

IDENTIDAD FURRY EN ESPAÑA Y SUS PRÁCTICAS DE GÉNERO.
UN ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO

FURRY IDENTITY PRACTICES IN SPAIN AND GENDER.
A CRITICAL DISCOURSE ANALYSIS

Francisco Javier Gallardo Linares
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

Furry fandom es una subcultura a partir de artistas, escritores y jugadores de rol que en 1992 empezaron a generar su propia jerga, arte y literatura (Osaki, 2008a; Patten, 2010). El único consenso sobre la identidad *furry* gira en torno a un interés en animales o criaturas antropomórficas (en parte humano y en parte animal), en una o varias artes o en algún sentido (Staeger, 2001; Rust, 2002; Gerbasi, Bernstein, Conway, Scaletta, Privitera, Paolone y Higner, 2008; Evans, 2008), con miembros muy heterogéneos (Morgan, 2008 y Altman, 2010).

Podemos trazar un esbozo de quienes se identifican furry: suelen ser jóvenes, varones y blancos de EEUU, interesados en el arte gráfico, comunidades online, convenciones, uso de *fursuits* y escribir; también en la ciencia ficción y los juegos de rol; con bastante diversidad religiosa y política. Suelen usar uno o varios avatares (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012; Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011c), definido con rasgos

animales y humanos, que llaman *fursona*; abundan caninos, felinos y reptiles (Osaki, 2008b); una auto-imagen idealizada (Morgan, 2008). Un fursuit es un *traje furry* o disfraz, de cuerpo entero (Furry Fandom Infocenter, 2012), su uso en *convenciones furrries* es descrito por Morgan (2008).



Imagen tomada de: http://en.wikipedia.org/wiki/Fursona#Role_playing

No suelen considerar el sexo algo importante *como furry*, sí en la mitad de casos refiriéndose a otros furrries, pero desproporcionado con cuanto la gente les atribuye. Abundan diversas orientaciones sexuales (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012) y el propio fursona/avatar puede ser considerado, en distinto grado, con otra orientación sexual o género que el propio (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a). La jerga yiff refiere a pornografía furry o actividad sexual dentro del fandom (Osaki, 2008a y Morgan, 2008). Otros datos estadísticos controvertidos refieren a un escaso porcentaje que se identifican con plushophilia (interés erótico por peluches) o zoofilia (Osaki, 2008a; 2010a; 2010b; 2012), si bien las muestras online y las presenciales en convenciones pueden mostrar importantes diferencias estadísticas (Gerbasi, Plante,

Reysen y Roberts, 2011b), quizás hablemos de menos del 1% con plushophilia y menos 2% zoofilia en asistentes a convenciones (Rust, 2002).

Asimismo, unos pocos furries *no se consideran 100% humano y prefieren convertirse en 0% humano*, cuya investigación lo consideran en paralelismo con la transexualidad (Gerbasi, Bernstein, Conway, Scaletta, Privitera, Paolone y Higner, 2008). Por ejemplo el 19,2% de un sondeo, quizás mediado por la creencia *mentalmente no-humano* (Gerbasi, Plante, Reysen y Roberts, 2011a; 2011c). Algunos autores hablan de *disforia de especie* en analogía a la *disforia de género* en transexuales (Lawrence, 2009; Earls y Lalum, 2009). También podemos llamarlo teriantropía/theriantropía (consúltese el siguiente caso: *Therianthropy*, 2007). En suma, vestir un fursuit no implica tener *plushophilia*, theriantropía ni motivación sexual (Lawrence, 2009 y Morgan, 2008); sino una materialización del fursona generando alternativas de interacción social. Aclaremos que la estadística no implica necesariamente un criterio normativo definitorio, también puede ser útil en el reconocimiento de la varianza o diversidad, así como la multiplicidad de actores sociales que componen el furry fandom (Gallardo, 2013).

Internet es un espacio virtual de interacción social (Gómez, 2003) e intersubjetividad, requisitos para construir identidades (Marcús, 2011). Si bien, desde otro punto de vista el conocimiento, memoria e imaginación son ya representaciones virtuales y sociales, con efectos (Martínez, 2004). En internet se re-construyen modos de interacción, identidades y comunidades virtuales (Cabia y Gordo, 2002; Pichardo, Toledo y Galofré, 2007); así como *seducción del intelecto*, cibersexo (Cabia y Gordo, 2002) y la exploración de *vías eróticas identitarias*; en experimentación con el propio género (Ursua, 2006). Una actividad frecuente en jóvenes (Cáceres, Ruiz y Brändle, 2009).

En EEUU pronto se mediatizó una imagen extravagante del grupo (Osaki, 2008a; Morgan, 2008 y Altman, 2010), por ejemplo en la revista *Vanity Fair* (Gurley, 2001) o la serie de televisión “*CSI: Las Vegas*” (2003). Todo lo mencionado reúne ingredientes para el sensacionalismo y morbo mediático, que en España reproduce el acontecido en Estados Unidos: “*CSI: Las Vegas*” en 2005; artículos de prensa estatal, por ejemplo uno en *20 Minutos* (Mañana, 2005) y dos en *El País* (Wiener, 2008a; 2008b); así como televisión, “*La Sexta: Noticias*” (2009).

Argumentamos que este fenómeno puede enmarcarse desde la *práctica de género*: normalización y representatividad en la multiplicidad de actores sociales, permormatividad (Enrique y López, 2004; Butler, 2007, Fernández, 2008; Pérez, 2008 y Marcús, 2011), biopolítica mediante la *identidad de género* (Butler 2007) y la construcción de una *naturaleza humana* en actual transgresión por la dominación mediante la cibernética (la metáfora del *cyborg*) (Haraway, 1995). Considerando que *ser hombre o ser mujer* es un despliegue de apariencias y representaciones, dos *estatus sexuales naturalizados* (Garfinkel, 2006); hoy en día acontece la imposición de dos únicas autoimágenes reconocidas (sentirse hombre o mujer), en ideológica coherencia con el cuerpo biológico, identidad sentida y orientación sexual (Gallardo, 2013). Además, especialmente en referencia al *cyborg*, se plantea la imposibilidad de acción política basada en el supuesto de *sujeto universal humano*, sino la necesaria organización por *coalición* de identidades (Enrique y López, 2004).

Pensamos que es necesario investigar el desarrollo del furry fandom en Europa (Morgan, 2008) y en otras lenguas. Reconocemos una tremenda diversidad en el furry fandom y su producción artística; sin embargo nuestro interés está en aclarar el papel de la práctica de género y de lo sexuado en su regulación. Los objetivos son:

- i) Comprender cómo se construye la identidad furry, en España con atención al resto de población que hable español.
- ii) Comprender su jerga, que como alternativa lingüística al discurso hegemónico podría articular construcciones alternativas de género.

Finalmente, emergió necesario un *análisis crítico del discurso*, para comprender y oponerse a las relaciones de poder *en* la producción del discurso (es decir, *en* el uso del lenguaje) (Wetherell y Potter, 1998; Van Dijk, 2002; 2003; Morano y Sanchez, 2004; Pulido, Montalbán, Palomo y Luque, 2008 y Espinosa, 2010).

2. MARCO METODOLÓGICO

El paradigma cualitativo en ciencias sociales no busca la generalización, sino que es idiográfico y estudia situaciones concretas en profundidad. *Comprender* significa

relacionar los datos actuales de una situación, su configuración y evolución. Es un proceso sistemático y riguroso de indagación dirigida, tomando decisiones en tanto se está en el campo objeto de estudio; especialmente adecuado para la descripción y estudio de unidades organizacionales y comunidades (Pérez, 2008b).

Discurso es el uso de la lengua por usuarios y en situaciones concretas: 1) refiere a estructuras sociales (ya que son condición para su uso), 2) “construye, constituye, cambia, define y contribuye a las estructuras sociales” y, 3) finalmente, las *estructuras del discurso* hablan sobre, denotan o representan partes de la sociedad. Así, la interacción social no sólo expresa, también construye y confirma; reproduciendo cogniciones sociales como conocimientos, ideologías, normas y valores que, en miembros de grupos, regulan y controlan las interacciones (Van Dijk, 2002: 29). El discurso construye nuestra realidad, ya que 1) se fabrica a partir de recursos lingüísticos preexistentes, 2) se usan unos recursos lingüísticos en lugar de otros también disponibles y además 3) está orientado hacia la acción con consecuencias prácticas (Wetherell y Potter, 1998).

A nivel grupo-social podemos buscar regularidades, ciertas inconsistencias internamente coherentes, llamadas *repertorios interpretativos*. Se propone un método, 1) codificar y cribar los datos de un grupo según el tema de interés, 2) buscar patrones u organizaciones recurrentes en la argumentación (de modo que las inconsistencias resalten) y 3) a cada patrón lo llamamos *repertorio interpretativo*, que cada participante combina de forma distinta. Este método es inviable desde la metodología de cuestionario (en donde los porcentajes tienen una compleja interpretación); es laborioso y no pretende encontrar leyes empíricas o procesos psicológicos universales, más bien se despliega en el contexto natural y analiza el lenguaje como parte constitutiva de la situación (Wetherell y Potter, 1998). En el *análisis crítico del discurso* nos centramos en el abuso o dominación de poder a través del discurso, posicionándose en contra, a favor del desarrollo multidisciplinar (Van Dijk, 2002; 2003).

Se entienden las autonarraciones como formas sociales de dar cuenta de sí o como un discurso público, en un acontecer histórico (Duero, 2006; Estrada, Acua, Camino y Traverso-Yepes, 2007). Participando en las conductas de una comunidad, éstas se tornan inteligibles (Mandujano, 2007). Por ejemplo, en espacios virtuales como los

foros: sus propios contenidos van (re)construyendo las identidades de los participantes (Pulido, Montalbán, Palomo y Luque, 2008); en donde los sujetos interiorizan un repertorio de normas, valores y percepciones de la realidad (Espinosa, 2010) y logran la conciencia de sí a través de los otros (Martínez, 2004); un verdadero taller de identidad (Ursua, 2006).



Imagen tomada de: <http://www.furryfandom.info/>

La *comprensión común*, creencias sobre la vida en sociedad *desde dentro* de esa sociedad, no puede ser plenamente formulada mediante prescripciones, dado que siempre encontraríamos excepciones según el contexto. Una opción para su estudio es el *método documental de interpretación*, que consiste en la elaboración recíproca entre la apariencia y un patrón de base presupuesto. Este método es especialmente frecuente en estudios lingüísticos o sobre *acciones motivadas*, de modo que el investigador de campo debe interpretar las apariencias retrospectivamente: sólo en el curso de manipular una situación (y por ello), el estado futuro del asunto se clarifica; especialmente cuando el desconocimiento sobre ese tema impide valorar posibles cursos de acción. Por ejemplo, *documentar el patrón subyacente* de un *carácter motivado* requiere usar lo observado hasta el momento (Garfinkel, 2006).

Entiéndase que no se investiga para explicar a los participantes sus propios relatos de qué hacen, ya que pueden considerarlo carente de *interés*, el hacer reflexivas sus propias actividades prácticas observables (Garfinkel, 2006). Además, la observación de paradojas permite diversas estrategias metodológicas: dado que observamos mediante distinciones, una paradoja evidencia estructuras latentes no visibles desde la distinción, presupuesta en la observación. Para hacerla explicable, o bien podemos incorporar más estructuras o procesos sociales a la distinción, o bien hacerla reflexiva (Gonnet, 2011).

3. MÉTODO

3. 1. Participantes

Se han utilizado datos de cinco foros distintos, cuatro de ellos con observación participante: dos españoles, uno mexicano y otro de habla hispana (uno de los españoles ha sido especialmente activo en participación). Se seleccionaron comentarios y pidió permiso a 58 furries: de donde 32 se constituyen como participantes, 22 no respondieron, 3 se negaron y 1 es menor.

Paralelamente, hubo 11 participantes válidos para las entrevistas por Messenger: 8 españoles y 3 mexicanos; 10 chicos y 1 chica; 7 miembros del foro con mayor participación y 4 de otros tres foros distintos. A su vez, 7 han sido participantes de comentarios en foros y la mayoría son estudiantes. Algunos se han puesto en contacto con el investigador, quien pedía colaboración en los foros; otros han sido requeridos por su predisposición expresada en los foros o por alguna cualidad que resultó relevante.

Finalmente, hubo escasa participación en la revisión de conclusiones: 8 participantes, tan sólo dos sin participación previa.

En total, 38 participantes para los datos brutos: 32 en foros, 11 en entrevistas y 8 en la tercera fase de revisión. De los 6 sin participación en foro, 4 ocurrió en entrevistas y 2 en la revisión. Se añaden colaboradores o informantes; para documentación, orientación y/o sugerencias; que refiere al procedimiento.

3. 2. Materiales

Conexión a Internet para Google, webs, email, Messenger, prensa y audiovisuales; para diversos análisis mediante procesador de texto. Todos los datos brutos están sistemáticamente registrados mediante características o aplicaciones de software.

3. 3. Procedimiento

A lo largo de la investigación se han realizado búsquedas en las principales bases de datos: PsycINFO (incluido PsycARTICLES), ISOC, Teseo, Google académico, Psycodoc y MEDLINES.

Se ha utilizado el *clásico modelo general de toma de decisiones* (por ej., Gil y Alcover, 2004) para definir tres fases de investigación, cuyos objetivos y métodos concretos se definen a partir de los generales, expresados anteriormente.

Primero, resultaba prioritario *acceder a documentos con alta validez ecológica* (uso real en la subcultura). Google permitió búsquedas a partir de cuyas primeras webs se encontraron links, foros y colaboradores. Para ello, se creó un hilo en 4 foros, identificándose como investigador y solicitando cualquier fuente válida/fiable sobre la identidad furry y sexualidad, tales como artículos o documentos de consenso en la comunidad. Las primeras interacciones buscaban además orientarse dentro de la subcultura. Gracias a ello se accedió a webs, bibliografía y participantes; un fructífero primer contacto con el grupo. Debe aclararse que esta primera fase implica el inicio de *observación participante*, congruente con el *método documental de interpretación*.

En la segunda fase, comprobada la escasa documentación del rigor necesario, se concluyó la necesidad de *remitirse a la experiencia directa de furries, así como comprender la jerga y dinámica usual*. Ahora era prioritario acceder a la experiencia de personas concretas de forma válida, con la que cumplir los objetivos. Se inició un estudio de campo, mediante observación participante en foros y en entrevistas semiestructuradas por Messenger (Pérez, 2007; 2008b). Encontrándose conflictos internos y hacia el investigador, se destacó la opción de negarse a participar (Colegio

Oficial de Psicólogos, 1987) mediante un estilo de comunicación asertiva (Castanyer, 1996). Las entrevistas se organizaron como método de estudio de casos (Pérez, 2007; 2008b), enfatizando un estilo de interacción reflexiva con aceptación rogeriana (Rogers, 1986; Miller y Rollnick, 2003). Para comprender la sexualidad de cada participante se utilizaron cuatro componentes (atracción física, vínculo emocional, fantasías sexuales y conducta sexual); hacia hombres y hacia mujeres por separado, ya que puede resultar más fiable que la dimensión orientación sexual (Fernández, Quiroga y Rodríguez, 2006). Los ejes de las entrevistas fueron: presentarse; la comunidad y su entrada en ella; ser furry y su relación con la propia experiencia y fursona; sexualidad, propia y en referencia a furies; agradecimiento y mantener el contacto para futuras cuestiones/aclaraciones. Siempre se cuidó conocer de qué foro era miembro el participante.

Se incluyó como método el *análisis de contenidos* (Fernández, 2007) y contrastar información: foros, entrevistas, emails, mensajes privados, webs y documentos como artículos de prensa y material audiovisual. Se indagó sobre jerga, hipótesis e impresiones.

La metodología de cuestionario no era factible, por lo que progresivamente se asumió el paradigma cualitativo, en consideración a la naturaleza de los datos. Por tanto, los datos brutos fueron codificados y cribados para buscar regularidades; inconsistencias internamente coherentes (o *repertorios interpretativos*, Wetherell y Potter, 1998). Después, emergió necesario el *análisis crítico del discurso* (Van Dijk, 2002; 2003).

Tercera y última fase, concluido el análisis e interpretación de datos, se estableció como objetivo *integrar la valoración de los participantes sobre las conclusiones para aumentar su validez*. Para ello, se pidió orientación a algunos furies, se establecieron diversas vías de comunicación para las revisiones, se publicó un link resumiendo las conclusiones y se dio a conocer entre foros y los participantes. Participaron 8 furies: sus valoraciones fueron muy positivas, apreciando la neutralidad del documento y la acertada distinción entre furry y yiff. El estudio de campo duró cinco meses y medio, prácticamente terminado a mitad de marzo del 2011.

4. RESULTADOS

No se pretende aquí la representatividad estadística del furry fandom, tampoco se sugiere que ser furry sea intrínsecamente más sexual que cualquier otra identidad. Refiere a la elaboración social del significado, intersubjetividad, discurso y la identificación construida en los participantes.

4. 1. Análisis de contenidos

Dentro de la jerga habitual, destacan los siguientes términos:

- Furry: 1) Producto artístico con animales o criaturas antropomórficas. 2) Subcultura o comunidades relativas a estos productos artísticos (el fandom). 3) Identificación relativa a esta subcultura. En español es frecuente la especificación de género *furro* y *furra*, incluso *nosotros los furros*. También *fur* en lugar de *furry*, especialmente en el discurso mexicano. En ambos casos cada término puede empezar en mayúsculas o en minúsculas. Todas estas frecuentes dentro de una misma conversación.
- Fursona: cada avatar en el furry fandom y/o personaje artístico. Generalmente una criatura antropomórfica, cuya construcción y uso son muy variados y personales.
- Yiff: pornografía relativa al género artístico furry, generalmente dibujos; también puede referirse a juegos de rol sexuales en internet o sencillamente como sinónimo de sexo.
- El *fursuit* es un *traje* de un fursona, usado especialmente para ocio o convenciones (rechazan llamarlo *disfraz*). Pocos furries han manifestado deseos de utilizarlo con fines sexuales, en tal caso: 1) los medios lo han exagerado irresponsablemente (luego lo comentaremos); 2) la temperatura corporal hace preferible un fursuit de alta calidad; 3) no formaría parte de la jerga yiff, salvo

por su sinonimia con sexo; 4) no implicaría necesariamente intenciones sexuales *reales*, por ejemplo puede ocurrir únicamente por ánimo lúdico, como un juego.

4. 2. Análisis de contenidos: el punto de vista de los medios de comunicación

Mediante un *análisis de contenidos* del capítulo de la serie “*CSI: Las Vegas*” (2005), tres artículos de prensa estatal (Mañana, 2005 y Wiener, 2008a; 2008b) y un video emitido en “*La Sexta: Noticias*” (2009), podemos reconocer regularidades comunes en la imagen que vierten sobre el furry fandom:

Una comunidad sexual dedicada principalmente al cibersexo y encuentros sexuales, en torno a fursuits y una parafilia por el pelaje sintético. Para ello crean un avatar animal que se impone a su previa identidad humana, con el cual tener experiencias sexuales. Se insta un *ellos los furries* en oposición al *nosotros normales*.

4. 3. Análisis del discurso: repertorios interpretativos

A continuación se enumeran *posibles componentes subjetivos* de la propia identidad furry, *ninguno suficiente ni necesario*; sino un discurso compartido por algunos miembros pero a debate (de modo que cada uno de ellos podría ser un repertorio interpretativo susceptible de estudio): autoasignado, subjetivo/personal, identificación, tener fursona, gusto por consumir y/o producir el género artístico (principalmente dibujo y en menor medida narraciones, si bien cualquier forma artística potencialmente), interaccionar con otros furries, la comunidad, el fandom, mente abierta, tolerancia, respeto, libertad, imaginación, espiritualidad, sensibilidad por los animales, interés y/o identificación por animales y/o seres antropomórficos, interés especial por dibujos animados, una forma de enlazarse con el lado animal, fursuit (por ocio o sexualidad), simbolismo de seres mitológicos específicos (como los hombres lobo), gusto por juegos de rol con seres antropomórficos (sexuales o no), consumir y/o producir yiff (ya sea como pornografía o como estilo artístico), sexo, libertad sexual, sueños eróticos con seres antropomórficos, percepción de erotismo hacia dibujos antropomórficos (algo así a fetiche por seres antropomórficos en algún sentido), percepción de definir lo que ya se era sin saberlo, percepción de definir un gusto hacia algún dibujo/mito/antropomórfico que ya se tenía, percepción de continuidad en torno a

la creación de fursona a través del fandom, percepción de cierto punto de vista sobre la vida (especialmente a través del arte antropomórfico; ya sea cómico, afectivo y/o sexual), sensación de pertenencia o afinidad con otros furries, cierto compromiso por alguna “causa furry” o el fandom, una forma de “juntar distintos intereses“ y/o una parte de tu “vida/ocio/gusto/mente”. “El furry es un fandom en el que cada uno puede estar por el motivo que quiera”.

Entiéndanse, por tanto, como posibles atributos en función de la experiencia y reconstrucción individual, un eje organizativo de distintos repertorios interpretativos. En resumen, se percibe como algo abstracto pero con entidad propia. Acorde a los objetivos expuestos, nos centraremos en los siguientes repertorios interpretativos: fursona, sexualidad en el fandom y esta investigación.

- *Fursona*. Un furry puede tener uno, varios o ningún fursona; generalmente suelen ir alterándose con el tiempo conforme se consolida alguno y requieren un proceso muy personal que puede (o no) alcanzar años. Pueden representar animales, criaturas antropomórficas, seres mitológicos, personajes de videojuego o dibujos animados populares. El fursona puede ser vivenciado y usado de distintas maneras, no excluyentes entre sí: un nick, una autodefinición muy personal, una identificación, con humor/diversión, juegos de rol, una caricatura de la realidad, en un sentido espiritual, fursuiting y/o actividades de carácter sexual.
- *Sexualidad en Furry Fandom*. Furry no es sexo, sino interés por el arte antropomórfico y los animales, así como el conjunto de sus seguidores; en este sentido, yiff sería sencillamente parte del arte furry o sinónimo de sexo en la jerga. Sin embargo, el arte/porno yiff es un tipo de arte furry y los seguidores del yiff son necesariamente seguidores del arte furry. De ahí se enmarca en España cierto laberinto semántico: por un lado, parte del discurso del fandom español no desea explícito que en personas concretas sí existe relación entre el desarrollo de su identidad furry y su sexualidad (quizás con la desconfianza de que pueda ser generalizado a la *esencia furry*, afín al sensacionalismo mediático); por otro lado, aparecen en entrevistas o publicado en foros enunciados como “*la sexualidad está muy relacionada con el furry*”. Por tanto, sí hay furries

concretos para cuya experiencia su sexualidad sí guarda relación con ser furry, con independencia de su representatividad estadística; así como furries concretos en los que no.

Yiff puede referir a distintos significados según cada interpretación personal (o más bien al uso del que afirme haber sido testigo, de ahí su naturaleza construida): añadido a lo ya definido como jerga, existe *pornografía/arte del género furry* (según el grado de antropomorfa, siendo *feral* lo más animal) “al igual que existe el hentai dentro del manga”. Suele comentarse la gran cantidad de *fetiches* que pueden desarrollarse dentro del yiff; además algunos furries hacen mención al yiff como un *fetiché*, dándole en estos casos entidad como orientación del deseo. De hecho, además de pornografía en su sentido más explícito suele incluir muy diverso contenido afectivo o erótico en torno a relaciones, contextos y simbolismo.

Explican diversas hipótesis sobre la amplia diversidad afectivo sexual en el fandom, si bien parece tejerse cierto consenso en un punto intermedio entre el esencialismo y el construccionismo de la sexualidad: por un lado, los fetiches que existen en el fandom también existen fuera, luego más bien algunos furries se hacen más abiertos de mente a través del fandom. Por otro lado, las personas tienen una orientación sexual previa que descubren a través del fandom, si bien se parte de una concepción mucho más abierta sobre los límites de la orientación sexual. Así, en estos dos sentidos algunos relatan cierta reconstrucción de su experiencia sexual. Además, se entiende que los vínculos afectivos o momentos concretos pueden tener un papel muy importante en la génesis de deseo.

Parece sensato que, para definir *ser furry*, el yiff no debe ser más importante que cualquier otro *posible componente subjetivo*, como dibujar o la sensibilidad por los animales. Implicaría una exaltación de este por encima de otros. La inconsistencia de fondo (que no muestran los participantes mexicanos) sería otra: ¿por qué renegar del yiff como un componente *posible, ni necesario ni suficiente*, de entre otros tantos componentes subjetivos? A fin de cuentas, ninguno de ellos parece objetivamente definitorio. Esta inconsistencia debe representar un punto de fuerte conflicto: por ejemplo, el investigador preguntó

dos veces en el foro “Hay personas interesadas en el yiff (en su sentido más amplio) y otras que no ¿qué de malo tiene estudiar ambas partes...?”, pero ningún participante respondió de forma directa, sí acaso un incremento de hostilidad.

- *La investigación sobre el furry fandom.* Este repertorio interpretativo no se ha observado en los participantes mexicanos, quienes se mostraban predispuestos para la colaboración y muy receptivos a posibles relaciones entre el furry y la sexualidad. Así, en una parte del fandom español se ha generado este repertorio, relativo a la investigación sobre furry (también se ha observado este repertorio hacia iniciativas organizadas por furries).

Las actitudes hacia la investigación presentan una amplia variedad, construyendo una imagen en discurso, i) positivas: el investigador está siendo profesional, educado y tiene buenas intenciones. En algunos momentos es ofendido en uno de los foros y hay hostilidad, pero es normal por experiencias previas. Merece la pena un estudio sobre sexualidad en el fandom, por ejemplo sobre orientación sexual; quizás se consigan desvelar incógnitas que también muchos furries tiene al respecto. Y ii) negativas, además de lo contrario a las positivas: el furry fandom es una fuente de ingresos para cualquier tipo de investigador, exclusivamente a través del sensacionalismo y descrédito.

La investigación del furry fandom generaliza el yiff asociándolo a parafilia y fursuiting, así como al conjunto de la identidad furry. Se rechaza la metodología por incorrecta/inválida. Éste no debe ser trabajo para un psicólogo; quizás investigue sobre psicopatología, lo cual tampoco sería beneficioso para el fandom. No se discierne entre investigación de ciencia y periodismo. La investigación sobre furry no debe mezclarse con investigación sobre sexo, ya que investigar yiff debería renunciar a investigar la identidad furry; a pesar de que en personas concretas sí exista esta relación. Si el investigador no se subordina, es sensacionalista y peligroso.

Quizás lo negativo pudiera resumirse en una intención lucrativa y de generalización, atribuida a todo investigador, lo cual implica una imagen sobre

la ciencia; de hecho, según ha sido testigo el investigador, los conocimientos que expresan sobre ciencia aplicada al furry fandom es difusa (en contenido y disciplina), poco precisa y negativa. Por ejemplo, un furry interpreta que preguntar abiertamente por yiff en un foro “es seguir insistiendo en que el furry es yiff o que siempre tenga que tener una connotación sexual”, lo cual es una atribución de intenciones que no *reconoce* otros motivos.

4. 4. Análisis crítico del discurso

A algunos furries no les atraen sexualmente fursonas, a otros sí: ¿es realmente algo que pueda reprochar uno al otro? Lo mismo podría plantearse sobre zoofilia. En este sentido, afrontando la difamación por parte de medios de comunicación, ¿debieran los miembros más normalizados reprender a los minoritarios, para corresponder una imagen social condescendiente? En caso afirmativo, se estaría reproduciendo la jerarquía de poder hegemónica.

En nuestra cultura, casi todas las sexualidades se normalizan dotándolas de identidad socialmente reconocida: los *homosexuales* son *gays/lesbianas*, los mirones son *voyeur* y quien goza de sentirse humillado puede ser *esclavo*; es necesario para designar un *otro*. ¿Cómo llamar al usuario de yiff? El furry fandom parece no tener jerga para ello, sino reducido a pornografía, práctica sexual y/o deseo. Se indagó la jerga *yiffer*, pero parece no corresponder ese significado y apenas es usada. Podríamos entenderlo en dos sentidos muy distintos: o bien a una deconstrucción liberadora de la opresiva categoría identitaria, o bien a un mecanismo de exclusión y negación, o bien ambas en algún sentido. Probablemente ocurra lo primero, pero en España también funciona discursivamente para separar yiff de la supuesta *esencia furry*, como acaso objetividad de diccionario.

¿Cómo se ha llegado a esta situación en España? “*CSI: Las Vegas*” (2003) tornó a bastantes furries americanos recelosos a proteger su imagen pública (Morga, 2008). Acontece un consiguiente paralelismo con furries y prensa españoles.



Foto tomada de: <http://raidonyunyu.blogspot.com.es/2012/06/furry-sacando-tu-lado-animal.html>

Hemos realizado anteriormente un *análisis de contenidos mediáticos*, según el cual los medios de comunicación españoles convergen en su visión excéntrica y sexual del furry fandom, pero esa imagen es incongruente con los datos y análisis expuestos. Resulta sorprendente cómo, después de una serie de televisión, diferentes medios de comunicación estatales (en distintos formatos) se han limitado a confirmar un estereotipo televisivo, en lugar de informarse realmente al respecto. Todo ello evidencia prácticas periodísticas irresponsables en forma y contenido. Por ejemplo, en un periódico de prestigio como *El País*, según denota Wiener abiertamente en su primer artículo, después de una “heroica jornada intensiva” volvió de la playa y tuvo tiempo ese mismo día para investigar y redactarlo (Wiener, 2008a).

Llegados a este punto, se produce un interesante efecto constructor. En el Furry Fandom español se reacciona discursivamente en oposición al sensacionalismo de los significados contruidos mediáticamente, atribuidos en parte a *los investigadores*. Éstos significados eran desconocidos y sin interés inicial para el investigador, pero se le atribuyen; además, aparecen como citas/discurso en la interacción furry-investigador. El investigador centra contenidos de la investigación en éstos, dado que parecen importantes para los participantes. Por tanto, el investigador se sumerge en aquello que el Furry Fandom rechaza, a partir de re-citaciones de los propios furries. Afortunadamente, esta investigación comprende los contenidos de conocimiento como producciones durante la interacción, un proceso; a diferencia de una investigación

centrada sólo en contenidos, como acaso esencias a descubrir, que podría re-confirmar y re-producirlos.

Quizás el problema de fondo sea re-citar aquello que se detesta, como acaso citas previas a la interacción que en realidad se re-construyen con ésta, reproduciendo cogniciones y estructuras sociales: la *profecía autocumplida*. Es decir, para falsar una imagen incierta, mejor mostrar lo que subvierte la imagen falsa, en lugar de negarla concienzudamente y encasillar con esos falsos roles a cada actor social.

El montaje audiovisual y escrito de los medios de comunicación funcionan generando la impresión de un recurso prediscursivo, como un criterio de máximo rigor; pero son descripciones producidas. Por un lado, pueden realizar una reconstrucción que torna abyecto y frívolo algo con un potencial subversivo; pero también pueden ser subversivos a favor de sus intereses, por ejemplo la transgresora y exitosa campaña publicitaria de Orangina (2010) en Francia, que utiliza yiff como sátira de otros productos cotidianos de marketing mediante humanos animalizados y erotismo implícito.

“*CSI: Las Vegas*” (2005) resulta frívolo con el furry fandom, pero también con los procesos de investigación. Es irónico que furries puedan sentirse difamados por investigadores al mismo tiempo que no cuestionan la difamación de esos mismos medios hacia los investigadores, hasta el límite de confundir periodismo con ciencia; en todo caso no debe sorprendernos que las víctimas de prejuicios también los tengan, sino el papel que éstos tienen en la construcción y reproducción de la identidad. Lo que sí debiera sorprendernos es que una serie de televisión consolide un punto de vista que ha sido re-producido por medios de comunicación de forma irresponsable y, muy importante, cuyas víctimas no han accedido a estos medios para producir discurso público desde su propio punto de vista.

5. REFLEXIONES FINALES

La observación participante en foros requiere tomar decisiones durante la recogida de datos en un espacio virtual y su análisis es laborioso; sin embargo, como metodología cualitativa, permite una primera aproximación a la *comprensión común* y motivación de

los participantes; a partir de cuya inicial *documentación* enmarcar un *análisis de contenidos* de los datos brutos, *repertorios interpretativos* y, finalmente, una labor reflexiva contextualizada opuesta a la dominación, un *análisis crítico del discurso*.

Una vez *comprendida* la identidad furry, confirmamos que su jerga (tales como *fursona*, *fursuit*, *yiff* y *ser furry*) construye prácticas de género alternativas a la hegemónica: se pone en cuestión la virtualidad de la autoimagen corpórea, monopolizada desde la opresión de género en *hombre o mujer*, a pesar de ser ambas también virtuales en el sentido de construcciones sociales. Además, es una identidad abierta, desde cuya diversidad niegan explícitamente la posibilidad de zanjarla.

En coherencia con el *feminismo cyborg* (Haraway, 1995), hábiles en la ambigüedad cibernética persona-animal-máquina, el furry fandom enmarca cuestiones feministas como el papel de la ciencia, ideología sobre la *naturaleza humana* y la necesidad de *coalición de identidades*. Por ejemplo, la lógica política y mediática de fondo preserva una concepción de representatividad del fandom a partir del *sujeto furry*; sin embargo esa enfoque genera violencia y exclusión, dentro y fuera del grupo. Resulta imprescindible renunciar a la normalización identitaria que define al sujeto legítimo representado, sino acción directamente mediante una coalición de multiplicidades. En congruencia con este artículo, a la práctica científica le corresponde aclarar en oposición a la dominación cibernética (que opera también a través de los medios de comunicación), de lo contrario se constituiría una tecnología al servicio de esta dominación.

Concluidos los objetivos, comparemos esta investigación con las citadas. Como semejanzas, en los participantes hispanohablantes también abundan los fursonas de caninos y felinos, presencia en Furaffinity.net y aficiones en torno al arte gráfico y comunidades virtuales; tampoco suele resultar importante el sexo a nivel persona *como furry*, pero sí se percibe importante en bastantes otros furies, desproporcionado en todo caso para con la imagen pública, que vierten los medios. Como diferencias, estos participantes apenas hacen referencia a literatura furry y la comunidad no tiene tanta *“fuerza”*. Comparando los participantes españoles y mexicanos, los datos sugieren que la población furry española está más sumergida en conflictos internos, se muestra muy crítica ante la posibilidad de organizarse y una parte de su discurso se posiciona en

contra de investigar sobre *su* sexualidad; si bien ambos grupos mantienen frecuentes interacciones a través de Internet, favorecido por una lengua común y pequeñas comunidades en el ciberespacio.

La futura investigación cualitativa podría reproducir este estudio en otros foros, con otros idiomas y/o en otros contextos culturales; definir mejor la jerga; profundizar en cada repertorio interpretativo; también podría repetirse pasados 5-10 años para comprobar los cambios discursivos longitudinalmente; incluso podrían probarse otras metodologías, como la etnometodología y la investigación-acción. Desde la investigación cuantitativa, hemos profundizado en variables y categorías que estaban siendo cuantificadas como *conocimiento común*, pero resultaban incomprensibles para lectores ajenos a la jerga: podría investigarse cuantitativamente sobre el uso de categorías, reproducir ítems de otras investigaciones y sus consiguientes análisis estadísticos. Finalmente, se recomienda a futuros investigadores que cuenten con furries entre sus miembros o colaboradores, facilitando con ello desenvolverse en la subcultura.

BIBLOGRAFÍA

(2007). *Therianthropy, species dysphoria, and my life as a dog*.
[http://jabaraeris.tripod.com/eris_lobo/id14.html]

ALTMAN, Eric S. (2010). *Posthum/an/ous: Identity, imagination, and the internet*.
(Proyecto fin de Máster en Arte, Universidad de Appalachian)

BUTLER, Judith (2007). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*, Barcelona, Paidós.

CABIA, Beatriz y GORDO, Angel (2002). 'Enredados en lo virtual', *Papeles del CEIC*, Núm. 5, Septiembre, pp.1-19. [http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=1122106&orden=0]

CÁCERES, María Dolores; RUIZ San Román, José A. y BRÄNDLE, Gaspar (2009). 'Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet', *Cuadernos de Información y Comunicación*, 14, 213-231.
[<http://revistas.ucm.es/inf/11357991/articulos/CIYC0909110213A.PDF>]

CASTANYER, Olga (1996). *La asertividad, expresión de una sana autoestima* (29ª edición), Bilbao, Desclée de Brouwer.

CSI: *LAS VEGAS* (2003 en EEUU, 2005 en España). *Pelaje y desprecio*, cuarta temporada, Capítulo 6 (Serie de televisión, 41 min.).

DUERO, Dante G. (2006). 'Relato autobiográfico e interpretación: una concepción narrativa de la identidad personal', *Athenea Digital*, 9, 131-152.
[<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/264/264>]

EARLS, Christopher M. y LALUM, Martin L. (2009): A Case Study of Preferential Bestiality, *Archives of Sexual Behavior*, 38 (4), 605-609. [<http://0-www.springerlink.com/jabega.uma.es/content/0004-0002/>]

ENRIQUE, José y LÓPEZ, Enma (2004). 'Del sujeto a la agencia (a través de lo político)', *Athenea Digital*, 6, 1-24. [<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/114/114>]

ESPINOSA Meneses, Margarita (2010). 'Discurso y tecnología: Análisis conversacional de un foro de opinión', *Razón y palabra*, (74) [<http://www.razonypalabra.org.mx/N/N74/VARIA74/20EspinosaV74.pdf>]

ESTRADA Mesa, ANGELA M., ACUA R., RICARDO A.; CAMINO, L. y TRAVERSO-YEPES, M. (2007). '¿Se nace o se hace? Repertorios interpretativos sobre la homosexualidad en Bogotá', *Revista de estudios sociales*, (28), 56-71. [<http://res.uniandes.edu.co/view.php/414/index.php?id=414>]

EVANS, Kyle (2008). *The Furry Sociological Survey*. [www.furrysociology.net]

FERNÁNDEZ de rota Irimia, Antón (2008). 'Movimientos sociales. Una lectura a partir del postestructuralismo', *Athenea Digital*, 14, 63-81. [<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/487/429>]

FERNÁNDEZ, Juan; Quiroga, María Á. y Rodríguez, Antonio (2006). 'Dimensionalidad de la atracción sexual', *Psicothema*, 18 (3), 392-399. [<http://www.psicothema.com/pdf/3228.pdf>]

FURRY FANDOM INFOCENTER (2012): <http://www.furryfandom.info/>

GALLARDO Linares, Francisco Javier (2013). 'Construcción de la identidad furry', *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 7 (1). (Documento por publicar, confirmado a Junio 2012)

GARFINKEL, Harold (2006). *Estudios en Etnometodología*, Anthropos, Barcelona.

GERBASI, Kathleen C.; BERNSTEIN, Penny L.; CONWAY, Samuel; SCALETTA, Laura L.; PRIVITERA, Adam; PAOLONE, Nicholas y HIGNER, Justin (2008). 'Furries

from A to Z (Anthropomorphism to Zoomorphism)', *Society and Animals*, 16, 197-222.
[http://www.animalsandsociety.org/assets/library/770_s1.pdf]

GERBASI, Kathy; PLANE, Courtney; REUSEN, Stephen and ROBERTS, Sharon
(2011a): *International Online Furry Survey*.
[<https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>]

- (2011b). *Furry Fiesta*. [<https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>]

- (2011c). *International Furry Survey*.
[<https://sites.google.com/site/anthropomorphicresearch/>]

GIL Rodríguez, Francisco y ALCOVER de la Hera, Carlos M. (2004). *Técnicas grupales en contextos organizacionales*, Madrid, Pirámide.

GÓMEZ Encinas, Luis (2003): 'Analizar las interacciones virtuales', *Aposta*, (2), 1-5.
[<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/luis1.pdf>]

GONNET, Juan Pablo (2011). 'La paradoja como información de la observación'.
Intersticios, 5 (1), 67-73.

GURLEY, George (2001). 'Pleasures of the Fur', *Vanity Fair*.
[<http://www.vanityfair.com/culture/features/2001/03/furries200103>]

HARAWAY, Donna J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, Madrid.

LAWRENCE, Anne A. (2009). 'Erotic target location errors: An underappreciated paraphilic dimension', *Journal of Sex Research*, 46 (2-3), 194-215.

MAÑANA, Carmen (2005). 'Disfrazarse de peluche, la última moda erótica'. *20 minutos*. [<http://www.20minutos.es/noticia/55662/2/>]

MANDUJANO B., Fernando (2007). 'El secreto del Hombre Invisible. El papel de la invisibilidad conductual en la identidad y el cambio', *Athenea Digital*, 11, 23-33. [<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/537/53701102.pdf>]

MARCÚS, Juliana (2011). 'Apuntes sobre el concepto de identidad', *Intersticios. Revista Sociológica de Pensamiento Crítico*, 5 (1), 107-114. [<http://www.intersticios.es/article/view/6330/5750>]

MARTÍNEZ, Gildardo (2004, junio). 'Internet y ciudadanía global: procesos de producción de representaciones sociales de ciudadanía en tiempos de globalización', *Aposta*, (9), 1-20. [<http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/martinez.pdf>]

MILLER, William R. y ROLLNICK, Stephen (2003). *La entrevista motivacional. Preparar para el cambio de conductas adictivas*, Barcelona, Paidós.

MORANO Díaz, Pilar y SANCHEZ Allende, Jesús (2004). 'Las nuevas identidades de género en el marco del siglo XXI: del Cyborg a las identidades queer', *Revista de Antropología Experimental*, 4, 1-15. [www.ujaen.es/huesped/rae]

MORGAN, Matthew (2008). *Creature confort: anthoropomorphism, sexuality and revitalization in the furry fandom*. (Proyecto fin de Máster en Artes y Antropología, Mississippi State University).

ORANGINA (2010). <http://www.orangina.fr/> (Campaña publicitaria, incluye vídeos e imágenes).

OSAKI, Alex (2008a). *Stage of the fandom, 2008*. www.furcenter.org

- (2008b). *Species representation in the furry fandom*. www.furcenter.org

- (2010a). *Furry Survey, 2009*. www.furcenter.org

- (2010b). *Furry Survey, 2010*. www.klisoura.com

- (2012). *Furry Survey, 2011*. www.klisoura.com

PATTEN, Fred (1996). 'A Chronology of Furry Fandom'. Trabajo presentado en *L.A. con III, 14th annual World Science Fiction Convention*. Anaheim convention Centre, California (29 de agosto - 2 de septiembre). [<http://yarf.furry.com/chronology.html>]

PÉREZ Navarro, Pablo (2008). *Performatividad, género e identidad en la obra de Judith Butler*, Universidad de La Laguna. (Tesis de doctorado)

PÉREZ Serrano, Gloria (2007). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. II. Técnicas y análisis de datos* (4ª edición), Madrid, La Murralla

- (2008b). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes. I. Métodos* (5ª edición), Madrid, La Murralla

PICHARDO Galán, José Ignacio; TOLEDO Chavarri, Ana y GALOFRÉ Garreta, Guillem (2007). 'Unas sexualidades otras'. En GIMENO, Juan Carlos; MANCHA, Olga y TOLEDO, Ana (Eds.) (2007). *Conocimiento, desarrollo y transformaciones sociales*, 631-660, Madrid, Sepha.

PULIDO Martos, Manuel; MONTALBÁN Peregrín, F. Manuel; PALOMO Monereo, Antonio y LUQUE Ramos, Pedro J. (2008). 'Acoso psicológico, organización e identidad: análisis desde un foro virtual', *Athenea Digital*, (13), 133-152. [<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/viewFile/349/408>]

ROGERS, Carl R. (1986). *Psicoterapia centrada en el cliente. Práctica, implicaciones y teoría*, Barcelona, Paidós.

RUST, David J. (2002). *The Sociology of Furry Fandom*. [<http://www.visi.com/~phantos/furrysoc.html>]

STAEGER, Rob (2001). *Invasion of the Furies*, Wayne Suburban. [<http://www.xydexx.com/anthrofurry/furies.htm>]

URSUA, Nicanor (2006). 'La(s) identidad(es) en el ciberespacio. Una reflexión sobre la construcción de las identidades en la red (“online Identity”)', *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, (7).
[<http://www.oei.es/revistactsi/numero7/articulo03.htm>]

VAN DIJK, Teun (2002). 'El análisis crítico del discurso y el pensamiento social', *Athenea Digital*, (1), 18-24.
[<http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/22/22>]

- (2003). 'La multidisciplinariedad del análisis del discurso: un alegato a favor de la diversidad'. En WODAK, Ruth y MEYER, Michael (Eds.) (2001). *Métodos de análisis crítico del discurso*, 143.177, Barcelona, Gedisa. [<http://www.discursos.org/>]

WETHERELL, Margaret y POTTER, Jonathan (1998). *El análisis de discurso y la identificación de los repertorios interpretativos*. (Versión abreviada del artículo: C. ANTAKI (1998). *Analysing Everyday Explantation, A Casebook of Methods*. London, Sage) [<http://gemma.atipic.net/pdf/326AD10405E.pdf>]

WIENER, Gabriela (2008a). 'Peluches en la playa,' *El País*.
[http://www.elpais.com/articulo/revista/agosto/PELUCHES/PLAYA/elpepirdv/20080718elpepirdv_13/Tes o http://sexografias.blogspot.com/2008_07_01_archive.html]

- (2008b). 'Pasión Furiosa', *El País*.
[http://www.elpais.com/articulo/portada/PASION/FURIOSA/elpepistu3/20081212elptenpor_4/Tes]

Resumen

El Furry Fandom es una subcultura en torno al interés por animales o criaturas antropomórficas, pero apenas ha sido investigada su población hispanohablante, a pesar de la instigación de los medios de comunicación españoles reproduciendo estereotipos de los medios americanos. El artículo aborda cómo se construye la identidad furry en España y sus relaciones con la práctica del género (regulada sexualmente); así como el uso de jerga. El método consta de observación participante en foros y en *entrevistas para análisis de casos*; lo cual permitió un análisis de contenidos diversos, *repertorios interpretativos* y un *análisis crítico del discurso*. Como conclusión, el furry fandom enmarca cuestiones feministas a partir de la metáfora del *cyborg*, tales como qué papel debe tener la ciencia, ideología sobre la *naturaleza humana* y la necesidad de *coalición de identidades*.

Palabras clave

Furry, identidad, género, queer, ciborg.

Abstract

The Furry Fandom is a subculture developed around the interest for animals or anthropomorphic creatures, but its Spanish-speaking population has been hardly investigated, despite the instigation of the Spanish media reproducing stereotypes of the American media. The article tackles how the furry identity is constructed in Spain and its relationships with the gender practice (sexually regulated); as well as the use of jargon. The method consists of participating observation in forums and interviews for case analysis; this permitted the analysis of diverse contents, interpretative repertoires and a critical discourse analysis. In conclusion, the furry fandom frames feminist matters starting from the cyborg metaphor, such as the role that the science should have, ideology about the human nature and the necessity of the coalition of identities.

Keywords

Furry, identity, gender, queer, cyborg.