

Refigu- raciones

Lecturas y lectores digitales en comunidades virtuales de escritura creativa

Anastasio García-Roca

Universidad de Almería

Correo electrónico: agr638@ual.es

ORCID: 0000-0002-2277-3034

Fecha de recepción: 25 de noviembre de 2022

Fecha de aceptación: 08 de mayo de 2023

DOI: 10.48102/lijibero.16.351

Resumen

En este artículo se hace una breve exploración a los cambios introducidos por la era digital en los hábitos y comportamientos lectores digitales.

Se incide en las comunidades de escritura creativa como *Wattpad* y prácticas letradas de creación hipertextual como el *fanfiction*. En estos espacios de afinidad se reconfiguran los tradicionales roles y relaciones entre escritores y lectores y se proponen nuevas formas de acercamiento al texto. Se trata de una relación simbiótica en la que se hibridan y alternan sus funciones. Se concluye que la lectura digital viene determinada por tres grandes

Abstract

This article briefly explores the changes introduced by the digital age in digital reading habits and behaviours. It focuses on creative writing communities such as Wattpad and literary practices of hypertextual creation such as fanfiction. In these spaces of affinity, the traditional roles and relationships between writers and readers are reconfigured and new ways of approaching the text are proposed. It is a symbiotic relationship in which they hybridise and alternate their

dimensiones: nuevos (con)textos, nuevas (inter)acciones y, especialmente, nuevos lectores.

Palabras clave: lectura digital; literatura; alfabetización; espacios de afinidad; *Wattpad*.

roles. It is concluded that digital reading is determined by three major dimensions: new (con)texts, new (inter)actions and, especially, new readers.

Keywords: digital reading; literature; literacy; affinity spaces; *Wattpad*.

Introducción

La era digital ha transformado todas las esferas sociales, económicas y culturales. Es ya inconcebible un mundo sin acceso a Internet. En nuestros bolsillos tenemos un dispositivo que tiene acceso a la práctica totalidad del conocimiento atesorado por la humanidad. Todo ello a unos escasos toques a una pantalla retroalimentada y de forma inmediata. Este contexto irremediablemente ha transformado el acceso al conocimiento, los consumos culturales y las relaciones sociales.

En el caso de la literatura, investigaciones y barómetros internacionales evidencian los cambios en los hábitos y comportamientos lectores: aumenta progresivamente la lectura en soportes digitales (Pew Research; FGEE). No obstante, no es posible evaluar el impacto real de los comportamientos y hábitos lectores cuando se están tambaleando sus mismos cimientos conceptuales: ¿Qué es (y qué no es) leer? ¿Cómo se cuantifica la cantidad de libros leídos en plataformas de lectura y escritura creativa? ¿Navegar por *Wattpad* o repositorios de *fanfic* se contabiliza en la cantidad de horas semanales dedicadas a la lectura? A este respecto, García-Canclini señala que las encuestas librocéntricas dan todavía un conjunto bien intencionado de imprecisiones. A ello debemos añadir que los mismos lectores digitales no saben valorar y definir qué hacen en los nuevos espacios de afinidad lectora. Como veremos más adelante, las nuevas prácticas letradas se encuentran, en el mejor de los casos, en una suerte de limbo cultural y social.

En cualquier caso, las editoriales, conscientes de los cambios en sus lectores, apuestan por proyectos *crossmediáticos* y *transmediáticos* (Scolari, *Narrativas transmedia: cuando todos*), se promocionan por nuevos espacios y con propuestas multimodales (Taberner-Sala), publican textos y a autores que comparten sus textos en repositorios y redes sociales de lectura y escritura creativa (Guerrero-Pico y Establés) y colaboran con *influencers* ya que juegan un papel cada vez más relevante en el circuito de la cultura (Rovira-Collado), etcétera.

Es incuestionable que la lectura está cambiando y estas transformaciones giran en torno a una cuestión: la socialización de los procesos lectores. La selección de lecturas se basa en la valoración colectiva en comunidades de catalogación de lecturas como *Goodreads* o *QueLibroLeo*, recomendaciones de blogueros, *booktubers*, *bookstagrammers*, *booktokers* u otros *influencers*. Tras la lectura existen diferentes espacios de afinidad en los que se discuten interpretaciones, negocian significados y consensuan el *canon*,¹ así como se amplía la narrativa a través de trabajos transformativos (*fanfics*, *fanvids*, *fanarts*). No obstante, en el caso de narrativas serializadas como sagas literarias, cómics, series de televisión o universos transmediáticos, existe una sincronización en la recepción que permite interpretar conjuntamente el texto (García-Roca y Amo) y teorizar acerca de contenidos disponibles y futuros (Amo y García-Roca).

No obstante, estos comportamientos lectores son deslegitimados por las instituciones académicas y escolares: leer un *fanfic* no es leer; publicar en *Wattpad* no es escribir. Esta realidad lectora forma parte de las prácticas letradas vernáculas de los jóvenes y adolescentes (Cassany) y, a pesar de las incuestionables oportunidades formativas que ofrecen, no son incorporadas a la educación formal. Como veremos más adelante, la deslegitimación llega a un punto en el que los mismos jóvenes y adolescentes niegan y ocultan su pasión por la lectura y escritura de estos textos.

El (hipo)texto se convierte en el pretexto

A pesar de que existen nuevas textualidades que explotan las nuevas posibilidades de interacción que ofrecen los nuevos dispositivos digitales (multimodalidad, geolocalización, realidad aumentada y virtual, texto enriquecido, estructura reticular e hipertextual,² etcétera), la verdadera revolución la encontramos en el uso social de la lectura. Los usuarios traducen su proceso de recepción a una

¹ En estos contextos, el canon se entiende como el conjunto de sucesos y hechos narrativos considerados verdaderos. Aunque no es muy común, existen contenidos oficiales (con licencia registrada) no canónicos. Los trabajos transformativos considerados canónicos son aquellos que son fieles y coherentes con la historia original o hipotexto.

² En este trabajo se utiliza el término hipertexto con dos significados. En primer lugar, la acepción vinculada al uso y disposición de estructuras con nodos enlazados en un texto (Landow). Por otro lado, el concepto desarrollado por G. Genette abarca un conjunto de relaciones entre textos (hipotextos o texto origen e hipertextos). Este segundo significado incluye la idea de que todo texto es un mosaico de citas en forma de alusiones, referencias, apropiaciones, reescrituras, transformaciones de otro(s) texto(s) (Kristeva; Genette).

actividad social, emocional y creativa: se apropian de diferentes productos culturales, los hacen suyos y los transforman en nuevos textos.

La creatividad de los *fandoms* permite dilatar la experiencia de recepción más allá de las limitaciones narrativas del *canon* (Scolari, *Narrativas transmedia: cuando todos*). Los *fanfics*, en tanto que extensiones narrativas no oficiales, son prácticas hipertextuales en las que los usuarios se apropian (en términos de Chartier) de textos y juegan con ellos expandiéndolos, modificándolos o rellenando posibles huecos hermenéuticos (García-Roca, “Prácticas lectoras”). El escritor deja de ser el centro de la cultura (Foucault; Derrida; Deleuze y Guattari). Los *hipotextos*, ya sean sagas literarias, series televisivas, videojuegos, películas o narrativas en cualquier otro formato, actúan de catalizador que activa las creatividades de los *fandoms*. A este respecto, Daniel Casacuberta señala que el artista es aquel que desarrolla una herramienta que el público y los usuarios usan, desarrollan y difunden según sus intereses. Todo ello supone repensar el concepto de imaginación y creatividad (Maydeu).

No obstante, en ocasiones se generan ciertas tensiones entre autores y lectores por esta indefinición de roles. J. K. Rowling (autora de la narrativa de *Harry Potter*), George R. R. Martin (creador del universo transmediático de *Canción de Hielo y Fuego*) han tenido una compleja relación con sus seguidores. Se cuestionan y discuten las decisiones argumentales tomadas por los autores y, en el seno de los *fandoms*, se consensuan los contenidos oficiales (y no oficiales) que pertenecen al canon. Desde esta perspectiva, las narrativas transmediáticas, siguiendo a C. A. Scolari (“Narrativas transmedia: nuevas formas” 72), resultan de las tensiones existentes entre los textos oficiales (canon) y los producidos por los fans (*fandom*); de la compleja interacción de la industria de medios y la cultura participativa (Jenkins); y la oposición de la estrategia de la industria y la táctica de los usuarios. Por lo tanto, las producciones de fans son una parte fundamental de las narrativas transmediáticas. La experiencia de recepción incluye la adhesión a una comunidad de lectores o seguidores en la que se sincroniza la lectura, se interpretan conjuntamente los contenidos, se reúnen en convenciones temáticas, se construyen proyectos colaborativos, se crean trabajos transformativos, etcétera (Amo).

En la web de *fanfiction.net* hallamos más de 800 000 textos derivados de la heptalogía de Harry Potter. Muchos de ellos son proyectos inacabados de escritores que se acercan por primera vez a la escritura creativa. Más de la mitad de éstos son historias breves (menos de 5 000 palabras) y narran historias amorosas entre los protagonistas, relaciones románticas y sexuales. Diferentes investigaciones internacionales coinciden en señalar que los usuarios de estas plataformas son chicas adolescentes con una edad media de estar cursando estudios secundarios

obligatorios (Jenkins; Hellekson) con la única intención de aprender, disfrutar de sus textos favoritos y conocer gente con los mismos intereses (García-Roca, “Creative writing”). Paralelamente, exitosas aplicaciones para dispositivos móviles como *Wattpad* poseen más de 100.000.000 de descargas solo en *Google Play Store* y comparten perfil general de usuario de *fanfiction.net*. Estas cifras nos pueden dar cuenta de la popularidad de estas comunidades y plataformas de escritura creativa.

Los escritores se muestran preocupados por la adecuación textual y la función poética del lenguaje queda relegada a un segundo plano. Los *fanfictions* y los textos publicados en diferentes repositorios virtuales destacan por su naturaleza *caracter-céntrica*: se trata de narrativas que giran en torno al desarrollo de los protagonistas. Éstos deben ser canónicos, donde el personaje es el puente que une la expansión narrativa creada por el fan escritor con el universo canónico en el que se inspira (Guerrero-Pico). Los *fics* pueden, por lo tanto, modificar la diégesis a través de *crossovers* (en los que se mezclan personajes de diferentes universos narrativos) o *What If...*, pero los protagonistas deben justificar argumentalmente, y de forma convincente, cualquier cambio de personalidad, actitud, o intereses. En caso contrario, y siempre y cuando ese no sea el objetivo del *fic*, el *fandom* rechaza el texto o lo valora como *no canónico* en tanto que sinónimo de mala calidad. El plano de la expresión en este tipo de textos queda relegado en un segundo plano, especialmente el uso de la función poética del lenguaje (García-Roca, “Los *fanfictions*”).

No obstante, es cierto que los usuarios de estas plataformas experimentan una evolución más o menos uniforme:

- Desde el punto de vista narrativo son cada vez más exigentes con la originalidad y se rechazan los *clichés* o fórmulas argumentales utilizadas en *bestsellers* o autores reconocidos. Los mismos usuarios son críticos con la creación de personajes planos e idealizados³ y especialmente censores en los comportamientos no canónicos de los protagonistas.
- Respecto al plano de la expresión, los lectores son cada vez más críticos con los errores formales como faltas ortográficas y gramaticales. Los usuarios más avanzados valoran la expresividad y la función poética del texto.

Recuérdese que cualquier usuario puede compartir sus *fanfics* o textos creativos sin esfuerzos, sin intereses más allá que la de expresarse.

³ A este respecto, apodan *Mary Sue* a aquellos personajes inverosímiles en argumentos ficticios por su comportamiento y características (físicas, sobrenaturales y actitudinales) ideales y perfectas.

Aunque el tiempo de permanencia en la plataforma es indefinido (hay usuarios con varios años de experiencia en *Wattpad*), los lectores acaban abandonando la comunidad.

Lectura digital, lectura social

Cabe plantear qué pasa con estas prácticas letradas en las investigaciones cuantitativas o barómetros de lectura: ¿se contabilizan en las estadísticas de hábitos lectores? ¿Leer en *Wattpad* se considera lectura en tiempo de ocio? ¿Qué diferencias existen entre la obra de *After* en *Wattpad* y en formato código? ¿Disfrutar de *fics* o teorías fanes se considera leer otros textos o relecturas o forma parte de un apéndice? Son algunas cuestiones conceptuales que aún quedan por resolver en los instrumentos de recogida de datos, por los investigadores y por los participantes-usuarios.

La lectura que se realiza en estos espacios de afinidad está basada en una motivación intrínseca y social. En cualquiera de los casos, los usuarios desarrollan un complejo sentido de comunidad. Podríamos definirlo como un sentimiento que los miembros tienen de pertenencia, un sentimiento de que los miembros se importan entre sí y al grupo, y una fe compartida de que las necesidades de los miembros se satisfarán a través de su compromiso de estar juntos (McMillan y Chavis). En este sentido, en estas comunidades virtuales dejan de ser operativas las características sociodemográficas personales como sexo, edad, nacionalidad, etcétera (Gee y Hayes). Son las afinidades, intereses y objetivos los ejes que atraen a los usuarios individuales a formar parte de comunidades virtuales y reunirse en espacios de afinidad (Gee y Hayes).

Es importante señalar que los textos que se comparten en estas redes sociales poseen una estructura lineal y convencional, sin una presencia relevante desde el punto de vista narrativo de elementos audiovisuales y sin innovaciones y experimentaciones estructurales, temáticas o formales. Son textos imprimibles. Desde esta perspectiva, obras como la popular saga *After* de Ana Todd, *Antes de Diciembre* de Joana Marcús y *A través de mi ventana* de Ariana Godoy provienen de *Wattpad*. La lectura digital no viene determinada por el dispositivo de lectura, sino por el comportamiento (global) del lector: los usos que hace del texto.

¿Por qué la lectura en *Wattpad* es lectura digital si los textos no poseen una estructura *cibertextual* (Aarseth) ni tan siquiera *hipertextual*? En estas plataformas sociales la interacción entre lectores y escritores es tan cercana que se hibridan sus funciones. En las comunidades de escritura creativa generalmente se publican los

contenidos a medida que el autor los va desarrollando: capítulo a capítulo, párrafo a párrafo o verso a verso (Neira). En este sentido, no son contenidos inamovibles, sino que son borradores susceptibles a modificaciones o sugerencias del lectorado.

Otro elemento relevante que convierte a la lectura y escritura en *Wattpad* en digital es que los usuarios-receptores tienen diferentes modos de colaborar con el texto: desde participaciones más explícitas como comentarios a capítulos o párrafos concretos o colaboraciones como lectores *beta*,⁴ hasta la simple visualización sin interacción contribuyen a las estadísticas de autor que los escritores utilizan para analizar qué partes, capítulos o textos son más leídos por sus seguidores. Este *feedback* constante y durante el proceso de creación contribuye a que los escritores configuren su narrativa a los intereses particulares de sus lectores. Esta relación creador-receptor es única y específica de la lectura (en su sentido más amplio) digital.

Es común que los escritores dialoguen con sus lectores y justifiquen sus decisiones argumentales en cuestiones vertebrales de la narrativa en los márgenes del texto: antes en forma de presentación o después del capítulo a modo de matización o explicación. Además, los comentarios y contribuciones explícitas de los lectores son elementos paratextuales que se insertan en la experiencia de recepción (y creación): las reseñas elaboradas por otros usuarios pueden crear hilos de discusión en los que el autor es partícipe a través de las respuestas directas o suprimiendo o manteniendo el comentario. Por lo tanto, se ensanchan con todo ello los márgenes del texto. Los elementos paratextuales adquieren mayor relevancia.

Se infiere que, al igual que sucede en otras plataformas sociales de creación de contenido como *YouTube* o *Tik Tok*, las lecturas de la plataforma siguen una distribución de larga cola: muy pocos autores reciben la mayoría de visitas. Frente a esta realidad, se crean pequeños círculos sociales en los que se intercambian roles de lectores y escritores, es decir, se construyen redes semicerradas que comparten sus textos con objeto de recibir y dar retroalimentación. Se genera, de este modo, una íntima relación entre los usuarios.

Los digitales son una nueva generación de lectores con nuevos modos de lecturas, intereses, roles y funciones. Se trata de una generación que está alimentando la pasión por la lectura sumergida en el uso de los medios digitales y sociales

⁴ Son usuarios que se ofrecen a ayudar en la corrección, narración, traducción o elaboración, en general, de los *fanfics* elaborados por otros escritores. Guerrero-Pico define al lector beta como aquel “fan que tiene acceso a borradores de fics para editarlos y sugerir cambios a los autores antes de su publicación” (Guerrero-Pico 729).

(Pianzola *et al.*). Esta nueva realidad se basa en tres grandes dimensiones (véase la figura 1):

- *Nuevos textos y contextos*: no solo destacan las innovaciones tecnológicas en las textualidades, sino el espacio (social) en el que se encuentran: plataformas y comunidades virtuales. La biblioteca virtual de *Wattpad* es inabarcable y los elementos *paratextuales* como la cantidad de lecturas, valoraciones y votos se convierten en elementos clave para la selección de lecturas.

La saga *After* es similar en versión impresa y en *Wattpad*, pero la experiencia de recepción no es la misma: desaparecen los elementos *paratextuales* (comentarios, reseñas, valoraciones, número de visitas, etcétera), la posibilidad de valorar y comentar directamente el texto o partes del mismo, la intimidad existente entre lectores y escritores en *Wattpad*, la gratuidad y libertad creativa, etcétera.

- *Nuevas acciones e interacciones*: leer en digital es hacerlo acompañado: los comentarios y reseñas permiten crear un diálogo entre lectores. En este sentido, tener acceso a los capítulos o partes del texto a medida que se van elaborando permite a los lectores tomar mayor protagonismo en sus comentarios y sentirse parte del producto final: los lectores influyen en todas las dimensiones de la creación textual. Existe una sincronización entre lectores y autores. Una historia sin retroalimentación puede desembocar en el abandono del proyecto creativo por parte del autor. Para evitarlo, los lectores animan y agradecen los esfuerzos del escritor: se sienten responsables.
- *Nuevos lectores*: la lectura digital destaca por su carácter *hipertextual*, *hipertextualidad* generada por los comportamientos lectores más que por la estructura interna del texto. Se integran en la experiencia de recepción elementos textuales y *paratextuales* (*peritextuales* y *epitextuales*). Los jóvenes usuarios tienen nuevos modos de relacionarse y comunicarse. En este sentido, el título del libro de García-Galera y otros lo resume: si lo vives, lo compartes. En la actualidad, los jóvenes usuarios si viven lo que están leyendo o escribiendo, necesitan compartirlo. El comportamiento reactivo del lectorado redefine la lectura y escritura literaria y lo convierte en un proceso colaborativo o, en cierto sentido, una *hiperficción constructiva*.

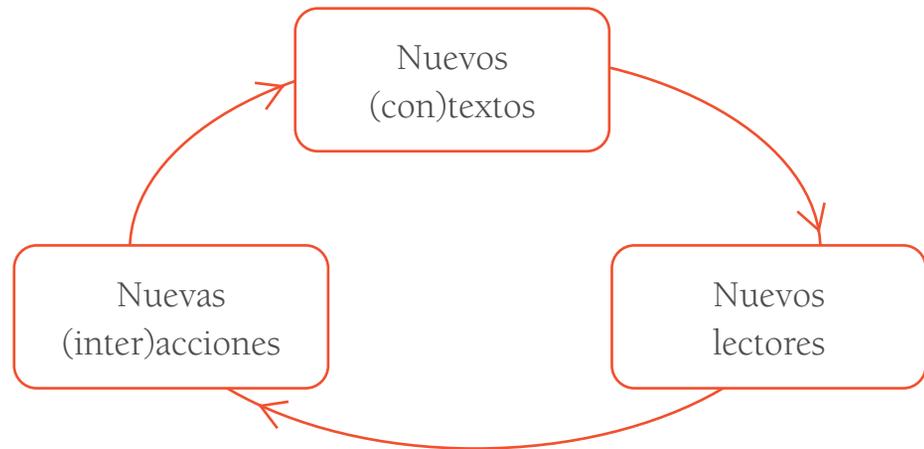


Figura 1. Esquema de elaboración propia que abarca la síntesis de mi análisis.

Conclusiones

Los usuarios desarrollan historias basadas en sus preocupaciones, intereses y vida cotidiana (Guerrero-Pico *et al.*): se trata de un modo de expresión personal con el que, escudado en el anonimato y privacidad, se comparten sentimientos, complejos, preocupaciones, intereses, etcétera (Falguera-García y Selfa-Sastre). Es usual, por lo tanto, que se trate de ficciones que narran historias románticas protagonizadas por jóvenes y adolescentes.

A este respecto, las investigaciones precedentes evidencian que muchos usuarios de estas plataformas de escritura creativa ocultan a su entorno familiar y de amigos su afición por la escritura: tratan de desvincular su identidad digital y real (García-Roca, “Creative writing”). En este sentido, mantienen en secreto su afición por la escritura creativa ya que consideran que son textos muy personales o que su entorno no lo entendería o valoraría (García-Roca, “Creative writing”). Son, por lo tanto, unas lecturas o actividades realizadas en privado (familiares y amigos) y en público (textos publicados en abierto en una comunidad con miles de usuarios), de forma personal (con reflexiones y narrativas sobre preocupaciones e intereses íntimos) e impersonal (bajo una identidad digital), avergonzante (una lectura despreciada en entornos formales) y enorgullecedora (motivación intrínseca reforzada por la retroalimentación de sus lectores), censurada por unos y elogiada por otros, formativa para unos y destructiva para otros.

La situación es aún más compleja en jóvenes adultos universitarios (recordemos que la comunidad de *Wattpad*, por ejemplo, se lanzó en 2006 y *fanfiction.net* en 1998), ya que niegan haber sido usuarios de esta plataforma o tratan de

construir distancia con el objeto de alejarse con frases como: “solo me metía cuando era adolescente”, “estaba enganchada, pero de eso hace ya muchos años” o “Escribía en *Wattpad*, pero lo borré todo porque no me gustaba el resultado”. Entienden que se trata de una fase lectora de desorientación o pérdida de tiempo, o eso tratan de transmitir. A este respecto, Neira concluye que los actuales *Wattpadders* buscarán en un futuro textos con mayor calidad de los que puedan encontrar en la plataforma.

En cualquiera de los casos, son prácticas letradas en las que se interactúa con la palabra de forma lúdica: favorecen un acercamiento al texto creativo. Es, por lo tanto, una oportunidad para la educación formal y la didáctica de la literatura en entornos formales. No obstante, es un reto evaluar y analizar los hábitos y comportamientos lectores en el actual panorama mediático ya que nos encontramos en una fase de deconstrucción conceptual: son necesarias investigaciones que profundicen en la lectura y, especialmente, en los lectores digitales.

Obras citadas

- Aarseth, Espen, J. *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- Amo, José Manuel de, y Anastasio García-Roca. “Mechanisms for Interpretative Cooperation: Fan Theories in Virtual Communities”. *Frontiers in psychology*, vol. 12, 2021, pp. 1-8, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.699976>.
- Amo, José Manuel de. “La mutación cultural: estudios sobre lectura digital”. *Nuevos modos de lectura en la era digital*, editado por J. M. de Amo, Síntesis, 2019, pp. 15-40.
- Casacuberta, Daniel. *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Gedisa, 2003.
- Cassany, Daniel. “Prácticas letradas vernáculas: lo que leen y escriben los jóvenes”. *Unplugged: la palabra como nueva tecnología*, editado por Margarita García, Cristina Gómez, Francisco F. Llanilla y Susana Sánchez, Universidad de Cantabria, 2013, pp. 1-18.
- Chartier, Roger. *Las revoluciones de la cultura escrita*. Gedisa, 2018.
- Cleger, Osvaldo. “La creación ciberliteraria: definición, perfil y carta de navegación para orientarse en un campo emergente”. *Letras Hispanas: Revista de literatura y de cultura*, vol. 11, núm. 1, 2015, pp. 262-280.
- Deleuze, Gilles, y Felix Guattari. *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-textos, 2008.

- Derrida, Jacques. *La escritura y la diferencia*. Anthropos, 1997.
- Falguera-García, Enric, y Moisés Selfa-Sastre. “Poesía en red: lectura y escritura en Wattpad”. *Ocnos. Revista De Estudios Sobre Lectura*, vol. 20, núm. 3, 2021, pp. 1-13, https://doi.org/10.18239/ocnos_2021.20.3.2431.
- Federación de Gremios de Editores de España (FGEE). *Principales resultados. Hábitos de lectura y compra de Libros en España. 2021. 2022*. www.federacioneditores.org/lectura-y-compra-de-libros-2021.pdf, pdf descargable.
- Foucault, Michel. “¿Qué es un autor?” *Entre filosofía y literatura. Obras esenciales, Volumen I*, editado por Michel Foucault, Paidós, 1999, pp. 329-360.
- García-Canclini, Néstor, et al. *Hacia una antropología de los lectores*. Ariel, 2015. Internet.
- García-Galera, María del Carmen, y Cristóbal Fernández-Muñoz. *Si lo vives, lo compartes. cómo se comunican los jóvenes en un mundo digital*. Fundación Telefónica, 2016.
- García-Roca, Anastasio, y José Manuel de Amo. “Juvenile Literary Hypertextual Fanfiction: evolution, analysis and educational possibilities”. *Psychology, Society, & Education*, vol. 11, núm. 2, 2019, pp. 241-251, <https://doi.org/10.25115/psye.v10i1.2187>.
- García-Roca, Anastasio. “Creative writing on Wattpad: analysis of users and training possibilities”. *Aloma*, vol. 39, núm. 2, 2021, pp. 35-42, <https://doi.org/10.51698/aloma.2021.39.2.35-42>.
- García-Roca, Anastasio. “Los fanfictions como escritura en colaboración: modelos de lectores beta”. *El Profesional de la Información*, vol. 28, núm. 4, mayo de 2019, <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.04>.
- García-Roca, Anastasio. “Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital”. *Ocnos: revista de estudios sobre lectura*, vol. 15, núm. 1, 2016, pp. 42-51, https://doi.org/10.18239/ocnos_2016.15.1.979.
- Gee, James Paul, y Elisabeth Hayes. “Nurturing Affinity Spaces and Game-based Learning”. *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*, editado por C. Steinkuehler, K. Squire, y S. Barab, Cambridge University Press, 2012, pp. 129-153.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus, 1982.
- Guerrero-Pico, Mar. *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión*. 2014. Universitat Pompeu Fabra, tesis de doctorado. CORA, TDX, *Tesis Doctoral en Xarxa*, www.tdx.cat/handle/10803/385849#page=1.
- Guerrero-Pico, Mar, et al. “Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de

- adolescentes”. *El Profesional de la Información*, vol. 31, núm. 2, 2022, pp. 1-15, <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.12>.
- Guerrero-Pico, Mar, y María-Josefa Establés. “Aspirantes y expertos: prácticas profesionalizantes de fans adolescentes en entornos digitales”. *Cultura participativa, fandom y Narrativas emergentes en redes sociales*, editado por Arantxa Vizcaíno, Noelia Ibarra-Rius y Mónica Bonilla, Dykinson, 2021, pp. 379-405.
- Hellekson, Karen. “A fannish field of value: Online fan gift culture”. *Cinema journal*, vol. 48, núm. 4, 2009, pp. 113-118, <https://doi.org/10.1353/cj.0.0140>.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, 2008.
- Knobel, Michele, y Colin Lankshear. *New Literacies. Everyday practices and Social Learning*. Open University Press, 2010.
- Kristeva, Julia. *Semiotiké: recherches pour une sémanalyse*. Seuil, 1969.
- Landow, George. *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Paidós, 2014.
- McMillan, David W., y David M. Chavis. “Sense of community: a definition and theory”. *Journal of Community psychology*, vol. 14, núm. 1, 1986, pp. 6-23.
- Maydeu, Javier Aparicio. *La imaginación en la jaula*. Cátedra, 2015.
- Neira Rodas, María Claudia. “Wattpad y la nueva literatura por entregas en línea: análisis y uso de la plataforma”. *Revista Letral*, núm. 29, 2022, pp. 136-266, <http://dx.doi.org/10.30827/RL.v0i29.24040>.
- Pew Research Center. *Survey conducted*. Pew Research Center, 2021.
- Pianzola, Federico, et al. “Wattpad as a resource for literary studies. Quantitative and qualitative examples of the importance of digital social reading and readers’ comments in the margins”. *Plos One*, vol. 15, núm. 1, 2020, <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226708>.
- Rovira-Collado, José. “Booktrailer y Booktuber como herramientas LIJ 2.0 para el desarrollo del hábito lector”. *Investigaciones sobre lectura*, núm. 7, 2017, pp. 55-72, rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/62755/1/2017_Rovira-Collado_ISL.pdf
- Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto, 2013.
- Scolari, Carlos Alberto. “Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital”. *Anuario AC/E de Cultura digital*, AC/E, Acción Cultural Española, 2014, pp. 71-81, https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf. PDF descargable.
- Tabernero-Sala, Rosa. “Los epitextos virtuales en la difusión del libro infantil: Hacia una poética del book-trailer. Un modelo de análisis”. *Ocnos: revista de*

Agradecimientos

Este trabajo se ha elaborado en el marco del Proyecto de Investigación I+D+i financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España titulado “Innovación epistémica de un modelo de comentario argumentativo de textos multimodales en la enseñanza del español como lengua materna y extranjera entidad” (ref. *PGC2018-101457-B-I00*).

Asimismo, esta investigación está apoyada por un contrato postdoctoral Margarita Salas del programa de recualificación del profesorado para el 2021-2023, convocado por la Universidad de Almería (ref. *RR_A_2021_13*) y financiada por el Ministerio Español de Universidades y la Unión Europea con fondos *Next Generation*.