartir también su ‘material’ (Alejandra, Chihuahua – México).

Además, las administradoras no solo tienen el rol activo de establecer el reglamento de convivencia y los *boundaries* que definen al grupo “Edén Slash DC”, sino que también se encargan de estar observando las publicaciones e interacciones del grupo para hacer cumplir el reglamento. Cuando las miembros del grupo ven a las administradoras intervenir o que dejan mensajes de advertencia como consecuencia de su intervención, les queda más claro que sí deben acatar las normas y cuidar las formas en sus intervenciones. Por ejemplo, Lourdes comenta el caso de una publicación con fines informativos, que fue acerca del casting de un personaje de DC para una serie de TV próxima a estrenarse, pero que terminó volviéndose un debate. En estos casos, ella considera que deben estar pendientes de cómo avanza la interacción: “¿Permitimos los debates? Sí, pero hay alguien que debe estar controlándolos” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). Su forma de

proceder se debe a que considera que hay una gran probabilidad de que debate puede convertirse en una confrontación, como pasó en el caso que comenta y deshabilitaron la opción de comentar en esa publicación: “Cuando pasó el caso de la actriz de *Titans*²¹, decidimos cerrar el debate porque generaba mucha confrontación. Entonces dijimos que nadie debata sobre eso porque se les va a ir de las manos”. (Lourdes, Buenos Aires – Argentina).

Consecuentemente, al sentir la presencia de las administradoras y al verlas actuar, como se mostró en el párrafo anterior, las miembros sienten mayor seguridad dentro de su comunidad porque son intervenciones que tienen como objetivo una buena convivencia entre todas: “Uno sabe que, si insultan a alguien, ahí están las administradoras y hablarían de eso” (Laura, Cartagena – Colombia). Mientras que al mismo tiempo toman estas intervenciones como un recordatorio de que deben acatar los códigos de conductas comunitarios o llamadas también “reglas de convivencia” y que estas tienen una razón de ser: “El ‘Edén’ es un ambiente seguro por toda la reglamentación que hay. [...] Entonces una se siente más tranquila a la hora de comentar y siempre intento también, como se dice, que, si te dicen que no hagas eso, entonces no lo voy a hacer”. (Laura, Cartagena – Colombia).

Como se mencionó previamente, los códigos de conducta facilitan que se cree una comunidad, ya que genera seguridad en sus miembros para que puedan publicar e interactuar. Es durante la interacción entre las miembros que se genera comunidad y a su vez mantienen la existencia del espacio durante el tiempo. No obstante, dentro del grupo “Edén Slash DC”, las administradoras no dejan la práctica de las interacciones exclusivamente a las usuarias miembro, sino que ellas también se unen a esta práctica, tanto comentando de forma casual en publicaciones de otras miembros, como también haciendo dinámicas internas para alentar a las miembros a seguir participando dentro del espacio y haya integración. Por supuesto, cada administradora tiene sus propias formas de lograr esto, en estos casos no necesariamente actúan de forma grupal.

Por ejemplo, Lourdes comentaba que prefiere hacer actividades y juegos: “Me gusta hacer actividades y juegos, que compartan la idea de que todos puedan

²¹ Lourdes se refiere a la polémica que surgió dentro del *fandom* de DC, tanto en inglés como español y otros idiomas luego de que se filtraran imágenes de la actriz Anna Diop como el personaje *Starfire* en la filmación de la serie *Titans* (2018)

participar. La idea del torneo²² genera movimiento de gente opinando y lleva a acciones” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). Otro ejemplo es el caso de Alejandra, ya que ella hace actividades diferentes, como compartir ilustraciones que ella misma dibuja y crear encuestas para las miembros respecto a su percepción sobre los superhéroes, donde no hay respuesta correcta, solo es una forma de que las fans compartan lo que piensan o teoricen sobre los personajes: “Las publicaciones que yo hago es compartir mis propias ilustraciones. Entonces más bien es eso, es compartir mi arte o encuestas, así como: ‘¿Qué personaje crees tú que es más fiel?’ o ‘¿Qué personaje tal, ...?’” (Alejandra, Chihuahua – México).

En el caso de actividades grupales organizadas por alguna administradora, a diferencia de las miembros, tienen que regular la participación con la intención de que las miembros cumplan con lo que se han comprometido a hacer. Por ejemplo, Lourdes comentó anteriormente que ella organiza actividades, una de ellas son intercambios entre participantes de la dinámica y antes de empezar deja claro las reglas y posibles sanciones: “Por eso fui muy estricta en la última actividad, como algo que ya se sostenía desde antes: el que no entrega su regalo es sancionado o expulsado hasta que lo cumpla” (Lourdes, Buenos Aires – Argentina). Las miembros no tienen problema con la forma en que Lourdes lleva a cabo las actividades, ya que estos intercambios se han dado varias veces y solo participan las miembros que quieran, ninguna actividad es obligatoria ni condiciona su permanencia en el grupo. Además, la forma de proceder de la administradora es diferente dentro de este contexto, pues si una miembro queda en falta con otra, ella busca solucionarlo de manera privada, solo involucrando a ambas personas:

Obviamente, nosotras nos comprometemos a no decirlo en voz alta. Pero está la idea de que a alguno por algún motivo no le cumplen su regalo, hacer algo a esa persona porque es muy triste estar esperando tu regalo y no, no hay para vos. (Lourdes, Buenos Aires – Argentina)

Cabe mencionar, que, pese a su rol notorio como administradoras del grupo, esto no impide que las usuarias miembros interactúen con ellas de forma horizontal. Por supuesto, no todas lo hacen porque en un grupo con más de 2 mil miembros eso es imposible, como es el caso de Raquel, pero hay otras que sí lo han hecho cuando

²² Se refiere a una actividad que generó mucha interacción en el grupo, que consistía en un torneo para votar por parejas/ships (no oficiales) de temática *slash* y que se vayan descartando hasta que quede solo una como la más popular. Cuando se dio esta actividad no surgieron peleas, al contrario, se lo tomaron con humor e incluso muchas ofrecían cosas a cambio de que voten por la pareja que les gustaba.

se ha dado la oportunidad. Hay miembros que están pendientes de sus publicaciones y las identifican por el pseudónimo o nombre que usen como usuarias de *Facebook*. Por ejemplo, en el caso de Daniela, ella se aproximó a la administradora que, bajo el pseudónimo “Lure”, publica *fanfiction*²³ porque le gusta su trabajo: “Tuve mi época de ‘acosadora’ hacia Lure porque me leí todas las historias que ella publicaba. También mantengo contacto con ella, pero es más a través de las publicaciones del grupo cuando ella publica y viceversa. (Daniela, Quito – Ecuador). En el caso de Laura, ella comenta su preferencia por otra administradora, cuyo pseudónimo es “Loup”, por sus comentarios y *fanfics*: “Loup comenta en muchas cosas y a veces sale con sus fanfics muy buenos” (Laura, Cartagena – Colombia).

Así que, tanto como hacer cumplir las reglas y ser personas que inspiren confianza a las miembros como para aproximarseles para comentarse o iniciar conversación, de cierta forma, generan una percepción positiva de las miembros hacia su administración. Por supuesto, esto no es algo que las administradoras hagan de forma consciente, pero que forma parte de cumplir ellas mismas su propio código de conducta, ya que expresan solidaridad y predisposición de escuchar a las demás. Para que la dinámica interna del grupo “Edén Slash DC” funcione, desde la administración y entre las miembros se da una expresión de solidaridad, se evade los conflictos en la mayor medida posible, pero, en caso se den, las administradoras se encargan de resolverlo inmediatamente. De esta manera, tanto las administradoras como miembros tienen un rol en el proceso de creación y mantenimiento de la esencia de su comunidad.

²³ Historias no oficiales hechas por fans utilizando personajes de una obra original (libros, videojuegos, series de TV, etc) o también sobre personas famosas (cantantes, actores, etc.)

Capítulo 6. Policing del fandom de DC: ¿Fan “verdadera” o “posser”?

Anteriormente, se mencionó cómo se van formando las bases de un fandom en la virtualidad, cómo los boundaries son utilizados por los fans para delimitar el espacio y así crear comunidades dentro de la red social Facebook. Por otro lado, este capítulo tiene la finalidad de poder identificar cómo la estructuración de un fandom predominantemente masculino puede influir en la experiencia personal de sus miembros, concretamente en el caso de las fans femeninas. Para proceder con esta sección, no solo se tomará en cuenta las experiencias personales de las usuarias entrevistadas, sino también el punto de vista de administradores de la página “Nightwing 2.0”, que es un espacio público mixto donde aproximadamente el 40% de fans son mujeres y también las administradoras del grupo “Edén Slash DC”, por tener perspectivas diferentes a un usuario por el rol que ejercen dentro de sus respectivos espacios.

6.1. La dominación masculina como fuente de legitimidad y facilitador del policing ejercido por los fans dentro del fandom

Según las respuestas de las y los fans, existe un consenso sobre la predominancia de fans masculinos en el fandom de superhéroes de DC: “La mayoría de las personas que ven los comics son hombres” (Lileny, San Francisco de Campeche – México), incluso Samuel, administrador de la página “Nightwing 2.0”, sostuvo esa posición basándose en las estadísticas de su página y mencionó que ahí el 60% de fans eran varones, mientras el 40% eran mujeres. Otro aspecto en el que la mayoría concuerda es que eso influye negativamente en cómo las fans sean percibidas y tratadas en la virtualidad: “Si, siempre hay más hombres, si hay chicas usualmente se reservan su opinión porque la comunidad en los comics usualmente no las trata muy amable que digamos” (Samuel, Ciudad de México – México).

La predominancia masculina dentro del fandom de DC, no es algo que surge al azar y tampoco es casual que ellos crean tener la legitimidad para decidir quién es fan y quién no. Estos discursos de dominación parten de que, por mucho tiempo, las editoriales, en este caso DC Comics, hayan tenido como público objetivo a los hombres. La editorial, dentro de este fandom, puede tomarse como una institución de legitimidad y que también la otorga al ser ella la que publique los cómics, decida qué eventos son canon y cuáles ya no lo son e incluso pueden reiniciar el Universo DC. Así que, al escogerlos como población objetivo (durante mucho tiempo), ellos perciben que reciben su legitimidad como fans por parte de la editorial, lo que

también es algo que perciben las fans:

[A las chicas] no les dan el valor que deben de tener. Poquísimas no son. Me imagino yo que del 100% serían como el 40%, porque si te das cuenta mayormente los que se entretenían en comics desde hace ya mucho tiempo eran hombres y te das cuenta hasta en el mismo dibujo. (Lileny, Campeche – México)

Partiendo de este contexto, donde la editorial reconoció durante muchos años a los hombres como público objetivo, se infiere que la narrativa de las historias contadas a través de los cómics estaba enfocada en satisfacer a un público masculino. Por ello es que también existen más superhéroes a comparación de superheroínas y su relevancia tampoco es la misma. Como se mencionó en un capítulo previo, ni siquiera las mismas fans tienen mucho interés en ellas, conocen poco de ellas o incluso si quieren seguirlas es complicado:

Ni siquiera puedes seguirlas, si no sabes dónde aparecen. Como pueden aparecer en un cómic del novio de turno, como no pueden aparecer en 10 cómics del novio de turno porque está perdido en... ¡No sé! ¡Las Cataratas del Niágara! No la ves ese tiempo ¡y ya no la viste! Si se acuerdan de ella, se acuerdan, aparece y ya otra vez desaparece (Laura, Cartagena – Colombia).

De esta forma, durante el tiempo, se estableció sistemas de género que hasta ahora permiten y hacen creer a los fans que pueden ejercer la dominación del *fandom*. Al controlar (indirectamente) la narrativa de los cómics durante mucho tiempo, tomándolos a los fans como el centro, se ha establecido al género como un sistema de prestigio (Anderson, 1997), que diferencia y jerarquiza a los y las fans. No solo eso, sino que el género es también un sistema de reglas que traen como consecuencia de su desacato las sanciones y prohibiciones. En caso las fans quieran practicar a su manera el *fandom* y no seguir las mismas dinámicas que los fans, se recurre a la intimidación (a través de la burla y sarcasmo) como herramienta para que acepten como natural, evidente y obvio el orden arbitrario (Bourdieu, 2000) que ellos ejercen en sus comunidades. Sobre esto, las fans mencionan algunos insultos que repiten contra ellas cuando participan en los espacios más públicos. Uno de estos insultos es “posser” para tratarlas como ignorantes y denigrarlas. Este término se usa con la intención de decir que no es un fan “de verdad”, sino alguien “que posa”, “que pretende ser algo que no es”.

Yo siento que es más hacia las mujeres a las que les recriminan el término de “posser”. Me ha pasado que estaba en un *fandom* que era antes más conocido por ser, pues, en casi su totalidad de hombres. Ver a una mujer se les hace, pues, completamente raro y se dedican a decir que eres “posser” y demás cosas, ¿no? (María Fernanda, Veracruz – México)

Otro término usado para insultar a las fans, es “única y diferente”, que en internet también se dice de forma sarcástica como “única y detergente”. Usar este calificativo se hace con intención de mofa hacia las fans bajo la premisa de que ellas creen ser especiales y diferente a las demás por gustarle algo que “normalmente” les gusta a los hombres, que lo hacen por supuestamente querer llamar la atención de ellos “pretendiendo” ser fan de los superhéroes de DC Comics:

Al chico nuevo que entra al *fandom* le dicen “niño rata” o “marvelita”²⁴, y a la chica nueva que ingresa le dicen “única y detergente” o “diferente”. Con los chicos creo que es una forma de burla y de mostrar superioridad, pero con las chicas sí me parece que es una forma de decirles: “Cállense la boca y vete a hacer tus cosas a otro lado porque tú no sabes”. (Laura, Cartagena – Colombia)

Estos insultos tienen como finalidad de imprimirlas insensiblemente dentro del orden de los cuerpos (Bordieu, 2000) ya establecido por los fans por creer que tienen la legitimidad de establecer las formas de performar dentro del *fandom* y no necesariamente les tiene que pasar a las fans directamente, con ver que a otras les pasa eso ya reciben el mensaje: “Siento que es más como que [las chicas] se cohíben. En el sentido de que ven más hombres comentar y si ellas comentan o dicen algo, las van a atacar como ha solido ser muchas veces”. (Lileny, San Francisco de Campeche – México). Poco tiene que ver si las fans tienen muchos o pocos conocimientos adquiridos sobre los cómics, pues tener suficiente capital cultural no las libra de seguir siendo atacadas porque en realidad no se trata de un tema de conocimientos, sino de que son mujeres.

Recuerdo cuando escogieron a Ruby Rose como *Batwoman*. Todos estaban enardecidos porque decían: “¿Cómo era posible que una lesbiana fuera a hacer el papel de *Batwoman*?”. Yo comenté que *Batwoman* de por sí tiene una pareja mujer en el cómic, y fue cuando todos me “mandaron a la cocina”, “a hacerles de comer”, y es [suspiro]. Ya no contesté, ya no decidí defender mi punto o estar observando, pero sí, me ha pasado un par de veces aquello. (María Fernanda, Veracruz – México)

Frente a esta situación, existen fans mujeres que se rehúsan a abandonar esas comunidades. Durante la entrevista a Samuel, él comento una experiencia que le contó una generadora de contenido de su página, en la que ella se rehusó a retirarse de un grupo y, como estrategia para encajar, creó un perfil falso en *Facebook*, pero con un nombre de varón y no de mujer. Esta anécdota deja claro que una característica esperada dentro del *fandom* es que sus miembros sean hombres, ya

²⁴ “Fan de los superhéroes de *Marvel Comics*”, pero con connotación peyorativa

que con un cambio de nombre la aceptación cambió, incluso si el mensaje era dicho por la misma persona.

Una chica de “Nightwing”²⁵ nos llegó a comentar que tuvo que hacer una cuenta falsa con nombre de chico para sentirse a gusto y que valoraran su opinión porque como chica se sentía incómoda y la insultaban. Y por aceptación hizo otra cuenta, así lo logró [...] ¿Por qué tienes que cambiarte de género para que te tomen en cuenta? (Samuel, Ciudad de México – México)

6.2. ¿Es posible expulsar a alguien del fandom?: Surgimiento de nuevos tipos de espacios y dinámicas entre fans como consecuencia del policing

Con el tiempo, esta situación se vuelve insostenible para muchas fans, así que buscan otras comunidades o sino crean las suyas propias. Podría decirse que los fans logran parcialmente su objetivo de mantener sus comunidades solo para ellos, pero sacarlas del *fandom* es imposible porque no se puede expulsar a alguien de la virtualidad. Consecuentemente, surgen nuevas comunidades, que traen consigo nuevas formas de participar en el *fandom* de DC, y, a su vez, generan diferentes formas de convivencia.

“Voy a hacer una distinción de los espacios que son solamente chicas como el Edén a los que sí tienen hombres y mujeres” (Laura, Cartagena – Colombia). Laura menciona una distinción entre grupos, siendo un tipo el conformado por una composición predominantemente femenina y el otro es considerado como un espacio “general”, pero que en la práctica se caracteriza por tener interacciones mayoritariamente entre fans masculinos. Estas comunidades son percibidas por las fans como espacios limitantes, ya que los fans masculinos ejercen dominio al imponer y condicionar sus formas de participación, lo que al final termina cansándolas y desalentándolas de querer integrarse: “En un punto te cansas que los chicos crean que tú no sabes nada o crean que estás ahí porque quieres llamar la atención”. (Savcka, La Paz – Bolivia).

Siguiendo esta línea de análisis sobre el *fandom* de DC en *Facebook*, se puede ir resumiendo lo analizado hasta ahora. En primer lugar, es un *fandom* predominantemente masculino, esto afecta en la forma de interactuar entre ambos sexos porque creen que su dominación del espacio se da de forma legítima. En segundo lugar, se puede hacer la distinción de grupos predominantemente femeninos y grupos “mixtos” (con predominante participación masculina),

²⁵ Se refiere a una generadora de contenido

caracterizados por la burla y el sarcasmo, incluso se agregaría la agresividad por cómo reaccionan de forma negativa hacia las fans. En tercer lugar, se agrega la diferencia en sus formas de participar, lo que genera una percepción negativa entre fans masculinos y femeninas. Respecto a lo mencionado, surge la pregunta de por qué los fans masculinos y las fans femeninas tienen formas de participación diferentes.

6.3. La socialización diferencial y su rol en la incompatibilidad de las formas de participación de los y las fans

Una posible respuesta a la tercera pregunta planteada anteriormente es que tanto varones como mujeres tienen perspectivas diferentes, las cuales han obtenido durante su proceso de socialización a lo largo de su vida. Este proceso se llama “socialización diferencial”, que, según Suverbiola (2020), consiste en socializar a los y las niñas de forma diferente, bajo la premisa de que ambos sexos tienen roles y papeles diferentes dentro de su sociedad. No se trata de que sus competencias emocionales estén determinadas por la biología, sino que el sexo biológico es usado como determinante de los roles de género por parte de los agentes socializadores (familia, sistema educativo, etc.). Mientras que a los varones los relacionan de forma tradicional con masculinidad, el poder, la racionalidad, aspectos de la vida social pública, la política, etc., a las mujeres las relacionan con la pasividad, la dependencia, la obediencia y aspectos de la vida privada, como el cuidado o la afectividad, etc. (Rebollo y Hornillo, 2010; Suberviola, 2018; citado en Suberviola, 2020). En otras palabras, la socialización diferencial es uno de los fenómenos que moldean a la sociedad y cuya función es que las personas adquieran identidades diferentes basándose en el concepto de género que tenga una cultura (Montagud, 2021).

Tomando lo anterior en cuenta, se puede afirmar que tanto varones como mujeres tienen una perspectiva diferente sobre un mismo material, que son los cómics, es decir, que unos se caracterizan por su *male gaze*, mientras las otras se caracterizan por su *female gaze*. Así que, partiendo de esta diferencia al momento de aproximarse a un mismo objeto, su participación también es diferente. La participación es un aspecto vital dentro de un *fandom*, por lo que Jenkins (2008) las incluye como parte de la “cultura participativa”, es decir, que los y las fans no son consumidores pasivos, sino que tienen un rol contributivo que importa y sienten cierto grado de conexión unos con otros. Este autor menciona que hay varias formas

de generar cultura participativa, como la afiliación, expresión, resolución de problemas de forma colaborativa y circulación.

En el caso de los fans de DC, lo que se da es una diferencia en la forma de valorar las formas de generar cultura participativa y tener como preferencia a unas en lugar de otras. Por ejemplo, en el caso de las fans, ellas valoran mucho más la expresión, esto es realizar productos creativos, como son los *fanarts*, *fanfictions*, *fanvideos*, etc. (Jenkins, 2008) y las consideran como un aspecto importante de su participación como fans de DC: “Si entras a una página donde hay una gran mayoría de chicas, ves la diferencia porque el contenido... Las chicas crean contenido, crean arte, manualidades y lo muestran” (Laura, Cartagena – Colombia). Incluso algunas leen más cómics sobre un personaje determinado con la intención de analizarlo, todo este esfuerzo tiene la finalidad de seguir creando sus propios productos creativos: “Me gusta escribir *fanfiction*. Por eso investigo mucho acerca de los personajes, para lograr comprender la personalidad de cada uno” (Daniela, Quito – Ecuador)

En el caso de los fans, su forma de generar cultura participativa se manifiesta a través de la circulación, es decir, que se enfocan más en la difusión de información o cualquier producto hecho por fans para que llegue a los demás. Por ejemplo, la producción de podcast, reseñas de cómics, creando páginas de difusión de noticias sobre cómics, compartir *fanarts* que encuentren en diferentes espacios virtuales y generar contenido para sus seguidores. En el caso de la página de *Facebook*, “Nightwing 2.0”, se dedican a compartir noticias sobre cómics, noticias de las películas basadas en los cómics de DC, publicar opiniones a título personal de algún miembro de la administración, compartir *memes* tanto propios como encontrados en otras fuentes:

Yo subía muchos *fanarts* porque antes... No sé, a la gente²⁶ le daba flojera maquetar²⁷, y yo pues sé maquetar y me daba la tarea de los contenidos en inglés pasarlos a español. Como eran contenidos que nadie había visto porque, pues, si los cargas en inglés, hay muchas personas que dicen: “Yo no sé leer inglés, ¿qué dice?” Eran muy populares y fáciles de hacer porque lo único que hacía era cambiar el texto y ya. (Samuel, Ciudad de México – México)

Algo que a las fans les gusta es hablar de romance entre los personajes de DC. Sin embargo, ellas no se centran mucho en las parejas que la editorial haya hecho

²⁶ Se refiere a los otros generadores de contenido dentro de la página que administra

²⁷ Se refiere a la tarea de editar la imagen original para que al final quede como producto una versión en español.

oficiales, sino que incluso ellas las crean, lo comparten con otras fans y comienzan a discutir en torno a ello, como es en el caso del *slash*. Incluso los fans, actualmente, cuando se trata de ellas, ya tienen una idea de qué tipo de publicaciones pueden hacer: “Por ejemplo, en un grupo postulan tanto mujeres como hombres. Pero la mayoría de mujeres publica, pues, cosas sexuales²⁸ o *fanfics*, o cosas así” (Diego, Piura – Perú). En cambio, para los fans, el romance no es algo importante y casi nunca hablan sobre ese tema entre ellos: “A veces sí [hablamos de romance en los comics], pero es raro. No es un aspecto relevante si no es una pareja icónica o que tenga una trayectoria larga” (Samuel, Ciudad de México – México).

Mientras a ellas les gusta compartir *fanarts* y *fanfiction* (generalmente de temática *slash*) como forma de expresar su fanatismo, a ellos no. Esta incompatibilidad, consecuentemente, genera reacciones negativas en los fans cuando se trata de compartir comunidades con las fans, quienes rompen su orden preestablecido.

Pues por el estereotipo general que hay en los comics, que son para chicos y ya. Siento que es eso, como que muchas veces los chicos lo sienten como un espacio seguro para ellos, el ambiente de los comics [...]. Bueno sí, es eso, que se sienten invadidos por las chicas en su espacio. (Samuel, Ciudad de México – México)

Samuel describe lo que sienten los fans como sentirse “invadidos”, es decir, que externos buscan quitarles el dominio de un espacio que creen suyo y sobre el que tienen autoridad. Esta creencia surge, como se mencionó capítulos anteriores, porque solo ellos fueron considerados por la industria como el público objetivo a quienes van dirigidos los cómics. No solo eso, sino que también influye que las relaciones sociales de género están jerarquizadas (Bourdieu, 2000). El género como sistema, cumple una función de prestigio y valor, donde ambos sexos no son simétricos y tampoco tienen el mismo estatus de “ser” (Anderson, 1997), colocándolos a ellos como más importantes que sus pares femeninos. Mientras que, a su vez, el género como sistema de reglas implica prohibiciones y obligaciones (Anderson, 1997), de ahí que los fans crean poder establecer qué forma de ejercer fanatismo es “mejor” o “peor”, estándares para establecer quién sí es fan “verdadero” y quien no, etc. Este sistema de reglas incluye sanciones en caso de no ser acatado, en este caso, por ejemplo, la “regla” sería que es un espacio “para

²⁸ Se refiere a *fanarts* con temática sexual, generalmente de temática *slash*

chicos” y la sanción que recibirían las fans por “invadir” se manifiesta a través de la agresividad.



Conclusiones

Mediante este trabajo de investigación, se quiso mostrar cómo las fans se desenvuelven dentro de los espacios virtuales predominantemente masculinos en los que hay rechazo hacia ellas, concretamente el *fandom* de superhéroes de DC Comics, pero en la región Hispanoamericana que se encuentra en la red social *Facebook*. Las herramientas utilizadas para el estudio de este caso fueron la revisión bibliográfica y aplicación de entrevistas semi estructuradas a usuarias y administradores voluntarios. Todo ello con la intención de resolver las siguientes preguntas de investigación: ¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con su fanatismo a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?”.

Para la elaboración de esta investigación, se procedió a buscar respuestas basándonos en la evidencia bibliográfica, las experiencias de las entrevistadas y de algunos entrevistados que fueron usuarios activos en sus respectivas comunidades durante el tiempo que se llevó el estudio. Además, se debe tomar en consideración que la presente investigación es del tipo *insider research*, ya que tener conocimientos de antemano sobre el *fandom* y los cómics permite comprender el contexto social de las comunidades virtuales. No solo eso, sino también que en conjunto con la bibliografía sobre consideraciones éticas para aproximarse a un *fandom* se pudo comprender con mayor profundidad la importancia sobre el cuidado de las identidades de las usuarias y usuarios que conforman las dos comunidades virtuales estudiadas, y no solo de las entrevistadas. Como menciona Jensen (2016), esto es un aspecto muy delicado, pues si se revelara información muy específica que permitiera identificar a alguna persona concreta, se terminaría dañando, vulnerando y exponiendo a la persona, lo cual puede ser muy fácil cuando un investigador se encuentra en una situación de poder con el fan. Por ello, se procedió a pedir permiso a los administradores de “Nightwing 2.0” y “Edén Slash DC” antes de proceder con el trabajo de campo y a respetar cualquier condición, en caso ellos lo mencionaran.

Según lo analizado, volverse fans es un proceso que empieza por la exposición a los personajes de DC a través de programas de TV cuando eran niños.

Desde la adolescencia, surge un involucramiento más profundo con los personajes, pues ya no solo consumen materiales audiovisuales, sino también incluyen a los cómics, siendo el material al que dan más prioridad. Aunque el proceso de volverse fan sea, en general, similar para varones y mujeres, entre ellos no se perciben como iguales. Esta percepción de desigualdad surge a partir de que los y las fans identifican que la mayoría de personas que integran este *fandom* sean hombres, lo que consecuentemente les hace creer a los fans que el espacio es solo suyo, mientras perciben a las fans mujeres como “externos”, que no pertenecen. Una explicación sobre este suceso es que durante mucho tiempo fueron los hombres los únicos considerados como el público objetivo y se establecieron sistemas de género (Anderson, 1997) que hasta ahora les permiten y hacen creer que pueden ejercer dominación sobre este *fandom* y las comunidades virtuales de este. De esta forma, las mujeres sí son percibidas como diferentes, ya que sus formas de ejercer fanatismo o “cultura participativa” (Jenkins, 2008) no se alinean con las de ellos, pues su punto de vista o *gaze* difiere.

En el caso de las fans, por ejemplo, valoran mucho más la expresión, que es manifestada a través de generar productos creativos, como son los *fanarts*, *fanfictions*, *fanvideos*, etc., y son considerados por ellas mismas como un aspecto importante de su participación. En cambio, en el caso de los fans, generan cultura participativa a través de la circulación de información y también de cualquier producto hecho por fans para que llegue a más personas. La circulación puede darse mediante la producción de podcast, reseñas de cómics, creando páginas de difusión de noticias sobre cómics, compartir *fanarts* y, en caso de estar en otros idiomas, traducirlos, etc.

Aparte de ello, sus temas de conversación también son distintos, como mencionó un entrevistado anteriormente, el romance es un tema poco usual para ellos, pero para las mujeres sí, aunque no necesariamente porque les guste, en algunos casos son críticas de los romances escritos para las heroínas porque se las muestra como mujeres dependientes. En contraste con esto, el romance que capta la atención de forma más positiva en ellas es *slash*, incluso creando grupos y páginas con la intención de centrarse en ello, como es el grupo “Edén Slash DC”, que no es un grupo separatista, pero que al final tiene una composición predominantemente femenina.

Otro aspecto en el que no son compatibles es que ellas perciben sus discusiones sobre cómics como insuficiente porque solo se limitan a eso, mientras a ellas les gusta ir más allá, como el caso de una entrevistada que mencionaba leer cómics para conocer mejor al personaje y así poder escribir *fanfiction* sobre dicho personaje, como también otras fans que les gusta conocer al personaje más allá de su rol de superhéroe y conocer otros aspectos de sus vidas, como sus preocupaciones, problemas, etc., es decir, conocer a personajes no solo como héroes, sino también conocer a la “persona” dentro del traje, que es lo que finalmente hace que ellas les tengan mucho aprecio, como se mencionó anteriormente el caso del personaje *Jason Todd (Red Hood)*. Así que, después de explicar esto, se puede decir que los fans sí las perciben como diferentes, pero, más que eso, las consideran incompatibles a sus formas de generar cultura participativa y ejercer su fanatismo.

Las fans son percibidas como diferentes porque desde su *female gaze* se centran en aspectos diferentes a comparación de sus pares masculinos, pese a que ambos leen los mismos cómics. Como consecuencia de percibirlos diferentes, surge un trato diferenciado que se manifiesta a través del *policing* dentro de los espacios virtuales, es decir, que están atentos a que se sigan sus dinámicas y sancionar socialmente a las que tengan diferentes formas de expresar su fanatismo. El trato diferenciado se manifiesta usando la intimidación, la burla y el sarcasmo son las herramientas para imponerles como natural, evidente y obvio su orden arbitrario (Bourdieu, 2000) dentro de las comunidades. Según las experiencias narradas por las entrevistadas, no es necesario que la intimidación sea una experiencia personal, ya que, en algunos casos, ver cómo otra fan pasa por esa mala experiencia es suficiente para dejar de interactuar en grupos. En caso decidan seguir interactuando, la experiencia no vuelve a ser la misma, pues algunas comienzan a detenerse a pensar si comentar o no en lugar de simplemente hacerlo porque ellos se van a incomodar y empezarían los conflictos. Otras fans incluso deciden crear perfiles falsos pretendiendo ser hombres para su propia tranquilidad y seguridad durante sus interacciones. La intimidación, finalmente, es uno de los recursos informales que utilizan los fans para imponer sus *boundaries* en las comunidades virtuales, en otras palabras, de alinearlas violentamente a su orden de los cuerpos (Bourdieu, 2000).

Las experiencias de las fans que se acaban de mencionar, son ejemplos de cómo el género termina siendo también un *boundary* simbólico que delimita quién es

aceptado y quién no, ya que ser mujer u hombre implica tener formas y dinámicas determinadas, diferentes e incompatibles entre sí, considerando como aceptable solo la de ellos. Fernback (1999, citado en Bury, 2005) sostiene al respecto que la identificación con la realidad se encuentra tan profundamente arraigada en las personas que pese a haberla trascendido tecnológicamente, es poco probable que desaparezca a corto plazo. De esta manera, podría decirse que los fans logran parcialmente su objetivo de mantener sus comunidades solo para ellos. Para lograrlo de forma absoluta tendrían que expulsarlas del *fandom*, que es imposible porque no se puede expulsar a alguien de la virtualidad. Así que, como consecuencia, las fans crean nuevas comunidades, que traen consigo diferentes formas de participar en el *fandom* de DC, y, a su vez, generan diferentes formas de convivencia, incluso surgiendo una división sobre los tipos de grupo en el imaginario de las fans: aquellos grupos “mixtos” (predominantemente masculinos) y grupos de mujeres (separatistas y no separatistas).

Partiendo de lo mencionado, se puede afirmar que el trato negativo desde los fans hacia las fans son fuente de conflictos que, finalmente, terminan dividiendo a los y las fans y sus comunidades. Sin embargo, así como se generan divisiones, también surgen espacios nuevos a partir de ellos. Las comunidades virtuales predominantemente femeninas son un ejemplo de ello. Por supuesto, no porque la mayoría sean mujeres significa que la comunidad pueda mantenerse activa y sin dificultades en el tiempo. Esto es algo que les consta a las administradoras del grupo “Edén Slash DC”, quienes crearon su propio grupo con intención de deslindarse de otro grupo que también era de temática *slash*. La naturaleza del conflicto que se dio era diferente, por supuesto, ya que la administradora de dicho espacio aplicaba normas funcionales para ella, pero no para el resto del grupo.

En el caso del grupo “Edén”, su funcionalidad y permanencia se debe a que las miembros expresan estar de acuerdo con las reglas (o códigos de conducta comunitarios) propuestas por las administradoras cuando completan un formulario y se les pregunta por ello. Otra característica importante que aporta a su funcionalidad es que las miembros comparten códigos de conducta o “etiqueta” para socializar. Bury (2005), menciona a la “cortesía” como estrategia de socialización dentro de las interacciones en espacios virtuales, que es diferente entre varones y mujeres, y cuya función no es generar cercanía entre las miembros o un sentimiento de comunidad, sino facilitar estos procesos. En el caso del grupo “Edén Slash DC”, se puede

afirmar que esta cortesía genera un mensaje implícito entre miembros y administradoras: no deben preocuparse por expresarse porque los demás miembros no buscan ejercer poder sobre ellas. Al medir la fuerza de sus palabras —evitando la burla y el sarcasmo que caracterizan muchas de sus interacciones con fans hombres— buscan evitar intimidar a la otra u ofenderla. Captar el mensaje no es algo instantáneo, sino que se da en el transcurso de su estadía. Sentirse seguras es algo muy importante para ellas.

Con todo lo anterior explicado, queda claro que los fans no pueden expulsar a las fans del *fandom* por más que demuestren conductas hostiles. Al ser un espacio abstracto, no hay *boundaries* físicos, sino que ellas pueden tomar parte del espacio porque tienen tanta agencia como los fans para el uso de los espacios virtuales y así generar espacios nuevos con sus propios códigos de conducta y temas de conversación. Esas son las acciones que han tomado frente a esa problemática y no van a dejar de ser lectoras porque ellas también se asumen a sí mismas como fans iguales que ellos.

Finalmente, la intención de esta investigación es dar a conocer cómo se manejan los espacios virtuales y que, pese a ser abstractos, tienen sus propias reglas y *boundaries* que los definen. No solo eso, sino también resaltar algo muy importante y es que las relaciones entre varones y mujeres, el ejercicio del sexismo y el hostigamiento hacia las mujeres no solo se limita al “mundo real”, sino que está presente en todo espacio social, así sea virtual y que, incluso en una actividad inofensiva, como es leer cómics, todavía prevalecen creencias sexistas. Es por ello, que sería positivo que, a futuro, esta investigación pueda ser expandida y profundizada. En este caso se vio a Hispanoamérica en general, pero sería ideal que haya estudios por países, pues cada uno de los países hispanos tienen sus propias particularidades sociales y culturales.

Referencias Bibliográficas

- Abellán, J. (2004). *Poder y política en Max Weber*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Abt-Rahim, A. (2019). Online *Fandom*: Social Identity and Social Hierarchy of Hallyu Fans. *The Journal for Undergraduate Ethnography*, 9(1), 65-81
- Academia Lab. (2024). *Reinicio* (ficción). En *Academia Lab*. Recuperado el 5 de enero del 2024, de <https://academia-lab.com/enciclopedia/reinicio-ficcion/>
- Airoldi, M. (2018). Ethnography and the digital fields of social media. *International Journal of Social Research Methodology*, 21(6), 661-673. <https://doi.org/10.1080/13645579.2018.1465622>
- Anderson, J. (1997). *Sistemas de género, redes de actores y una propuesta de formación*. CEEA – REPEM.
- Anderson, J. (2019). Sistemas de género: balance, perspectivas, desafíos. En Muñoz, F., Esparza, C y Jaime, M. (Eds.) *Trayectorias de los estudios de género. Balances, retos y propuestas tras 25 años en la PUCP* (pp. 23-37). Lima: Fondo Editorial PUCP.
- Ayala, D. (8 de diciembre de 2020). *The Female Gaze: Simply, What is it? Have you ever had a look through feminine eyes?* Sociomix. <https://www.sociomix.com/diaries/lifestyle/the-female-gaze-simply-what-is-it/1607449923>
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Bourdin, J. C. (2010). La invisibilidad social como violencia. *Universitas Philosophica*, 27(54),15-33. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-53232010000100002&lng=en&tlng=es
- Busse, K. (17 de noviembre del 2006). *Fandom-is-a-Way-of-Life versus Watercooler Discussion; or, The Geek Hierarchy as Fanish Identities Politics*. Flow. <https://www.flowjournal.org/2006/11/taste-and-fandom/>
- Busse, K. (2013). Geek hierarchies, boundary policing, and the gendering of the good fan. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 10(1), 73-91. <https://doi.org/10.2307/j.ctt20q22s2>
- Busse, K y Hellekson, K. (2014). Introduction: Why a Fan Fiction Studies Readers Now? En K. Busse y K. Hellekson (Eds.), *The Fan Fiction Studies Reader* (pp. 1 - 17). University of Iowa Press.
- Busse, K y Hellekson, K. (2006). Introduction: Work in progress. En K. Busse y K. Hellekson (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays* (pp.5 - 25). McFarland & Company, Inc., Publishers
- Bury, R. (2005). *Cyberspaces of Their Own: Female Fandoms Online*. Peter Lang

Publishing, Inc.

Booth, P. (2013). Augmenting fan/academic dialogue: New Directions in Fan Research. *Journal of Fandom Studies*, 1(2), pp. 119 -137.

https://doi.org/10.1386/jfs.1.2.119_1

Cambridge University Press & Assessment (s/f). Gaze. En *Cambridge Dictionary*. Recuperado en 1 de julio de 2023, de

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/gaze>

Connell, R. W. (1997). La organización social de la masculinidad. *Ediciones de las Mujeres*, (24), 31 - 48

Coppa, F. (2006). A Brief History of Media *Fandom*. En K. Busse y K. Hellekson (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: new essays* (pp. 41 – 59). McFarland & Company, Inc., Publishers

Daurio, M. y Turin, M. (2019). “Langscapes” and Language Borders: Linguistic Boundary – Making in Northern South Asia. *Eurasia Border Review*, 10 (1), 21 – 42.

De Kloet, J. y van Zoonen, L. (2007). Fan culture: Performing difference. En Devereux, E (Ed.), *Media Studies: Key Issues and Debates* (pp. 322-341). SAGE Publications

Dirse, Z. (2013). Gender in cinematography: Female gaze (eye) behind the camera. *Journal of Research in Gender Studies*, 3(1), 15-29.

<https://link.gale.com/apps/doc/A345883629/AONE?u=googlescholar&sid=bookmark-AONE&xid=242871cc>

Fuller, N. (2012). Repensando el machismo latinoamericano. *Masculinity and social change*, 1(2), 115 – 133.

Fuschillo, G. (2020) Fans, *Fandom*, or Fanatism? *Journal of Consumer Culture*, 20 (3), 347 – 365. <https://doi.org/10.1177/1469540518773822>

Gamba, S. (2008). *¿Qué es la perspectiva de género y los estudios de género?* <https://www.mujaeresenred.net/spip.php?article1395>

Grinnel College (s/f). *Fandom and Participatory Culture*. Subcultures and Sociology. <https://haenfler.sites.grinnell.edu/subcultural-theory-and-theorists/fandom-and-participatory-culture/>

Goddard, K. (2000). “Looks Maketh the Man”: The Female Gaze and the Construction of Masculinity. *The Journal of Men’s Studies*, 9(1), 23-39.

<https://doi.org/10.3149/jms.0901.23>

Jenkins, H. (2006). *When Fandom Goes Mainstream...* Pop Junctions. http://henryjenkins.org/blog/2006/11/when_fandom_goes_mainstream.html

Jenkins, H. (2007). Afterword: The Future of *Fandom*. En Gray et al. (Eds.), *Fandom*,

Identities and Communities in a Mediated World (pp. 357 – 364). New York University Press.

Jenkins, H. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The MIT Press.

Jensen, T. (2016). Let's make it personal! Ontological ethics in fan studies. *Journal of Fandom Studies*, 4(3), pp. 255 - 273. https://doi.org/10.1386/jfs.4.3.255_1

Lamas, M. (1986). La antropología feminista y la categoría "género". *Nueva Antropología*, VIII (30), pp.173-198. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15903009>

Lamont, M. y Molnár, V. (2002). The Study of Boundaries in the Social Sciences. *Annual Review of Sociology*, 28, 167–195. <https://doi.org/10.1146/annurev.soc.28.110601.141107>

Lamont, M., Pendergrass, S. y Pachucki, M. (2015). Symbolic Boundaries. En Wright, J.D. (Ed.), *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences* (2^a ed., Vol.23, pp. 850-855). Elsevier.

Loreck, J. (5 de enero de 2016). *Explainer: What does the 'male gaze' mean, and what about a female gaze?* The Conversation. <https://theconversation.com/explainer-what-does-the-male-gaze-mean-and-what-about-a-female-gaze-52486>

Martin, R. (26 de marzo de 2020). *Deborah Kampmeier's 'Tape' explores the gray areas of #MeToo through sharing one woman's powerful story*. Cinema Femme. <https://cinemafemme.com/2020/03/26/deborah-kampmeiers-tape-explores-the-gray-areas-of-metoo-through-sharing-one-womans-powerful-story/>

Martínez, J.S (24-26 de setiembre de 1998). *Las clases sociales y el capital en Pierre Bourdieu. Un intento de aclaración*. VI Congreso Español de Sociología. Universidad de La Coruña, La Coruña, España. <http://josamaga.webs.ull.es/Papers/clase-bd-usal.pdf>

Medellín, P. (6 de marzo del 2020). *Criminalidad y violencia: ¿Una epidemia en América Latina?* Instituto de Estudios Urbanos – IEU. <http://ieu.unal.edu.co/medios/noticias-del-ieu/item/criminalidad-y-violencia-una-epidemia-en-america-latina>

Mérida, M. (2016, 27 de mayo). *Nuevo mandamiento (fashion): si llevas una camiseta de un grupo, tienes que ser fan*. Vogue. <https://www.vogue.es/moda/news/articulos/modelos-con-camisetas-de-grupos-rock-kendall-jenner-gigi-hadid/25773>

Montagud, N. (5 de noviembre del 2021). *Socialización diferencial: qué es, cómo se produce y qué efectos tiene*. Psicología y Mente. Recuperado de: <https://psicologiymente.com/desarrollo/socializacion-diferencial>

Mulvey, L. (1989). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Visual and Other Pleasures. Language, Discourse, Society*. Palgrave Macmillan, London.

https://doi.org/10.1007/978-1-349-19798-9_3

Obando Aguirre, A., Osorio, C. y Munera, M. (2007). El lenguaje y los códigos comunicativos que detrás de él circulan. *El Ágora USB*, 7(2), 217 – 224. <https://www.redalyc.org/pdf/4077/407748997001.pdf>

Orme, S. (2016). Femininity and fandom: the dual – stigmatization of female comic book fans. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7(4), 403-416. <https://doi.org/10.1080/21504857.2016.1219958>

Palander, M, Riionheimo, H. y Koivisto, V. (2018). Introduction: Creating and Crossing Linguistic Borders. En Palander, M. et. al (Eds.), *On the Border of Language and Dialect* (pp. 7 – 15). Helsinki: Finnish Literature Society. <https://doi.org/10.21435/sflin.21>

Reagle, J. (2015). Geek Policing: Fake Geek Girls and Contested Attention. *International Journal of Communication*, 9, 2862 – 2880. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/3066/1458>

Real Academia Española (s/f). Edén. En *Diccionario de la lengua española*. Recuperado en 2 de octubre del 2023, de <https://dle.rae.es/ed%C3%A9n>

Rivia, L. (2020) [Loup Rivia] (24 de octubre del 2020). IMPORTANTE LEER EL EDITAL FINAL DE ESTÁ PUBLICACIÓN. A mis plantitas queridas y a las que no conocí lo suficiente para querer: Les voy a contar una historia: [Publicación de estado]. Facebook. <https://www.facebook.com/groups/202540396898934/posts/982246835594949/>

Robinson, S. (2014). *Fake Geek Girl: The Gender Conflict in Nerd Culture* [Tesis de Maestría, University of Oregon] <https://scholarsbank.uoregon.edu/xmlui/handle/1794/18385>

Saidin, K. (2016). Insider Researchers: Challenges & Opportunities. *Proceedings of The ICECRS*, 1(1), 849 - 954. <https://doi.org/10.21070/picecrs.v1i1.563>

Scott, J.W (1986). Gender: A Useful Category of Historical Analysis. *The American Historical Review*, 91(5),1053-1075. <https://doi.org/10.2307/1864376>

Scott, J.W (2010). Gender: Still a Useful Category of Analysis? *Diogenes*, 57(1), 7-14. <https://doi.org/10.1177/0392192110369316>

Scott, S. (2013). Fangirls in refrigerators: The politics of (in)visibility in comic book culture. *Transformative Works and Cultures*, 13. <https://doi.org/10.3983/twc.2013.0460>

Settles, B. (3 de junio del 2013). On “Geek” Versus “Nerd”. *Slackpropagation*. <https://slackprop.wordpress.com/2013/06/03/on-geek-versus-nerd/>

Skågeby, J. (2011). Online Ethnographic Methods: Towards a Qualitative Understanding of Virtual Community Practices. En Daniel B.K (Ed.), *Handbook of Research on Methods and Techniques for Studying Virtual Communities: Paradigms*

and Phenomena (Vol.1, pp. 410-428). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-60960-040-2.ch025>

Starlin, J y Aparo, J. (1988). *Batman: A Death on The Family*. Estados Unidos: DC Comics

Stavrova, O., & Luhmann, M. (2016). Social connectedness as a source and consequence of meaning in life. *The Journal of Positive Psychology*, 11(5), 470-479. <https://doi.org/10.1080/17439760.2015.1117127>

Suberviola, I. (2020). La socialización diferencial emocional de género como factor predictor del carácter. *iQual. Revista de Género e Igualdad* (3), 80 – 93. <http://dx.doi.org/10.6018/iqual.369611>

TIFF Originals (11 de setiembre del 2016). *Joey Soloway on The Female Gaze | MASTER CLASS | TIFF 2016* [Archivo de video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=pnBvppooD9I&ab_channel=TIFFOriginals

Tilly, C. (1998). *Durable Inequality* (1st ed.). University of California Press. <http://www.jstor.org/stable/10.1525/j.ctt1ppft>

Tilly, C. (2005). *Identities, Boundaries & Social Ties*. Estados Unidos: Paradigm Publishers.

Torti, Y. y Schandor, A.M (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. *VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani*. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

Urciuoli, B. (1995). Language and Borders. *Annual Review of Anthropology*, 24, 525 – 546. <https://www.jstor.org/stable/2155948>

What is Comicsgate? The true intentions behind the movement (s.f). *What is comicsgate*. <https://whatiscomicsgate.com>

Winick, J., Manhke, D., Battle, E. y Davis, S. (2005). *Batman: Under the Red Hood*. Estados Unidos: DC Comics.

Anexos

Anexo A. Matriz de operacionalización

Variable independiente	Preguntas de investigación	Hipótesis	Variable Dependiente
Participación de las lectoras hispanoamericanas de cómics de superhéroes (DC Comics) en el fandom virtual de Facebook	Pregunta general: ¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con su fanatismo a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?	El rechazo hacia lo femenino por parte de los fans de DC Comics se da porque las fans no estarían dentro del espacio virtual para ser consumidas, sino que, al igual que ellos, también quieren leer cómics, desarrollar su propio gusto por los personajes y las historias, es decir, también ser consumidoras de la misma forma en la que ellos lo son.	Sistema de Género
	Pregunta Concreta 1: ¿Qué caracteriza a los fans de los superhéroes de DC Comics? ¿Existe una percepción diferente entre los fans masculinos y femeninas? ¿Las fans son percibidas como diferentes por ser mujeres?	La costumbre es asumir que este es un fandom masculino, por lo que la masculinidad es una característica deseada y esperada. Cuando aparece una fan, esta rompe con esas características lo que generaría una diferencia al tratarlas en los espacios virtuales, que se manifestaría mediante acoso, insultos y tratar de probar si son fans "verdaderas".	Capital Simbólico Gaze/mirada Dominación masculina
	Pregunta concreta 2: En caso sí existiera un trato diferenciado desde los varones hacia las mujeres, ¿qué consecuencias tendría esto en los espacios virtuales de los fans de DC Comics en Facebook?	Como consecuencia se vuelven "invisibles", pues no desaparecen, pero tampoco tienen presencia. Consecuentemente, ellas crean sus propios espacios (con sus propias reglas) donde pueden expresar su fanatismo sin que reciban alguna respuesta hostil por parte de otras personas.	Boundaries de género Boundaries espaciales

Fuente: Elaboración propia

Anexo B. Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 1)²⁹

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Conocimiento y percepción de su entorno sobre su gusto por los cómics							
Primeros acercamientos a los superhéroes de DC Comics	Medio por el que los vio						
	Etapa de su vida en la que los vio						
	Personaje que le gustó						
Introducción con mayor profundidad y la constancia de la lectura de los cómics	Tiempo que actualmente lleva como lectora						
	Primeros cómics leídos						
	Arcos o eventos que se volvieron sus favoritos						
Relación de las fans con los personajes de las historias de superhéroes de DC Comics	Atractivo de los personajes de las historias de superhéroes de DC Comics						
	Personaje favorito						
	Personajes masculinos que le agraden						
	Personajes femeninos que le agraden						
	Personajes que le desagraden						
Opinión de personajes femeninos	Wonder Woman						
	Starfire						
	Harley Quinn						
	Mera						

Fuente: Elaboración propia

²⁹ La matriz se dividió en hojas debido a su longitud, pero en sí son una sola.

Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 2)

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Las fans y su relación con el género de los personajes	Percepción e influencia del enfoque en las historias según el sexo del personaje						
	Percepción sobre las relaciones interpersonales de las superheroínas						
	Percepción sobre la representación de las superheroínas y héroes (caracterización, trajes y fuerza)						
	Opiniones de las fans sobre novelas gráficas y series enfocadas a un público femenino joven (niñas y adolescentes).						
	Cambios que harían respecto a la representación de las heroínas						
Familiaridad y opinión respecto al activismo femenino y la inclusión social en los distintos medios en los que aparecen los personajes de DC Comics	Opinión sobre el activismo femenino relacionado con la representación de personajes femeninos por parte de DC Comics						
	Concepto de inclusión social, opinión respecto a esta dentro de los distintos materiales en los que DC Comics muestre a sus superhéroes y la influencia de esta en las historias						
	Percepción de la existencia e importancia de grupos minoritarios en Facebook						

Fuente: Elaboración propia

Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 3)

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Consumo actual de materiales relacionados con los superhéroes de DC Comics y a futuro	Formato de lectura de cómics						
	Formato de colección de cómics						
	Periodicidad de la lectura						
	Cómics que lee actualmente						
	Familiaridad con las series de TV sobre los superhéroes de DC Comics actuales						
	Deseo de consumir o consumir más artículos relacionados con los superhéroes de DC Comics						
	Percepción sobre el incremento de número de Fans de DC Comics						
	Primeros acercamientos a los cómics						
	Facilidad para leer cómics en inglés						
Preferencias por espacios virtuales sobre DC Comics	Páginas y redes sociales más visitadas						
	Contenido que busca						
	La mejor página o grupo dentro de Facebook y su composición, según la entrevistada						

Fuente: Elaboración propia

Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 4)

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Experiencias personales dentro de espacios sobre DC Comics en Facebook	Influencia de la composición del espacio en su participación						
	Composición de la comunidad de fans						
	Influencia de una mayor cantidad de hombres en muchas páginas y grupos de Facebook						
	Generación de amistades y su influencia en su gusto por las historias de superhéroes de DC Comics dentro y fuera del grupo						
Experiencia personal dentro del grupo o página	Preferencia por algún administrador y su contenido						
	Característica distintiva del grupo						
	Tipo de contenido que le gusta revisar y comentar						
	Tipo de contenido que publica						
	Características positivas						
	Características negativas						
	Tiempo de pertenencia al grupo						
	Expectativas de actividad a futuro del grupo						
Expectativas de cantidad de fans en el grupo a futuro							

Fuente: Elaboración propia

Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 5)

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Experiencia como administrador/a y entre administradores/as de una página o grupo	Motivo de apertura de la página/ grupo						
	Criterio para armar el reglamento de convivencia para los fans						
	Causas para enfocar al grupo a contenido "slash"						
	Número de administradores y generadores de contenido en total						
	Rango de edad aproximada de la administración						
	Países de procedencia de la administración						
	Organización de la administración para generar contenidos						
	Administrador más activo y tipo de contenido que publica						
	Experiencias positivas del administrador						
	Experiencia negativa del administrador						
	Dificultades para mantener la página o grupo subsistiendo en Facebook						
	Actividades que más le gusta de ser administrador/a						

Fuente: Elaboración propia

Matriz de análisis de entrevistas (Hoja 6)

(In)visibilización de género dentro del <i>fandom</i> virtual de cómics de ficción sobre superhéroes: caso de las fans hispanoamericanas de DC Comics							
¿Por qué las fans de cómics de superhéroes de DC Comics insisten con este hobby a pesar del trato que reciben en los espacios virtuales por parte de los fans masculinos? ¿Ellas creen recibir un trato diferenciado por parte de ellos? De ser así, ¿cómo creen que se manifiesta esto? ¿Qué acciones han tomado respecto a su experiencia en sus interacciones por Facebook relacionadas a su gusto por los cómics de superhéroes?							
Tema	Subtema	Admin.	Admin.	Usuaría	Usuaría	Usuaría	Usuaría
Percepción sobre la actividad de los fans	Tipo de publicaciones preferidas de hacer por los fans						
	Tipo de publicaciones hechos por los fans con más actividad						
	Tipo de publicaciones con más actividad según sexo						
	Fans más activos en el grupo/página según el sexo						
	Influencia de la predominancia de fans masculinos/femeninos en la participación del grupo						
	Causa de la cantidad de miembros del grupo/fans de la página						
Percepción sobre los otros fans	Percepción de un buen fan						
	Percepción de un mal fan						
	Tipos de conflictos y ofensas						
	Conflictos que la entrevistada recuerde						
	Consecuencias del conflicto para los involucrados						
	Consecuencias de los conflictos en la participación a futuro de la entrevistada						
	Opinión de la administración sobre los conflictos						
	Criterios para intervenir en un conflicto						
	Tipos de conflicto en los que interviene el/la administrador/a						
	Conflictos con personas/páginas/grupos externos						
	Acciones tomadas a favor de la participación femenina						

Fuente: Elaboración propia

Anexo C. Guías de entrevistas para usuarias del grupo “Edén Slash DC”

Ante todo, buenas tardes y muchas gracias por haber accedido a esta entrevista virtual. Mi nombre es Claudia Araujo. Soy estudiante de Sociología en la PUCP, Lima – Perú y, actualmente, estoy elaborando mi trabajo de tesis sobre las fans lectoras de DC Comics dentro de los espacios virtuales, concretamente *Facebook*. La entrevista va a consistir en que me comente sus propias experiencias, principalmente dentro del grupo “Edén Slash DC” y también un poco de sus experiencias en redes sociales relacionadas con cómics, además de sus preferencias por los personajes e historias que le guste leer. La entrevista será grabada, pero dicha grabación no será compartida con ningún tercero y se respetará la confidencialidad del caso. Recuerde que tiene libertad de expresarse al responder y total libertad de expresar sus opiniones personales

Bloque 1. Datos generales

1. ¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?
2. ¿De dónde eres? ¿A qué te dedicas? ¿Estudias? ¿Trabajas?
3. ¿Cuál es tu estado civil? ¿Tienes familia?
4. ¿Con quienes vives?
5. ¿Qué opina tu familia de que te gusten los cómics? ¿Y tus amigos?
6. ¿Cómo fue tu primer acercamiento a los personajes de DC? ¿Directamente a los cómics o mediante otros materiales? ¿Cuáles?
 - a. ¿Cuántos años tenías en ese entonces?
 - b. ¿Qué personaje fue al primero que viste?
 - c. ¿Qué fue lo que te gustó?
7. ¿Desde hace cuánto tiempo lees cómics? ¿Actualmente lees cómics?
8. ¿En qué formato?
9. ¿Cada cuánto tiempo lees cómics?
10. ¿Qué títulos lees actualmente?
11. ¿Coleccionas cómics? ¿En qué formato? (Por ejemplo: Físico, virtual, ambos)
12. ¿Desde hace cuánto tiempo aproximadamente estás en el grupo Edén Slash DC?

Bloque 2. Él/La entrevistado/a y su relación con el material de DC Comics

1. ¿Quién es tu personaje favorito de DC? ¿Por qué?
 - a. ¿Coleccionas o tienes algún cómic con una historia que te guste de ese personaje?
 - b. ¿Qué te atrajo por primera vez a este personaje? ¿Qué es lo que te gusta de ese personaje?
2. ¿Cuál es tu historia favorita de estos superhéroes en general? ¿Es alguna de los cómics o en algún otro medio?
3. ¿Cuáles son los personajes masculinos que te llaman más la atención? ¿Qué te gusta de ellos y sus historias? ¿Hay alguno que no te agrada?
4. ¿Qué personajes femeninos conoces? ¿Qué te gusta de ellas y sus historias? ¿Hay alguna que no te agrada?
5. ¿Consideras que los personajes femeninos y masculinos tienen historias diferentes? (Por ejemplo: el enfoque, las prioridades de los personajes, etc.).
6. ¿Consideras que el personaje sea varón o mujer como algo que influya en tu interés o curiosidad por él o ella? ¿Te genera algún tipo de expectativa?
7. ¿Cómo son los trajes de las superheroínas? ¿Qué opinas al respecto?
8. ¿Crees que hay inclusión social en los cómics? ¿Qué opinas de la inclusión social en los cómics?
 - a. ¿Cómo crees que influye la inclusión en las historias?
9. ¿Estás familiarizada con las series y cómics infantiles que saca DC? ¿Qué opinas sobre esto?
10. Hace unos años el activismo feminista se ha incrementado, incluso surgió activismo en redes y parte de este se enfocó en el contenido de los cómics
 - a. ¿Qué opinión tienes al respecto de estos movimientos? ¿Los conocías? ¿Has participado?
 - b. ¿Crees que las superheroínas estaban bien representadas en los cómics antes de estas movilizaciones en redes? ¿Y ahora?
 - c. Si pudieras cambiar o agregar algo en las historias de las superheroínas, ¿qué sería?
11. En respuesta al activismo que te mencionaba, comenzaron a crearse contenidos enfocados a niñas, como los cómics y series de televisión “DC Super Hero Girls”. También comenzaron a publicarse otras historias con

protagonistas femeninas enfocadas a adolescentes, como Catwoman, Black Canary y Mera, ¿qué opinas de este nuevo tipo de materiales? ¿Conocías estos cómics? ¿Considerarías estas historias una inclusión?

12. ¿Qué opinas de Starfire?

a. En el 2011 se dio la publicación del cómic “Red Hood and The Outlaws” en el cual ella era una de las coprotagonistas. Cuando este cómic estaba en publicación surgió una controversia por cómo era caracterizada y también por el diseño del traje que utilizaba, ¿cuál es tu opinión sobre este suceso?

13. ¿Qué opinas de Wonder Woman?

14. ¿Qué opinas de Catwoman?

15. ¿Cuál consideras que es el atractivo de los superhéroes de DC a diferencia de otras editoriales?

Bloque 3. La entrevistada y la comunidad virtual de fans de cómics

1. ¿Qué espacios virtuales son los que frecuentas para enterarte de noticias relacionadas con DC Comics?
2. ¿Hay alguna página o grupo en particular que prefieras para saber estos temas? ¿Por qué? ¿Cómo se llama?
3. ¿Qué es lo que te gusta de los espacios virtuales que tratan sobre los personajes de DC? ¿Qué temas son los que te atraen de estos espacios? ¿Hay algo que te llame la atención sobre estos espacios?
4. ¿Cómo es la composición [cómo son los participantes] de los participantes de estos espacios?
5. ¿Crees que afecta en algo que la mayoría de personas que están en estos espacios sean hombres?
 - a. ¿Por qué crees que se da eso?
 - b. ¿Qué opinas sobre que sean mayoritariamente hombres?
6. ¿En qué consiste tu participación en estos espacios virtuales? ¿Qué te motiva a participar? Observas, comentas, ¿o algo más?
7. ¿Hay algún grupo o página que te parezca mejor que los otros? ¿Por qué?
8. Cuando haces publicaciones, ¿sobre qué sueles publicar?

9. Algunas chicas comentan que tienen que pensarlo bien antes de comentar dentro de algún espacio virtual por el tipo de respuestas que puedan recibir, ¿sientes que has pasado por algo así alguna vez?
 - a. ¿Recuerdas alguna experiencia concreta de este tipo?
 - b. ¿Hay alguna página o grupo con el que te sientas más cómoda para hacer publicaciones? ¿Por qué?
10. En tu experiencia en las redes, como usuaria de estas páginas, grupos o foros online que tratan sobre cómics, ¿has hecho amistades? ¿Nos puedes contar un caso?
11. ¿Estas amistades han influido en tu apego por alguno de estos espacios? ¿Cómo así?
12. ¿Qué opinas de la existencia de grupos minoritarios en redes? Por ejemplo, existen grupos de cómics conformados por personas LGTBI o estrictamente mujeres, ¿por qué crees que surgen estos espacios? ¿Crees que estos espacios son importantes?
13. ¿Qué sería para ti un buen fan de cómics? ¿y un fan “verdadero”?
 - a. ¿Consideras que estas mismas características se aplican a las chicas que son fans? ¿Cómo crees que debería ser una buena fan?
 - b. ¿Qué es lo que te incomoda de los fans de cómics?
14. ¿Cómo es una mala fan de cómics?

Bloque 4. Datos de la persona como usuaria del grupo

1. ¿Qué tipo de publicaciones son las que te gusta revisar más en el grupo?
2. ¿Hay algún/a administrador/a en particular que te agrade? ¿Por qué?
3. ¿Cuáles son los posts en los que más sueles comentar?
 - a. ¿Te gusta participar en la discusión de información sobre números nuevos? ¿Por qué?
 - b. Revisando la página, he visto que hay pocas respuestas a las publicaciones sobre los números recientes de los cómics, ¿a qué crees que se deba eso?
 - c. ¿Has tenido alguna mala experiencia en los comentarios? Por ejemplo: insultos, comentarios sobre tu sexo, ¿te han dicho “posser”? ¿Has tenido que probar que sabes del tema?

- d. ¿Sientes que puedes participar tranquilamente en la discusión sobre datos importantes de los cómics? ¿Alguna vez te abstuviste? ¿Por qué?
4. ¿Cómo es la gente en el grupo Edén Slash DC?
 - a. ¿Te ha ocurrido algún incidente incómodo con algún otro usuario dentro de este grupo? ¿Alguna experiencia positiva que recuerdes más?
 - b. ¿Crees que los administradores hacen un buen trabajo al manejar situaciones conflictivas y debates sobre temas polémicos?
5. ¿Por qué crees que hay más chicas en el grupo?
6. ¿Alguna vez te has visto envuelto en problemas dentro del grupo? ¿Qué pasó?
7. ¿Este espacio en particular te ha permitido hacer amistades?
8. ¿Qué es lo que más te gusta del grupo? ¿Y lo que menos te gusta?
9. ¿Crees que este grupo siga igual de activo de acá a algunos años?
10. ¿Crees que la cantidad de fans de cómics aumente a futuro? ¿Por qué?
11. ¿Consideras esto como un gusto pasajero? ¿Por qué?
12. ¿Te ves leyendo cómics dentro de unos años? ¿Y comprándolos? / ¿Comprando más? ¿y otras mercancías relacionadas?

Anexo D. Guía de entrevista para usuarias y usuarios de la página “Nightwing 2.0”

Ante todo, buenas tardes y muchas gracias por haber accedido a esta entrevista virtual. Mi nombre es Claudia Araujo. Soy estudiante de Sociología en la PUCP, Lima – Perú y, actualmente, estoy elaborando mi trabajo de tesis sobre las fans lectoras de DC Comics dentro de los espacios virtuales, concretamente *Facebook*. La entrevista va a consistir en que me comente sus propias experiencias, principalmente dentro la página “Nightwing 2.0” y también un poco de sus experiencias en redes sociales relacionadas con cómics, además de sus preferencias por los personajes e historias que le guste leer. La entrevista será grabada, pero dicha grabación no será compartida con ningún tercero y se respetará la confidencialidad del caso. Recuerde que tiene libertad de expresarse al responder y total libertad de expresar sus opiniones personales

Bloque 1. Datos generales

1. ¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?
2. ¿De dónde eres? ¿A qué te dedicas? ¿Estudias? ¿Trabajas?
3. ¿Cuál es tu estado civil? ¿Tienes familia?
4. ¿Con quienes vives?
5. ¿Qué opina tu familia de que te gusten los cómics? ¿Y tus amigos?
6. ¿Cómo fue tu primer acercamiento a los personajes de DC? ¿Directamente a los cómics o mediante otros materiales? ¿Cuáles?
7. ¿Cuántos años tenías en ese entonces?
8. ¿Qué personaje fue al primero que viste?
9. ¿Qué fue lo que te gustó?
10. ¿Desde hace cuánto tiempo lees cómics? ¿Actualmente lees cómics?
 - a. ¿En qué formato?
 - b. ¿Cada cuánto tiempo lees cómics?
 - c. ¿Qué títulos lees actualmente?
11. ¿Coleccionas cómics? ¿En qué formato? (Por ejemplo: Físico, virtual, ambos)
12. ¿Desde hace cuánto tiempo aproximadamente sigues a la página “Nightwing 2.0”?

Bloque 2. Él/La entrevistado/a y su relación con el material de DC Comics

1. ¿Quién es tu personaje favorito de DC? ¿Por qué?
 - a. ¿Coleccionas o tienes algún cómic con una historia que te guste de ese personaje?
 - b. ¿Qué te atrajo por primera vez a este personaje? ¿Qué es lo que te gusta de ese personaje?
2. ¿Cuál es tu historia favorita de estos superhéroes en general? ¿Es alguna de los cómics o en algún otro medio?
3. ¿Cuáles son los personajes masculinos que te llaman más la atención? ¿Qué te gusta de ellos y sus historias? ¿Hay alguno que no te agrada?
4. ¿Qué personajes femeninos conoces? ¿Qué te gusta de ellas y sus historias? ¿Hay alguna que no te agrada?
5. ¿Consideras que los personajes femeninos y masculinos tienen historias diferentes? (Por ejemplo: el enfoque, las prioridades de los personajes, etc.).
6. ¿Consideras que el personaje sea varón o mujer como algo que influya en tu interés o curiosidad por él o ella? ¿Te genera algún tipo de expectativa?
7. ¿Cómo son los trajes de las superheroínas? ¿Qué opinas al respecto?
8. ¿Crees que hay inclusión social en los cómics? ¿Qué opinas de la inclusión social en los cómics?
 - a. ¿Cómo crees que influye la inclusión en las historias?
9. ¿Estás familiarizada con las series y cómics infantiles que saca DC? ¿Qué opinas sobre esto?
10. Hace unos años el activismo feminista se ha incrementado, incluso surgió activismo en redes y parte de este se enfocó en el contenido de los cómics
 - a. ¿Qué opinión tienes al respecto de estos movimientos? ¿Los conocías? ¿Has participado?
 - b. ¿Crees que las superheroínas estaban bien representadas en los cómics antes de estas movilizaciones en redes? ¿Y ahora?
 - c. Si pudieras cambiar o agregar algo en las historias de las superheroínas, ¿qué sería?
11. En respuesta al activismo que te mencionaba, comenzaron a crearse contenidos enfocados a niñas, como los cómics y series de televisión “DC Super Hero Girls”. También comenzaron a publicarse otras historias con

protagonistas femeninas enfocadas a adolescentes, como Catwoman, Black Canary y Mera, ¿qué opinas de este nuevo tipo de materiales? ¿Conocías estos cómics? ¿Considerarías estas historias una inclusión?

12. ¿Qué opinas de Starfire?

a. En el 2011 se dio la publicación del cómic “Red Hood and The Outlaws” en el cual ella era una de las coprotagonistas. Cuando este cómic estaba en publicación surgió una controversia por cómo era caracterizada y también por el diseño del traje que utilizaba, ¿cuál es tu opinión sobre este suceso?

13. ¿Qué opinas de Wonder Woman?

14. ¿Qué opinas de Catwoman?

15. ¿Cuál consideras que es el atractivo de los superhéroes de DC a diferencia de otras editoriales?

Bloque 3. La entrevistada y la comunidad virtual de fans de cómics

1. ¿Qué espacios virtuales son los que frecuentas para enterarte de noticias relacionadas con DC Comics?
2. ¿Hay alguna página o grupo en particular que prefieras para saber estos temas? ¿Por qué? ¿Cómo se llama?
3. ¿Qué es lo que te gusta de los espacios virtuales que tratan sobre los personajes de DC? ¿Qué temas son los que te atraen de estos espacios? ¿Hay algo que te llame la atención sobre estos espacios?
4. ¿Cómo es la composición [cómo son los participantes] de los participantes de estos espacios?
5. ¿Crees que afecta en algo que la mayoría de personas que están en estos espacios sean hombres?
 - a. ¿Por qué crees que se da eso?
 - b. ¿Qué opinas sobre que sean mayoritariamente hombres?
6. ¿En qué consiste tu participación en estos espacios virtuales? ¿Qué te motiva a participar? Observas, comentas, ¿o algo más?
7. ¿Hay algún grupo o página que te parezca mejor que los otros? ¿Por qué?
8. Cuando haces publicaciones, ¿sobre qué sueles publicar?

9. Algunas chicas comentan que tienen que pensarlo bien antes de comentar dentro de algún espacio virtual por el tipo de respuestas que puedan recibir, ¿sientes que has pasado por algo así alguna vez?
 - a. ¿Recuerdas alguna experiencia concreta de este tipo?
 - b. ¿Hay alguna página o grupo con el que te sientas más cómoda para hacer publicaciones? ¿Por qué?
10. En tu experiencia en las redes, como usuaria de estas páginas, grupos o foros online que tratan sobre cómics, ¿has hecho amistades? ¿Nos puedes contar un caso?
11. ¿Estas amistades han influido en tu apego por alguno de estos espacios? ¿Cómo así?
12. ¿Qué opinas de la existencia de grupos minoritarios en redes? Por ejemplo, existen grupos de cómics conformados por personas LGTBI o estrictamente mujeres, ¿por qué crees que surgen estos espacios? ¿Crees que estos espacios son importantes?
13. ¿Qué sería para ti un buen fan de cómics? ¿y un fan “verdadero”?
 - a. ¿Consideras que estas mismas características se aplican a las chicas que son fans? ¿Cómo crees que debería ser una buena fan?
 - b. ¿Qué es lo que te incomoda de los fans de cómics?
14. ¿Cómo es una mala fan de cómics?

Bloque 4. Datos de la persona como usuaria de la página

1. ¿Qué tipo de publicaciones son las que te gusta revisar más en la página?
2. ¿Cuáles son los posts en los que más te gusta comentar?
 - a. ¿Te gusta participar en la discusión de información sobre números nuevos? ¿Por qué?
3. ¿Hay algún/a administrador/a en particular que te agrade? ¿Por qué?
4. ¿Cómo es la gente en la página “Nightwing 2.0”?
 - a. ¿Te ha ocurrido algún incidente incómodo con algún otro usuario dentro de este grupo? ¿Alguna experiencia positiva?
 - b. ¿Crees que los administradores hacen un buen trabajo al manejar situaciones conflictivas y debates sobre temas polémicos?
5. ¿Alguna vez te has metido en problemas en la página? ¿Qué pasó?

6. ¿Has interactuado alguna vez con otras personas en los comentarios?
¿Quiénes? ¿Hiciste nuevas amistades de esa forma?
7. ¿Qué es lo que más te gusta del grupo? ¿Y lo que menos te gusta?
8. ¿Por qué crees que esta página tiene tantos seguidores?
9. ¿Crees que esta página siga igual de activa de acá a algunos años?
10. ¿Crees que la cantidad de fans de cómics aumente a futuro? ¿Por qué?
11. ¿Consideras esto como un gusto pasajero? ¿Por qué?
12. ¿Te ves leyendo cómics dentro de unos años? ¿Y comprándolos? /
¿Comprando más? ¿y otras mercancías relacionadas?



Anexo E. Guía de entrevista para administradoras del grupo de Facebook “Edén Slash DC”

Ante todo, buenas tardes y muchas gracias por haber accedido a esta entrevista virtual. Mi nombre es Claudia Araujo. Soy estudiante de Sociología en la PUCP, Lima – Perú y, actualmente, estoy elaborando mi trabajo de tesis sobre las fans lectoras de DC Comics dentro de los espacios virtuales, concretamente *Facebook*. La entrevista va a consistir en que me comente sus propias experiencias como administradora dentro del grupo “Edén Slash DC” y también un poco de sus experiencias en redes sociales relacionadas con cómics, además de sus preferencias por los personajes e historias que le guste leer. La entrevista será grabada, pero dicha grabación no será compartida con ningún tercero y se respetará la confidencialidad del caso. Recuerde que tiene libertad de expresarse al responder y total libertad de expresar sus opiniones personales

Bloque 1. Datos generales

1. ¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?
2. ¿De dónde eres? ¿A qué te dedicas?
3. ¿Cuál es tu estado civil? ¿Tienes familia?
4. ¿Con quienes vives?
5. ¿Cómo fue tu primer acercamiento a los personajes de DC? ¿Directamente a los cómics o mediante otros materiales? ¿Cuáles?
 - a. ¿Cuántos años tenías en ese entonces?
 - b. ¿Qué personaje fue al primero que viste?
 - c. ¿Qué fue lo que te gustó?
6. ¿Desde hace cuánto tiempo lees cómics? ¿Actualmente lees cómics?
 - a. ¿En qué formato?
 - b. ¿Cada cuánto tiempo lees cómics?
 - c. ¿Qué títulos lees actualmente?
7. ¿Coleccionas cómics? ¿En qué formato? (Por ejemplo: Físico, virtual, ambos)
8. ¿Eres una de las fundadoras del grupo? ¿Qué las motivó a crear el grupo?
 - a. ¿Desde hace cuánto tiempo formas parte de la administración del “Edén”? ¿Ya tenías experiencia previa como administrador en alguna página o grupo?

- b. ¿Cuántas administradoras son en total? ¿De qué países son las administradoras? ¿Cuántos años tienen?

Bloque 2. La administradora/generadora de contenido y su relación con el material de DC Comics

1. ¿Cuál es tu personaje favorito de DC? ¿Por qué?
 - a. ¿Coleccionas o tienes algún cómic con una historia que te guste de ese personaje?
 - b. ¿Qué te atrajo por primera vez a este personaje? ¿Qué es lo que te gusta de ese personaje?
2. ¿Cuál es tu historia favorita de estos superhéroes en general? ¿Es alguna de los cómics o en algún otro medio?
3. ¿Cuáles son los personajes masculinos que te llaman más la atención? ¿Qué te gusta de ellos y sus historias? ¿Hay alguno que no te agrade?
 - a. ¿Qué opinas de Dick Grayson (Nightwing)?
4. ¿Qué personajes femeninos conoces? ¿Tienes alguna preferencia por alguna en particular o que no te agrade?
5. ¿Consideras que los personajes femeninos y masculinos tienen historias diferentes? (Por ejemplo: el enfoque, las prioridades de los personajes, etc.).
6. ¿Consideras que el personaje sea varón o mujer como algo que influya en tu interés o curiosidad por él o ella? ¿Te genera algún tipo de expectativa?
7. ¿Cómo son los trajes de superheroínas? ¿Qué opinas al respecto?
8. ¿Qué es para ti la inclusión social? ¿Crees que hay inclusión social en los cómics? ¿Qué opinas de eso?
 - a. ¿Cómo crees que afecta la inclusión en las historias?
9. ¿Estás familiarizado/a con las series y cómics infantiles que saca DC? ¿Qué opinas sobre esto?
10. Hace unos años el activismo feminista se ha incrementado, incluso surgió activismo en redes y parte de este se enfocó en el contenido de los cómics ¿Qué opinión tienes al respecto de estos movimientos? ¿Los conocías?
 - a) ¿Crees que las superheroínas estaban bien representadas en los cómics antes de estas movilizaciones en redes? ¿Y ahora?
 - b) Si pudieras cambiar algo o agregar algo en las historias de las superheroínas, ¿qué sería?

11. En respuesta al activismo que te mencionaba, fue la creación de contenidos enfocados a niñas, como los cómics y series de televisión “DC Super Hero Girls” y otras historias con protagonistas femeninas enfocadas también a jóvenes adolescentes, como Catwoman, Black Canary y Mera, ¿qué opinas de este nuevo tipo de materiales? ¿Conocías estos cómics? ¿Considerarías estas historias una inclusión?
12. ¿Qué opinas de Starfire?
 - a. En el 2011 se dio la publicación del cómic “Red Hood and The Outlaws” en el cual ella era una de las coprotagonistas. Cuando este comic estaba en publicación surgió una controversia por cómo era caracterizada y también por el diseño del traje que utilizaba, ¿cuál es tu opinión sobre este suceso?
13. ¿Qué opinas de Wonder Woman?
14. ¿Qué opinas de Catwoman?
15. ¿Cuál consideras que es el atractivo de los superhéroes de DC a diferencia de otras editoriales?

Bloque 3. El administrador/generador de contenido y el espacio virtual que administra

1. ¿Qué hizo que prefieran crear un espacio en Facebook y no otras redes sociales?
 - a. ¿Por qué un grupo y no una página, un blog u otro tipo de espacio virtual?
2. En la información del grupo, ustedes publicaron un reglamento para los miembros del grupo,
 - a. ¿Qué criterios fueron tomados en cuenta para hacerlo?
 - b. ¿Por qué decidieron enfocar el grupo al contenido *slash* y no a las parejas heterosexuales y homosexuales por igual?
3. ¿Qué tipo de publicaciones te gusta hacer en el grupo? ¿Por qué?
4. ¿Quién crees que es la administradora que publica más en la página y que sea más activo? ¿Qué publica?
5. ¿Qué tipo de contenido crees que prefieren publicar más los miembros del grupo? (Ejemplo: Post sobre los cómics recientes, sus parejas favoritas, fanfiction, memes, datos informativos, etc)

6. ¿En qué publicaciones los fans comentan más? (Ejemplo: reacciones, comentarios) ¿Cuáles son las publicaciones en las que comentan menos?
¿Por qué crees que pasa eso?
7. ¿Has notado que si los chicos del grupo, pese a ser pocos, sean activos?
¿Por qué crees que sea así? ¿Según lo que ves en tu grupo, quiénes son los más activos? ¿Varones o mujeres? ¿Por qué crees que pasa eso?
8. ¿Crees que afecta en algo que la mayoría de los miembros sean mujeres?
¿Por qué crees que se da eso?
9. ¿Recuerdas algunas buenas experiencias como administradora del “Edén”?
¿Y malas experiencias?
10. ¿Qué dificultades han tenido que afrontar para mantener este espacio? ¿Han surgido algunas en el tiempo? ¿Cómo lidiaron con ellas?
 - a. ¿Conversan entre ustedes sobre esto? ¿Qué comentarios recuerdas de los otros administradores respecto a problemas o dificultades al administrar este grupo?
 - b. ¿Crees que ustedes, las administradoras afrontan problemas distintos a los varones que son administradores en otros grupos o páginas?
11. Cuando estás regulando la participación de los miembros en el grupo, ¿en qué casos consideras debes intervenir? ¿Ustedes tienen establecido en qué casos deben hacerlo en caso sea una situación no mencionada explícitamente en las reglas? ¿Alguna vez has tenido que lidiar con alguna situación basándote en tus criterios personales por no tenerlo explícito en el reglamento?
12. ¿Alguna vez has intervenido en algún conflicto que haya surgido entre miembros? ¿Sobre qué era? ¿Qué hiciste? ¿Con cuánta frecuencia ocurren estos casos? ¿Alguna vez fueron frecuentes?
 - a. ¿Han tenido problemas similares, pero con alguna administradora del grupo? En caso que sí, ¿qué pasó? ¿Cómo lo solucionaron?
13. ¿Alguna vez han tenido problemas con alguna otra página? (Por ejemplo: publicaciones en las que los insulten, ataquen, señalen, denuncien, etc.).
14. Algunas chicas comentan que tienen que pensarlo bien antes de comentar dentro de algún espacio virtual por el tipo de respuestas que puedan recibir, ¿sientes que has pasado por algo así alguna vez?

- a. ¿Recuerdas alguna experiencia concreta tuya de este tipo? ¿Has visto que le haya pasado esto a alguna otra chica?
 - b. Como administradora, ¿has hecho algo al respecto sobre esto dentro del grupo para evitarlo?
 - c. ¿Alguna vez lo han hablado entre todas las administradoras?
15. En tu experiencia como administradora, ¿has hecho amistades?
- a. ¿Alguien de la administración pasó a ser tu amigo?
 - b. ¿Algunas usuarias?
 - c. ¿Estas amistades han influido en tu apego por el “Edén”?
16. ¿Qué opinas de la existencia de grupos minoritarios en redes? Por ejemplo, existen grupos conformados por personas LGTBI o estrictamente mujeres, que son *geeks*, lectores de cómics, *gamers*, etc. ¿Crees que estos espacios son necesarios? ¿Por qué crees que surgen estos espacios? ¿Consideras que el “Edén” encaja como uno de estos grupos?
17. ¿Qué sería para ti un buen fan de cómics? ¿y un fan “verdadero”?
- a. ¿Consideras que estas mismas características se aplican a las chicas que son fans? ¿Cómo crees que debería ser una buena fan?
 - b. ¿Qué es lo que te incomoda de los fans de cómics? ¿Y de las fans?
18. ¿Qué es lo que más te ha gustado de tu experiencia como administradora?

Anexo F. Guía de entrevista para administradores y/o generadores de contenido de la página de Facebook “Nightwing 2.0”

Ante todo, buenas tardes y muchas gracias por haber accedido a esta entrevista virtual. Mi nombre es Claudia Araujo. Soy estudiante de Sociología en la PUCP, Lima – Perú y, actualmente, estoy elaborando mi trabajo de tesis sobre las fans lectoras de DC Comics dentro de los espacios virtuales, concretamente *Facebook*. La entrevista va a consistir en que me comente sus propias experiencias como administradora dentro de la página “Nightwing 2.0” y también un poco de sus experiencias en redes sociales relacionadas con cómics, además de sus preferencias por los personajes e historias que le guste leer. La entrevista será grabada, pero dicha grabación no será compartida con ningún tercero y se respetará la confidencialidad del caso. Recuerde que tiene libertad de expresarse al responder y total libertad de expresar sus opiniones personales

(*) Observación: Preguntas subrayadas solo se aplicarán en caso el administrador o generador de contenido sea mujer.

Bloque 1. Datos generales

1. ¿Cómo te llamas y cuántos años tienes?
2. ¿De dónde eres? ¿A qué te dedicas?
3. ¿Cuál es tu estado civil? ¿Tienes familia?
4. ¿Con quienes vives?
5. ¿Cómo fue tu primer acercamiento a los personajes de DC? ¿Directamente a los cómics o mediante otros materiales? ¿Cuáles?
 - a. ¿Cuántos años tenías en ese entonces?
 - b. ¿Qué personaje fue al primero que viste?
 - c. ¿Qué fue lo que te gustó?
6. ¿Desde hace cuánto tiempo lees cómics? ¿Actualmente lees cómics?
 - a. ¿En qué formato?
 - b. ¿Cada cuánto tiempo lees cómics?
 - c. ¿Qué títulos lees actualmente?
7. ¿Coleccionas cómics? ¿En qué formato? (Por ejemplo: Físico, virtual, ambos)

8. ¿Eres una de las fundadoras de la página? ¿Cómo fue que decidieron crear la página?
 - a. ¿Desde hace cuánto tiempo formas parte de la administración de “Nightwing 2.0”? ¿Ya tenías experiencia previa como administrador en alguna página o grupo?
 - b. ¿Cuántos administradores y generadores de contenido son en total? ¿Cuál es la diferencia entre ambos?
 - c. ¿De qué países son los que conforman la administración? ¿Cuántos años tienen? ¿Por cuántos varones y mujeres está conformado?

Bloque 2. La administradora/generadora de contenido y su relación con el material de DC Comics

1. ¿Cuál es tu personaje favorito de DC? ¿Por qué?
 - a. ¿Coleccionas o tienes algún cómic con una historia que te guste de ese personaje?
 - b. ¿Qué te atrajo por primera vez a este personaje? ¿Qué es lo que te gusta de ese personaje?
2. ¿Cuál es tu historia favorita de estos superhéroes en general? ¿Es alguna de los cómics o en algún otro medio?
3. ¿Cuáles son los personajes masculinos que te llaman más la atención? ¿Qué te gusta de ellos y sus historias? ¿Hay alguno que no te agrade?
 - a. ¿Qué opinas de Dick Grayson (Nightwing)?
 - b. ¿Por qué se decidió llamar a la página “Nightwing 2.0”?
4. ¿Qué personajes femeninos conoces? ¿Tienes alguna preferencia por alguna en particular o que no te agrade?
5. ¿Consideras que los personajes femeninos y masculinos tienen historias diferentes? (Por ejemplo: el enfoque, las prioridades de los personajes, etc.).
6. ¿Consideras que el personaje sea varón o mujer como algo que influya en tu interés o curiosidad por él o ella? ¿Te genera algún tipo de expectativa?
7. ¿Cómo son los trajes de superheroínas? ¿Qué opinas al respecto?
8. ¿Qué es para ti la inclusión social? ¿Crees que hay inclusión social en los cómics? ¿Qué opinas de eso?
 - a. ¿Cómo crees que afecta la inclusión en las historias?

9. ¿Estás familiarizado/a con las series y cómics infantiles que saca DC? ¿Qué opinas sobre esto?
10. Hace unos años el activismo feminista se ha incrementado, incluso surgió activismo en redes y parte de este se enfocó en el contenido de los cómics
 - a. ¿Qué opinión tienes al respecto de estos movimientos? ¿Los conocías?
 - b. ¿Crees que las superheroínas estaban bien representadas en los cómics antes de estas movilizaciones en redes? ¿Y ahora?
 - c. Si pudieras cambiar algo o agregar algo en las historias de las superheroínas, ¿qué sería?
11. En respuesta al activismo que te mencionaba, fue la creación de contenidos enfocados a niñas, como los cómics y series de televisión “DC Super Hero Girls” y otras historias con protagonistas femeninas enfocadas también a jóvenes adolescentes, como Catwoman, Black Canary y Mera, ¿qué opinas de este nuevo tipo de materiales? ¿Conocías estos cómics? ¿Considerarías estas historias una inclusión?
12. ¿Qué opinas de Starfire?
 - a. En el 2011 se dio la publicación del cómic “Red Hood and The Outlaws” en el cual ella era una de las coprotagonistas. Cuando este cómic estaba en publicación surgió una controversia por cómo era caracterizada y también por el diseño del traje que utilizaba, ¿cuál es tu opinión sobre este suceso?
13. ¿Qué opinas de Wonder Woman?
14. ¿Qué opinas de Catwoman?
15. ¿Cuál consideras que es el atractivo de los superhéroes de DC a diferencia de otras editoriales?

Bloque 3. El administrador/generador de contenido y el espacio virtual que administran

1. ¿Por qué decidiste (o decidieron) abrir una página en Facebook? ¿Qué hizo que prefieran a esta red social sobre otras?
 - a. ¿Por qué una página y no un blog o un grupo?
2. Ustedes, la administración, ¿tienen reglas sobre el tipo de contenido que publican en su página?

3. ¿Cómo es la composición de los participantes de la página?
4. ¿Crees que afecta en algo que la mayoría de personas que son fans de la página sean hombres? ¿Por qué crees que se da eso?
5. Según lo que percibes como administradora, ¿Quiénes participan más en la página? ¿Los varones o las mujeres?
6. ¿Qué tipo de publicaciones te gusta hacer en la página? ¿Por qué?
7. ¿Ustedes se organizan para realizar publicaciones? ¿Cómo? (Ejemplo: horarios, días asignados, temas asignados, etc).
8. ¿Quién crees que es el administrador/generador de contenidos que publica más en la página? ¿Qué publica?
9. ¿Consideras que hay diferencia en los contenidos que generan los administradores de las administradoras?
10. ¿Qué tipo de contenido crees que prefieren más los fans de la página?
11. ¿En qué publicaciones los fans responden más? (Ejemplo: reacciones, comentarios) ¿Cuáles son las publicaciones en las que responden menos?
12. ¿Has notado que haya más participación de varones o mujeres en algún tipo de publicaciones? ¿Cuáles? ¿Por qué crees que es eso?
13. ¿Recuerdas algunas buenas experiencias como administradora/generadora de contenidos? ¿Malas experiencias?
14. Algunas chicas comentan que tienen que pensarlo bien antes de comentar dentro de algún espacio virtual por el tipo de respuestas que puedan recibir, ¿sientes que has pasado por algo así alguna vez?
 - a. ¿Recuerdas alguna experiencia concreta tuya de este tipo? ¿Has visto que le haya pasado esto a alguna otra chica?
 - b. Como administradora/generadora de contenidos, ¿has hecho algo al respecto sobre esto dentro de la página? ¿Alguna vez lo han hablado entre los administradores?
15. ¿Qué dificultades han tenido que afrontar para mantener este espacio? ¿Han surgido algunas en el tiempo? ¿Cómo lidiaron con ellas?
 - a. ¿Conversan entre ustedes sobre esto? ¿Qué comentarios recuerdas de los otros administradores respecto a problemas o dificultades al administrar la página (Nightwing 2.0)?

- b. ¿Crees que ustedes, las administradoras y generadoras de contenidos afrontan problemas distintos a los varones que son parte de la administración?
16. Cuando estás regulando la participación de los usuarios en la página, ¿en qué casos consideras debes intervenir? ¿Ustedes tienen establecido en qué casos deben hacerlo o es a criterio personal? Y si es así, ¿cuál es el tuyo?
17. ¿Alguna vez has intervenido en algún conflicto que haya surgido entre usuarios? ¿Sobre qué era? ¿Qué hiciste? ¿Con cuánta frecuencia ocurren estos casos? ¿Alguna vez fueron frecuentes?
- a. ¿Han tenido problemas similares, pero con alguno de los que manejan la administración de la página? En caso que sí, ¿qué pasó?
18. ¿Alguna vez han tenido problemas con alguna otra página? (Por ejemplo: publicaciones en las que los insulten o se burlen de su página)
19. En tu experiencia como administradora, ¿has hecho amistades?
- a. ¿Alguien de la administración pasó a ser tu amigo?
- b. ¿Estas amistades han influido en tu apego por el espacio?
20. ¿Qué opinas de la existencia de grupos minoritarios en redes? Por ejemplo, existen grupos conformados por personas LGTBI o estrictamente mujeres, que son geeks, lectores de cómics, gamers, etc. ¿Crees que estos espacios son necesarios? ¿Por qué crees que surgen estos espacios?
21. ¿Qué sería para ti un buen fan de cómics? ¿y un fan “verdadero”?
- a. ¿Consideras que estas mismas características se aplican a las chicas que son fans? ¿Cómo crees que debería ser una buena fan?
- b. ¿Qué es lo que te incomoda de los fans de cómics? ¿Y de las fans?
22. ¿Qué es lo que más te ha gustado de tu experiencia como administradora?

Anexo G. Perfiles detallados de entrevistadas/os de la página de Facebook “Nightwing 2.0”

Número	Participación	Nombre	Edad	País de procedencia	Ciudades en la que radican
1	Administrador	Samuel	19	México	Ciudad de México
2	Administradora	Merarín	20	México	Sonora
3	Usuario	Diego	23	Perú	Piura
4	Usuaría	Savcka	25	Bolivia	La Paz
5	Usuaría	María Fernanda	20	México	Veracruz
6	Usuaría	Paola	20	Perú	Tacna

Fuente: Elaboración propia

Anexo H. Perfiles detallados de entrevistadas del grupo de Facebook “Edén Slash DC”

Número	Participación	Nombre	Edad	País de procedencia	Ciudades en la que radican
1	Administradora	Lourdes	29	Argentina	Buenos Aires
2	Administradora	Alejandra	33	México	Chihuahua
3	Usuaría	Daniela	24	Ecuador	Quito
4	Usuaría	Laura	20	Colombia	Cartagena
5	Usuaría	Raquel	18	Perú	Lima
6	Usuaría	Angye	19	Colombia	Barranquilla
7	Usuaría	Lileny	23	México	Campeche

Fuente: Elaboración propia