



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE BIBLIOTECOLOGÍA**

**LA COMUNIDAD VIRTUAL HISPANOHABLANTE
DE FANFICTION.NET: ANIME Y MANGA**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN BIBLIOTECOLOGÍA Y
ESTUDIOS DE LA INFORMACIÓN**

P R E S E N T A:

ANA CRISTINA ALVAREZ REA



ASESORA:

DRA. ANGÉLICA GUEVARA VILLANUEVA

Ciudad Universitaria Cd.Mx., 2021.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

A la Universidad Nacional Autónoma de México

Por darme la oportunidad y las herramientas para completar mis estudios profesionales de manera satisfactoria y con momentos inolvidables.

Al Colegio de Bibliotecología y Estudios de la Información

Gracias por darme la oportunidad de ser parte de su comunidad de egresados que se dedican al resguardo de la información.

A mis compañeros lectores de FanFiction.net

Por permitirme tener la oportunidad de conocer un poco más sobre esta hermosa comunidad de lectores que ponen de sus corazones tanto al leer como al escribir, espero que sus historias sigan alimentando a más generaciones.

A mi asesora Dra. Angélica Guevara de manera muy especial

Gracias por darme la oportunidad, sé que soy alguien difícil de tratar por mi forma de ser tan distraída; pero usted no se dio por vencida y continuó insistiendo, mostrando mucha fe en mi trabajo y en mí. Muchas gracias, estoy segura de que sin usted no hubiera podido concluir este proceso.

Dedicatorias

A mis padres Arturo Alvarez y Roció Rea

Por darme todo su apoyo, comprensión y cariño durante lo que llevo de vida, puedo decir que sin ellos posiblemente no estaría donde estoy, ellos fueron mis primeros mentores y guías; y estoy segura de que lo seguirán siendo durante toda mi vida.

A mi Abuelita Margarita Villanueva

La cual dejó este mundo en el 2018, por lo que no pudo estar presente en este importante momento de mi vida por lo que le dedico este trabajo, gracias a que tuvo fe en mí por muchos años. Con todo mi amor para ti.

A Carolina del Olmo y Wendy Romero mis amigas

Mis compañeras de viaje en esta loca aventura llamada universidad, sé que sin ellas esta etapa de mi vida no hubiera sido tan maravillosa como lo es hoy, por una larga y hermosa amistad.

Resumen

En el presente trabajo se estudia a una comunidad virtual dentro del sitio FanFiction.net, donde se focalizan los fanfiction, un tipo de lectura alternativa. En particular, la comunidad virtual hispanohablante en la categoría de anime y manga.

En este sentido, el objetivo general es delimitar el perfil que caracteriza a los lectores hispanohablantes que frecuentan el sitio, así como sus hábitos, gustos por la lectura y su conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad.

Por lo anterior, en principio se hace referencia a las comunidades, el nacimiento de estas y su evolución a través del tiempo, así como su migración a las plataformas digitales y a los diferentes tipos de comunidades que nacen en este entorno. A su vez, se alude a las comunidades de interés en donde se encuentra la comunidad a investigar. Enseguida, se aborda el tema de fanfiction, como surgió, su importancia y los sitios donde actualmente se puede consultar este tipo de lectura, para concretar, en el sitio FanFiction.net. Por último, se hace alusión a las comunidades que gustan del anime y manga, su origen, importancia y tipos de usuarios.

Finalmente, se menciona la metodología utilizada en esta investigación, los resultados obtenidos y se plantean las conclusiones con base en el contenido de la investigación.

Cabe indicar que esta comunidad no cuenta con estudios previos sobre el tipo de lectores que frecuentan el sitio, así como su comportamiento ante la lectura, ya que son una comunidad compleja de investigar debido a la gran variedad de personas que lo frecuentan y a la diversidad de sitios dedicados a la publicación de fanfiction, por lo que esta investigación pretende ser un punto de partida para adentrarse en las comunidades virtuales que comparten un gusto por la lectura alternativa, tales como el fanfiction.

Palabras clave: Comunidad virtual; lectura; fanfiction; anime y manga.

Tabla de contenido

Introducción.....	1
Capítulo 1. Las comunidades virtuales	1
1.1 ¿Qué son las comunidades?	1
1.1.1 ¿Cómo surgieron las comunidades?	6
1.2 Comunidades virtuales	9
1.2.1 Aparición de las comunidades virtuales	12
1.2.2 Características de las comunidades virtuales	14
1.2.3 Tipos de comunidades virtuales	18
1.2.3.1 Comunidades de interés	22
Capítulo 2. Las comunidades virtuales Fanfiction.net y las comunidades de interés Anime/Manga	25
2.1 ¿Qué es un Fanfiction?	25
2.1.1 Antecedentes	26
2.1.2 Géneros de Fanfiction	27
2.2 FanFiction.net	28
2.2.1 Antecedentes	28
2.2.2 Importancia	30
2.2.3 Características y/o estructura	30
2.2.4 Otros sitios o plataformas para leer fanfiction	39
2.3 La comunidad Anime/Manga	40
2.3.1 Antecedentes	41
2.3.2 Características	42
2.3.3 Importancia	43
2.3.4 Tipo de usuarios	45
Capítulo 3. La comunidad virtual FanFiction.net de Anime/Manga	47
3.1 La comunidad FanFiction.net: Anime y Manga	47
3.2 Metodología	50
3.3 Análisis de los resultados	53

<u>Conclusiones</u>	82
<u>Referencias</u>	86
<u>Anexo1 Cuestionario</u>	89

Índice de figuras

Figura 1: Evolución de la definición de comunidad	1
Figura 2: Ubicación geográfica de la Comunidad de Castilla	3
Figura 3: Comunidad LGBT	5
Figura 4: Origen del hombre	6
Figura 5: Comunidad Otaku México	8
Figura 6: Tipos de comunidades virtuales	20
Figura 7: Relación entre los diferentes tipos de comunidades virtuales	21
Figura 8: Comunidad virtual de interés en Facebook	24
Figura 9: Ejemplo de los primeros Fanfiction	26
Figura 10: Página de Inicio	31
Figura 11: Categorías	32
Figura 12: Categoría Anime y Manga	34
Figura 13: Sub categoría Naruto	35
Figura 14: Ficha fanfiction	35
Figura 15: Filtros	36
Figura 16: FanArt de Harry Potter	45

Índice de tablas

Tabla 1: Historia del Internet	12
Tabla 2: Características de las comunidades virtuales según Fernández	15
Tabla 3: Característica de las comunidades virtuales	16
Tabla 4: Línea del tiempo de FanFiction.net	29
Tabla 5: Categorías en FanFiction.net	32
Tabla 6: Filtros de FanFiction.net	37
Tabla 7: Clasificaciones en FanFiction.net	38
Tabla 8: Español en el mundo	48

Índice de gráficas

Gráfica 1: Edad de los usuarios	53
Gráfica 2: Género de los usuarios	54
Gráfica 3: País de origen de los usuarios	55
Gráfica 4: Último grado escolar de los usuarios	56
Gráfica 5: Hace cuánto los usuarios conocen el sitio FanFiction.net	57
Gráfica 6: Cómo los usuarios conocieron este sitio	58
Gráfica 7: Frecuencia con la que los usuarios visitan este sitio	59
Gráfica 8: Con qué frecuencia los usuarios leen cada vez que visitan el sitio	60
Gráfica 9: Cuántos fanfiction los usuarios leen al día	61
Gráfica 10: ¿Suelen los usuarios comentar los fanfiction que leen?	62
Gráfica 11: Los usuarios leen fanfiction en otro idioma	63
Gráfica 12: En qué otros idiomas leen los usuarios	64
Gráfica 13: ¿Cuál es el género que más se lee?	65
Gráfica 14: Otras categorías que los usuarios frecuentan	66
Gráfica 15: ¿Qué usan más el sitio web o aplicación móvil?	67
Gráfica 16: ¿Los usuarios conocen otros sitios para la lectura de fanfiction?	68
Gráfica 17: Comparación de otros sitios con respecto a FanFiction.net	69
Gráfica 18: Cómo califican los usuarios al sitio FanFiction.net	70
Gráfica 19: Usuarios que tienen fanfiction propios	71
Gráfica 20: Cantidad de fanfiction que tienen los usuarios	72
Gráfica 21: Cómo es la reacción de los lectores a los fanfiction	72
Gráfica 22: Los usuarios se inspiran para escribir sus propios fanfiction	73
Gráfica 23: Los usuarios se consideran lectores activos	74
Gráfica 24: Leer fanfiction lleva a leer otro tipo de lectura	75
Gráfica 25: Otro tipo de lectura que frecuentan los usuarios	76
Gráfica 26: ¿Cuántos libros al año leen los usuarios?	77

Gráfica 27: Cómo obtienen los usuarios los libros que leen	78
Gráfica 28: Conocen los usuarios las bibliotecas de su comunidad	79
Gráfica 29: Hacen los usuarios uso de las bibliotecas de su comunidad	80
Gráfica 30: Los usuarios asistirían a talleres relacionados con los fanfiction dentro de las bibliotecas	81

Introducción

El fomento a la lectura es una parte importante de las funciones que existen dentro de la Bibliotecología, pese a esto, la mayoría de los estudios relacionados con los usuarios solo se realizan en aquellas poblaciones que asisten a una unidad de información (biblioteca, archivo, museo, etcétera) o centro de investigación, dejando fuera de estos estudios a un sector, que debido al avance de las tecnologías de la información y comunicación debería ser más estudiado, como son: las *comunidades virtuales*. Por ello, es preciso comentar que dentro de estas comunidades virtuales hay lectores que no han sido estudiados simplemente porque sus necesidades no están en la biblioteca, pero que sin embargo merecen atención, ya que son personas que disfrutan del hábito de la lectura tanto como aquellos que asisten a las bibliotecas.

De este modo, en el presente trabajo se estudia a una comunidad virtual, la cual se encuentra dentro del sitio *FanFiction.net*, donde se localizan los *fanfiction*; un tipo de lectura alternativa. Cabe indicar que esta comunidad no cuenta con estudios sobre el tipo de lectores que frecuentan el sitio, así como su comportamiento ante la lectura, ya que son una comunidad difícil de investigar debido a la gran variedad de personas que lo frecuentan y a otros sitios dedicados a la publicación de fanfiction, tales como: Wattpad, Archive of our own, Fanfic.es, por mencionar los más importantes. Pese a lo anterior, se debe considerar que los miembros de estas comunidades pueden llegar a convertirse y/o ser lectores de una biblioteca, debido a que estos sitios pueden introducirlos a una vida como lectores, de ahí la importancia de hacer un estudio sobre esta comunidad.

Bajo este contexto el trabajo tiene como objetivo general delimitar el perfil que caracteriza a los lectores hispanohablantes que frecuentan el sitio FanFiction.net, así como sus hábitos, gustos por la lectura y su conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad.

A su vez persigue los siguientes objetivos específicos:

- Establecer el tipo de lectores que frecuentan el sitio FanFiction.net por medio de algunos datos personales (edad, sexo, país y grado académico)
- Especificar el conocimiento del sitio FanFiction.net y su comportamiento informativo de los lectores.
- Identificar los hábitos de lectura de los lectores fuera del sitio FanFiction.net.
- Mencionar los conocimientos que tienen los lectores de sitio FanFiction.net sobre las bibliotecas de su comunidad.

Además, el trabajo pretende responder a las siguientes interrogantes:

- ¿Qué tipo de usuarios frecuentan el sitio Fanfiction.net?
- ¿Qué tipo de lectura acostumbran a realizar los lectores del sitio Fanfiction.net?
- ¿Con qué frecuencia suelen consultar los lectores el sitio Fanfiction.net?
- ¿El leer en este tipo de sitios ha tenido impacto en sus hábitos de lectura?
- ¿Qué idioma o idiomas suelen emplear para realizar sus lecturas?
- ¿Qué conocimientos tienen los lectores sobre las bibliotecas de su comunidad?
- ¿Estos lectores estarían dispuestos a participar en talleres que fomenten la lectura y creación de fanfiction dentro de las bibliotecas?

Por otro lado, se plantean algunas hipótesis que se persiguen comprobar:

- Determinar de que países son los lectores más frecuentes del sitio FanFiction.net, así mismo buscar el rango de edad de los lectores y su género, esto con la finalidad de encontrar una coincidencia con su nivel de estudios.
- La mayoría de los lectores del sitio FanFiction.net, tienen conocimiento de este desde hace más de 5 años, por lo que suelen frecuentarlo de manera continua y leer. Asimismo, prefieren leer los fanfictions románticos y/o

dramáticos, y si bien existe la opción de la lectura en diferentes idiomas se suele utilizar principalmente en el inglés al ser el idioma más estudiado.

- Los lectores del sitio FanFiction.net suelen encontrar un gusto por la lectura que los lleva a buscar y leer otro tipo de lectura en diferentes formatos, tales como los ebooks, pdf, redes sociales o sitios de internet; considerándose a sí mismos lectores activos.
- La mayoría de los lectores del sitio FanFiction.net no tienen conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad.

A razón de lo anterior el trabajo se estructura en tres capítulos.

En el primer capítulo se mencionan las comunidades en general para posteriormente referirse a su llegada al Internet y cómo se desarrollaron las comunidades virtuales, por otra parte, se hará alusión a sus características y los tipos de comunidades virtuales que existen, centrándonos en las comunidades virtuales de interés.

En el capítulo dos se aborda la historia, estructura e importancia del sitio web de FanFiction.net; iniciando con una corta introducción sobre lo que es fanfiction y sus orígenes, y, por otro lado, también se abarca el tema de las comunidades que gustan del Anime y Manga, también llamadas comunidades Otakus.

En el tercer capítulo se trata sobre las comunidades hispanohablantes alrededor del mundo. Asimismo, se especifica la metodología que se utiliza para llevar a cabo la investigación en los lectores del sitio Fanfiction.net/Anime/Manga.net

Para cerrar con el estudio, se dan a conocer las conclusiones y los resultados que permitan identificar los gustos lectores y el comportamiento de la comunidad de FanFiction.net: Anime/Manga.

Capítulo 1. Las comunidades virtuales

En este capítulo se abordan algunas definiciones del término comunidad y sus antecedentes, cómo llegaron al Internet para convertirse en comunidades virtuales, las características de éstas y los tipos de comunidades virtuales más conocidos; centrándose en las comunidades virtuales llamadas de interés.

Asimismo, se brinda un marco de referencia que permita entender el comportamiento de las comunidades virtuales y el porqué de la importancia que representan y sus necesidades. En este caso la comunidad que se estudia es una comunidad virtual de interés, ya que los participantes dentro de esta se encuentran unidos debido a una afición específica: la lectura de Fanfiction.

1.1 ¿Qué son las comunidades?

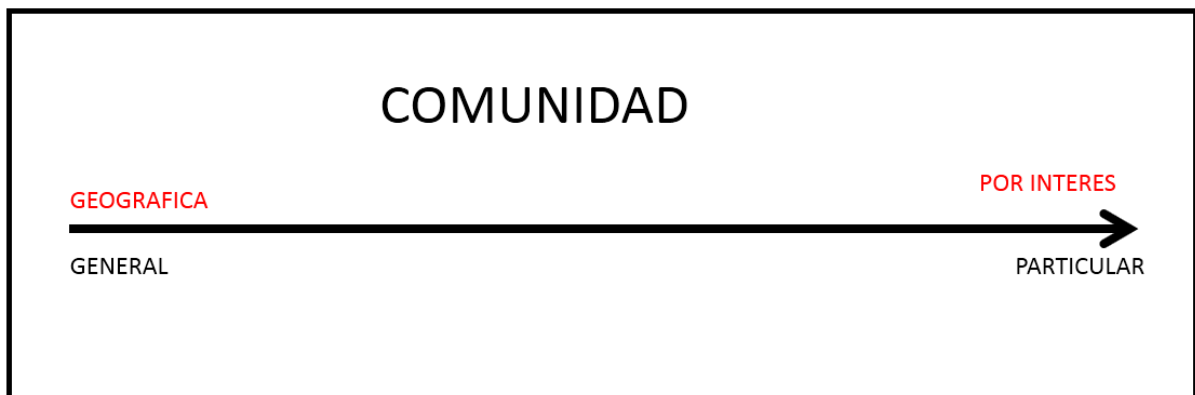
La palabra comunidad hoy en día tiene muchos significados que van desde lo general a lo particular; significados que nacieron resultado de la historia y evolucionaron con la sociedad.

Por ejemplo, el Diccionario de la Real Academia Española proporciona diferentes definiciones de comunidad desde la más básica hasta las complejas, siendo estas:

1. f. Cualidad de común
2. f. Conjunto de las personas de un pueblo, región o nación.
3. f. Conjunto de naciones unidas por acuerdos políticos y económicos.
4. f. Conjunto de personas vinculadas por características o intereses comunes.

De este modo, la Figura 1 representa la manera en cómo se fue desarrollando el concepto de comunidad, empezando desde lo más general, que es el margen geográfico hasta el margen de un interés en común, es decir, de un grupo de individuos.

Figura 1: Evolución de la definición de comunidad



Fuente: Elaboración propia (2019).

De aquí que la primera definición de comunidad se basa en la existencia de un territorio que comparten cierta cantidad de individuos, y en donde cada uno cumple con una función.

A este aspecto, Park menciona en un sentido amplio que el término de comunidad “posee una connotación especial y geográfica; toda comunidad tiene un emplazamiento y los individuos que la componen un lugar de residencia dentro del territorio ocupado por la comunidad” (p. 196). Este es un término que define a la comunidad de una forma muy general en la que básicamente si no hay territorio no hay comunidad y los individuos que habitan en esta tienen un lugar determinado dentro del territorio, por ello, la comunidad delimita al territorio establecido y solo se puede ampliar si el territorio mismo se amplía.

Así, en la Figura 2 se puede apreciar de manera más detallada lo que Park (2013) afirma al decir que una comunidad requiere o depende de una denominación territorial en concreto y que esta comunidad puede ser desde un país hasta una colonia o municipio.

Figura 2: Ubicación geográfica de la Comunidad de Castilla



Fuente: Cid, M. D. G., Rincón, J. M. G., & Núñez, M. M. (2015). TRILOBITA: El Cámbrico inferior de Castilla La Mancha (España): Actualización y coordinación de los yacimientos de trilobites. *Dugesiana*, 18 (1). p.46.

También, Bucheli (2013) añade que “una comunidad es una agrupación u organización temporal cuyos miembros tienen objetivos, aficiones o intereses en común y se relacionan mediante la oralidad o la escritura, ya sea para dar sus puntos de vista, opiniones, posturas o contar experiencias sobre su tema de interés; y en algunos casos, generar conocimiento” (p. 34).

Igualmente, Pazos (2001, septiembre) indica que una comunidad está relacionada con la comunicación y la capacidad de intercambiar información entre los miembros de esta; por ello da una definición ligada al término de comunicación en donde puntualiza que “el término comunicación viene del latín communis (común) o de communicare (establecer una comunidad)” (p. 3). De ahí se puede entender que, sin la posibilidad de comunicarse entre ellos, los diferentes individuos no podrían formar una comunidad, ya que la comunicación es lo principal para la existencia de estas,

pero al mismo tiempo para que exista una comunicación entre dos individuos estos deben pertenecer a la misma comunidad.

Por otra parte, Serge Proulx y Guillaume Latzko-Toth citados por Siles (2005a), proporcionan la definición etimológica de comunidad; la cual viene de la palabra *communis* que se divide en **cum** (conjuntamente) y **munus** (carga, deuda). Lo que sugiere que la comunidad se caracteriza por las obligaciones mutuas entre los individuos. Sin embargo, también se puede referir al concepto de comunión, es decir, a compartir y sentirse miembro de un conjunto. Dicho concepto está también ligado a la comunicación que debe existir entre los individuos para que haya una convivencia.

Asimismo, Causse (2009) adiciona dos elementos que se consideran claves para la definición del término comunidad, por un lado menciona a los *elementos estructurales* que se refieren a “considerar a la comunidad como un grupo geográficamente localizado, regido por organizaciones o instituciones de carácter político, social y económico” (p. 2), desde este aspecto se considera a la comunidad desde un punto geográfico y territorial volviendo a la idea de que una comunidad no existe sin un territorio definido. El segundo elemento llamado *elementos funcionales* en donde se manifiesta la existencia de necesidades objetivas e intereses comunes. Este elemento refiere más a la creación de comunidades que tienen un interés en común que es lo que las mantiene unidas; sin la necesidad de un territorio específico. En este sentido, se puede entender como comunidad no sólo a un grupo de individuos que se comunican entre sí y que ocupan un mismo territorio, si no a que debe encontrarse la necesidad y el interés como un fundamento para la existencia de una comunidad, aunque esta no se apegue a los conceptos tradicionales de comunidad.

Bajo estas premisas en la Figura 3 se muestra la representación de otro tipo de comunidad, en este caso “La comunidad LGBT”, que posee miembros de distintos lugares, pero que los une un fin en común.

Figura 3: Comunidad LGBT



Fuente: Comunidad LGT (2017). Recuperada de: <http://desastre.mx/internacional/el-término-comunidad-lgbt-es-incorreto-excluyente-y-problematico-estudio/attachment/030817-comunidad-lgbt/>

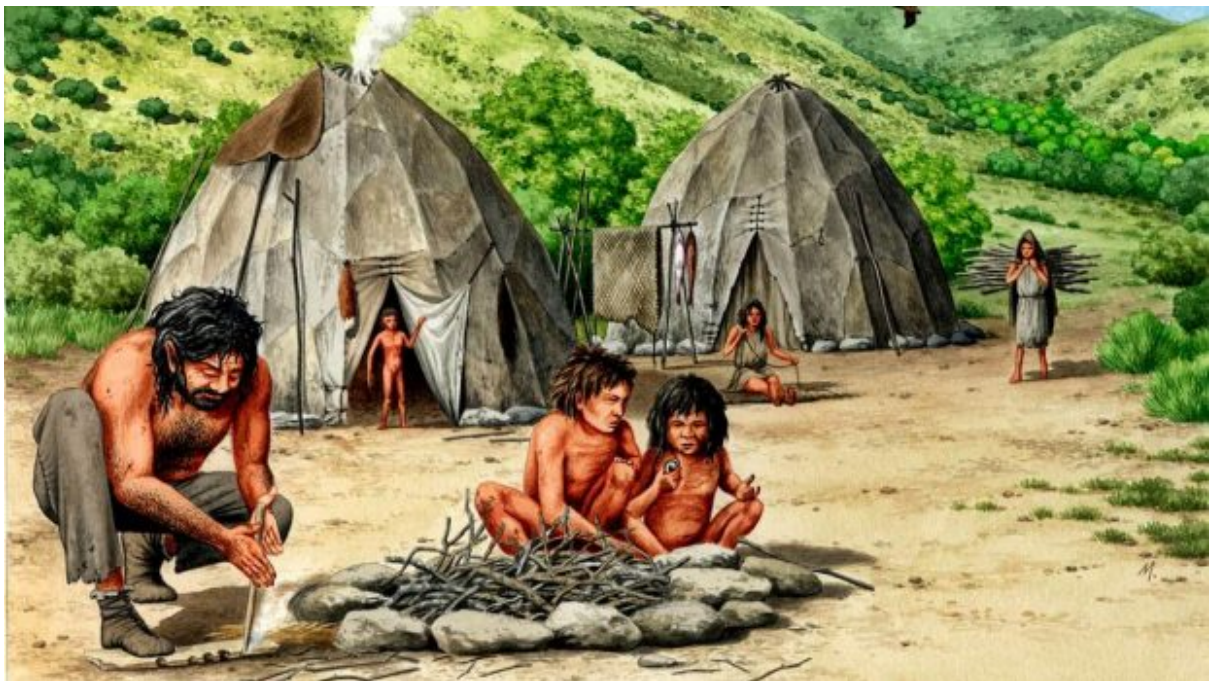
A este propósito Silvio, (1999) menciona que, desde el punto de vista de los sociólogos, una comunidad es un grupo social que comparten intereses en común. Estos grupos sociales muchas veces no poseen ningún otro factor en común solo sus ideologías, creencias o intereses.

En suma, como se ha visto las comunidades empezaron siendo aquellos grupos de personas que vivieron en un mismo territorio y tuvieron un papel dentro de este, con el único fin en común de sobrevivir. Con el paso del tiempo la evolución de la sociedad y de los territorios, el término comunidad se ha ampliado y diversificado creando diferentes escenarios, dependiendo del grupo de individuos al que relacione.

1.1.1 ¿Cómo surgieron las comunidades?

Desde el punto de vista de Park (2013) y con base en su definición de comunidad (la cual requiere de un territorio físico específico), menciona que las comunidades están relacionadas con el movimiento y asentamiento de la población, que tendrían existencia desde la aparición de los primeros seres humanos (véase Figura 4). Estos asentamientos se debían principalmente a las necesidades y ayudaban a la división de trabajos y cooperación entre los miembros que conformaban las comunidades, dentro de ella cada individuo era consciente de sí mismo y tenía un rol dentro de su comunidad. Al mismo tiempo este autor menciona que con los años cada comunidad creó sus propias tradiciones, costumbres y hasta su propio lenguaje; esto es lo que permite reconocerlas y distinguir una comunidad de otra.

Figura 4: Origen del hombre



Fuente: okdiario (marzo, 2017). Recuperada de: <https://okdiario.com/curiosidades/5-mejores-teorias-origen-del-hombre-800048>

En este contexto, Siles (2005a) da una perspectiva de los antecedentes de las comunidades al establecer que “el periodo de la oralidad puede ser considerado como una primera gran época en la que se forman comunidades alrededor de una forma de comunicación en particular” (p.128). Este autor por medio de sus palabras y citando a otros historiadores nos da a entender que la comunidad nació a través de la comunicación.

“Sin comunicación no hay comunidad”

Asimismo, complementando propone dos etapas de oralidad. La primera, basada en la palabra dicha y la escrita en medios impresos. La segunda, en los multimedios como la radio, la televisión y la computacional. Esto es importante mencionar, debido a que en cada periodo de oralidad nacen diferentes tipos de comunidades.

También, Siles (2005b) hace una interpretación de lo que Nisbet (1984) piensa acerca de los orígenes de la comunidad:

El concepto de comunidad se funda, en una concepción del ser humano en su totalidad, más allá de los roles que pueda ocupar en el orden social. En efecto, el término puede expresarse en un hecho concreto, un lugar, una religión, una nación, una raza o una profesión. Esta noción ha tomado su terminología característica de la familia, que ha llegado a ser su arquetipo histórico y simbólico (Siles, 2005b, p 57).

Lo anterior, puede dar a entender que el concepto de comunidad nace desde el individuo y su forma de relacionarse con otros, no solo por tener un rol en un grupo en específico.

Por otro lado, Siles (2005b) menciona que el concepto que liga a la comunidad con un sentido de pertenencia se empezó a desarrollar en el siglo XIX en relación con la proximidad geográfica y de los vínculos que se forman entre los individuos. Añade que en un principio el concepto de comunidad se creó con base en las comunidades

territoriales; ya sea pueblos, aldeas, vecindarios, ciudades, por mencionar algunos, las personas tenían un sentido de responsabilidad y un vínculo estrecho entre ellos.

De aquí, que el término de comunidad nació como una forma de denominar a la población que vivía en un determinado territorio, que contaba con el mismo régimen político y económico. Con el pasar de los años este término fue abarcando más variables, por ejemplo: se empezó a llamar comunidades a las personas que comparten una creencia o tienen pensamientos similares y luchan por un fin en común. Hoy en día, el término comunidad puede ser usado para llamar a personas que tienen gustos o aficiones en común; un ejemplo de estas comunidades pueden ser las llamadas comunidades Otaku, las cuales están conformadas por personas que tienen un gusto por la animación japonesa, también llamada Anime, estas personas asisten a convenciones de este género y se reúnen para compartir gustos, información y hacer crecer su fanatismo. Véase Figura 5.

Figura 5: Comunidad Otaku en México



Fuente: Raúl OS (junio, 2015). Recuperada de: <https://unileventv.blogspot.com/2015/06/marcha-otaku-en-la-ciudad-de-mexico.html>

1.2 Comunidades virtuales

Galindo (1997) menciona que la comunidad virtual es una forma social compleja que supone la colaboración, aprendizaje y evaluación constante gracias a la periódica interacción que existe entre los miembros de la comunidad. Estas comunidades se mantienen gracias al interés colectivo, dentro de un lugar donde todos participan y construyen conocimiento al mismo tiempo que lo comparten. Las comunidades virtuales dependen de una infraestructura tecnológica y bagaje cultural; por esta razón se puede decir que las comunidades virtuales están ligadas a la cibercultura.

Para Sallán (2006), las comunidades virtuales han sido posibles gracias a la existencia de las TIC y el Internet, asimismo menciona que “el ciberespacio se ha convertido en el territorio de las comunidades virtuales, un territorio que no es geográfico, sino electrónico” (p. 50) resultado de una evolución en la organización de los grupos de estudio e investigación.

También, indica que las comunidades virtuales tienen propósitos básicos, lo cuales son:

- Intercambiar información
- Ofrecer apoyo
- Conversar y socializar de forma informal a través de la comunicación simultánea
- Debatir, normalmente a través de la participación de un moderador (p.52-53)

Por ello, las comunidades virtuales se crean para satisfacer necesidades debido a que nacen de la necesidad de las personas de comunicarse entre ellas o algún tema de su interés; de este modo se crea una relación que puede ser equiparable a las relaciones que se tienen en la vida real.

De igual modo, Garrido (2003) dice que las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento, así como las redes de información (Internet) han abierto un nuevo paradigma para la comunicación y la consolidación de nuevas estructuras sociales que cuentan con una nueva organización en lo que refiere a espacio-tiempo, ya que permite comunicarnos a la hora que sea y con personas de diferentes partes del mundo.

Así, la comunidad virtual nace cuando un grupo de personas entran en comunicación por un medio tecnológico y en un lugar que comúnmente se conoce como ciberespacio lo cual nos permite eliminar la barrera del tiempo y espacio.

De la misma manera, Siles (2005b) comenta que principalmente la comunidad virtual depende de la comunicación y colectividad de los individuos, por lo que en este punto todas las comunidades entran en este término tan genérico. Debido a esto, y para ayudar a entender, da un parámetro más sobre las comunidades virtuales, el cual dicta que una comunidad virtual debe estar ligada un sitio “en línea” y al mismo tiempo teoriza sobre la creación de diferentes subcomunidades dentro de una comunidad virtual.

A su vez, Silvio (1999) da un parámetro de lo que podría significar una comunidad virtual, como aquella que se forma en el ciberespacio y la conexión entre los miembros es por medio del Internet, pero que conserva las mismas características de una comunidad. La gran diferencia entre una comunidad y una comunidad virtual según Silvio es el espacio donde se desarrolla, ya que mientras una tiene un territorio definido, la otra tiene un espacio dentro del ciberespacio. Las comunidades virtuales de acuerdo con este autor deben cubrir cuatro necesidades básicas:

- un interés u objetivo común a otras personas
- el deseo de compartir una experiencia o establecer relaciones sociales
- el deseo de disfrutar de experiencias gratificantes o vivir una fantasía
- la necesidad de realizar transacciones de diversa índole

Tras esta aseveración, Salinas (2003) expone que las comunidades brindan la oportunidad de comunicarnos con otras personas sin la necesidad de compartir un espacio físico en específico, para lograr esto la herramienta principal es el Internet, el cual por medio de la red le da a los usuarios una voz igualitaria dentro de una comunidad, es por esta razón que una comunidad virtual se puede definir como un grupo de personas que, usando la red como medio establecen una comunicación entre ellas (esto tomando como referencia el concepto de comunidad de Salinas). En estas comunidades se puede ver el intercambio de información de manera formal o informal.

Además, las comunidades virtuales pueden tomarse como comunidades personales, ya que muchas de estas están unidas por intereses, aficiones o valores en común que comparten los individuos que pertenecen a ellas. Estas comunidades tienen su propia organización y forma de socializar, debido a que crean una red donde lo único que mantiene unidos a los miembros es el interés (Salinas 2003).

Para Meirinhos y Osório (2009) las comunidades virtuales comenzaron a ser más conocidas mediante la aparición de nuevos grupos sociales nacidos en la red, en un lugar conocido como el ciberespacio que se genera en la Internet, esto ha permitido que estos grupos no sean desterritorializados.

Por ello, se podría aseverar que las TIC han abierto un nuevo panorama hacia las comunidades ya que han permitido que estas evolucionen, permitiendo la aparición de las comunidades virtuales, las cuales son consideradas como espacios de comunicación, interacción e intercambio de información, donde los miembros están interconectados por medio de la red sin necesidad de un espacio físico en común.

1.2.1 Aparición de las comunidades virtuales

Siles (2005a), alude a que en la década de los 90`s la palabra comunidad ya hacía referencia a los grupos de individuos nacidos en la red y que usaban los medios computacionales para relacionarse entre ellos. Para Siles (2005a) las comunidades virtuales son comunidades en línea y explica citando a otros autores, la creación de la Word Wide Web (véase Tabla 1); el medio para la creación de este tipo de comunidades.

Tabla 1: Historia del Internet

1968	Se plantea la idea de la creación de comunidades por medios informáticos
1968	Se crea ARPANET, el antecesor del Internet
1979	Se crea Usenet, la primera red informática que tenía la principal función de conectar dos universidades. Esta red permite el intercambio de información.
1982	Se planea unir ARPANET y Usenet, para crear una MetaNet
1983	Se conectan ambas redes y se crean nuevos proyectos
1991	Se consolida la World Wide Web (WWW)

Fuente: Elaboración propia (2019)

Además, menciona que, una vez establecida la Internet, ya se puede plantear la idea de comunidades nacidas por este medio. Uno los de primeros en utilizar el término comunidades virtuales fue Howard Rheingold. Él consideraba que el Internet era un medio de comunicación donde se podían desarrollar conversaciones de diferentes temáticas. Al mismo tiempo se empezó a considerar que las nuevas tecnologías crean nuevas comunidades, que tenían su propia organización y superan la relación espacio-tiempo.

Para Salinas (2003) las comunidades virtuales han existido desde la creación del Internet, primero en grupos de discusión relacionados con las noticias o News y los

medios de distribución de estas, así como de diversas temáticas de interés común entre sus miembros. En 1974 fue lanzada la EIES (Electrónica Information Exchange System) por Murray Turoff, la cual tenía el objetivo de facilitar la toma de decisiones en este tipo de comunidades y al mismo tiempo se crea EMISARY pionera en sistemas de conferencia electrónica, a partir de este punto se empiezan a crear más sistemas de comunicación que facilitarán el intercambio de información en este tipo de comunidades; como WELL (Whole Earth Lectronic Link) 1985.

Por otra parte Siles (2005b), da un estimado de la época donde se empezó a considerar el nacimiento de las comunidades virtuales; en resumen, entre el siglo XIX y el XX, cuando gracias a la definición de Tönnis sobre comunidad permitió que el término dejará de ser algo relacionado solo con el territorio y empezará a ser visto como algo más relacionado a los intereses en común de un grupo de individuos, y fue justamente en esta época cuando los grupos de individuos se empezaban a unir por medio de la informática, considerándolos ya como una comunidad, que es capaz de interactuar entre ellos de forma organizada, estableciendo lazos y formando democracia.

De esta manera, se considera que la comunidad es virtual cuando los miembros participan, producen y mantienen relaciones sociales en el ciberespacio. Las tecnologías han permitido que los miembros de las comunidades puedan acceder, compartir, cogerar y construir conocimiento con base en sus propios intereses y necesidades (Garrido, 2003).

Inclusive Silvio (1999) hace alusión a que el principal propósito de las comunidades virtuales puede estar ligado a la investigación tanto científica como cultural, ya que era por este medio que los científicos daban a conocer avances de sus investigaciones dentro de la comunidad a la que pertenecían. Con el tiempo la comunidad empresarial se interesó en las comunidades virtuales, debido a la facilidad con la que pueden ofrecer un producto o servicio por los medios digitales.

Por tal razón, las comunidades virtuales nacen con el Internet abriendo las posibilidades para el intercambio de información.

Por una parte, la información cambió de naturaleza, evitando la exclusividad y el poder que ella daba. Ya no está cerrada en una organización, sino que una parte importante reside en individuos, colectivos, empresas..., que se expresan en redes abiertas, turbulentas y expansivas. Por otra parte, el poder de la información basado anteriormente en el criterio de la exclusión (contra menos la poseyeran, más valiosa, más «puro» el poder que emanaba de ella) se ha convertido en un poder blando donde actúa el diálogo multilateral, transversal, interactivo, hasta alcanzar lo que podríamos denominar la unidad básica de producción de información y conocimiento socialmente útil: la comunidad virtual (CV) (Sallán, 2006, 50-51).

1.2.2 Características de las comunidades virtuales.

Las comunidades virtuales según Siles (2005a) son las que se consolidan en la Internet; es su dimensión social, donde pueden relacionarse socialmente y problematizar sus descubrimientos. Una de las características de las comunidades virtuales es que sus miembros se organizan alrededor de un interés o afición en común.

Respecto a esta posición Meirinhos y Osório (2009) expresan que las comunidades virtuales son diferentes a las comunidades físicas por determinadas razones tales como; el medio, la organización, estructura y por los miembros de ésta en general y añaden:

(...) mientras que las comunidades físicas tienen unas determinadas relaciones, las comunidades virtuales tienen otro tipo de lógica y otro tipo de relaciones, pero también son comunidades, es decir, generan sociabilidad, relaciones humanas, normas de comportamiento y generan mecanismos de organización..., aunque en muchos aspectos no coinciden con las comunidades físicas (Salina, 2003, 3-4).

Silvio (1999), llega a la conclusión de que toda comunidad virtual descansa sobre tres pilares: los habitantes, los lugares y las actividades. En este caso los habitantes

son los miembros de una comunidad específica; que comparten el mismo interés; el lugar se refiere a un espacio específico dentro del ciberespacio y las actividades son eso, actividades de que se realizan dentro de la comunidad.

Este mismo autor cita a Fernández (2005, p. 51) el cual nos da tres importantes características de las comunidades virtuales:

Tabla 2: Características de las comunidades virtuales según Fernández

1.- La información es de los usuarios. Son los usuarios quienes deciden qué información van a almacenar, mostrar e intercambiar, al determinar por dónde empieza a ver la red, para qué y con quiénes.	2.- El acceso a la red es:	3.- La red crece de manera descentralizada y desjerarquizada. Basta seguir añadiendo ordenadores para que se extienda física y virtualmente sin que haya ordenadores que desempeñen tareas de «comando y control» sobre los otros ordenadores de la red.
	Universal: al poder acceder a «ver» la red	
	Simultáneo: todos estamos en la red al mismo tiempo.	
	Independiente del tiempo y de la distancia. (24 horas al día y 365 días al año)	

Fuente: Elaboración propia (2019).

Asimismo, en la Tabla 3 se muestran las diferentes características que poseen las comunidades virtuales desde el punto de vista de otros autores.

Tabla 3: Característica de las comunidades virtuales

Coll (2008)	Salinas (2003)	Silvio (1999)	Gairín (2006)
<ul style="list-style-type: none"> ● Las comunidades virtuales no tienen un espacio físico y geográfico en concreto, por lo que la unión de estas tiene un gran simbolismo; ya que lo que mantiene a los miembros dentro de estas es un interés en común. ● Los intereses en común son lo único que mantiene a estas comunidades unidas. ● El tiempo suele ser relativo ya que, si bien el chat o el correo electrónico es más rápido que el correo postal, sigue sin ser más rápido que la comunicación cara a cara. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Accesibilidad, las posibilidades de compartir información dentro de la comunidad, partiendo desde la disponibilidad tecnológica. ● Cultura de participación, colaboración, aceptación de la diversidad y voluntad de compartir, los cuales son elementos de importancia dentro de las comunidades, ya que se necesita de todos para que exista un flujo de información igualitario entre todos los miembros. ● Destrezas disponibles entre los miembros, en este punto se refiere a la 	<ul style="list-style-type: none"> ● el miembro se siente parte de una totalidad social amplia ● existe una red de relaciones entre sus miembros ● hay una corriente de intercambio de contenidos que tiene valor para sus miembros ● las relaciones entre los miembros se mantienen en el tiempo, creando un conjunto de historias compartidas.” 	<ul style="list-style-type: none"> ● Solo son factibles en el ciberespacio ● Su modelo de organización es horizontal o plana; la información y el conocimiento se construyen a partir de la reflexión conjunta. ● Comparten un espacio a construir ● Sus miembros comparten un objetivo, un interés, una necesidad o una actividad que es la razón fundamental constitutiva de la misma comunidad. ● Sus miembros asumen una actitud activa de participación e, incluso, comparten lazos

<ul style="list-style-type: none"> • Los recursos que se ocupan para el intercambio de información suelen ser más amplios y con más recursos; documentos, imágenes o videos; entre otros. • Se crean diferentes y nuevas formas de interacción entre los miembros, desde compartir información hasta la organización de tarea. • La información suele ser acumulativa y generar una pertenencia entre los miembros de una comunidad. 	<p>habilidad con las que deben contar los miembros de la comunidad para saber aprovechar la información.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contenido relevante, la información debe ser actualizada y relevante. 		<p>emocionales y actividades comunes muy intensas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sus miembros poseen acceso a recursos compartidos y a políticas que rigen el acceso a esos recursos. • Existe reciprocidad de información, soporte y servicios entre sus miembros.
---	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

En suma, se puede decir que las características más importantes que definen a una comunidad virtual son: la necesidad de una red, un interés común y una constante interacción entre sus miembros.

1.2.3 Tipos de comunidades virtuales

Hagel y Armstrong citado por Silvio (1999) proponen una tipología con respecto a las comunidades virtuales las cuales son:

- **Comunidades orientadas hacia el usuario.** Los usuarios definen el tema de la comunidad. Se pueden subdividir en:
 - Geográficas: agrupan personas que viven en una misma área geográfica o interesadas en intercambiar información sobre un área geográfica, por ejemplo: amantes de París, de la India, etcétera
 - Demográficas: reúnen usuarios de características demográficas similares, por ejemplo: jóvenes, personas de edad madura, mujeres, personas de una misma profesión.
 - Temáticas: orientadas hacia la discusión de un tema de interés para los usuarios, de tipo científico, cultural, político, comercial, recreativo, económico o social.
- **Comunidades orientadas hacia la organización:** el tema es definido según los objetivos y áreas de trabajo de la organización donde reside la comunidad. Se pueden subdividir en:
 - Verticales: agrupan usuarios de empresas de diferentes ramas de actividad económica (u organizaciones de diferentes áreas institucionales de la sociedad).
 - Funcionales: se refieren a un área específica del funcionamiento de la organización, por ejemplo: producción, mercadeo, relaciones públicas.
 - Geográficas: concentradas en una zona geográfica cubierta por la organización, por ejemplo: los trabajadores y clientes de la región este, norte, etcétera

Por lo que Silvio (1999) concluye diciendo que la tipología se basa en tres criterios: el grado de interactividad entre los miembros de la comunidad, el grado de focalización de su tema de discusión y el grado de cohesión social.

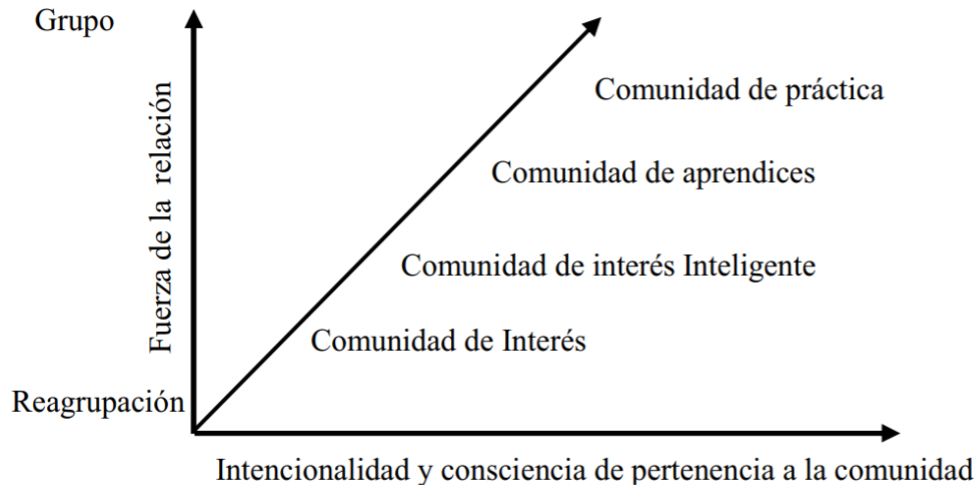
Por su parte, Laferrière y Harrasim citado por Siles (2005b), mencionan que las comunidades se dividen en tres categorías:

- Comunidades de interés: en las cuales los individuos comparten intereses, discusiones y necesidades en común, y son grupos de intercambio generalmente más informales.
- Comunidades de aprendizaje: constituidas con fines educativos y según distintos niveles de enseñanza.
- Comunidades de práctica: espacios donde el aprendizaje social y la identidad de los individuos se construyen gracias a prácticas de participación e intercambios de significados. Son generalmente asociadas a espacios profesionales u organizacionales.

Así, la tipología de las comunidades se puede diferenciar principalmente por sus objetivos, formalidad y duración. Algunos autores coinciden en el hecho de que este tipo de comunidades se distingue y se jerarquiza dependiendo del interés y el sentido de pertenencia que existe dentro de las diferentes comunidades.

En este sentido, en la Figura 6 se puede observar que se considera que a menor sentido de pertenencia en una comunidad hay menos fuerza o menor probabilidad de crear una comunidad estable; tiende a tener más reagrupación dentro de esta; esto se puede deber al constante cambio en sus miembros.

Figura 6: Tipos de comunidades



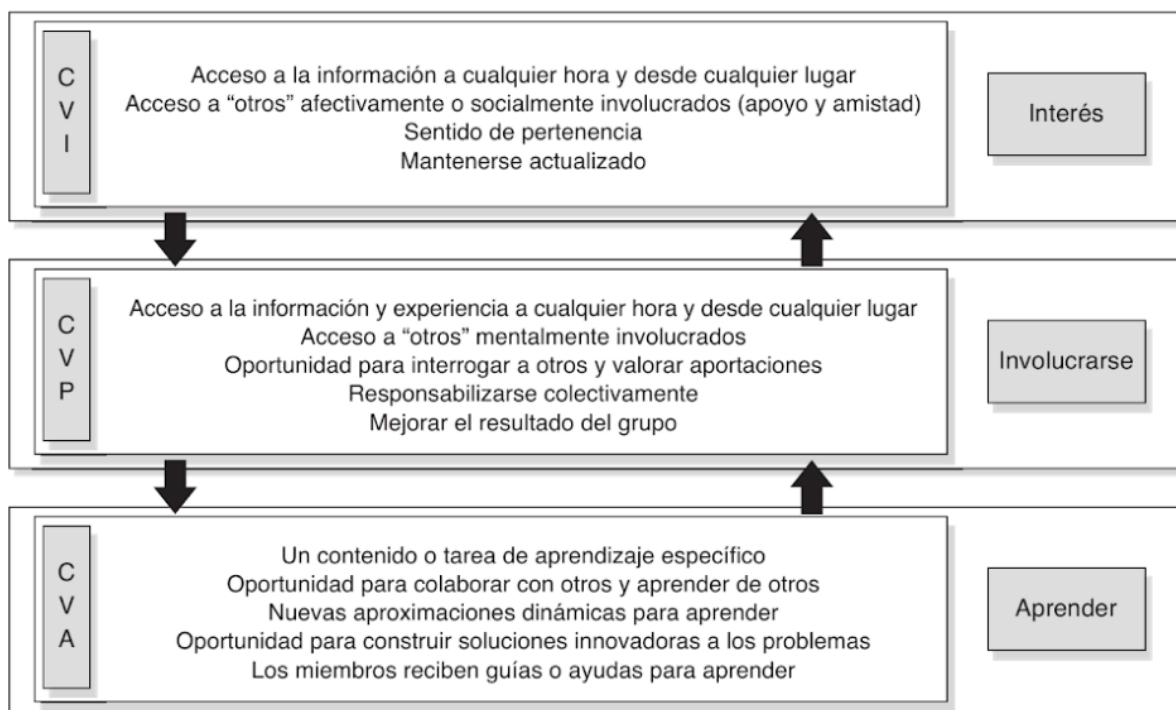
Fuente: Meirinhos, M., & Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 45-60. p.49.

Otra postura, es presentada por Coll (2008), quien asegura que las comunidades virtuales se pueden diferenciar dependiendo del nivel de los objetivos y sus beneficios siendo estas:

- Comunidades interés: que se considera el primer nivel en el que un individuo entra en un grupo ya sea por un interés en común o para solicitar ayuda relacionada con algún acontecimiento o tema.
- Comunidades de práctica: el segundo nivel, donde el individuo ya se involucra dentro de la comunidad y participa activamente.
- Comunidades de aprendizaje: es el último nivel, donde los individuos ya han aprendido y pueden llegar a compartir su conocimiento con los miembros de la comunidad.

En la siguiente Figura 7 se muestra de manera más concisa cómo interactúan estas comunidades.

Figura 7: Relación entre los diferentes tipos de comunidades virtuales



Fuente: Coll, C. (Ed.). (2008). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Ediciones Morata. p. 309.

De este modo, se aprecia que el comportamiento entre los distintos tipos de comunidades no es estático y este tipo de comunidades tienen a cambiar constantemente, ya sea desde una comunidad de Interés a una comunidad de aprendizaje o una comunidad de aprendizaje volviendo a una comunidad de interés.

Por último, Salinas (2003) establece 4 tipos de comunidades:

-De discurso. En este caso este puede también ser conocido como "de interés", ya que su principal motivación es el intercambio de información relacionada con algún interés o gusto en común.

-De práctica. Se refiere al tipo de comunidad que requiere una participación activa para que se llegue a un aprendizaje óptimo.

-De construcción de conocimiento. Este tipo de comunidad requiere que todos posean el mismo nivel de conocimiento para así poder llegar a la creación de nuevo.

-De aprendizaje. Las comunidades de aprendizaje surgen cuando los estudiantes comparten intereses comunes.

De acuerdo con las distintas tipologías que fueron mostradas enseguida se puntualizará sobre las comunidades de interés debido a que este es el tipo de comunidad en la que se encuentran los usuarios del sitio web donde se realiza este estudio.

1.2.3.1 Comunidades de interés

La definición del término comunidad desde un panorama diferente, adquiere por primera vez el enfoque de una comunidad que se une a un objetivo o interés particular sin la necesidad del enfoque territorial o comunicativo.

A través de las diversas definiciones y características presentadas por los autores se puede aseverar que los integrantes de las comunidades llamadas de interés deben aprender a comunicarse entre ellos, ya que la organización y aprendizaje de este tipo de comunidades suele ser más compleja y multifacética, debido a que no se mueve en una sola dirección como el resto. Este tipo de comunidades requiere autonomía y comprensión compartida, por otro lado, el soporte computacional requiere de un sistema que permita a los usuarios aprender al mismo tiempo que crean y debaten sobre algún objetivo en común.

Bajo este aspecto, Fischer (2001, August) menciona que las comunidades de interés son complejas ya que se conocen como “comunidades de las comunidades”; en otras palabras, pueden pertenecer a una comunidad de interés que a la vez es parte de una comunidad de aprendizaje. Una desventaja de este tipo de comunidades de interés es que están unidas por un objetivo o interés común, por lo

que en ocasiones suelen ser más temporales que el resto de las comunidades, ya que cuando este desaparece la comunidad tiende a disolverse.

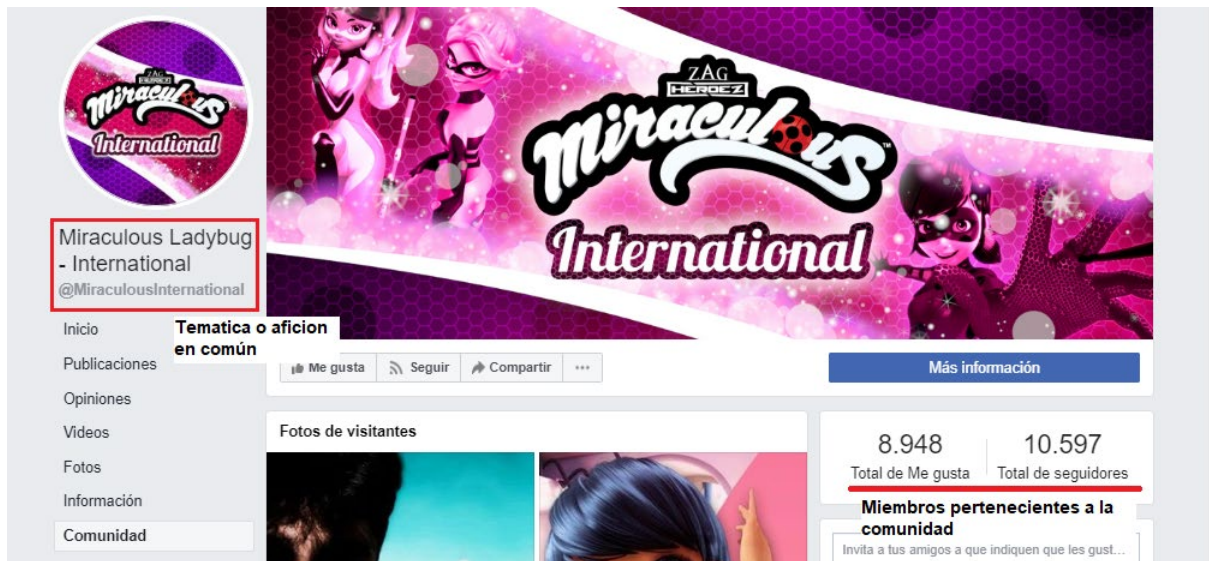
Se considera a las comunidades de interés, como las más inestable entre los diferentes tipos de comunidades, ya que se considera que los objetivos suelen ser más personales que grupales y se recurre a estas solo en caso de necesitar ayuda con la solución de algún problema en particular, por lo que cuando se haya solucionado los usuarios suelen separarse de esta comunidad. De esta forma se puede decir que las comunidades de interés solo existen mientras exista un interés u objetivo en común entre sus individuos.

Para Coll (2008) las comunidades de interés son aquellas que se forman debido a la necesidad de compartir información actualizada sobre algún tema de interés general o específico en el momento en que se necesite y solo con cierta cantidad de usuarios. Estas comunidades deben partir del interés de comunicarse con otros, ya sea para pedir ayuda o simplemente intercambiar información sobre un mismo tema de interés. Estas comunidades parten del sentido de pertenencia de cada uno de sus miembros, los cuales se pueden afiliar a ésta de forma voluntaria, ya sea para aportar su punto de vista, ayudar a otros o simplemente para sentirse parte de un grupo que comparte sus gustos y/o aficiones. Muchas comunidades virtuales pertenecen a esta categoría, las cuales pueden ser grandes y sus miembros tienen el objetivo de difundir información sobre sus temáticas de interés; lamentablemente en esta categoría muchas veces los miembros no pasan a la etapa del aprendizaje y suele quedarse solo con el objetivo de informar y difundir.

Algunos ejemplos de este tipo de comunidades virtuales de interés pueden observarse en las redes sociales, donde existen páginas que hablan de un solo tema en particular con miles de miembros en ellas y que solo tienen la intención de compartir información, pero no pretende llegar a un aprendizaje.

Un ejemplo de lo anterior se puede observar en la Figura 8, en donde se aprecia que el tema que se maneja en esta página de Facebook no tiene ninguna relación con algún tema de carácter intelectual. Pero la cantidad de miembros y su constante participación hace que lleguen a más miembros. Los cuales solo cuentan con el interés como principal unión.

Figura 8: Comunidad virtual de interés en Facebook



Fuente: Facebook, (2019). Recuperada de <https://www.facebook.com/miraculousinternational/>

El mayor ejemplo que existe de las comunidades por interés se puede encontrar reflejado en las Redes Sociales, donde las personas se unen a grupos que hablan sobre una temática en particular o siguen a las personas que hablan sobre estos temas.

Una vez que ha sido explicado el término comunidad desde sus antecedentes hasta el nacimiento de las comunidades virtuales, las características y tipos que existen, a continuación se abordará a la comunidad virtual que ha sido elegida para realizar esta investigación.

Capítulo 2. Las comunidades virtuales Fanfiction.net y las comunidades de interés Anime/Manga

En este apartado se expone los temas relacionados con el término fanfiction, sus antecedentes y tipos o géneros. También se describe el sitio web FanFiction.net su importancia y las comunidades que gustan del Anime y Manga, mencionando sus características y cada una de las categorías y subtemas que lo integran puntualizando, por último, en las comunidades que gustan del Anime y Manga.

2.1 ¿Qué es un Fanfiction?

La palabra *Fanfiction* por sí sola no cuenta con una definición oficial, y si bien en la lengua anglosajona se puede interpretar como “ficción de fan”, lo cual puede entenderse de diferentes maneras. A continuación se proporciona una definición más clara con base a lo mencionado por algunos autores.

Un artículo de la British Broadcasting Corporation (BBC) de octubre del año 2011 menciona que, en los últimos años, el fenómeno del fanfiction ha adquirido gran fuerza debido a que los fans toman la ficción en sus propias manos. Los fanfiction son creaciones de fans para fans, reflejo de los pensamientos de los fans de alguna obra, novela, cuento, etcétera.

El fanfiction de manera particular puede comprenderse como una forma de “transficcionar” una obra ya existente, que puede variar desde un libro, película o serie, hasta un comic, un anime o una manga (aspectos que serán abordados más adelante). Los autores de fanfiction reescriben sobre algo ya existente. También cabe destacar que el fanfiction es una representación escrita de los pensamientos de los fans, esto debido a que en la actualidad se conocen otras formas de hacer representativas estas prácticas; como son en fanart¹ y fanflim² (Abad, 2011, p. 3).

¹ Fanart; Dibujos basados en personajes ya existentes creados por un tercero

² Son videos creados por los fans que tiene la finalidad de expresar los pensamientos que tienen estos sobre la trama en general o los personajes

2.1.1 Antecedentes

Se cree que los primeros fanfiction provienen desde la antigüedad, a través de la literatura clásica encargada de replicar los mitos y leyendas de las comunidades. (Abad, 2011, p. 5). Un ejemplo de los fanfiction se logra observar en "La Eneida" de Virgilio, el cual tomó a su protagonista de la "Odisea" de Homero (Perasso, 2011).

También en la obra titulada "Al morir don Quijote" la cual no pertenece a Cervantes, se adapta en su contenido a los personajes de la obra original (véase Figura 9).

Figura 9: Ejemplo de los primeros Fanfiction

Obra original creada por Cervantes y cuyos personaje son de su autoría y creación original.	Segunda Obra que toma personajes de la Obra original y los adapta a un mundo donde Don Quijote ha muerto.
	

Fuente: Elaboración propia (2019)

Por otro lado, se considera que de forma oficial los primeros fanfiction pertenecen a los fans de la serie de Star Trek, los cuales en los 60's - 70's comenzaron con una pequeña distribución a través de una revista conocida como Fanzines, estos eran mandados por correo y se fotocopiaron con el fin de distribuirlos entre los fans de las series (León, 2013, p. 2).

Sin embargo, también se cree que algunos textos religiosos adoptaron algunos personajes de las culturas populares con el fin de llegar a un público más amplio. (Abad, 2011, p. 5).

Es muy importante subrayar que con la llegada del Internet se ha permitido que la distribución de fanfiction sea más rápida y al mismo tiempo llegue a más personas alrededor del mundo (Abad, 2011, p. 6). Y de este modo, surjan comunidades que por sus afinidades e intereses se agrupen en un continuo crecimiento, y logren establecer un intercambio de ideas y pensamientos para la creación de un género literario.

2.1.2 Géneros de Fanfiction

Paresso (2011), menciona que en el mundo existen muchos escritores de fanfiction, los cuales en ocasiones no tienen ningún interés en obtener dinero o fama de sus escritos, simplemente escriben desde su punto de vista algunas historias que ellos consideran “debieron ser así” dentro de alguno de los mundos ya existentes. Cabe destacar que, uno de los géneros más populares entre los fanfiction es el erótico, ya que a los fans les gusta imaginar este tipo de situaciones entre los protagonistas de alguna serie, película, libros, etcétera, y si se preguntan por qué estos escritores toman personajes existentes en lugar de crear nuevos, una escritora de procedencia española llamada Sara Sánchez, que publica en FanFiction.net en este artículo da su opinión: “Pienso que en mi caso podría sinceramente crear mis propios personajes, pero ya no serían ni la mitad de los atractivos para el público al que quería llegar: no tenía un mundo propio, un ambiente donde pudieran tener lugar estas tramas”. Pese a este comentario, los autores se encuentran en una opinión dividida, ya que, si bien algunos apoyan estas prácticas, existen otros que están en contra, esto se debe a que según ellos es un robo a su obra original.

Por otra parte, León (2013) habla de una comunidad lectora nueva donde existe un vínculo entre los escritores y lectores. Esto se ve más reflejado en los fanfiction que

se encuentra “en progreso” los cuales constan de varios capítulos que pueden ser publicados con cierta periodicidad, en este tipo de fanfiction los lectores comentan por capítulos, en ocasiones sugerencias sobre el desarrollo de la trama o la evolución de los personajes, esto permite que los autores hagan modificaciones para la entrega de su siguiente capítulo, al mismo tiempo que agradecen a sus lectores las sugerencias.

Actualmente existen diversos sitios web donde se pueden encontrar una inmensa cantidad de fanfiction, entre ellos están: FanFiction.net, Wattpa, FanFic.es, incluso en sitios como Facebook y Twitter se pueden encontrar grupos donde se distribuyen los fanfiction.

Así, debido a la popularidad que representan, a continuación se hará alusión al sitio web FanFiction.net

2.2 FanFiction.net

FanFiction.net, es el sitio más grande para la publicación de fanfiction, cuenta con más de 2 millones de lecturas y más de 550 mil son dedicadas a Harry Potter; el cual ocupa el primer lugar, esto lo comenta Perasso (2011).

2.2.1 Antecedentes

FanFiction.net fue creado el 15 de octubre del 1998 por el programador Xing Li en Los Ángeles. El propósito de su creación era contar con un repositorio de fanfiction, que a diferencia de otros sitios permitiese la escritura en torno a cualquier personaje de algún mundo ficticio y no se limitara solo a ciertos personajes.³ Así, bajo la siguiente tabla se pueden observar los antecedentes y desarrollo que ha tenido FanFiction.net.

³ La siguiente información es obtenida de las Wikis, ya que al ser un tema poco estudiado la información es limitada; al mismo tiempo parte de esta información será redactada de acuerdo a mis experiencias y conocimiento personales del sitio.

Tabla 4: Línea del tiempo de FanFiction.net

1998	Creación de FanFiction.net
	En principio solo funcionaba en el Oeste de los Estados Unidos. En otras partes del mundo no funcionaba del todo bien
2002	Se permite la creación de una cuenta a partir de los 13 años
	Para este año existían alrededor de 118,000 cuentas registradas y el 20% de los fanfiction en inglés
	Se prohíben las historias con clasificación NC-17 (Con alto contenido sexual o violento)
2003	Se rechazan los fanfiction basados en celebridades de la vida real
2005	Se prohíben los fanfictions CYOA; un tipo de fanfiction donde tú eres el protagonista
	Las canciones con derechos de autor no pueden ser utilizadas dentro de los Songfics
2006	Se lanzan enlaces especiales para Asia y Europa con la finalidad de mejorar la velocidad del sitio alrededor del mundo
2007	Tres enlaces web se combina para lograr la globalización del sitio
	Se coloca en el lugar 159 entre más de 1 millón de sitios web, en lo que a visitas se refiere
2008	El sitio experimenta un importante cambio en la estructura de administrador/usuario
	Se permite que los usuarios vean las visitas y revisiones de sus historias
2009	Se agrega la categoría de Crossover
2015	Se lanza la aplicación móvil oficial de FanFiction.net

Fuente: Elaboración propia (2019)

Cabe destacar que hasta la fecha el sitio ha estado en constante evolución, como la inclusión de un Twitter, donde se da aviso de los cambios o actualización de los servidores, o el permitir que los usuarios comenten los fanfiction sin necesidad de tener una cuenta.

2.2.2 Importancia

La página de FanFiction.net tiene un lema que dice: “Unleash your imagination/Desata tu imaginación”. Actualmente esta página es la segunda con popularidad entre los lectores de fanfictions, solo superada por Archive of Our Own. FanFiction.net; cuenta actualmente con más de 12 millones de usuarios registrados

alrededor del mundo y se pueden publicar fanfictions en más de 40 idiomas diferentes; la mayoría de estos fanfiction solo se encuentran en inglés.

FanFiction.net es uno de los repositorios más grandes de fanfictions que existen y muchos de sus usuarios suelen entrar en varias ocasiones al día en el sitio, así como existen actualizaciones diarias en algunas de las categorías y subcategorías en varios idiomas. También cabe destacar que sus foros de chat suelen estar activos diariamente, ya sea para charlas sobre alguna noticia nueva sobre su tema favorito o haciendo retos de escritura.

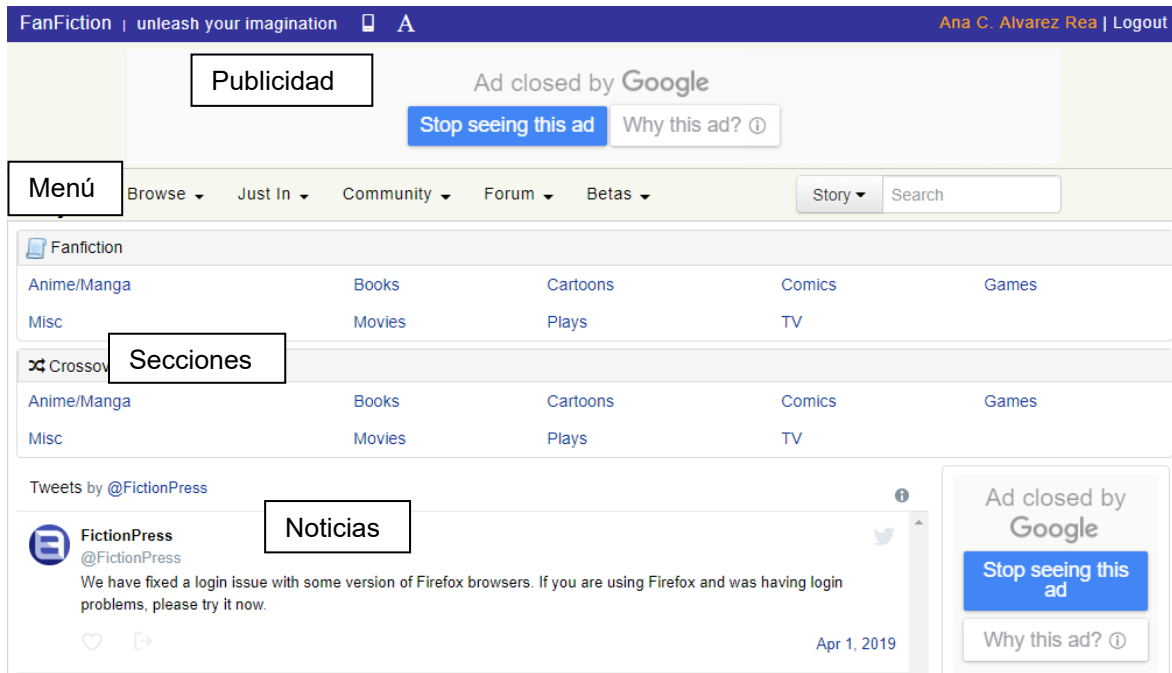
Todo lo anterior mencionado sobre el sitio de FanFiction.net está relacionado únicamente con el sitio web, sin tomar en cuenta la aplicación, la cual fue lanzada en el 2015 y actualmente suele ser más utilizada que el sitio web, ya que se considera más “amigable” y fácil de utilizar, todo esto sin mencionar que no tiene anuncios publicitarios y cuenta con chats privados entre usuarios, ya que no se puede ingresar a la aplicación sin tener una cuenta de FanFiction.net.

2.2.3 Características y/o estructura

Al ingresar al sitio FanFiction lo primero que se observa es el nombre del sitio en la esquina superior izquierda, junto a su eslogan⁴ “unleash your imagination” (desata tu imaginación) y en la esquina superior derecha la opción de ingresar (en caso de que seas usuario se verá tu nombre de usuario) o la opción de crear una cuenta. (Véase Figura 10).

⁴ Fórmula breve y original, utilizada para publicidad, propaganda política, etcétera. RAE 2019

Figura 10: Página de Inicio del sitio FanFiction.net



Fuente: FanFiction.net (2019), Recuperada de <https://www.fanfiction.net/>

También, se puede apreciar una pestaña de publicidad y un menú principal que contiene:

- Browse (Vistazo): Permite acceder de manera directa a las diferentes categorías que existen dentro de FanFicción.net
- Just in (Solo en): Esta opción permite ver las historias más recientes o las que han sido recientemente actualizadas, independientemente de la categoría a la que pertenezcan.
- Community (Comunidad): En esta pestaña se puede seleccionar alguna categoría y dentro de ella se encuentran listas creadas por los fans crean, sobre alguna temática en específico.
- Forum (Foro): Los foros generalmente son de discusión sobre alguna categoría en específico.
- Betas (Beta readers/Lectores beta): Los lectores beta son aquellos que prestan un servicio de revisión; es decir que leen los fanfiction de aquellos que así lo quieran para revisar su gramática u ortografía; existen lectores beta por cada categoría.
- Search: En esta pestaña puede buscar por medio de palabras clave alguna historia o autor en específico.

Asimismo, debajo de estas primeras pestañas interactivas se encuentra un recuadro grande que se divide en dos secciones: Fanfiction y Crossovers (los crossovers

permiten mezclar dos o más universos en un solo fanfiction). Estas dos secciones se subdividen en las nueve categorías principales de FanFiction.net. (véase Figura 11)

Figura 11: Categorías principales de FanFiction.net

Fanfiction				
Anime/Manga	Books	Cartoons	Comics	Games
Misc	Movies	Plays	TV	
Crossovers				
Anime/Manga	Books	Cartoons	Comics	Games
Misc	Movies	Plays	TV	

Fuente: FanFiction.net (2019). Recuperada de: <https://www.fanfiction.net/>

Es importante mencionar que, cada categoría tiene sus propias especificaciones; las cuales se explican de manera más detallada en la siguiente tabla.

Tabla 5: Especificaciones de las categorías en FanFiction.net

Anime/Manga	En esta categoría están registrados miles de animes y algunos de ellos cuentan con muchos fanfiction, siendo la más representativa Naruto con más de 426 mil fanfics	2,005 subcategorías
Books (Libros)	Así como existen versiones en libros y películas; los fans pueden escoger una de estas opciones para escribir; cabe mencionar que Harry Potter posee el primer lugar en cuanto a fanfics ⁵ se refiere, con más de 806 mil fanfiction registrados.	2,472 subcategorías
Cartoons (Dibujos animados)	Los dibujos animados, si bien no son tan famosos en este sitio se mantienen gracias a Avatar: last Airbender que posee más de 42 mil fanfics.	592 subcategorías
Cómics	En lo que a cómics se refiere como es de esperarse Batman es el que lleva la cabeza con más de 18 mil fanfics.	288 subcategorías
Games (Videojuegos)	La categoría de Games abarca desde los juegos de computadora hasta los de consola, esa es la razón por la cual posee varias subcategorías.	1,544 subcategorías

⁵ FanFics o FanFic es conocida como la abreviatura de FanFiction.

Misc (Misceláneo)	Esta es la categoría más difícil de distinguir y describir ya que es una mezcla de varias subcategorías. Eso sin contar que posee una también fanfic que tienen que ver con mitología.	44 subcategorías
Movies (Películas)	Esta categoría a diferencia de libros lo posee la opción para escribir sobre la película o el libro; únicamente se centra en las películas, tanto animadas como live action. Star Wars es la que se encuentra en primer lugar con más de 50 mil fanfics.	2,119 subcategorías
Plays (Teatro)	Abarca todo tipo de teatro, desde musicales hasta dramas shakesperianos.	1,91 subcategorías
TV	Las series de televisión son lo que más abundan en esta categoría, series como Supernatural y Glee son las que poseen más cantidad de fanfiction, superando ambas los más de 100 mil.	2,288 subcategorías

Fuente: Elaboración propia (2019).

Para finalizar con la página de inicio, aparecen lo que son las noticias más recientes sobre el sitio.

Cabe indicar que, una vez seleccionada una categoría se abre otra página que contiene un listado de las subcategorías que se encuentran en ella; esta lista se lee de arriba a abajo y de derecha a izquierda, y se ordena de tal forma que el primero en la lista es el que contiene más fanfiction, en el caso de la categoría de Anime y Manga el primero en la lista es “Naruto”, el cual tiene más de 428 mil fanfiction (véase Figura 12). Por otro lado, esta lista puede filtrarse de manera alfabética, dependiendo del nombre del anime o manga. Los números encerrados entre paréntesis del lado derecho de cada subcategoría, corresponde a la cantidad de fanfiction escritos en esta.

Figura 12: Categoría Anime y Manga

Anime/Manga		
Filter: All . # A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z		
Naruto (428K)	Muhyo & Roji (45)	How NOT to Summon a Demon Lord/異世界... (6)
Hetalia - Axis Powers (121K)	Seto no Hanayome (45)	Iris Zero/アイリスzero (6)
Inuyasha (119K)	Maiden Rose/百日の薔薇 (45)	Kuromukuro/クロムクロ (6)
Bleach (85K)	Pet Girl of Sakurasou/さくら荘のペットな彼女 (45)	MM!/えむえむっ! (6)
Yu-Gi-Oh (67.9K)	Silver Diamond (45)	Beet the Vandel Buster (6)
Fairy Tail (66.5K)	Kemono Friends/けものフレンズ (44)	Bi no Isu/嬪の椅子 (6)
Dragon Ball Z (52.7K)	Kore wa Zombie Desu ka?/これはゾンビですか? (44)	Mezzo (6)
Fullmetal Alchemist (49.4K)	Kaze to Ki no Uta (44)	Katekyo!/カテキョ! (6)
Digimon (46.8K)	Generator Gawl (44)	Midnight Secretary/ミッドナイト・セクレタリ (6)
Sailor Moon (43.5K)	Tokyo Crazy Paradise (44)	Dream Festival!/ドリフェス! (6)
Gundam Wing/AC (41.8K)	CROSS ANGE Rondo of Angel and Drag... (44)	Kirepapa/キレパパ。 (6)
One Piece (40.7K)	Anime Sanjushi/アニメ三銃士 (44)	You Are Umasou/おまえうまそうだな (6)
Death Note (35.3K)	Antique Bakery (44)	Rental Magica/レンタルマジカ (6)
Katekyo Hitman Reborn! (34.5K)	Zombie Powder (44)	Servant x Service/サーバントxサービス (6)
Attack on Titan/進撃の巨人 (27.6K)	From Far Away (44)	MPD-Psycho/多重人格探偵サ (6)
RWBY (27K)	Kaiji (44)	Olimpos/オリンポス (6)
Card Captor Sakura (26.7K)	Candy Boy (44)	Gasaraki (6)
Kuroko no Basuke/黒子のバスケ (25.4K)	Girls Bravo (43)	Shape of Voice/聲の形 (6)
Yu Yu Hakusho (25.2K)	Working!!/ワーキング!! (43)	Shadow Star Narutaru (6)
Prince of Tennis (23.6K)	Mysterious Joker/怪盗ジョーカー (43)	A.I. Revolution/A・Iレボリューション (6)
Ouran High School Host Club (22.1K)	Ushio and Tora (43)	Yarichin Bitch Club/ヤリチンビッチ部 (6)
Kuroshitsuji (21.4K)	Donten ni Warau/曇天に笑う (43)	Undeafated Bahamut Chronicle/最弱無敗の... (6)
Soul Eater (20.7K)	Bookmark of Demise Project /終焉ノ菜プロ... (43)	X-Men: Misfits (6)
Beyblade (20.2K)	Kiss Him, Not Me/私がモテてどうすんだ (43)	C³-シーキューブ- (6)
D.Gray-Man (20.1K)	Land of the Lustrous/宝石の国 (43)	Classmates/同級生 (6)
Fruits Basket (18.0K)	Scrapped Princess (42)	Kaguya Hime (6)
Saint Seiya (17.3K)	Macross 7 (42)	Bloody Cross/ブラッディ・クロス (6)
Rurouni Kenshin (17.2K)	Please Teacher! (42)	King of Shion/しおんの王 (6)
Ranma (14.3K)		Grimoire of Zero/ゼロから始める魔法の書 (6)
Gakuen Alice (12.9K)		Battle Girls - Time Paradox/戦国乙女〜桃... (6)
Detective Conan/Case Closed (12.7K)		Angel Densetsu (6)

Fuente: FanFiction.net (2019). Recuperada de: <https://www.fanfiction.net/anime/>

Así, cuando se encuentra la subcategoría deseada y se accede a ella, la página cambia, mostrando un listado único el cual está ordenado de la actualización o publicación más reciente hasta la más antigua. En esta primera vista, el único filtro que existe es el que impide que se vean los fanfiction con clasificación M, más adelante se explican estas clasificaciones. (véase Figura 13 y 14).

Figura 13: Sub categoría Naruto

Anime/Manga > Naruto

Filters

300K | Page 1 2 3 4 11 .. Last Next »

Arietes by semperbrevis
Basically a fic based on what would happen if Shikamaru had bothered to pick up his pencil for tests. Rated T mostly for language.
Rated: T - English - Adventure/Fantasy - Chapters: 1 - Words: 1,818 - Published: 13m ago

Last one > by Ninjagirl93 *reviews*
Kakashi adopts an orphan baby he found in the woods. Unknown to him he creates a new war.
Rated: T - English - Humor/Adventure - Chapters: 23 - Words: 55,982 - Reviews: 19 - Favs: 27 - Follows: 38 - Updated: Jun 18 - Published: Mar 7, 2011 - Kakashi H., Iruka U.

Ninshu:The Ninja Creed > by ntokozosiban
There are Tales of the untold Dark age which gave birth to the light of the Future.Naruto Uzumaki may be the light that glisters the path of the future,but the story of the Darkness which gave birth to his Light remains untold until now.Indra and Ashura,the God's of the old era and wisdom of untold prophesies...CLASH! Welcome to Ninshu...The Creed of the Ninja.
Rated: K - English - Friendship/Supernatural - Chapters: 2 - Words: 1,285 - Published: 2h ago

Bellenero: The Troll, The Demon & The Nun > by Ovidae *reviews*
Uzumaki Hinata's dead cousin sets off a series of events that allow seven useless people in their wartime society to come together to defeat demons. Hinata and her companions set out to become the strongest guild in the empire. Book 1. ShikaHina
Rated: T - English - Adventure/Fantasy - Chapters: 6 - Words: 58,496 - Reviews: 4 - Favs: 3 - Follows: 4 - Updated: 1h ago - Published: Dec 8, 2018

The roles we play > by Insomnikat *reviews*
Guide and support. Defend and heal. In the grand scheme of Life, these were the roles Kakashi and Sakura had probably always been meant to play. And it had been enough... until it wasn't. Post-Shippuden, Pre-Boruto, KakaSaku.
Rated: T - English - Romance/Hurt/Comfort - Chapters: 3 - Words: 10,769 - Reviews: 12 - Favs: 15 - Follows: 26 - Updated: 2h ago - Published: May 1 - Sakura H., Kakashi H.

The Past Comes Back > by Villain Princess *reviews*
Shikamaru, Ro, and Soka has brought peace to the Land of Silence, that much is known. But when an old nemesis comes back which leaves Shikadai and his friends to come together to find out what happened to his father and take

Ad closed by Google
Stop seeing this ad
Why this ad? ⓘ

Fuente: FanFiction.net (2019). Recuperada de: <https://www.fanfiction.net/anime/Naruto/>

Figura 14: Ficha fanfiction

The Vampire Game > by Fei Mei *reviews*

Desa Konoha adalah desa kecil yang tenang, tapi semua berubah saat Kades Sarutobi tewas kehabisan darah. Tersangkanya adalah Si Pengembara yang telah kabur. Namun, beberapa hari setelahnya, setidaknya satu orang setiap malam kehabisan darah dan ada bekas gigitan pada tubuh korban. /'Oooh mungkin vampir? Mereka mengisap darah manusia, kan/AU. Terinspirasi dari The Werewolf Game.

Rated: T - Indonesian - Mystery/Fantasy - Chapters: 8 - Words: 20,661 - Reviews: 2 - Favs: 2 - Follows: 1 - Updated: 14h ago - Published: Feb 25 - Sasuke U., Konohamaru S., Teuchi, Danzō S. - Complete

Fuente: FanFiction.net (2019). Recuperada de: <https://www.fanfiction.net/anime/Naruto/>

En este listado se puede ver de primera instancia la imagen de perfil del autor del fanfiction (1), posteriormente el nombre del fanfiction (2) y a lado de este, el nombre de usuario del autor (3) en letras azules; seguido de las letras naranjas -en algunos casos- con la palabra “reviews” (4) lo cual corresponde a las críticas sean buenas o malas que tiene el fanfiction; debajo de estos datos se encuentra un pequeño resumen o summary (5) sobre lo que trata el fanfiction, al final en un listado vertical

se encuentran datos extras: clasificación, idioma, géneros, capítulos, número de letras, N como personajes principales del fanfiction, número de reviews entre otros (6). Los cuales se explicarán más adelante uno por uno, ya que estos corresponden a los filtros que se pueden aplicar.

Además, una de las características más significativas de FanFiction.net es su opción de “Filters”, a lo largo de este sitio existen muchas formas de filtrar los fanfictions dependiendo de los que se esté buscando. Esta opción aparece en la parte superior de cada subcategoría, y una vez que se selecciona sale una pequeña página emergente que da diferentes opciones de filtros. (véase Figura 15)

Figura 15: Filtros

The image shows a screenshot of the 'Filters' interface on FanFiction.net. It is divided into two main sections: 'Plus Filters' and 'Without Filters'. The 'Plus Filters' section is highlighted with a green border and contains several dropdown menus: 'Sort: Update Date', 'Time Range: All', 'Genre (A): All', 'Genre (B): All', 'Rating: All', 'Language', 'Length: All', 'Status: All', 'World: All', 'All Characters (A)', 'All Characters (B)', 'All Characters (C)', and 'All Characters (D)'. There is a 'Pairing' checkbox to the right of the 'Plus Filters' section. The 'Without Filters' section is highlighted with a red border and contains dropdown menus for 'Genre', 'Character (A)', 'Character (B)', and 'World'. There is another 'Pairing' checkbox to the right of this section. At the bottom of the interface, there is a 'Cancel' button, a '405K' indicator, and an 'Apply' button.

Fuente: FanFiction.net (2019) Recuperada de: <https://www.fanfiction.net/anime/Naruto/>

De este modo, para explicar estos filtros se ha creado la siguiente tabla:

Tabla 6. Filtros de FanFiction.net

Sort (Ordenar)	Permite seleccionar el orden en el que se quiere ver el listado de los fanfiction: ya sea por última actualización, fecha de publicación, número de reviews o número de seguidores que posee el fanfiction.
Time Range (Intervalo de tiempo)	Esta opción permite que se seleccione el rango de tiempo en que se realizó una actualización, se puede buscar desde las últimas 24 horas hasta todo lo que se ha publicado desde que se creó la subcategoría.
Genere (Género)	Posee una gran cantidad de géneros diferentes, 21 para ser exactos, abarca desde el romance hasta el horror, en este caso se pueden seleccionar dos géneros distintos.
Rating (Clasificación)	La clasificación es un filtro muy delicado, ya que este determina el contenido general de un fanfiction, ya sea para adultos o para público en general.
Language (Idioma)	Fanfiction posee más de 40 opciones de idioma, esta lista varía dependiendo de la subcategoría elegida, ya que si no existe fanfiction en un idioma en específico este no aparece en la lista de idiomas para filtrar.
Length (Longitud)	Esta se mide dependiendo del número de palabras que posee el fanfiction, determinando así la longitud de este.
Status (Estado)	Se refiere al estado en el que se encuentra el fanfiction; - in-progress ; en progreso lo cual indica que el fanfic aún no está terminado y puede que haya más capítulos. - complete ; completa, en este caso el fanfiction ya se encuentra terminado, por lo que ya que no habrá más capítulos.
World* (Mundo)	Este filtro indica de donde proviene el fanfiction, ya sea de películas, libros, caricaturas, etcétera; por ejemplo, en el caso de Harry Potter se puede elegir entre el mundo del libro y el de la película. Este filtro no se encuentra disponible en todas las subcategorías.
Character (Personaje)	El filtro de personaje es uno de los extensos, ya que posee en lista todos los personajes que se encuentran dentro de la obra original más la opción OC (other character/otro personaje); el cual hace referencia a un personaje que suele ser de inventado por el autor y agregado al fanfiction. Se pueden seleccionar hasta cuatro personajes para filtrar.
Plus filters (Más filtros)	Estos son los principales filtros, los cuales al aplicar permiten ver los fanfiction que posean solo los filtros solicitados.
Without filters (Sin filtros)	En el caso de los “sin filtros” permite que solo los fanfiction que aparezcan sean aquellos que no posean los filtros seleccionados.

Fuente: Elaboración propia (2019)

Un caso especial entre los filtros son los rating o clasificaciones, ya que se dividen en cuatro, anteriormente cinco y desde el momento en el que un usuario publica una historia le hacen entender cuáles son estos y a qué se refiere cada uno, esto debido a que existe una clasificación que se podría considerar que es solo para mayores de edad, en la siguiente tabla se encuentra la aclaración de cada clasificación.

Tabla 7: Clasificaciones en FanFiction.net

K	Dirigido a público general de 5 años en adelante. El contenido debe estar libre de lenguaje grosero, violencia y temas para adultos.
K+	Adecuado para niños más maduros, mayores de 9 años, con violencia menor de acción sin lesiones graves. Puede contener lenguaje vulgar leve. No debe contener temas para adultos.
T	Adecuado para adolescentes de 13 años o más, con algo de violencia, lenguaje grosero y temas menores sugerentes para adultos.
M	No es adecuado para niños o adolescentes menores de 16 años con temas sugerentes no explícitos para adultos, referencias a la violencia o lenguaje grosero. Los fiction M puede contener lenguaje adulto, temas y sugerencias. Las descripciones detalladas de la interacción física de naturaleza sexual o violenta se consideran Ficción MA.
MA	El contenido solo es adecuado para adultos maduros. Puede contener lenguaje explícito y temas para adultos. Actualmente está clasificación ya no se encuentra disponible en FanFiction.net

Fuente: Elaboración propia (2019).

En general, cuando se seleccionan los filtros deseados en la parte de abajo aparecen la cantidad de fanfiction que existen dependiendo de los filtros seleccionados, y una vez presionando aplicar aparece el listado de lo fanfiction disponibles con todos los filtros elegidos y en el orden que se desee.

En suma, cabe destacar que el sitio es totalmente gratuito; por lo que no solicita dinero ni a escritores ni a lectores, y la forma en la que se mantiene es por medio de los anuncios. No cuenta con un comité de edición que revise el contenido de los fanfictions, pero con los años se ha agregado la opción de “lectores beta” los cuales se ofrecen a revisar de manera gratuita los fanfictions antes de ser publicados. Por otro lado, desde el inicio de su creación el sitio permite que se dejen reseñas en los

fanfiction, ya sean estas de usuarios registrados o de manera anónima de otros lectores no registrados, estas reseñas suelen ayudar a los escritores a mejorar sus historias, con consejos o simplemente dando ánimos para que continúen escribiendo.

FanFiction.net posee una cuenta de Twitter donde se actualizan las noticias relacionadas con el sitio, al mismo tiempo en la página principal se ven las noticias más recientes del sitio.

2.2.4 Otros sitios o plataformas para leer fanfiction

Desde que la industria del fanfiction llegó a la Internet, han aparecido muchos sitios o plataformas que también tienen como prioridad almacenar y distribuir los fanfiction alrededor de diferentes usuarios, cada uno cuenta con sus propias características y su propio tipo de usuario, aquí hablaremos sólo de algunas de las más importantes.

- Wattpad: Fue creada en el 2006, se puede acceder a ella desde un ordenador o desde su aplicación móvil. En esta plataforma se pueden escribir desde relatos originales hasta fanfiction. Los usuarios pueden votar por sus historias o autores favoritos, y estos se ven reflejados desde la “Hot list” que cambia diariamente.
- Archive of Our Own: Fundada en el 2008, es un repositorio únicamente de fanfiction que trabaja sin fines de lucro. Los fanfiction se clasifican por categorías y se pueden agregar diferentes tipos de etiquetas que permiten la ubicación más rápida de los fanfiction. Actualmente se considera el sitio más popular para la lectura de fanfics.
- Kindle Worlds: Fue creada por Amazon en el 2013 con el fin de hacer negocio con los fanfiction, lamentablemente este sitio cerró 5 años después en el 2018.
- Redes Sociales: En la actualidad incluso en las redes se pueden encontrar publicados fanfiction. Redes sociales como FanFiction, Twitter o Tumblr, cuentan con fanfiction publicados por sus usuarios; si bien no se encuentran en

gran cantidad como en los sitios destinados a la lectura de fanfictions, si pueden encontrarse, algunas una cantidad apreciable.

2.3 La comunidad Anime/Manga

Para comenzar con la descripción de lo que son las comunidades Anime/Manga, mejor conocidas como comunidades Otaku, primero se debe saber qué es el Anime y qué es el Manga.

El término “*Anime*” para la Real Academia Española está relacionado con la botánica, por lo que en este sentido debemos ir al significado más popular que se le ha dado en los últimos años. El término Anime proviene de la palabra animeeshon, término japonés que se empezó a utilizar en 1960 para referirse a la animación japonesa; por lo que se podría decir que Anime es el término que se le da a toda animación de procedencia japonesa.

Por otro lado “*Manga*” es conocido por la Real Academia Española como un cómic de origen japonés; en este caso, es el término que se usará para referirnos al Manga en este trabajo.

Es en este punto donde ya se puede hablar de la comunidad Anime y Manga, más conocida como la comunidad Otaku. Menkes (2012; p.52) menciona que los Otakus son aquellos que gustan del anime, manga y/o los videojuegos, estas personas suelen convivir entre ellos.

Otaku desde la etimología japonesa, hace referencia a aquellas personas entregadas a sus hobbies, que pueden llegar al punto de convertirse en personas “asociales”. Sin embargo, en España como en muchos otros países, Otaku hace referencia a las personas cuyos gustos radican en el anime o manga (Aragón, 2012, p. 60).

Un punto para destacar es que los Otakus entre ellos suelen llamarse *Fandom*; dando a entender su fanatismo por el anime y manga, pero para el resto del mundo los miembros de estas comunidades son jóvenes que buscan un escape de la realidad y que acumulan conocimientos “inútiles” sobre sus animes favoritos. Es gracias a los medios digitales y el Internet lo que ha hecho más visibles a estas comunidades. Los fans del anime y manga han sabido utilizar y apropiarse de las plataformas, digitalizarse para poder dar a conocer su identidad, sus diferencias y unir más a este tipo de comunidad (Gandolfi, 2016 p. 33).

2.3.1 Antecedentes

Las comunidades Otaku empezaron a existir en Japón desde los años 80's, en esta época se conocían ya varios autores y sus obras, pero en los 90's fue cuando se empezó a implementar una nueva fórmula de creación de anime y manga, la cual consistió en crear historias y personajes basados en estudios de mercado. Esto hizo que el consumo de estos productos se disparará (Merkes, 2012, p. 52).

Por otro lado, Aragón (2012, p. 60) hace una mención del como el anime y manga llegaron a España, diciendo que existen tres generaciones diferentes a saber:

-La primera no representó un cambio significativo en la sociedad, ya que las animaciones que llegaron tenían temáticas infantiles y estaban más ligadas a la cultura occidental.

-La segunda llegaría en los 90's y sería la que comenzaría a despertar el verdadero interés del público por la cultura oriental, ya que se trataban de animaciones que no estaban dirigidas a un público en específico y cuyas temáticas contenían más variación.

-La tercera es la que se conoce hoy en día donde existe más variación de anime y manga que no está destinado a un público en particular y puede disfrutarse en diferentes medios.

Para finalizar, en los años 60's y 90's las series de animación japonesa comenzaron a ser transmitidas en América Latina por medio de canales infantiles (un ejemplo de esto fueron aquellos que se transmitían en México por canal 5), ya que en ese entonces al ser animaciones se tenía la idea de que su contenido era infantil. Sin embargo, al pasar los años, el público y las televisoras comenzaron a censurar estas animaciones, debido a que supuestamente transmitían contenido "violento y sexual" por lo que ya no se consideraban aptas para niños (Gandolfi, 2016, p. 37).

2.3.2 Características

Para Merkes (2012, p. 56) algunas características de los jóvenes que componen a las comunidades de Otakus son las siguientes:

- El consumo del producto de manera desmedida
- Buscan satisfacer alguna necesidad emocional
- Buscan alejarse de la realidad y sus relaciones sociales se basan en este punto
- Buscan un "yo" con el cual identificarse
- Se encierran en el mundo virtual buscando llenar algún vacío existencial
- Prefieren la relación con un personaje ficticio a las relaciones humanas
- Sienten más atracción por la ficción que por la realidad
- La mayoría de sus relaciones consisten en el intercambio de información sobre sus gustos

Otras características que Aragón (2012, p. 61) encuentra interesantes de estas comunidades Otakus son:

- El uso de las nuevas tecnologías de comunicación (Internet) como principal medio de comunicación
- Su gusto por las ramas tecnológicas
- Comparten el interés por la manga y anime
- Tiene una gran fuerza de unión

En vista de que en la actualidad, y con el uso masivo de medios digitales y el Internet se pueden decir que existen ciberculturas, las cuales son creadas por la gente que se siente atraída por algún tema en particular y usa la red para encontrarse e interactuar con otros que tengan sus mismos gustos o aficiones. Tal es el caso de los Otakus, que han usado las redes sociales y el Internet no solo para consumir anime y manga, sino que usan estos recursos para comunicar, interactuar y generar lazos sociales (Gandolfi, 2016, p. 40).

2.3.3 Importancia

Sobre este aspecto, Merkes (2012, p. 59) subraya que las comunidades Otakus deben empezar a ser tomadas en cuenta debido a que son fieles consumidores de sus productos, además de que son consideradas las primeras generaciones multimedia que viven en un mundo cada vez más global. Puesto que son de las primeras comunidades que se mantienen en contacto por medio de la red simplemente para obtener información de sus productos o ídolos favoritos. Los Otakus y sus gustos han logrado desplazar al autor, cambiándolo por un producto que se basa en un estudio de mercado.

En relación con esto, Aragón (2012, p. 64) enlista una serie de factores que enfatizan la importancia de estas comunidades como son:

-Aplicación del espectro del dibujo animado para adultos en el mundo occidental. Esto debido a que ya existen diversas animaciones que son dirigidas exclusivamente al público joven-adulto. Lo cual abriría una reflexión sobre las animaciones japonesas, dejando de pensar que estas solo debían ser para niños.

-Madurez del movimiento Otaku. Esto se da debido a la madurez de los propios fans del anime y manga, los cuales llegaron en la segunda generación en los 90's y se han unido en movimiento contra los estereotipos que existen sobre su comunidad.

-Reconocimiento del audiovisual japonés (anime y manga). Se ha llegado a un punto en el que la animación japonesa está bien posicionada en lo referente a la producción de animación mundial, al punto que han alcanzado la pantalla grande en algunos países.

- Reconocimiento de la potencialidad económica de la comunidad Otaku. Esto debido al constante consumo de los Otakus, gastando sus ahorros e ingresos en productos relacionados con sus aficiones. Eso sin mencionar que algunos de estos inician su afición a muy temprana edad y pueden conservarla por muchos años.

En este último punto cabe destacar que se refiere al consumo de productos desde lo que es un DVD de un anime favorito hasta ir en un tour por lugares emblemáticos para la comunidad Otaku.

A su vez, Gandolfi (2016, p. 39) menciona que los Otakus no solo son lectores y consumidores de los mangas y animes; muchos participan activamente en actividades productivas relacionadas con sus gustos, entiéndase en la creación de:

FanArts: Dibujos basados en personajes ya existentes creados por un tercero, pero con un toque personal y que en ocasiones tiene la intención de crear historias alternas, como lo muestra la Figura 16, el cual es un dibujo creado por un fan de Harry Potter, en el cual se muestra a los protagonistas de esta saga en una versión Anime.

Figura 16: FanArt de Harry Potter



Fuente: Pixiv Id 1263356 (s.f). Recuperada de: <https://www.zerochan.net/784373>

Fanvids (Vidding): Son videos creados por los fans de alguna serie, película, caricatura o anime en general, que tiene la finalidad de expresar los pensamientos que tienen los fans sobre la trama en general o los personajes.

Fanfiction: También conocido como la ficción de fans; son relatos creados por un fan que toma como punto de partida ya sea la creación de otros: libros, caricaturas, comics, manga, anime, películas, series, entre otras o utiliza a alguna persona famosa y crea su propia historia.

2.3.4 Tipos de usuarios

Pese a que en América Latina se han censurado las animaciones de procedencia japonesa debido a su contenido “violento y sexual” no apto para niños, este tipo de animación suele ser disfrutada en diferentes medios, principalmente en el Internet por una gran variedad de público desde niños hasta adultos (Gandolfi, 2016 p. 37).

No existe un rango definitivo de edad entre los fans del Anime y Manga, ya que la llegada de estos fue en diferentes etapas, por lo que los fans van desde los que nacieron con la primera etapa, hasta los que se van incorporando en la tercera etapa. (Aragón, 2012, p. 61).

De esta forma se puede concluir que, este tipo de comunidades son muy cerradas, con gustos concretos y muy definidos que suelen ser más leales, es por esto que se seleccionó a este tipo de comunidad para realizar este estudio, ya que existen diferentes tipos de usuarios que participan en ella, y se espera una variedad de resultados.

Capítulo 3. La comunidad virtual Fanfiction.net de Anime/Manga

Dentro de este capítulo se mencionan los criterios para seleccionar a la comunidad que se investigó. Asimismo, se describen los objetivos, hipótesis y la metodología que se empleó para este estudio.

Por último, se analizan los resultados que arrojó el instrumento seleccionado para conocer a los usuarios del sitio web FanFiction.net.

3.1 La comunidad FanFiction.net: Anime y Manga

En el capítulo 2 se abordaron los primeros criterios de selección que integran a la comunidad de estudio, es decir: a) pertenecer y/o conocer el sitio FanFiction.net, b) conocer que es el Anime y Manga y, c) leer Fanfiction relacionados con estas temáticas. Ahora, corresponde mencionar el último criterio que ha sido seleccionado para determinar a los sujetos de investigación. Este último criterio está determinado por el idioma ya que solo se aplicará el instrumento a los usuarios hispanohablantes, por lo que en este capítulo se comenzará por hacer referencia al término.

La RAE define a un hispanohablante como una persona, comunidad o país cuya lengua materna o propia es el español. El término hispanohablante proviene del conjunto de hispano (español) y hablante (del verbo hablar).

En el mundo el español es una de las lenguas que más se habla, en cada continente existe un grupo ya sea minoritario o mayoritario que habla la lengua española en cualquiera de sus formas. La cantidad aproximada de hablantes del español es de más de 590 millones alrededor del mundo, 500 millones de estos son nativos.

El español se habla de manera oficial en un estimado de 21 países alrededor del mundo y algunos datos actualizados dados por Wikipedia, da un aproximado de hablante por país. (véase Tabla 8)

Tabla 8: Español en el mundo

País	Porcentaje de hispanohablantes (2001)	País	Porcentaje de hispanohablantes (2001)
Argentina	99.7%	Honduras	98.2%
Bolivia	87.7%	México	98.2%
Chile	90%	Nicaragua	87.4%
Colombia	99%	Panamá	77.4%
Costa Rica	97.5%	Paraguay	55.1%
Cuba	98%	Perú	85.1%
Ecuador	93%	Puerto Rico	98.2%
El Salvador	100%	República Dominicana	98%
España	99.1%	Uruguay	98.4%
Guatemala	64.7%	Venezuela	96.9%
Guinea Ecuatorial	90%		

Fuente: Elaboración propia (2019).

La mayoría de estos países se encuentran en América, mientras que en Europa y África solo existe un país donde se habla el español de manera oficial, siendo estos España y Guinea Ecuatorial respectivamente.

Aparte de estos países donde se habla el español de manera oficial, existen que poseen un gran número de hispanohablantes como lo son: Estados Unidos, Brasil, Canadá, por mencionar los más importantes.

El Instituto Cervantes, una de las más famosas Instituciones que se dedican a la enseñanza del español a nivel mundial, cuenta con aproximadamente 78 sedes alrededor del mundo y en todos los continentes, por lo que se puede dar una idea de la cantidad de personas que se encuentran estudiando español en el mundo. Tan solo en el 2009 el Instituto Cervantes registró 14 millones de estudiantes en sus

sedes. Esto coloca al español como el segundo idioma más estudiado en el mundo (Zambrana, 2009).

Una vez que se han mencionado los criterios de selección para realizar el estudio, a continuación, se citarán las preguntas que dieron origen a la investigación:

- ¿Qué tipo de lectores frecuentan el sitio Fanfiction.net?
- ¿Qué tipo de lectura acostumbran a realizar los lectores del sitio Fanfiction.net?
- ¿Con qué frecuencia suelen consultar los lectores el sitio Fanfiction.net?
- ¿El leer en este tipo de sitios ha tenido impacto en sus hábitos de lectura?
- ¿Qué idioma o idiomas suelen emplear para realizar sus lecturas?
- ¿Qué conocimientos tienen los lectores sobre las bibliotecas de su comunidad?
- ¿Estos lectores estarían dispuestos a participar en talleres que fomenten la lectura y creación de fanfiction dentro de las bibliotecas?

Asimismo, se plantean los objetivos de este estudio:

- Establecer el tipo de lectores que frecuentan el sitio FanFiction.net por medio de algunos datos personales (edad, sexo, país y grado académico).
- Especificar el conocimiento del sitio FanFiction.net y el comportamiento informativo de sus lectores.
- Identificar los hábitos de lectura de los lectores fuera del sitio FanFiction.net.
- Mencionar los conocimientos que tienen los lectores de sitio FanFiction.net sobre las bibliotecas de su comunidad.

Igualmente, es importante añadir que fueron planteadas las siguientes afirmaciones:

- Determinar de qué países son los lectores que más frecuentan el sitio FanFiction.net, asimismo se busca saber qué edad tienen que sexo predomina y cuales los estudios mínimos de estos lectores.
- Se busca conocer el tiempo que tienen los lectores de conocer el sitio FanFiction.net, así como la frecuencia con la que lo visitan y leen en este. Asimismo, prefieren leer los fanfiction románticos y/o dramáticos; en otro idioma, principalmente el inglés
- Los lectores del sitio FanFiction.net suelen encontrar un gusto por la lectura que los lleva a buscar y leer otro tipo de lectura en diferentes formatos, considerándose a sí mismos lectores activos.
- La mayoría de los lectores del sitio FanFiction.net no tienen conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad.

3.2 Metodología

La metodología aplicada para esta investigación fue de enfoque cuantitativo indirecto ya que se realizó a una comunidad virtual, por lo que la posibilidad de aplicar un estudio directo fue descartada. Además de utilizar como técnica la encuesta, donde el instrumento consistió en un cuestionario en línea creado en Formularios de Google y cuyo link es el siguiente:

<https://forms.gle/kfBZZ7ZJKCG5vbTe7>

El cuestionario constó de un total de 30 preguntas, la mayoría de preguntas cerradas, algunas con posibilidad de contestar de forma abierta y solo una pregunta de carácter abierto. Estas preguntas se dividieron en cinco bloques.

- Datos generales: Con la finalidad de ayudar a conocer los datos personales de los lectores que frecuentan este sitio, las preguntas están relacionadas con:
 - Edad

- Sexo
 - País
 - Último grado de estudios
- Preguntas sobre FanFiction.net: Este bloque buscó dar una amplia perspectiva sobre el conocimiento del sitio en general, hábitos de lectura y gustos literarios, por lo que las preguntas realizadas fueron:
 - ¿Hace cuánto conoces el sitio Fanfiction.net?
 - ¿Cómo conociste este sitio?
 - ¿Con qué frecuencia visitas este sitio?
 - De las veces que entras al sitio, ¿Sueles quedarte a leer algún Fanfiction?
 - ¿Cuántos Fanfiction sueles leer en promedio al día? (sean cortos o largos)
 - ¿Sueles comentar con frecuencia los Fanfictions que lees?
 - ¿Has leído Fanfiction en otro idioma que no sea español?
 - ¿En qué otro idioma has leído Fanfiction?
 - ¿Qué género de Fanfiction te gusta leer más? (indica de preferencia 3 opciones)
 - ¿Qué categoría sueles frecuentar más? (selecciona 2 opciones)
 - ¿Qué sueles utilizar con más frecuencia para la lectura de FanFiction?
 - ¿Conoces algún otro sitio para leer Fanfiction?
 - De conocer otros sitios ¿consideras que Fanfiction.net es la mejor?
 - Del 1 al 10 donde diez es la calificación más alta ¿Que tanto te gusta el sitio Fanfiction.net?
 - FanFiction personales: Con este apartado se buscó saber cuántos de los lectores de fanfics solo leen y cuántos escriben, por lo que se les preguntó;
 - ¿Tienes historias en este sitio?
 - ¿Cuántas?
 - En caso de tener historias, ¿te han dejado comentarios?

- ¿El leer los Fanfiction de otros te ha inspirado a escribir los tuyos?
- Otro tipo de lectura: Esta sección es la que ayudó a mezclar lo que es la lectura de fanfiction con la lectura tradicional o convencional, ya que se buscó conocer los hábitos y gustos de lectura fuera del sitio FanFiction.net. Se les hicieron las siguientes preguntas;
 - ¿Te consideras un lector activo?
 - ¿El leer Fanfiction te ha llevado a leer otro tipo de literatura? (por ejemplo; artículos de revistas, libros de ficción o de ciencia)
 - ¿Qué otro tipo de literatura te gusta leer? (ya sea por Internet o soportes físicos)
 - ¿Cuántos libros lees al año? (sean físicos o electrónicos)
 - ¿Cómo consigues los libros que lees?
- Bibliotecas: El último bloque ayudó a conocer el conocimiento que los lectores tienen sobre las bibliotecas, y planteo la posibilidad de abrir talleres con un espacio dentro de ellas para este tipo de lectores, preguntando;
 - ¿Conoces las bibliotecas de tu comunidad?
 - ¿Has asistido a la biblioteca de tu comunidad en búsqueda de más tipos de lectura?
 - Si existieran talleres de creación y lectura de Fanfiction en las bibliotecas de tu comunidad, ¿asistirás a estos talleres?

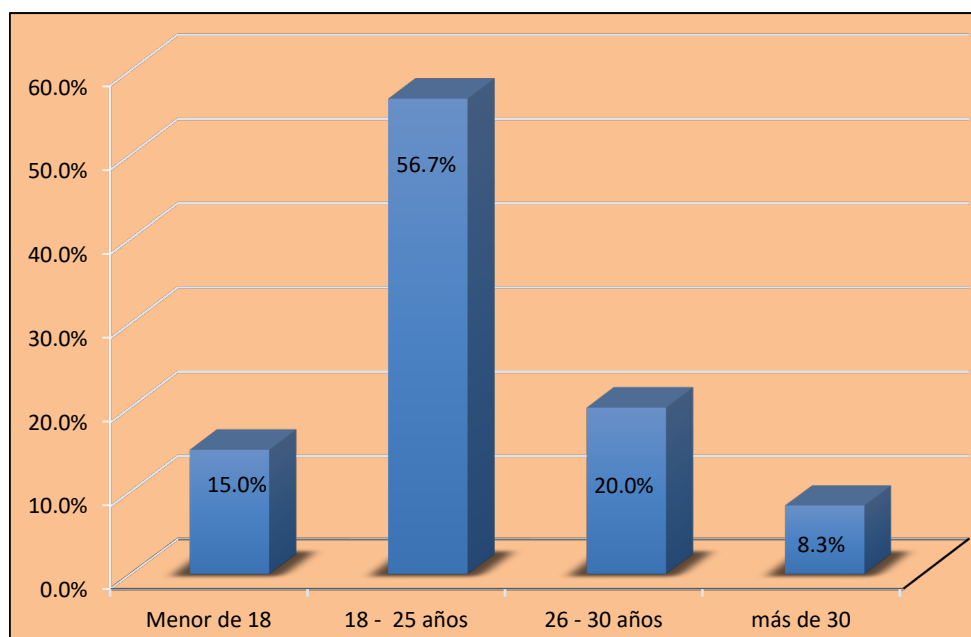
En relación con la muestra cabe mencionar que el sitio FanFiction.net cuenta a la fecha con alrededor de 12 millones de usuarios registrados por lo que se realizó un muestreo no probabilístico, mediante la técnica por conveniencia; el cual consistió en la elección de los individuos de acuerdo con la disponibilidad de estos y a la oportunidad de realizar la investigación, con la intención de proporcionar datos generales de la población seleccionada.

De este modo, el número de participantes que accedió a contestar fue de 180, esto durante un periodo aproximado de tres meses (septiembre-noviembre), donde se publicó semanalmente la solicitud para la recolección de los datos de la investigación.

3.3 Análisis de los resultados

A continuación se mostrarán los resultados en forma de gráfica, junto con una breve interpretación de cada uno, algunas de estas interpretaciones debido a la naturaleza de la pregunta son un poco más amplias que otras.

Gráfica 1: Edad de los usuarios

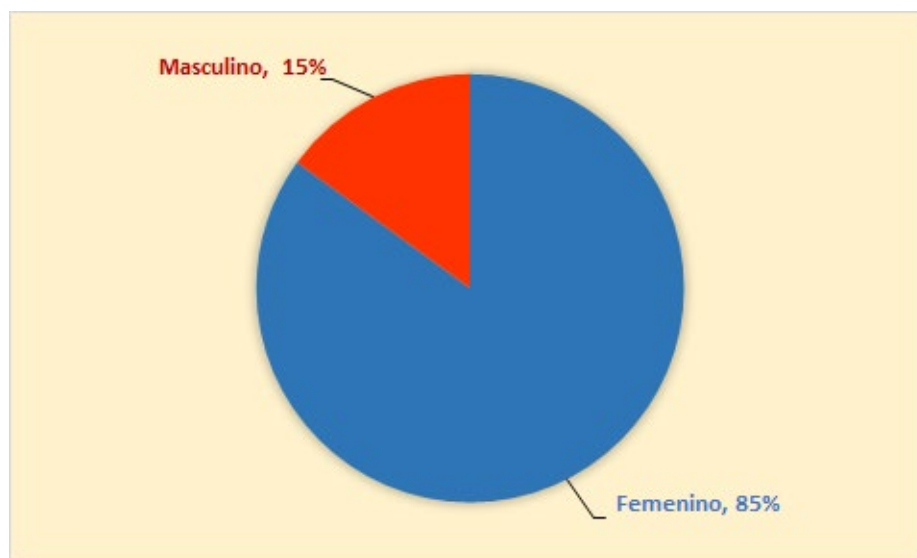


Fuente: Elaboración propia (2019)

En este caso el rango de edad que ha sobresalido es el que abarca de los 18 - 25 años, con poco más del 50% de usuarios. El segundo rango es el que abarca la edad de 26 - 30 años, con el 20% de respuestas; lo cual indica que la mayoría de los lectores son mayores de edad.

Por otro lado, los menores de 18 años son solo un 15%, por lo que se puede ver que las nuevas generaciones ya no se encuentran interesadas en este tipo de lectura o se han mudado a otras plataformas de lectura de fanfiction.

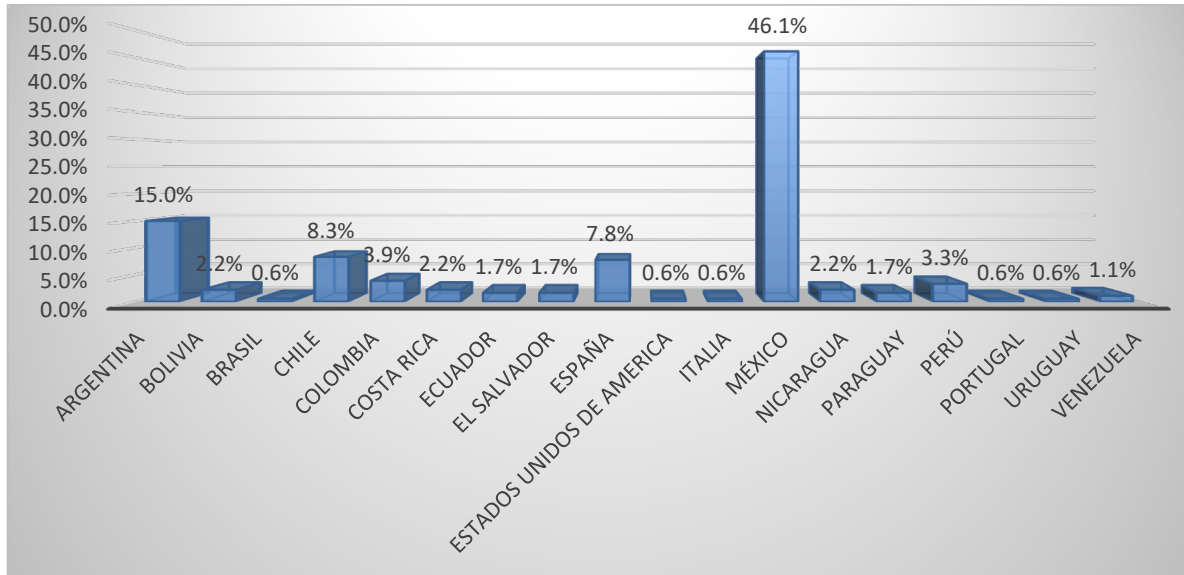
Gráfica 2: Género de los usuarios



Fuente: Elaboración propia (2019)

La segunda pregunta que corresponde al género que predomina más entre los usuarios de este sitio, ya sea las, mujeres o los hombres. Se obtuvo que en este caso ha predominado el género femenino con el 85%, sobre los hombres que equivalen al 15%, esto puede ser porque las mujeres suelen leer más este tipo de lectura (fantasía o romance), mientras que los hombres tienen otro tipo de gustos en cuanto a lectura por lo que no frecuentan este tipo de sitios para lectura.

Gráfica 3: País de origen de los usuarios

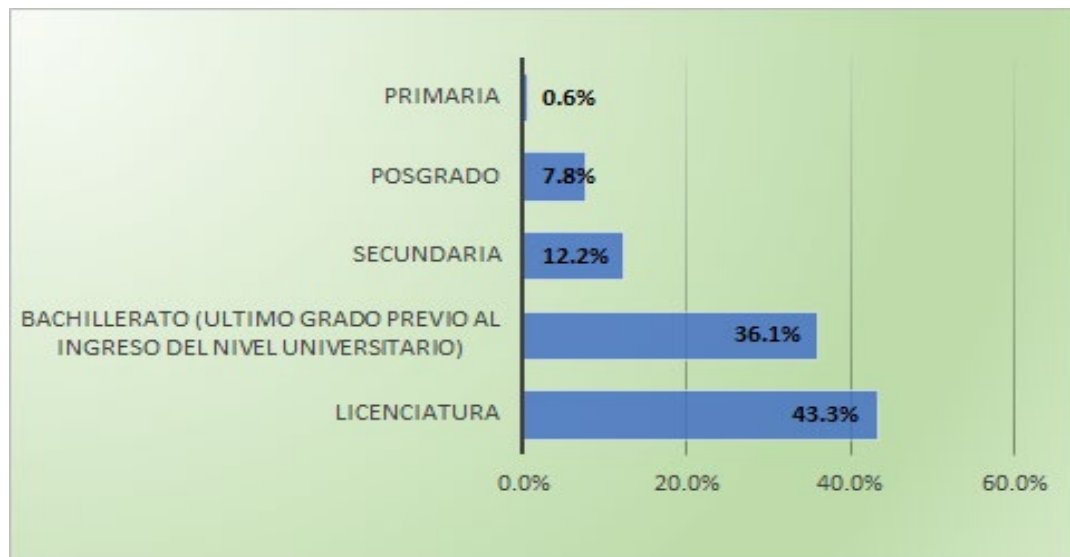


Fuente: Elaboración propia (2019)

La siguiente pregunta es una de las más importantes, ya que determinó el lugar donde predominan los usuarios de este sitio. Las respuestas en esta ocasión favorecieron a México con un 46.1%, seguido de Argentina con un 15%, Chile cuenta con un 8.3% y España tiene un 7.8%; por mencionar los más destacados.

Esto da la pauta para interpretar que en América Latina se tiende a leer más este tipo de lectura alternativa, esto se debe a diferentes factores, uno de ellos es el entorno social y tecnológico en el que se desarrollan; otra razón es porque en otros lados existen más sitios para la creación y lectura de fanfiction, así como la cultura lectora.

Gráfica 4: Último grado escolar de los usuarios

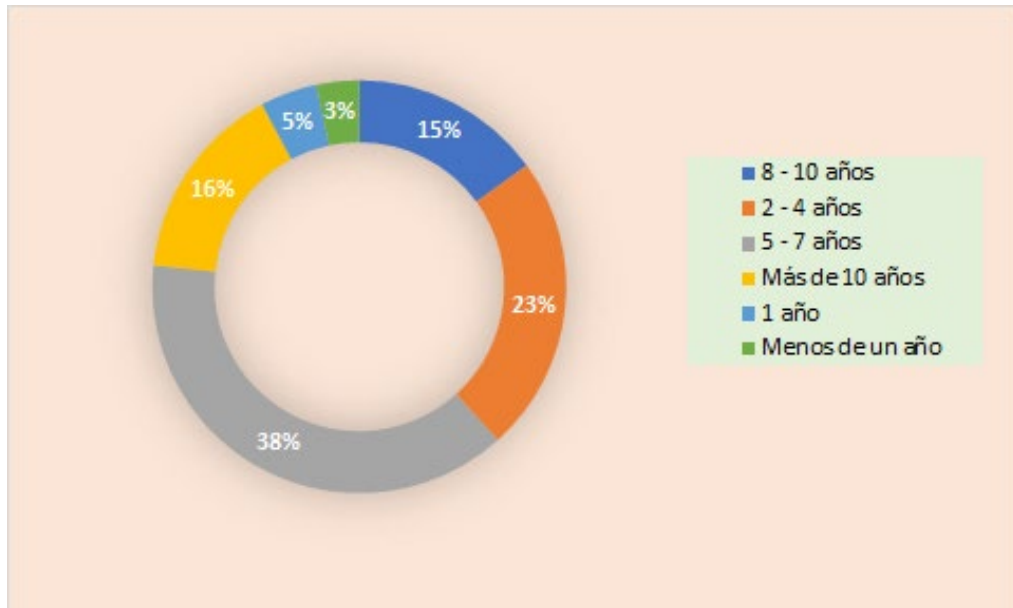


Fuente: Elaboración propia (2019)

Con respecto al grado escolar, en primer lugar, se encontró a los que han terminado la licenciatura o se encuentran cursando una, con un total del 43.3%; por lo que se puede constatar que los usuarios son personas preparadas académicamente, ya que en segundo lugar con 36.1% se encuentran aquellos que están estudiando el nivel bachillerato.

Por otro lado, existe un porcentaje del 7.8% de encuestados que tienen el nivel de un posgrado.

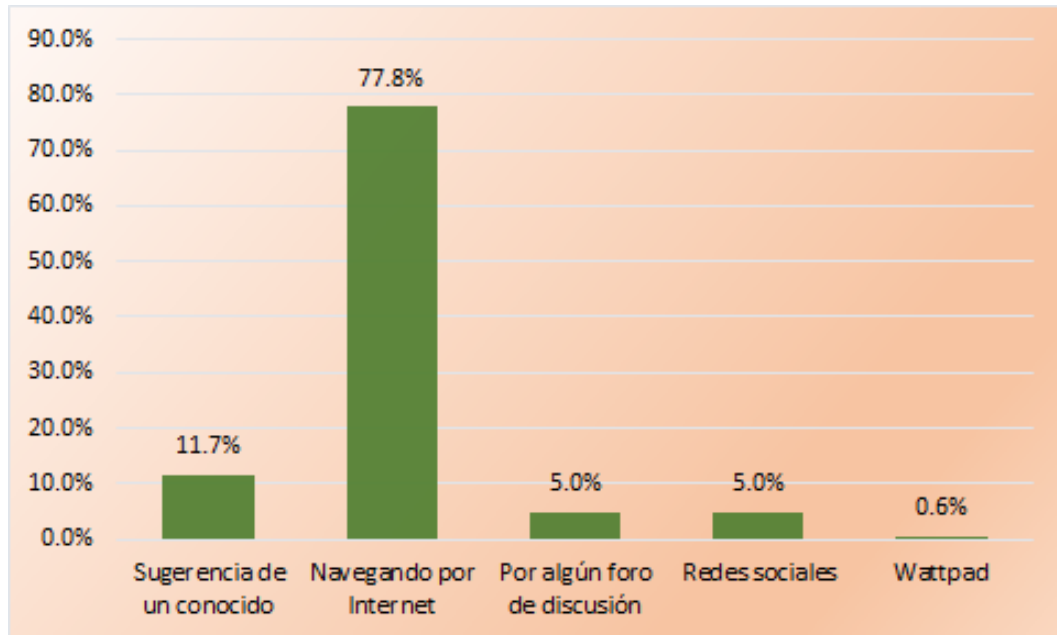
Gráfica 5: Hace cuánto los usuarios conocen el sitio FanFiction.net



Fuente: Elaboración propia (2019).

Ahora bien, se puede apreciar que la mayoría de los usuarios 38% tienen entre 5 y 7 años de conocer este sitio, y con un 23% en segundo lugar están los que conocieron el sitio entre 2 y 4 años. Esto indica que si bien el sitio tiene muchos años, la mayoría de los encuestados realmente tiene pocos años de utilizarlo.

Gráfica 6: Cómo los usuarios conocieron este sitio

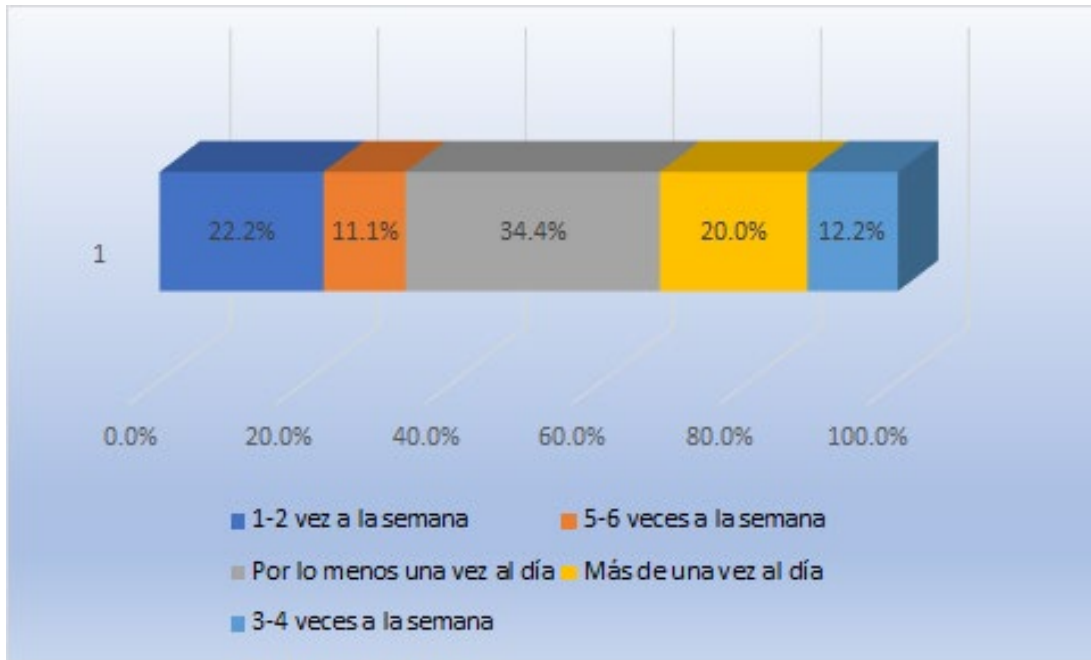


Fuentes: Elaboración propia (2019)

Hay que hacer notar que los encuestados conocieron el sitio en su mayoría navegando por Internet 77.8%, mientras que el 11.7% es recomendado por algún otro lector que previamente tenía conocimiento de este sitio. En un porcentaje igualitario del 5% se encuentran los foros y las redes sociales.

Lo que cabe destacar en esta pregunta es la respuesta de Wattpad, ya que es una aplicación que sirve para leer fanfics y funciona como una red social.

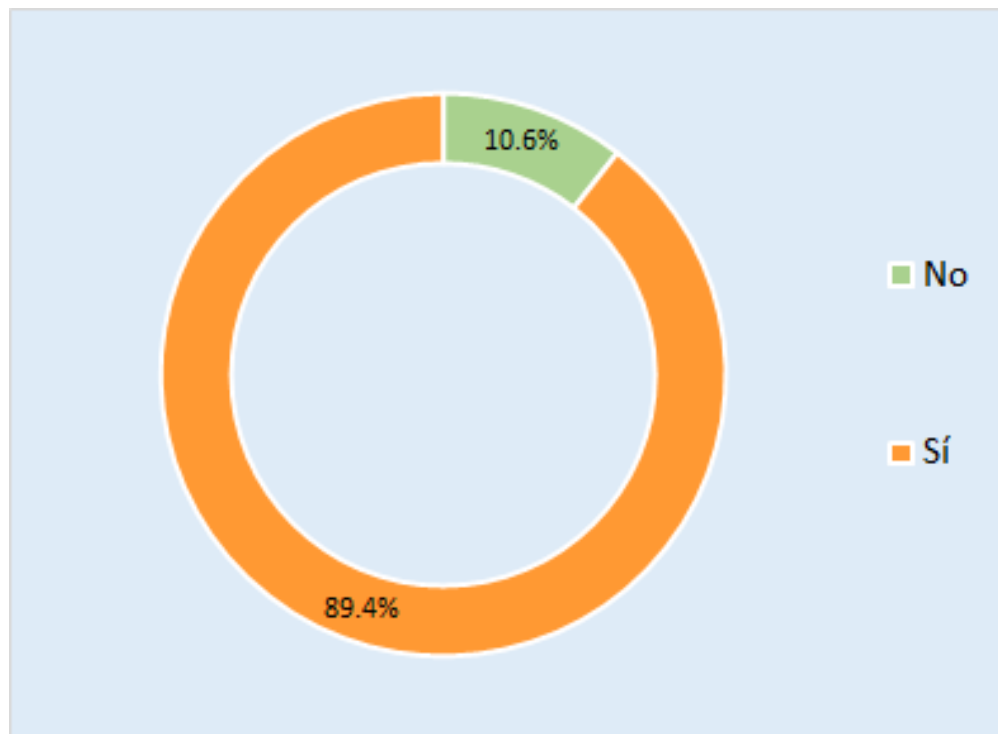
Gráfica 7: Frecuencia con la que los usuarios visitan este sitio



Fuente: Elaboración propia (2019)

Además, las visitas en este sitio son realmente frecuentes ya que el 34.4% de los usuarios visita el sitio por lo menos una vez al día y el 20% lo visita más de una vez al día, lo que indica que un total del 54.4% usuarios visita este sitio al día, ya sea una o varias veces para realizar actividades o lectura.

Gráfica 8: Con qué frecuencia los usuarios leen cada vez que visitan el sitio

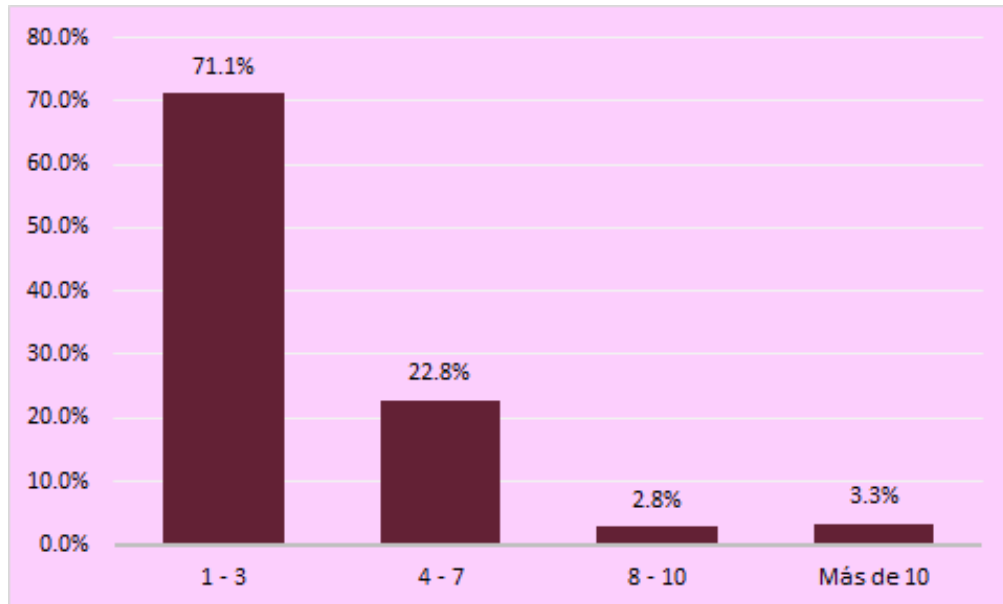


Fuente: Elaboración propia (2019)

Puntualizando la pregunta 8 se tiene que el 89.4% realiza una o varias lecturas por visita y tomando en cuenta que en la pregunta anterior más del 50% realiza una o varias visitas diarias al sitio, esto indica que todos los días se realizan lecturas.

Por otro lado, el 10.6% solo entra sin quedarse a realizar una lectura, por lo que estos pueden entrar solo para revisar las novedades o actualizaciones.

Gráfica 9: Cuántos fanfiction los usuarios leen al día

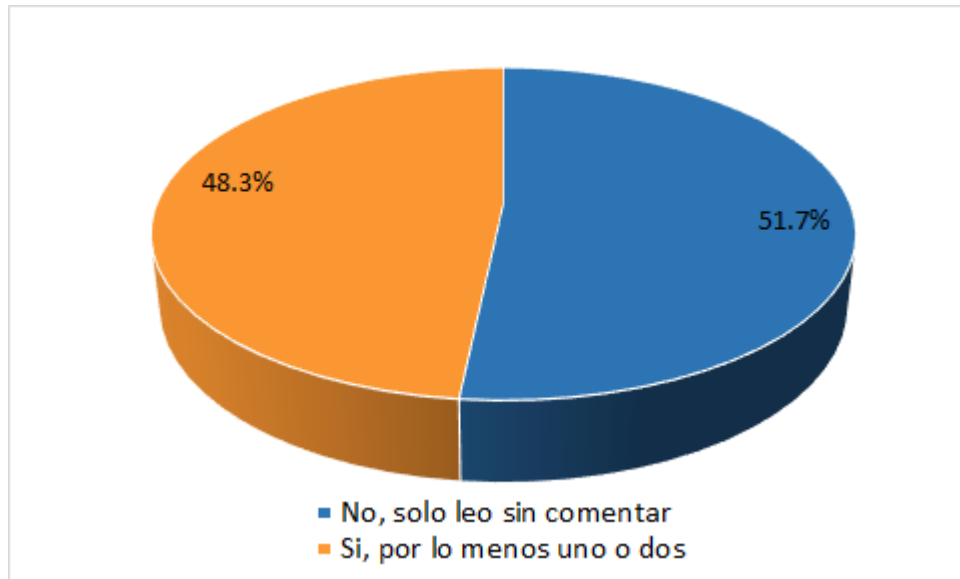


Fuente: Elaboración propia (2019).

La pregunta número 9 es la que muestra un parámetro más especificado del aprovechamiento de este sitio y su contenido, ya que esta pregunta especifica la cantidad de fanfiction que un usuario suele leer al día, ya sean corto (de a 5 capítulos) o largos (de 5 hasta 30 capítulos).

La mayoría, el 71.1 % suele leer de 1 a 3 al día, independientemente de los capítulos que contengan, esto representa un apropiado interés en la lectura. El segundo lugar un 22.8% lee en promedio de 4 a 7 fanfics al día, lo que se puede interpretar como un buen aprovechamiento del sitio y de la lectura en este.

Gráfica 10: ¿Suelen los usuarios comentar los fanfiction que leen?

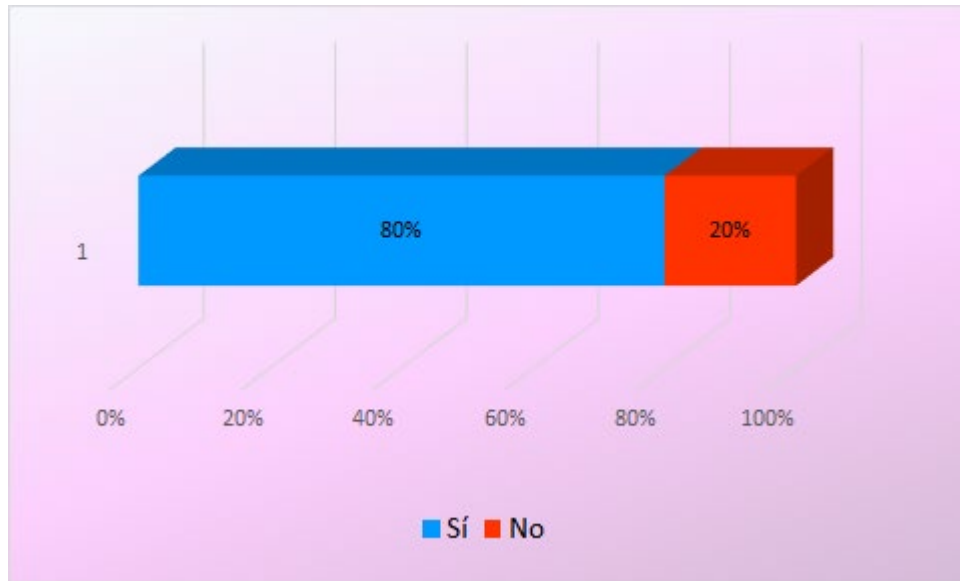


Fuente: Elaboración propia (2019)

En esta pregunta hay que señalar que la interacción entre el lector y el escritor es uno de los puntos más fuertes de FanFiction.net, ya que permite la retroalimentación entre los usuarios de este sitio.

Se puede apreciar que pese a que se da la opción de dejar un comentario por cada fanfics que se lee, el 51.7% prefiere no dejar comentarios. Esto se debe a dos factores: el primero la falta de tiempo, entiéndase que no da tiempo de dejar los comentarios, y en segundo lugar el desinterés, no precisamente en la lectura sino en la acción como tal de dejar un comentario.

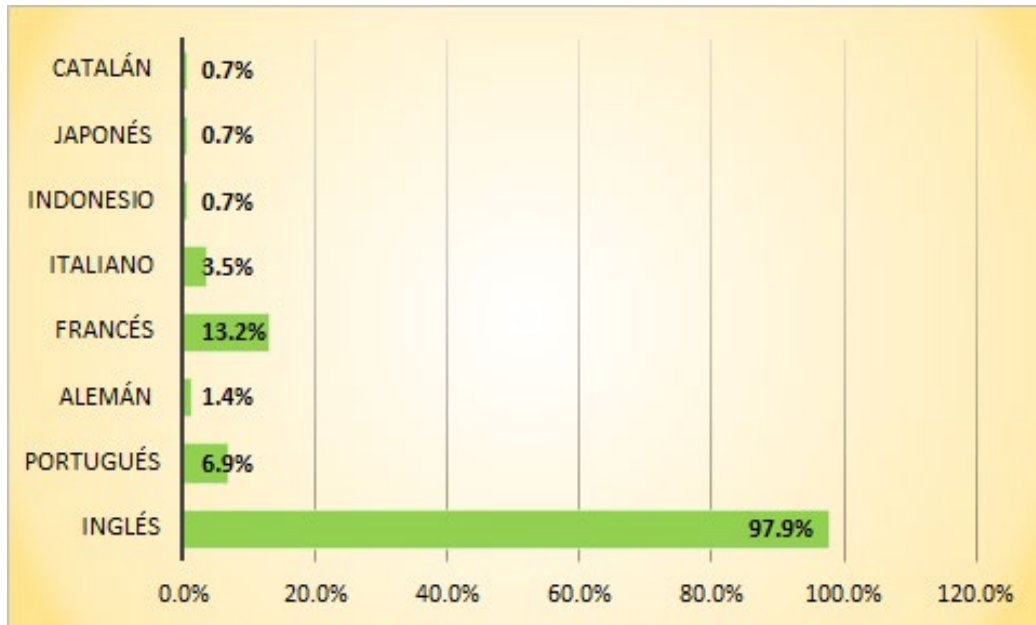
Gráfica 11: Los usuarios leen fanfiction en otro idioma



Fuente: Elaboración propia (2019)

Hay que mencionar que en este sitio se pueden encontrar fanfics en diferentes idiomas que están a disposición de aquellos que quieran leerlos, por eso es que se formuló esta pregunta. Con respecto a esto los resultados muestran que el 80% de los usuarios si leen fanfics en otro idioma aparte del español y solo el 20% no se ha dedicado a la lectura en otro idioma. Aquellos que leen en otro idioma lo hacen, ya sea debido a que conocen el idioma o porque usan algún traductor en línea.

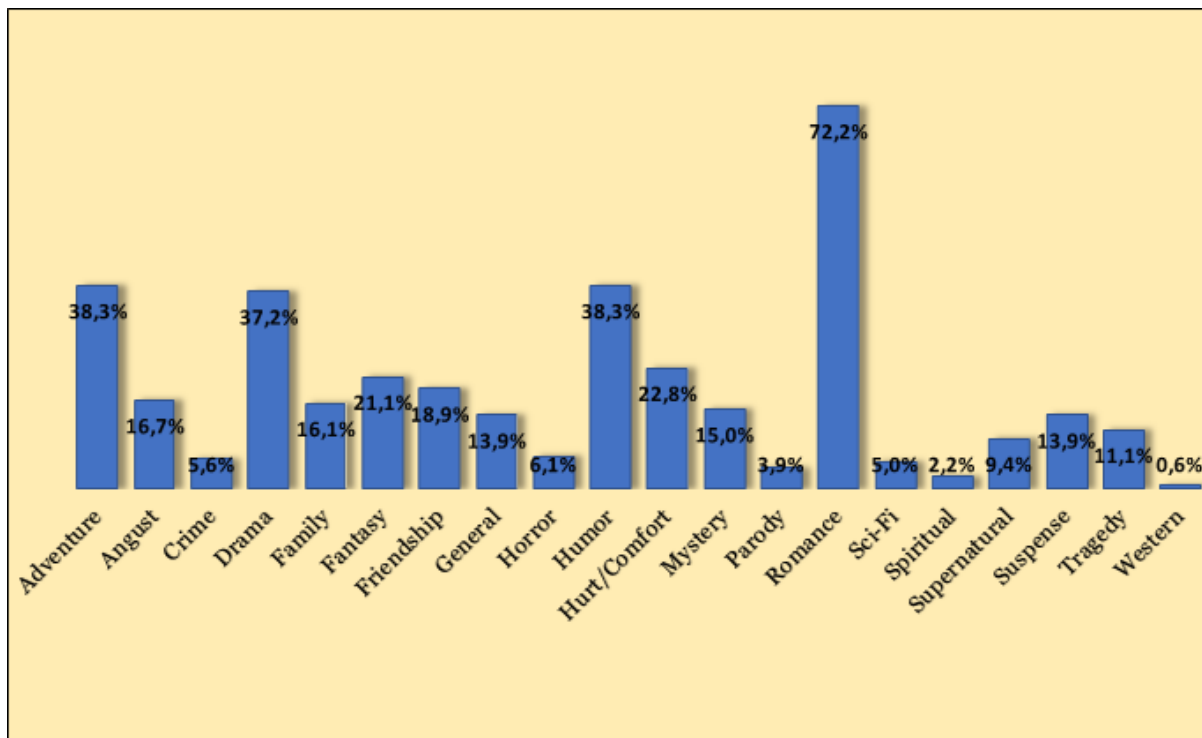
Gráfica 12: En qué otros idiomas leen los usuarios



Fuente: Elaboración propia (2019)

Con respecto a la pregunta anterior hay que señalar que el idioma en el que se suele leer con mayor frecuencia, después del español es el inglés, ya que un 97.9% de los encuestados que respondieron que sí leen en otros idiomas ha mencionado el inglés como primera opción. Mientras que el francés es el segundo idioma que se lee con un 13.2%.

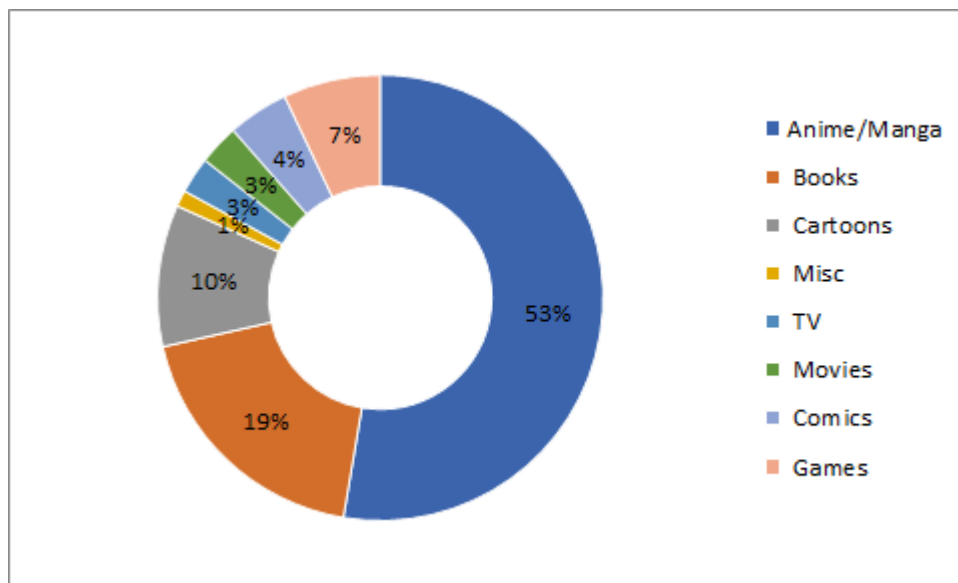
Gráfica 13: ¿Cuál es el género que más se lee?



Fuentes: Elaboración propia (2019).

Fanficton.net ofrece diferentes géneros de lectura y esta pregunta ayuda a saber que género es el que más suelen leer los usuarios de este sitio. Se les solicitó que solo seleccionarán tres opciones, pero hubo algunos que seleccionaron más de tres, así como otros que solo seleccionaron una. La opción que destacó fue la de Romance con un 72.2%, seguida por un empate entre Aventura y Humor con 38.3% cada uno y, en tercer lugar, el Drama con 37.2%.

Gráfica 14: Otras categorías que los usuarios frecuentan

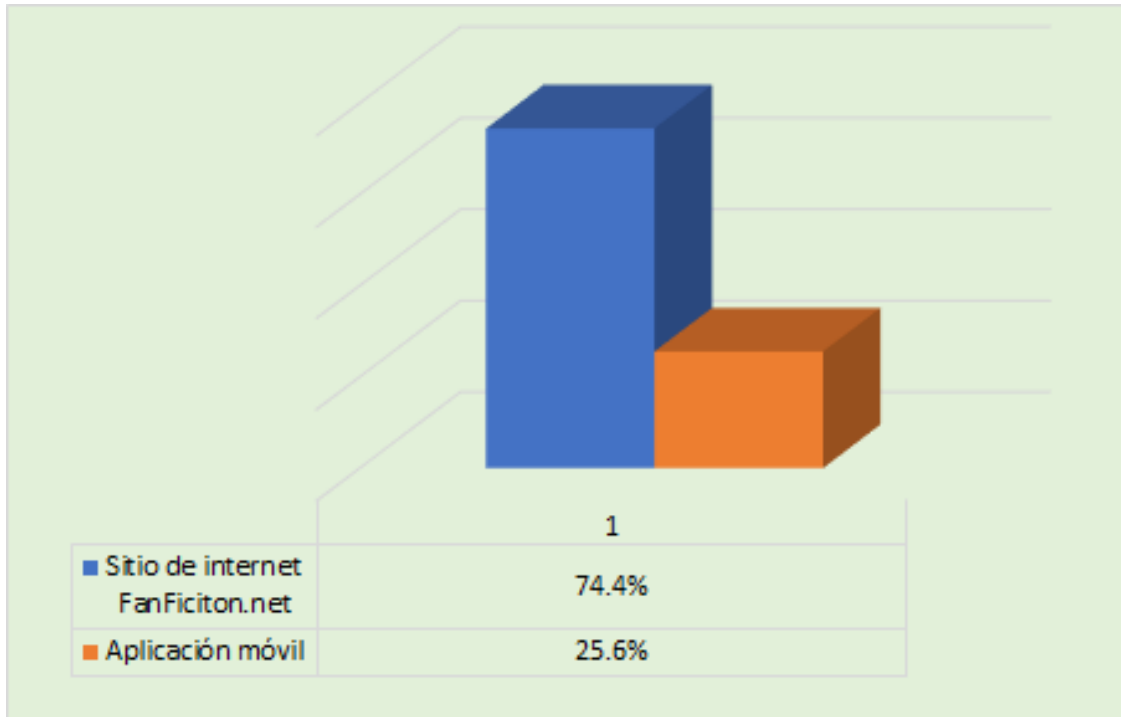


Fuente: Elaboración propia (2019)

En esta pregunta se dan a conocer las categorías más consultadas en donde los usuarios buscan más fanfiction, en este caso primer lugar fue Anime/Manga con un 53%, cabe destacar que fue en esta categoría donde se llevó a cabo la encuesta.

En segundo lugar se encuentra la categoría de los Libros con un 19%, esto se puede debe principalmente a que los fanfiction de Harry Potter se encuentran dentro de esta categoría, y actualmente dentro de FanFiction.net este cuenta con más de 825 mil fanfics.

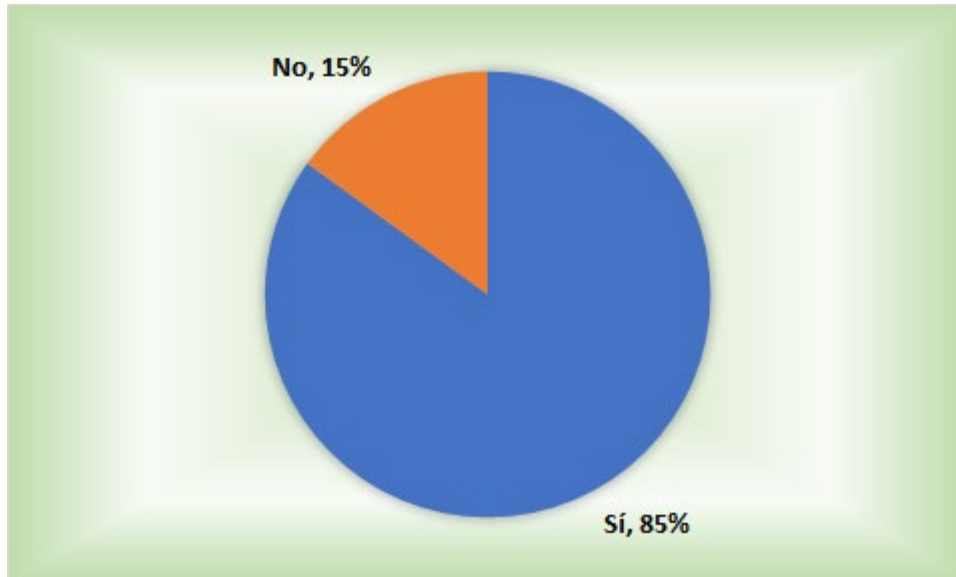
Gráfica 15: ¿Qué usan más, el sitio web o aplicación móvil?



Fuente: Elaboración propia (2019).

Esta pregunta se realizó debido a que gracias a las nuevas tecnologías FanFiction.net cuenta no solo con su sitio web, sino también con una aplicación móvil la cual tiene una interfaz más actualizada y ha hecho que algunos usuarios se muden a esta, dejando atrás el sitio web, sin embargo, los resultados demuestran que un 74.4% de usuarios usan el sitio web, mientras que sólo el 25.6% usa la aplicación móvil.

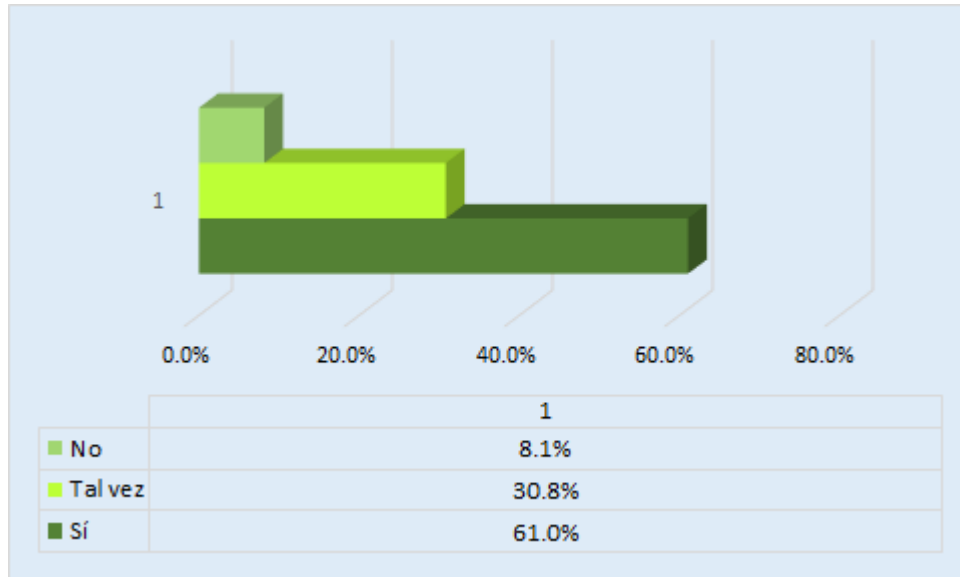
Gráfica 16: ¿Los usuarios conocen otros sitios para la lectura de fanfiction?



Fuente: Elaboración propia (2019)

La pregunta número 16 está relacionada con el conocimiento sobre otros sitios para la lectura de fanfiction. Si bien Fanfiction.net fue uno de los principales, actualmente no es el único y existen diversos sitios y plataformas que también se dedican al almacenamiento de fanfiction. Esto se comprueba gracias a que la mayoría de los encuestados, el 85.09% dijeron conocer otros sitios de lectura.

Gráfica 17: Comparación de otros sitios con respecto a FanFiction.net

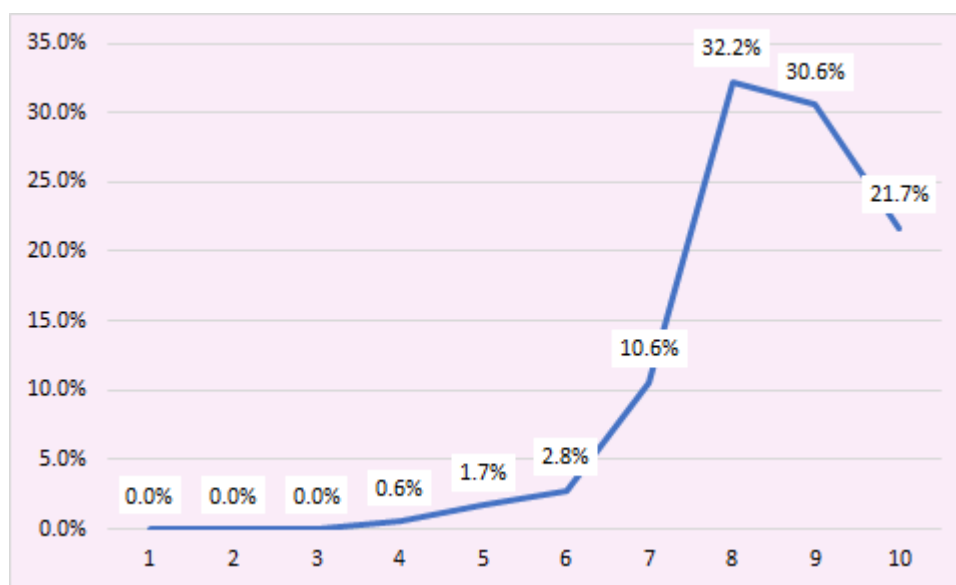


Fuente: Elaboración propia (2019).

La importancia de esta pregunta radica en la reciente actualización que ha rodea a las plataformas de lectura de fanfictions. Hoy en día ya existen otros sitios o redes donde se publican estos fanfics, y el sitio de FanFiction.net ha ido rezagándose en lo que actualización y usuarios se refiere.

Aquí se puede ver que, pese a que algunos usuarios conocen otras plataformas, consideran en su mayoría, el 61% a FanFicton.net mejor que estas otras plataformas, por otro lado, el 30.8% se encuentra en un punto medio y solo el 8.1% no considera a FanFiction.net como la mejor.

Gráfica 18: Cómo califican los usuarios al sitio FanFiction.net

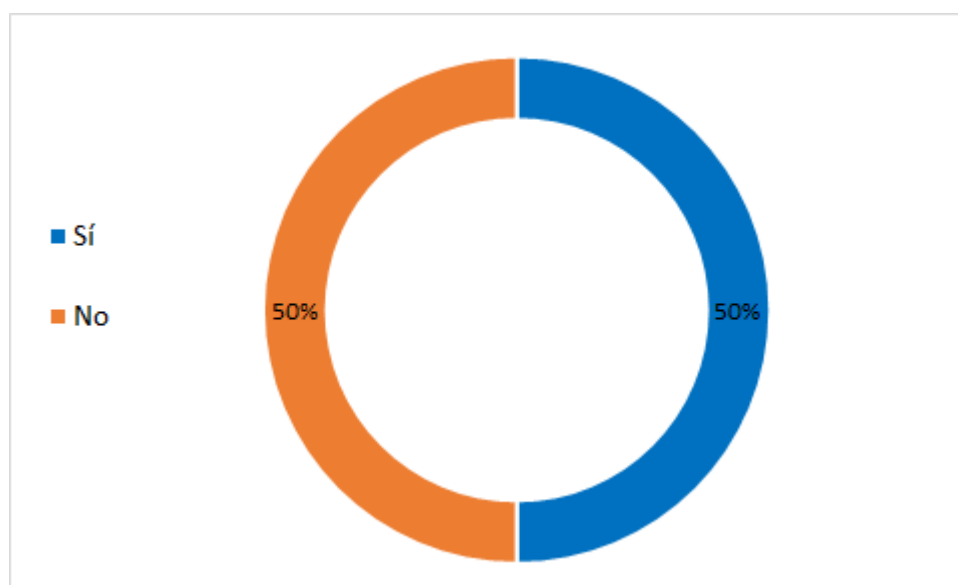


Fuente: Elaboración propia (2019).

Relacionada con la pregunta anterior, se hace un pequeño comparativo sobre el funcionamiento de FanFiction.net con respecto a las otras plataformas que conocen los usuarios, preguntando su opinión sobre este sitio.

En su mayoría, un 32.2% califica el sitio con un 8 de 10, mientras que el 30.6% lo califica con un 9 y el 21.7% da una aprobación de 10, por lo que es evidente que a los usuarios les gusta este sitio.

Gráfica 19: Usuarios que tienen fanfiction propios

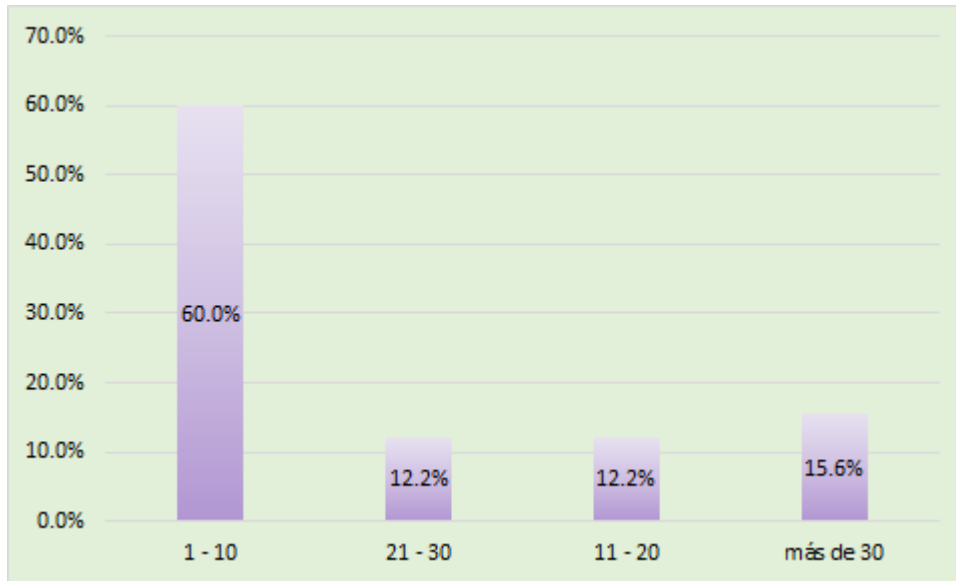


Fuente: Elaboración propia (2019)

Esta pregunta es la primera que se relaciona con los usuarios que aparte de lectores son escritores y contribuyen al crecimiento de esta comunidad.

Los resultados enseñan que hay una igualdad entre lectores y escritores, ya que el 50% son usuarios que solo entra a este sitio para leer fanfics y el otro 50% son lectores y escritores.

Gráfica 20: Cantidad de fanfiction que tienen los usuarios



Fuente: Elaboración propia (2019)

Esta pregunta solo fue contestada por aquellos usuarios que también se dedican a escribir y publicar sus fanfiction, en este caso la mayoría (60%) tiene entre 1 y 10 fanfiction. En segundo lugar están los que tienen más de 30 historias, lo cual equivale a un 15.6% y en tercer lugar se encuentran empatados con un 12.2% los usuarios que tiene 21-30 y 11-20 fanfiction publicados.

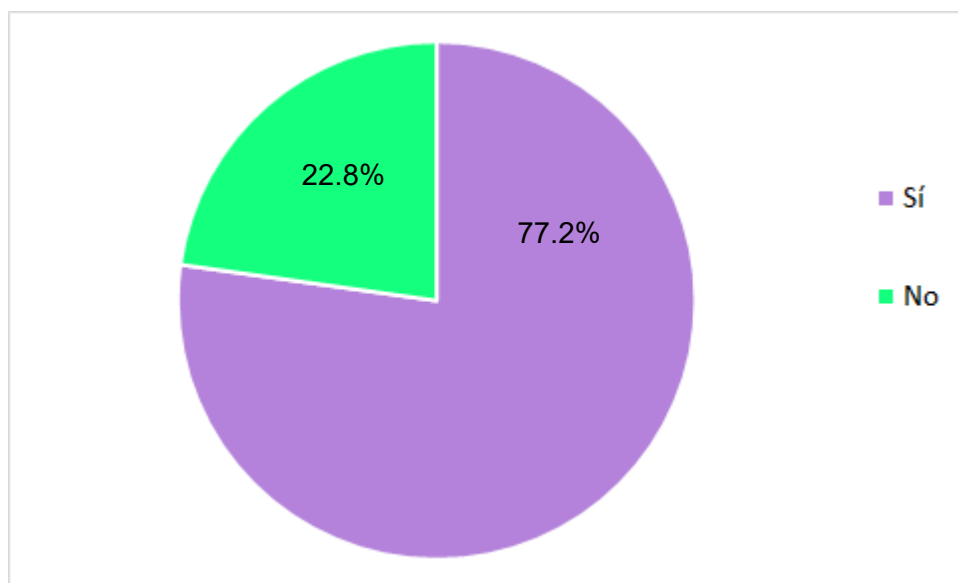
Gráfica 21: Cómo es la reacción de los lectores a los fanfiction

Si	91
No	0

Fuente: Elaboración propia (2019)

Al igual que la pregunta anterior, esta fue contestada por aquellos que solo usuarios tienen fanfiction publicados, por lo que el 100% equivale a los 91 usuarios que publican, de los cuales respondieron que sí suelen recibir comentarios en sus fanfics, ya sean estos positivos o negativos.

Gráfica 22: Los usuarios se inspiran para escribir sus propios fanfiction

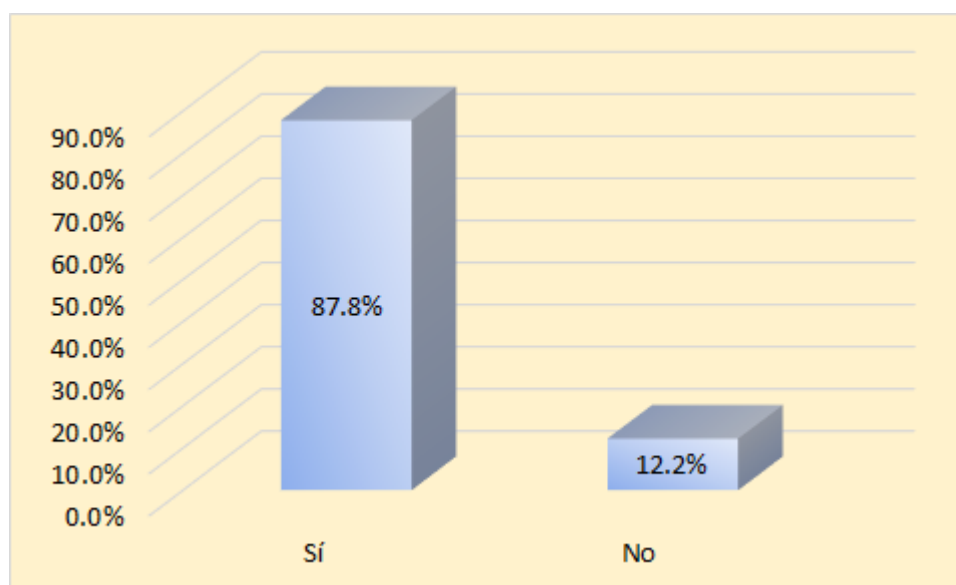


Fuente: Elaboración propia (2019)

La pregunta 22 se encuentra ligada a la motivación de los lectores, muchas veces al ser de manera anónima y viendo lo que otros escriben, se inspiran a querer hacer lo mismo sin miedo al qué dirán. Con esta pregunta se busca saber cuántos se han inspirado para escribir y así poder hacer esta comunidad más grande.

El 77.2% se ha inspirado por escribir, más de $\frac{3}{4}$ de los lectores ha escrito ya una o más historias.

Gráfica 23: Los usuarios se consideran lectores activos

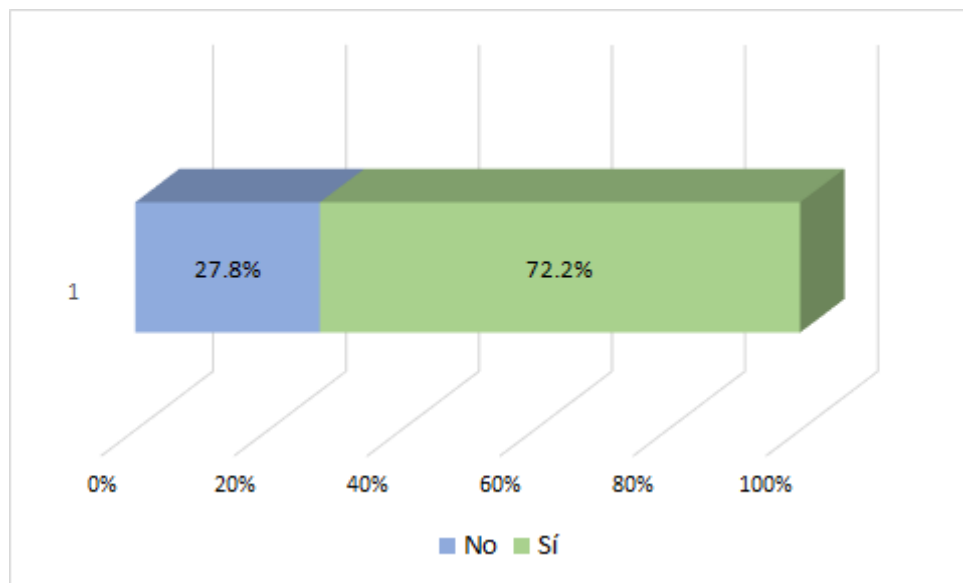


Fuente: Elaboración propia (2019)

Esta pregunta está relacionada con una perspectiva general como lector, ya que no solo hablamos de los fanfics sino de todo lo que leen los usuarios en su vida cotidiana fuera del sitio FanFiction.net

Más de la mitad, el 87.8% realmente se considera un lector activo, lo que indica que les gusta leer todo tipo de literatura, desde la fantasía hasta la científica e informativa, y que muy probablemente la lectura de fanfics sea un pasatiempo para estos lectores. Por otro lado, el 12.2% no se considera un lector activo, esto puede ser debido a que solo lee fanfiction.

Gráfica 24: Leer fanfiction lleva a leer otro tipo de lectura



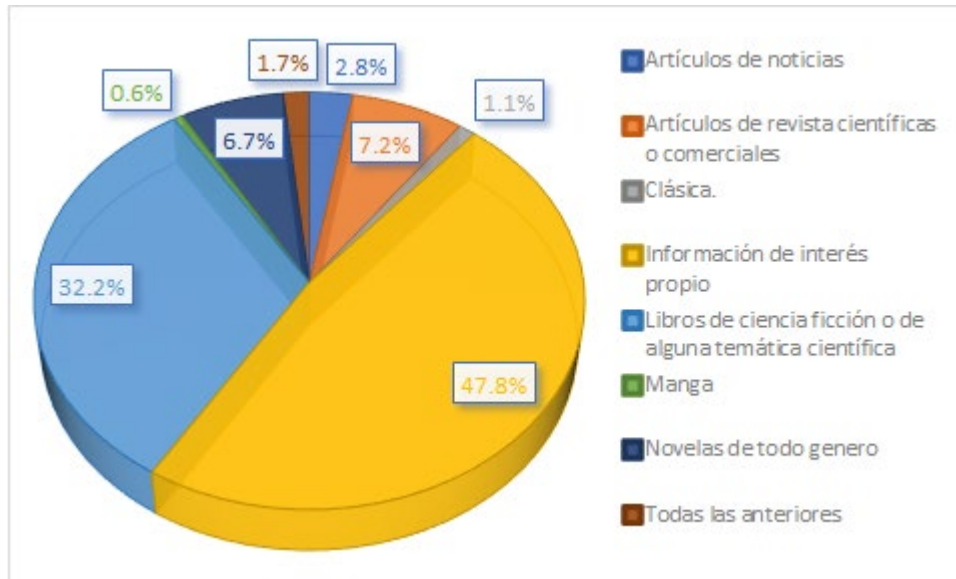
Fuentes: Elaboración propia (2019).

En esta pregunta se busca saber si hay lectores de fanfics que migraron a otro tipo de lectura, lo cual puede significar una evolución en la lectura de los usuarios de este sitio.

El 72.2% puede confirmar esta incógnita, ya que respondieron afirmativamente a la pregunta sobre su migración de la lectura de fanfics a otro tipo de lectura.

Mientras que el 27.8% dice que no hubo tal migración, esto se puede deber a dos factores, el primero a que estos usuarios ya leían otro tipo de lectura antes de conocer los fanfics; o la otra posibilidad es porque no han hecho esa migración y aún leen solo fanfics.

Gráfica 25: Otro tipo de lectura que frecuentan los usuarios



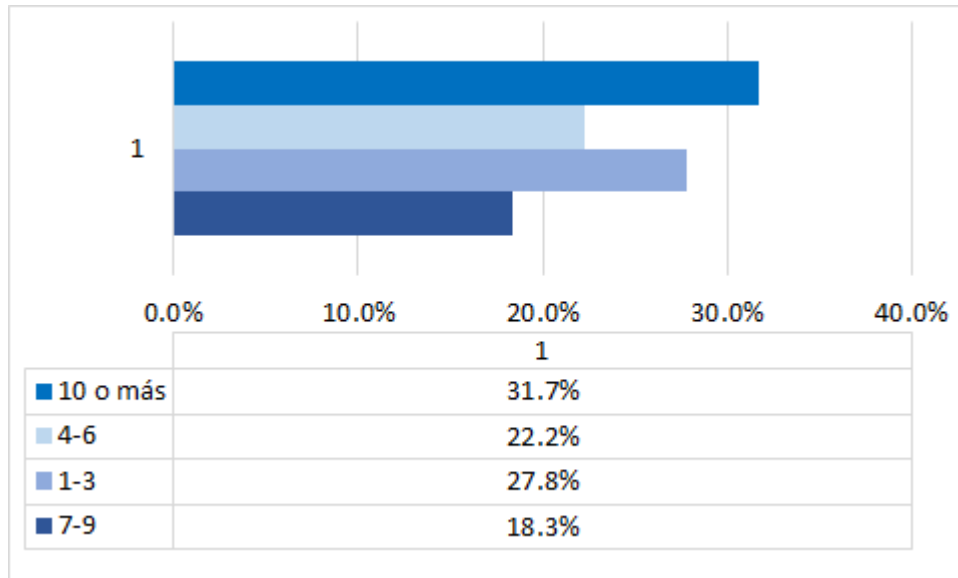
Fuente: Elaboración propia (2019).

Esta pregunta va relacionada con los tipos de lectura que los usuarios frecuentan fuera del sitio de FanFiction.net. El 47.8% de los usuarios leen por temáticas de interés propio y, en segundo lugar, con el 32.2% se leen libros sobre ciencia ficción o de alguna temática científica.

Lo interesante de estas respuestas es la variedad que existen en ellas, por ejemplo, la información de interés propio es posible obtenerla por medio de artículos de internet hasta libros de una biblioteca.

Los libros de ciencia ficción o de alguna temática científica, pueden ser comprados, prestados por amigos, de acceso libre o provenientes de alguna biblioteca.

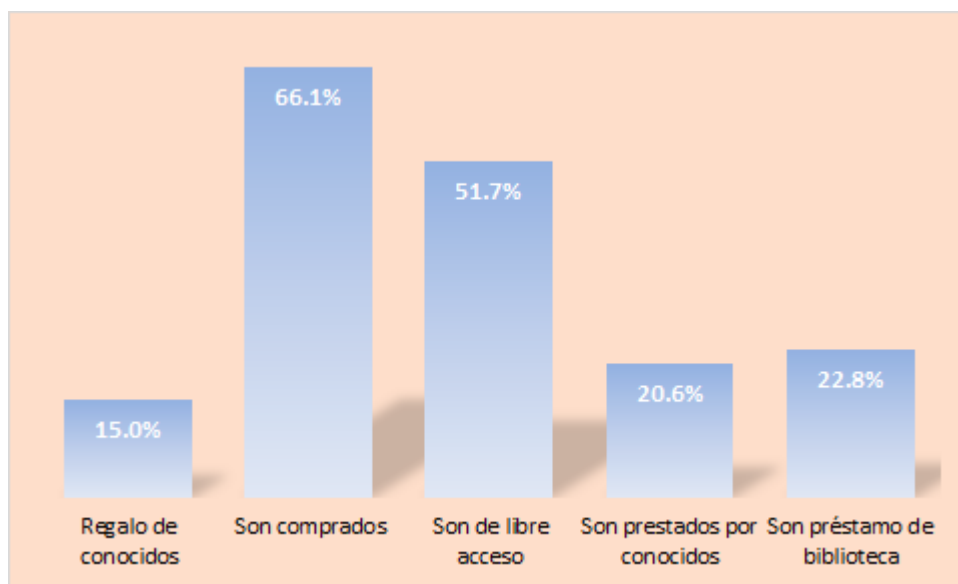
Gráfica 26: ¿Cuántos libros al año leen los usuarios?



Fuente: Elaboración propia (2019)

Esta pregunta suele causar confusión en la sociedad, ya que si bien existen encuestas oficiales relacionadas a este tema no todas reflejan la realidad. En esta ocasión el 31.7% de los usuarios lee más de 10 libros al año, lo cual indica que son lectores realmente activos. En segundo lugar, se encuentran los que leen entre 1 y 3 libros al año, para ser más exacta el 27.8%, si bien es poco aún sigue siendo una lectura significativa, mientras que el 22.2% lee entre 4 y 6 libros al año.

Gráfica 27: Cómo obtienen los usuarios los libros que leen

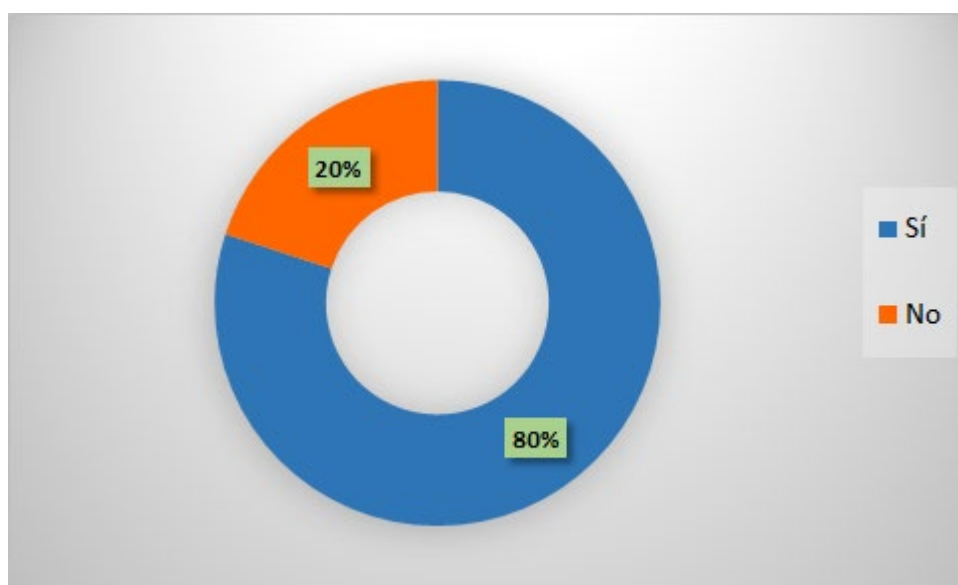


Fuentes: Elaboración propia (2019).

El cómo consiguen los usuarios los libros que leen es importante, ya que da un margen sobre el conocimiento que podrían tener sobre el acceso a estos.

En esta pregunta la mayoría de los usuarios (66.1%) compran los libros que posteriormente leen, la segunda opción más seleccionada es la de acceso libre con un 51.7% y de manera sorprendente en tercer lugar se encuentran aquellos que piden préstamos en la biblioteca, esto con un 22.8% del total de los encuestados.

Gráfica 28: Conocen los usuarios las bibliotecas de su comunidad

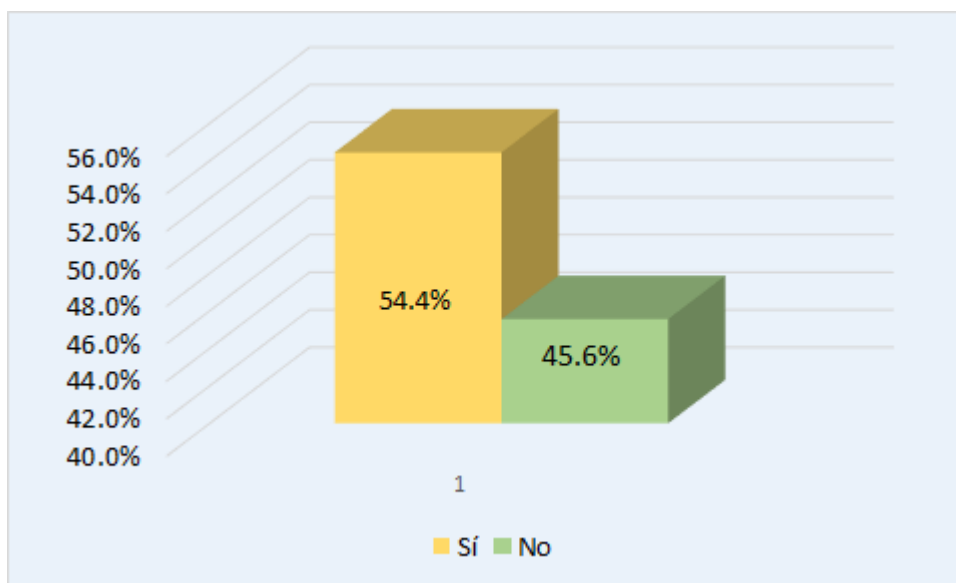


Fuente: Elaboración propia (2019)

A partir de la pregunta 28 el enfoque se centra en las bibliotecas que rodean a los usuarios.

Es sorprendente saber que la mayoría de los usuarios, entendiéndose 80% si conocen las bibliotecas que están en su comunidad. Por lo que muy probablemente en algún momento hayan asistido a estas, ya sea para buscar información, hacer tarea o simplemente buscando que leer. Mientras que en un porcentaje más bajo el 20% dice no conocerlas.

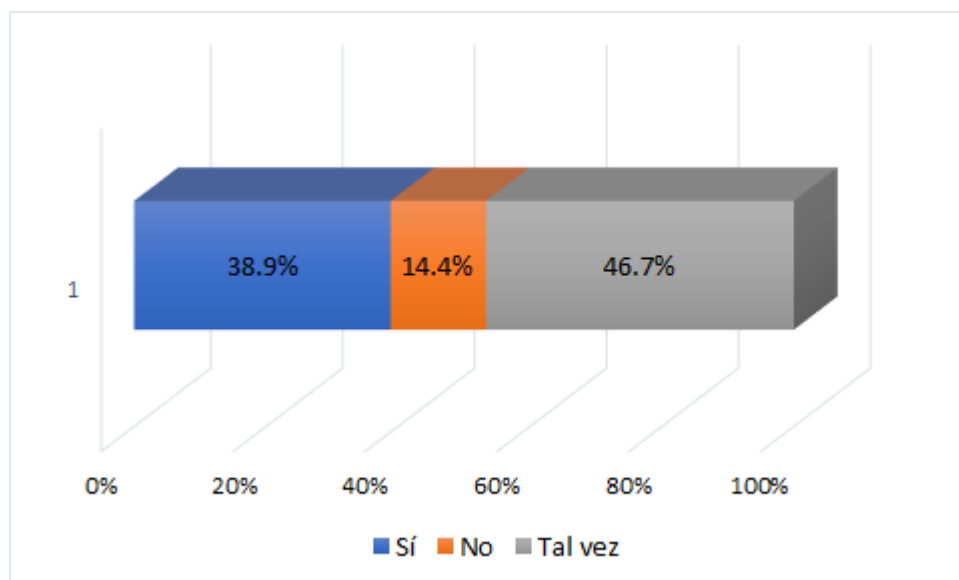
Gráfica 29: Búsqueda de lectura en las bibliotecas de su comunidad



Fuente: Elaboración propia (2019).

Relacionada con la pregunta anterior, el saber si los usuarios asisten a las bibliotecas de su comunidad es una de las principales para la finalidad de esta tesis. El 54% de los usuarios han asistido por lo menos una vez a la biblioteca, ya sea para buscar lecturas de gusto personal o información de otro tipo. Lamentablemente se puede apreciar que el 45.6% de los usuarios nunca ha asistido a una biblioteca para satisfacer sus necesidades de información.

Gráfica 30: Los usuarios asistirían a talleres relacionados con los fanfiction dentro de las bibliotecas



Fuente: Elaboración propia (2019).

La última pregunta es importante porque con ella puede definirse la creación e importancia de nuevos programas para fomentar la lectura y su asistencia a las bibliotecas.

Los datos muestran que el 46.7% consideraría importante asistir a talleres de creación y lectura de fanfics, lo cual podría ayudar al fomento del uso de las bibliotecas como centros recreativos y de inclusión a todo tipo de lectura. El 38.9% definitivamente asistiría a estos cursos y sólo 14.4% no considera esta opción.

Para cerrar este apartado, cabe mencionar que de manera general estos son los resultados de las encuestas realizadas a un total de 180 participantes que respondieron de forma voluntaria la encuesta con fines académicos. Los resultados presentados no han sido del todo los esperados ya que si bien, algunos coinciden con las hipótesis otros no; sin embargo, más adelante se comentará sobre ello.

Conclusiones

A razón de que este estudio tuvo como objetivos delimitar el perfil que caracteriza a los usuarios hispanohablantes que frecuentan el sitio FanFiction.net dentro de la categoría Anime y Manga, así como sus hábitos, gustos por la lectura y su conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad. Cabe subrayar que dichos objetivos fueron cumplidos; ya que entre las preguntas realizadas se pudo obtener los datos generales de los usuarios del sitio, (edad, género, grado de estudios y nacionalidad) y de este modo, poder establecer que la mayoría de los usuarios cuentan con edades entre 18 y 25 años, un gran número son mujeres, son de México y cuentan con estudios de licenciatura y algunas con bachillerato.

Asimismo, vale la pena destacar que la mayoría de los usuarios visitó por lo menos una vez al día el sitio y estas visitas se convierten en una lectura, mientras que el promedio general de fanfiction leídos en un día, la mayor parte de los usuarios llegan a leer entre 1 y 3 fanfics al día.

Con relación a sus gustos, el género más leído es el romance, seguido de drama y aventura, mientras que más de la mitad leen fanfiction en otro idioma aparte del español, siendo inglés el principal. En cuanto a la relación que existe entre los usuarios en su rol de lectores o escritores, poco más de la mitad no comenta los fanfiction que lee y la mitad de los usuarios tiene fanfiction propios, de los cuales todos tienen por lo menos un comentario por historia, por lo que se ve que existe una cuestión de retroalimentación entre lectores y escritores.

Fuera del sitio los usuarios se consideran en su mayoría lectores activos y llegan a leer más de 3 libros al año. Por otro lado, la mayor parte de estos usuarios consideran que el leer fanfiction los ha llevado a querer leer otro tipo de lectura, en su mayoría información de intereses propios y libros de ciencia ficción y fantasía. Los libros que leen estos usuarios son en gran parte comprados y más de la mitad de acceso libre; dejando a los préstamos de bibliotecas en un número muy bajo.

Asimismo, más de tres cuartas partes conocen las bibliotecas de su comunidad, pero solo poco más de la mitad hacen uso de estas, lo cual indica que, si bien la mayoría de los usuarios conoce las bibliotecas de su comunidad, solo un poco más de la mitad las considera para asistir a ellas y/o hacer uso de estas.

Para finalizar, casi la mitad de los usuarios respondieron que en caso de que en las bibliotecas existieran talleres de lectura y creación de fanfiction tal vez asistirían, poco más de una cuarta parte respondió que definitivamente asistiría y solo pocos respondieron que no. Esta pregunta en particular puede servir como un parteaguas para la creación de nuevos talleres que puedan atraer a más usuarios a las bibliotecas, principalmente aquellas que sirven a la comunidad pero que por su baja difusión no cumplen sus objetivos como centros de información.

Con respecto a la primera hipótesis se planteaba que la mayoría de los lectores serían habitantes de España y/o Argentina, lo cual resultó no ser cierto; ya que poco menos de la mitad resultaron ser mexicanos y si bien en segundo lugar quedó Argentina la diferencia de entre el primer y segundo puesto es demasiado grande. Se mencionó que estos usuarios cuentan entre 20 y 30 años, lo cual es cierto; de la misma forma se cumplió el hecho de que la mayoría de los usuarios son mujeres, ya que según las encuestas más de tres cuartas partes de los usuarios pertenecen al género femenino. En cuanto a su nivel de estudios poco menos de la mitad cuenta con bachillerato y/o licenciatura, por lo que se encuentran en un buen nivel académico y concuerda con las edades de la mayoría, entendiendo que muchos están terminando el bachillerato o estudiando una licenciatura,

La segunda hipótesis plantea que la mayoría de los usuarios del sitio FanFiction.net, tienen conocimiento de este sitio desde hace 8 a 10 años; lo cual no concordó con los resultados, ya que pocos usuarios tienen más de 8 años conociendo este sitio.

Asimismo, se propuso que los usuarios suelen frecuentar el sitio por lo menos una vez al día y leer un fanfiction por día; con respecto a esta parte, si bien poco más de la mitad suelen visitar una o varias veces por día el sitio, de estos tres cuartas partes comenta que realiza una lectura por día, esto concluye que en efecto la mayoría de los usuarios leen a diario por lo menos uno o dos fanfiction.

También, cabe destacar que los usuarios prefieren leer los fanfictions románticos y/o dramáticos en otro idioma, principalmente el inglés, cumpliéndose así otra parte de las hipótesis.

Los lectores del sitio FanFiction.net suelen encontrar un gusto por la lectura que los lleva a buscar y leer otro tipo de lectura en diferentes formatos, considerándose así mismos lectores activos, esto es lo que propone la tercera hipótesis, la cual se puede decir que se cumplió, ya que de los usuarios encuestados más de la mitad comentan que leer fanfiction los ha llevado a interesarse en otro tipo de lectura, desde libros de ciencia ficción y fantasía hasta artículos científicos o de noticias, y casi todos los usuarios se consideran lectores activos.

La última hipótesis plantea que la mayoría de los usuarios del sitio FanFiction.net no tienen conocimiento sobre las bibliotecas de su comunidad, lo cual resultó ser erróneo, ya que más de tres cuartas partes de los usuarios afirma conocer las bibliotecas de su comunidad, y al mismo tiempo un poco más de la mitad del total de los encuestados ha hecho uso de estas. Lo que indica que existe una buena parte de usuarios de este sitio que en algún momento fue o aún es usuario de alguna biblioteca.

En suma, se puede concluir como se menciona en la introducción, este sector ha sido descuidado y debe ponerse más atención en ellos, ya que si bien puede que no asisten a las bibliotecas. Uno de sus motivos podría ser el hecho de que no conocemos sus gustos por la lectura. Las bibliotecas en México suelen ser más consideradas como centros de información, donde solo se va a investigar para hacer

una tarea o algún proyecto, pero sí se empezarán a tomar más en cuenta los gustos de este tipo de comunidades que están naciendo en el Internet, la cantidad de usuarios podría llegar a ser mayor, dando así inicio a una nueva era en el uso de las bibliotecas.

Una recomendación sería que se realicen más estudios de esta naturaleza aplicando más encuestas en línea a diferentes tipos de comunidades virtuales, ya sea dentro de este tipo de sitios que se dedica a la recopilación de fanfiction o dentro de las redes sociales, ya que es en estas últimas donde más diversidad de comunidades virtuales existen y requieren que sus necesidades de información sean satisfechas.

Referencias

- Abad Ruiz, B. (2011). Fanfiction: fomento de la escritura creativa a través de las formas de literatura emergentes. *Tonos Digital*, (21). Recuperado de: <https://www.um.es/tonosdigital/znum21/secciones/tritonos-1-fanfiction.htm>
- Aragón, A. G. (2012). Otakus y cosplayers. El reconocimiento social del universo manga en España. *Puertas a la lectura*, (24), 58-70.
- Casado, E. S., y Nistal, J. S. (1995). Manual de estudios de usuarios. *Revista Española de Documentación Científica*, 18 (3), 366.
- Causse Cathcart, M. (2009). El concepto de comunidad desde el punto de vista sociohistórico-cultural y lingüístico. *Ciencia en su PC*, (3).
- Coll, C. y Monereo, C. (ed.) (2008). *Psicología de la educación virtual: aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid: Ediciones Morata.
- FanFiction.net (2019). FanFintion.net, de *Wikipedia*. Recuperado de: <https://en.wikipedia.org/wiki/FanFiction.Net>
- Fischer, G. (2001, August). Communities of interest: Learning through the interaction of multiple knowledge systems. In *Proceedings of the 24th IRIS Conference*, 1, 1-13. Department of Information Science, Bergen.
- Fischer, G. (2001). External and shareable artifacts as opportunities for social creativity in communities of interest. In *University of Sydney*.
- Galindo Cáceres, J. (1997). Comunidad virtual y cibercultura: el caso del EZLN en México. *Estudios sobre las culturas contemporáneas*, 3 (5), 9-28. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/316/31600502.pdf>

- Gandolfi, F. Á. (2016). Cibercultura Otaku. Un análisis Inter discursivo de identidades fan puestas en escena en grupos de Facebook. *Perspectivas de la Comunicación*, 9 (2). 31-57.
- Garrido, A. (2003). *El aprendizaje como identidad de participación en la práctica de una comunidad virtual*. (Trabajo de doctorado, Internet Interdisciplinary Institute). Recuperado de: <https://www.uoc.edu/in3/dt/20088/index.html>
- González Teruel, A. y Barrios Cerrejón, M. (2012). *Métodos y técnicas para la investigación del comportamiento informacional: fundamentos y nuevos desarrollos*. España: Trea.
- León Vegas, C. (2013). Fanfiction: la anonimidad, el texto y el armario. En Cancelas Ouviaña, L. P., Jiménez Fernández, R., Romero Oliva, M. F. y Sánchez Rodríguez, S. (coords.). *Aportaciones para una educación lingüística y literaria en el siglo XXI*. (1-9). España: GEU Editorial.
- Li Xing (1998). *FanFiction.net*. Los Angeles. Recuperado de <https://www.fanfiction.net/>
- López García, Á. (2007). La lengua española y sus tres formas de estar en el mundo. En Martínez, J. M. (coord.) *Enciclopedia del español en el mundo: anuario del Instituto Cervantes 2006-2007*. (471-475). Madrid: El Instituto Cervantes
- Meirinhos, M., y Osório, A. (2009). Las comunidades virtuales de aprendizaje: el papel central de la colaboración. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (35), 45-60.
- Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), 51-62.
- Otzen, T. y Manterola, C. (2017). Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio. *International Journal of Morphology*, 35 (1), 227-232.

- Park, R. E. (2013). Sociología, comunidad y sociedad. *Empiria: Revista de metodología de ciencias sociales*, (25), 195-212.
- Perasso, V. (2011) Que es Fanfiction. BBC News. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/10/110927_fanfiction_literatura
- Pazos, M., Pérez, A., & Salinas, J. (2001, September). Comunidades virtuales: de las listas de discusión a las comunidades de aprendizaje. *Comunicación. Edutec'01. V Congreso Internacional de Tecnología, Educación y Desarrollo sostenible*, 17-19.
- Salinas, J. (2003). Comunidades virtuales y aprendizaje digital. *CD-ROM Edutec*, 54 (2), 1-21.
- Sallán, J. G. (2006). Las comunidades virtuales de aprendizaje. *Educar*, 37, 41-64.
- Siles González, I. (2005a). Comunidades en línea historia, comunicación y tecnología en la emergencia de colectivos mediáticos. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, III-IV (109-110), 127-137. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15311009.pdf>
- Siles González, I. (2005b). Internet, virtualidad y comunidad. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, II (108), 55-69. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/153/15310805.pdf>
- Silvio, J. (1999). *Las comunidades virtuales como conductoras del aprendizaje permanente*. Instituto Internacional de la UNESCO para la Educación Superior en América Latina y el Caribe (IESALC) Venezuela. Recuperado de: <http://cmappublic3.ihmc.us/rid=1H30ZDCYS-1HRGM7B-QV6/Comunidades%20Virtuales%20como%20Conductoras%20del%20Aprendizaje%20Permanente.pdf>

Tamayo, G. (2001). Diseños muestrales en la investigación. *Semestre Económico*, 4 (7), 1-14. Recuperado de: <https://revistas.udem.edu.co/index.php/economico/article/view/1410>

Veytia Buchell, M. G. (2013). Las comunidades virtuales de aprendizaje: una ruta didáctica para la construcción de conocimientos en estudiantes de educación media superior. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 5 (9), 33-39. doi: <http://dx.doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2013.9.43886>

Zambrana, J. R. (2009). La situación actual de la lengua española en el mundo. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, 9.

Anexo 1 Cuestionario

Objetivo: Por medio de este cuestionario se pretende conocer la distribución de lectores hispanohablantes en el sitio web FanFiction.net.

Instrucciones: Lee cuidadosamente las preguntas y responde sinceramente; esta encuesta se contesta de manera anónima por lo que los datos que nos proporcionen no serán usados de forma indebida. Pido de la manera más atenta que este cuestionario sea contestado una sola vez por persona, ya que de no ser así los datos recaudados no serán verídicos.

Por su atención gracias.

I. Datos generales

1.- Edad:

- a) menor a 18
- b) 18 - 25 años
- c) 26 - 30 años
- d) más de 30

2.- Género

- a) Femenino
- b) Masculino

3.- País

- a) Andorra
- b) Argentina
- c) Belice
- d) Bolivia
- e) Chile
- f) Costa Rica
- g) República Dominicana
- h) Ecuador
- i) El salvador
- j) Guatemala
- k) Honduras
- l) Colombia
- m) Cuba
- n) México
- o) Nicaragua
- p) Panamá
- q) Perú
- r) España
- s) Uruguay
- t) Venezuela

- u) Estados Unidos de Norteamérica
- v) otro _____

4.- Último grado de estudios

- a) Primaria
- b) Secundaria
- c) Bachillerato (último grado previo al ingreso del nivel universitario)
- d) Licenciatura
- e) Posgrado

II. Preguntas sobre Fanfiction.net

5.- ¿Hace cuánto conoces el sitio FanFiction.net?

- a) menos de un año
- b) 1 año
- c) 2-4 años
- d) 5-7 años
- e) 8-10 años
- f) más de 10 años

6.- ¿Cómo conociste este sitio?

- a) Sugerencia de un conocido
- b) Navegando por Internet
- c) Por algún foro de discusión
- d) Redes sociales
- e) Otra _____

7.- ¿Con qué frecuencia visitas este sitio?

- a) 1-2 vez a la semana
- b) 3-4 veces a la semana
- c) 5-6 veces a la semana
- d) por lo menos una vez al día
- e) más de una vez al día

8.- De las veces que entras al sitio, ¿Sueles quedarte a leer algún Fanfiction?

- a) sí
- b) no

9.- ¿Cuántos Fanfiction sueles leer en promedio al día? (sean cortos o largos)

- a) 1 - 3
- b) 4 - 7
- c) 8 - 10
- d) más de 10

10.- ¿Sueles comentar con frecuencia los Fanfictions que lees?

- a) Sí, por lo menos uno o dos

b) No, solo leo sin comentar

11.- ¿Has leído Fanfiction en otro idioma que no sea español?

- a) si
- b) no

12.- ¿En qué otro idioma has leído Fanfiction?

13.- ¿Qué género de FanFiction te gusta leer más? (de preferencia 3 opciones)

- a) Adventure
- b) Angust
- c) Crime
- d) Drama
- e) Family
- f) Fantasy
- g) Friendship
- h) General
- i) Horror
- j) Humor
- k) Hurt/Comfort
- l) Mystery
- m) Parody
- n) Poetry
- o) Romance
- p) Sci-Fi
- q) Spiritual
- r) Supernatural
- s) Suspense
- t) Tragedy
- u) Western

14.- ¿Qué categoría sueles frecuentar más? (selecciona 2)

- a) Anime/Manga
- b) Books
- c) Cartoons
- d) Comics
- e) Games
- f) Misc
- g) Movies
- h) Plays
- i) TV

15.- ¿Qué sueles utilizar con más frecuencia?

- a) sitio de internet FanFicton.net
- b) aplicación móvil

16.- ¿Conoces algún otro sitio para leer Fanfiction?

- a) si
- b) no

17.- De conocer otros sitios ¿consideras que Fanfiction.net es la mejor?

- a) si
- b) no
- c) tal vez

18.- Del 1 al 10 donde diez es la calificación más alta ¿Qué tanto te gusta el sitio Fanfiction.net?

III. Fanfiction personales

19.- ¿Tienes historias en este sitio? (si la respuesta es no, pasa a la pregunta 22)

- a) sí
- b) no

20.- ¿Cuántas?

- a) 1-10
- b) 11-20
- c) 21-30
- d) más de 30

21.- En caso de tener historias, ¿te han dejado comentarios?

- a) sí
- b) no

22.- ¿El leer los Fanfiction de otros te ha inspirado a escribir los tuyos?

- a) sí
- b) no

IV. Otro tipo de lectura

23.- ¿Te consideras un lector activo?

- a) sí
- b) no

24.- ¿El leer Fanfiction te ha llevado a leer otro tipo de literatura? (por ejemplo; artículos de revistas, libros de ficción o de ciencia)

- a) sí
- b) no

25.- ¿Qué otro tipo de literatura te gusta leer? (ya sea por Internet o soportes físicos)

- a) Artículos de revista científicas o comerciales
- b) Libros de ciencia ficción o de alguna temática científica
- c) Artículos de noticias
- d) Información de interés propio (distintas temáticas)
- e) otro _____

26.- ¿Cuántos libros lees al año? (sean físicos o electrónicos)

- a) 1 - 3
- b) 4 - 6
- c) 7 - 9
- d) más de 10

27.- ¿Cómo consigues los libros que lees?

- a) Son comprados
- b) Son prestados por conocidos
- c) Son préstamo de biblioteca
- d) Regalo de conocidos
- e) Son de libre acceso

V. Bibliotecas

28.- ¿Conoces las bibliotecas de tu comunidad?

- a) sí
- b) no

29.- ¿Has asistido a la biblioteca de tu comunidad en búsqueda de más tipos de lectura?

- a) sí
- b) no

30.- Si existieran talleres de creación y lectura de Fanfiction en las bibliotecas de tu comunidad, ¿asistirás a estos talleres?

- a) sí
- b) no
- c) tal vez