

# El potencial epistémico en los proyectos creativos del *fandom*: análisis de los procesos argumentativos en las teorías fans

José Manuel de AMO SÁNCHEZ-FORTÚN  
Anastasio GARCÍA-ROCA

## Datos de contacto:

José Manuel de Amo  
Universidad de Almería  
[jmdeamo@ual.es](mailto:jmdeamo@ual.es)

Anastasio García-Roca  
Universidad de Almería  
[Agr638@ual.es](mailto:Agr638@ual.es)

Recibido: 04/10/2022  
Aceptado: 16/11/2022

## RESUMEN

Este trabajo centra su interés en los procesos de construcción del conocimiento y de interacción social generados en torno a las prácticas letradas vinculadas a comunidades virtuales. Los proyectos hipertextuales desarrollados por los usuarios ponen en funcionamiento complejas estrategias creativas, inferenciales y argumentativas que favorecen el desarrollo de la creatividad y del pensamiento crítico entre sus miembros. Focalizando la atención en las teorías fans, la investigación ha permitido categorizar, definir y caracterizar estas propuestas hermenéuticas originales puestas a disposición de la comunidad de seguidores (*fandom*) para ser evaluadas y debatidas. Para ello, se ha realizado un estudio que combina metodologías *netnográficas* y análisis del discurso. El examen descriptivo de estos productos creativos se ha realizado siguiendo las siguientes variables: aspectos pragmáticos, contexto de argumentación y aspectos estructurales. Los resultados evidencian la existencia de tres tipos de teorías fans (predictivas, explicativas y alternativas) que se sustentan en la priorización de diferentes mecanismos argumentativos y dimensiones creativas. Las predictivas son interpretaciones personales basadas en argumentos subjetivos y en el establecimiento de conexiones del texto con la experiencia personal de los usuarios; las explicativas constituyen teorías originales respaldadas por variados argumentos críticos y analíticos con precisas referencias al *canon* y elementos paratextuales; y las alternativas, caracterizadas por su carácter hipertextual y creativo. Se concluye que un enfoque educativo orientado al desarrollo del pensamiento crítico y creativo debe concebir los procesos argumentativos de los entornos virtuales como una práctica discursiva situada.

**PALABRAS CLAVE:** teorías fans; lectura digital; *fandom*; argumentación multimodal; narrativa transmedia.

## ***Epistemic potential in creative fandom projects: analysis of argumentative processes in fan theories***

### **ABSTRACT**

This paper focuses on the processes of knowledge construction and social interaction generated around literate practices linked to virtual communities. The hypertextual projects developed by users put into operation complex creative, inferential and argumentative strategies that favour the development of creativity and critical thinking among their members. Focusing attention on fan theories, the research has made it possible to categorise, define and characterise these original hermeneutic proposals made available to the fan community (fandom) to be evaluated and debated. To this end, a study combining *netnographic* methodologies and discourse analysis has been conducted. The descriptive examination of these creative products has been carried out following the following variables: pragmatic aspects, the context of argumentation and structural elements (internal structure, types of arguments and conclusion or thesis reached). The results show the existence of three types of fan theories (predictive, explanatory and alternative) based on the prioritization of different argumentative mechanisms and creative dimensions. Predictive theories are personal interpretations based on subjective arguments and the establishment of connections between the text and the users' personal experience; explanatory theories are original theories supported by various critical and analytical arguments with precise references to the canon and paratextual elements; and alternative theories are characterized by their hypertextual and creative nature. It is concluded that an educational approach oriented to the development of critical and creative thinking must conceive the argumentative processes of virtual environment as a situated discursive practice.

**KEYWORDS:** Fan theories; Digital reading; Fandom; Multimodal argumentation; transmedia storytelling.

### **Introducción**

#### **Creatividad y pensamiento crítico en la sociedad del conocimiento**

Internet ha posibilitado la confección y ensanchamiento de redes sobre las que se canaliza y organiza el flujo de información. En ellas, los datos son concretados mediante una cultura participativa de generación de contenidos distribuidos movilizadora por los usuarios. La continua circulación creativa de información y la constitución de nuevas estructuras de interacción más flexibles y descentradas han supuesto un reto para la construcción del modelo de sociedad del conocimiento que define la era digital (Amo, 2019; Chartier, 2018). En un mundo cambiante, dinámico, plural y altamente tecnologizado como el actual, la (hiper)información necesita ser procesada por los usuarios para ser transformada en conocimiento. En este sentido, se prioriza la función epistémica en los mecanismos de producción y recepción textuales (Amo, 2021; Caro-

Valverde, 2018; Millán, 2008; UNESCO, 2005).

Este aspecto es esencialmente relevante para la salud democrática de las sociedades contemporáneas, ya que el ecosistema actual de medios ha favorecido el desarrollo y difusión masiva y descontrolada de fenómenos vinculados a la desinformación (European Commission, 2018). De esta forma, en la gran ágora virtual comparten espacio mensajes engañosos, manipulados, imprecisos o erróneos, elaborados a partir de estrategias semióticas, comunicativas y tecnológicas (*Deepfakes*) complejas, con aquellos otros procedentes de fuentes rigurosas y contrastadas. En este contexto, agravado por el uso de sofisticados modelos de propaganda centrados en estrategias de distorsión y polarización de la realidad destinadas a influir en la opinión pública y en actitudes sociales (Digital Future Society, 2020), adquiere una importancia estratégica el desarrollo de la competencia digital, entendiéndola como el uso creativo, crítico, responsable y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en los diferentes ámbitos de la vida (Consejo de la Unión Europea, 2018).

Desde esta perspectiva, resultan imprescindibles la creatividad y el pensamiento crítico, ya que proporcionan instrumentos pertinentes y adecuados para evaluar la información, crear contenidos novedosos y resolver eficientemente problemas (Paul & Elder, 2005). Se trata de competencias cognitivas de orden superior que contribuyen, por consiguiente, al bienestar de los individuos, a su incorporación activa al complejo mundo actual y, en definitiva, al buen funcionamiento de las sociedades democráticas (Vincent-Lancrin et al., 2020). Desgraciadamente, España, según los datos extraídos del Foro Económico Mundial (2015), obtiene resultados más bajos que la media europea en el dominio de estas competencias transversales. Debe intensificarse, por tanto, como línea prioritaria de actuación un programa formativo, cuyo objetivo sea el desarrollo de este marco competencial en el ámbito del aprendizaje a lo largo de la vida.

Formar usuarios críticos y creativos implica:

a) Desarrollar la capacidad de cuestionarse ideas, hipótesis o prácticas legitimadas, analizando diferentes puntos de vista sobre un problema y reflexionando acerca de la posición adoptada atendiendo a las diferentes alternativas posibles (Vincent-Lancrin et al., 2020). Es la manera de afrontar Internet como escenario virtual donde concurren y colisionan profusas cantidades de datos, hechos, opiniones, teorías y suposiciones.

b) Fomentar la capacidad de elaborar productos novedosos y originales, así como de utilizar ideas innovadoras y personales, estableciendo conexiones con otras parcelas del conocimiento. La red es el escenario idóneo para crear comunidades en las que los usuarios se reúnen para compartir aficiones, intereses y objetivos comunes (Gee & Hayes, 2012). Constituyen espacios ubicuos e informes orientados a la realización de proyectos creativos compartidos donde sus miembros se coordinan y unen con el fin de realizar acciones repartidas y coordinadas (Innerarity, 2011). En este sentido, los integrantes de la comunidad deben gestionar los contenidos creando productos novedosos y adaptándolos al contexto (Barton & Lee, 2012). Esta capacidad creativa se desarrolla en un extenso campo de acción: desde actividades de mediación simbólica concebidas de segunda orden en época anterior (traducción, *sampleo*, *mashup*...) hasta la elaboración de teorías argumentadas

Ambas competencias están íntimamente relacionadas, ya que ponen en funcionamiento procesos cognitivos similares (Vincent-Lancrin et al., 2020). Esta es

una de las razones por las que, en la mayoría de los programas curriculares, suelen aparecer fusionadas en una misma estructura competencial. Sin embargo, persiguen fines distintos y dan prioridad a dimensiones diferentes: por un lado, el pensamiento analítico pone el acento en los mecanismos de exploración, investigación y reflexión; por otro, la innovación enfatiza la proposición de ideas novedosas y originales.

Si bien existe una interesante literatura científica vinculada al diseño e implementación de actividades formativas en contextos formales de aprendizaje (Ennis, 2018; Florida, 2012; Kaufman, 2018; Lucas & Spenser, 2017), son escasos aún los estudios que se interesan por el rol de las prácticas letradas vernáculas en el desarrollo de la creatividad y el pensamiento crítico. Las comunidades virtuales promueven entre sus miembros dinámicas participativas que generan un elevado grado de curiosidad y de apertura hacia la acción, motivándolos para movilizar sus destrezas y habilidades cognitivas durante la elaboración, difusión y debate de los proyectos creativos compartidos.

Desde este carácter exploratorio, la presente investigación dirige su atención hacia los mecanismos inferenciales y argumentativos en las fases de construcción de las teorías fans. La propia organización hipertextual y las dinámicas de interacción definidas en la cultura participativa obligan a revisar los modos tradicionales de argumentación. La posibilidad de presentar razonamientos en lexías o bloques de contenido que se asocian mediante enlaces virtuales e itinerarios azarosos dependientes de los intereses en cada momento de los prosumidores requiere, en general, la recontextualización de las estrategias compositivas, persuasivas.

Por otra parte, la generación de los contenidos implica un desafío orientado al aumento de capital social de los participantes en el seno de su comunidad. La membresía y el reconocimiento del grupo incitan a la construcción argumentada de teorías en cuyo proceso se movilizan numerosas competencias técnicas, cognitivas y socioemocionales. Se trabaja de manera colaborativa en el diseño de la propuesta creativa, favoreciendo un planteamiento abordado desde múltiples enfoques y puntos de vista. Además, la puesta en circulación de la teoría garantiza reflexión y discusión entre el resto de miembros mediante criterios críticos y de innovación. Así, en su compromiso social, los miembros desarrollan las competencias multidimensionales mientras participan motivados en situaciones no formales con fines personales. Teniendo en cuenta estas fortalezas, el análisis de sus dinámicas internas puede contribuir a tener una visión más clara y completa de cómo transferir su dimensión formativa a los diversos contextos de enseñanza y aprendizaje.

### **Comunidades lectoras: *fandoms***

Uno de los facilitadores del compromiso creativo y de la actitud crítica es el entorno en el que se establece como actividad sistemática e intencional la construcción compartida de conocimiento (Scardamalia, 2002). Este componente ambiental es decisivo en los espacios virtuales, ya que promueve la cultura participativa y el compromiso colaborativo. La interacción desde un enfoque centrado en las plataformas o, simplemente, en los espacios de afinidad favorece que la producción creativa en equipo sea más compleja y profunda que la resultante de un solo individuo (Warhuus et al., 2017). En las comunidades letradas virtuales este aspecto es aún más sugestivo.

Téngase en cuenta que la transformación tecnológica actual ha favorecido que la

lectura, en su sentido más amplio, se esté convirtiendo en una actividad eminentemente digital (FGEE, 2021). El aumento progresivo del uso de dispositivos electrónicos permite expandir las posibilidades creativas con nuevas textualidades (Borràs, 2005) y nuevas opciones de participación en los procesos de recepción (Lluch, 2017). Los verdaderos cambios operados en el modo de leer en la actualidad se vinculan, más que al uso de soportes, formatos o dispositivos, a los hábitos, usos y comportamientos lectores, así como al crecimiento exponencial de multitudinarias comunidades ubicuas y activas donde se lee, se discute sobre libros y se genera contenidos de manera compartida (Amo, 2019). El uso masivo de las nuevas tecnologías está potenciando el desarrollo de una sociedad digital caracterizada por la convergencia tecnológica, mediática y cultural. Esto implica la revisión operativa de términos como audiencia, lector o escritor literario. El desarrollo de la cultura participativa diseña una sociedad red en la que sus usuarios, al consumir un producto, desempeñan un rol activo y dinámico en el proceso de escritura creativa (Maydeu, 2015). Aparici y Osuna describen esta cultura digital como “aquella que no tiene barreras para la expresión ciudadana, que apoya la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas” (2013, p. 138).

En esta sociedad red se gesta un tipo informal de afiliación basado en afinidades, aficiones o intereses compartidos que sientan las bases de grandes comunidades reunidas en espacios de afinidad (Gee & Hayes, 2011). La lectura, en estos contextos, prioriza su carácter social (Lluch, 2017). Si bien el proceso de recepción se mantiene, en la mayoría de los casos, como un acto solitario, las prácticas en torno de la lecturas se llevan a cabo en el seno de la comunidad interpretativa (Amo & García-Roca, 2021): propuestas de selección del canon de lecturas (*Booktubers*, redes sociales o blogs), aplicación de criterios de valoraciones compartidas (en comunidades de catalogación de lectura), proyectos de ampliación narrativa en forma de trabajos transformativos (Torrego-González et al., 2021).

Desde esta perspectiva, las narrativas actúan como centros de interés para grandes comunidades. Estas son cada vez más transmidiáticas: los contenidos se dispersan en diferentes medios y cada uno de ellos aporta nuevos y diferentes contenidos explotando las posibilidades ficcionales que ofrece cada medio (Jenkins, 2006; Scolari, 2013). En este proceso, adquieren especial relevancia los Contenidos Generados por los Usuarios (CGU en adelante) y se integran en la experiencia relacionada con la narrativa (Guerrero-Pico, 2022). Una narrativa transmedia se compone del canon, en tanto que contenidos oficiales creados a partir de la lógica *top-down*, y de todo el *fandom* (usuarios y sus manifestaciones) que sigue la dinámica *bottom-up*. El grupo de aficionados contribuye, en gran medida, al éxito de los productos culturales de *Harry Potter*, *Crepúsculo*, *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* o el *Universo Cinematográfico de Marvel*.

### Comunidades creativas: trabajos transformativos

El ejemplo directo y explícito del comportamiento (re)activo de los usuarios se encuentra en la práctica hipertextual de escritura denominada *fanfiction*. Se trata de trabajos creativos transformativos (Coppa, 2017), es decir, ampliaciones, modificaciones o reinterpretaciones narrativas que se realizan de uno o varios productos culturales en forma de textos (*fanfics*), imágenes (*fanarts*), vídeos (*fanvids*),

canciones (*fansongs*), etc. La especificidad de los trabajos transformativos radica en impulsar y ubicar el hipotexto en un nuevo circuito de sentido.

En tanto que escritura hipertextual es, por definición, una lectura y una reescritura de un texto anterior específico. Ello implica que el lector y escritor comparten intertexto (Mendoza, 2001) y, aunque la práctica del *remix* y (re)construcción desemboque en un nuevo y diferente texto, existen algunos límites (no escritos) de carácter creativo: el *fanfiction* es una práctica centrada en el personaje (Guerrero-Pico, 2022), es decir, los personajes deben adecuarse a su personalidad y características desarrolladas en el *hipotexto*. La diégesis puede ser alterada si ese es la intención creativa del autor (véanse los *crossovers*), pero los cambios en los protagonistas deben ser sutiles, justificados y desarrollados desde el punto de vista narrativo.

Leer un *fanfic* exige saber interactuar con esta compleja red de relaciones textuales, tejida en el interior de cada (hiper)texto y reconocida por el lector en función de sus experiencias receptoras (García-Roca, 2019). Desde esta perspectiva, los usuarios a menudo disocian las competencias que ponen en funcionamiento durante la construcción de contenidos en el *fandom* con las actividades y habilidades que se desarrollan en el aula (Tirocchi, 2018). En estos escenarios, la lectura y escritura creativa representan actividades de ocio basada en un interés hacia un producto cultural y retroalimentada por un componente social.

Se trata de uno de los CGU que más interés ha suscitado en la comunidad científica. Esto es debido a las implicaciones creativas, lúdicas y formativas que poseen. Estos han sido objeto de estudio en el campo de la comunicación (Guerrero-Pico, 2015), psicología (Barnes, 2015), estudios literarios (Pianzola et al., 2020), estudios culturales (Driscoll & Gregg, 2011) y especialmente en el ámbito del aprendizaje y la alfabetización (Black, 2008).

En cualquier caso, esta forma de producción hipertextual se basa en la escritura colaborativa o social y requiere de desarrolladas competencias lectoras y literarias debido a que se debe conocer en profundidad la diégesis del hipotexto y dominar, además, competencias escritoras para el desarrollo de la acción narrativa.

### **Comunidades creativas y críticas: teorías fans**

Bajo los presupuestos multidisciplinares del análisis del discurso se ha desarrollado una importante literatura científica en torno a textos, principalmente, políticos, periodísticos y publicitarios en sus diferentes contextos comunicativos (van Dijk, 2000). Sin embargo, apenas existen estudios dedicados a la exploración interpretativa de los discursos que se generan en torno a comunidades virtuales de carácter informal. Sus usuarios realizan actos sociales y participan en la interacción social en diferentes marcos comunicativos determinados por el grupo, por su estructura jerárquica, por los roles que en él se establecen, por las reglas de juego... En este sentido, los procesos interactivos inferenciales y argumentativos promovidos en estos espacios vernáculos se integran en prácticas discursivas y sociales más amplias vinculadas a la construcción de conocimiento, ideas, teorías, etc. Se trata de lectura y escritura epistémicas en contextos informales. Su potencialidad formativa se proyecta, por tanto, en su función de desarrollar las habilidades cognitivo-lingüísticas, afectivas y sociales del aprendizaje. Por ello, el análisis descriptivo de estas comunidades de prácticas deba considerarse una acción necesaria y prioritaria.

En las comunidades de fans los textos canónicos o *hipotextos* se convierten en objetos de culto alrededor de los cuales el *fandom* o comunidad trata de profundizar en sus diferentes capas de la interpretación. En este sentido, las teorías fans son propuestas hermenéuticas compartidas en espacios de afinidad que permiten inferir, dotar de sentido u ofrecer visiones únicas acerca de una obra narrativa. Algunos admiradores o seguidores dirigen su atención hacia el desafío creativo de hacer inferencias y conjeturas a través de complejos procesos analíticos y de obtención de información (Johnson & Rosenbaum, 2017; Völcker, 2017). Mittell (2009) utiliza el concepto de *fandom* forense para describir el compromiso a largo plazo que experimentan los usuarios que diseccionan el *canon* en busca de pistas ocultas, lanzando hipótesis de lectura o generando teorías mediante razonamientos lógicos argumentados que otorguen validez a su opinión, perspectiva o conjetura.

Estas propuestas interpretativas compartidas evidencian los esfuerzos comunitarios por ampliar la experiencia de lectura y ensanchar el horizonte de expectativas del resto de usuarios (Geraghty, 2017). Son hipótesis fundamentadas con sólidos argumentos presentes en el canon disponible o elementos epitextuales como redes sociales oficiales, filtraciones, entrevistas, etc. (Amo & García-Roca, 2021). Es decir, todas las teorías fans van acompañadas de procesos de justificación, explicación y razonamiento apoyados en argumentos de diferente tipo (de autoridad, de ejemplificación, de experiencia, de generalización, etc.) y en indicios textuales. Además, por muy alejada que esté de los límites de la interpretación o de la lectura dominante o prestigiada, debe ser convincente y relativamente canónica (*ibid.*).

Estos procesos condicionan la comunidad interpretativa de la que forman parte los usuarios. La elaboración de las teorías fans, junto al marco de comprensión comunitario, pautan la manera de leer y de conferir valor literario a lo leído. En este sentido, el espacio de afinidad se proyecta como escenario en el que se negocian y determinan las reglas, creencias y presuposiciones implícitas y explícitas de lo que ha de ser literatura (o arte) y del itinerario lector que sus miembros deben explorar. La comprensión narrativa, literaria, artística... se funda en aquello que la comunidad ha dispuesto que sea. Su repertorio (normas y textos), en términos de Even-Zohar (2008), se conforma o construye, en parte, por la lectura hecha por los miembros del grupo socialmente reconocidos. Por ello, las teorías fans no solo se caracteriza por su potencial epistémico, sino también por delimitar o modelar el horizonte de expectativas, entendiéndolo como el conjunto de experiencias vividas en el seno de su comunidad.

## Objetivos

La presente investigación se ha centrado en los siguientes objetivos operativos:

- Analizar los debates acerca de la canonicidad de diferentes propuestas hermenéuticas desde el punto de vista de la argumentación multimodal.
- Extraer los conocimientos, habilidades y actitudes promovidos en los procesos de construcción colaborativa del *fanon*.
- Explorar las oportunidades de formalización y trasposición didáctica de las prácticas letradas vernáculas.

## Metodología

Para la consecución de los objetivos planteados, se ha diseñado una investigación cualitativa en atención a la naturaleza de los datos y a los procedimientos de análisis empleados. Se trata de un estudio que combina a) propuestas metodológicas propias de los estudios *netnográficos* (Rodríguez, 2022), ya que centra su interés en los fenómenos de interacción social en espacios hiperconectados y en la construcción social de la realidad tecno-mediada (Rodríguez, 2022), y b) los *Fan Studies* en tanto que campo interdisciplinario (Hills, 2002; 2017) en el que se analizan los fanes, los *fandoms*, la cultura de los fanes, así como sus producciones transformativas en sus respectivos espacios de afinidad (Gee & Hayes, 2014).

En esta investigación se ha seguido el modelo de clasificación de propuestas hermenéuticas en las teorías fans elaborado por Amo y García-Roca (2021). En él se establecen tres categorías (predictivas, explicativas y alternativas) atendiendo al objetivo, profundidad de los argumentos empleados, autoría de la interpretación, adecuación al canon e impacto en la comunidad, así como al grado de obsolescencia de la teoría:

**Tabla 1**

*Propuesta de clasificación y naturaleza de las teorías fans. Fuente: Amo y García-Roca (2021)*

	<b>Objetivo</b>	<b>Argumentos</b>	<b>Elaboración</b>	<b>Adecuación</b>	<b>Impacto y Obsolescencia</b>
<b>Predictivas</b>	Inferir elementos narrativos	Sin grandes argumentos	Individual	Canónica	Poco relevantes para el <i>fandom</i> . Muy abundantes y se confirman/refutan pronto
<b>Explicativas</b>	Dotar de significado a acontecimientos narrativos	Sólidos argumentos con precisas referencias a elementos canónicos	<i>Fandom</i>		Las más trascendentales. Amplían el horizonte de expectativas del <i>fandom</i>
<b>Alternativas</b>	Replantear la lectura y ofrecer una visión diferente		Individual	No canónica	Complejas, únicas y periféricas. No se confirman/refutan en el canon

Con respecto al procedimiento de análisis, en este estudio se ha profundizado en la argumentación empleada en las diferentes teorías fans según su naturaleza y el potencial para el desarrollo del pensamiento creativo. En este sentido, se ha seguido un patrón de análisis argumentativo elaborado *ad hoc* y validado por seis profesores doctores perteneciente a las áreas de Didáctica de la Lengua y la Literatura y de Filología Hispánica. Además, se ha tenido en cuenta la rúbrica de evaluación diseñada



por *The Foundation for Critical Thinking* (s.f.), en la que se han aislado como elementos de razonamiento los siguientes ítems: 1) propósito; 2) pregunta, problema o cuestión clave; 3) punto de vista; 4) información aportada; 5) conceptos; 6) suposiciones; 7) interpretaciones o inferencias; 8) implicaciones o consecuencias.

Para la codificación de las propuestas hermenéuticas objeto de análisis, se ha utilizado un sistema de clasificación definida por las categorías predeterminadas distribuidas en dos dimensiones: 1) Pensamiento crítico, que englobaría los aspectos pragmáticos, el contexto de argumentación y los componentes estructurales: estructura interna, tipos de argumentos (según su capacidad de persuasión, función, contenidos y finalidad) y conclusión o tesis alcanzada; 2) Compromiso creativo, integrado por diferentes capacidades: explorar, imaginar, hacer y reflexionar. Estos elementos han constituido las categorías iniciales del análisis realizado con el programa *ATLAS.ti*.

Por otro lado, se han seleccionado comunidades letradas con un *fandom* en plena efervescencia que actúan como verdaderas inteligencias colectivas. Por ello, para evaluar la canonicidad de las propuestas y valorar los argumentos empleados, se ha optado por *fandoms* como *Harry Potter* (y su universo expandido), *Star Wars*, *Universo Cinematográfico de Marvel* y *Canción de Hielo y Fuego*. Se han analizado los espacios de afinidad con el propósito de identificar y definir el contexto de la argumentación.

El muestreo ha sido intencional o deliberado. Se ha seguido la estrategia de elegir las teorías fans más representativas de cada categoría de propuesta hermenéutica. Se trata, por lo tanto, de un criterio no probabilístico ya que no se pretende la generalización de los resultados obtenidos en relación con la población general.

Aunque todas las teorías fans analizadas se han compartido en diferentes espacios de afinidad, los contextos de comunicación y argumentación, así como los destinatarios de las propuestas hermenéuticas varían en función del grado de especialización del espacio de afinidad. Por lo tanto, el análisis se ha estructurado en las siguientes variables:

- Tipo de teoría fan
- Contexto de argumentación
- Estructura interna del argumento
- Conclusión de la teoría

## **Resultados**

Las teorías fans son propuestas creativas de interpretación que siguen unas estructuras claramente argumentativas orientadas a expresar opiniones, ideas y posturas sobre una interpretación personal con el objeto de convencer o persuadir a otros lectores. Además, contienen los principales elementos de la superestructura argumentativa más habitual: tesis, cuerpo y conclusión. En este sentido, las teorías fans aplican diferentes estrategias de razonamiento lógico (inductivo y deductivo) que generan conocimiento, sirviéndose de una gran diversidad de tipos de argumentos (de analogía, autoridad, cantidad, calidad, causa, creencias generales, causa-efecto,

emoción, estético, ético, eslogan, estadístico, existencial, experiencia personal, fama, generalización, prejuicios, progreso, racional, refranes, tradición, utilidad, hechos históricos, científicos, artísticos, etc.

En atención a esta diversidad argumentativa y del grado de compromiso creativo, se han establecido tres modalidades de teorías:

### **Teorías predictivas**

Son los productos creativos más comunes en los espacios de afinidad. Forman parte del proceso de recepción individual de los prosumidores. Ya sea para cubrir pequeños huecos interpretativos cuya validez se corrobora a lo largo del desarrollo narrativo, ya sea para generar anticipaciones o hipótesis sobre el contenido narrativo relacionando lo que dice el texto con las experiencias y conocimientos previos del lector, estos procesos inferenciales son realizados de manera natural durante la lectura. Son implicaciones lógicas generadas en torno a los procesos de interacción en la comunicación literaria entre lector y autor a través de la estructura apelativa del texto. El grado de complejidad o adecuación de las deducciones dependerá del intertexto lector, de la competencia lecto-literaria, de la predictibilidad del texto, etc., permitiendo al receptor integrar factores intratextuales, intertextuales y contextuales que intervienen en la obra. Las teorías predictivas, al igual que los tipos de inferencias, son heterogéneas y pueden clasificarse según su contenido, su función, su forma lógica o su dirección.

En las teorías fans predictivas, el potencial creativo viene condicionado principalmente por las experiencias lectoras previas y las conexiones con los referentes intertextuales establecidos en el texto. En este sentido, lo relevante no consiste tanto en la gran variedad de ideas inusuales o novedosas que sea capaz de generar, como en su capacidad de localizar la información textual relevante e identificar los vínculos entre los indicios de la obra y las experiencias vitales del lector. Estaría próximo al pensamiento convergente (Cropley, 2006), es decir, a la capacidad de valerse de estrategias convencionales de búsqueda, identificación y evaluación de datos o contenidos para elaborar la teoría. En cualquier caso, es importante el grado de conocimiento del universo canónico.

Por otra parte, estas propuestas creativas no se acompañan de un cuerpo argumentativo demasiado elaborado, sino que se fundamentan más en opiniones, expectativas y aspectos subjetivos que en argumentos variados y sólidos. Por lo tanto, los argumentos empleados son de experiencia personal, inductivos, de signo y afectivos. La estrategia retórica predominante es el *pathos* (Maingueneau, 2002): emociones que el emisor quiere generar en la audiencia (confianza, amor, amistad, lealtad...), apelando a la membresía o a su pertenencia a un escenario virtual apasionado. La tesis, en este caso, es una predicción sobre futuros acontecimientos narrativos o lagunas argumentativas que irremediablemente se resolverán en contenidos aún por publicar. Por lo tanto, estas teorías solo se dan en narrativas serializadas como sagas literarias y cinematográficas, series de televisión, videojuegos,

etc. Por ejemplo:

- Teorías que predicen quién se sentará finalmente en el trono de hierro en la saga literaria de *Canción de Hielo y Fuego*.
- El desenlace de Harry Potter en la saga literaria.
- Los modos de inclusión de personajes como *Venom* en el Universo Cinematográfico de Marvel (basándose en hipotextos a través del multiverso o creándolo de nuevo) o la posible canonización de los *X-Men* en *UCM*.
- El destino y estado de Rick en *Walking Dead*.
- La vida de Jesse Pinkman después de los acontecimientos de *Breaking Bad*.

En este sentido, en cuanto a la fuerza argumentativa, suelen ser ideas sin una rigurosa fundamentación o una clara justificación (argumentación débil). El objetivo y conclusión de estas teorías no es tanto convencer o persuadir como debatir sobre el canon e intercambiar opiniones con objeto de dilatar la experiencia de recepción, mantener activa la *semiosis* durante los huecos temporales en serialización de los contenidos narrativo. Las teorías predictivas, en tanto que hipótesis narrativas, son efímeras (tarde o temprano acaban confirmándose o refutándose) y poco trascendentales para la comunidad: cualquier usuario puede conjeturar sobre el desenlace de la trama sin dominar todo el contenido disponible. No se requiere, por lo tanto, de un gran dominio sobre la *diégesis* y narrativa para elaborarlas (Amo & García-Roca, 2021). Los espacios de afinidad en los que se plantean son generales o no especializados (redes sociales como *Twitter*, *Instagram*, páginas de *Facebook*, etc.) o se integran en hilos de foros sobre el hipotexto.

Los lectores generan sus hipótesis de forma individual para, posteriormente, compartirlas en red, difundirlas y someterlas a debate. Generalmente, durante este proceso de lectura no se profundiza en los argumentos que sustentan las teorías. Además, suelen basarse en los últimos elementos narrativos publicados, aunque también, en ocasiones, se utilizan los elementos *epitextuales* de promoción y *marketing* como tráileres o avances narrativos.

### **Teorías explicativas**

Las teorías explicativas exigen un profundo ejercicio de reflexión y documentación posterior a la lectura individual. Incluyen, en muchas ocasiones, relecturas de contenidos canónicos y de productos paratextuales (entrevistas a los autores, filtraciones, referencias a otras narrativas del mismo autor, etc.) con objeto de recabar información y determinar los argumentos que permitan convencer a otros lectores de que su interpretación es la más adecuada, precisa y acertada.

En estas teorías, la creatividad viene definida especialmente por la alta motivación por la acción inferencial, así como por la capacidad imaginativa del usuario de elaborar y utilizar ideas novedosas e innovadoras en la construcción de un producto personal y original. Estaría en conexión con los procesos cognitivos del pensamiento divergente.

Estas propuestas pueden cubrir de forma simultánea varios huecos interpretativos explícitos e implícitos en el texto y encajan diferentes piezas del puzle narrativo. Son

construcciones colectivas elaboradas por el *fandom* forense y por lectores con un alto nivel de desarrollo de la competencia lecto-literaria que evidencian una gran pericia al reconocer y reunir las pistas que ayudan a comprender lo no narrado. Se realizan auténticos trabajos de investigación, recopilación, documentación y análisis por parte del *fandom* en tanto que inteligencia colectiva. Por consiguiente, aunque la tesis pueda ser compartida por un gran número de lectores o seguidores, son los argumentos y explicaciones los rasgos distintivos de esta categoría.

El valor social de estas propuestas no necesariamente se encuentra en la tesis o conclusión del texto, sino en la argumentación empleada y su capacidad de convicción. Las teorías explicativas son extensas (ideas desarrolladas) y dirigidas a lectores apasionados y consumidores de todos los textos, medios y plataformas por lo que el contexto de argumentación suelen ser foros especializados de la narrativa *transmedia* o espacios de afinidad oficiales.

Entre los argumentos utilizados en estos textos, destacan los deductivos ya que el teórico conoce y domina no solo el universo *transmedia*, sino también aquellos elementos que pueden intervenir en la toma de decisiones autoriales. En estas teorías se combinan argumentos basados en la narrativa concreta (el desarrollo de los personajes, la *diégesis*, etc.) con argumentos abductivos, de autoridad (en entrevistas, comentarios de los autores en redes sociales, etc.) y lógicos (con la señalización de precedentes literarios). Se trata, por lo tanto, de argumentos objetivos con precisas referencias al canon (citando fotogramas o capítulo y páginas concretas). Al tratarse de teorías complejas y elaboradas que evidencian un importante esfuerzo de documentación, no son anónimas, sino que tienen un autor reconocido u origen concreto (espacio de afinidad).

Estos textos, que tienen un fuerte poder persuasivo, permiten modificar el marco interpretativo del resto de lectores. Algunos de los ejemplos más característicos son:

- Las teorías que explican cuál es el paso secreto para la creación de los *horrocruxes* (hueco argumental que activa la creatividad de los seguidores) en la saga de *Harry Potter y Animales Fantásticos*. Entre ellas destaca los análisis publicados en Reddit de sirlionel13 (2015). Es evidente que las aportaciones en el hilo son mucho más elaboradas, además de estar realizadas por lectores competentes en la narrativa *tansmedia*.
- Las diferentes teorías acerca de la identidad del *valonqar* (Canción de Hielo & Fuego). Aunque hay teorías predictivas que proponen soluciones a esta cuestión, esta profecía solo aparece en la saga literaria. Se resolverá, en cambio, en la serie televisiva *Juego de Tronos*. Por lo tanto, son usuarios de diferentes medios y textos que basan sus teorías en diferentes fuentes.

## Teorías alternativas

Las teorías alternativas son las menos comunes y las más complejas, ya que ofrecen visiones únicas, personales, improbables y creativas del universo ficcional. Estas propuestas interpretativas desafían los límites de la interpretación.

Desde el punto de vista formal, son similares a las teorías explicativas: cubren

vacíos argumentativos y proponen una explicación fundamentada. Sin embargo, se alejan de la interpretación compartida de la comunidad (*fanon*). Estas teorías serían automáticamente descartadas por el *fandom* si no fuese por los sólidos argumentos que las acompañan. Es, precisamente, esa una de sus principales características. Dado el impacto y la ruptura del horizonte de expectativas que provocan, necesitan ser debidamente justificadas con explícitas evidencias con objeto de suavizar la inverosimilitud de las propuestas. A pesar de ello, son entendidas como teorías divertidas, pero no son concebidas como interpretaciones apropiadas por el resto de usuarios.

En estas producciones argumentativas, la creatividad viene representada mayoritariamente por la capacidad del usuario de explicar las debilidades y fortalezas de la teoría generada mediante criterios lógicos, estéticos, etc. y de evaluar el carácter novedoso de su propuesta. Los usuarios que elaboran estas teorías poseen destrezas relevantes del canon y *fandom* del universo narrativo, así como un buen conocimiento de las normas culturales que rigen los modos de leer y escribir en la comunidad.

**Tabla 2**

*Categorías de teorías fans y análisis argumentativo*

	Pensamiento crítico			Creatividad	
	Tesis	Cuerpo	Conclusión y objetivo	Registro lingüístico	Dimensión del proceso cognitivo predominante
<b>Predictivas</b>	Predecir solución de tramas abiertas	Argumentación débil basada en opiniones (rebatible)	Recibir retroalimentación acerca de la propuesta	No formal	Explorar, localizar y comprender la información textual relevante e identificar los vínculos entre los indicios de la obra y las experiencias vitales del lector.
<b>Explicativas</b>	Dotar de significado a huecos hermenéuticos	Sólida argumentación con precisas referencias canónicas y paratextuales	Convencer a la comunidad de que su lectura es la más adecuada	Formal	Elaborar y utilizar ideas novedosas e innovadoras en la construcción de un producto personal y original
<b>Alternativas</b>	Ofrecer interpretaciones únicas sobre la globalidad del texto	Generalmente se sirve de argumentación irrefutables	Ampliar el horizonte de expectativas con función lúdico creativa al resto de usuarios	Formal y no formal	Explicar las debilidades y fortalezas de la teoría generada mediante criterios lógicos, estéticos, etc. y de evaluar el carácter novedoso de su propuesta.

## Discusión

Las propuestas semióticas generadas en el seno de las comunidades virtuales informales movilizan componentes cognitivos del pensamiento crítico y creativo. Las normas culturales y el enfoque orientado a la indagación de estos espacios favorecen su activación y desarrollo. Desde parámetros vinculados al aprendizaje a lo largo de la vida, los proyectos creativos del *fandom* han de considerarse evidencias del aprendizaje automotivado y que acontece también fuera del sistema educativo. La motivación por involucrarse, colaborar y cooperar en la comunidad es la clave para que los usuarios participen más en procesos y oportunidades de aprendizaje. La potencialidad formativa de contextos informales a partir de las interacciones sociales con el resto de participantes del espacio es un aspecto en el que este estudio coincide con los planteamientos de Barab y Duffy (2000) y Swaffield (2004).

El análisis de las teorías fans evidencia un desarrollo de las competencias lectora y del pensamiento crítico, marcado por la excelencia en claridad, exactitud y amplitud. Se profundiza, de forma colectiva, en las diferentes capas de interpretación del texto a través de estrategias analíticas y lógicas. Los usuarios elaboran numerosas inferencias, predicen resultados, contrastan información, establecen conexiones, integran información intra e intertextual, entre otros aspectos. Asimismo, lanzan hipótesis de lectura y evalúan de manera crítica la obra desde diferentes perspectivas, buscando soluciones o interpretativas originales y novedosas. Este compromiso creativo y crítico sirve como base para la elaboración de nuevos contenidos aplicando habilidades de naturaleza inferencial: formular conjeturas, localizar la información relevante y pertinente para sacar conclusiones, etc.

Para la consecución de los productos creativos de los usuarios, se requiere de un grado de desarrollo relevante de la competencia lectora por parte de los creadores. Este dominio de habilidades permite diseccionar el *canon* (*fan forense*). Además, los usuarios se retroalimentan de las contribuciones (y argumentos) de otros miembros, por lo que son el resultado de auténticas inteligencias colectivas. Este hallazgo se relaciona, en gran medida, con los resultados obtenidos en el estudio de Castro-Martínez y Díaz-Morilla (2021) en relación con la efervescencia participativa en la red social Twitter.

Por esta razón, además de todos los componentes oficiales de las narrativas transmedia, los elementos epitextuales son fundamentales en la elaboración de estas propuestas hermenéuticas: las entrevistas a los autores, afirmaciones en redes sociales, rumores y filtraciones son algunos de los aspectos que mantienen al *fandom* (y la semiosis) activo entre las publicaciones, estrenos o emisiones. Se trata de hipótesis interpretativas formuladas por el lector empírico en forma de comunidad en las que se reconstruye la narrativa teniendo en cuenta la intención del autor o autor-modelo. Este resultado se alinea con las conclusiones del estudio de Rovira-Collado (2017), en las que se expone la función relevante de estos paratextos en los procesos de comprensión lectora y en el fomento del hábito lector.

Esta investigación coincide con los hallazgos de los estudios de Scott et al. (2009) y Barbot et al. (2016), al poner en valor que los productos creativos y críticos son más eficaces y complejos cuando su realización se enmarca en un dominio específico y en un contexto auténtico. El espacio informal cotidiano y la cultura participativa

condicionan el grado de motivación y de compromiso creativo. En este escenario virtual, se prioriza la función epistémica, a la vez que se desarrollan las competencias técnicas de la materia y las socio-emotivas vinculadas a la comunidad interpretativa de referencia. La elaboración de las teorías viene motivada por el reconocimiento social del usuario en su espacio de afinidad y por el valor que se otorga a los procesos de interacción comunicativa en el seno de la cultura participativa. Desde esta perspectiva, estas prácticas discursivas situadas favorecen:

1. El modelado del horizonte de expectativas de la comunidad, promoviendo modos de leer aceptados desde su dimensión creativa y crítica.
2. La motivación intrínseca y extrínseca de sus miembros en la realización de productos originales alineados con sus intereses y necesidades preferentes.
3. La construcción del conocimiento desde los parámetros de una inteligencia colectiva en un espacio de encuentro en el que, de forma hiperconectada, se crea contenido distribuido y se potencia la interacción intersubjetiva. Este aspecto del internauta como creador está en consonancia con los resultados obtenidos por Torregrosa-Carmona y Rodríguez-Gómez (2017).
4. La reflexión y el debate crítico de las creaciones y de los mecanismos argumentativos utilizados en el seno de la comunidad interpretativa. Este resultado se alinea con uno de los criterios para el diseño de actividades pedagógicas que promueven la creatividad y el pensamiento crítico, establecidos por la OCDE/CERI.
5. El desarrollo de estrategias argumentativas y el abordaje del producto hipertextual se realizan atendiendo a diferentes perspectivas e identificado la más relevante para su propósito creativo.

### ***Agradecimientos***

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses. Los financiadores no tuvieron ningún papel en el diseño del estudio; en la recopilación, análisis o interpretación de datos; en la redacción del manuscrito, o en la decisión de publicar los resultados. Esta investigación se enmarca en el Proyecto I+D+i IARCO “Innovación epistémica de un modelo de comentario argumentativo de textos multimodales en la enseñanza del español como lengua materna y extranjera” (Ref. PGC2018-101457-B-I00), del Programa Estatal de Generación de Conocimiento y Fortalecimiento Científico y Tecnológico del Sistema de I+D+i financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España. 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.

### ***Conflicto de intereses***

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses. Los financiadores no tuvieron ningún papel en el diseño del estudio; en la recopilación, análisis o interpretación de datos; en la redacción del manuscrito, o en la decisión de publicar los resultados.

### ***Contribuciones de los autores***

Los artículos de investigación elaborados por varios autores deben especificar brevemente sus contribuciones individuales para las que pueden utilizarse las siguientes declaraciones:

Conceptualización, J. M. de Amo y A. García-Roca; metodología, J. M. de Amo; software, J. M. de Amo y A. García-Roca; validación, J. M. de Amo y A. García-Roca; análisis formal, J. M. de Amo; investigación, J. M. de Amo y A. García-Roca; recursos, J. M. de Amo; análisis de datos, J. M. de Amo y A. García-Roca; redacción del borrador original, J. M. de Amo y A. García-Roca; redacción, revisión y edición, J. M. de Amo y A. García-Roca; supervisión, J. M. de Amo; administración de proyectos, J. M. de Amo; adquisición de financiación, J. M. de Amo.

## Referencias

- Amo, J. M. de (2019). La mutación cultural: estudios sobre lectura digital. En J. M. de Amo (Coord.). *Nuevos modos de lectura en la era digital* (pp. 15-40). Síntesis.
- Amo, J. M. de (2021). La lectura y la escritura como prácticas sociales en la cultura digital. Tirant lo Blanch.
- Amo, J. M. de y García-Roca, A. (2021). Mechanisms for Interpretative Cooperation: Fan Theories in Virtual Communities. *Front. Psychol.* 12, 699976. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.699976>
- Aparici, R., y Osuna, S. (2013). La cultura de la participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 4(3), 137-148. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM2013.4.2.07>
- Barab, S. A. y Duffy, T. (2000). From practice fields to communities of practice. *Theoretical foundations of learning environments*, 1(1), 25-55.
- Barbot, B., Lubart, T. y Bensaçon, M. (2016). Peaks, Slumps, and Bumps”: Individual Differences in the Development of Creativity in Children and Adolescents. *New Directions for Child and Adolescent Development*.
- Barnes, J. L. (2015). Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction. *Poetics*, 48, 69-82. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2014.12.004>
- Barton, D. y Lee, C. K. M. (2012). Redefining Vernacular Literacies in the Age of Web 2.0. *Applied Linguistics*, 33(3). <https://doi.org/10.1093/applin/ams009>
- Black, R. (2008). *Adolescents and online fan fiction*. Peter Lang.
- Borràs, L. (2005). *Textualidades electrónicas: Nuevos escenarios para la literatura*. Editorial UOC.
- Caro-Valverde, M. T. (2018). La comunicación argumentativa en la Sociedad del Conocimiento, clave del liderazgo distribuido para un cambio educativo desde el desarrollo profesional. *Revista de Educación a Distancia*, 56, 1-30. Recuperado de: <https://revistas.um.es/red/article/view/321601>
- Castro-Martínez, A. y Díaz-Morilla, P. (2021). Tuitatura: contar historias con los hilos y recursos de Twitter. *Ocnos*, 20(1), 82-95. <https://doi.org/10.18239/ocnos.2021.20.1.2481>
- Chartier, R. (2018). *Las revoluciones de la cultura escrita*. Gedisa.
- Consejo de la Unión Europea (2018). Recomendaciones del Consejo de 22 de mayo de 2018 relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01), *Diario Oficial de la Unión Europea*, 189, 1-13.
- Coppa, F. (2017). *The Fanfiction Reader: Folk tales for the digital age*. University of Michigan Press.
- Cropley, A. (2006). In Praise of Convergence Thinking. *Creativity Research Journal*, 18(3), 391-404. [https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803\\_13](https://doi.org/10.1207/s15326934crj1803_13)
- Digital Future Society (2020). *Cómo combatir la desinformación:*



- Estrategias de empoderamiento de la ciudadanía digital*. Recuperado de: <https://bit.ly/3p9MxrQ>
- Driscoll, C. y Gregg, M. (2011). Convergence culture and the legacy of feminist cultural studies. *Cultural Studies*, 25(5), 566-584. <https://doi.org/10.1080/09502386.2011.600549>
- Ennis, R. (2018). Critical thinking across the curriculum: A vision. *Topoi*, 37(1), 165-184.
- European Commission (2018). A multi-dimensional approach to disinformation. Report of the independent High Level Group on Fake News and Online Disinformation. *Directorate-General for Communication Networks, Content and Technology*. Recuperado de: <http://bit.ly/2Ponxc1>
- Even-Zohar, I. (2008). La fabricación del repertorio cultural y el papel de la transferencia. En A. Sanz Cabrerizo (ed.), *Interculturas, Transliteraturas* (pp. 217-226). Arco/Libros.
- Florida, R. (2012). *The Rise of the Creative Class, Revisited*. Basic Books.
- Foro Económico Mundial (2015). *New Vision for Education: Unlocking the Potential of Technology*. Ginebra.
- García-Roca, A. (2019). Los fanfictions como escritura en colaboración: modelos de lectores beta. *El Profesional de la Información*, 28(4), 1-12. <https://doi.org/10.3145/epi.2019.jul.04>
- Gee, J., y Hayes, E. (2011). *Language and Learning in the Digital Age*. Routledge.
- Geraghty, L. (2017). Can Pikachu die? Online fan conspiracy theories and the Pokémon gaming universe. *The Journal of Fandom Studies*, 5(1), 3-20. <https://doi.org/10.1386/jfs.5.1.3.1>
- Guerrero-Pico, M. (2015). *Historias más allá de lo filmado: Fan fiction y narrativa transmedia en series de televisión*. Tesis doctoral. Universitat Pompeu Fabra.
- Guerrero-Pico, M., Establés, M.-J. y Costa-Sánchez, C. (2022). Fan fiction y prácticas de lectoescritura transmedia en Wattpad: una exploración de las competencias narrativas y estéticas de adolescentes. *Profesional De La información*, 31(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2022.mar.12>
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge.
- Hills, M. (2017). From fan culture/community to the fan world: Possible pathways and ways of having done fandom. *Palabra Clave*, 20(4), 856-883. <https://doi.org/10.5294/pacla.2017.20.4.2>
- Innerarity, D. (2011). *La democracia del conocimiento*. Paidós.
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and Gamers: exploring Participatory Culture*. New York University Press.
- Johnson, B. y Rosenbaum, J. (2017). (Don't) Tell me how it ends: spoilers, enjoyment, and involvement in television and film. *Media Psychology*, 21(4). <https://doi.org/10.1080/15213269.2017.1338964>
- Kaufman, J. C. (2018). Creativity as a stepping stone toward a brighter future. *Journal of Intelligence*, 6(2). <https://doi.org/10.3390/jintelligence6020021>
- Lluch, G. (2014). Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos* (11), 7-20. [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2014.11.01](https://doi.org/10.18239/ocnos_2014.11.01)
- Lluch, G. (2017). Los jóvenes y adolescentes comparten la lectura. En Francisco Cruces (Dir.), *¿Cómo leemos en la sociedad digital? Lectores, booktubers y prosumidores*, pp. 31-51). Ariel y Fundación Telefónica.
- Lucas, B. y Spencer E. (2017). *Teaching Creative Thinking: Developing Learners Who Generate Ideas and Can Think Critically*. Crown House Publishing Ltd.

- Maigneueau, D. (2002). Problèmes d'éthos. *Pratiques*, 113(114), 55-68.
- Maydeu, J. A. (2015). *La imaginación en la jaula*. Cátedra.
- Mendoza, A. (2001). *El intertexto lector: El espacio de encuentro de las aportaciones del texto*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Millán, J. A. 2008. *La lectura y la sociedad del conocimiento*. Gobierno de Navarra / Departamento de Educación.
- Mittell, J. (2009). Lost in a great story: evaluation in narrative television (and television studies). En R. Pearson (ed.), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show* (119-138). Bloomsbury Publishing.
- Paul, R. y Elder L. (2005). *Estándares de competencias para el pensamiento crítico*. Fundación para el Pensamiento Crítico. [http://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp\\_Standards.pdf](http://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SP-Comp_Standards.pdf)
- Pianzola, F., Reborá, S. y Lauer, G. (2020). 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*, 15(1). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226708>
- Rodríguez, C. A. (2022). Hipermétodos. Repertorios de la investigación social en entornos digitales. Universidad Autónoma Metropolitana (UAM).
- Scardamalia, M. (2002). Collective Cognitive Responsibility for the Advancement of Knowledge. En B. Smith (ed.), *Liberal education in a knowledge society*. Open Court.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scott, G., Levitz, L. E. y Mumford, M. D. (2009). The effectiveness of creativity training: quantitative review. *Creativity Research Journal*, 16(4), 361-388. <https://doi.org/10.1080/10400410409534549>
- Swaffield, S. (2004). Critical friends: supporting leadership, improving learning. *Improving Schools*, 7(3), 24-33. <https://doi.org/10.1177/1365480204049340>
- Tirocchi, S. (2018). Wattpad. En C. A. Scolari (ed.), *Teens, media and collaborative cultures. Exploiting teens' transmedia skills in the classroom* (págs. 97). Universitat Pompeu Fabra.
- Torrego-González, A., Vázquez-Calvo, B. y García-Marin, D. (2021). El fandom de Blue Jeans: lectura y socialización literaria en línea. *Ocnos*, 20(1), 65-81. <https://doi.org/10.18239/ocnos.2021.20.1.2459>
- Torregrosa-Carmona, J. F. y Rodríguez-Gómez, E. (2017). Comunidades de fans y ficción televisiva. Estudio de caso: 'El ministerio del tiempo' (TVE). *El Profesional de la Información*, 26(6), 1.139-1.148. <https://doi.org/10.3145/epi.2017.nov.13>
- UNESCO. 2005. *Hacia las sociedades del conocimiento*. UNESCO.
- van Dijk, T. A. (2000). *Estudios sobre el discurso. Una aproximación interdisciplinaria*. Gedisa.
- Vincent-Lancrin, S., et al. (2020). *Développer la créativité et l'esprit critique des élèves: Des actions concrètes pour l'école*, La recherche et l'innovation dans l'enseignement. OECD Publishing.
- Völcker, M. (2017). "Spoiler!? I'm completely painless, I read everything": fans and spoilers – results of a mixed-method study. *Participations: International Journal of Audience Research*. 14(1).
- Warhuus, J. P., Tanggaard, L., Robinson, S. y Ernø, S. M. (2017). From I to we: Collaboration in entrepreneurship education and learning? *Education & Training*, 59(3), 234-249. <https://doi.org/10.1108/ET-08-2015-0077>