



**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla**

**Facultad de Filosofía y Letras**

**“*Las tóxicas: una etnografía de la masculinidad y consumos de un grupo de varones jugadores de Xbox*”**

# TESINA

Que para obtener el título de:

**LICENCIADO EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL**

Presenta:

**Xavier Ariel Salazar Tehuitzil**

Matricula: 201740542

Director de tesis:

**Dr. Mauricio List Reyes**

Puebla, Puebla

Octubre, 2022

## Índice

Prólogo.....	3
Introducción.....	9
Capítulo 1.....	26
Sobre la diferencia entre heterosexualidad y masculinidad .....	26
<i>Definición de heterosexualidad</i> .....	26
<i>Definición de masculinidad</i> .....	49
Capítulo 2.....	61
<i>Familia y escuela: los espacios de socialización que forman la masculinidad</i> .....	61
Capítulo 3.....	86
<i>Las tóxicas: El anime y los videojuegos como tecnologías del género</i> .....	86
A manera de conclusión .....	134
Referencias.....	142

## Prólogo

En este apartado se dará una presentación a los sujetos de investigación que pertenecen al grupo llamado *Las tóxicas*: se darán a conocer datos que ellos mismos me han permitido plasmar como lo son su nombre, edad y en que parte del país se ubican. Por último, me parece importante aclarar que a lo largo de esta investigación se hizo uso de jerga de lo que comúnmente se conoce como *comunidad gamers* y para facilitar la comprensión de las palabras en caso de no estar inmersos en dicho contexto he puesto su significado en notas de pie de página.

Los varones heterosexuales de esta investigación son pertenecientes (incluyéndome) al *clan*<sup>1</sup> de Xbox llamado *Las Remoras* y a la vez al grupo de WhatsApp llamado *Las tóxicas* lo cual supone dos tangentes distintas ya que en el *clan* se encuentran distintas personas, así como diferentes interacciones.

Abordarles tiene como objetivo conocer las prácticas de violencia simbólica entre ellos, cómo fue que *aprendieron* a ser hombres masculinos, así como las prácticas afectivas con las mujeres y cómo todo esto opera en la formación de su masculinidad heterosexual.

Estos varones rondan entre los 19 y 29 años, todos se identifican como hombres heterosexuales además de ser de diferentes Estados al interior de la república mexicana. La presentación de los sujetos, el orden de los Estados y ciudades es acorde a la presentación de cada sujeto, los dos primeros son de la misma ciudad: CDMEX, el resto proviene de la CD de Monterrey y Tijuana.

Cuento con su permiso para usar sus nombres y de esta forma es que haré una breve descripción de ellos: Adrián cuenta con la edad de 27 años y está en su primer periodo como maestro de preparatoria de una escuela pública; Alejandro, tiene 19 años y es estudiante universitario, por otra parte, está Isaac con 29 años, él también es docente y está casado, al igual que él, Víctor es casado con la diferencia de ser

---

<sup>1</sup> Se conoce como *clan* dentro de los video jugadores como al grupo de personas que pertenecen a un grupo en específico y se reúnen a jugar, ya sea un videojuego en especial o diferentes. Cada clan tiene su propio nombre, por ejemplo, *Las Remoras* o *Los Smoke*.

ya un padre y mantiene un puesto administrativo en una empresa de cervecería, tiene 28 años. Los varones aquí descritos tienen en común otros aspectos que les hacen ser sujetos posibles de investigación: son parte de la comunidad de la consola de videojuegos Xbox, consumen diversos videojuegos y para ser específico, el videojuego que les ha unido es *Destiny 2*<sup>2</sup>.

Otros aspectos que son un común denominador entre ellos es la ausencia de figura paterna, entrar en un rango de edad donde mayormente se cree que la vida sexual es más activa y, por último, el gusto en común de consumir anime. Si bien pertenecen a diferentes Estados del país, eso hará que los resultados recogidos muestren, por una parte, diferentes formas de construir la masculinidad, y, por otro lado, una serie de prácticas y discursos que muestren cómo la masculinidad es diversa y a su vez, discursos y prácticas que pueden ser similares o iguales a pesar de estar en la distancia.

### Dónde interactúan y cómo lo hacen

Trataré de ser lo más explicativo de la organización del espacio virtual en el que estoy inserto y al cual estoy estudiando ya que para aquellos que no están relacionados con este tema resultará extraño la forma en que se forma este espacio.

Dentro del videojuego *Destiny 2* -así como en otros juegos- hay organizaciones de jugadores que les da un sentido de pertenencia, a estas organizaciones se les conoce como *clanes*, cada clan tiene su nombre distintivo, por poner dos ejemplos está el clan llamado Los Smoke y otro llamado Death Origin, el clan al que pertenecen los sujetos de investigación se llama *Las Remoras*, hay 28 jugadores (incluyéndome) y todos interactuamos. A pesar de esto, los cuatro varones heterosexuales antes descritos hacen por lo general *party*<sup>3</sup> entre ellos, sin embargo, no se pierde la posibilidad de jugar e interactuar con el resto de los miembros de *Las Remoras* donde se da una interacción diferente a la que hay entre *Las tóxicas*,

---

<sup>2</sup> En el momento en que inicié la investigación sólo jugaban dicha entrega, pero con forme avanzó el tiempo se desplegaron a títulos como *Warzone* y *Yu-gi-oh*

<sup>3</sup> Es una llamada dentro del sistema de Xbox que permite a los jugadores mantener comunicaciones al mismo tiempo que juegan.

esto se debe a que los jugadores más frecuentes dentro de *Las Remoras* tienen algún parentesco o interacción física, en cambio, *Las tóxicas* difícilmente se podrán conocer más allá de fotos de perfil.

Si bien hay tantos jugadores dentro del clan ¿por qué no abordar a todos en la investigación? Para delimitar aún más el universo de investigación se agrega otro filtro, los cuatro varones heterosexuales han creado su grupo en la plataforma WhatsApp cuyo nombre del grupo -donde también me sitúo- es llamado *Las tóxicas*, y a pesar de que en *Las Remoras* somos 28 jugadores, tres de los cuatro sujetos han formado una estrecha relación entre ellos ya que han estado en diferentes clanes, este hecho los ha mantenido “unidos” lo cual cada que salen y entran a un nuevo clan se integran en paquete.

Otra diferencia que hay entre *Las Remoras* y *Las tóxicas* es el parentesco, el primero grupo tiene una interacción más personal ya que los sujetos se conocen en persona y otros guardan una relación consanguínea, en tanto *Las tóxicas* son varones heterosexuales que han forjado una relación de amistad sin tener un parentesco o contacto físico, esto es importante ya que los integrantes de *Las Remoras* son más unidos e íntimos por este parentesco, lo que a la vez excluye a los integrantes de *Las tóxicas*, empero, las relaciones y prácticas que se dan en lo que decimos “las retas” (una partida versus donde juegan ambas partes) desarrollan una serie de discursos a modo de defenderse y humillar pero todo bajo la idea de ser *amigos, miembros del clan, tener que aguantar carrilla* entre otras formas de tener que soportar violencias simbólicas.

Una curiosidad de formar parte de este clan y grupo de WhatsApp es que al salirme de mi antiguo clan traje conmigo a Alejandro, él sería el cuarto sujeto de investigación, tanto él como yo resultamos ser nuevos en *Las tóxicas*. Es importante mencionar éste hecho ya que tanto Alejandro como yo hemos tenido que vernos envuelto en diferentes prácticas y formas de socializar con los otros tres sujetos; esto significa que nos hemos visto expuestos a agresiones simbólicas, ser puestos en una jerarquía dentro de los otros sujetos entre otros eventos.

Las interacciones no sólo se dan dentro de Xbox y WhatsApp, también se integra Facebook y Discord: cada una tiene un fin diferente:

- a) En Xbox se lleva a cabo la interacción más íntima entre ellos: hay una apertura al dialogo de cualquier tema ya sea del videojuego en cuestión o para hablar de su vida cotidiana,
- b) En WhatsApp se envían memes, la organización del juego o exponer el marcador de las partidas entre ellos que ayuda a forjar la jerarquización entre ellos, de igual forma lo hacen con jugadores externos y clanes -ya sea para humillares o retarles-, también hay interacciones privadas -por ejemplo, que Adrián chatee con Víctor o que este hable con Isaac-,
- c) Facebook lo usan para etiquetarse entre ellos en publicaciones relacionadas a los videojuegos que consumen: puede ser para informar sobre actualizaciones, torneos y/o memes,
- d) Por último, está Discord, esta red tiene, en un principio, ser usada como una red social donde jugadores pueden encontrar a otros jugadores con interés comunes dentro de un videojuego, sin embargo, estos sujetos la usan con el fin de consumir material pornográfico o erótico ¿Cuál es la diferencia entre Discord y paginas dedicadas a este material? En esta red social circula principalmente material producido en OnlyFans o de cualquier sitio web o red social que se usa para vender contenido de la misma índole.

Para finalizar, retomaré la anécdota de Víctor del por qué del nombre del grupo es WhatsApp que a mi parecer es bastante interesante ya que él relata lo siguiente:

“Se remonta a tiempos antes de que te conociéramos Xavi. Jhona, Isaac y yo teníamos otro clan jsjsjs al que humildemente llamábamos los *King Crayons*, pues el clansito tenía unos integrantes muy “peculiares” que eran mucho menores que nosotros, como por 8 o 10 años.

Estos pubertitos, eran bien intensos en sus exclamaciones sobre qué querían jugar, cuando querían jugar y como querían jugar, pero al final siempre

terminábamos en escuadras<sup>4</sup> diferentes todos. Entonces el clan se iba “segmentando” entre los que nos gustaba jugar tranquilo y los que les gustaba que les dijeran pendejo hasta por respirar. Todos estábamos en un grupo de *whats* y luego nos fuimos diversificando, Isaac, Jhona, Batman<sup>5</sup> y yo éramos los que normalmente jugábamos por diversión y no por competir.

Hubo otros miembros que se añadieron después como fue el caso del heavy, entonces empezábamos a mandarnos mensajes para hacer actividades y cosas variadas del Destiny. Así que nos vimos en la necesidad de crear otro chat y como nos quedamos sarcásticamente con las “reclamaciones” de los otros pubertitos nos decíamos en broma que éramos bien tóxicos porque pasábamos más tiempo jugando que con nuestras relaciones/familias así que pues de pronto escuchábamos a la esposa del Isaac diciéndole que se fuera que tenían compromisos y demás y le tirábamos carro diciéndole que nos pertenecía más a nosotros que a ella.

Y luego alegremente creó una vez nos puso al micrófono con ella de ahí nos hicimos amigos porque le dijimos quién mandaba en su relación así que empezábamos a ser las tóxicas porque quitábamos a Isaac de su matrimonio para que se pusiera a jugar con nosotros”.

La parte muy interesante de este relato es la palabra tóxica, pues en este contexto cobra dos sentidos: en primer lugar, se le llama tóxicos a los jugadores demasiado intensos en las interacciones dentro de los videojuegos, ya sea porque son en excesivo ruidosos o innecesariamente groseros; por otra parte, esta el uso reciente que se le ha asignado a las mujeres dentro de una relación afectiva, se les llama tóxicas a aquellas mujeres que bajo el discurso de los hombres es dramática, exagerada entre otras cualidades.

---

<sup>4</sup> Con escuadras se refiere a un grupo como mínimo de dos jugadores; puede haber escuadras conformadas por mas de dos jugadores y como máximo 6, todo depende del videojuego y/o la actividad que realicen.

<sup>5</sup> Tanto Jhona como Batman son integrantes del grupo, pero son muy inactivos lo que les hizo sujetos no potenciales para esta investigación.

Por lo tanto, el grupo se llama *Las tóxicas* como resultado de ambas concepciones de palabras dado las interacciones iniciales que hubo entre los primeros miembros de dicho grupo de WhatsApp.

## Introducción.

La teoría que se ha desarrollado acerca de la masculinidad y en especial la heterosexual, ha tenido como objetivo mostrar cómo los hombres forman su idea de masculinidad heterosexual a través de su socialización con otros hombres en diferentes espacios, sus prácticas sexuales, entre otros aspectos, todo dependiendo del contexto sociocultural que compartan. Y dentro de los diferentes trabajos se puede apreciar que ya no hay una sola forma de *ser* un hombre heterosexual, sino que se ha comenzado a diversificar esta idea, por lo tanto, sucede lo mismo con el concepto. Dentro de esta investigación veremos cómo los integrantes del grupo llamado *Las tóxicas* convergen diferentes masculinidades que se fueron formando de acuerdo con su socialización y que tendrán diferencias como similitudes en prácticas, así como las concepciones de lo que significa *ser un hombre masculino*<sup>6</sup>.

He observado que hay otras ideas de masculinidad, como la idea de “apoyar” en las labores domésticos que mayormente están destinados a la mujer; esto no se refleja en familias con fuertes bases de los roles y estereotipos de género pues en algunos contextos las labores están divididas por las que se consideran masculinas y las femeninas. En el ámbito de lo sexo-afectivo, otra idea de masculinidad podría ser los casos donde los hombres optan por ser claros en los intereses sexuales en vez de jugar al novio. Como último ejemplo, podríamos considerar que dentro de las *nuevas masculinidades* se trabajan temas emocionales para dar paso a una apertura de los sentimientos de los hombres que no se engloben sólo en ser violentos, agresivos o con deseos sexuales incontrolables. Es por todo esto que se entiende que los sujetos que se abordarán pueden no ser el diseño de una masculinidad singular dominante, más bien de una masculinidad hegemónica. Para explicar este concepto recurro a Connell (2020) (como se citó en Vázquez, 2022) dice que:

---

<sup>6</sup> A lo largo del texto haré uso de la expresión *hombre masculino* cuando sea necesario para hacer referencia a la construcción de una identidad pensar en hombres en general. No agregaré heterosexual a dicha expresión ya que desde un principio se ha determinado que esta investigación está basada específicamente en hombres heterosexuales.

Argumentamos que existían diferentes masculinidades que interactúan y, lo más importante, una jerarquía de masculinidades, desde las más honradas hasta las más abyectas. Argüimos también que la jerarquía de las masculinidades está relacionada con la jerarquía general de género entre hombres y mujeres. (p. 32)

La idea de la cita es comprender las prácticas de los sujetos y entender cómo dentro de sus interacciones entre ellos y con las mujeres hay diversas masculinidades. Dentro de la cita mencionan las masculinidades “abyectas”. A estas las comprendo como aquellas que no dotan el sentido de *deber ser* del varón heterosexual, por el contrario, las honradas son aquellas que le dotan al hombre un sentido de reconocimiento de masculinidad por otros hombres, así como consigo mismo.

Ejemplos de prácticas que hacen a una masculinidad honrada serían: ser el principal proveedor de dinero en la casa, ser quien paga los gastos al salir con una mujer, tener diversas parejas sexuales, no mostrar un interés emocional en las mujeres, sino sólo un interés sexual, convivir de forma violenta con otros hombres. Esta posible división de masculinidades entre honradas y abyectas se caracterizan de acuerdo con la función de escenarios, contextos, temporalidades, etc.

En las prácticas que hacen a una masculinidad abyecta estarían: aceptar que un hombre puede llorar, no poseer una fuerza física mayor a la de la mujer, no ser un *handyman* (hombre que sabe cómo reparar y dar mantenimiento a toda la casa), e incluso he escuchado un rechazo a la idea de que hay una masculinidad frágil negando la posibilidad de otras masculinidades no violentas.

La interacción con los varones de mi investigación me ha arrojado que hay tanto prácticas de masculinidades abyectas, así como honradas, por lo tanto, argullo que los varones de este estudio obedecen a la lógica de la masculinidad hegemónica que hace referencia la convivencia de diversas masculinidades que a su vez compiten en una jerarquía.

El punto central de la investigación es la construcción de la masculinidad a partir de su interacción entre ellos a través de la violencia, también la serie de juegos

entre ellos con connotaciones sexuales, de igual forma abordaré la interacción íntima que tiene con las mujeres con quienes han desarrollado desde vínculos afectivos, hasta interacción sexual, e indagar las prácticas violentas que han tenido con ellas. Sin embargo, no hay que ver a los hombres únicamente como sujetos que ejercen la violencia física como lo es golpes entre ellos en forma de saludos o como juego: golpearse los testículos, puñetazos en los hombros o palmadas fuertes en la espalda (por mencionar algunas), sino también considerarles como agentes de las interacciones entre hombres, así como con las mujeres y que pueden ser abordadas desde la violencia simbólica:

Dar es también un modo de poseer, una manera de atar a otro ocultando el lazo en un gesto de generosidad. Esto es lo que Bourdieu describe como «violencia simbólica», en contraste con la violencia abierta del usurero. La violencia simbólica, «esa violencia que arranca sumisiones que ni siquiera se perciben como tales apoyándose en unas «expectativas colectivas», en unas creencias socialmente inculcadas», transforma las relaciones de dominación y de sumisión en relaciones afectivas, el poder en carisma. (Fernández, 2005 p. 9)

Las interacciones que tienen los varones<sup>7</sup> están ancladas a diversas formas de convivir donde se percibe la violencia simbólica y no sólo física, en primera parte, porque no están en un espacio por el cual pueda haber una interacción corpórea, en segunda, las interacciones son de forma virtual lo que desencadena en formas propias del contexto y únicas de ejercer violencia simbólica. La complicidad y aceptación en el juego de dominado y dominante se da de diferentes formas, no es fija sino movable ya que ambos roles pueden ir variando de momento a momento, dependiendo de la interacción, superioridad y el grado de violencia que se dé entre ellos, pero siempre bajo un discurso que justifica la violencia en una interacción carismática o afectiva “somos amigos, compas, así nos llevamos” porque así tenemos que llevarnos, pero es violencia simbólica al fin y al cabo: juegos de albur

---

<sup>7</sup> Uso este término para referirme a mis sujetos de investigación sin necesidad de anclar la palabra al uso tradicional de varón y damisela o cualquier otro binarismo que se le adjunte a dicha palabra.

donde mayormente se usa al falo y la “sodomía” como formas de insultar al otro, - en el caso de los varones de esta investigación- hacer de menos a otro compañero por su desempeño en los videojuegos donde repetidamente se compite entre ellos lo que da paso a mantener una jerarquización u orden del mejor jugador al peor dentro del grupo, y que esto se traduce en prácticas por ejemplo, -en palabras de los hombres del grupo- “tener a su perrita”.

Estas son algunas formas de violencia simbólica que no se percibe en forma clara sino hasta que se pone bajo el lente del concepto trabajado por Bourdieu pues se puede observar que su interacción forma parte de un sistema de orden entre ellos como si de una forma vida se tratase, por el cual se excluye a quienes no lo ejercen y obedecen sus leyes -ser violento y “aguantar” ser violentado-, o la forma de excluirles (o excluirse) es no invitándose entre ellos (o no unirse) a las *party* lo cual puede ser una de las causales que entre ellos se vuelvan distantes.

Para con las mujeres es el mismo sentido, no sólo pensaré en una violencia física, sino que tomaré en cuenta si han ejercido algunas de las violencias que se han venido trabajando en *Ley General de Acceso de las Mujeres a una Vida Libre de Violencia* publicada en el año 2007 y complementada con *FICHA TECNICA: Tipos de violencia de género*<sup>8</sup>:

1. Violencia psicológica
2. Violencia física
3. Violencia patrimonial
4. Violencia económica
5. Violencia sexual
6. Violencia familiar
7. Violencia laboral y docente
8. Violencia en la comunidad
9. Violencia institucional
10. Violencia feminicida
11. Violencia digital

---

<sup>8</sup> Recuperada de: <https://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/LGAMVLV.pdf>

Recupero ambos documentos ya que son de ayuda para entender los tipos y modalidades de violencia, de hecho, si se quiere hacer una revisión más a detalle se recomienda leer el primer documento ya que ofrece una detallada información sobre cada violencia, pues el archivo tiene usos legales, mientras que el otro es igual de informativo, pero más amistoso pues es detallado, pero no tan técnico. Es importante dar cuenta que se menciona la violencia digital, ya que en el tiempo en que estamos lo digital se ha convertido parte de la vida diaria -en un apartado más abajo menciono cómo estos hombres hacen uso de lo digital y el contenido pornográfico-. Quiero aclarar que menciono estas diez violencias con el fin de no reducir las posibilidades de encontrar alguna de estas en los relatos con los varones de la investigación, así que en medida de que logre identificar en sus prácticas alguna de la lista, pondré su definición para poder contextualizarla, sin embargo, si se requiere una consulta más a detalle se podrá encontrar la fuente en la bibliografía.

Por ejemplo, como se verá a lo largo de esta investigación, la violencia simbólica se va a ejercer a través de lo digital por medio de insultos, alburas o prácticas que tenga que ver con el personaje del otro jugador; si bien la violencia digital está ligada a la extorsión, chantaje o alguna práctica de categoría sexual como la pornovenganza o la filtración de contenido íntimo de la otra persona, para el caso de mis sujetos de investigación, ésta violencia digital se entenderá como aquella que se ejerce a través del juego virtual a modo de denigrar, jerarquizar y “sodomizar” al rival ya sea desconocido o amigo.

Otro detalle a destacar y que se verá en diferentes convivencias entre *Las tóxicas* es el constante juego de la sexualidad y que parece dar algún sentido de masculinidad a los hombres heterosexuales, no sólo la sociabilización basada en la violencia física o simbólica, sino que también el juego sexual entre ellos como parte de una prueba de heterosexualidad ya que es común verlas desde la secundaria donde juegan a tocarse las nalgas o fingir que se están cogiendo al otro sin necesidad de gustarles, sino quedarse en el juego y probar de alguna forma una heterosexualidad. Esto representa otra parte importante de la investigación por ello

no sólo me concentro en su sociabilización entre ellos con prácticas violentas, sino que pongo atención a la parte sexual de su vida: en parte con las mujeres y en otra parte este constante juego entre ellos de jotear o simular el acto sexual.

En esta investigación se indagarán las diversas interacciones que tuvieron los varones en dos etapas de socialización que me parecen prudentes: en la Educación básica y Media superior. Creo que en estas dos etapas es donde los varones heterosexuales aprenden cómo es que deben interactuar entre ellos como las violencias simbólicas que terminarán implementando con otros varones heterosexuales que estén dentro de su círculo social o los que pueden ser potenciales varones heterosexuales de confianza.

Volviendo a los discursos y disciplinamiento, está el espacio familiar basado en estereotipos y roles de género para la crianza, lo anterior visto como otro contexto donde se reproducen y aceptan los papeles del hombre y sus significados, es aquí donde a través de la observación de los hijos e instrucción del padre, se aprenden deberes y tareas, mismos que se observan en la mayoría de las familias: aquí el padre es quien trabaja, da el regaño y disciplinamiento y provee en el hogar, por ejemplo, él se ocupa de la reparación de la casa más no la limpieza: al menos eso es lo que desde mi experiencia se ha expuesto a través de discursos, pero resultará interesante indagar cuáles han sido los discursos a los que fueron expuesto los varones de esta investigación.

De igual forma, tomo en cuenta los discursos no institucionales como comerciales, cine, música y en especial dos productos, el anime y los videojuegos que son rasgo distintivo de los sujetos de investigación. Es interesante abordar cómo su personalidad y en especial, su masculinidad, en menor y mayor medida se ha formado con base en estos dos productos.

Es interesante analizar cómo las dinámicas que se desarrollan entre jugadores van cambiando de acuerdo con el título, no sólo a un nivel de cómo interactúan, sino también en los discursos que se desarrollan.

En la gran mayoría de videojuegos es el hombre quien salva, cuida, rescata ya sea a una mujer, hermana, familiar o al planeta, pero es una constante que es un hombre el protagonista, pero es cualquiera, debe ser alguien fornido, de un carácter inquebrantable, capaz de todo, que se puede venir abajo en momentos precisos, pero se logra levantar. Por mencionar algunos personajes con dichas características son: Marcus Fenix (*Gears of War* 2006), DoomGuy o Doom Salyer (*Doom* 1993) y cualquier personaje principal de sagas como *Call of Duty* (2003) y *Battlefield* (2002).

En lo que respecta a la producción de videojuegos, es de orden androcéntrica a excepción de títulos específicos donde la mujer es protagonista de la historia: *Bayonetta* (2009) y *Metroid* (2002), y si bien los videojuegos no dan un mensaje tan directo de que significa ser un hombre, si refuerzan la idea de lo que es: las entregas retratan al hombre valiente, que se sacrifica por el bien común, cuerpos exagerados, personajes que exaltan la idea del hombre héroe e incluso patriótico, nuevamente identificamos como los estereotipos y los roles de genero no sólo transversalizan las dinámicas familiares o relaciones de pareja o de amistad, si no que impactan en la imagen y publicidad de los videojuegos, además de las dinámicas dentro de los mismos.

Por otro lado, está el anime, la producción de origen nipón que contiene fuertes cargas machistas donde también se refuerza el papel de la mujer y del hombre: en varios animes podemos observar como la mujer es relegada a la cocina o sexualizada, mientras que el hombre es quien vive las aventuras, tiene el espíritu del héroe, también vemos el protagonista que está rodeado de hombres que desean ser como él o mujeres que le ven como deseable.

La discusión que mantengo con estos dos productos es bajo la línea de ver cómo en el anime y los videojuegos se reproduce o trata de reproducir la realidad tanto simbólica como la realidad social de los géneros, sin embargo, no quiero hacer referencia a la cultura de la cancelación, más bien, tomar los contenidos con un ojo crítico sin caer en el pesimismo o expresar entre dientes que es contenido que debería ser prohibido.

Más bien, comprender que son producciones que reflejan, producen, aceptan y reproducen una idea de los géneros y por lo tanto son ejemplos de lo que son, en este caso, la producción de masculinidad heteronormada, machista, sexista y heteropatriarcal en cada cultura.

Por otra parte, está el ámbito de la sexualidad en los hombres heterosexuales que va de la mano con la teoría desarrollada sobre género y que de hecho es basta. Esta se centra mayormente en la opresión de la mujer, las violencias por parte del Estado sobre ella entre otros desafíos por erradicar. Los estudios sobre hombres y masculinidad son pocos en comparación de la materia sobre las mujeres, es por esto por lo que surge el interés en centrarme en temas de masculinidad. El problema es que décadas atrás hablar de problemas de género se relacionaba de forma inmediata con problemas relacionados a mujeres, sin embargo, los grupos de travestis, personas trans, gays y lesbianas, que después serían conocidos como integrantes de la diversidad Lesbianas, Gays, Bisexuales, Travestis, Transgéneros, Transexuales, Intersexuales y Queer, más, así como los estudios de teoría queer aportaron elementos que hicieron pensar en la masculinidad como tema a abordar, por lo que actualmente hablar de género es hablar de sistemas y de significancias del ser hombre y ser mujer.

El material encontrado sobre hombres y masculinidad lleva a la mesa una discusión sobre sus prácticas, el deber ser y cómo entre estos “hay hombres más hombres que otros” (esto hace referencia a la validación masculina a través de prácticas de riesgo o la suma de parejas sexuales, por mencionar algunos ejemplos).

Si bien las principales teóricas como Judith Butler, Joan Scott y Gayle Rubin discutieron el sistema sexo-género, el género como la estructura que sobrepone acciones y deberes a los sexos o cómo es que debe haber una lógica de sexo-género-deseo-placer, estos postulados fueron puestos en la mesa para comprender la situación de las mujeres y de manera implícita se entiende que la referencia al género es también aplicada a la masculinidad, es por ello que abrieron la posibilidad para abordar estos temas de forma novedosa a como se manejaba en los años sesenta.

Además, hay un desinterés de instituciones gubernamentales sobre temas de hombres, hay más interés en las Organizaciones No Gubernamentales, y comprendo que no ha habido una necesidad por parte de los varones heterosexuales por abrir el espacio para la discusión de sus prácticas, pues al compartir una posición de privilegio donde se sitúan, no habría por qué molestarse en reflexionar sobre la producción de sus saberes y prácticas.

A la vez parece ser que tampoco hay un apoyo por difundir información sobre nosotros a través de la ciencia médica, educación y tecnología, pero tampoco somos nosotros mismos hombres quienes estamos interesados en buscar información o formar conciencia de nuestras prácticas, privilegios, saberes, etc.

El panorama es contrario al trabajo teórico-político por parte de diversas feministas quien fueron ellas mismas que comenzaron con la producción de saberes y reflexión de su lugar y no sólo de eso, sino que comenzaron a cuestionar a los hombres y su posición en el mundo sobre ellas, como un hecho que fue creado a partir del discurso institucional y que se construyó por los mismos hombres.

Puedo mencionar de manera empírica algunas de las formas en que la masculinidad heterosexual se ha venido formando: si bien el sistema de salud cumple con su parte de ofrecer métodos anticonceptivos, información sobre reproducción sexual, incluso algunos establecimientos como Farmacias Similares ofrecen consultas enfocadas a la planificación familiar, mayormente el control y responsabilidad de reproducción recae en la mujer, el hombre se deslinda de cualquier obligación sobre la reproducción, esto va de la mano con el cuerpo masculino, como dice Connell (2003)

Casi siempre se supone que la verdadera masculinidad surge de los cuerpos de los hombres (...) ya sea que el cuerpo impulse y dirija la acción (por ejemplo, los hombres son más agresivos por naturaleza que las mujeres; la violación es el resultado de la lujuria incontrolable o de cierto instinto violento), o que la limite (por ejemplo, los hombres no se ocupan por naturaleza del cuidado infantil (...)). Estas creencias son parte estratégica de la ideología moderna del género, por lo menos en el mundo de habla inglesa.

Esa es la razón por la cual la primera tarea de análisis social es comprender los cuerpos de los hombres y su relación con la masculinidad. (p. 73)

Así como ella recoge los discursos sociales acerca del género en el habla inglesa, toca pensar cuales hemos escuchado acerca de nuestros géneros en nuestra cotidianidad y cómo es que a la vez no construyen, por lo tanto, así como ella habla de analizar los cuerpos de los hombres y su relación con la masculinidad, toca hacer la tarea de analizar los discursos, prácticas y socialización de los hombres y la relación que guardan con su masculinidad.

Para esto, mi pregunta de investigación es la siguiente: ¿Cómo operan las prácticas violentas, afectivas y sexuales en la formación de la masculinidad en los varones heterosexuales pertenecientes a *Las tóxicas*? Para poder responder a la pregunta de investigación me planteo los siguientes objetivos: en primer lugar, conocer la socialización masculina heterosexual y cómo actúan en este proceso; así como también las prácticas de violencia simbólica entre ellos que es fuertemente recurrente a la hora de formar amistad con otros varones o cómo forma de llevarse con otros, en menor medida sin carecer de importancia, me tomaré el tiempo para conocer algunas experiencias sexuales que hayan vivido e indagar si para ellos formó para concebirse como masculinos y *más* hombres.

Por otra parte, conoceré las historias de vida de los varones de cómo fue su socialización entre secundaria, preparatoria y universidad, pues de acuerdo con Viveros (2002) las etapas escolares son donde se encuentran algunas de las socializaciones más importantes; ya que dentro de estas etapas es donde convergen diferentes actores, así como espacios de convivencia: primos, tíos, amigos de clases o los que se forman dentro de la escuela en actividades extraescolares, por ejemplo. Por último, pero no menos importante, indagar en sus consumos como el *anime* y videojuegos, ver si tuvo alguna repercusión en su idea de masculinidad y a la vez aprovechar para realizar una revisión de qué se está observando cuando se ve anime y se juega los diferentes videojuegos.

Todo lo anterior mencionado surge por la siguiente formulación de hipótesis: presupongo que para formar una masculinidad heterosexual convergen tres tipos

de prácticas: violentas, afectivas y sexuales; están son aprehendidas en el proceso de socialización que tiene entre ellos en específico en la secundaria y preparatoria; estas tres a la vez son reproducidas entre ellos así como con las mujeres que conviven y forman vínculos afectivos y/o sexuales, pero también influyen en mayor o menor medida los consumos culturales, en este caso el anime y los videojuegos.

Cabe aclarar que dicha etnografía se hará de forma virtual pues el contexto en el que se desarrolla la investigación es durante el primer año y cinco meses de cuarentena, tiempo en el que se comienza a escribir este trabajo, esto con motivo de la contingencia sanitaria por el virus COVID-19, dicho esto, continuo.

Se utilizará la entrevista semiestructurada a través de las *party*, este formato de entrevista es una forma de profundizar en sus prácticas, pero también me interesa tomar en cuenta sus historias de vida que a la vez me permitirá comprender cómo es la sociabilización entre ellos durante las *party* ya que estas funcionan como su espacio donde pueden platicar, debatir e incluso abrir un *lugar* donde se sienten seguros de hablar sobre ellos, sus dudas, gustos y pensamientos.

Por otra parte, me interesa entender cómo fueron sus socializaciones de cada uno en sus años escolares, de igual forma, a través de la entrevista semi estructura se puede indagar en cómo ha sido su interacción con las mujeres y de esta forma entender el proceso por el cual se aprende, aprehende, reproducen, construyen y legitiman la creación de su masculinidad heterosexual.

Debo aclarar que la dinámica de estas *party* no sigue la lógica de un focus group ya que nunca me pongo de acuerdo con alguno de los sujetos para realizar las entrevistas, sino que surgen de acuerdo con el ambiente del momento ya que había momentos que se prestaban para entrevistas. Se advertía que haría una serie de preguntas las cuales ellos decidían si querían responder en una *party* privada o si estaban dispuestos a hacerlo de forma grupal.

En caso de que decidieran responder de forma grupal, las preguntas son lanzadas de forma individual que en ocasiones desencadena en un tipo de debate y a veces un relato en común fuera porque vivieron situaciones similares o casi exactas. Me

parece pertinente el uso de esta herramienta metodológica (la entrevista semiestructurada) ya que al jugar videojuegos surgen pláticas entre ellos -y por ende conmigo- donde se debate sobre temas e incluso se discute -tanto crítico, pero también de rivalidad-, por lo tanto, se contempló que durante las entrevistas se van uniendo los integrantes de *Las tóxicas*, pero se sigue la misma dinámica antes explicada.

Las entrevistas a profundidad tocarán los siguientes temas sobre la vida de los hombres:

- a) Conocer las prácticas de violencia simbólica o juegos sexuales entre ellos durante su instancia en la secundaria y preparatoria -o bachillerato según el caso-.
- b) Analizar los tipos de discurso que tuvieron sobre el *deber ser* del hombre heterosexual en las instituciones principales: escuela, familia e iglesia.
- c) Conocer las experiencias de intimidad que tienen con las mujeres: sea sexual, afectiva o de violencia física y simbólica.
- d) Indagar en sus consumos referentes al anime y videojuegos para poder comprender si estos han influenciado y/o creado una idea de masculinidad heterosexual.

Para poder analizar los resultados que otorguen las entrevistas con *Las tóxicas* revisaré trabajos que aborden la misma temática: las masculinidades, las diferentes violencias que he mencionado, así como las interacciones que tienen entre hombres y con las mujeres con quienes mantienen un interés sexual y/o afectivo. Además de esto, me ayudará a poder refutar o ratificar la hipótesis planteada.

Mi interacción con este grupo de varones fue en modo de *bola de nieve* ya que en primer momento *convivi*<sup>9</sup> con Víctor, fue él quien me presentó a Heavy y este fue el que me contactó con Isaac, a su vez, gracias a ellos conocí a otra serie de jugadores con los que me veo esporádicamente jugamos en grupo. Alrededor de tres meses jugué con ellos de forma casual ya que sólo nos reuníamos para completar diversas

---

<sup>9</sup> Es decir, jugué y platicué con él de forma virtual a través de Xbox.

actividades de los juegos que en su momento eran la tendencia: *Warzone* (2020) y *Destiny 2* (2017). Conforme avancé en mis materias de licenciatura se presentó la necesidad de escribir una tesis, por motivos ajenos a mí, tuve que transformar en algo completamente nuevo lo que tenía pensando investigar. De esta forma se presentó la posibilidad de abordar a *Las tóxicas* como grupo de investigación.

Ahora bien, ¿qué problemas puede presentarse en una investigación donde todo pasa en mi cuarto mientras juego cómodamente en un sillón? Hay diferentes, por ejemplo, monotonía, volver a mis sujetos de investigación personajes que debía desconocer para no perder el sentido de asombro que se nos enseña en la licenciatura, los recursos monetarios para cubrir diferentes contenidos dentro de los videojuegos, etc. De esta forma, en este último apartado me gustaría relatar a detalle la experiencia de investigar en línea y cómo se presentaron las dificultades que pudieron afectar a los diferentes capítulos de esta investigación.

En el lapso de los tres meses de jugar con los diferentes integrantes de *Las tóxicas* no había ningún compromiso de jugar con ellos, por ejemplo, podía ignorar las invitaciones para unirme a su grupo, así como en los juegos donde mi invitaban, por lo que tenía mi propio tiempo y *espacio* para jugar. No había necesidad de descargar al videojuego en especial, guardar espacio para las actualizaciones de *Warzone* (2020) o *Destiny 2* (2017), pero todo esto cambió cuando les presenté a ellos mi proyecto de investigación.

En primer lugar, convertí mi espacio de recreación en un trabajo, pues al conectarme lo que recibía eran sus invitaciones y debía aceptarlas para no perder las interacciones surgidas en cuanto se conectaban y poco a poco se comenzaban a unir para jugar. Si tenía interés en algún videojuego en especial debía gestionar la capacidad del disco duro de la consola pues si no había espacio para la actualización de *Warzone* (2020), eso significaba que no iba a poder convivir con *Las tóxicas*. Por otro lado, había que gestionar los precios de artículos extra de los videojuegos, lo que se conoce como *pase de batalla* y *DLC*<sup>10</sup>, por suerte, algunos

---

<sup>10</sup> El pase de batalla es recorrido de 100 niveles de recompensa que se van consiguiendo a medida que juegas o pasas misiones. Muchas veces sólo son recompensas estéticas, otras veces, además de lo

de estos contenidos de paga me fueron patrocinados por Isaac y Heavy voluntariamente, pero hubo los que pagué por mi cuenta para poder seguir jugando con ellos para tener datos etnográficos.

En segundo lugar, está el consumo de contenidos diversos que me compartían como tiktoks, páginas, reels, grupos y memes de Facebook lo cuales no podía ignorar pues representan en muchas ocasiones contenido etnográfico ya que en ellos pude encontrar esos discursos que ellos no dicen, pero con los que están de acuerdo al consumirlos: por ejemplo, el humor de *La Cotorrisa*, memes o videos sobre quien es más hombre por usar un arma en especial en *Destiny 2* (2017) o *Warzone* (2020). Ver algún anime para poder comprender de qué estaban hablando mis sujetos o para comprender qué *veían* en ese anime que les hacía comprenderlo como agradable para consumirlo. Obviamente algunas de estos productos me llegaron a resultar agradables, así como la convivencia, pero no quita el hecho de que al igual de ser agradable, podía ser fastidioso al ser un contenido con el cual discrepo totalmente desde mi posicionamiento respecto al humor en general.

Para finalizar, están las complicaciones de lo que supone trabajar en línea. A simple vista puede sonar sencillo enunciar que básicamente mi hacer etnográfico era encender la tele y el Xbox, sentarme en el sillón, colocarme los audífonos y jugar con *Las tóxicas*, sin embargo, además de lo que ya mencioné como el dinero y convertir mi tiempo de diversión en una investigación, están los tiempos de los otros pues a pesar de que la investigación se desarrolló en una fecha pronta de la pandemia de COVID-19, no aseguraba que mis sujetos de investigación pasaran 24/7 jugando. Víctor, Isaac, Heavy y Alejandro tenían otros asuntos como el trabajo, la familia o mantener su hogar en orden.

Por ejemplo, en diversas ocasiones se daba la situación donde mis sujetos de investigación no se conectaban en una semana o lo hacían en tiempos donde no estábamos juntos o estaban dispersos en otros juegos y grupos. Eran días de etnografía perdida y que, a pesar de tener sus contactos en el celular, no se sentía

---

cosmético, representa una barrera de contenido a la que no puedes acceder a menos que lo compres. Los DLC son contenido más extenso que igualmente representa una barrera de contenido.

lo mismo recoger información a través de este, ya sea porque tardaban en contestar o porque las respuestas no se daban tan fluidas y extensas. Además de esto, estaba el asunto de no estar solos lo que les impedía hablar con confianza a través del celular e incluso mientras jugábamos; Isaac en varias ocasiones prefería enviarme mensaje para responderme sobre ciertos temas pues al hablarlo en el mismo espacio para su esposa le podría provocar discusiones. Alejandro no siempre podía hablar cuando jugaba en su sala, tenía que moverse a su cuarto para hablar de forma más privada con nosotros.

Al ser una temporada donde el trabajo desde casa se volvió de vida diaria también presentó un problema puesto que Heavy o Víctor debían jugar al mismo tiempo que atender algunos pendientes que sus trabajos les requería a lo largo del día. Pero también laborar en el formato presencial les impedía jugar; en este caso Isaac tenía que trabajar los fines de semana de forma presencial lo que me hizo en diversas ocasiones sólo poder trabajar con Heavy, Víctor o Alejandro.

Tenerles juntos en llamadas o jugando simultáneamente no siempre aseguraba tener buenos resultados etnográficos, pues por más que trataba en que se mantuviera una buena convivencia, no siempre resultaba así. Por ejemplo, Víctor y Alejandro chocaban mucho, ya que la forma de convivir de Víctor en grupo es más llevada y algo agresiva, contrario a Alejandro quien prefiere una comunicación mucho más amena, sin tanta carrilla o albur, lo que daba como resultado que uno de los dos se fuera del grupo y dejaran de participar en las llamadas cuando veían que uno de ellos estaba en grupo conmigo o con el resto de *Las tóxicas*. Además de esto, Heavy en algún momento nos presentó a un varón que tiene como *gamertag* Merqry, este varón tuvo una discusión con Víctor, lo que le hizo alejarse de nosotros cada vez que nos veía jugar con él. Esto presento un problema etnográfico muy grande por diferentes razones.

El varón Merqry logró llevarse demasiado bien con Isaac y conmigo, pero en menor medida con Alejandro debido a que en ocasiones se ponía algo intenso contra él lo que le recordaba a la actitud de Víctor. Aquí entré en un dilema bastante pesado para la investigación ya que perdí bastante comunicación con Víctor por la razón

antes mencionada y en menor medida con Alejandro, así que fue perder los datos etnográficos de un varón, pero conservar a tres. Pero ya estaba demasiado avanzada la investigación como para integrar a Mercury, así que dada las circunstancias tuve que adaptarme a tener que trabajar con Víctor de forma individual a través de mensajes de WhatsApp o jugando con él de forma esporádica. Además de esto, se presentó varias veces el escenario donde Heavy dejaba de jugar con nosotros o que Alejandro volviera con sus antiguos contactos a jugar y hablar, pero también que Isaac estuviera ocupado por lo que conllevaba cuidar a su recién nacido. Por último, está el reinicio a la vida presencial con motivo de la vacunación poblacional lo que orilló a *Las tóxicas* a comenzar a trabajar de nuevo de manera presencial: Isaac y Heavy volvieron a dar clases de forma presencial lo que ocasionaba que estuvieran ausentes varias veces a la semana o tener que esperar a que Alejandro regresara de sus pendientes académicos para poder jugar con él.

Todo lo anterior mencionado dio como resultado que en muchas partes del trabajo se vea ausente Víctor en algunos relatos o que Isaac compartiera más sus experiencias ya que no siempre se pudo platicar con ellos diario o cuando les pedía poder jugar. Conectarme para poder convivir con mis sujetos de investigación desde la comodidad de nuestras casas no aseguró en lo absoluto que el dato etnográfico fuese a ser extenso ya que se presentaron diferentes situaciones que estuvieron fuera de mi control como los conflictos entre *Las tóxicas* por sus masculinidades diversas que terminaban chocando.

A manera de cierre quiero expresar que esta investigación tiene como finalidad aportar en los temas como masculinidad(es), etnografía virtual pero también presentar cómo productos que se piensan como poco relevantes o del desinterés de investigación que es el anime y videojuego pueden presentarse como productos bastante interesante de abordar por el impacto que cada vez más tienen en la sociedad ya que dejaron de ser consumos poco reconocidos o renegados al mundo de lo *frikie* pues los podemos encontrar en plataformas como *Netflix*, *Prime video* e incluso en anuncios de YouTube. Por último, espero que las definiciones que aquí

presente sean sencillas de entender, así como los planteamientos y explicaciones ya que otra de mis posturas es poder presentar un trabajo poco ortodoxo respecto a la escritura no tan compleja ni académica como suelen presentarse los trabajos y de esta manera ser accesible para el público en general.

# Capítulo 1

## Sobre la diferencia entre heterosexualidad y masculinidad

### Introducción

A lo largo de este primer capítulo se mostrará en primera instancia, cómo en la familia y la escuela sucede el proceso de socialización de los varones en cuestión: cómo fueron sus interacciones con otros hombres dentro de su escuela y familia, qué aprendieron a hacer como hombres o para *ser* hombres, la violencia que aprendieron y reprodujeron entre ellos. Esto al final servirá para entender cómo es que “lo llevan a la práctica” al convivir con otros varones fuera de estos dos espacios, en concreto, en lo que se denomina como *party* dentro de los videojuegos que en apartados anteriores se explicó.

### *Definición de heterosexualidad*

Antes de comenzar a definir lo qué es masculinidad, me parece prudente empezar con definir qué es la *heterosexualidad* ya que los varones que se abordan en esta investigación son hombres, pero específicamente hombres heterosexuales.

Primero se debe poner en contexto de donde surge la noción de *heterosexualidad*, y para esto hay que comprender que la heterosexualidad es la contraparte de la homosexualidad (o como Guasch menciona, los antiguos perversos) y esta es un invento psiquiátrico del siglo XIX, lo cual fue un éxito gracias a la difusión y socialización derivada de la Revolución Industrial, pero ¿por qué nació en este contexto? Guasch (2006) recapitula que durante este periodo fue donde cobró más fuerza ya que el Estado al requerir mano obrera necesitaba de la reproducción de los mismos; es en esta época donde las políticas natalistas buscan la (re)producción de mano de obra y militar -obreros, soldados y colonos-.

Dado este hecho, se comienza con el proceso de racionalización por parte de Occidente que como dice Guasch (2006)

Hay que entender la heterosexualidad como el resultado de un proceso de racionalización específico. La heterosexualidad es el resultado de aplicar los procesos de racionalización a la gestión social del *deseo erótico*. La heterosexualidad nace en el mismo periodo histórico del advenimiento de las instituciones uniformadoras (cárcel, escuela, fábrica, hospital, manicomio, cuartel, etc.) y cumple la misma función social. (p. 79)

La idea de heterosexualidad nace de la necesidad del Estado contemporáneo por controlar los deseos eróticos de los sujetos y, para esto, requiere de la ciencia médica, la cual se encarga de definir lo sano y lo malsano, lo normal y lo patológico a través del diagnóstico. Pero no sólo este sector se encarga de ordenar los deseos eróticos, sino que el Estado también extiende este mecanismo de regulación a diversos sectores que poseen un discurso de verdad a través de licencias y permisos otorgados por el Estado. La noción de discurso de verdad está escrita pensando en lo que Foucault argumenta sobre los discursos que se convierten en hechos con base en el proceso de erigirlos desde instituciones y personal autorizado por el mismo Estado.

Este orden y regulación de los deseos eróticos son para Guasch (2006) producto de las sociedades conservadoras, ya que, dentro de estas, el control y la represión del deseo sexual se ve regulada, como ya se dijo, por medio de expertos y profesionales que tienen como objetivo regular dichos deseos. Por otra parte, el mismo autor argumenta que en las sociedades abiertas dicho proceso deja de estar en manos de expertos y profesionales, lo que conlleva a la heterosexualidad a entrar en una crisis ya que la diversidad erótica es más amplia y visible; por ejemplo, los grupos de estudiantes los cuales hay tener mayor acceso a información -a comparación de años atrás claro- contienen diversas fuentes de información acerca de la sexualidad, esto les ayuda a (re)pensar sus prácticas y/o deseos eróticos. También hay que recordar que esta apertura o cierre está regulado por el mercado y consumo.

Por otra parte, podemos entender la heterosexualidad desde dos definiciones que expresa Guasch (2006), la primera es por parte de las ciencias de la salud, y la definen como una orientación sexual, por otra parte, la sociología la explica como un estilo de vida. Sin embargo, debemos tomar en cuenta que, así como muchas prácticas culturales no se mantienen inertes, sino que van cambiando constantemente, la heterosexualidad -y la forma de vivirla- ha ido cambiando desde su creación (Guasch, 2006). Podemos pensar que la idea más repetida de heterosexualidad es la que ordena a las parejas en una vida monógama y en matrimonio y que concluirá en la vida familiar nuclear -la orden varía de acuerdo con cada caso, pero siempre pensada en la formación de una familia nuclear-.

Para Guasch (2006) la heterosexualidad tiene género por dos razones

Por un lado, interpreta mide y califica la sexualidad de las mujeres usando criterios masculinos (al emplear el orgasmo como unidad de medida). Y, en segundo lugar, la heterosexualidad tiene género porque reproduce la misoginia heredada de la tradición judeocristiana (si bien la interpretación desde un punto de vista médico mediante la categoría de frígida y ninfómana). (91)

La heterosexualidad además de ser coercitiva hacia la conducta de las mujeres respecto a su sexualidad también es normativa y emocional ya que está basada en la idea romántica de matrimonio y amor, esto también se apoya en la introducción de la familia malthusiana; esta idea es funcional y hegemónica hasta los años sesenta del siglo pasado, ya que para Guasch (2006) es en esa época cuando entra en crisis a pesar de seguir siendo un modelo funcional. Para esto, el autor ya asentó la idea de que la heterosexualidad crea orden para la sexualidad -y deseo erótico- así como un orden en la vida afectiva de las personas ligando amor-sexo-matrimonio y esto a su vez vierte a las mujeres en un estado de sumisión ya que se encuentran sujetas al matrimonio -a su esposo- y a su familia, lo cual las despoja de toda voluntad sobre sí mismas ya que su objetivo es servir a estos dos espacios.

En el momento en que las feministas comenzaron a criticar cómo el matrimonio monógamo heterosexual sometía a las mujeres, los divorcios comenzaron a ser más

comunes, justo como dice Guasch (2006) “Cuando las críticas feministas cuestionan estos procesos, la *heterosexualidad* estalla y se dispara las tasas de divorcio, las maternidades solitarias o lésbicas y la opción de la soltería” (p. 91)., pero también la opción de la soltería, sin embargo, la soltería no es pensada de la misma forma ni ejercida del mismo modo por hombre y mujeres. Por una parte, los hombres usan este modo de pensar la heterosexualidad en solitario como una etapa de vida donde su sexualidad se ve ejercida a su voluntad sin preocuparse del que dirán -no soy el único que ha escuchado entre pláticas de familias o amigos contar que tal varón es un cabrón o mujeriego por no tener ningún compromiso con una mujer-, pero también puede verse como un hombre inmaduro, pero no tiene el mismo peso social que una mujer soltera. Los discursos para las mujeres solteras -y sin hijos- están más enfocados en verlas como *quedadas*, y, como dice Guasch (2006) la figura de la *puta* es una forma de exhibir la sexualidad libre de la mujer, lo que la coloca en una figura que las otras mujeres no deben seguir.

Pero a pesar de que se ha repensado la heterosexualidad en un modelo no malthusiano, no quiere decir que ha desaparecido, sino que sigue vigente gracias a los “beneficios” y consumos. Los consumos los podemos pensar desde lo cultural, simbólico e incluso de cuerpos. Por una parte, los consumos culturales podríamos pensarlos en las despedidas de soltero y día de San Valentín o aniversarios: este tipo de consumos culturales están pensados no sólo por los bienes materiales (juguetes, chocolates, rosas, alcohol) sino como parte de un *deseo* el cual retomo de Canclini (1993) y su trabajo sobre los consumos no sólo como adquisición de lo material, sino como parte de satisfacer el *deseo* vendido a través de los comerciales y slogans creados por las empresas. No es un apoyo o interés genuino que las empresas se interesen en la comunidad LGBT+ usando su bandera en los comerciales para promocionar sus productos en fechas conmemorativas para dicha comunidad, sino que son estrategias de marketing.

Pero volviendo al punto del consumo y la heterosexualidad en solitario, hay que prestar atención en cómo el *deseo* de los heterosexuales por llevar a cabo la practicas de dichos consumos culturales son gracias al marketing de las diversas

empresas, por ejemplo, pasar San Valentín en solitario es signo de fracaso como resultado de no haber obtenido una pareja romántica, pero también es una fecha que los hombres heterosexuales usan para el consumo de cuerpos. Ya Guasch hablaba sobre cómo los varones utilizan al matrimonio como medio que les facilita el encuentro sexual con las mujeres. Pero si retrocedemos unos cuantos pasos, podemos ver que el 14 de febrero es pensado como medio que les facilitará el consumo de cuerpo(s), a esto hay que sumarle la idea del amor romántico que ha permanecido ya bastantes años y que está sustentada bajo el mito de *la media naranja*, al respecto Guasch (2006) dice que

El amor en pareja se piensa como búsqueda y encuentro, en vez de como esfuerzo y negociación y crecimiento. Más que imaginar el amor como proceso, se cree en estructuras que encajan entre sí. Por eso para algunas personas descubrir que las piezas no encajan (y que la magia es provisional) es una suerte de tragedia personal. (p. 93)

La fecha ya mencionada se piensa como ese ritual donde las partes reafirman su amor de *media naranja* pero no quiere decir que sólo las parejas lo lleven a cabo, sino que hay heterosexuales que lo usan como una excusa perfecta para tener prácticas sexuales y no sentirse mal al respecto ya que la fecha lo amerita. Las despedidas de soltero si bien son un proceso pre-matrimonio, son consumos culturales que te despiden de la vida de soltería, pero que los demás integrantes heterosexuales solitarios usan para consumir cuerpos (si las condiciones lo permiten) pero que también recuerda que ellos aún como solteros pueden acceder sin mayor peso moral o social: recordemos que los hombres hetero pueden consumir sin fin de cuerpos sin verles en algún equivalente moral al de la *puta*.

La heterosexualidad funciona como un vehículo por donde los consumos materiales va desplazándose y que muchas personas consideran importante -fuera o dentro de una relación- pues los reyes magos y San Valentín son fechas donde se “demuestra el amor” de padres a hijos en la primera, y en la segunda fecha las parejas o solteros buscan entablar una relación, celebrarla o buscar un encuentro sexual. Son eventos y consumos que mantenemos activos porque la idea de la

heterosexualidad en pareja sigue siendo funcional para acceder a estos fines, de todas formas, es sólo acceder a dichos consumos a través de la idea de heterosexualidad de un orden social, dentro de la vida privada habrá otros consumos que van fuera del orden social y es donde se demuestra la crisis de dicho modelo.

Por otra parte, están los “beneficios”, ya que una vez dentro del matrimonio, concubinato o alguna otra forma que el Estado apruebe como unión legal -puede ser amor romántico o no- conlleva una serie de derechos según la página del *Código civil de México*<sup>11</sup>:

Artículo 162.- Los cónyuges están obligados a contribuir cada uno por su parte a los fines del matrimonio y a socorrerse mutuamente. (...)

Artículo 163.- Los cónyuges vivirán juntos en el domicilio conyugal. Se considera domicilio conyugal, el lugar establecido de común acuerdo por los cónyuges, en el cual ambos disfrutan de autoridad propia y consideraciones iguales. (...)

Artículo 164.- Los cónyuges contribuirán económicamente al sostenimiento del hogar, a su alimentación y a la de sus hijos, así como a la educación de éstos en los términos que la ley establece, sin perjuicio de distribuirse la carga en la forma y proporción que acuerden para este efecto, según sus posibilidades. A lo anterior no está obligado el que se encuentre imposibilitado para trabajar y careciere de bienes propios, en cuyo caso el otro atenderá íntegramente a esos gastos. (...)

Artículo 165.- Los cónyuges y los hijos, en materia de alimentos, tendrán derecho preferente sobre los ingresos y bienes de quien tenga a su cargo el sostenimiento económico de la familia y podrán demandar el aseguramiento de los bienes para hacer efectivos estos derechos.

---

<sup>11</sup> Recuperado de: <https://www.codigocivil.mx/federal/libro-1-personas/titulo-5-matrimonio/capitulo-3-derechos-obligaciones-matrimonio>

Artículo 166.- (Se deroga).

Artículo 167.- (Se deroga).

Artículo 168.- El marido y la mujer tendrán en el hogar autoridad y consideraciones iguales; por lo tanto, resolverán de común acuerdo todo lo conducente al manejo del hogar, a la formación y educación de los hijos y a la administración de los bienes que a éstos pertenezcan. En caso de desacuerdo, el Juez de lo Familiar resolverá lo conducente.

Artículo 169.- Los cónyuges podrán desempeñar cualquier actividad excepto las que dañen la moral de la familia o la estructura de ésta. Cualquiera de ellos podrá oponerse a que el otro desempeñe la actividad de que se trate y el Juez de lo Familiar resolverá sobre la oposición.

Artículo 170.- (Se deroga).

Artículo 171.- (Se deroga).

Artículo 172.- El marido y la mujer, tienen capacidad para administrar, contratar o disponer de sus bienes propios y ejercitar las acciones u oponer las excepciones que a ellos corresponden, sin que para tal objeto necesite el esposo del consentimiento de la esposa, ni ésta de la autorización de aquél, salvo en lo relativo a los actos de administración y de dominio de los bienes comunes.

Artículo 173.- (Se deroga).

Artículo 174.- (Se deroga).

Artículo 175.- (Se deroga).

Artículo 176.- El contrato de compra-venta sólo puede celebrarse entre los cónyuges cuando el matrimonio esté sujeto al régimen de separación de bienes.

Artículo 177.- El marido y la mujer, durante el matrimonio, podrán ejercitar los derechos y acciones que tengan el uno en contra del otro; pero la prescripción entre ellos no corre mientras dure el matrimonio.

Cabe mencionar que en diferentes artículos se sigue mencionando “marido y mujer”, esto no es fortuito, sino que demuestra el control social que aun persistente de formar vínculos heterosexuales a pesar de que en los últimos años se ha legalizado en algunos estado de la república mexicana el matrimonio entre personas homosexuales. No hay que perderlo de vista pues se sigue haciendo énfasis en la heterosexualidad como estilo de vida, algo normativo y políticamente correcto.

También me gustaría tomar en cuenta aquellos beneficios que he escuchado que dan las empresas donde laboran algún integrante del matrimonio: otorgamiento de incapacidad por estar en las últimas semanas de embarazo, otorgarle seguro de vida a algunos miembros de la familia, algunas becas de gobierno como *Beca Bienestar para las Familias de Educación Básica*, o por parte de empresas como TELMEX; la esposa puede estar becada por la empresa si el marido trabaja dentro de la empresa. Y no hay que olvidar el estatus moral cristiano que se le otorga a los matrimonios por seguir el orden de sus credos al desposarse.

Pero también el matrimonio se ve cómo un proceso que coloca a los integrantes en un mapa social: los matrimonios heterosexuales comienzan a interactuar -casi exclusivamente- con otros matrimonios heterosexuales dejando de lado cada vez más sus interacciones con los solteros y cuando comienzan a tener hijos, estos se relacionan con otras familias del mismo orden.

Dado que los matrimonios comienzan a crear círculos de amistad casi exclusivamente con otras familias heterosexuales, tal como dice Guasch (2006) “La situación se agrava con la descendencia: las parejas heterosexuales con hijos se relacionan (casi) exclusivamente con familias heterosexuales” (p. 93). Y esto da paso para que sus hijos/as crezcan en un entorno heterosexual -el estilo de vida heterosexual- y se reproduce el mismo orden, los mismos deseos eróticos -con sus regulaciones- y la orientación sexual se vuelve heterosexual a excepción de las fugas que pueda haber: si los hijos/as de las familias heterosexuales comienzan a

relacionarse con niñas/os que atenten contra el orden social heterosexual -estilo de vida y orientación sexual- verán dicho orden en crisis y como una mala influencia para sus crías, lo que provocará en ellos un rechazo y segregación hacia esos niños/as.

Un relato etnográfico que recoge Guasch (2006) acerca de la crianza de los hijos es, según, la peor etapa de una pareja heterosexual y esto deviene por la construcción que hay en los varones respecto al cariño con el sexo, pues, como dice el autor

(...) una vez en el matrimonio, muchas mujeres lamentan que sus maridos (sus antiguos novios o amantes) se comportan de otro modo y que ya no son atentos ni comunicativos como antes. Y es que para estos varones el cariño suele ser tan solo el sendero que conduce hasta el sexo (y entienden que el matrimonio les permite tomar ciertos atajos). En consecuencia, esas mujeres sostienen nostalgia del cariño que tuvieron y buscan hallar esa ternura en los distintos hijos que van pariendo. (Guasch, 2006, p. 93)

Por lo tanto, en los hijos(as) se busca volver a aquellos sentimientos con los que el hombre encariño a la mujer, de esta forma, se comprende que:

La época de crianza o de familia suele ser una etapa de distanciamiento en las parejas heterosexuales (...) La peor etapa para una pareja heterosexual es la de *familia*. Con frecuencia se trata de un periodo insuperable que termina por disolver (o envenenar) la relación. (p. 94)

La discusión del autor es que muchas veces este tercer miembro se tiene como fruto de una decaída de la relación. Pero el tener al hijo/a no es sólo una etapa de control social o el envenenamiento de un matrimonio o de cualquier unión de las dos partes, sino que tiene implicaciones más fuertes que podemos explorar, una de ellas es la motivación de la mujer; durante el periodo donde el hombre coquetea con la mujer este otorga comunicación y atención, pero esto lo hace con la intención sexual, la atención y comunicación desaparecen con el matrimonio ya que el hombre sabe que es el camino definitiva para conservar la actividad sexual.

A pesar de que el autor pueda suponer que la crianza se vuelve un desastre para el matrimonio, hay que tomar postura sobre su planteamiento pues no siempre será en sí tener a un bebé como el fin de la relación matrimonial, pensemos en las demás situaciones donde el matrimonio se desintegra como violencia física, sexual, patrimonial etc. o como es ejercida la paternidad pues en varones es frecuente que sea poco activa o nula; como veremos más adelante, los padres de los diferentes sujetos de esta investigación tuvieron una figura paterna ausente lo que conlleva que sea nula o sólo poco activa al verle de forma intermitente.

Si bien es cierto que, dentro del modelo heterosexual, se le enseña a la mujer a no tener otro interés que el de su familia y estar en una posición sumisa respecto a lo que el hombre le ofrece, no quiere decir que sea una regla que no se ha roto desde el momento en que Guasch comenzaba a escribir. Esta serie de reflexiones se han comenzado a generar a partir de los movimientos feministas, círculos de reflexión o incluso Podcast que pretenden romper con la idea del amor romántico.

Además de esto, en los planteamientos de Guash parece haber una nula agencia de deseo por la maternidad de la mujer, como si siguiera reproduciendo la idea de que ellas sólo buscan en primera, la aprobación y cariño del varón en la relación, por otra, que ellas sólo contienen el deseo de crianza aunque realmente no lo es, ya que varones sí pueden tener el deseo de engendrar a un hijo; claro que hay que formular críticas sobre la basa de sus deseos de engendrar, por ejemplo, si será sólo para formar su reputación de semental, para cría a tiempo completo, sólo para cumplir con una tarea impuesta, o cualquier otra razón.

Es la heterosexualidad un producto histórico que se ha encargado de ser estudiada por parte de las ciencias sociales pues como se revisó en anteriores párrafos, esta nace en un periodo y con una tarea específica. Pero también hay que comprender que esta no ha sido fija, sino que pasa por diferentes cambios de acuerdo con la época -e incluso de acuerdo con cada cultura-, al igual que debemos comprender que “La heterosexualidad ya ni siquiera es una orientación sexual sino un estilo de consumo que también los antiguos perversos (en especial los homosexuales) reclaman para sí. La institucionalización del matrimonio gay es un

ejemplo de ello” (Guasch, 2006, p. 91). Posiblemente lo que más ha perdurado es el matrimonio basado en el modelo heterosexual y lo que conlleva con esto.

Tanto la heterosexualidad como la sexualidad son un producto histórico que se debe comprender cómo tal, ya que al ser histórico se entiende que enfrentará diversos procesos de cambio por lo que habrá diferentes formas de interpretar lo que es la heterosexualidad, sin embargo, en lo que podemos estar de acuerdo es que es un modelo de vida que a la vez produce orden social y como dice Guasch (2006)

Existen diversas tradiciones en los discursos de la teoría social sobre la sexualidad, pero todas ellas tienen en común la definición de la sexualidad (y también de la heterosexualidad) como productos históricos. La sexualidad (que es una estrategia social que busca regular los conflictos que producen el *deseo erótico*) adopta en nuestras sociedades la forma de heterosexualidad. (...) la heterosexualidad es coyuntural social histórica y que todo lo que se ha dicho y escrito sobre ella sobre sus decisiones y sobre las diferencias que conlleva tienen carácter local y provisional. (pp. 97-98)

Por ello la heterosexualidad y la sexualidad suelen ir de la mano, ya que una es la acción y otra ha sido el modelo por el cual se regula, controla y ordena tanto las relaciones sexo-afectivas -y sus formas de vivir- así como los deseos eróticos que tienen los sujetos y los que deben ser regulados a través de discursos e instituciones, en otras palabras, es un estilo de vida.

Este *estilo de vida* lo estoy pensando en dos ejes: uno tiene que ver con el ejercicio de la sexualidad y, por otra parte, la ligada al género. Por una parte, la sexualidad “... está condicionada por el marco sociocultural en el que se ubica y se adecua a la realidad de cada centro histórico concreto” (Guasch, 2007 p. 111), el mismo autor ha trabajado lo conservadora que es la sexualidad por el hecho de estar siempre guardando un objetivo que se adecua a cada contexto histórico pero que a la vez entra en crisis por ya no encajar en las necesidades malthusianas por ejemplo, sino que se ha estado transformado conforme la sociedad cambia de épocas.

Actualmente la heterosexualidad y la supuesta sexualidad heterosexual<sup>12</sup> ya no tiene como objetivo el matrimonio, de hecho hay más divorcios que antes, según datos del INEGI, durante 2020 hubo 92 739 divorcios, si bien dicha institución registro un 42% menos que en 2019, esto se debe a la pandemia ya que estos procesos no entraron en las actividades económicas no esenciales, sin embargo, registran que este proceso comienza a ser más frecuente conforme avanza el tiempo, esto nos presenta una realidad hablada por Guasch, acerca de pensar la heterosexualidad en solitario.

Si hablamos en términos de la sexualidad heterosexual ¿Cuál es la real? O ¿a qué nos referimos como la sexualidad heterosexual? Estas dudas me surgen porque si el deseo erótico es tan amplio, significa que los heterosexuales pueden -y de hecho lo hacen- ejercer su sexualidad con sus pares y aun así se pueden concebir como hombres heterosexuales en función de su papel en la práctica a pesar de que dentro del modelo de control social pueda caer en la homosexualidad por no seguir la lógica heteronormativa.

Empero, de acuerdo con el contexto histórico y cultural es que cada sociedad acuerda su control social, por ello están, por ejemplo, los *stright*, y en el caso de México, tomaré la figura de *macho* recogiendo rasgos que son más valorados entre los hombres heterosexuales por encima de otras conductas, deseos y consumos materiales. Por ejemplo, como rescata Figari (2008)

En América Latina varias investigaciones señalaron la existencia de un patrón masculino dominante con caracteres específicos (Fuller, 1997; Valdés y Olavarría, 1998) exaltando en general la dimensión pública de lo masculino, en relación con la actividad, el ejercicio del poder, el machismo y la violencia. Vinculaciones entre masculinidad y erotismo son especialmente trabajadas por Viveros. (2000), Pinho (2004) y Figari (2006). (Figari, p. 99-100)

Hago uso de esto basándome en el trabajo de Figari donde él también entiende que la heterosexualidad es diversa, sin embargo, se debe tratar de definir de forma

---

<sup>12</sup> Me refiero al deseo heterosexual que se liga al tradicional.

somera y para eso él usa los discursos predominantes de la heterosexualidad hegemónica,

...se debe intentar definir, aun cuando someramente, cuál es la formación discursiva hegemónica que regula la eroticidad heterosexual masculina (heteroerotismo masculino). (...) heterosexualidad implica, también, que "la preferencia por las mujeres determine la autenticidad del hombre" (Badinter, 1993:123). En términos heteroeróticos lo masculino estaría vinculado estrictamente al "poseer, tomar, penetrar, dominar y afirmarse, usando la fuerza si es necesario" (Badinter, 1993:123). (Figari, 2006, pp. 99-100)

Esto servirá para pensar en el *estilo de vida* de los hombres heterosexuales y ver si, por ejemplo, *Las tóxicas* se adecuan a la figura del *macho* que estará construido de acuerdo a que los miembros del grupo consideran como esas cualidades deseadas a alcanzar o las que ya poseen, pero al mismo tiempo podremos ver qué tipo de heterosexualidad se están inscribiendo ya que resultará contrastante cómo se perciben a sí mismos pues podremos notar las contradicciones existente entre sus discursos y sus acciones, por ejemplo, mantienen la práctica de *jotear*<sup>13</sup> entre ellos mientras mantienen relaciones sexuales y afectivas con mujeres, a su vez, que coexisten entre ellos teniendo diferentes ideas de lo que es ser un sujeto masculino. Todo esto se verá transcrito en lo que en su totalidad es una etnografía. Hay que pensar en lo que se erige como discurso de lo que debe ser un hombre heterosexual, que, y a quienes consumen, sus deseos, etc. y si se sigue al pie de letra o si *Las tóxicas* tiene otros intereses que son contradictorios a lo que se espera de hombres heterosexuales.

En un principio escogí a los integrantes de *Las tóxicas* porque comprendía que su atracción sexo-afectiva son las mujeres, sin embargo, esto es algo muy simplista. A primera vista podemos ver que los varones que están dentro de este grupo son *heterosexuales* porque algunos de ellos ya tienen hijos, su vida sexo-afectiva es con mujeres. Hasta este punto han seguido un modelo que encaja con

---

<sup>13</sup> Es una expresión que se usa cuando dos personas del mismo sexo tienen una interacción homoerótica o de coqueteo.

la idea de heterosexualidad devenida de la era industrial, sin embargo, hay que pensar en un espectro más amplio.

Averiguar por qué se nombran a sí mismos como hombres heterosexuales, pues, como dice Guasch (2006) “La *sexualidad* es universal pero la *heterosexualidad* no. La heterosexualidad es una forma de sexualidad. Es el modo en que nuestra sociedad regula el *deseo erótico* para evitar que cuestione el orden establecido” (p. 91). Con esto sugiero que los varones pertenecientes a *Las tóxicas* pueden concebir deseos eróticos con otros hombres, pero también con mujeres sin necesidad de llamarse gays o bisexuales bajo la lógica que comenta Figari (2008) sobre la actividad como rol hombre del heterosexual. Hay que tomar en cuenta cómo las personas conciben su identidad (en términos de la sexualidad) que puede diferenciar de sus prácticas y deseos que a ojos del estado o la heteronormatividad no tiene lógica.

Pero dentro de este grupo hay una excepción. Me refiero a Adrián, cuya vida sexual<sup>14</sup> no ha sido empezada. Si entendemos que la heterosexualidad no es sólo el deseo erótico sino también un *estilo de vida* podemos pensar en algunas posibles tareas y deberes que debe cumplir como heterosexual donde cabe la posibilidad de ser violento como parte de este *estilo de vida* del hombre heterosexual hegemónico<sup>15</sup>.

Una actividad interesante que llevan a cabo *Las tóxicas* es el juego que nombran como *jotear* que es diferente a la práctica que se conoce como albur. Esta última según los varones del grupo de investigación va encaminada a la connotación del acto. Para *Las tóxicas* la diferencia consiste en: por una parte, alburear es más una acción para ofender a ese otro usando las palabras o groserías que te ha dicho o decir las cosas en doble sentido, esta práctica la hacen con cualquiera, mientras que jotear es más una forma de llevarse con *tus compas* decir las cosas directas, tal como dice Víctor “qué pinche fierrote te cargas, papito”, en lo que están de

---

<sup>14</sup> En sus palabras, nunca ha tenido relaciones sexuales coitales.

<sup>15</sup> Con esto no quiero decir que la violencia es exclusiva de los varones, de hecho, es una discusión interesante pensar la violencia como un aprendizaje cultural que están normalizada dentro de todos pero que mayormente se usa entre hombre como parte de lo que después veremos como la “socialización”.

acuerdo todos es que jotear no es una acción mala, y por el contrario del albur que se hace con cualquiera, jotear<sup>16</sup> conlleva confianza, esta también es un tipo de práctica donde se puede pensar de forma sexual con otro hombre o halagar a sus amigos sin sentirse o verle como *puto*, esto a modo -o a primera instancia suena a juego-, sin embargo, no descarto la posibilidad de que sea un deseo real pues en algunas ocasiones se presentaron los comentarios de que podrían llegar a tener relaciones sexuales con otro hombre.

Hay que recordar que dentro de las prácticas sexuales hechas por varones heterosexuales hay quienes penetran a otro hombre, este tipo de prácticas son interesantes porque podemos observarlas desde la sexualidad, pero también el género. Por lo mientras me quedaré en el plano del primer término por la lógica del capítulo. El hecho de ser el penetrador otorga una sensación de ser el hombre heterosexual, sin embargo, el pasivo puede pensarse como hombre heterosexual o tal vez no, el hecho es que dentro de la *jotería* que hay dentro de *Las tóxicas* siempre buscan ser quien penetra, puede ser que vaya con la lógica del *macho* hegemónico porque, como dice Guasch (2006)

Si la *puta* sirve para marcar los límites de género en las mujeres (Juliano, 2002), la figura del *marica* (y sus equivalentes estructurales: nenazas, cobarde y miedicas<sup>17</sup>) funcionan del igual modo en los varones. (p. 98)

La *jotería* funciona más como una especie de acuerdo donde ningún hombre será pensando como marica o puto -y desde mi punto de vista, entre los hombres con quien me relaciono, es más usado el termino de *puto* como ofensa más que el de marica-. De acuerdo con lo que he visto, esta práctica no es concebida por ellos como alguna acción homosexual o relacionada con los gays, más bien, como una práctica no allegada al albur, pero con el sentido de ver quién domina a quién en un sentido no tan violento como supone el albur.

---

<sup>16</sup> Prestemos atención que, en este grupo, la práctica de *jotear* es normal y continua, les ubica en una socialización característica de los “jotos”, esto puede deberse a que para ellos no les trastoca en su masculinidad, pero también podemos pensarla como parte de una socialización de las llamadas *nuevas masculinidades*.

<sup>17</sup> Persona que es cobarde o siente miedo con facilidad.

Siempre se pelea por ver quien penetrará a quien, pues como dije antes, entre varones heterosexuales se verá bien ser quien introduzca el falo<sup>18</sup> y no quien lo reciba y esto hace más sentido tomando en cuenta la discusión de Figari (2008) sobre el supuesto orden implementado en la vida sexual de los heterosexuales y el rol de las partes, la pasividad para las mujeres y la actividad para los hombres, por eso puede pensarse como correcto ser quien penetre -aunque sea de forma simbólica-. Si bien este juego se lleva a cabo por todos los miembros del grupo de *Las tóxicas*, es importante recalcar que los varones quienes más participan son Víctor, Adrián e Issac (igualmente lo hago).

Dicho jugueteo se da siempre y durante las *party* y mayormente cuando se juega algún título donde haya lo que se conoce como multijugador<sup>19</sup> pues entre ellos competirán para ver quien posee mejores habilidades que logren matar más veces los unos a los otros.

Por otra parte, Alejandro no tiene interés de casarse por ahora, pero sus deseos eróticos van encaminados a ser ejercidos con una mujer -o mujeres-, igualmente no piensa de forma sexo-afectiva con otro hombre. Pero él a diferencia de Víctor y Adrián, prefiere quedarse de oyente o sólo participar de forma moderada porque para él no está bien hacerlo frecuentemente, pero si llega a participar, siempre es una posición de penetrador y rara vez se ve a sí mismo siendo penetrado.

Adrián quien tiene 27 años, se presenta como un caso particular ya que jamás ha tenido relaciones sexuales, sin embargo, en esta práctica antes descrita, se muestra abierto a imaginarse siendo penetrado, pero también penetrando, no tiene mayor inconveniente tampoco consumiendo contenido erótico -fotos o videos- de un hombre que él vea como atractivo -esto incluye los fameboys o *trapitos*<sup>20</sup>-.

---

<sup>18</sup> De acuerdo con mis bagajes sobre el falo, lo estoy usando en un orden simbólico; los hombres pertenecientes de *Las tóxicas* tienen un falo real (pene) usan lo simbólico que representa dicho órgano y la penetración para hacer alusión a la dominación del otro hombre. Al estar en un espacio virtual y jamás tener contacto físico, estos hombres jamás se penetrarán con el falo real, sino que será con uno simbólico.

<sup>19</sup> El multijugador de un videojuego es la posibilidad de jugar con otros jugadores a nivel global pero también con tus amigos como es el caso de *Las tóxicas*.

<sup>20</sup> Fameboys o famboy puede referirse al termino usado por hombre género no conformes que expresan su identidad de género como femenina, pero también es usado por consumidores y creadores de contenido

El fin de este apartado es demostrar que la heterosexualidad funciona ya no exclusivamente como una orientación sexual, más adelante presento algunos ejemplos que demuestran que los hombres heterosexuales suelen acceder a consumo sexual de hombres sin necesidad de dejar de ser heterosexuales -puede operar su deseo erótico más que la orientación o la practica-, sino que la función de la heterosexualidad es más bien un modelo de orden social que funge como un supuesto ordenador del mundo social al menos al mundo de la sexualidad y deseos eróticos, sin embargo ya no se sigue al pie de la letra, tal vez lo que aún perdura es el matrimonio, la idea del amor romántico y la familia malthusiana, pero, así como ordena al mundo, también sirve para seguir consumiendo bienes simbólicos y materiales.

Podríamos pensar también en la infinidad de tareas que puede tener un hombre heterosexual: trabajar, ser amo de casa, quien cuide al hijo, quien tenga más fuerza en la relación, ser penetrado por otro o dejarse penetrar, incluso la acción de jotear no es llevada a cabo entre todos los grupos de hombre heterosexuales puesto que para algunos esto supone un rasgo homosexual de quien lo lleva a cabo, pero en *Las tóxicas* y su forma de ser heterosexual, el jotear en una práctica regular dentro de sus interacciones pues como se explicó antes, ellos o conciben como una forma normal de llevarse sin caer en la homosexualidad según sus parámetros de heterosexualidad donde esta práctica no se ubica dentro de la homosexualidad.

Si bien la heterosexualidad es un modelo que ordena el mundo social puedo ligar mi intención etnográfica con la pregunta que se hace Viveros (2002) “¿qué es un hombre que ya no se define por ejercer poder sobre las mujeres? ¿Y qué significa plantearse esta pregunta en Colombia?” (p. 21). La relación que busco es pensar en cómo se definen los miembros del grupo de estudio como hombres

---

erótico en Twitter. Por otra parte, el término trapito viene de *trap* que proviene de diminutivo que envolvía a mujeres trans, hombres travestis, drags Queens, y este caso, refiere a los personajes masculinos de anime que presentan características femeninas, y puede engañar al público masculino. Ambas producciones de contenido son consumidas por hombres heterosexuales -sin embargo, desconozco si los hombres homosexuales también lo consumen-.

heterosexuales que no se definen a través de una orientación sexual o ciertos consumos que se han enunciado y se suponen como sentido común.

Puedo suponer que la heterosexualidad es tan amplia y se vive de diferentes formas dependiendo del *orden* que un Estado haya dado a sus hombres como argumenta Figari (2008) “Obviamente la construcción de la erogenia<sup>21</sup> masculina como ideal regulador depende de sus condiciones de producción, es decir, de la memoria, tiempo y espacio concretos en que se estructura” (p. 99). De esta manera se entiende que es sólo un supuesto orden implementado para controlar a los sujetos y la forma más sencilla de distinguir a un hombre heterosexual de un homosexual es por su orientación sexual ya que es la forma más accesible de controlar los deseos sexuales y no poner en jaque este supuesto orden.

Prosigo con lo que dice Figari (2008) “Por otra parte, la estructuración del sujeto dentro de este patrón hegemónico supone la diferenciación con aquellos hombres que no cumplen estos requisitos y que quedan enmarcados en las sexualidades periféricas” (p. 100). Esto concuerda con lo que Guasch argumenta que ha estado en crisis, entiendo que al ampliarse cada vez más las formas en ser heterosexual y no poder tener una sola sexualidad hegemónica sino la apertura a las periféricas ya no se puede distinguir con facilidad ni nombrar con tanta agilidad a los heterosexuales, sino que se ha diversificado *la vida heterosexual*.

Pensemos en un par de ejemplos para aclarar más mi argumento y entender cómo es este supuesto orden pero que a la vez se ha ampliado la forma de ejercer la sexualidad heterosexual. En el mismo trabajo de Figari se encuentran relatos bastante interesantes en lugares denominados como *mix* que él define de la siguiente manera “En el argot gay lugares “mix” son aquellos frecuentados tanto por gays como por heterosexuales (“paquis”)” (p. 103). De acuerdo con los relatos presentados por dicho autor, podemos leer cómo el deseo erótico ejercido por hombres heterosexuales contradice la idea hegemónica de este y rompe con el orden social impuesto. También podemos pensar en la heterosexualidad funciona

---

<sup>21</sup> Que produce excitación sexual o es sensible a ella.

en lo público y privado haciendo del primer espacio uso de la heterosexual hegemónica, a diferencia del espacio privado donde el hombre heterosexual puede experimentar otros deseos eróticos -e incluso conductas-. Prosigo con algunos relatos:

Este relato como el siguiente el autor los encasilla bajo el subtítulo “cómplices”

Noche de domingo en un boliche mix. Una hilera de jóvenes sentados mira pasar una marea humana de otros que circulan entre ellos. Un joven musculoso y moreno, de los que circula, busca entre esos cuerpos que esperan sentados. Elige cuidadosamente. Escoge un muchachito rubio saca su pene y se lo coloca en la boca. El muchacho succiona con fruición. Un tercero se acerca a la escena. El chico moreno lo mira y le dice al muchachito rubio –“chupásela a él también”. El muchacho obedece. Chupa alternadamente el pene de uno y de otro. Los dos cuerpos de los que están de pie no se rozan ni un segundo pero se miran cómplices. Uno le guiña el ojo al otro y exclama: “¿viste cómo la chupa?”. (Figari, 2008, pp. 103-104)

#### Relato 2

Túnel de un boliche mix. Domingo a la madrugada. Un joven atlético, de apariencia muy a la moda, coloca a una travesti en cuatro patas encima de un sillón, le levanta la pollera y comienza a penetrarla. (...) Se acerca alguien, él lo mira y con la lata de cerveza lo llama: “¡Hey! ¿querés vos también?”. El muchacho se acerca más, lo vuelve a mirar, le señala la travesti en cuatro patas y le dice nuevamente: “Vamos, dale, dale vos también querés, dale vos también”. (Figari, 2008, p. 104)

Podría pensarse que el relato tiene como sujetos a hombres gays, sin embargo, el autor dice lo siguiente “Los comportamientos sexuales que denomino “cómplices”, aparecen muy a menudo en experiencias donde hay circulación de varios heteros conocidos o no” (Figari, 2008, p. 104). También comenta que muchas veces los gays y los hombres se reconocen, pero no hacen contacto entre ellos, sólo cuando se accede a las travestis donde ambos las consumen. Pero es en este ejemplo

donde, por una parte, se ve reflejada el deseo erótico fuera del hegemónico, y, por otro lado, vemos que hay rastros de siempre perseguir la actividad en el encuentro sexual.

En lo que respecta a *Las tóxicas* podemos relatar algunas interacciones que se dan dentro del juego y tomarlos como ejemplos:

Viernes por la noche y parte de la madrugada del sábado, Víctor, Adrián y yo estábamos jugando *Destiny 2* (2017). Adrián comenzó a hacerle preguntas al primer varón sobre sus consumos de Onlyfans, Víctor afirmaba que paga por algunas modelos, después de otras preguntas Adrián preguntó a Víctor si sería capaz de consumir el Onlyfans de algún hombre o *trapito*, él contestó de forma afirmativa. Para este punto, ambos comenzaron a tomarme a mí como objeto de consumo. Ambos varones comenzaron a jugar acerca de cómo me vestirían, qué poses me harían modelar para tomarme fotos y cada cuánto me harían sets. Prosiguieron con el juego al grado de decir

Víctor hacia Adrián: tú tráetelo y yo aquí lo produzco, vamos a ganar buena lana porque el Xavi es muy petite y eso les gustan a varios hombres, incluso yo me lo cogería si lo veo con orejitas de gatito y medias.

Este juego de verme a mí en primera parte como cuerpo deseable para la plataforma y en segunda instancia, ser varón de consumo para ambos se volvió “chiste” frecuente. Posiblemente alguien lector de Freud podría formular un comentario sobre las interacciones de *Las tóxicas* argumentando que detrás de sus bromas y chistes hay un deseo homosexual reprimido y hasta decir que es posible que los varones de este grupo sean bisexuales ya que predominan este juego de la jotería, ya que es recurrente las bromas como las del relato anterior o el siguiente:

Jueves por la tarde Adrián había terminado de dar su última clase así que decidió conectarse<sup>22</sup> y jugar conmigo. Su platica inició contándome que había descubierto *trapitos* en Twitter y que varios de estos le habían parecido atractivos y demasiado

---

<sup>22</sup> Dentro de la comunidad de los jugadores la expresión *conectarse* hace referencia a la acción de prender la consola, meterse a un juego en específico y jugar con sus compañeros de clan o amigos.

tentadores. Esto dio pie a que retomara la broma sobre mi “potencial” en la industria del Onlyfans:

Adrián hacia mi: ¿Entonces qué, Xavi? Ya te vas a abrir tu Onlyfans o vas a seguir haciéndote del rogar.

Yo le respondí, siguiendo su juego, que primero quería ver esos números de su tarjeta. Esto él lo tomó más como incentivo que como juego pues respondió lo siguiente:

Adrián: Ja, ja, ja, ja, neh, neh, neh, primero dime que me vas a ofrecer en tu contenido, porque mira, yo te puedo pagar 5dlls, pero quiere decir que yo espero ver aquí fotos medio producidas, no me vas a enseñar gran cosa, sólo contenido que me prenda o me deje picado, wey, porque si no mejor me busco a otros. Ahora que sí me dices que me enseñarás algo más como las nalgas, algo de tu verga, pero sin verla y además así con sets, pues ya te pago más que esos 5dlls, pero si ya estás hablando de que me mandarás videos de ti en la bañera jugando y abriéndote las nalgas, además de fotos personalizadas, pues ya estamos hablando de más dinero, cabrón, así que tú di, ya tengo lista mi cartera.

Respecto a esto ¿qué tiene de especial si en los relatos de Figari podemos leer que los hombres hetero consumen bocas, anos y en general el cuerpo de otros hombres? Dentro de las interacciones de *Las tóxicas* se aborda regularmente las “bromas” sobre cogerse a alguno de los miembros del grupo. Pero ¿realmente serán bromas teniendo en cuenta los relatos de Figari? No hay que olvidar que los miembros de dicho grupo son de diferentes Estados del país, habrá que tomar eso en cuenta ya que muchas veces he pensado que si se situaran en la misma ciudad sí se darían encuentros sexuales o eróticos entre ellos.

Teniendo los elementos anteriores podríamos pensar que la joteria y el albur son expresiones de un deseo reprimido de *Las tóxicas* por una sexualidad no heterosexual -pensando en esta sólo en los términos del deseo sexual que se ha nombrado como normal o moral-socialmente aceptable- pero, creo que hay que

tomar en cuenta otro aspecto que esclarece los hechos y es la jerarquía simbólica y además lo simbólico de las interacciones. Me explico; dentro de este grupo de varones las interacciones se dan mayormente en el videojuego *Destiny 2* (2017) y *Warzone* (2020), donde se apela mucho por la habilidad de cada uno donde se compete internamente. Si Víctor es mejor jugando que Isaac en muchas partidas, esto le dará una jerarquía simbólica sobre Isaac, esto desencadena en que Víctor pueda *dominar* a Isaac con un falo simbólico ya que sus insultos hacia él serán alusivos a la penetración, además, si la partida en donde el primer varón le gana al segundo es observada por alguien de *Las tóxicas*, este puede también contribuir a la bulla.

Algunos de los insultos son los siguientes:

- Te cogí o te cogió
- Te puso un cuatro
- Te puse en cuatro
- Te haciendo su perrita

De alguna forma parece que se repite de forma simbólica las acciones que relata Figari dentro del encuentro de hombres donde los heterosexuales se invitan entre ellos para cogerse al otro, sólo que en el grupo de mi investigación se llevaba a cabo más en un plano simbólico por motivo de la virtualidad de las interacciones.

Como podemos observar, los hombres heterosexuales no siempre seguirán la lógica del deseo erótico que pretende establecer un orden, sino que muchos se aventuran a probar otros deseos eróticos sin dejar de sentirse hombres heterosexuales. Con todo esto, se entiende que la heterosexualidad como modelo de orden social “funciona” porque le dan orden a los sujetos hetero y homosexuales, sin embargo, ya no es tan simplista dicha diferencia, más bien, parece ser que se va convirtiendo en un mito, la heterosexualidad hegemónica sigue en crisis -con sus defensores claro, pero seguirá siendo amplia y compleja-.

Antes de dar por terminado este apartado, me gustaría desarrollar un poco más la práctica de albur y *jotear* que mantienen *Las tóxicas* entre sí, y que abordé

como una acción simbólica, y el falo de misma naturaleza por la carencia de una penetración *real*, y cómo esto se relaciona con la idea de no ser una práctica homosexual ya que son parte de sus interacciones como grupo de juego y amigos más cercanos.

Desarrollé esta práctica partiendo de la idea de que dichos juegos son tomados como heterosexuales ya que ellos nombran a la *joteria* como un juego de confianza, sin embargo, creo que podemos observar aspectos más complejos a profundidad. Por ejemplo, que es una práctica que coloca a los participantes en un juego de jerarquización en donde siempre se peleará para estar por arriba del otro, pero no deja el hecho de que puede pensarse como un deseo -que podría pensarse reprimido- de cogerse a otro hombre.

A pesar de lo que podrían leerse entre líneas con ojo psicoanalítico sobre la broma y el deseo reprimido, creo que la respuesta más asertiva está en el trabajo de Alberto Teutle y su etnografía en los baños de vapor de Puebla. Tomaré lo que Teutle (2015) comenta:

Hay quienes consideran que los individuos con quienes tienen relaciones “no son hombres” o los consideran “hombres afeminados”. Tomando como punto de partida del estudio de la masculinidad en los sujetos del baño de vapor, la masculinidad es construida a partir de una jerarquía en donde los sujetos homosexuales “afeminados” y penetrados o “pasivos” tienen una posición subordinada y, por supuesto, no son considerados hombres en su totalidad (...). (p. 102)

De acuerdo con el estudio relacionado por el autor citado, que los hombres heterosexuales lleguen a penetrar a otro hombre no les hace homosexuales por el hecho en sí, lo que les mantiene en su posición como hombre heterosexual y viril es la calidad a la que someten al otro hombre. Si tomamos en cuenta que el hombre heterosexual tiene mayormente una cualidad dominante, todo aquel que este sometido ante él tiene calidad de mujer feminizada, por lo tanto, aquel varón que este dominado tendrá cualidad femenina, por lo tanto, la lógica que siguen *Las tóxicas* para *jotear* o alburearse es que se busca siempre someter al otro a una

posición feminizada y, por lo tanto, el mantener su jerarquía que le permita mantener su calidad de heterosexual.

### *Definición de masculinidad*

Teniendo en cuenta qué es la heterosexualidad y cómo ésta es amplia, sobra decir que la masculinidad igualmente se *vive* de diferentes formas, sin embargo, también hay que tomar en cuenta que se ha pensado como un concepto que ha tenido una definición que pretende imponer un orden social, pues tal como dice Connell (2003)

En muchas situaciones prácticas, los términos “masculino” y “femenino” no dejan ninguna duda y, de hecho, gran parte de nuestro discurso y de nuestras acciones se basan en el contraste entre ellos. Sin embargo, si los examinamos de forma lógica, la diferencia no es tan clara y nos enfrentamos a conceptos escurridizos y difíciles de definir. (p. 15)

Entre hombres heterosexuales hay diferentes formas de *ser* masculino, no sólo por las tareas que suponen ser propias de ellos, sino también porque las actitudes, sentimientos que pueden mostrar, deseos eróticos e incluso los productos que deben consumir o repudiar ordenan a los hombres como sujetos masculinos o feminizados, sin embargo, son sólo discursos que los mismos hombres siguen y socializan entre ellos para poder diferenciar los hombres masculinos de los que no son. Pese a las contradicciones que hay entre el discurso enunciado de la “verdadera” masculinidad contrastada con las masculinidades que emplean otros hombres, trataré de definir lo que es como concepto la *masculinidad*.

Me parece que Connell dice dos cosas que se me hacen bastante acertadas:

(...) el cuerpo de conocimientos con respecto al género derivado del sentido común no es, en ningún sentido, fijo. Más bien es la explicación racional de las prácticas cambiantes a través de las cuales el género se “hace” o se “conforma” en la vida diaria. (Connell, 2003, p. 19)

Por una parte, podemos interpretar que para la autora el género se construye a partir del discurso y el sentido común que se genera como resultado de lo enunciado, sin embargo, no quiere decir que al transformarse en un discurso de verdad -tomando como referencia el termino de Foucault- quiere decir que se vuelva absoluto o se lleve a cabo como si de un orden natural se tratase, al contrario, lo que es el género en lo vivido contradice a lo que es el género con lo enunciado y vuelto un supuesto “sentido común” de este.

Me explico, tomando en cuenta que hay discursos que predominan y permean a los hombres de cómo de ser un sujeto masculino es lo que les permite educar y socializar entre ellos para formar a otros hombres masculinos siguiendo el supuesto “sentido común o historia de vida” que imponen los discursos, sin embargo, se vive diferente lo que supone ser masculino. Aterrizaré mi experiencia como ejemplo: desde la infancia me dijeron que un hombre no llora, tiene el cabello corto, no debe mostrar cariño hacia otros hombres ni tampoco debe mostrar demasiada ternura hacia una mujer, esto lo escuché en la escuela, entre amigos y dentro de la misma familia hasta volverse un sentido común y casi hecho natural, sin embargo, conforme entré en otros círculos me di cuenta que había otras formas de ser masculino que rompía con un “sentido común” de lo que es un hombre masculino. Por lo tanto, la calidad de “sentido común” que crean los discursos predominantes de lo que es un masculino no es igual a que es “hecho natural” o absoluto lo que supone ser hombre.

Retomando a Connell (2003), dice que “(...) el género no se fija antes de la interacción social, sino que se construye a partir de ella” (p. 59). Es en el proceso de socialización donde se lleva a cabo la creación de la masculinidad. Para mí, las etapas de la vida del hombre heterosexual donde más se construye la masculinidad es durante la secundaria y preparatoria, empero, hay una continua socialización durante su vida universitaria en adelante puesto que hay hombres que no se encasillan en una sola forma de ser masculinos, sino que se abren a diferentes posibilidades y modificar lo socializado en años anteriores.

Ambas citas que he hecho de Connell van de la mano si tenemos en cuenta que la discusión que se ha venido trabajando desde que las feministas -así como la contribución durante la época de la liberación gay- comenzaron a hacer la revisión de sexo/género y lograron demostrar que segundo no es algo inherente, sino que se construye con las acciones sin dejar de tomar en cuenta los discursos, como dije anteriormente, el discurso sí construye al género más no lo vuelve absoluto.

La heterosexualidad está vinculada con la sexualidad, lo veníamos discutiendo: la sexualidad de la heterosexualidad se trata de regular dicho aspecto dependiendo de las necesidades del Estado pero que entra en crisis cuando no sólo se vive de una forma. Para el caso del género también se *vive*, pero antes de vivirlo se aprende a *ser*, en este caso, un hombre masculino a través de la socialización.

La idea o diferentes ideas que pueda haber sobre qué es la masculinidad son hechas por los mismos hombres que a su vez atienden a las necesidades del Estado, pues, como dice Connell (2003) el enunciado de *las ciencias de la masculinidad* tiene dos sentidos, por una parte, refiere al conocimiento producido cuyo objeto es la masculinidad, pero también hace referencia a que las ciencias están mayormente controladas a los hombres por lo que parece ser que las ciencias les pertenecen. El problema no es sólo que las ciencias están bajo el dominio masculino, sino que, si están siendo controladas por ellos y su objeto de estudio son ellos mismo -y la masculinidad- sus resultados y compromiso ético será el mismo si ponemos a los imperialistas a crear teorías sobre la raza o los capitalistas creando teoría sobre el capitalismo. Incluso Guash (2003) argumentaba que no serán los hombres quienes pondrán en duda la heterosexualidad ya que serán visto como homosexuales y eso ser perjudicial para ellos. Esto cobra sentido tomando en cuenta que son feministas y gays quienes ponen a discusión la heterosexualidad y masculinidad. Empero, hay que complejizar lo anterior: que las ciencias y las de las masculinidades estén ocupadas mayormente por hombres no quiere decir que estos no puedan crear críticas o resultados que favorezcan a la discusión de la masculinidad. Creo que esto depende más de la finalidad del investigador.

Por ejemplo, yo podría guiar por otro lado esta investigación argumentando que *Las tóxicas* violan la norma de masculinidad y sustentar que no son hombres masculinos, sino hombres feminizados, empero, trato de problematizar cómo es que los miembros de dicho grupo son hombres con masculinidades que demuestran no hay una regla absoluta de lo que es masculinidad y, por lo tanto, podemos nosotros como hombres heterosexuales pensar en otras formas de masculinidad que nos traigan un bienestar.

A pesar de que no serán principalmente hombres quienes debatan sobre la (y su) masculinidad, sí hay que tomar siempre en cuenta que este concepto estará siendo discutida y creada de acuerdo con el contexto histórico. Lo podemos observar en el aparatado titulado *Los conocimientos clínicos: El complejo de Edipo* de Connell (2003) donde dice lo siguiente “Freud comprendió que la sexualidad adulta y el género cambiaban (no estaban fijos por naturaleza), y que se construyen gracias a un proceso largo y lleno de conflictos” (p. 23). Si bien sus planteamientos de este autor están en otro tono a lo que refiere en discusión actual del género, sí quiero reconocer que él comprendía que tanto la sexualidad y el género no son algo natural, sino que son creados por un proceso social y en su caso, desde las diferentes etapas del infante.

De acuerdo con lo anterior, las investigaciones que rescata Connell del psicoanalismo presenta una idea que podría tomarse para la discusión del género haciendo énfasis en que la construcción de la masculinidad es un proceso complejo y frágil además de no ser fijo, sino movable que depende de las vivencias aun cuando la masculinidad ya es adulta, agregando a eso, él pensaba que la masculinidad jamás está en un estado puro sino que, como retoma Connell (2003) “(...) las diferentes capas de emoción coexisten y se contradicen una a la otra; además, cada personalidad es una estructura compleja, llena de matices, y no una unidad transparente” (p. 25,). Podemos verlo en el proceso de socialización que sufren los hombres para conformar su masculinidad en su época infantil pero que siguen construyendo en secundaria, preparatoria y que incluso, aun siendo ya adultos siguen reconfigurando su masculinidad tal como lo dice Viveros (2002) donde dio

cuenta que hombres colombianos han sentido el cambio de lo que suponía para ellos ser hombres masculinos en sus cuarenta años.

Es interesante retomar a Viveros ya que su estudio aborda a hombres colombianos que para mí asesor de tesina, el doctor List, se asemeja bastante a los hombres mexicanos además de esto, me parece importante el cómo la autora da cuenta de que dichos hombres han sentido el cambio por el tema de las crisis de identidad masculina donde la figura del macho viril se ha desprestigiado pues, por una parte, debido a la incorporación de las mujeres en el mercado laboral y en segunda instancia, por el reordenamiento de las tareas sexuales. Con base en esto, Viveros (2002) dice que

(...) es interesante señalar que mientras muchas de las mujeres colombianas se quejan de la lenta evolución de los hombres, varios de ellos, en particular, pero no exclusivamente, los hombres mayores de 45 años, expresan el sentimiento de haber sido zarandeados por la rapidez de estos cambios. (p. 21)

Esto se puede relacionar con lo que dije al inicio cuando hablaba de la figura del macho que hemos visto reflejada en el cine de oro mexicano, la revolución o la que sirve como una figura deseable y alcanzable pero que poco a poco ha sido repensada, podemos tomar como ejemplo películas del cine de oro mexicano con la figura del rancharo dominante sobre la mujer, violento, que acepta duelos contra otros hombres que le desafían y que ahora vemos trastocado en lo que relata Guttman (2000) pero también con las que Viveros (2002) trabaja y que está más relacionadas con los labores que debe cumplir un hombre en la casa (cumplidor). Siguiendo con la lectura de Viveros, creo que es importante tomar en cuenta su interés de su estudio el cual es el siguiente

En este libro intento, a partir de las variadas narrativas de los hombres, dar cuenta de sus ires y venires biográficos, de sus luchas por adecuarse -o sus sufrimientos por no poderse adecuar- a la definición del “hombre de verdad” que se ha acuñado en sus respectivas sociedades y grupos de pertenencia.

Es decir, busco mostrar a los hombres como seres dotados de una identidad de género y productores de relaciones de género. (Viveros, 2002, pp. 21-22)

Así como ella, pero de forma más breve, intentaré dar cuenta a partir de las narrativas e interacciones con *Las tóxicas* cómo es que construyeron su idea de masculinidad, pero también cómo es que se reconfiguraron de acuerdo con los diferentes grupos de socialización que han tenido a lo largo de su vida y cuál ha sido su idea del “hombre de verdad” que han intentado alcanzar o con el que no simpatizan ya sea por decisión o por no poder adecuarse.

La autora retoma dos figuras de masculinidad que usan los hombres para definirse y que son provenientes de Quibdó y Armenia:

(...) llaman *quebrador* al hombre que tiene el poder de conquistar a varias mujeres, al que se mueve entre una mujer y otra y cambia continuamente de compañeras. Desde temprana edad, los hombres aprenden de sus pares que el más hombre es aquel que puede jactarse y demostrar ante su grupo de pares su poder de conquista sexual y el que está siempre listo para participar en fiestas, tomando, bailando y demostrando sus habilidades físicas principalmente. (Viveros, 2002, p. 22)

Creo que esta figura masculina está presente en varios hombres que piensan en su masculinidad como aquel que puede ser un *Don Juan* y que efectivamente, alardea de su virilidad. Como contra parte está la segunda figura

(...) llaman *cumplidor* al hombre capaz de asumir con responsabilidad todos sus deberes en todos los ámbitos de su desempeño social: el *cumplidor* es el buen trabajador, el padre responsable y el proveedor económico para su mujer y sus hijos. (Viveros, 2002, p. 22).

Y está más relacionada al hombre de casa, el que ya no es *ni macho ni mandilón*, sin embargo, dice la autora, por más que ambas figuras sean contradictorias, sí que la una a la otra se influye y permean en la vida de los hombres por sus diferentes grupos sociales donde socializan. Retomo todo esto ya que a lo largo de las interacciones dentro de *Las tóxicas* surgen las conversaciones donde se cuestionan

si está bien tal o cual acción sexual, cómo ven que un hombre sea y haga aquello y tal vez no estén de acuerdo con la respuesta, pero sí que están en contacto con las diferentes figuras masculina e influyen en su idea de masculinidad.

Regresando a lo que abordé con Connell y Freud, si bien las (re)interpretaciones de Freud pueden ser bastantes, me parece aplicable el entendimiento que tiene Connell sobre las ideas de género que tenía él. En primera parte, porque si ya he venido trabajando que la sexualidad está pensada como modelo regulador de la vida sexual, sus deseos y la reproducción de los sujetos bajo el modelo que actualmente defienden los grupos conservadores como Frente Nacional Por La Familia con sus valores y la idea de familia moral y cristiana, no quiere decir que todos los hombres heterosexuales son iguales o que sus heterosexualidades son fijas, sino que hay un abanico de lo que es *ser* heterosexual pero que también se usa como modelo de consumo simbólico y material.

La masculinidad no es fija, tampoco es natural ni basada en una lógica común construida a partir de (los) discurso del Estado, sino que se va construyendo a partir de la socialización que tienen los hombres en sus diferentes etapas de vida pero también en sus diferentes círculos sociales: los niños en el kínder, los grupos de amigos que hagan en primaria, los varones con quienes se junten afuera de la secundaria o en sus círculos de actividades extracurriculares, pero también se volverán a enfrentar a diferentes masculinidades en su vida de preparatoria. Y aun cuando ya tengan pensando qué tipo de masculinidad tiene, se verá reconfigurada en la universidad porque, por ejemplo, las masculinidades que hay en las ciencias sociales no es la misma que habrá en ingenieras, pero incluso cuando pasen ese momento de vida, su vida como adultos jóvenes será otra etapa donde podrán enfrentarse a otras masculinidades.

Pensemos, como más adelante se verá con diferentes ejemplos, que la masculinidad es un proceso continuo y no tendrá un fin abrupto, más bien se va construyendo durante la vida de los varones, como dice Viveros (2002):

También señalan que esta identidad no debe ser entendida como el conjunto de normas que se imponen desde fuera en un determinado período de la vida

sino como una dinámica que se construye permanentemente —e incluye tensiones y simultaneidades— a través de la experiencia individual, es decir, a través del individuo como agente constructor. Por otra parte, se considera que la masculinidad es una construcción cotidiana que se va significando y resignificando constantemente en función de la trama de relaciones que se establecen consigo mismo, con los otros y con la sociedad. (p. 122)

Gracias a esto podremos entender las diversas masculinidades que puede haber en el grupo de varones de esta investigación ya que como se verá en el capítulo dos ya que en ese a través de lo etnográfico se muestra cómo se ha estado formando una masculinidad continúa dependiendo de los grupos donde hubo socialización, negociación y/o conflicto con otros varones por tener diferentes masculinidades. Todo esto hará que tengan también diferentes prácticas, valores, ideas, etc. que a su vez entrarán en armonía o conflicto con otros varones dentro de su grupo llamado *Las tóxicas*.

Como dije en el apartado de heterosexualidad, tomar como ejemplo la figura del macho hegemónico es, más que una forma de encasillarles es ponerles un modelo ejemplo de lo que puede ser la heterosexualidad, pero también la masculinidad. Dentro de este modelo del macho hegemónico podemos encontrar diferentes variaciones, puedo pensar que para algunos representa la idea que reflejaban las películas del cine mexicano, otras ideas pueden venir de la revolución mexicana o más actuales, la que refleja las actitudes de algunos de nuestros padres y abuelos. Pero también puede ser completamente diferentes como los hombres con los que trabajo Guttman en su libro *Ser hombre de verdad en la ciudad de México: ni macho ni mandilón* donde relata cómo los hombres comienzan a cambiar sus actitudes de machos a unas que se vayan adecuando a sus ideales: dejar las labores de casa exclusivamente a su esposa y comenzar a integrarse o ayudar activamente en la crianza de los hijos.

Recapitulando, la masculinidad al igual que la heterosexualidad funciona como modelo que ordena el mundo social; si la heterosexualidad empieza cuando hablamos de regular la vida sexual y los deseos eróticos, esta termina cuando

hablamos de la división de los sexos -trabajos, deberes, roles, etc. y es ahí cuando comenzamos a hablar del género ya que este categoriza las tareas sociales de los sexos para poder ordenarlas en masculinos y femeninos, esto se da a través de un proceso de socialización y aprendizaje que se aprehende a lo largo de sus vidas y durante sus y círculos sociales, por lo que la masculinidad no es un proceso natural ni inherente de los sexos, sino que se conforma a lo largo de la vida de los varones, pero que sea un proceso no quiere decir que puede tener un fin abrupto y ser un varón masculino fijo, sino que incluso durante su vida adulta se puede reconfigurar por el carácter socializador que tiene el género o, para el caso de esta investigación, la masculinidad.

Si queremos hacer más rica la discusión, tomaré en cuenta la definición de género que hace Teutle (2015):

El género no sólo debe ser interpretado como una forma de organización de las sociedades sino más bien como una estructura total de significaciones y simbolizaciones de las prácticas de hombres y mujeres que califican, y descalifican, reprimen ensalzan, a un individuo en la sociedad a partir de sus relaciones con los demás, su imagen y su grado de masculinidad siempre a partir de una visión binaria del género. (pp. 102-103)

Lo que argumenta el autor es que el género no sólo funciona como un modelo de organización de las sociedades como yo lo he estado trabajando, sino que además de esto, coloca a los sujetos en un entramado de significados y simbolizaciones de sus acciones que les permite aceptar a aquellos que siguen lo normativo -o el sentido común del género- o rechazar a aquellos que violan lo anterior mencionado. A todo esto, hay que sumar que la creación de la masculinidad deviene desde el momento que se nace con un sexo u el otro, no porque sea natural o inherente del sexo, sino porque se construye a partir de la lógica del nacer con el sexo, como dice Teutle (2015):

La vinculación entre el sexo y el género en el individuo es la norma de su comportamiento en la sociedad, por la que existe una relación en el vínculo de nacer hombre y *por tanto por lo tanto ser masculino* a través de actitudes

explícitas e implícitas, entre sujetos designados como hombres y como mujeres quienes operan y controlan esta relación de una manera cultural. (p.104)

En el sentido de nacer como hombre o mujer es la condición para la socialización de las personas y como el autor decía antes, la simbolización y significación de sus acciones que le dotaran, en este caso, a los hombres de ser *hombres masculinos* y evitar ser feminizados: por eso los hombres se relacionan entre ellos con sus prácticas específicas y de igual forma con las mujeres. De acuerdo con esto, cobra sentido enunciar que las practicas, conductas y demás cosas “propias” de los hombres se vuelvan la norma o sentido común de lo que se hace para *ser masculino* y que se reafirman mediante discursos, series de tv, películas, juegos, videojuegos, música y demás producciones.

Y teniendo en cuenta que mi *lugar* de investigación es un espacio virtual donde se juegan a videojuegos que reproducen los comportamientos de hombres y mujeres que he mencionado se articulan como de sentido común o de la norma, me parece importante mencionar lo siguiente:

El género, en este sentido puede volverse un arma conceptual que reproduce lo que critica; un concepto con el cual se puede redundar en la misma lógica dual y sobre todo esencial que da sentido al *ser hombre* o *ser mujer* y, de esta forma, volverse parte del discurso que pretende cuestionar. Es decir, desde las formas de análisis y con respecto a las historiadoras feministas a las que se refiere la autora, Teresa de Lauretis señala que el género reproduce sujetos “en-generados” (*engendered*) en todos los sentidos.

Para Lauretis debe haber un análisis más trabajado a partir de tomar esta categoría, no sólo como parte de una diferencia cultural, sino también como un ente conceptual que atraviesa el cine, la política, la moda, los estudios académicos, etcétera. Por lo cual, la investigación, los textos, la historia se puede volver una “tecnología del género”, al igual una forma de reproducción, segmentación y con reconceptualización del género aplicada a la ciencia. (Teutle, 2015, p. 104)

En primera instancia me parece muy rico como Teutle toma en cuenta que la discusión de que la conceptualización de género reproduce lo que tanto critica ya que reconoce la división de tareas sexuales, lo simbólico que hay en cada una de las tareas accionadas como masculinas y femeninas, aceptando que el mundo social esta divida inequívocamente en dos sexos y por tanto en dos géneros pues incluso yo debo reconocer que estoy formado bajo esta lógica que tanto trato de criticar y recoger en campo, pero, creo que también tiene razón cuando argumenta que Lauretis piensa que se debe ir más allá de sólo tomar la categoría para exponer cómo se organiza lo social.

Desde mi punto de vista, no sólo es tener en cuenta el concepto como respuesta a la categorización y división del mundo social con base a los géneros. Si bien debemos reconocerlos, la tarea está en tratar de mover el piso de lo que supone está fijo: como decir que las mujeres son de lo privado, así como los hombres a lo público con las practicas que conlleva cada uno de los espacios. La tarea es reconocer que podemos cambiar aquellos aspectos y no sólo reconocer los patrones. Me explico: así como los propios hombres han reconocido que sus prácticas no son fijas por ser hombres y reconocen que hay diferentes formas de ser un hombre heterosexual masculino pues en el ámbito académico es evitar la misma reproducción afirmando que el mundo social es así sin tomar en cuenta las nuevas implicaciones que hay en la actualidad de ser masculino.

Por otro lado, el concepto de *tecnología de género* me funciona ya que toma en cuenta que no sólo lo académico o la política construye a los sujetos generizados, sino también la música, el cine, la moda y para el caso de mi investigación, los videojuegos y el anime que son los dos consumos principales de *Las tóxicas*. En este sentido, se vuelven parte de la *tecnología del género* no porque estén ligado a lo tecnológico, sino que devine de la comprensión de Foucault sobre el concepto de *tecnología* que refiere a los discursos para configurar a los sujetos mediante las *técnicas*, por lo tanto, los videojuegos y el anime son *tecnologías* del género ya que reproducen los discursos de la vida diaria de lo que supone ser un hombre masculino.

Continuando con lo que teoriza Teutle, esta lo siguiente;

(...) el género se vuelve parte de un conjunto normativo que organiza las concepciones, las prácticas y los comportamientos de hombres y mujeres a través de lo que es lo *masculino* y de lo que es lo *femenino*, que trabaja principalmente en el plano de la cultura, para ser parte de la reproducción de la sociedad (Teutle, 2015, p. 105)

De acuerdo con los discursos de lo que supone ser masculino, los diferentes varones de *Las tóxicas* tienen diferentes concepciones de lo que es *ser masculino*, pero como son parte de un territorio cultural llamado México mantengo sospecha de que habrá aspectos repetitivos en su masculinidad pues supongo que todos los varones estamos bajo una heteronormativa con rasgos en común.

Para terminar con este apartado, a modo de resumen, hay que tomar en cuenta dos puntos importantes para comprender el género. En primer lugar, el género funciona como una categoría que ordena el mundo social en una visión binaria donde el que nace hombre por lo tanto será masculino y quien nazca mujer será femenina, sin embargo, no sólo la categoría de *género* divide lo social, sino que también ordena las tareas en masculinas y femeninas las cuales deben ser dotadas de significados y tener una serie de atributos simbólicos para poder entenderlas como *masculinas* y *femeninas*. En segunda, el género se construye a través de las *tecnologías* y *técnicas* entendidas como los discursos y medios que tendrán como finalidad “enseñar” lo que es el género, pero no sólo enseña, sino que reproducen a este mismo.

En cuanto los sujetos -masculinos y femeninos- aprenden lo qué es femenino y masculino se vuelven en sentido común ser hombre y, por lo tanto, ser masculino pasa lo mismo con mujeres, y desde ese punto de partida, es que los sujetos producen y reproducen los discursos de género que serán las herramientas para reproducir nuevos sujetos generizados. Por lo tanto, el género funciona como un modelo constructor de sujetos *en-generados* de acuerdo con los aspectos culturales -o de los círculos sociales- por lo que, ser un hombre masculino tiene diferentes alcances y, por ende, diferentes formas de *ser masculino*

## Capítulo 2

### *Familia y escuela: los espacios de socialización que forman la masculinidad*

En este apartado abordaré la familia como estructura más cercana e iniciadora de la masculinidad de los varones estudiados pues, dentro de esta institución los niños aprenden cómo *deben ser* dependiendo de sus contextos y círculos sociales, como ya veremos en los relatos de los sujetos el *ser hombre* puede basarse desde actitudes y conductas que ellos irán aprendiendo en primera instancia, a través de la socialización, el *habitus* (se explicará más adelante) así como de forma subjetiva conforme vayan creciendo dentro de la familia, escuela, amigos, grupos sociales e iglesia.

Dentro de lo que llamo escuela tomaré en cuenta cuatro etapas: primaria, secundaria, bachillerato y universidad además de tomar en cuenta la iglesia en algunos sujetos. Respecto a las etapas escolares me parece interesante retomarlas ya que dentro de este espacio no sólo están en contacto con los aprendizajes institucionales que vienen desde maestros(as) usando a los libros de cada materia como herramienta, sino que los varones están en una constante socialización - termino que más adelante definiré- ya que dentro de sus múltiples grupos de amigos y las convivencias que tengan aprenderán valores, prácticas, estrategias, sentires que mostrar o reprimir que serán importantes en cuanto a ejercer su masculinidad en diferentes espacios. Y si bien su inicio de formación de masculinidad la retomo desde la infancia, no quiero decir que tenga un final abrupto, sino que siempre estará en una constante (re)construcción.

Para mis motivaciones, abordar a la familia sólo tiene como fin indagar cómo es que los varones de *Las tóxicas* construyeron su masculinidad dentro de este espacio, así que no indagaré en términos tan exactos como explicar qué es el parentesco y sus diferentes formas de tenerlo, tampoco temas como el incesto u otros tópicos. Sólo busco ver a la familia como una de las estructuras sociales importantes donde los varones tienen sus primeros acercamientos con la construcción de su

masculinidad, pues en este espacio convergen diversos agentes como primos, tíos, hermanos y que incluso a pesar de estar dentro de una misma institución no serán las mismas prácticas o valores que aprendan y lleven a cabo ya que dependiendo de con que sujetos estén interactuando elegirán que valores o practicas ejercen y que incluso no dirán de forma literal, sino que se pueden leer entre líneas.

De esta misma manera hay que comprender que, como más adelante se ejemplificará, el varón a pesar de ser un *hombre masculino* no se cierra a una masculinidad homogénea para todos sus espacios ya que dentro de la escuela habrá una distinta que con los amigos de ese mismo espacio que a su vez será distinta a la que muestra con padre y madre e incluso dentro de su barrio.

Con esto quiero decir que la idea de la masculinidad estará ligada a las ideas y conductas que deben tener para alcanzar su imaginario del *ser masculino*: por mencionar algunos ejemplos dados por mis sujetos está el ser tranquilo y pensar con la cabeza fría, no ser rudo al jugar con las mujeres, saber alburear, entre otros aspectos. Esto los podemos encontrar en la *socialización* de los varones, ya que es un proceso biográfico por el cual los sujetos aprender las formas de sentir y pensar respecto a las acciones de su vida. Es mediante dicho proceso por el cual puedo indagar y a la vez comprender cómo es que los varones de mi estudio entienden qué es *ser masculino*.

También se me hace importante retomar algunos de los conceptos que usa Viveros (2002) al inicio de la segunda parte de su libro titulada *Socialización y construcción identitaria en contextos regionales diversos*, en *De quebradores y cumplidores*, ya que dentro de dicho apartado encontramos definiciones que me parecen pertinentes como lo es la familia, identidad y *habitus*. Para mí, estos tres conceptos se relacionan los unos con los otros ya que están presentes en un proceso que conlleva diferentes interacciones. Y si bien la identidad masculina se forma en múltiples espacios en una sola etapa como puede ser primaria, por el momento me centraré en la familia, pero ambas cosas se juegan dentro del *habitus* de los varones dentro de los diferentes espacios: familia nuclear o con los otros parientes, pero también en la escuela con los diferentes círculos sociales. Es por esto por lo que la

socialización dentro de la familia y los círculos sociales compartido en las diferentes etapas estudiantiles son de importancia para mi investigación.

A diferencia de Viveros, empezaré abordando el concepto de socialización ya que para mí hace más sentido comprender qué es el proceso de *socialización* y de ahí poder hilar cómo se construye su identidad masculina de los varones de mi investigación. Dicho término es para Viveros (2002) los siguiente:

La socialización puede ser entendida como un proceso biográfico de incorporación progresiva de maneras de sentir, pensar y actuar de un grupo social. Es decir, como una incorporación del *habitus*. La noción de *habitus* trabajada ampliamente Pierre Bourdieu, se define como un “sistema de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas para funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones” (1980:88). (p. 123)

La socialización es un proceso continuo de aprendizaje donde los sujetos aprehenden cómo deben sentirse, pensar y actuar en su entorno social, es la parte biográfica de los sujetos donde al vivir sus experiencias van recogiendo aspectos culturales propios de los *habitus* donde se encuentran; la suma de esto da como resultado la idea del mundo social que les rodea y a partir de esto, sabrán cómo sentirlo, afrontarlo y negociar las diferentes vivencias y prácticas dentro de su *habitus*. Dicho proceso se vive dentro de los diferentes grupos sociales, llámese familia, escuela, iglesia, donde estas estructuras estructuran al sujeto mediante el *habitus* de cada grupo social y hasta cierto punto, de acuerdo con los intereses de las estructuras. Por lo tanto, las formas de actuar, pensar y sentir de cada varón de mi grupo de investigación pueden ser igual como diferente pues estuvieron y están en insertos en diferentes grupos sociales con *habitus* diferentes, pero también similares en algunos aspectos.

La idea de *habitus* la recupero de Viveros (2002) “La noción de *habitus*, trabajada ampliamente por Pierre Bourdieu se define como un “sistema de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas para funcionar

como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones [1980:88]" (Viveros, 2002, p. 123). Son aquellas estructuras que funcionan como espacios que tienen como fin estructurar a los sujetos dentro de ellas, como algunas que ya he mencionado. Dentro de ellas los sujetos se forman por medio de los atributos culturales que se concentran de las cuales los sujetos aprenden de forma tanto inconsciente como consiente.

Dicho esto, es importante aplicarlo al género (su masculinidad) pues la socialización puede formar al sujeto en diferentes ámbitos, pero la que me interesa es en la construcción de su masculinidad y dentro de la familia. Para ello, retomo cómo es que la socialización dentro de la familia se ve en el proceso de la formación de su identidad de género, es decir, la construcción de su masculinidad, y para ello Viveros (2002) dice lo siguiente:

La socialización del género se imparte inicialmente en el marco de la familia de origen, ámbito de aprendizajes y centro difusor de valores, comportamientos y actitudes en torno a cómo ser, sentir y pensar como varón (o mujer). La familia, a diferencia de otras instituciones, es una institución "identificadora" cuya "frecuentación es para [el individuo], el lugar primero de definición de los valores importantes y por consiguiente de los polos posibles de identidad" (Tylor 1994). (p. 123)

Gracias a esto, es que puedo abordar la socialización de los sujetos en su infancia ya que dentro de esta se aprende los primeros pasos para conformar su masculinidad de acuerdo con los valores y comportamientos que puedo enunciar como los "principales" que les ayudará a, como ya se dijo antes, entender cómo ser, sentir y actuar en su entorno social fuera y dentro de los diferentes grupos sociales.

Ya expliqué qué es la socialización y cómo esta es un proceso importante en los varones pues en ella se encuentran las formas en que interactúan con su realidad social, teniendo esto en cuenta, toca explicar qué es la identidad y cómo se relaciona con la socialización.

Para esto, es importante comprender cómo entiende Viveros el concepto de identidad, el cual ella lo explica de la siguiente forma:

(...) uso la noción de identidad propuesta por Manuel Castells, quien la define como una fuente de sentido y experiencia para las personas y como un “proceso de construcción del sentido atendiendo a un atributo cultural, o un conjunto relacionado de atributos culturales al que se da prioridad sobre el resto de las fuentes de sentido”. (Vivero, 2002, p. 121)

Por una parte, veo reflejado el proceso de socialización en la construcción de identidad pues la autora hace mención en la cita, que la identidad es una fuente de sentido y experiencia y también es un proceso de construcción, esto se vive y experimenta en el proceso de socialización de los sujetos, ya que, como dije anteriormente, en aquel proceso se aprende cómo sentir, pensar y actuar. Por otra parte, están los *atributos(s) culturales*, estos los comprendo como la serie de valores que se aprenden en los *habitus* pues con base en lo aprendido es que se guiarán sus prácticas cotidianas.

Continuando con la discusión, la autora agrega una diferencia entre rol e identidad el cual me parece importante, ya que para ella “(...) los roles definen funciones que están dadas por normas estructuradas por las instituciones y organizaciones de la sociedad, es decir, derivan de las instituciones” (Viveros, 2002, p. 121), mientras que la identidad se diferencia por ser

(...) fuente de sentido para los propios actores y es construida por ellos mismos mediante un proceso de individualización y autorreflexión. Este proceso de autorreflexión hace a la identidad un elemento de cohesión más fuerte y perdurable que un rol. Sin embargo, pese a esta distinción analítica, los roles y las identidades pueden coincidir, desde el punto de vista del actor social. (Viveros, 2002, p. 121)

Analizando todo lo anterior, interpreto que la identidad se construye a partir de la socialización dentro de las diferentes estructuras sociales como la familia, escuela e iglesia. En estas, el sujeto socializa los *habitus*, los cuales aprenden, interiorizan

y auto reflexionan para después saber cómo realizar sus prácticas en el mundo social y, a pesar de que en las estructuras se encuentran los roles y que estos a la vez son diferentes de la identidad, sí se pueden encontrar relacionados de acuerdo con el sujeto. Debo agregar que los diferentes *atributos culturales* que los entiendo como los valores y actitudes que deben tomar los sujetos, no serán seleccionados por los varones de forma consiente como si de una miscelánea se tratase, más bien, como una continua negociación, como dice Viveros (2002)

En este texto hablamos de la identidad masculina, no como algo dado, de una vez y para siempre, ni como algo innato, sino como un proceso de negociación permanente que se inicia desde la infancia y se prolonga a lo largo de la vida y en el cual interviene tanto los juicios de los “otros significativos<sup>23</sup>” (De Singly 1998) como las propias orientaciones y autodefiniciones. (p. 122)

Ya que como veremos en los diferentes testimonios de *Las tóxicas*, durante su infancia aprendieron a comportarse de una forma para los diferentes ámbitos sociales pues para los diversos círculos sociales en lo que se situaban debían ser de una forma, su proceso de autorreflexión les hizo actuar de forma similar o diferente a la que se les pedía, pues a pesar de que dentro de su socialización haya algún mentor o figura guía, estas no asegurarán que repitan sus *habitus*. No siempre se verá reflejada una masculinidad heredada del padre al hijo o alguna otra figura. Esto da sentido tomando en cuenta que la masculinidad no es innata ni heredada.

Por último, agregar que la identidad no debe ser entendida como un conjunto de atributos y/o normas impuestas a la fuerza desde fuera comprendido en un periodo de la vida, sino que, se debe comprender que es una dinámica que se construye permanentemente ya que no tiene un fin, (Viveros, 2002) pues es una experiencia constante donde los sujetos van aprendiendo nuevos *atributos culturales*, pasando por procesos diversos de autorreflexión, de ahí que en el momento actual se hable

---

<sup>23</sup> A lo que hace referencia “otros significativos” es a los miembros que contribuyen a la formación de la identidad de los varones como lo son el padre, madre, los maestros, los pares y los cónyuges, pues estos son relevantes en dicha construcción.

de diferentes masculinidades o masculinidades diversas: entendiendo que no existe una masculinidad final, por el contrario, una continua construcción de su masculinidad que se diferencia de otras aun sí hay similitudes en prácticas o valores.

Habiendo acabado de definir qué es socialización e identidad y como estas se relacionan, me parece pertinente exponer algunos relatos y vivencias con los diferentes varones de *Las tóxicas* para ver cómo se refleja todo lo anterior con la realidad.

Un domingo por la noche Isaac decidió conectarse después del trabajo, así que le hice una serie de preguntas que giran en torno a su imaginario de qué es ser hombre o quiénes estuvieron presentes en su infancia, por ejemplo ¿crees que tu papá estuvo presente en tu formación como hombre? ¿qué te enseñó? ¿Qué otros familiares te enseñaron a ser hombre? A lo que él contestó:

Isaac: Yo soy muy diferente a mis hermanos ellos son... particulares. También soy diferente a mi papá.

Xavier: ¿Eres lo que ellos no son?

Isaac: Sí, exacto. Mis hermanos son muy altaneros hasta con mis padres, cosa que yo no soy. Soy más tranquilo, pienso las cosas antes de hacerlas. De hecho, soy más analítico porque cada cosa que me pasa yo la pienso y calculo qué hacer, soy de cabeza fría. A diferencia de mi padre que él es impulsivo, él tiene sus ataques de ira, cosa que yo no. Una vez le estaba dando *raite* a mi hermano y un wey se me atravesó, yo no hice nada, le di por su lado, pero este wey (su hermano de en medio) se bajó del coche y así de huevos empezó a echarle pleito al wey del coche sin saber qué podría pasar.

Por el momento, lo que Isaac me cuenta es que él prefirió lidiar con las actitudes de su familia de forma tranquila, de alguna forma los atributos culturales que interiorizo fue la tranquilidad. La socialización dentro de su familia solía ser más de violencia, pero el sentir que más le dio peso fue lo que él llama como “ser de cabeza fría”. A través de la interacción con Isaac he podido comprender que la socialización dentro

de sus diferentes entornos sociales como escuela, familia y amigos le ha formado su identidad masculina, pues, como hemos revisado con Viveros (2002) la creación de la identidad es formada inconscientemente, pues son las experiencias, sentires y enseñanzas lo que conforman lo que el sujeto será. Esto no quiere decir que se cierra en algún punto de su vida su identidad, hay que tomar en cuenta que el sujeto estará expuesto a diversos estímulos a lo largo de su vida que le serán significativos y de forma inconsciente los tomará para experiencias futuras.

Por otra parte, indagué en lo que su padre le había enseñado. Esto lo hice teniendo en cuenta si era verdad que la masculinidad se hereda o es un juego de discípulo y maestro. Aquí debo agregar que podemos tanto indagar qué fue lo que el padre le enseñó a Isaac y a la vez identificarlo desde dos ejes: lo que su padre le enseñó a Isaac desde la subjetividad de lo que debe aprender un hombre a hacer, y otra es lo que Isaac pudo haber aprehendido de él desde lo que su propia subjetividad era propia de hombre. Todo esto desde el plano técnico/práctico ya que saber usar un taladro no te dota innatamente de ser masculino, así como el uso de cualquier objeto que socialmente esté relacionado con lo femenino no te dota de una identidad en el sentido social imaginado.

Además, hay que tener en cuenta que los aprendizajes que forman a Isaac como hombre masculino no fueron necesariamente aprendidos del padre, puede que haya desechado muchos como el ser impulsivo, peleonero, así como aprender a cocinar, ser de cabeza fría, ciertos valores, etc., también debemos pensar que aquellos que desechó en su juventud fueron cobrando sentido tiempo después y haber adoptados aquellas conductas de comportamiento, ideas y prácticas cuando los momentos de su vida lo requirieron. Por otra parte, puede que haya adoptado atributos culturales desde otros espacios y consumos como el anime, videojuegos, cine, entre otros.

Xavier: ¿Y qué cosas te enseñó tu papá?

Isaac: Me enseñó a rasurarme con navaja, a no andar fajoneando en casas ajenas ja, ja, ja. Me enseñó a manejar, él me dijo “te voy a enseñar a manejar en dos horas, sino puedes pues hasta ahí queda” y como él era trailero pues

sabía cómo. Me dio el coche en una bajada y me dijo “sino no lo haces aquí nos matas”.

Para Isaac, su padre fue un hombre en su vida que le motivaba aprender diferentes cosas, más no alguien un modelo a seguir, sino que era sólo un hombre que no le limitaba el conocimiento.

Otro aspecto importante es que Isaac fue monaguillo ya que estaba dentro de una escuela religiosa. Me pareció importante ya que, como vimos en párrafos anteriores, los roles o atributos culturales pueden ser enseñados y definidos por las estructuras, no significa que formen parte de la identidad de los varones pues esta es más un proceso de aprendizaje, socialización e interiorización. Por lo que estar inserto en una estructura definirá cómo ser:

Xavier: Alguna vez me dijiste que fuiste a una escuela religiosa y eras monaguillo.

Isaac: Eso fue en secundaria.

Xavier: ¿Y no crees que estar en una escuela religiosa te haya influenciado?

Isaac: Fíjate que no, es que yo siempre he sido rebelde, me cuestionaba todo.

Él afirma que a pesar de las diferentes enseñanzas doctrinales que veía en las clases no eran suficientes para adoptarlas pues ha sido curioso y, por lo tanto, cuestionaba todo. Dentro de la escuela religiosa, conoció a otros niños que tenían en común gustos como el juego de cartas *Yu-Gi-Oh!* (1996) y juegos de mesa, así que le abordé:

Xavier: ¿Cómo eran tus interacciones con ellos? Porque supongo que chocaba tu forma de ser con ellos.

Isaac: Sí chocaban, pero yo he sido siempre muy pasivo.

Como vimos con la definición de Manuel Castells, siempre se le dará peso a uno de los atributos culturales por encima de otros (Viveros, 2002) y el más común en Isaac es el de mantenerse de forma “pasiva” ante otros hombres o de cabeza fría. Por

último, le pregunté si se refería a que él se acoplaba a las actitudes de los demás a lo que respondió que sí. En este último punto se presenta un análisis que me parece muy pertinente pues una cosa es la visión que tenemos de nosotros mismos, nos podemos describir como rudos, sentimentales, astutos, rebeldes, inteligentes, etc. sin embargo, no quiere decir que es la forma que realmente proyectamos al mundo, pues la descripción de nosotros mismos termina siendo una subjetividad propia y no la *imagen real*. Isaac me podrá decir que él es alguien pasivo, de cabeza fría e incluso que no ofende a nadie, sin embargo ¿es realmente, así como es o como se muestra ante otros?

Para tener un panorama más amplio de él recordé las diferentes interacciones que tiene conmigo estando sólo nosotros dos, así como las conductas que toma al estar conmigo, Heavy, Alejandro y Víctor en el mismo espacio virtual. Por ejemplo, cuando estamos él y yo suele ser más tranquilo, a veces fluctúa entre el paternalismo y *mansplaining* ya que me suele explicarme cosas de forma extensa, cosas que yo sé que a la vez sabe que yo conozco, por ejemplo, en ocasiones trató de explicarme cosas relacionadas a temas de ciencias sociales o de humanidades o procesos de videojuegos que tenemos en común, pero también he detectado explicaciones de orden más paternas, tratando de explicarme como son algunas cosas que desconozco.

No lo hace en términos de humillar por no saber, más bien para que conozca más la realidad. Por momentos he pensado que esta última práctica hacia mí es de alguna forma el reflejo inconsciente de su etapa de padre, pero esto queda a discusión. Otro detalle es que se comporta menos grosero (en el sentido de no usar tantas groserías), cosa que cambia cuando estamos en grupo con los demás varones.

Para el caso de estar en grupo, suele ser más grosero, siguiendo el juego de decir groserías a los otros, seguir los albres, mantenerse altanero en caso de que uno de los miembros le rete a probar habilidades o cuando se echan *carrilla* en tono burlón o de provocación. Pese a esto, es verdad que mantiene su disponibilidad para explicar dudas o temas donde él maneje más información. De esto y lo que

más adelante se relata, podemos ir observando que al menos Isaac es más tranquilo, pero debe integrarse a las prácticas dentro del grupo, por otra parte, parece que los varones de este grupo cuando están en conjunto son más violentos, pareciera que de alguna forma conocen sólo esa forma de socializar entre ellos. Pero no hay que apresurarse a conclusiones definitivas.

En el caso de Heavy, él en una situación de estar conmigo, se comporta algo callado, pero sí logra tener interacciones medianamente bruscas en el sentido de que busca que nos llevemos pesado, usando la violencia verbal con alburas y groserías. En ocasiones me ha pedido que le regrese los insultos o, como él dice “miéntame mi madre, mándame a chingar a mi madre, Xavi”, he de suponer que lo hace para no sentirse mal por cada vez que me provoca, ya que al parecer su idea de llevarse bien con otro hombre es ser agresivo. Sin embargo, también Heavy tiene sus momentos de explicar las cosas con cuidado y de forma paciente. En especial cuando se trata de temas de videojuegos, ya sea para explicarme los pasos de una actividad o la historia de los personajes, pero también en los temas de procesos de la vida cotidiana. Alguna vez me explicó a detalle y de forma tranquila el proceso para sacar mi licencia de conducir y mi RFC.

Esto da cuenta de que la masculinidad no siempre se encarna de forma recta y siempre bajo las mismas conductas (ser violento), sino que dependerá de las personas, los temas, las circunstancias, en general, del contexto lo que provoca que la masculinidad sea diversa.

Claro que no quita el hecho de que sea violento -cada que él lo vea conveniente-, pero es en menor medida a cuando está en grupo. Otra cosa que cabe recalcar es que él paternaliza demasiado a Alejandro, posiblemente es porque ellos se llevan al menos ocho años y esto le da pauta a Heavy a sentirse como instructor o algún tipo de figura protectora para con él.

Y hablando de Alejandro, él en solitario y en grupo suele ser más pasivo que el resto, por más que le provoquen o insulten hace caso omiso a lo verbal, sólo cuando lleva más rato en el grupo es cuando se torna más a la defensiva. En parte porque es una forma de encajar con las dinámicas, pero por otro lado su idea de convivir

con otros hombres no requiere necesariamente un trato tosco y violento. Pese a que unos u otros sean más o menos violentos no excluye que sean en sí ejecutores de violencia de otro tipo, tampoco es para interpretar que son hombres menos agresivos, pero sí da para pensar en cómo se está resignificando la violencia y compañerismos entre ellos.

A continuación, haré una serie de anotaciones y análisis de otros aspectos recogidos en pláticas con Isaac para profundizar más.

Para Isaac, el entorno en el que se desarrolló no lo llama violento, sino impulsivo, a pesar de que podríamos asumir que es violento por la reacción de sus hermanos ante situaciones que podrían presentar una señal de alerta. Él siguió recalcando los momentos donde su padre era impulsivo pese a que no era agresivo ni altanero en todo momento, sino que tiene sus momentos, o como dice Isaac “como si explotara”. Esto me llevo a preguntarme, si su contexto fue así ¿cómo fue para él convivir con sus hermanos y padre tomando en cuenta el anterior relato?

Él al ser el hermano de en medio y a la vez el que no solía salir ni ser muy social ya que sus prácticas eran ver la tele (caricaturas y anime) y jugar videojuegos además de ser, como ya se describió anteriormente, el varón que es más tranquilo y *cabeza fría*, esto le llevo a que sus dos hermanos tuvieran menos interés de convivir con él. Además de esto, él me cuenta que ellos dos tenían más gustos en común lo que sumó más a una casi segregación de las interacciones.

Isaac me relata que “no me tomaban en cuenta, pero tampoco me hacían algo porque era como no tiene caso molestarlo, pero tampoco querían ignorarme por completo ¿sabes?” por lo que muchas veces no era tomado en cuenta para lo que él llama como *bulling* o de las interacciones más pesadas entre los otros dos, así que no le agredían. Es más, él dice fungía como mediador entre ellos dos y que incluso lo sigue haciendo hasta la fecha dentro de los hermanos y para la familia en general.

Para el caso de su papá, con este llevó una la relación de aprender, entre los conocimientos están: mecánica, andar en bicicleta, rasurarse con navaja, le dejaba vestirse como quisiera, esta última me parece interesante porque desde mi experiencia había una idea de que un hombre se viste de cierta forma, y para Isaac no existió tal argumento por parte de su padre. Todo esto hay que pensarlo como un proceso más complejo que sólo aprender oficios o técnicas, más bien, darse cuenta de que no hay un proceso de enseñarle actitudes masculinas, sino que era más un compañero con quien aprender mas no imponerle una conducta o forma de ser ideal del "hombre masculino".

Cuando se trataba de regaños cambiaba la forma de acuerdo si era hacia él o para sus hermanos: para Isaac era más en forma de platica "a ver, ¿qué te pasó?" pues no solía meterse en problemas, por ser el hermano que se quedaba mayormente dentro de casa. En cambio, para sus hermanos sí que eran regaños más intensos, él me cuenta que siempre fueron por llamarle por sus nombres para enfatizar el enojo, pero cuando crecieron y se hicieron mayores, a sus dos hermanos les tocaron regaños más intensos dejando de lados llamarles por sus nombres y comenzar con un "a ver cabrón -o cabrones si el regaño era al mismo tiempo- ¿por qué lo hicieron?".

El hecho de ir a la iglesia fue más que nada para crear comunión o unión entre su familia nuclear. Esto le incitó a aprender tocar un instrumento; por lo que él me relata, su padre fungió más como una figura de apoyo, alguien que le apoyaba en lo que Isaac quería e incluso motivarle aprender de todo, incluso a cocinar: parte de esto le ayudó a concebir que la cocina como lugar de tanto de hombres y no sólo de mujeres: y fue con la idea de que él debía saber hacerlo para no valer de alguien más. Podríamos pensar que otro atributo cultural es el de ser un hombre que pueda valerle por sí mismo sin necesidad de una figura femenina que le maternalice.

Podemos volver a retomar la discusión de los roles ya que dentro de la familia como institución inicial donde el niño -o niña- aprenden a entender el mundo, así como se les enseña los roles que se les darán asignados en función de su género, porque

como ya lo vimos anteriormente, la lógica o sentido común es que aquel que nace hombre o mujer será por consecuencia, un ser masculino o femenino; esto no necesariamente siempre se cumple, podríamos agregar que en algunas ocasiones la edad o las necesidades familiares le exigirán al hijo(a) aprender y cumplir con tareas o funciones dentro de este espacio, como se presenta en Isaac. Para el caso de él, un rol de mujer y la cocina no son lógicos, pues ese espacio simbólicamente pensando para la mujer como su rol pierde ya que para él algo como cocinar es más para ambos géneros.

Con respecto a esto último, la discusión que construí en el apartado anterior argumenté que el género no es consecuencia del sexo o viceversa ya que, por poner un ejemplo, están las personas trans. Pero sólo trato de explicar cómo es que entiendo que dentro de la familia se construye una masculinidad de acuerdo con un *sentido común* de que nacer hombre generará un sujeto masculino. Esto a la vez les dará sentido de identidad y, como yo comprendo, también les dará sentido de quiénes son.

Después está el caso de Adrián y cómo fue la convivencia con su padre entre otros sujetos. Este lleva el gamertag<sup>24</sup> de *Heavy963* así que mayormente le llamamos *Heavy* cuando interactuamos con él, de hecho, cabe aclarar que dentro de las interacciones de Xbox nos llamamos por nuestros gamertags y rara vez por nuestros nombres reales y si se me permite, quiero aclarar que mayormente llamamos a Adrián por su gamertag ya que él menciona que su nombre no le gusta porque le recuerda a su padre además de que el cariño que le tenemos a él nos ha hecho reconocerle más por Heavy que su nombre real. Dicho esto, comenzaré a relatar una parte de la interacción que tuve diferentes madrugadas con Heavy.

Estaba jugando con él una madrugada ya que tiene insomnio así que esto me ha permitido quedarme hasta tarde con él e indagar sobre su vida. Por ejemplo, me ha

---

<sup>24</sup> Un gamertag es tu alter ego en el mundo de Xbox. Se crea a partir de un alias, un avatar (o imagen) opcional (denominado imagen de jugador) y un poco de información para representarte cuando juegas y compartes contenido con otras personas en la comunidad de Xbox.

contado que su infancia fue bastante dolorosa y no sólo por la parte física sino emocional y psicológica.

Me ha contado que su padre jamás estuvo presente como él hubiese querido, pues, cuando le pregunto sobre cómo fue la interacción que tenía con él y su madre me cuenta que “jamás estuvo presente porque trabajaba todo el día, aunque jamás vi una remuneración de su trabajo, además, solía llegar ebrio y nos pegaba a mi madre y a mí”, este comportamiento hizo que jamás pudiese verle como padre. Le pregunté que si alguna vez le vio como una figura de admiración o de quien pudiera aprender algo a lo que Adrián respondió “tal vez hasta los cuatro años lo vi con admiración porque yo veía que él sabía hacer las cosas, pero después de los cuatro no lo volví a ver de esa forma... ahora que lo preguntas, jamás me había puesto a pensar en eso”.

Esto me hizo preguntarle ¿Quién te enseñó a ser un hombre? Y ¿Quién estuvo enseñándote cómo comportarte? Adrián en automático contestó “fue mi madre, sus amigas de la iglesia y mis abuelas”; él me comentaba que la influencia de estas mujeres hacia a su madre era principalmente porque no querían que *le echaran a perder* porque como más adelante se verá, al ser madre primeriza y sin un apoyo paternal, ella podría echar a perder a Heavy. También podremos interpretar que en la base de su madre para enseñarle a Heavy a cómo ser hombre era centrándose en los atributos culturales que no tiene una mujer y a partir de eso, socializar a su hijo mediante lo simbólico de aquellos aspectos, como ser respetuoso con las mujeres, entre otros. Le pregunté ¿qué cosas te enseñó ella? Él me enlistó una serie de conductas:

Heavy: Ella me enseñó a no levantar las manos al caminar.

Xavier: ¿No levantar las manos al caminar como lo hacen las mujeres cuando cargan su bolso?

Heavy: Ándale, justo así.

Respecto al entendimiento de Heavy sobre el mundo tanto corpóreo como las conductas que debe tener, Viveros retoma una división de lo aprendido dentro y fuera de la familia.

Este primer conjunto de representaciones en torno a la masculinidad se incorpora en un doble sentido. Interiorización en el cuerpo biológico de gestos, posturas, maneras de hacer sentir y pensar asociados a lo masculino y como exploración de estas formas de hacer sentir y pensar en mi cuerpo coherente de ideas y valores. (Viveros, 2002, p. 125).

Tener conductas corpóreas como no tener las manos levantadas o no ser rudo con las niñas conforman en un sentido muy básico las bases de ser masculino.

Por otra parte, está la división simbólica de los colores y cómo esta configura lo que debe ser para niños y lo que les toca a las niñas:

Heavy: No jugar tosco con las niñas, ya sabes, por ejemplo, si yo estaba en la alberca de pelotas no podía jugar pesado con las niñas que estaban ahí porque mi mamá me decía que podía lastimarlas. Cuando me compraba juguetes me decía “mira, este es rosa y el otro azul, el rosa es para niñas y el azul para niños, las muñecas son para niñas y los muñecos para niños, mira, toma, este es para ti”. También me decía que no jugara demasiado tiempo con las niñas.

Xavier: ¿tu padre no te regalaba nada?

Heavy: ah, claro que sí, pero no lo hacía porque quería sino porque debía hacerlo y muchas veces no eran cosas que él compraba, sino las cosas que le daba su empresa. Por ejemplo, mi primera consola me la regaló él, pero fue porque él veía que el hijo de uno de sus amigos hablaba inglés y cómo iba a ser posible que su hijo no, así que me regaló una consola y a partir de eso comencé a aprender inglés. En navidad me regalaba juguetes, pero era más como “ten toma, juega y déjame de chingar” jamás fue por cariño.

A partir de lo relatado, me pregunté ¿cómo aprendió lo demás de ser hombre? Y le hice saber mi duda. En parte por la ausencia del padre y además porque él en algún

punto cuando me hizo saber que sus abuelas y las amigas de su madre le aconsejaron de qué hacer como madre él me dijo “pues cabrón, nadie sabe cómo ser padre, no chingues no venimos con un instructivo, es por eso que esas mujeres le ayudaron a mi madre” y le dije “entonces, cómo aprendiste las demás cosas que hacen los hombres” a lo que Adrián contestó “en la escuela, escuchaba y observaba patrones y a partir de eso imitaba y convivía.

Debo aclarar que no busco que Heavy me dijera que su figura paterna le debía enseñar cómo ser hombre o le heredara su masculinidad, más bien trataba de indagar con que personajes fue su socialización de masculinidad, pues para Isaac fue mayormente con sus hermanos y padres, pero para el caso de Heavy su socialización se concentraba mayormente en su madre, sus amigas y abuelas. **Esto debido a que la figura paterna se ausentó o fue poco relevante para Heavy.**

Sin embargo, encontró una forma de socialización para con otros hombres, y fue por medio de la imitación. Él dijo que lo que más repitió en la escuela era el albur porque me dijo que es lo más común en los hombres. Su forma de relacionarse con otros hombres era el albur e imitar otras actitudes.

Empero, he notado que, aunque él me diga “la verdad no sé cómo comportarme con otros hombres”, posiblemente su socialización fue inconsciente y las **identificó como propias de lo masculino** ya que cuando estamos jugando Isaac y yo con él, sus actitudes son más tranquilas, el albur está presente, pero sabe hasta donde llevarse “pesado con nosotros”. Pero cuando Víctor entra en juego, Heavy tiende a ser más rudo, defensivo y como nosotros decimos “verguero” pues provoca a todos, se vuelve más altanero. Así que creo fielmente que sí tuvo su proceso de socialización donde aprendió que debe comportarse tosco con otros hombres y no mostrar a veces demasiado tacto.

Por último, esta preguntarle a Víctor cómo llegó a *ser* el hombre que ahora es, me contestó lo siguiente:

Víctor: Pues por la educación recibida en casa principalmente. Y lo que te enseñan en la escuela como “correcto”. En casa fue lo que mi madre pensaba

o sentía que era o correcto de acuerdo a sus valores y obviamente sus experiencias personales. Y en la escuela según lo que establece la cívica y ética, acerca de cuáles son los “roles” del ciudadano para con la sociedad. No tengo un estereotipo inculcado sobre roles definidos. Desde siempre me enseñaron que las cosas se deben hacer por igual, en virtud de tus capacidades; con respeto y educación”.

Los atributos culturales que reconozco en Víctor son mayormente de ser muy “moral” pues toma en cuenta lo enseñado en libros como el de cívica y ética, los cuales contiene fuertes discursos del ciudadano correcto y educado, sin embargo, no quiere decir que es completamente su pilar de socialización, pues dentro del grupo suele ser muy llevado. Esto se debe a que, como él dice “aquí nos solemos llevar pesado sin necesidad de tomarlo personal o en serio. El que se llega a enojar es porque no sabe llevarse”, recordemos que él es de Monterrey, así que sus socializaciones dentro de este Estado son para mí importantes ya que no son iguales para los de Tijuana, CDMX e incluso Puebla.

Me pareció interesante que al igual que Heavy, Víctor también haya pasado su proceso de socialización con su madre, así que le pregunté ¿Dónde estaba tu padre en aquel entonces cuando estabas en este proceso de aprender a cómo ser hombre? Su respuesta fue:

Víctor: Soy hijo de padres divorciados, *men*. Crecí sólo con mi madre hasta los 11 años, más o menos. Que fue cuando mi mamá empezó a salir con el que ahora es mi padrastro. Se casaron cuando yo tenía 18 y ya nos fuimos a vivir juntos. Pero básicamente vivía con mi madre”.

También me comenta que su padre biológico sólo estuvo presente con él una o dos veces al año y no era constante, no había como tal un patrón de visitas porque nunca se hizo cargo de la pensión. Así que le dije que si él jamás le enseñó algo y Víctor contestó:

Víctor: A no volver, pero si andar clamando que era padre por derecho biológico. En realidad, sólo se hizo más presente cuando supo que me iba a

casar. Ahí sí anduvo preguntando por fechas y que quería estar presente y cuando mi esposa se embarazó anduvo preguntando que cuándo nacía la bebé. Obviamente no lo dejé participar en ninguna de esas cosas porque para mí él nunca fue mi padre, y no pensaba invitar a un extraño a eventos tan importantes. Hubo quien me dijo que lo hacía por resentimiento, pero la realidad de las cosas es que él nunca estuvo ahí para mí, no me conoció, no me enseñó nada, así que pues al ser un desconocido para él y para mí, la decisión era sencilla. Tratarlo como lo que es. Conviví muchísimo más con mis abuelos paternos que con él y a ellos sí les tengo cariño. Incluso a algunos tíos. Pero él pues no, porque nunca estuvo. Había vacaciones que me iba a quedar con mis abuelos paternos dos semanas, y él ni se aparecía aun sabiendo que estaba en casa de sus papás. Así que cuando llegó flamantemente diciendo que era mi padre y que debía estar en mi boda además de conocer a mi hija, lo mandé por un tubo”.

Es más que obvio el conflicto que le genera a Víctor que su padre no haya estado jamás presente dentro de su vida, sin embargo, esto no le quita la posibilidad de formar su identidad masculina a partir de socializar dentro de otros espacios y con otras personas como sus abuelos y tíos, además de amigos de escuela y actualmente con *Las tóxicas*, donde incluso Heavy sigue aprendiendo algunos procesos y *atributos culturales* como ser abierto a sus sentires y no reprimir emociones.

Otro aspecto que pensaba sobre la identidad además de que no es fija o dada de forma innata es verla como un proceso continuo desde la infancia, comencé a pensar si esta tenía un punto en el que el sujeto se sintiera conforme en algún momento y, aun así, seguiría pasando por otros procesos que le hicieran repensar su identidad masculina.

De esta forma pensé ¿es asertivo mi argumento de que se sienten conformes? Al preguntarle a tres de mis sujetos de investigación si en algún momento se sintieron conformes con el hombre que eran, sus respuestas fueron variadas. Revisemos el apartado de Isaac.

Su respuesta Isaac no fue inmediata, de hecho, le tomó tiempo responderme ya que, como él me dijo “sé que cuando iba en secundaria-prepa me sentí completo, conforme con quién era, pero jamás me puse a pensar el por qué hasta ahora que me lo preguntas”. Después de unos minutos de ordenar sus ideas, esto mientras jugábamos *Destiny 2* (2017), me contestó que, para él, sentirse conforme y completo como hombre fue por medio de procesos, como si de una lista de prácticas por tachar se tratase, pues como él menciona “tener novia fue el primer paso para ser hombre, el segundo es dar tu primer beso, el tercer tu primer agasajo y el cuarto sería pues mi primera vez”.

Podemos observar cómo en este último se mezcla heterosexualidad como masculinidad, pero lo que me interesa de este relato es lo simbólico que tiene su serie de pasos, pues los ve cómo las tareas por cumplir que le hicieron formarse como hombre y su masculinidad –a pesar de que también iba formando su heterosexualidad al tener contacto sexual y afectivo con una mujer-. Lo simbólico de iniciar su vida sexo-afectiva está relacionada con la configuración de identidad masculina: otro atributo sería el sexual como una formación de su masculinidad.

Esta serie de prácticas las vivió entre su secundaria y prepa, aproximadamente entre sus trece y quince años, además de que menciona qué fue exactamente para él lo que le hizo pasar de ser un *niño* y dejar ser uno que no sólo lo colocaba a sí mismo como un no niño, sino que también para los ojos de los demás lo que supone una nueva jerarquía social.

Al momento en que escribo esto, Isaac está viviendo por primera vez lo que es tener un bebé varón, y para mi sujeto de investigación, este hecho es una nueva experiencia que le hace sentirse más completo como hombre y que además lleva una nueva serie de responsabilidades. Además de esto, agregaría que es una forma de poder observar su idea de ser hombre pues con base en su visión será que educará a su hijo.

Ahora pasemos con la de Heavy. Por el contrario, Heavy no identifica ninguna etapa en la que se haya sentido conforme o completo con su masculinidad, en primera porque su vida se regía bajo los estándares que decía la biblia y como él dice

“llegarle a los pies de eso pues jamás”. Él constantemente me contaba cómo su grupo religioso al que pertenecía estuvo presente en su vida, en la socialización y el *habitus* que debía obedecer y al indagar más en esa etapa de su vida él comenta que “me hicieron creer la idea de que yo era un elegido de Dios, pues tenía algo especial”, pero él cree que se referían más a que veían en él una capacidad de conocimiento más no un modelo ideal de hombre, lo que a la vez le creó conflictos sobre quién era pues no comprendía muy bien qué era ser un hombre.

Él entendió a través de las enseñanzas de su pastor que sus acciones agradasen a Dios “nos enseñaban que debían ser casi divinos y si se daban cuenta de cometer algo que a Dios no le agradaba debían estar en comunión en su interior. Prácticamente nos pidan ser Santos. Esto nunca me agradó”. Y pude preguntarle ¿No tomaste la figura de Dios para formar su identidad o masculinidad? Y él me respondió “No, porque prácticamente nos decían que eso era imposible”, así que puedo interpretar que sólo seguían sus acciones más no ser como él. Todo esto está pensado en “Dios padre”, pero, él nombró que es muy diferente a “Dios hijo” ya que tal vez a él si se le podían parecer.

Pero ¿por qué? Heavy me comentó que como este último se había vuelto humano, así que era también un ejemplo para seguir, aunque mantenía su divinidad. Me comenta que es muy seguro que inconscientemente quería ser como este último personaje. Por ejemplo, su trato hacia las mujeres él dice que se basó en “de hecho hasta de forma obsesiva, ayudar al prójimo, no decir grosería en público” y aunque mayormente dice groserías entre nuestro círculo de interacción dice que es más por la convivencia. La socialización dentro de su grupo religioso tuvo más peso que con las vivencias de Isaac. Y si bien ninguna figura religiosa fue una de mentoría o modelo, sí que recogió los atributos que interiorizó más fuertemente como el respeto a las mujeres o ayudar al prójimo.

Otros aspectos interesantes en la vida de Heavy son la ausencia de su padre y de otros hombres. Por una parte, su padre no estuvo presente en su infancia, y las pocas que sí lo estuvo era más por compromiso ya que como Heavy me cuenta, él jamás se sentó con él a enseñarle a manejar, afeitarse o algún otro conocimiento

pues a pesar de que él sabía hacer las cosas, jamás interactuó con Heavy. Por otra parte, las otras figuras masculinas como tíos y primos fueron complicadas. Sus tíos veían a Heavy como el hijo bastardo de su hermana, por lo que no le hacían caso incluso cuando les visitaban, esto causó que tampoco tuviera interacción con sus primos, así que, como me dice “no supe cómo llevarme con otros hombres, sólo repetía el patrón que veía en películas y en la escuela”. Esto provocó que Heavy a la fecha ve su masculinidad como algo fragmentada e incompleta.

Esto demuestra que su socialización fue más frecuente y fuerte dentro de su grupo religioso, sin embargo, no quiere decir que sólo se limitó a esto, ya que como vimos anteriormente, aprendió como atributos culturales que el albur y sí ser rudo con otros hombres es parte del proceso para formar su identidad masculina.

Por último, veremos qué dice Alejandro. Él dice no sentirse conforme, en primera porque su figura paterna jamás estuvo presente, así que no tiene un modelo a seguir, la única persona que tal vez podría ser una figura no tanto de seguir, pero sí más o menos basarse es la personalidad es en la de su hermano mayor. Pero interpretando a profundidad, no es que le vea como figura modelo, sino es con él con quien más socializa pues viven juntos y deben convivir diario teniendo en cuenta que por más que sean hermanos y vivan en el mismo cuarto, ambos tienen diferentes vivencias fuera de la casa, lo que resulta que, al regresar a su casa, deban lidiar y socializar los diferentes *habitus* y negociar el uno con el otro -no siempre de forma consciente- con los diferentes atributos culturales.

Por último, él entiende el punto de Isaac y lo que enlisto, sin embargo, comprende que es parte del proceso de crecer, más no como procesos que le hagan ser más hombre o tener una construcción de la masculinidad. Alejandro sigue fuertemente en un proceso continuo de descubrir, como dice él “en lo que me hace ser un hombre”.

No busco, como ya dije, que mis sujetos me digan quiénes fueron sus mentores, héroes o modelos a seguir, más bien preguntarles quiénes estuvieron presente e incluso ausentes, así como quiénes le enseñaron, esto con el fin de indagar dónde y con quiénes fueron sus socializaciones, sus *habitus* y cómo esto se combina pues

es dentro de estos procesos en donde podemos observar cuáles atributos culturales interiorizaron, atributos auto reflexionaron y atributos adoptaron.

## Conclusiones

Para las siguientes conclusiones me basaré en las diferentes interacciones que a lo largo de este apartado presenté, ya que con base en ellas servirán para demostrar cuan diversos son los procesos de formación de la identidad masculina, ya que algunas se dan dentro del núcleo familia donde interviene desde el padre, madre y hermanos hasta tíos o primos, por otro lado, estarán las experiencias vividas en la iglesia o con los diferentes personajes que se pueden presentar dentro de la escuela; amigos, maestros y parejas sentimentales. Sin embargo, aun cuando las interacciones, experiencias, aprendizajes y comportamientos se aprehenden en las diferentes estructuras sociales, no quiere decir que son ajenas las unas a las otras, sino que interactúan de forma activa gracias a que son aprendizajes que se incorporan en la identidad de forma inconsciente, así que por más que los sujetos *entren* y *salgan* de un espacio para convivir en otro, habrá aspectos que serán llevados en práctica en todo momento; por ejemplo, el imaginario de que los hombres se llevan *pesado* a través del albur y el bullying será aplicado como una forma común de socialización entre ellos sea en escuela o dentro de la familia, usar la *joteria* como forma de socialización o probar la heterosexualidad también estará presente.

Con esto quiero decir que debemos tomar en cuenta la experiencia dentro de las diferentes instituciones ya que no son ajenas las unas de las otras, por más que podemos seguir en la línea de la máscara o papel que optamos para la familia, la escuela y amigos, sí es reconocible que lo aprendido en la escuela será ejecutado con amigos, pero lo que afecta en casa se verá reflejado con la pareja e incluso lo que enseñan en la iglesia permea en toda la vida. Hay que pensar esto como el conjunto de un todo que se llama identidad masculina, pues terminan siendo experiencias que conforman de forma inconsciente y subjetiva dicha identidad.

Cuando digo que las vivencias, experiencias y actitudes que adopte para su formación de masculinidad es de forma inconsciente no significa que no haya cierto

grado de control sobre cómo son. Hay que dividir en dos procesos significativos. Por un lado, **está la forma inconsciente o naturalizada**, esto entendiéndolo como un proceso de aprendizaje donde el varón retiene lo vivido de forma interna y a través de la subjetividad, y, por otra parte, está el reconocimiento de lo aprendido a través de la autorreflexión donde el sujeto puede dar cuenta de cuáles son los aspectos que ha aprendido pero que puede desechar, cambiar e incluso controlar sus acciones de acuerdo con las situaciones. Pensemos como un ejemplo al padre de Isaac el cual tiene sus ataques de ira hacia los objetos, pero por más que este lleno de ira no la ejerció hacia sus hijos. Isaac y los demás sabrán con quien y cuando hacer bullying o alburear.

Para tener más claro a qué me refiero con los procesos de aprendizaje inconsciente lo explicaré de forma más detallada. Pensemos en el proceso de formación de masculinidad con base en tres aspectos: naturalización/normalización-subjetividad-inconsciente. En un primer momento el proceso de formación de la masculinidad - en la etapa preescolar- se constituye a través de la normalización/naturalización por medio de los discursos escuchados y/o leídos en películas, libros, comerciales, música y dentro de los diferentes círculos sociales.

En las siguientes etapas escolares (especialmente secundaria y preparatoria) el sujeto forma una subjetividad de lo que es para él *ser* un hombre masculino de acuerdo con su contexto y diferentes socializaciones que han sido parte importante ya que, en su estadía por los grados mencionados, es que se refuerzan y reproducen los comportamientos, pensamientos, sentires que son “propios” de un hombre que supone será masculino.

Por último<sup>25</sup>, está el proceso del inconsciente donde intervienen las pulsiones del sujeto, dichas pulsiones las interpreto, como aquellos deseos y necesidades que se desarrollan de acuerdo con los contextos lo que supone una reconfiguración constante, por ello, es que la masculinidad no es fija, sino que se va cambiando de

---

<sup>25</sup> El término inconsciente puede que sea el que más ruido hace en la explicación pues lo estoy usando algo alejado de la psicología, pero es una aproximación de mi entendimiento del proceso de aprendizaje basándome en relatado por todos los integrantes de *Las tóxicas*.

forma constante de acuerdo con las necesidades -pueden ser culturales- así como personales.

A lo largo de las conversaciones que hubo con *Las tóxicas* puede que falte información en el sentido de no haber contestado todo lo que les pregunté, que hayan obviado preguntas o experiencias, también es posible que el lector haya formulado más preguntas para los sujetos, y es que debemos ser conscientes de los silencios, omisiones u ausencias dentro de las interacciones y relatos ya que son material de exploración y resultado de las investigaciones pues aquello que se calla y esconde también es fuente de información; ya sea porque al sujeto le trastoca o le fue algo sin cuidado pero que está presente y eso puede decirnos algo.

Para finalizar, debemos tener muy presente que las identidades no son fijas ni de cerca, pues como dice Viveros (2002) son

(...) un proceso de negociación permanente que se inicia desde la infancia y se prolonga a lo largo de la vida y en el cual intervienen tanto los juicios de los “otros significados” (De Singly 1998) como las propias orientaciones y autodefiniciones. (Viveros, 2002, p. 121)

Podemos observar el proceso continuo en los varones de esta investigación. Por ejemplo, Víctor e Isaac están en continuo desarrollo de ser padres, aunque Víctor ya tiene una hija, deberá ser diferentes para su nuevo hijo. Por otra parte, está Alejandro y Heavy que es más notorio pues ellos mismos expresan que siguen buscando qué es lo que para ellos es realmente un hombre.

## Capítulo 3

### *Las tóxicas: El anime y los videojuegos como tecnologías del género*

En apartados anteriores usé al anime y videojuegos como medio de interacción, así como tema de conversación con los varones de esta investigación, sin embargo, no me limitaré a usar dichos productos sólo con ese fin, sino que también hay un interés por explorar qué se está reproduciendo en los contenidos, qué buscan los varones al consumirlos e incluso si hay un impacto en la construcción de sus masculinidades que estén basadas o influidas por los personajes de los animes y videojuegos que ellos consumen, así como la generación de entornos virtuales y la creación de representación de su persona para la socialización.

Pero antes de entrar en el análisis de lo antes mencionado, parece pertinente esclarecer diversos datos sobre este mundo pues para el lector no especializado será difícil comprender el material si nunca ha visto anime o jugado recientemente algún videojuego, así que trataré de hacer una reseña para cada anime y videojuego, así se podrá volver a este apartado en caso de perderse en el momento en que yo esté analizando cada uno de los contenidos.

Así como las películas y series, el anime tiene sus propias clasificaciones, y como lo dice el periodista Fernández en su nota titulada *Tipos de Anime | ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos*, menciona lo siguiente

Mucha gente piensa que *Shounen*, *Shoujo*, *Seinen* y *Josei* son géneros de anime y manga<sup>26</sup>, pero en realidad no lo son. Estos son los nombres de las calificaciones de los públicos objetivo de las producciones, es decir, son términos que se utilizan para determinar si ese anime es adecuado para un grupo de edad específico. (Fernández, 2022)

---

<sup>26</sup> Para ponerlo en términos simples, el manga es lo que el comic en occidente.

Y así como él afirma, la clasificación del anime sirve para saber a cuál público está dirigido, al menos en términos de los contenidos ya que servirá para restringir los contenidos que abordará: sexo, drogas e incluso temas más filosóficos. Así que recogeré la definición que hace Fernández en medida de los consumos que tiene *Las tóxicas* ya que mencionar todos no servirá si no los consumen y así evitaré saturar de definiciones y clasificaciones al lector desconectado de dicho tema. Para ordenarlos tomaré en cuenta todos los que me han mencionado así puedo ordenarlos de la clasificación más consumida a la menos.

1. *Shounen*: Significa "niño" en traducción literal del japonés. Este tipo de anime está dirigido a un público masculino joven (principalmente adolescentes), entre 12 y 18 años. Es considerada la clasificación de anime y manga más popular. (Fernández, 2022)

La historia del anime shounen generalmente se centra en el desarrollo y el viaje del héroe, que en muchos casos es un hombre (aunque existen excepciones). (Fernández, 2022)

Puede haber shounens de varios géneros y subgéneros (comedia, romance, etc.), sin embargo, los animes de acción son los más comunes, o también los famosos *battle shounen*. En este caso, también hay una constante presencia de estereotipos típicos del género<sup>27</sup>, como grandes diálogos a lo largo de las batallas, por ejemplo. (Fernández, 2022)

Naruto, Dragon Ball, Caballeros del Zodiaco, Bleach y One Piece son algunos de los animes shounen más conocidos.

2. *Isekai*: Subgénero de novelas ligeras, manga, anime y videojuegos de fantasía japonesa que giran en torno a una persona normal que es transportada y/o atrapada en un universo paralelo. Muchos de sus exponentes incluyen la reencarnación, pero también se consideran isekai las series que traen los elementos fantásticos al mundo real y cotidiano. En los últimos años es uno de los géneros más populares. (Sword Art Online,

---

<sup>27</sup> Hay que diferenciar que cuando dice "estereotipos típicos del género" hace alusión al conjunto de elementos que hacen a un anime ser shounen o de acción.

InuYasha, Tensei shitara Slime Datta Ken, Re: Zero, Tate no Yuusha no Nariagari, Re: Creators). (Fernández, 2022)

3. *Seinen*: Significa "adulto" u "hombre adulto". Como su nombre lo indica, estos animes están hechos para un público más maduro, generalmente entre 18 y 40 años. Los seinen están destinados a hombres y contienen temas complejos que no serían apropiados para las personas más jóvenes.

El contenido erótico y las escenas violentas también forman parte de las producciones de seinen.

One Punch Man, Berserk, Ghost in the Shell, Tokyo Ghoul y Akira son algunos ejemplos famosos del anime seinen. (Fernández, 2022)

Estos son las tres clasificaciones que más consumen estos sujetos. En cada uno de los animes que pueden encajar en uno de los animes que haré la exploración se pueden mezclar con otros géneros, por ejemplo, si bien en seinen es para un público adulto, no significa que la trama se concentrará en un "mundo real", más bien se centrará en temas para un público adulto mientras hace uso de la ciencia ficción y la fantasía para desarrollar la trama o puede que se centre en un mundo sub-real.

Esta clasificación está diseñada para englobar a animes que podrías decir, se pueden ver "en familia" pues si bien llegan a tener *fanservice*<sup>28</sup>, esto no termina siendo contenido explícito. Una comparación que me hacía mi asesor es que podría pensarse en el porno y el *porno soft*. Una comparación que en mi experiencia diría que es asertiva, ya que en todos los géneros que he mencionado siempre habrá, ya sea porque el interés del héroe tenga pechos grandes o porque la vestimenta de los personajes femeninos sea extremadamente delgada y reveladora, pero todo en un plano imaginativo o sugestivo.

A pesar de que dentro de la clasificación mencionada haya *fanservice*, hay que hacer mención de que sí hay contenido puramente pornográfico dentro del mundo del anime llamado:

---

<sup>28</sup> Es un término dentro de la comunidad que señala los elementos a veces innecesarios de vestimenta, proporciones de cuerpo de mujeres entre otros aspectos mayormente eróticos que sirven para atraer al público.

*Hentai*: Este sub-género está dedicado hacia los adultos y contiene escenas de relaciones íntimas muy explícitas. A veces contiene elementos de humor (Fernández).

Para finalizar, debo agregar un cuarto lugar a las clasificaciones que los sujetos de mi investigación y que lleva por nombre *ecchi*, Fernández lo describe de la siguiente manera:

4. *Ecchi*: Estas series suelen tener tramas muy poco elaboradas y enfocarse en lo que se llama típicamente "fanservice". Esto consiste en poner a los personajes en situaciones subidas de tono o incómodas para ambos, pero con elementos humorísticos. Muchas series incluso pueden tener momentos ecchi pero que estos no sean el eje central de la historia. (Fire Force, Shokugeki No Soma, Guilty Crown, Kill La Kill).

Así como hace mención el autor de la nota, es la expresión completa de *fanservice*, si bien contienen una trama, la desnudez y ropa reveladora será muy recurrentes, sin embargo, no habrá escenas tan explícitas de relaciones sexuales por lo que el *ecchi* se podría encontrar en una fina línea entre el *hentai* y un *shounen* o *seinen*. Es por este curioso caso que decidí poner este cuarto lugar debajo de *hentai* teniendo en cuenta que ya expliqué qué es y por qué se diferencia del resto de puestos.

Con todo esto en la mesa, me parece que es suficiente para tener contexto de qué es lo que los varones consumen a grandes rasgos del anime, obviamente hay aspectos específicos de, por ejemplo, porqué prefieren consumir *Naruto* en vez de *Dragon Ball*, y lo exploraré más adelante, pero sí era necesario poner en contexto porque *Naruto* es un *shounen* y está dirigido a cierto público y porque no contiene escenas sexuales, pero sí *fanservice* comparado con un porno soft y no como el *ecchi*. Más adelante haré lo mismo con los videojuegos, pero con el fin de no saturar de definiciones este primer momento, nos quedaremos con las que ya he expuesto.

El interés por abordar el animé y los videojuegos es porque dentro de estos dos productos culturales se puede observar en muchas ocasiones la reproducción

de los roles de género al punto de poder ser otro medio por el cual se legitima el supuesto “papel” de cada género. Por lo que este apartado tiene como interés hacer un pequeño análisis de lo que nos dicen los productos culturales como el anime (manga) y videojuegos.

Como lo retoma Teutle (2015), dentro de la discusión de sujetos en-generados, no hay que tomarla sólo como una diferencia cultural, sino que esta categoría atraviesa el cine, la política y yo agregaría el animé y los videojuegos o en propias palabras de Teutle (2015)

(...) Teresa de Lauretis señala que el género reproduce sujetos “en-generados”. Para Lauretis debe haber un análisis más trabajado a partir de tomar esta categoría [género], no sólo como parte de una diferencia cultural, sino también como un ente conceptual que atraviesa el cine, la política la moda, los estudios académicos, etcétera. (p. 104)

Yo agregaría el anime y videojuegos para extender pues dentro de ambos productos vemos la reproducción de estereotipos e imaginarios sobre los géneros. En la definición de las categorías del anime se identifica que los protagonistas son en su mayoría hombres; cuando sea la hora de analizar quiénes son y qué hacen dichos personajes daremos cuenta que son hombres con ciertos atributos físicos y virtudes que pueden ser pensadas para hombres masculinos.

Además de lo mencionado, propongo que dentro del anime y los videojuegos se encuentran *técnicas y tecnologías del género*<sup>29</sup> que desde mi comprensión están dentro de lo que Lauretis (1996) llama *Tecnología del género*, como ella dice

Puede ser un punto de arranque pensar al género en paralelo con las líneas de la teoría de la sexualidad de Michel Foucault, como una “tecnología del sexo” y proponer que, también el género, en tanto representación o auto-

---

<sup>29</sup> Desde mi punto de vista, me hace sentido nombrar que el concepto de Lauretis llamado *Tecnología de género* encierra a las *técnicas y tecnologías* de Foucault que a grandes rasgos son, para el primer concepto el disciplinamiento, mientras que tecnologías son los discursos para maximizar la vida. De esta forma comprendo que Lauretis explica que el género se construye desde una visión que se requiera, así como Foucault comprende que la sexualidad se define a partir de las necesidades del contexto; con el género pasa lo mismo y para esto se hace uso de las técnicas y tecnologías.

representación, es el producto de variadas tecnologías sociales -como el cine- y de discurso institucionalizados, de epistemologías y de prácticas críticas, tanto como de la vida cotidiana. (p. 8)

Esto me ayuda ya que dentro de su discusión ella comprende que el género no se piensa sólo en la diferenciación sexual de hombres y mujeres, sino que penetra en lo social: sus concepciones e imaginarios sobre las mujeres de los hombres, de nueva cuenta, como Lauretis (1996) menciona

(...) un sujeto constituido en el género, seguramente, no sólo por la diferencia sexual sino más bien a través de representaciones lingüísticas y culturales, un sujeto en-gendrado también en la experiencia de relaciones raciales y de clase, además de sexuales; un sujeto, en consecuencia, no unificado sino múltiple y no tanto dividido como contradictorio. (p. 8)

Es en el sentido de las representaciones lingüísticas y culturales donde igual se centra mi interés en analizar el contenido que consumen los varones de mi investigación ya que dentro del anime y videojuegos encontramos discursos explícitas, pero también sutiles. Por otra parte, tomemos en cuenta que son producciones de una cultura completamente distinta ya que son construcciones de Asia lo que representa una visión distinta de la que solemos consumir en producciones norteamericanas o dentro de nuestro país. Agregando aún más a este planteamiento, sugiero revisar lo siguiente:

Postulamos también que en esos dispositivos existen discursos hegemónicos de género y por lo tanto también discursos subordinados. Esto implica que antes que un todo homogéneo y estable, el despliegue de esa tecnología política incluye tensiones, quiebres y movimientos; en suma, que se trata de un campo de lucha. (Morgade, 2001, p. 83)

Al tener en cuenta que trabajo con dos productos culturales de dos países diferentes (los videojuegos mayormente norteamericanos y el anime totalmente asiático) se observarán diferentes discursos respecto a la masculinidad y la feminidad: ya sean atributos físicos otras cualidades, y que dentro del mosaico de las tecnologías y

técnicas, es verdad que se podrán observar que hay discursos sobre la masculinidad que subordina a otras ideas de lo que es ser hombre, otras que conflictúan entre ellas. Se me hace pertinente tener esto en general pues incluso en las diferentes identidades masculinas de *Las tóxicas* habrá unas que dominen a otras o choquen.

Por ello es por lo que me interesa explorar, como ya dije, qué contienen los animes y videojuegos que consumen *Las tóxicas* y si hay o no una influencia en la construcción de su masculinidad: qué buscan los integrantes de mi grupo de investigación cuando buscan determinado anime. No me refiero principalmente a que, si la trama es lo que buscan, eso es tema aparte, lo que busco es qué aspectos, discursos, estética de cuerpos entre otros determinantes ataren su atención. Todo esto desembocará en el análisis de los discursos ejercidos en el anime, qué cuerpos son en su imaginario atractivos, deseables o alcanzables, cuales actitudes son para ellos admirables o deseables, y así sucesivamente en cada producto analizado.

Al preguntarle a *Las tóxicas* no dudaron mucho en responderme con ejemplos que ellos identifican dentro del anime y los videojuegos. El comentario en el cual estuvieron de acuerdo fue que en el animé e incluso películas vemos lo que queremos, no se referían a la interpretación que podemos formular al ver los consumos antes mencionados, sino que lo relacionan a que vemos lo que queremos porque son el resultado de los creadores que son mayormente hombres para hombres.

Los videojuegos son mayormente consumidos por hombres, como lo plantea Flores (2020)

Otro elemento particular durante mis visitas a los *gaming centers* fue que la dinámica de un equipo cambiaba cuando alguno de los miembros era una mujer, de la edad que fuera. Esta disrupción, como veremos a lo largo del texto, tiene una explicación en la que se enlaza la idea de los videojuegos como tecnologías eminentemente masculinas, pero también su relación con la idea de competencia deportiva, donde el objetivo primordial es someter al otro y de mostrar una cierta superioridad. (p. 218)

Si bien el planteamiento del autor, que de hecho es interesante al abordar el videojuego como deporte y que despliega diversas prácticas, entre ellas la de dominar al oponente, lo que por el momento me interesa es la parte donde alega que dada la dinámica de deporte competitivo es la que hace que el videojuego se conciba como un consumo mayormente masculino, que desde mi experiencia, puedo afirmar ya que son pocas las mujeres con las que he convivido a lo largo de mi vida como jugador de videojuegos activo.

Aunado a esto, me parece prudente tomar en cuenta lo que dice Fernández (2014)

Una de las consecuencias de esta predominancia de la figura masculina a costa de representar la femenina como accesorio o recompensa para el héroe es que consigue que los videojuegos se perciban como un medio masculino, y por tanto no aparezcan como algo atractivo para las jóvenes, no sólo como jugadoras sino como una opción profesional. Esto supone un problema, porque la industria de los videojuegos está mayormente dominada por desarrolladores de género masculino, que tienden a crear videojuegos de acuerdo con sus intereses y gustos. Así se crea un círculo vicioso por el que la industria de los videojuegos crea productos que no atraen a las jóvenes, por tanto, las jóvenes no ven el desarrollo de videojuegos como una carrera creativa que les interese; de este modo, la industria continúa siendo dominada por desarrolladores masculinos, que perpetúan la creación de juegos que atraen menos a las jóvenes. (p. 93)

Tenemos por lo tanto, dos aspectos que hacen que los videojuegos sean mayormente consumidos por varones; en primer lugar lo que rescata Flores (2020) como una tecnología masculina por ser concebida como un deporte donde hay una dominación masculina además de exigir una forma específica de jugar para las mujeres<sup>30</sup>, y, por otra parte, que el desarrollo de videojuegos es mayormente creada

---

<sup>30</sup> Más adelante en la discusión de Flores (2020) se habla de que los hombres “(...) sobre el lugar que ocupan las mujeres jugadoras y las explicaciones de por qué debían jugar de cierta manera, cuestión que nos remite a una diferenciación de género construida desde una perspectiva eminentemente masculina (...)” (p. 220) esto si lo relacionamos con lo de Fernández (2014) de cómo las mujeres se ven alejadas de dicho producto por contener una visión errónea de su género, hace que las mujeres no jueguen constantemente como un

por hombres que diseñan personajes femeninos con base a sus gustos e intereses y por ende, que el consumo sea atractivo en su mayoría por hombres que a su vez aprueban el diseño de las personajes femeninas; esto a la par provoca que las mujeres se alejen de este medio por no ver presencia de ellas así como una visión errónea de lo que debería ser una personaje femenina dentro de los videojuegos.

Pequeño paréntesis, Flores habla de *competencia deportiva* lo cual le pareció interesante a mi asesor pues al pensar en deporte se remitió al soccer, luchas o cualquiera que sea, sin embargo, el videojuego ha aspirado últimamente a convertirse en un deporte, como dice Flores (2020)

(...) notaremos que para los usuarios el videojuego, como actividad lúdica eminentemente agónica, está profundamente relacionada con el trabajo y su trayecto profesional. De hecho, adquiere rasgos mucho más racionales e incluso reflexivos sobre las prácticas de los jugadores, donde el disciplinamiento, el control corporal y el análisis de resultados aspira a concebir los videojuegos como una actividad deportiva. (p. 226)

Por el momento el videojuego a nivel México aún “aspira” a ser deporte ya que no ha ganado tanto peso como en E.U donde ocurren torneos y campeonatos con renombre, y que administra ganancias gracias a los cientos de patrocinadores que se acercan a dichos eventos, lo que sí es asertivo es pensarlo como una empresa que tiene como fin ser un gran negocio. Empero, hay que rescatar que dentro del videojuego sí que hay cierta *dominación simbólica* hacia el otro por diferentes prácticas que he mencionado antes como el decir que se cogieron a alguien al matar al rival o que se volvió su perrita que ya he señalado en otros apartados. Estas interacciones de *dominación simbólica* se quedan, al menos en *Las tóxicas*, a nivel virtual ya que por el momento no hay una posibilidad inmediata de verse en persona después de cada partida para saber si dicha jerarquía que sucede de acuerdo con las habilidades del videojuego se aplicará en un plano físico. Además de esto, es de considerar que dicha jerarquía es dinámica pues en cada partida puede haber

---

hombre, lo que provoca que su habilidad no esté tan desarrollada y por ende los varones exijan demás a ella o las discriminen lo que se vuelve un círculo vicioso.

un nuevo ganador, aquí el detalle es que tan frecuente le gana el uno al otro. Sin embargo, hay que tener muy en claro que dicha *dominación simbólica* y la jerarquía que se forma tiene como fin ganar un prestigio social entre ellos: por ello en repetidas ocasiones Heavy, Víctor e Isaac estarán compitiendo entre ellos y observando a los demás ya que a través de esto se mantiene su lugar jerárquico entre ellos, así como su renombre de mejor jugador que otro, o como ellos dice, “eres la perrita de...”.

Una interpretación que formulo es que los videojuegos al tener una cantidad de violencia (sangre, tiroteos y asesinatos) se han concebido como temas propios de la masculinidad ya que, como parte del discurso de que hombres deben ser fuertes, rudos y valientes, al estar en contacto con todos estos estímulos forman parte de *tecnologías de género* de Lauretis. Esto debe pensarse cuidadosamente porque si bien podemos observar ese tipo de estímulos no asegura que los consumidores encajen en ciertos modelos, sino que algunos lo verán como fantasía o puede que lo lleven a la práctica, pero disponiendo de sus necesidades, por ejemplo, Víctor comenta al respecto lo siguiente:

Víctor: Considerando cómo se abordó el tema cuando iniciamos con las pláticas recuerdo que hablábamos de que la masculinidad que al menos en mi caso presentaba estaba directamente ligada a lo que yo aprendí de la escuela y la sociedad como lo que se esperaba de un hombre, tanto en las labores del hogar como en sociedad, así que diría que, tu pregunta<sup>31</sup> se enfoca en algo como el temperamento más que en algo de un estereotipo.

Mi temperamento es tranquilo, pero claro está que de acuerdo a la situación puede ajustarlo para tener más “valentía”, “violencia” o rudeza según me indiquen mis instintos conforme a la que esté sucediendo.

Me parece bastante curioso que la situación de saber cómo reaccionar ante una situación se enuncie como “según me indiquen mis instintos” ya que pude relacionarse con un estado animal o con base en algún tipo naturaleza de nuestros

---

<sup>31</sup> Mi pregunta fue la siguiente ¿tu masculinidad conlleva necesariamente violencia, rudeza, valentía más allá del contexto de un producto como el videojuego o el anime?

sentidos, por otro lado, me sirve su relato para ejemplificar que los sujetos varones comprenden sus sentires como parte de una forma de sobrevivir a las situaciones, ya que la masculinidad que ejerzan será siempre dependiente de las personas y espacios donde se relacionen.

Retomando la definición de la tecnología *de género*, este es trabajado desde las *tecnologías del sexo* de Foucault que encontró interesante Lauretis pero que lo aterrizó a al género

(...) consideré la aplicabilidad de la noción de Foucault de tecnología de sexo para la construcción del género. Escribí: *Así como es iluminador su trabajo para nuestra comprensión de los mecanismos de poder en las relaciones sociales, su valor crítico está limitado por su descuido por lo que, después de él, podríamos llamar la **tecnología del género**, las técnicas y estrategias discursivas por las cuales es construido el género.* (De Lauretis 1996, p. 19)

Mas adelante en su texto ella lo define de forma más amplia:

La construcción de género prosigue hoy a través de varias tecnologías de género (por ejemplo, el cine) y de discursos institucionales (por ejemplo, teorías) con poder para controlar el campo de significación social y entonces producir, promover e “implantar” representaciones de género. Pero los términos de una construcción diferente de género también subsisten en los márgenes de los discursos hegemónicos. Ubicados desde afuera del contrato social heterosexual e inscriptos en las prácticas micropolíticas, estos términos pueden tener también una parte en la construcción del género, y sus efectos están más bien en el nivel “local” de las resistencias, en la subjetividad y en la auto-representación. (De Lauretis 1996, p. 25)

Comprendo a las *tecnologías de género* como el concepto que encierra a los *dispositivos* (lugares o medios de comunicación) por los cuales se ejecutan diferentes *tecnologías* (los discursos) en torno a la construcción del género ya que al igual que el sexo, la construcción de una idea de género está dada por las clases dominantes y que a la vez le pertenece a las diferentes instituciones sociales pues

a través de estas es que se controla, regula y reproduce la idea de lo que cada género debe ser, sin embargo, también intervienen las subjetividades de cada espacio, por ello es que hay diferentes discursos de lo que es ser hombre y mujer pero que son opacados por el hegemónico de cada contexto.

Habiendo explicado lo anterior, se puede comprender porque cuando digo que los personajes que controlamos en diferentes videojuegos, además de ser hombres, cumplen con la *tecnología* de ser hombres valientes, fuertes de mente y físico, creadores de diferentes cosas como armas, campamentos, suministros entre otros objetos, además son salvadores de una princesa, castillo, ciudad, país, planeta e incluso universo. Por ende, teorizo que los videojuegos son en sí una *tecnología de género* pues reproduce los roles, imaginarios y tareas socialmente pensadas a un género específico. De igual forma, es entendible porque las mujeres que serán representadas en los videojuegos son diseñadas con cuerpos y vestimentas sexualizadas además de reproducir con los papeles socialmente aceptables: sensibles, protectoras del otro como enfermeras o madres, y en su mayoría como objetos que complementa al hombre.

Es momento de entrar de lleno con los animes que *Las tóxicas* consumen y para ello, al igual que en las clasificaciones del anime, dejaré una lista con cada título que ellos me comentan que consumen y colocaré una reseña<sup>32</sup> para tener contexto de la trama de cada uno. De esta manera ayudará al lector a saber el nombre del título<sup>33</sup>, qué está consumiendo<sup>34</sup> y dónde encontrarlo en caso de querer consultarlo<sup>35</sup>.

---

<sup>32</sup> Las reseñas las extraje de las diferentes páginas de consumo.

<sup>33</sup> El nombre de cada anime lo colocaré en español y japonés. El motivo de esta acción es que en algunas páginas sólo se puede encontrar con el título en su idioma original, sin embargo, también hay la posibilidad de localizarlo en español o inglés.

<sup>34</sup> Al final de cada reseña colocaré la clasificación tomando en cuenta el rasgo más notable de la obra.

<sup>35</sup> Hay que tomar en cuenta que los sitios donde se consume anime están divididos en dos sentidos, está el legal en aplicaciones como Crunchyroll, Funimation y Netflix por mencionar algunas, por otra parte, está el consumo ilegal en páginas como AnimeFLV Animefenix o AnimeYT. La diferencia entre el consumo legal e ilegal es por el pago de suscripción mensual o algún método de pago periódico.

- A. Komi-san no puede comunicarse (Komi-san wa Komyushou Desu): El mayor sueño de la estudiante de secundaria Shoko Komi, socialmente ansiosa, es hacer algunos amigos, pero todos en la escuela confunden su ansiedad social paralizante con una reserva fría. Con todo el cuerpo estudiantil manteniéndose a distancia y Komi incapaz de pronunciar una sola palabra, la amistad podría estar para siempre fuera de su alcance. *Vida escolar*.
- B. Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba): Tanjiro, un joven que se gana la vida vendiendo carbón, descubre un día que su familia ha sido asesinada por un demonio. Para empeorar las cosas, su hermana menor Nezuko, la única superviviente de la masacre, ha sufrido una transformación en demonio. Destrozado por los acontecimientos Tanjiro decide convertirse en un cazador de demonios para poder devolver a su hermana a la normalidad y matar al demonio que masacró a su familia. *Shounen*.
- C. Tokyo Revengers: Mientras miraba las noticias, Takemichi Hanagaki se entera de que su novia de secundaria, Hinata Tachibana, ha muerto. La única chica que alguna vez se fijó en él fue asesinada por un grupo de criminales conocidos como la Banda Tokyo Manji. En la cúspide de la miseria de su vida, de repente vuelve en el tiempo doce años a sus días de secundaria. Para salvar a Hinata y cambiar el curso del tiempo, ¡El alguna vez inútil trabajador de medio tiempo Takemichi deberá buscar volverse el líder de la banda criminal más tenebrosa de Tokio!<sup>36</sup>
- D. KonoSuba! (Kono Subarashii Sekai ni Shukufuku wo!): Kazuma Satou, un hikkikomori fan a muerte de los videojuegos, el anime y el manga. Un accidente de tráfico pone fin a su vida... o eso debería haber pasado, pero se despierta con una preciosa chica al lado que se presenta diciendo que es una diosa. La chica le dice "Tengo buenas noticias. ¿Te gustaría ir a un mundo alternativo? Él es teletransportado a otro mundo en el que comienza su gran aventura, tiene que trabajar duro para costearse la comida, la ropa y

---

<sup>36</sup> En teoría aquí debería haber uno de tipo seinen, sin embargo, mis sujetos de investigación no están actualmente consumiendo alguno de este estilo, pero para poder un ejemplo de dicho género, puedo mencionar a Neon Genesis Evangelion y Cowboy bebop.

la vivienda. Kazuma quiere vivir en paz, pero debe derrotar al rey demonio del mundo donde fue teletransportado. *Isekai*.

- E. High School DxD: Issei Hyōdō es un estudiante de segundo año de la Academia Kuō que tiene una gran perversión y una conducta muy lasciva. Lleva una vida tranquila hasta que es llamado para una cita con una chica llamada Yūma Amano. Cuando comienza a oscurecer, la chica lo lleva hasta un lugar apartado donde le muestra su verdadera forma. Ella es un ángel caído y planea asesinarlo. Ya que nadie puede salvarlo, Issei muere. Cuando despierta, descubre que ha reencarnado en un demonio, y desde ese mismo día trabaja como sirviente de Rias Gremory, una chica demonio de alto nivel que resulta ser la más hermosa y popular del instituto. *Ecchi*.

Habiendo una amplia información de los animes que consumen *Las tóxicas*, me parece pertinente comenzar con el análisis y exploración de lo que cada sujeto ve en cada anime. Para ello recopilaré cada interacción de acuerdo con el enlistado que hice atrás de cada anime con su respectiva información.

- a. Komi-san no puede comunicarse.

Comenzaremos con la visión que tiene Isaac sobre este anime. Él explica que la trama tiene por protagonista a una chica llamada Komi quien tiene ansiedad social lo que provoca no poder hablar en público y dificultad para relacionarse con los demás a pesar de su gran belleza e intelecto. Bajo este argumento se podría pensar que ella será completamente la protagonista y veremos cómo supera su miedo para hablar por sí sola, sin embargo, está el coprotagonista llamado Hitohito, un chico que querrá ayudarla para que pueda desenvolverse sin problema. Isaac me relata que Komi se ve relevada a segundo plano para dar paso a Hitohito quien se le retrata como el salvador de la supuesta protagonista sin un aparente interés, sin embargo, Isaac argumenta que “sólo la ayuda porque al final de todo le gusta y se la quiere coger, y así pasa en otros animes wey, siempre será un varón el protagonista a pesar de que sea una mujer la que lleve la trama”.

Las cualidades de los diferentes personajes que se muestran a lo largo del anime cuentan con personalidades a veces explosivas al gritar, moverse y expresar muchas emociones lo que es un contrapeso para la “protagonista” Komi. Además de ello, me parece interesante que Isaac haga hincapié en que Hitohito ayude a Komi como parte de su interés por ella de forma sexual. En este tipo de animes no veremos un fanservice intenso, sin embargo, Isaac percibe un interés sexual de Hitohito hacia Komi, lo que me hace plantearme la situación sobre cómo Isaac ve las relaciones sociales de hombres y mujeres asumiendo que habrá algún tipo de recompensa sexual cuando los hombres ayudan a las mujeres.

Al respecto de esto, decidí abordar a Isaac si específicamente piensa que eso pasa en la vida cotidiana o incluso si él espera una recompensa sexual, a lo que él contestó lo siguiente:

Isaac: No, me considero un poquillo medio torpe, siempre le digo a mi esposa que los hombres somos bien pendejos para entender indirectas y entre eso me incluyo, porque yo me ayudo por ayudar, sin ningún problema, de hecho, hasta muchas veces mi esposa me decía “¿te fijas cuando éramos novios?” porque me está coqueteado cuando yo de plano era así de, pues yo nomas ayudé por ayudar, no es como que yo me fijara en ese tipo de situaciones. O sea, no, nunca tuve, siempre fui medio tonto para entender ese tipo de indirectas y lo sigo siendo, así como si alguien tira la onda yo la verdad ni en cuenta. Entonces pues no, nunca he ayudado algo para recibir algo a cambio, siempre lo he hecho por ayudar, está en mi persona siempre estar ayudando o siempre estar enseñando, ¿no?

Parece que él no espera recibir una recompensa sexual, así que es posible que sólo lo vea en el anime por los discursos clichés que hay dentro de estos productos -sea del shounen o hasta el hentai-. Sin embargo, hay que rescatar que recalco que esta “en su persona siempre estar ayudando o enseñando”, lo que hace pensar que se sigue cumpliendo de alguna forma la idea del hombre masculino que enseña, que guía y apoya sin recibir nada a cambio.

Por otra parte, Alejandro pone el ejemplo de que en el cine se fuerza mucho las escenas inclusivas -se refiere a la aparición de mujeres con papeles protagónicos- pero que resultan siendo opacadas por otros hombres, pero esto no se limita en el cine ya que Isaac opina lo mismo, pero lo aterrizó al animé antes mencionado. Me pareció interesante el comentario de Alejandro así que decidí profundizar más al respecto y esto fue lo que pasó:

Alejandro: Se tiene la costumbre desde la historia misma de que el sexo masculino es el fuerte, el eficiente, el que se tiene que encargar de todo lo importante, de todo lo chingón. Por eso las personas en general piensan que los hombres opacan el papel de las mujeres. Me caga mucho la escena de los *Avengers* (Se refiere a la película *Avengers: Endgame*), viéndola de forma objetiva, en cuanto la vi en el cine pensé “no te pases de verga” no creí que cayeran tan bajo haciendo esa mamada. Es imposible que un grupo de chicas se comuniquen de forma telepáticamente se hayan organizado. Porque son de diferente universo, diferente planeta. Viéndolo de forma más política social, creo que es una gran mamada es escena, porque dejó en claro que no soy feminista.

Me parece bastante interesante como Alejandro justifica el papel protagónico de los varones tomando como base la historia, y será algo que tanto él como Heavy comentaran acerca de que los hombres desde siempre han tenido lugar en escenarios como la lucha, la creación de artefactos o, como uno de ellos me dijo “desde las cavernas”. Por ello para Alejandro la inclusión de mujeres en escenas dentro del cine se le hacen forzadas, ya que en sí los hombres son los que tienen un papel activo e importante para hacer funcionar el mundo. Prosigo con su relato:

Alejandro: Aunque yo fuera feminista, la escena me seguiría pareciendo una mierda. Porque lo único que están haciendo los directores es como “ya, estamos siendo políticamente correctos”. Pero lo único que están haciendo los directores con ese tipo de escenas es como si tacharan de la lista de supermercados, pero sólo se están apropiando de un partido que están defendiendo. Pero si realmente apoyaran a las mujeres, para empezar,

serían más protagónicas. Los protagonistas de Avengers son principalmente hombres, a excepción de Natasha, y la matan y no le hacen un funeral. Para empezar, le deberían dar más tiempo en pantalla, pero no lo hacen.

Aquí menciona tres aspectos interesantes, por una parte, su sentido de “ser o no ser” feminista, el papel de Natasha y, por último, darle más tiempo en pantalla a las mujeres. Vayamos por partes. El primer comentario sobre ser o no ser me parece bastante importante de abordar, pues a lo largo de mi pasantía por los diferentes semestres de mi seminario se presentaba la continua discusión sobre si los hombres podían ser o no feministas, sin embargo, para Alejandro sí hay una posibilidad de ser feminista, que a la vez parece darle la posibilidad de opinar cuando los contenidos como el cine, videojuegos o animé tienen un correcto uso de las escenas inclusivas. Creo que podemos aplicarlo a lo que De Lauretis (1996) expone

(...) estamos prevenidas, esta femineidad es puramente una representación, una posicionalidad dentro del modelo fálico de deseo y significación; no es una cualidad o una propiedad de las mujeres. Lo que equivale a decir que la mujer, como sujeto de deseo o de significación, es irrepresentable, o, mejor, que en el orden fálico de la cultura patriarcal y en su teoría, la mujer es irrepresentable excepto como representación. (p. 27)

Comprendo que, para la autora, la visión sobre las mujeres que se proyecta en el cine es desde la concepción fálica que liga a la mujer como objeto de deseo, así como su significación de ella con base a lo que *debe ser*, lo mismo que pasa en los personajes masculinos. Por otro lado, podemos pensar que el eje central de la representación de la masculinidad de los hombres héroes es por el superpoder con el que nacieron, consiguieron o crearon, lo que les posiciona en una posición de superioridad por encima de otros hombres, ya que gracias a dicho atributo consiguen ser fuertes (al punto de sólo ser asesinados aprovechando su debilidad o algún objeto en concreto), pero que sin el poder no poseen un estatus de ser hombre masculino. Sin embargo, puede haber la posibilidad de conseguir algún poder si demuestra ser digno de tal o cual poder ya que el recurso narrativo será apelar a las cualidades que debe tener un hombre masculino admirable.

Pondré como ejemplo a Midoriya de *Boku no Hero* y a Peter Parker de *Spiderman* el primero es un niño que nace sin ningún super poder en un mundo repleto de personas que nacen con al menos un sesgo de poder como atraer cosas o fisionomía antropomórfica. Muchos deciden entrar a la academia de héroes donde se les enseña a manejar y potenciar sus *quirks* (poderes), este protagonista entra al examen físico sabiendo que no posee ninguno. En ese momento el héroe con mayor status llamado *All might* da cuenta que Midoriya se esfuerza por encima de los demás, tiene un espíritu de compromiso, se sobre esfuerza físicamente para tratar de estar a la altura de los demás sin tener poder entre otros atributos. Esto hace que *All might* reconozca a Midoriya como un candidato para heredar su *quirk* (que a grandes rasgos es un *Superman*). Por otro lado, tenemos a Parker, quien es uno de los pocos super héroes que vienen de alguna esfera de privilegio. Él es un héroe cuya situación económica jamás ha sido estable o la mejor comparada a la de *Batman* o *Ironman*, pero sí es un buen estudiante, gran nieto al ser quien provee de dinero a la casa donde vive junto con su Tía May. Al conseguir sus poderes no deja de lado estas dos cualidades, sino que suma más como su sentido de protector, fuerza sobre humana, seguir manteniéndose y darle algo de dinero a su tía May.

Lo que quiero demostrar con estos dos ejemplos es que muchas ocasiones nos proyectarán a hombres con cualidades específicas que hace que sea *hombres* y merezcan un don o poder para así resaltar aún más los atributos que hacen ser *masculinos* y se siga reproduciendo ideas específicas sobre dicho concepto.

Cuando sucede en mujeres, se sigue apelando a concepciones de la masculinidad pues esta debe ser valiente, heroica, fuerte no sólo físicamente sino mental y emocional (no queremos una heroína sentimental y “poco racional”). Y cuando por fin una mujer consigue ser reconocida como superhéroe, no debe perder su encanto: por encima de todo tiene que conservar su físico atractivo, un maquillaje intocable a menos que sea tierra, lodo, aceite, y/o sangre para demostrar que ha estado en batalla.

Así como pasa en los videojuegos que son creados por hombres y que crean personajes femeninos conforme a sus intereses, en el cine (y/o series) sucede lo

mismo, como dice Guarinos (2008) “Los primeros investigadores, como es lógico, fueron mujeres que intentaban analizar cómo un mundo de hombres había asignado un puesto para ellas con unos modos de representación al que se veían obligadas a contemplarse” (p. 104) por ende, las personajes estarán mayormente representado la figura sexualizada, débil o cualquier otro rol que sea el que socialmente se asocia con lo femenino y la mujer. Esto se vuelve lógico si seguimos pensando que la representación de las protagonistas o coprotagonistas son mujeres deseables para el público masculino, el *sueño húmedo* de los hombres: podemos pensar en las diferentes representaciones como puede ser la princesa en apuros **necesitada** de un hombre que la rescate o extrapolarlo como la figura de la *nalgotica* que hace referencia a las mujeres con un estilo gótico, como su hombre lo indica, que tengan un trasero prominente y rudas pero que de alguna forma se verán atraída a una figura masculina.

Sin embargo, la representación que ha comenzado a ser expuesta en el cine sobre las mujeres ya no de objeto de deseo, sino sujetos que llevan a las prácticas tareas pensadas como masculinas (pelear, la no maternidad, heroísmo) es lo que comienza a ser en primera un tipo de amenaza que remplazará a los varones de sus tareas simbólicamente dadas para ser relevados por mujeres; esto es lo que se ha comenzado a llamar “inclusión forzada<sup>37</sup>”.

Respecto a esto, la misma autora, Guarinos, hace un análisis bastante pertinente que me parece recuperar pues ella pone a discusión lo que es para mí, dos visiones que podemos observar en el cine. El primero podemos entenderlo como aquel cine que es hecho en colaboración con mujeres o exclusivamente por mujeres pero que seguirá obedeciendo las demandas del gusto patriarcal, o como ella dice: “(...) también existe Mira Nair –*Cuando salí de Cuba* (1995), *La feria de las vanidades* (2004)-, directora india, mujer, que retrata a sus mujeres personajes bajo la misma construcción y función del más rancio cine patriarcal” (Guarinos, 2008, p. 108). Ya

---

<sup>37</sup> Esto de la “inclusión forzada” puede ser tema de debate ya que es cierto que de un periodo hacia el presente las casas productoras han comenzado a apropiarse de la idea de “inclusión” haciéndola su discurso de marketing pues han comenzado a cambiar las etnias de personajes o incluir personajes femeninos para cumplir con dicho movimiento, pero habría que hacer una revisión de hasta donde está correcto y hasta donde sólo es marketing y que sigue mostrando una figura sexualizada de la mujer.

que a pesar de ser una mujer quien hace el cine, no garantiza que sea una producción con injerencia social o que dé un giro al papel femenino. Aunado a lo anterior, la autora continua con la discusión acerca de *qué estamos viendo* cuando vemos películas con personajes femeninos como protagonistas, ya que, por ejemplo, menciona películas como *El diablo viste a la moda* (2006), *El diario de Bridget Jones* (2001), y yo agregaría a *La cruda verdad* (2009) pues en ellas vemos ciertas representaciones de las mujeres, por ello, dice Guarinos (2008)

Pero lo cierto es que desde el punto de vista formal en realización o de estructura narrativa, las supuestas diferencias existentes en la dirección femenina suelen apelar a: 1. Asuntos poco relevantes. No trascienden a problemas de una comunidad, a lo sumo de una familia. 2. Cotidianidad de situaciones. Y por lo tanto, ambientaciones cotidianas de escenografías y atrezzo domésticos. 3. Temas intimistas. Elección de temas no históricos o no importantes para el desarrollo de la Historia del hombre. 4. Comportamientos rutinarios de Los personajes. Gestos, palabras o comportamientos cotidianos que llevan a cabo unos actores caracterizados sin relevancia y de rostros vulgares. (p. 109)

No es que a Guarinos no le guste el cine hecho por mujeres, más bien entiendo que quiere exponer cómo las producciones sean hechas por mujeres u hombres a veces es difícil de diferenciar por la representación que reflejan en sus obras; sea la de la mujer como objeto o como aquella anclada a una forma de vida que es la privada, la belleza o la servidumbre. Y esto a veces no depende al cien de ellas, sino que “Puede existir voluntad de diferencia, pero tanto en hombres como en mujeres; todo dependerá de si esa voluntad de diferencia puede ser llevada a cabo o no según imposiciones de producción” (Guarinos, 2008, p. 108). Por ello, a pesar de haber un variable como ser mujer que crea cine, asegura que la presentación de las mujeres se aleje a la deseable de los hombres.

Cuatro aspectos que me parecen importante a tomarlos en cuenta ya que es el papel que mayormente veremos en las personajes femeninos dentro de la industria y que forma parte de la *tecnología de género* al ser la representación de lo que se

espera en las mujeres o que retrata una supuesta imagen de lo que son forzadas a ver e incluso aceptar<sup>38</sup>.

Por otro lado, está lo que yo considero el cine que muestra a una mujer que sale de lo que cotidianamente se espera, ya que, como dice Guarinos (2008)

Por otro lado, si las películas clásicas están hechas para espectadores hombres, los personajes están planteados para que el hombre pueda buscarse y reconocerse. Siendo así, la aparición de mujeres en la pantalla puede llegar a generar problemas de identificación. (p. 109-110)

Ya que de esta forma podemos comprender porqué cuando las personajes femeninos son diseñadas de tal forma que dejan de lado los escenarios de la belleza, el amor romántico, lo privado y lo únicamente sexual, para pasar a ser representadas como valientes, fuertes, heroicas, pone en jaque a los varones. En primer lugar, teorizo, es porque ya no hay una presencia masculina la cual pueden aspirar a ser o reconocer como varonil, y en segundo, porque la presencia de la mujer comienza a salir de la representación que gustan consumir: sexualizada y necesitada de la figura del hombre, esto claro tomando en cuenta las películas y animés que he trabajado los cuales son consumidos por *Las tóxicas*.

Otra cita que recupero de la autora a pesar de ser larga es la siguiente:

Según Casetti (1994: 256), recreando ideas de Laura Mulvey, la carencia de pene de la mujer “hace estallar el miedo a la castración. De forma que, si por un lado constituye una presencia fascinante, un icono que se exhibe para la mirada y el goce masculino, por otro, es una presencia amenazante, una posible fuente de ansiedad. El hombre tiene entonces dos vías para huir de la angustia. Puede actualizar una reactivación del trauma representado por el miedo a la castración y explorar a la mujer, desmitificándola y restándole valor. Es la vía del voyeurismo y el sadismo, que Hitchcock recorre hasta el fondo. Pero también puede negar ese miedo y transformar el objeto

---

<sup>38</sup> Mi asesor me hizo el comentario sobre qué posición podría tomar el cine intimista ya que puede ser de excelente interés o desechado, por lo que me gustaría poner en la mesa cuantos de nosotros/as hemos visto las siguientes películas y qué pensamos al respecto: *Las sufragistas* (2015) y *North country* (2005).

amenazante en objeto de culto, que preserva y adora. Es la vía del fetichismo que elige Sternberg. En ambos casos el hombre vuelve a adueñarse de la escena, fuente del deseo y motor de la acción, mientras que la mujer continúa en su papel pasivo y subordinado”. (Guarinos, 2008, p. 110)

En ella podemos comprender porque en ocasiones la aparición de la mujer en películas se siente como amenaza hacia los hombres, ya que, desde los términos lacanianos, la presencia del falo castrado (la mujer) hace resurgir el miedo a la castración, por lo que debe enfrentarlo en dos niveles, por un lado, tener a la figura como una de culto o por otro, restarle valor y humillarla. Ambos puntos están presentes y combinados en la percepción de mis sujetos respecto a las protagonistas mujeres en cine, videojuegos e incluso anime.

Ahora bien, nos encontramos con que Natasha es la única mujer dentro del grupo de los *Avengers*, sin embargo, es un personaje con vestimenta sexualizada: su traje de “super héroe” es un conjunto de látex y que tiene un escote que deja siempre parte de su pecho descubierto y que, además, encontramos que la belleza es una constante, ya que, por más que este en peligro o batalla, seguirá siempre bien arreglada y con vestimentas femeninas. Este personaje es interpretado por la actriz Scarlett Johansson, la cual no es de sorpresa saber cuan fantaseada es por los hombres. El personaje de Natasha representa a través de las *tecnologías del género* la imagen de mujer valiente, protectora de sí misma y de otros, pero ya no desde el cuidado como enfermera o madre, sino como protectora desde la idea de héroe que termina por sublimar el imaginario colectivo de lo que es un hombre héroe.

Para finalizar con este fragmento de conversación con Alejandro, esta su comentario sobre que las mujeres deberían tener más tiempo en la pantalla. No quiero llevar al extremo cada una de sus palabras, sin embargo, al parecer no ha revisado contenidos como *Black Widow* (2021)- dirigida por Kate Shortland- película que se base en el pasado de Natasha o la reciente serie titulada *She-Hulk: defensora de héroes* (2022)- cuya autora es Jessica Gao-. En ambas podemos ver

representada esta mujer fuerte, valiente, protectora de sí misma y que un grado mínimo o ninguno de la sexualización de la mujer.

Al momento de buscar información sobre la serie, el primero resultado que me arrojó mi buscador es el de una nota que habla sobre el tercer capítulo que hizo uso de comentarios sexistas reales sobre opiniones del público acerca de este producto, aquí un ejemplo que recuperó Dantore (2022) "¿Entonces tenemos un movimiento (*me too*) y ahora todos los héroes masculinos se han ido?" y "¿por qué todo en Marvel tiene que ser femenino ahora?". Habría que poner a discusión que piensan *Las tóxicas* respecto a estos dos productos donde la trama gira en torno a mujeres. Pero parece curioso que lo que recuperé de Guarinos (2008) parece ser cierto, ya que a la constante presencia de mujeres como protagonistas y que escapan de la figura que les gusta a los hombres, estos sienten temor y su única estrategia es la humillación y desvalorización de estas.

Ahora pasaré a abordar cómo es que Alejandro ve la sexualización de los personajes femeninos en el anime

Alejandro: Antes no me molestaba que en el anime mostraran un plano así del culo o los pechos, ahora me molesta, antes era de que rico, antojable, pero ahora es más de sí, rico, pero quítenlo. Siento que está mal porque viniendo de una cultura tan respetable, siento que no es correcto. Siento que sólo les interesa eso de ese personaje. A diferencia del cine, en el anime siento que sí le dan un peso más fuerte al personaje femenino, como que le dan más peso e incluso empatizas con ella.

A pesar de que él consume el fanservice del anime y lo considera atractivo, le causa malestar que lo sigan haciendo a pesar de que le gusta consumirlo, esto me pareció bastante contradictorio, porque, como él dice "antes no me molestaba que en el anime mostraran un plano así del culo o los pechos, ahora me molesta, antes era de que rico, antojable, pero ahora es más de sí, rico, pero quítenlo", además de esto, es interesante su idea de que este uso del fanservice está mal viniendo de Japón, cuya visión de él hacia el país es de un territorio *respetable* entendiéndolo como una cultura donde tiene mucho respeto, como si esto les negará la posibilidad

de poder sexualizar a los personajes. Sin embargo, revisando la producción de manga y anime de tipo *hentai* es interesante como es un país que desde hace ya bastante tiempo consume y produce material, que, como ellos lo llaman, es *obsceno*.

Respecto a esto, hay dos documentos que encontré. Hablan sobre la creación de material *hentai*, así como el que tiene como interés amoroso o sexuales a niñas. Pero para poder comprender cómo estos productos son parte de la sociedad japonesa, el autor Hernández (2020) retoma el libro *Lolita* de Vladimir Nabokov, ya que, en el momento de ser traducida al japonés en 1959, no presentó mayor impacto

(...) y a diferencia de las reacciones que su publicación causó en los Estados Unidos de América, en Japón no causó el mayor revuelo debido, entre otras cosas, a que en la literatura y en la estampa japonesas se han representado encuentros sexuales entre varones adultos y mujeres prepubescentes desde el periodo Edo. (Hernández, 2020, p. 11)

El artículo de este autor es bastante informativo ya que abarca quienes son considerados los “padres del rorikon”<sup>39</sup> y una de las cosas que rescato en el precedente de que en Japón hay un consumo recurrente de contenido erótico y sexual hacia niñas. A pesar de que a través de la historia ha habido censura para este tipo de contenido a través de lo penal, esto ha ido cambiando de acuerdo con los contextos culturales, como lo fue la segunda guerra mundial donde el país entró en un periodo de democracia y parlamentaria (Mirón, 2017). Aquí entran dos artículos que recupera Mirón (2017) el 157 que dice lo siguiente:

Una persona que distribuya o venda una escritura, pintura u otro objeto obsceno, o que lo muestre públicamente, será castigado con prisión o fianza. Lo mismo aplica a la persona que lo posea con intenciones de venta. (Art.175, 1907: 37) (p. 26)

---

<sup>39</sup> El *rorikon*, contracción del término *rorīta konpurekkusu* (“complejo de Lolita”), es un estilo gráfico (y visual) que nació, en Japón, a finales de la década de 1970; en especial, entre la comunidad de aficionados a la historieta japonesa de carácter amateur (*dōjinshi manga*) (...). (Hernandez, 2020, p. 11)

Este artículo también encierra productos tanto manga y anime como la pornografía japonesa. El otro artículo que igualmente recupera Mirón (2017) de la nueva constitución después de la segunda guerra mundial y que tenía como objetivo que los habitantes usaran los medios de consumo como una forma de escapar de su horrible realidad:

Se garantizan las libertades de reunión y asociación, así como la libertad de palabra, de prensa y de cualquier forma de expresión. No existirá la censura, ni podrá violarse el secreto de cualquier medio de comunicación. (Art.21, 1947: 3) (p.26)

Tomando ambos artículos, puedo estar de acuerdo con la autora cuando externa lo siguiente:

Esto implicaba que las representaciones gráficas de los genitales, el acto sexual y la utilización de determinado vocabulario fuera declarado ilegal. No obstante, temas como el bestialismo, la pedofilia y la necrofilia no estaban ni están prohibidos, algo que desde mi perspectiva no tiene mucha coherencia. (Mirón, 2017, p. 27)

Ya que a pesar de tener la representación gráfica de genitales y el acto sexual como un tema *obsceno*<sup>40</sup>, otros temas como la pedofilia no sean considerados ilegal, todo esto es entendido bajo la producción de tipo manga y *hentai*. Debo agregar que es verdad que suene contradictorio pues el hentai que tenga que ver con animales (mayormente pulpos o criaturas con tentáculos y aluden a la violación) es censurado, pero únicamente la vagina de las protagonistas y los tentáculos se mantiene intactos y explícitamente ilustrados. Al parecer hay una concepción de lo obsceno que liga a los órganos sexuales con algo de vergüenza, sin embargo, hacer productos que tengan como deseo sexual a niñas no es de censurar, sólo los

---

<sup>40</sup> Me tomé la libertad de poner en cursiva dicha palabra ya que para la sociedad japonesa tiene, aunque una definición ambigua, sí que tiene una concepción simbólica diferente. Con base en lo que recoge Mirón (2017) la constitución del país al que nos referimos dice lo siguiente “Se considera obsceno aquello que despierte y estimule el deseo sexual, ofenda el sentido común del pudor y viole los conceptos adecuados de la moralidad sexual” (Art.175, 1907: 38) (p. 27)

órganos sexuales. Esto igual se aplica para el porno japonés, pese a que logré encontrar tanto *hentais* como algunas películas pornográficas japonesas sin censura. Desconozco si a estos productos les quitan la censura cuando son comprados por el público occidental o dentro de la informática hay forma de retirarlo.

Para finalizar, puedo decir que hasta la actualidad los productos como el manga, anime, hentai y la pornografía japonesa que siguen saliendo están influenciados por las reglamentaciones de antaño pero también por las modernas formas crear contenido que en la mayoría de los productos nos encontraremos con censuras de tipo píxeles, barras blancas cubriendo los genitales o alguna otra figura que evite ver por completo las partes sexuales.

Terminando con los relatos sobre Alejandro, él me expone su justificación sobre por qué las mujeres no son tomadas en cuenta como protagonistas en películas. Como ya vimos antes, Alejandro tiene un sentido de opinión sobre el feminismo donde él acepta apoyar el movimiento ya que piensa que los hombres “si se pasan de verga”, a la vez que acepta que ha jugado con el corazón de muchas mujeres. Sin embargo, piensa que el mismo movimiento “se pasa de verga” y que “están bien pendejas”, esto lo expresa a partir de que pintan los monumentos de algunas partes de la CDMX, en especial los pegasos que son considerados patrimonio cultural, esto porque cuando niño, le llevaban ahí. Es curioso como enlaza la publicación de “te saltabas las clases de historia y te enojas porque pintaron un pegaso” así que él alega que ellas no conocen la historia de la casa donde viven o que no sabe de qué materiales está construida o quién la construyó, por ello él tendría el derecho de pintar la casa de ellas. Al final de toda su discusión sobre cómo el movimiento feminista destruye patrimonio y sus “pendejadas”, para explicar por qué el hombre no considera a la mujer en muchos casos.

Mientras Alejandro me relataba todo esto, no dejaba de pensar, en como dije al inicio, mis diferentes clases dentro de mi seminario donde había discusiones sobre la posición de los hombres respecto al feminismo. Y es aquí donde a consideración de mi asesor, que debo pronunciar mi posicionamiento, así como discutir los argumentos de Alejandro.

Creo firmemente que el feminismo es de mujeres y para mujeres. Es un movimiento social y postura política donde los hombres no debemos opinar en descalificación como hizo Alejandro alegando que “están pendejas” cuando ellas hacen uso de la destrucción o pintada de movimientos puesto que antes de eso, ha habido marchas pacíficas donde han sido objeto de burla y acoso, no fue hasta que se tornó en algo más agresivo cuando comenzaron a tener más peso.

El feminismo es necesario ya que gracias a ellas se desató una serie de discusiones sobre las estructuras sociales, los productos como la literatura, cine y arte se ha estado creando. A través de sus injerencias es que varios sectores de la población caímos en cuenta que hemos sido parte del problema *violencia de género*. el cual alude a la violencia sí contra mujeres, pero no sólo contra ellas, sino que consiste en una violencia que se ha constituido con base al género: en su diferencia y jerarquización social , las exigencias que se imponen tanto a hombres y mujeres sin tomar en cuenta las implicaciones que conllevan.

Desde mi posicionamiento, los hombres debemos apoyar y aportar al movimiento desde nuestros espacios, por ejemplo, ser más críticos en las prácticas y pláticas que tienen nuestros amigos, primos, tíos, hermanos, en general con los hombres con quienes compartimos espacios.

Actualmente trabajo en una ONG llamada DDeser que se dedica a dar talleres relacionados al género. Lo interesante de esto y que me sirve como ejemplificación de cómo los hombres podemos ser más críticos es en los temas que he abordado con varones en los grupos de reflexión. En estos hablo sobre las diferentes violencias que ejercemos nosotros contra mujeres, pero también hacia nosotros. Me parece bastante enriquecedor recalcarles a los diferentes hombres que somos nosotros sujetos principales de ejercer la violencia pues les incomoda pero a la vez muchos reflexionan sobre cómo han estado viviendo en un constante privilegio masculino.

Con lo que me refiero a ser más críticos entre nosotros es a partir de abrir el diálogo sobre cómo estamos llevando nuestras relaciones con las personas que no compartimos espacios. Como le digo a los hombres a quienes les he dado talleres,

no se trata de abordar a tu primo, a tu papá o a tu tío y crear un conflicto, sino entablar una conversación siempre que se pueda, en caso de que no, el deber queda en uno mismo a modo de ir corrigiendo las acciones que sabemos perjudican a uno mismo o a los otros.

Si llegamos a opinar sobre los movimientos feministas creo que debe ser de forma crítica y no como los comentarios que relaté de Alejandro sobre conocer la historia de un objeto antes de poder tocarlo, más bien crear un diálogo que intercale la visión feminista con los aportes que han generado los estudios de las masculinidades que tengan como interés el replanteamiento de nuestras violencias, prácticas de socialización, paternidades, educación sexual y prevención contra la violencia.

Por otro lado, cualquier comentario que tenga como fin deslegitimar al movimiento a través de argumentos como “conoce primero de historia”, que arremetan contra supuestos racionalismos de hombres vs sentimentalismos de las mujeres, o cualquier otro discurso por parte de hombres que tenga como fin agredir a las integrantes de dicho movimiento no debe ser reconocido como cierto, sino más bien ponerlo en tela de juicio y discutirlo. Los hombres en este aspecto tampoco debemos reproducir la imagen de protector al integrarse al movimiento para defenderlas o protegerlas, sino que debe ser en un sentido de colegas.

#### b. Demon Slayer

Para el siguiente anime me tomé la decisión de abordarlo desde el cuerpo deseable, los imaginarios del rol de hombres y mujeres entre otros aspectos como *tecnologías del género* ya que debemos pensar el anime como ese producto donde se sigue reproduciendo los géneros, si bien ella habla de cine, yo lo aplico al anime por su popularidad que ha seguido creciendo, y como veremos, tiene infinidad de *tecnologías* sobre el cuerpo, quehaceres de hombres y mujeres así como los atributos que le corresponde a los antes mencionados.

Además, agregué más información sobre el contenido expuesto como lo son personajes extra y lugares en donde se desarrolla, esto con el fin de abarcar más de lo que se leyó en la reseña del título aquí trabajado.

Si en el anime de Komi-san está presente para Isaac un tipo de intercambio sexual en pro de ayudar a una mujer, así como la opinión en común con Alejandro sobre el protagonismo continuo de hombres, en Demon Salyer está un ejemplo que toca el tema de la reproducción de la vida, así como los cuerpos deseables.

En uno de los capítulos de la segunda temporada el personaje llamado Tengen quien es retratado como un hombre alto, fornido y que a la vez esto puede ser interpretado como de la *tecnología de género* ya que es el disciplinamiento del cuerpo, un cuerpo deseable en hombres, no meramente sexual, sino porque se aspira, se desea estar como él de fuerte que a la vez puede representar al hombre protector. Por otra parte, está la *tecnología* de ser valiente, heroico, ruidoso en combate y extravagante no sólo por su vestimenta sino porque es un hombre que tiene tres esposas.

Con respecto a esto, me llama mucho la atención ya que, por una parte, en la sociedad japonesa es mal visto todo lo que sale de la norma monogámica, y, por otro lado, pienso en cómo está presente la fantasía de poseer a más de una mujer como esposa. Esposas que son representadas con grandes pechos, atractivas y siembre con escote a pesar de llevar ropa con la que se representa a los ninjas o shinobis.

Si bien este tipo de producto está dirigido a un país en especial, no dejo de lado que sean aceptadas y leídas por el consumidor ajeno a la cultura creadora. Y como ya dije, la masculinidad será diversa, pero habrá discursos hegemónicos de lo que debe ser un hombre, y, parece ser que el poseer más de una mujer como esposa es una de esas *tecnologías del género* que se repite en diferentes masculinidades pues es repetir la idea de ver a la mujer como objeto sexual más que un personaje fuerte, heroico y valerse por sí misma.

Además de esto, los personajes que son cazadores de demonios en su totalidad hombres, a excepción de dos mujeres, Shinobu y Mitsuri, esta última es llamada como Pilar del amor, y representada como una mujer callada, tímida y de pechos grandes que son medio revelados a un escote, esto se identifica como *fanservice* ya que tiene el fin de atraer al público sin necesidad de ser *ecchi*. La primera mujer,

Shinobu es la encargada de un recinto llamado *Finca Mariposa* que tiene como principal función rehabilitar a los cazadores heridos, esta mujer tiene ayudantes que son, por supuesto, otras mujeres que, para ser precisos, son tres niñas, pues sabemos que las mujeres están simbólicamente ligadas al cuidado; la cantidad de enfermeras que vemos en hospitales es un ejemplo inmediato, y de nuevo, podemos interpretar que esto es una *tecnología* pues a través del discurso de que la mujer del cuidar del otro es que se perpetua dicha idea, sea en Japón o en México este discurso se mantendrá.

Pero retomando al personaje Tengen, él junto con el animé fueron polémica en Twitter ya que en uno de los capítulos él llega al recinto antes mencionado en busca de una de las ayudantes de Shinobu, el problema radicó en cómo buscó a una de las niñas, la descripción de la escena es la siguiente: Tengen llega a la *Finca Mariposa*, busca llevarse a algunas de las ayudantes de Shinobu y al poner resistencia nalguea a una de las niñas, para esto, las demás ayudantes quieren evitar que, desde su perspectiva, las secuestre. Afuera de la *Finca Mariposa*, Tanjiro, el protagonista escucha el escándalo y junto con otros dos cazadores intentan *salvar* a las mujeres en supuesto peligro<sup>41</sup>.

De aquí podemos desprender algunas interpretaciones como por ejemplo: Tengen al ser este hombre con atributos que le hacen un hombre deseable le dota la cualidad de poder poseer a otras mujeres, por otra parte, no solicita el préstamo de servicio de la niña bajo el cargo de Shinobu, sino que sólo la toma como si fuese un objeto de su consumo -no sexual, pero sí de sus servicios de cuidado-, y tal vez una tercera interpretación puede ser la sexualización de la niña al ser nalgueada por un hombre que requería de sus servicios. Aquí hay dos puntos interesantes, por un lado, es la idea de que desde chicas las mujeres deben aprender sus deberes; esto es una *técnica* por disciplinar al cuerpo no en el mismo sentido de Tengen al

---

<sup>41</sup> Busqué la escena para poder revisarla con más cuidado y encontré la recopilación de diferentes videos que se conoce como un “video reacción”, es interesante ver cómo hombres en conjunto, mujeres y hombres reaccionan a la escena, el video está en inglés, pero lo que interesa y habla por sí mismo es el video. Aquí el nombre y enlace por si se quiere consultar: Uzui bate na bunda da Aoi - Kimetsu no Yaiba s2 Ep 8 | Reacción <https://youtu.be/r5mrBRxYSeY>

conseguir fuerza, sino disciplinario para resistir el cuidar del otro y usar a la vez el cuerpo como herramienta para ver por el bien del paciente. Además, está la sexualización de la niña dentro del anime y el manga que ya enuncié más arriba sobre el tema del hentai y el roriko.

### c. Tokyo Revengers

En este anime está presente dos aspectos muy interesantes, por un lado, está la constante violencia física entre las bandas juveniles que están en constante riñas callejeras que terminan en sangre, heridos y en algunas ocasiones muertes, pero hay una constante demostración de que vales como hombre al tener que participar en las peleas callejeras para probar tu valor como uno. Además, esta lo que Romero (2020) menciona

En el caso del anime más popular, como veremos en el siguiente capítulo, la generalidad es que los personajes femeninos sirvan de excusa, accesorio o medio para el desarrollo del protagonista masculino (y otros personajes masculinos secundarios o hasta periféricos), lo cual refuerza en el imaginario de los espectadores las ideas patriarcales de que las mujeres carecen de agencia, independencia, autodeterminación, profundidad, injerencia social, política, económica y un largo etcétera. (p. 40)

Esta noción de poner a la mujer como medio de desarrollo para el protagonista hombre es un recurso bastante recurrente en el anime, lo podemos observar en otros títulos como *Naruto* y *Tengen Toppa Gurren Lagann* donde es una mujer la cual indirecta o directamente impulsan al varón a alcanzar el desarrollo esperado dentro de lo que se conoce como *El viaje del héroe*, esto a la vez refuerza un discurso donde se ve a la mujer como aquella persona que siempre estará detrás de cada gran hombre, ya sea porque es la mujer en apuro lo que fuerza al personaje varón en desarrollar diferentes aspectos, como lo puede ser su fuerza física, valentía y heroísmo. Esto termina siendo una *tecnología* respecto a la posición de la mujer como objeto que impulsa a un hombre, un tipo soporte.

Esto recuerda un poco a lo que en su momento dijo Laqueur (1994) respecto a la mujer como sujeto incompleto respecto al hombre que es un sujeto completo, sólo que, a estas alturas del discurso, la mujer termina de completar al sujeto varón. Esta visión operó en el S. XVIII, XIX, y obedecen a un contexto histórico específico, empero, me sirve la noción para poder ejemplificar cómo reducen la figura cultural de la mujer en un producto japonés.

d. KonoSuba!

Adrián e Isaac consumen el tercero en la lista y en este animé podemos observar que el personaje principal llamado Kazuma está rodeado por mujeres. Él representa a un protagonista que libra el liderazgo de las batallas, así como ayudar a los demás a pesar de ser en su vida original un hikikomori<sup>42</sup>. En este animé, hay un nivel más alto de *fanservice*, posiblemente algo más *porno soft*, especialmente en la personaje llamada Darkness. Su atributo más notable son los pechos grandes y fascinación por ser dominada por un hombre, en este caso Kazuma e incluso ser torturada. Aquí vemos el discurso del hombre dominante no sólo en el sentido de dar órdenes, sino de someter sexualmente a una mujer, algo que podemos interpretar como la *tecnología* de sumisión tanto sexual como de obediencia hacia el hombre.

e. High School DxD

En este anime donde es totalmente *ecchi* vemos al personaje principal llamado Hyōdō rodeado de diferentes mujeres con pechos grandes y con actitudes que se mezclan entre tímidas, dominantes y *perversas*. En algunos casos el anime se torna de tipo *harem* que es cuando un hombre se ve rodeado de muchas mujeres que tiene un interés sexual o afectivo hacia él. Podríamos rescatar que se trata de la fantasía imaginaria de hombres por poseer diferentes mujeres. A diferencia de Tengen que posee varias mujeres de forma afectiva, para el caso de Hyōdō, sería poseer a las mujeres de forma sexual.

---

<sup>42</sup> Es un término japonés para referirse al fenómeno social que consiste en personas apartadas que han escogido abandonar la vida social; a menudo buscando grados extremos de aislamiento y confinamiento, debido a varios factores personales y sociales en sus vidas. En Japón, suele afectar más a hombres que a mujeres, pero ha habido un aumento en las mujeres que son hikikomori.

Otra diferencia entre Tengen de Demon Salyer y él, es que el primero como ya vimos, poseía un cuerpo deseable, el caso de Hyōdō del anime High School DxD es diferente puesto que es delgado, demasiado *pervertido* pues tiene actitudes obscenas como ver contenido erótico o de forma lasciva, además, se puede concebir como “perdedor” ya que en los primeros capítulos se hará hincapié en lo lejos que está de siquiera tocar a una mujer. Conforme se avanza en los capítulos y aparece la mujer demonio llamada Gremory, se resaltarán en que Hyōdō será un tipo valiente y trabajador con el objetivo explícito de poder tener un encuentro sexual con el interés principal llamada Gremory. A pesar de que él lo desea, es interesante que las acciones para tener un encuentro de piel serán siempre tomadas por Gremory mientras que Hyōdō es más tímido, pero no pierden momento para mostrar los demás atributos culturales ya mencionados y que forman parte de las *tecnologías de género*.

Si pensamos, son atributos que vemos no sólo en el animé, sino en muchas ocasiones como una fantasía de los hombres al querer atraer mujeres con su amabilidad supuestamente desinteresada y que presenta lo opuesto a los hombres patanes. Lo primero que me remite este discurso es en la *caballerosidad* supuestamente desinteresada de los hombres ya que es algo que la sociedad espera de nosotros, de nuevo una *tecnología* pues aprendemos a usar nuestro cuerpo al servicio de las mujeres, pero no en una posición subordinada, más bien como *deber ser* pues está en el supuesto de tenerlo que hacer para complacerlas pero desde nuestra voluntad y no como obligación, a diferencia de la *tecnología de género* que envuelve a las mujeres al servicio del otro como obligación.

En repetidas ocasiones he escuchado cómo los hombres siempre se quejan de que la mujer que les gusta o en general ellas siempre escogen a un varón que no tiene futuro ni mucho menos valores o atributos que ellos consideran de un buen hombre. Es una postura donde el varón considera tener la autoridad moral para criticar a aquellas mujeres que eligen a ese hombre como una pareja.

Ahora, centrándome en los videojuegos y los discursos que podemos encontrar, Isaac vuelve a dar su opinión, él identifica que los videojuegos donde no

se retoman los papeles masculinos son *Tom Raider*, algunos de la saga *Resident Evil* y *Metroit* (1986): este último es un caso particular pues a lo largo del videojuego no se revela el género ni el sexo del personaje que controlas, sino hasta el final de este ya que se quita el casco y deja ver su rostro. En su momento fue impresionante ya que durante todo el tiempo de juego asumieron que era un hombre, jamás se esperaron a una mujer. A propósito de esto, veamos cómo se está viendo a la mujer en los videojuegos por parte de *Las tóxicas*, particularmente por Heavy ya que al preguntarle por Samus Aran (la personaje de *Metroit*), él inmediatamente sin pedirle mucho, comenzó a lanzar una serie de comentarios de lo más interesante.

Heavy: En un videojuego, por ejemplo, la mayoría de las mujeres, en los viejitos, en el 2005, todavía de las ultimas mujeres que salieron protagonistas que ayudaron, como *Final Fantasy* y los *Resident*, esas mujeres son la representación perfecta para mí, ellas pueden con las cosas por sí misma pero no rechazan la ayuda de un hombre. Samus, por ejemplo, huérfana, de ahí una raza de alienígenas aves antropomórficas, la rescata y la entrenan, la adaptan para que viviera a su mundo. Samus no tiene un inicio bonito, la entrenan en la milicia, se vuelve una de las mejores, no necesitó de la ayuda de nadie.

Dando apertura con él, podemos observar que Heavy tiene a una mujer idealizada, aquella que no necesita de una ayuda masculina, pero sí puede aceptarla en caso de que se la ofrezcan, sin embargo, él menciona que para el caso de Samus no hubo un hombre que la controlara, tampoco que la instruyera, fue por mérito propio. Una vez más observamos esta *tecnología* de la mujer como sujeto subordinado que no se puede valer por sí mismo. Pero sigamos revisando qué más tiene para decirnos:

Heavy: Pero como estaba joven, no seguía las reglas, así que hubo un desgarre de interés (aquí mencionó circunstancias del juego), por ello se hizo un caza recompensas, pero todo eso lo hizo por ella sola, jamás conoció o se enganchó con un hombre que le dijera que hacer. Ellos la respetaban porque podía hacer lo mismo que ellos, incluso mejor que ellos. Y cuando la

representan (al inicio) de que ella es capaz, pero es tímida, como ella sabe que está sola se cuida, sabe que puede hacer un chingo de cosas mamalonas. En todo el juego nunca dice una palabra, solo hasta el final y lo dice en alienígena, todo su lenguaje es corporal a través de la armadura. Te enseñan que ella no es perfecta, pero también te enseñan que en cualquier momento te puede partir tu madre.

La parte importante de su discurso de Heavy es que, para él, si la personaje femenina es capaz de hacer lo mismo que los hombres, incluso mejor, tiene un grado de respeto, esto se verá al final de la interacción con él, ya que en algún punto alegará que las mujeres no tienen presencia en el mundo porque no son necesarias por el momento.

Heavy: En Final Fantasy, la protagonista está en una relación igual, los dos se piden opiniones, se respetan mutuamente, esto debería de ser aspiración de cómo deberíamos tratar a las mujeres en la vida real. El vato usa una espada y la morra evidentemente usa la magia. El monstruo es derrotado por una espada, pero finalmente es encerrado por la morra. En un videojuego que yo juego no se verá que le digan que es tontita.

En el momento en que describió que el personaje masculino del juego al que hace mención tiene como arma una espada y la mujer magia, me pareció percibir que de alguna forma se está representando esta idea de que los hombres por la fuerza biológica supuestamente innata serán capaces de usar armas pesadas y “rudas”, en cambio la mujer usará la magia. Podemos pensar esto como una *tecnología del género*, que relaciono con la dualidad que en algún momento menciona Heritier (1996) de las diferencias culturales que se ha tenido sobre hombres y mujeres más allá de lo biológico, bajo la idea de que la fuerza se liga a armas pesadas y por ende a lo masculino, en cambio el uso de magia será territorio de lo femenino por no requerir fuerza física.

Para el siguiente relato, Heavy se basó en los personajes de la basta serie de juegos llamados *Resident Evil*

Heavy: En Residente Evil, con Claire Redfield, tiene rasgos más de mujer, por ejemplo, encuentran una niña, Claire tiene rasgos más femeninos de tipo “ven niña, te cuido” y hay un abrazo. Rasgos que se le dan naturalmente a una mujer, a diferencia de Leo que sí, cuida de la niña, pero siendo más seco, no hay tanto ese cuidado. (En otra ocasión hace la diferencia de fuerza física) A Claire le tiran una biga y necesita la ayuda de Leo porque ella no podría levantar una biga porque nosotros como hombres tenemos más fuerza. Jill esquiva al zombi, en cambio Carlos le mete un vergazo, ambos hacen lo mismo, derribar el zombi, pero lo hacen diferente porque como hombre tiene más fuerza, esto no denigra a la mujer, pero se hacen notorio las diferencias.

Cuando Heavy mencionó “rasgos más femeninos” por un segundo pensé que abordaría aspectos meramente físicos, sin embargo, mencionó lo que abordé como *atributos culturales*. Aquí se mezclan los atributos culturales adversos a los masculinos como tener más fuerza donde a los personajes masculinos siempre los diseñan musculosos que hace alusión a ejercicio, a las mujeres las representarán con cuerpos atractivos sin caer en lo corpulento, sino que serán esbeltas con atributos exaltados como pechos y glúteos grandes. Esto es claramente un discurso sobre el género e incluso el sexo: el género por lo que socialmente se espera de una mujer con ese “tacto suave”, el cuidado del otro o un cariño hacia el otro como dice Heavy “Rasgos que se le dan naturalmente a una mujer”, por otro lado la rudeza el hombre no solamente en la fuerza física, sino en el trato “Leo que sí cuida de la niña, pero siendo más seco, no hay tanto ese cuidado”, representando al hombre protector, pero sin perder su rudeza y frialdad, por otro lado, lo físico en cuanto a fuerza que remite a diferencias biológicas construidas médica y socialmente.

Heavy: Misma historia con Halo, Halsey es genio desde muy chiquita, no la apoyaban, era tan inteligente que la pusieron a cargo del proyecto Spartan. Cortana no tiene rasgos femeninos, pero porque es creación de Elizabeth, no manipula necesariamente porque es mujer, sino porque sabe hacerlo. Lo que hizo ella, fue completar al Jefe (al crear a Cortana) él y ella se complementan, porque hasta la fecha no sabemos quién es el humano y quien es la máquina.

Él no le da órdenes a ella, ella no es denigrada, y creo que se guarda un poco de caballerosidad, sólo se denigró un poco en halo 3 cuando necesita ser rescatada, y fue porque ella se quedó en ese lugar en caso de que activaran el arma. Ya después de halo 3 la adaptaron medio gacho porque ahí empezó el declive.

Para poner contexto ya que en este relato Heavy tuvo en cuenta que yo sé sobre el videojuego, así que daré los datos más relevantes. Halo es una saga de videojuegos que tiene como personaje principal al hombre llamado John, pero que se le nombra más como Jefe Maestro o John 117, en el universo del juego se libra una batalla contra una flota de diferentes razas alienígenas, pero para poder hacerles frente se creó, gracias a Halsey el proyecto Spartan, el cual tiene como objetivo crear humanos genéticamente modificados llamados Spartans. Halsey creó a una inteligencia artificial super avanzada con base en su corteza cerebral, a esta inteligencia la nombró Cortana (es mujer) y se le fue otorgada al Jefe Maestro como ayudante en campo pues ella le suministra datos relevantes.

Teniendo esto en cuenta, le pregunté que si la relación del Jefe Maestro con Cortana no era similar al dicho que reza “Detrás de cada gran hombre, hay una mujer”, a lo que Heavy me respondió lo antes leído “Lo que hizo ella, fue completar al Jefe (al crear a Cortana) él y ella se complementan, porque hasta la fecha no sabemos quién es el humano y quien es la máquina”, sin embargo, he jugado casi todas las entregas donde salen juntos, y es evidente la idea de que el Jefe maestro representa al hombre fuerte, audaz, valiente, de pocas palabras pero mucha acción, en cambio Cortana es quien lleva el cuidado de él dándole información, rutas de escape, cuidado en general pues en muchas ocasiones a ella se le escuchará preocupada de que al Jefe le pase algo aun dejando en claro que pueden transferirla a otro Spartan.

Si bien Heavy dice que sólo en la tercera entrega (Halo 3) dejan a Cortana en una posición de mujer rescatada, la verdad es que, desde la primera entrega de la saga, justo cuando Cortana es entregada al Jefe Maestro, a este le encomiendan protegerla y cuidarla a cualquier costo con el argumento de que ella es la máxima

ventaja contra los alienígenas. Pero es verdad que esta posición de damisela en apuros es plenamente explotada en Halo 3 ya que desde el comienzo del juego la misión en sí es recuperar a Cortana aun cuando hay misiones de por medio.

De nuevo, una serie de discursos sobre género que entran dentro de las *tecnologías del género*; lo masculino como signo de fuerza y acción y la mujer el cuidado, la preocupación del otro (incluso aquí se da un tipo de relación amorosa). Para agregar aún más a este apartado, Heavy me hizo mención del juego Mario Bross, donde en su mayoría de juegos serán rescatar a la princesa y esto es el más claro ejemplo del rol del hombre; defender, proteger y cuidar a la mujer que es diferente del cuidado del otro que tiene la mujer donde “el otro” lo entendemos como a hombres, niños, enfermos, hijos, esposo, marido, novio, etc.

Teniendo en cuenta que la visión de Heavy sobre la representación de las mujeres en los videojuegos esté sexualizada o no, me parece reveladora pues llegué a la interpretación de que para él las mujeres que hay dentro de la serie de entregas que mencionó son funcionales, atractivas, interesante entre otras cosas sólo porque son dentro de un mundo de ficción, como él dice

Heavy: Las mujeres que se desarrollan son en mundos fantasiosos o supuestos. El mundo sí funciona gracias a varones. Si tú sales, y ves cualquier edificio, cualquier vehículo, cualquier alcantarillado, ¿quién lo diseño, quien lo hizo? Un hombre, ahorita no es necesario que lo haga una mujer. No quiero decir que las mujeres no puedan hacerlo, pero nosotros estamos más capacitados para cargar cosas pesadas. Somos criados en épocas diferentes, así que me dijeron que debíamos ser más caballerosos: que no tenga que esforzarse tanto, que le ayudes a bajar del coche, cuidar que no la manoseen, la bolseen o le vean la ropa interior en el otro vagón. Estamos capacitados para darnos putazos sin ningún entrenamiento. Es porque estamos más capacitados. Nuestro mundo no presenta la necesidad de que ellas nos demuestren que ellas pueden, no quiero decir que no puedan, pero no hay necesidad o especial.

Desde el punto de vista de él, fuera de esos escenarios de ciencia ficción y apocalípticos ellas no tienen cabida en la sociedad, el mundo funciona únicamente y gracias a los hombres, y si bien ellas tienen las capacidades, no significa que sean requeridas, a lo cual Alejandro también se sumó en estar de acuerdo. Después de esos últimos comentarios, comenzaron a cambiar comentarios sobre qué está bien que hagan las feministas y qué está mal. Valiéndose de ser hombres, parecía que cualquier argumento que dieran estaban en lo correcto, sonó en muchas ocasiones al mansplaining<sup>43</sup>.

Ya antes había mencionado discusiones de algunos miembros de *Las tóxicas* frente al movimiento feminista, así que no hay que perder de vista que dentro de sus argumentaciones se presenta un tipo de mansplaining al momento de explicar porque están mal, como si ellos de alguna forma supiesen la mejor forma de hacer las marchas o los movimientos sociales y políticos. Seguramente si hubiera una mujer en el grupo o en las *party* al momento de tocar estos temas, no tengo duda que Heavy o Alejandro habrían “corregido” a dicha mujer pues suponen que ellos están bien en lo que dicen por el hecho de ser hombres sin necesidad de decirlo.

¿La sexualización se logra justificar de alguna forma? Esta pregunta servirá como comienzo a la serie de comentarios que Heavy y Alejandro cuando les pregunté si pesaban que había sexualización en anime y videojuegos. Les expliqué que dicho término podemos entenderlo cuando los desarrolladores hacen que las mujeres en dichos productos usen poca ropa, que este ajustada o alguna otra prenda que les descubra el cuerpo.

Para el caso de Tomb Raider, si bien Lara Croft es una mujer aventurera, valiente, con gran inteligencia entre otros atributos culturales, siempre la veremos con ropa muchas veces mojada, rasgada y/o entallada, lo que no deja de ser una sexualización y consumo para los hombres, no hay que olvidar lo que cité arriba de Lauretis (1996) y su abordaje sobre la mujer como objeto de deseo de lo fálico pues esta es la representación social de los varones hacia ellas, de hecho, desde que

---

<sup>43</sup> La palabra hace referencia de explicarlo algo a alguien de forma condescendiente o paternalista y que mayormente se da de hombres hacia mujeres.

salió el primer juego fechado en 1996 podemos observar que, aunque la tecnología de ese tiempo imposibilitaba detalles más definidos en las facciones de los personajes, sí que lograron hacer que luciera de pechos grandes. En entregas más recientes han logrado que sus pechos tengan físicas propias lo que hacía que en ocasiones se moviesen en diferentes escenarios, todo esto claro, para el consumo masculino.

Comenzaré con Heavy ya que fue él quien más interés mostró por la pregunta y, por ende, quien más comentarios arrojó. Pero también agregaré los de Alejandro en medida que vea oportuno darle espacio entre los de Heavy.

Heavy: Siempre que el juego quiera vender, o sea porque, más que nada cuando es un MOBA, ahí están los TERA, ahí está Genshi Impact, son de mundo abierto y fantasía, debe vender y tiene micro transacciones, hay fanservice, pagas por esa skin.

Esto tiene mucho sentido ya que en la mayoría de los juegos donde existe la posibilidad de comprar o desbloquear skins siempre apelarán a lo estético en la mujer, ya sea dejando más piel a la vista, siendo ajustados o cosméticos para el cuerpo, pero ninguna de estas modificaciones trae consigo una mejor de estadísticas, sólo apela al objeto de deseo. Sólo en juegos de tipo *Dark Soul* aplica la bonificación de estadísticas al personaje, pero fuera de ese tipo de juegos los demás serán sólo para el consumo visual del varo hacia su personaje femenino.

Heavy: En otros juegos, se sexualiza cuando el juego lo requiere o cuando hay fanservice. Por ejemplo, Lady Dimitrescu es como es porque el parásito la mutó de esa forma, no es porque quisieran que fuera así, pero también hay fanservice, pero no es porque ay sí, quiero vender, o sea sí, pero porque hay lore<sup>44</sup>. Jill tiene un escote, pero porque le colocaron como una araña robot que inyecta ciertas sustancias para controlarla y va en el pecho, y como debía ir ahí le descubrieron el escote, que podríamos llamarlo que es generoso. A

---

<sup>44</sup> Palabra dentro del gaming que hace referencia a la historia del juego que se encuentra repartida en notas dentro del juego o pequeños mensajes.

diferencia de LoL, porque la morra llega y ya tiene una gargantilla y un escote. En uno es por necesidad (se refiere al guion) y otras por vender.

En cuento Alejandro escuchó la argumentación de Heavy no dudó en contar lo siguiente:

Alejandro: Tengo una amiga a la que le recomendé jugar Nier Atumata, y dijo que la portada es una chica, no tiene nada de malo, pero como es con temática japonesa, sabe que habría técnicas donde podías cambiarle el vestuario, como bikini, en tanga o con traje de colegiala -Heavy ¿ves? Esa es la diferencia de *necesidades del guion* y no solo porque sí-.

Imagen 1. Foto de Lady Dimitrescu de *Residente Evil VIII* (2021).



Fuente: <https://www.egames.news/entretenimiento/Querras-que-se-siente-sobre-tu-rostro-asi-de-enormes-son-las-amigas-de-Lady-Dimitrescu--20210423-0007.html>

Como se puede observar, le detallan glúteos y senos prominentes, pero al parecer este tipo de sexualización están justificadas a través del guion que usa recursos del propio universo de cada juego para que el fanservice no sea una transacción o uso injustificado, sin embargo, termina siendo una sexualización. Por ejemplo, le pregunté a Heavy y Alejandro qué pensaban sobre las diferentes skins de las personajes de la saga de juegos de *Street Fighter*, en especial la entrega número V lanzada en 2016, la respuesta de ambos fue que estaban justificadas por ser artes

marciales, ya que, como dijo Heavy “no te vas a dar en la madre con mucha ropa puesta” y Alejandro además de afirmar eso, aludió a que “así son las vestimentas de algunas artes marciales”, pero ¿esto es verdad? Revisemos un par de estas mujeres luchadoras.

Comenzaré por R. Mika, según la página Fandom.com, su estilo de lucha es el llamado Lucha libre profesional (pro wrestling), al usar mi navegador para buscar vestimenta de estilo de lucha me encontré que sí suele ser llamativo en las mujeres, pero muchas pelean en top y una licra o short, la máscara es opcional, pero la vestimenta de R. Mika es más reveladora, incluso su animación tiene demasiado detalle en las físicas de sus pechos. Si se busca información de ella, se arrojará información sobre su celebración de victoria pues fue censurada ya que se daba una nalgada como festejo. Por otro lado, uno de sus movimientos especiales es llamar a una compañera para que entre las dos le den un golpe de nalgas en la cara del rival.



Imagen 2 R. Mika de *Street Fighter V* (2016).

Fuente: <https://juegoscompetitivos.com/blog/street-fighter-5-lista-de-acciones-de-rainbow-mika/>

La siguiente en la lista es Chun-Li, que, de nuevo, según la página Fandom.com, ella práctica Taichi, Taekwondo, Judo entre otras, mismo proceso, al revisar las vestimentas, resulta que las tres tienen en común ser holgadas e incluso a veces hacen uso de protectores en cabeza y torso, sin embargo, al vestir a Chun-Li la ponen en un atuendo que respeta la vestimenta pero que se la entallan para resaltar sus piernas tonificadas, largas y grandes.

Imagen 3. Chun-Li de *Street Fighter V* (2016).



Fuente: <https://www.mundoplayers.com/chun-li-moves-list-ataques-unicos-movimientos-especiales-y-arte-critico-en-street-fighter-v/>

Imagen 4. Chun-Li de *Street Fighter V* (2016).



Fuente: <https://www.geekmi.news/videojuegos/SF-Victoria-Matosa-recrea-a-Chun-Li-con-un-lindo-cosplay-20220701-0002.html>

Para finalizar, revisemos a Lara, cuya descripción de estilo de pelea extraída de Fandom.com, dice que su estilo es el llamado Jiu-Jitsu, al igual que con Chun-Li, la vestimenta es holgada, sin embargo, dejaron descubierto su abdomen y lo que debería ser una playera holgada de Taekwondo, la transformaron en un tipo top, pero con escote.

Imagen 5. Lara de *Street Fighter V* (2016).



Fuente: <https://okdiario.com/guiltybit/laura-matsuda-street-fighter-v/>

Como podemos observar, la sexualización de las personajes en los videojuegos por más que pueda estar “justificada” por medio de guion que tome factores lógicos del juego, sigue siendo una práctica recurrente y para satisfacer al consumidor que mayormente está compuesto por varones.

Para la saga de *Residente Evil* podemos encontrar similitudes con las personajes como Jill valentine, Ada Wong y Ashley Graham: con las dos primeras hay similitudes al ser mujeres valientes, con gran capacidad en el uso de armas pero que siguen estando presentadas con ropa reveladora o entallada. Pero también podríamos argumentar que el interés en mujeres como ellas es por la representación de una mujer dominante y a la vez sexy lo que contradice la imagen de una mujer callada, reservada y demás factores que se observan en el anime, por ejemplo. El diseño de estas personajes son creadas por hombres, lo que no es de extraño que sean objeto de deseo para otros hombres y como vimos con el relato de Heavy, puede incluso ser deseadas sólo porque existen en un mundo no real.

Para el caso de Ashley es la representación de una colegiala en peligro que es rescatada por Leo Kennedy, un hombre fuerte y apuesto, y que, de hecho, Ashley ha sido criticada por los jugadores pues más que una ayuda, es un estorbo durante el juego ya que no hace más que gritar y pedir ayuda. Por último, están las villanas más recientes: Lady Dimitrescu y sus tres hijas Bela, Cassandra y Daniela. Ellas cuatro tiene en común ser, lo que podemos ubicar como las *femme fatal*, estas mujeres apuestas y con cuerpos deseables pero que son, como ya dije, las villanas.

Podemos pensar que a los personajes dotan de diferentes atributos y de acuerdo a ellas también es como se les piensa, vemos el caso de Heavy pensando a Samus como la fuerte física y emocionalmente, a Cortana como esa parte que complementa a John, a Lady Dimitrescu que a pesar de ser la villana del juego, se le concibe como mujer dominante y sumamente atractiva, por más que haga atrocidades junto a sus hijas, se les verá como objetos de deseo a diferencia de otras personajes que son pensadas más como las buenas y bondadosas. En cambio, habrá villanadas en toda la extensión de la palabra como Halsey, cuyo proyecto Spartan si bien fue un bien para salvar a la humanidad, sin embargo, creo que el factor de edad en ella influye que no sea concebida como sujeto de deseo ya que ella es una mujer de avanzada edad y es representada como tal. Por otra parte, están aquellas personajes que son apreciadas en un inicio, pero odiadas en una segunda entrega, por ejemplo, Alejandro y Heavy concuerdan que Ellie, la personaje de *The last of us* (2013) es una personaje bien hecha, al menos en el primer juego, pero en el segundo, como dice Heavy “la empoderaron demás, el desarrollo que había en el uno, muchas cosas las tiraron por la borda”.

Dejando de lado la sexualización, está la interacción entre los hombres cuando uno de ellos lleva un personaje femenino y es que cuando esto sucede, los varones abordarán a ese cuerpo virtual ignorando que el usuario es un hombre ya que antepondrán al cuerpo virtual femenino por encima del hecho de que hay un hombre heterosexual detrás de este. Se podría decir que se piensa en dos sentidos, jugar con el rol de que es una mujer el personaje y por otro el juego de joteo con tu amigo varón ya que surgirán bromas como “que bonitos ojos tiene, compadre”, entre otros comentarios que aluden a salvar, cuidar o proteger a tu compañero usando a una mujer como personaje o harán acciones como hacer que el personaje femenino se agache a la altura del ombligo del personaje masculino haciendo alusión al sexo oral moviendo de un lado al otro algunos de los dos personajes o simplemente haciendo el sonido por medio del micrófono por donde se comunican.

Imagen 5. Meme que representa la interacción de varones cuando usan skin de una mujer.

**Quando mi compa con skin de  
mujer me grita que necesita ayuda**



Fuente: <https://www.facebook.com/WujiYangGamer/posts/263776675032755/>

Pero ¿por qué usar un personaje femenino siendo un hombre heterosexual? Como hice mención en párrafos anteriores, se toma en cuenta que los personajes femeninos en su mayoría estarán representados con cuerpos deseables lo que motiva a los hombres a usarlos para poder ver, en lo que se conoce como tercera persona, el cuerpo completo de su personaje femenino, aquí otra imagen para ejemplificar:

Imagen 6. Razón por la que usan skin de mujer.

**Yo: por que usar tanto  
el skins de mujeres**

**Mi amigo:**



Fuente: <https://es.memedroid.com/memes/tag/skin>

Toda esta serie de explicaciones de trama y aspectos que recojo a la vez que interpreto son con el fin de exponer cómo en el animé y videojuego son *técnicas* y *tecnologías del género* ya que en ellos vemos como se reproducen un modelo ideal de hombre como Tengen, con su físico y forma de actuar, pero que también retoma

los valores que una sociedad considera “buenos” o “propios” de un hombre como lo puede ser Hitohito. Cabe resaltar que muchos de los animes pretenden no sólo ser un medio de entretenimiento, sino que deben entregar una moraleja: muchas veces es el esfuerzo continuo que culminará en un gran resultado, pero lo que interesa es el contenido y camino del animé pues en el transcurso está presente los discursos de cómo debe ser el hombre y que valores debe ejercer. Sin olvidar que cuando las mujeres están presentes siempre son relegadas a los espacios simbólicos a los que se normaliza que pertenecen.

## Conclusiones

Como pudimos ver a lo largo de este último capítulo, los productos como videojuegos y anime son el resultado de las *tecnologías del género* ya que en ellas vemos la reproducción de ideas precisas de lo que *deber ser* un hombre masculino ya sea por sus *atributos culturales* pero también en lo físico pues se verán con mayor repetición (co)protagonistas fuertes físicamente, valientes, protector del otro y con valores morales específicos de cada cultura de la que provenga ya que hablé de creaciones de oriente y occidente, esto se debe tener presente ya que si bien nos enfrentamos a diferentes discursos de lo que supone ser un hombre *masculino*, si es necesario reconocer que hay ideas hegemónicas que están por encima de otras. Por ello es interesante ya no pensar sólo en el anime y videojuegos como simples productos de consumo, sino dentro de la discusión que recogí de Lauretis, ya que ella reconoce que las *tecnologías de género* se crean a partir de los discursos que se reproducen en ámbitos como la literatura, medios de comunicación y el cine, pero que a me parecer debemos comenzar a extenderlo a esos productos que de un tiempo para acá han comenzado a ganar terreno en diferentes espacios: en especial los de stream como Netflix, Amazon, Disney, entre otros.

Por otro lado, hay que mencionar cómo la concepción de la mujer en los varones de *Las tóxicas* se mantiene en una idea cuasi imaginaria, una mujer que es capaz de ser importante en la sociedad sólo existe cuando la situación llegue a un extremo como el de un apocalipsis o invasión de alguna raza externa ya que en este momento, como Alejandro y Heavy mencionaban, por ahora quien hace funcionar a

la sociedad son los hombres, pero si se trata de sexualizar a las personajes y mujeres, entonces sí tienen un lugar importante. Esto nos habla de cómo su concepción de lo masculino aún se mantiene en aquella donde el hombre es quien debe asumir una figura de fuerte, productivo y no mostrar alguna debilidad ya que eso les haría no ser útiles para la vida diaria -entre líneas se podría leer que son catalogados en el mismo lugar que las mujeres-.

Como penúltimo punto, quiero hacer mención que las contradicciones, omisiones entre otras técnicas para evitar hablar de ciertos temas que hayan usado *Las tóxicas* también nos está relatando algo. Por ejemplo, las veces de Isaac haya mencionado ser una persona de cabeza fría y servicial no siempre es coherente con la forma en que se llevaba cuando entraba en contacto con otros varones del grupo o ajeno a este. Cuando Víctor y yo jugábamos, en ocasiones era amena la comunicación; por supuesto que había carrilla, albur y diferentes violencias simbólicas, pero todo en un tenor permisible pero cuando Heavy o un sujeto llamado *Supra* se unían, Víctor se comenzaba a comportar más agresivo, como si sintiera alguna necesidad de serlo para poder entablar una interacción o mantener su status social de *masculinidad*.

Como último ejemplo, mencionaré lo contradictorio que suena Alejandro al hacer mención de que el *fanservice* le molesta, sin embargo, no dejará de consumirlo o evitarlo. De esta manera, podemos tener en cuenta que los sujetos no siempre serán coherentes respecto a su discurso y lo que hacen. Esto no quiere decir que lo que él diga no tenga valor, al contrario, ya que demuestra lo complejo que pueden ser los sujetos y, por ende, lo compleja que es esta investigación.

Para concluir, quiero mencionar que, si bien he estado revisando el anime y el videojuego como productos de la *tecnología de género*, no quiere decir que busco deslegitimarlo o de alguna forma satanizarlo, claro que sí hay y debe haber una crítica sobre lo que consumimos y asumir lo que  *vemos* cuando ponemos cualquier contenido mencionado, pues de forma (in)consciente aprendemos de lo que observamos por ello es por lo que me decidí a retomar estos productos como objetos de investigación.

## A manera de conclusión

Después haber abordado los temas de forma teórica y etnográficamente a lo largo de los tres capítulos, me permitiré presentar algunas conclusiones a las que llegué después de este viaje de etnografía virtual que presenta ventajas como también complicaciones que me gustaría poner sobre la mesa y sirvan como apoyo para quien esté trabajando en el mismo campo. Dicho esto, quiero englobar en dos puntos el trabajo escrito:

1. La socialización masculina
2. Tecnología de género

A lo largo de este último apartado trataré de plasmar si mi hipótesis fue asertiva, resuelta o arrojar un resultado que puede contradecirla e incluso no ir encaminadas a lo planteado. No necesariamente es malo que suceda alguna de las mencionadas, en primera porque bajo mi perspectiva, lo teórico de los conceptos, aprendizajes o formulaciones no siempre encajaran con la realidad, ya sea porque los sujetos terminan siendo diversos que no encajan del todo lo formulado o puede que sí pero no como se tenía planeado.

Comenzando con el primer punto, la socialización se da en diferentes espacios como la familia, iglesia, escuela, grupos sociales dentro y fuera de esta última. En todas estas estructuras sociales se aprenden lo que mencioné como *atributos culturales* y que son aquellos valores particulares e importantes para cada estructura, tomando como ejemplo mi conocimiento empírico en la escuela se puede presentar que los varones formen carácter a través de soportar la disciplina de los maestros en las áreas donde se masculinizan las materias como matemáticas o algún taller como carpintería o soldadura y forja.

Dentro de los salones, en específico con los otros varones con quienes conviven los sujetos investigados, debían aprender a *llevarse* con ellos, puede que unos le llamen *instinto* o *técnicas para sobrevivir*, pero lo que realmente interesa es que

para ellos aprender el albur, llevarse pesado o echar carrilla son formas convivencia *masculina*, lo que supone que no es que siempre quieran ser violentos o la masculinidad esté ligada únicamente con este ámbito, pero sí hay una frecuente práctica entre ellos de violencia física o simbólica: desde el juego pesado como golpes y apretones, hasta el albur, sobrenombres o humillaciones a través de los sobrenombres.

Por otro lado, dentro de la familia se puede priorizar que los varones no hagan labores del hogar que no conlleven fuerza o alguna destreza; cabe la posibilidad de que se les enseñe a cocinar como técnica de supervivencia o ser útil para sí mismo. también dentro de este espacio se les enseña otros sabres como conducir, afeitarse, tratar a las mujeres, no sólo de hombres a hombres – de padre a hijo- sino que la enseñanza de diferentes aprendizajes es por diversos sujetos: padrastro, hermanos, primos, tíos, abuelos, sin olvidar a las mujeres en dicho proceso ya que la madre, madrastra, tías o amigas de alguna de las dos anteriores convergen directa o indirectamente en la enseñanza.

Ahora bien, que las escuela, familia e iglesia sean diferentes estructuras no significa que estén *separadas*, físicamente sí, pero en términos de resultado a nivel cognoscitivo del sujeto no, pues los *atributos culturales* que aprenden en la familia serán usados en la escuela o amigos y viceversa. Esto gracias a que al ser sujetos sociales siempre estaremos negociando los valores y llevando a cabo prácticas permisibles en espacios específicos. Por ellos es que los primeros valores aprendidos en casa pueden llevarse a la práctica con los amigos de la escuela y que a la vez lo aprendido entre ellos será visto entre los primos, con tíos o hermanos.

Este proceso de socialización es de suma importancia tanto en la vida así como para el investigador al tomarla en cuenta ya que dentro de este vasto dato biográfico podemos encontrar aspectos bastante importantes, como quiénes fueron las personas que le enseñaron a los sujetos a ser lo que son; ya sea porque fueron parte importante al punto de ser un modelo a seguir o porque sólo ayudaron al proceso de conformación de su identidad gracias a que los aprendizajes son interiorizados pues no siempre se puede elegir qué aprender, al menos no todo a

un nivel fuertemente analizado, pues, lo que vemos comúnmente en un espacio y que comprende el *habitus* se normalizará/naturalizará e interioriza en el sujeto.

Sin embargo, sí puede haber un aprehendizaje subjetivo, gracias a que conforme van creciendo, en este caso los sujetos de mi investigación lograron ser conscientes de que habían aprendido y si realmente bajo su subjetividad les era útil. Así que de cierta forma el proceso de formación de una identidad como lo es la masculinidad podemos comprenderla como la naturalización/normalización-subjetividad-inconsciente.

En un primer momento el proceso de formación de la masculinidad -en la etapa preescolar- se constituye a través de la normalización/naturalización por medio de los discursos escuchados y/o leídos en películas, libros, comerciales, música y dentro de los diferentes círculos sociales.

En las siguientes etapas escolares (especialmente secundaria y preparatoria) el sujeto forma una subjetividad de lo que es para él ser un hombre masculino de acuerdo con su contexto y diferentes socializaciones que han sido parte importante ya que, en su estadía por los grados mencionados, es que se refuerzan y reproducen los comportamientos, pensamientos, sentires que son “propios” de un hombre que supone será masculino.

Por último, está el proceso del inconsciente donde intervienen las pulsiones del sujeto, dichas pulsiones las interpreto, como aquellos deseos y necesidades que se desarrollan de acuerdo con los contextos lo que supone una reconfiguración constante, por ello, es que la masculinidad no es fija, sino que se va cambiando de forma constante de acuerdo con las necesidades -pueden ser culturales- así como personales.<sup>45</sup>

Se vio en el ejemplo de Isaac cuando relata cómo su padre al tener ataques de ira no se ejercía contra él, su madre o hermanos, sino contra los objetos que le

---

<sup>45</sup> Este último apartado se trató de explicar en la página 117 a través de un anota de pie de página.

provocaban frustración. El propio Isaac al ser un varón que decidió ser tranquilo y no tener acciones impulsivas a pesar de que sus hermanos sean todo lo contrario.

Por otro lado, leímos como Víctor se considera alguien tranquilo a excepción en donde su *instinto* le demande ser agresivo o valiente, aunado a esto, es interesante dar cuenta cómo se comporta cuando estamos él y yo jugando, pues en repetidas ocasiones sucedía que conmigo se comportaba de forma tranquila sin tanta carrilla, empero, cuando en las *party* estaban Heavy o Isaac, Víctor se tornaba en una actitud más burlona, alburera o agresiva al jugar -también influía el videojuego y *modo de juego*<sup>46</sup> en el que estábamos inmersos-. Por lo tanto, la masculinidad se expresará de acuerdo con los contextos y con las personas con las que se encuentre.

De acuerdo con la socialización vivida de cada varón, como ya dije, es que se forman los valores y prácticas de los sujetos después que las llevaran a cabo con otros varones, por lo tanto, esta parte biográfica entendida como socialización es lo que dará como resultado encontrar diferentes masculinidades sin necesidad de descartar el hecho de que muchas encuentren prácticas o valores diferentes pues como somos parte de un sistema llamado heteronormativo, habrá masculinidades hegemónicas que opacan a las que pueden ir surgiendo -como es el caso de las llamadas *nuevas masculinidades*-, por ejemplo, el albur sería una práctica que se ve comúnmente entre varones como forma de relacionarse y expresa su masculinidad, ya que a través de este ejercen una dominación masculina sobre el otro o comúnmente demostrar quién lo tiene más grande; ya sea como una forma de símbolo fálico así como de un prestigio simbólico por ver cual de los hombres manejar mejor los albures.

La expresión sexual puede ser otra forma. Durante las estancias en los diferentes niveles escolares se pueden observar un jugueteo sexual entre ellos sin necesidad de pensarse entre ellos como homosexuales, sino como una forma hetero

---

<sup>46</sup> Dentro de cada videojuego hay “modos de juego”, puede ser campaña cooperativa, competitivo, *team deathmatch*. Para una explicación un poco más detallada revisar: <https://www.geekno.com/glosario/modos-de-juego>

masculina de llevarse, entre otras prácticas comunes entre los varones como formas de feminizar los cuerpos y las expresiones de los otros varones, minimizando así su rango en la jerarquía del grupo, de nuevo identificamos discursos y prácticas basadas en el machismo, el sexismo y la discriminación, pero como vimos anteriormente, se le resta importancia al estar dentro de una “dinámica de juego”.

Podría agregar que todo este jugueteo y *joteo* que tienen *Las tóxicas* se puede entender desde algún tipo de *homoafectividad* ya que no puedo asegurar que dentro de todo su discurso haya un deseo homoerótico, en caso de haberlo, es una de las cosas que se guardan para sí mismos en pro de asegurar su estatus homomasculino para los demás hombres masculinos del grupo de *Las tóxicas*.

Para el segundo punto y en relación con la hipótesis formulada, en esta enuncié que en mayor o menor medida el consumo de anime y videojuegos podía influir en la construcción de la identidad masculina de *Las tóxicas*, de ahí la razón por la que abordé aquellos dos productos. Los resultados que encontré fue que es en menor medida ya que no son un producto del cual los varones basen una personalidad, sin embargo, llegué a la conclusión de que las *tecnologías de género* como el concepto que encierra a los *dispositivos* (lugares o medios de comunicación) por los cuales se ejecutan diferentes *tecnologías* (los discursos) en torno a la construcción del género ya que al igual que el sexo, la construcción de una idea de género está dada por las clases dominantes y que a la vez le pertenece a las diferentes instituciones sociales pues a través de estas es que se controla, regula y reproduce la idea de lo que cada género debe ser, sin embargo, también intervienen las subjetividades de cada espacio, por ello es que hay diferentes discursos de lo que es ser hombre y mujer pero que son opacados por el hegemónico de cada contexto. Por lo tanto, el videojuego y el anime están dentro de las *tecnologías* que nombra De Lauretis (1996) como es el cine, pero dado el contexto en que se desenvuelve esta investigación, estos dos productos deben ser también tomados en cuenta ya que han estado ganando terreno en diferentes plataformas de streaming como Netflix o Prime Video.

Otra situación interesante es quiénes lo ven, ya que en teoría están clasificados por contenido, esto lo vimos en el capítulo tres, donde expuse la definición de cada una de las categorías donde, por ejemplo, los shounen serán para un público joven y los seinen para un grupo adulto joven, que de hecho, es igualmente interesante que a pesar de que son para jóvenes y adultos, son especialmente nombrados para hombres jóvenes y hombres adultos, no son definidos para adolescentes o adultos de ambos sexos, sino para específicamente varones. Esta claridad para quien está dirigido conlleva que, en primer lugar, las tramas se plantearán tomando en cuenta que el público es masculino, por ende, se podrán sentir identificados o interesados en los valores que los personajes demuestren. En segundo, que los productos contengan *fanservice* ya que como son hombres quienes ven el anime, les gustará los cuerpos semi desnudos de las mujeres y, por otra parte, la admiración o aspiración a tener el cuerpo de los varones de la trama.

Las tramas del anime de tipo shounen tiene como objetivo la representación de valores masculinos como valentía, liderazgo, fuerza física, un espíritu inquebrantable, valor de justicia y protección de los otros. A raíz de esto es que muchos de los personajes son dignos de admirar, ya lo vimos con personajes como Tanjiro, Tengen, Takemikchi, entre otros que mencioné. Por otro lado, el *fanservice* como producto agradable para los varones al ser un consumo de cuerpos semi desnudos y voluptuosos que en muchas ocasiones será el interés amoroso del protagonista o en algunos casos, será ella(s) quien impulse al varón a mejorar colocándola en una posición de trofeo o herramienta que se usa para desarrollar al personaje varón.

El videojuego es otro producto que se presenta como una *tecnología de género*, pues pasa lo mismo con los personajes de los videojuegos al mostrarles valientes, fuertes físicamente y con sentido de liderazgo. En el capítulo donde hablo de esto mencioné algunos ejemplos, así que para no ser repetitivo mencionaré otros. De la saga de *Gears of war* (2006) los personajes masculinos son altos y en extremo fornidos ya que portan con armaduras pesadas que le ayudan a resistir balas entre otras amenazas, mientras que las mujeres por siempre conservarán una figura

delgada y esbelta a pesar de porta la misma armadura. Este juego está repleto de, en lo que una expresión podría ayudar, cargado de testosterona, ya que el juego en sí muestra un contenido explícito de violencia con ejecuciones a los enemigos, así como haciendo uso constante de lenguaje soez y, en para cuando salió y era rentado en los cibercafés o locales de videojuegos, era común ver a varones jugarlo entre ellos donde se daban juegos de ver quién le gana al otro en una forma de demostrar quien era mejor que otro y “cogérselo”: es muy similar a lo que vimos de dominar simbólicamente a tu compañero de clan para mantener un status.

Por otra parte, la figura de la mujer se ve en exceso sexualizada de diferentes maneras que será “justificada” con el lore del juego o dependiendo de si el guion lo requiere; de esto vimos como en la serie del videojuego *Street fighter* los varones de esta investigación justificaron que la vestimenta de las personajes es real ya que practican un arte marcial en especial pero que no podrían moverse si tuviesen una vestimenta pesada o rudimentaria. Obviamente no se puede justificar ni aludiendo al guion, es simplemente que al concebir a los videojuegos como tecnologías mayormente masculinas da como resultado que sea productos hechos por hombres para hombres, lo que demuestra a la vez que la hegemonía masculina demanda que haya un consumo sexual de las mujeres en cualquier producto.

Ahora bien, teniendo en cuenta como el animé y los videojuegos son en sí *tecnologías de género* por proyectar estereotipos de lo deberíamos aspirar o ser como hombres, también surgió el tema de las películas y cómo estas sexualizan a las mujeres. Mis sujetos de investigación abordaron películas de Marvel, ellos aludían que era una inclusión forzada el querer meter personajes femeninos dentro de un universo repleto de super héroes hombres que mantienen batallas impactantes, fuerza sobre natural, un cuerpo al cual aspiran los hombres y, además, que no son sentimentales, dramáticos o alguna otra cualidad ligada a lo femenino. En esta discusión mis sujetos de investigación sacaron a flote cómo conciben al movimiento feminista y la figura de la mujer en la sociedad.

Todo esto se liga, aunque no parezca, ya que cuando nombraron cómo la mujer dentro de los videojuegos y las películas son vistas, ellos enunciaron que las

mujeres dentro de estos productos representan papeles importantes sólo en la ficción pues en la actualidad no son necesarias ya que el mundo está creado y funciona a partir de varones: ellos construyen las calles, edificios a la vez que protegen aun cuando a su vez representan un peligro para ellas. Mi postura ante esta serie de comentarios es diferente. Reconozco que dentro de estos productos se reproducen las figuras heteronormativas y hegemónicas de la masculinidad y la feminidad, es de hecho, la razón por la cual elegí abordar el animé, así como los videojuegos como parte de la etnografía. Por lo tanto, aclaro que desde mi persona me mantengo en una posición política la cual reconoce que los varones debemos trabajar desde nuestras prácticas y valores revalorizando cómo las hemos estado ejerciendo, qué consumimos y dejar que el movimiento feminista trabajé para ellas. La única forma de ayudarlas en el movimiento es entre varones; como círculos de reflexión de nuevas masculinidades, talleres sobre masculinidad, entre otra cualquier alternativa para poder replantear cómo ha sido nuestra masculinidad.

De esta manera presento este trabajo como una etnografía que pretende aportar a su manera al repertorio de masculinidades, pero también a lo que en trabajos virtuales (online, etnografía virtual entre otros nombres que se le ha dado a las investigaciones no presenciales) compete. Es probable que a lo largo de la lectura se presente una constatación de hablar en primera persona y no en tercera como se suele presentar los cuerpos teóricos, esto se debe a una postura de escritura donde me posiciono en hablar desde mi experiencia, observaciones y (sub)objetividades. Por otra parte, traté de que el uso de términos, palabras o conceptos fueran explicados lo más simple posible ya que otra de mis posturas es no complejizar la lectura para aquellos no especializados o primerizos en estos temas. Para finalizar, espero que dicho trabajo le sea útil a quien lo lea y pueda ayudar a comprender los conceptos que aquí presenté. Por último, quiero agradecer encarecidamente a los miembros de *Las tóxicas* por dejarme ser parte de su clan, un amigo y a la vez, permitirme investigar su pasado para presentar dicha investigación.

## Referencias

- Connell, R. W. (2003). La ciencia de la masculinidad y El cuerpo de los hombres. En Connell, R, Masculinidades (pp. 15-72 y 73-101), México: UNAM.
- Dantore, H. (3 de septiembre de 2022). She-Hulk: episodio 3 incluye comentarios sexistas reales a la serie. Recuperado de: <https://es-us.vida-estilo.yahoo.com/she-hulk-episodio-3-incluye-082000280.html>
- De Lauretis, T. (1996). La tecnología del género. Revista Mora, 2, 6-34. Recuperado de <https://www.perio.unlp.edu.ar/catedras/hdelconocimiento/wp-content/uploads/sites/197/2021/05/teconologias-del-genero-teresa-de-lauretis.pdf>
- Fernández Moisés, (s/f) Tipos de Anime | ¿Cuál es tu género favorito? Descubre cuáles son y aprende a identificarlos. Recuperado de: <https://www.superaficionados.com/generos-de-anime/>
- Fernández, J. M. F. (2005). La noción de violencia simbólica en la obra de Pierre Bourdieu: una aproximación crítica. Cuadernos de trabajo social, 18, 7-31. Recuperado de [https://scholar.google.es/scholar?as\\_q=La+noci%C3%B3n+de+violencia+simb%C3%B3lica+en+la+obra+de+Pierre+Bourdieu%3A+una+aproximaci%C3%B3n+cr%C3%ADtica.+Cuadernos+de+Trabajo+Social.+&as\\_epq=&as\\_oq=&as\\_eq=&as\\_occt=any&as\\_sauthors=&as\\_publication=&as\\_ylo=&as\\_yhi=&hl=es&as\\_sdt=0%2C5](https://scholar.google.es/scholar?as_q=La+noci%C3%B3n+de+violencia+simb%C3%B3lica+en+la+obra+de+Pierre+Bourdieu%3A+una+aproximaci%C3%B3n+cr%C3%ADtica.+Cuadernos+de+Trabajo+Social.+&as_epq=&as_oq=&as_eq=&as_occt=any&as_sauthors=&as_publication=&as_ylo=&as_yhi=&hl=es&as_sdt=0%2C5)
- Figari, C. (2008). Heterosexualidades masculinas flexibles. En Pecheny, M., Figari, C. y Jones, D., Todo sexo es político. Estudios sobre sexualidades en Argentina (pp. 97-122). Argentina: Libros del Zorzal.
- Flores, I. (2020). Cuarta parte: videojuegos y empleabilidad. En Pérez, E. y Montoya, G. (Comps), Jóvenes entre plataformas sociodigitales. Culturas digitales en México (pp. 215-242). México: Colección Juventud.
- Goche, J. (2021, 23 abril). Querrás que se sienta sobre tu rostro, así de enormes son las “amigas” de Lady Dimitrescu. eGames. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.egames.news/entretenimiento/Querras-que-se-siente-sobre-tu-rostro-asi-de-enormes-son-las-amigas-de-Lady-Dimitrescu--20210423-0007.html>
- Guarinos, V. (2008). Mujer y cine. Los medios de comunicación con mirada de género, 103-120. Recuperado de: <https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/26775/mujerycine.pdf?sequence=1>
- Guasch, O. (2006). Heterosexuales. En Guasch, O. Héroes, científicos, heterosexuales y gays (pp. 79-107), Barcelona: Edicions Bellaterra.
- Guash, O. (2007) La crisis de la heterosexualidad. En O. Guash, La crisis de la heterosexualidad (pp. 111-136), Barcelona: Laertes.
- Hernández, C. (2020). El rorikon manga y la criminalización (global) de sus productos. Asiadémica, 15, 10-29. Recuperado de [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62442561/Asiademica15\\_02\\_Hernandez20200322-](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62442561/Asiademica15_02_Hernandez20200322-)

101259-u115wp-with-cover-page-  
v2.pdf?Expires=1667802643&Signature=asz6UjU1KT~e23IPuwiMbe27xiefrYRg9Ipiw9D9U  
IQJsdtzOB2yXEMVtC6ZhrRHUt24~8s65cHqNd807EtqdPlgkgrpSKplLxPpPWEOC41VHnOrKX  
dHBHdUinCNTXzNv4rR~2~Cw1f4IO6DGI2qX6vxvCWGLR6zoKWgec4uBxHKOPoqG5GThiTP  
Wrv7xg-3E2H13j7hEAwLVW-~DBg7Gp21NBEBhMqxXTQOLb-  
98kpop5TJlqVJgajCAMwTkhunDx5rIf5chdlufBqImzpt4cLPGvFDtutmkpHvKtf11KmTglySpQsr  
PNGPftzCGmzK-02dkF9n9MFQ0LLd89zRQ\_\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

- Mirón Martínez, A. (2017). ¿Es el Hentai el reflejo de la sociedad japonesa?: análisis e investigación del Manga erótico japonés.
- Morgade, G. (2001). Tecnologías de género y carrera profesional docente: desafíos de las mujeres en un sistema educativo "Feminizador". *Nómadas (Col)*, 14, 82-88. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1051/105115268007.pdf>
- Romero, B. (2020). *Mujeres del anime. Cultura, representación y participación* (Tesis de Maestría Benemérita Universidad Autónoma de Puebla).
- Street Fighter 5: Lista de acciones de Rainbow Mika. (2022, febrero 4). *Juegos Competitivos*. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://juegoscompetitivos.com/blog/street-fighter-5-lista-de-acciones-de-rainbow-mika/>
- Teutle, A. (2015). Los hombres y sus relaciones en los vapores desde un enfoque de género. En Teutle, A. y List, M., *Húmedos placeres. Sexo entre varones en saunas de la ciudad de Puebla* (pp. 101-131). México: La Cifra.
- Vara, C. (2014). La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria. *Revista de estudios de juventud*, (106), 93-108. Recuperado de [http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106\\_6-la-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf](http://www.injuve.es/sites/default/files/2017/46/publicaciones/revista106_6-la-problematica-representacion-de-la-mujer-en-los-videojuegos.pdf)
- Vázquez Morales, A. (2022.). *Luces y sombras sobre las masculinidades. Una aproximación a la institucionalidad de las políticas de igualdad de género en el Uruguay progresista*. Tesis de maestría. Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Ciencias Sociales.
- Viveros, M. (2002). Introducción e Segunda parte Socialización y construcción identitaria en contextos regionales diversos. En Viveros, M. (2002) *De quebradores y cumplidores. Sobre hombres, masculinidades y relaciones de género en Colombia* (pp. 21-32 y 119-141). Colombia: CES