



Ane
ku
mene

Fandom y educación: un acercamiento al estado de la cuestión

Fandom e educação: uma abordagem ao estado da questão

Fandom and Education: An Approach to the State of the Matter

Sherly González Pineda*

Resumen

Este artículo propone una revisión bibliográfica en torno a la conformación de los fans como fenómeno de observación y reflexión desde la educación, enmarcado en una serie de transformaciones sociales, económicas y culturales acentuadas por la presencia de tecnologías y prácticas de consumo. Ubicando algunos antecedentes y autores clave en la materia, se señala cómo ciertos factores socioeconómicos, vinculados a productos y estrategias de la industria cultural, han influido en las formas de consumo y producción de los fans, catalogadas por algunos teóricos como iniciativas de participación y formas de aprendizaje autónomo propias de la era digital.

Palabras clave:

Aprendizaje, fans, *fandom*, narrativas, transmedia.

* Universidad Pedagógica Nacional.

Abstract

This article proposes a bibliographic review about the formation of fans as a phenomenon of observation and reflection from education, framed in a series of social, economic and cultural transformations accentuated by the presence of technologies and consumer practices. Locating some background and key authors in the matter, it is pointed out how certain socioeconomic factors, linked to products and strategies of the cultural industry, have influenced the forms of consumption and production of the fans proposed by some theorists as participation initiatives and forms of autonomous learning typical of the digital age.

Resumo

Este artigo propõe uma revisão bibliográfica sobre a conformação de torcedores como fenômeno de observação e reflexão a partir da educação, enquadrada em uma série de transformações sociais, econômicas e culturais, acentuadas pela presença de tecnologias e práticas de consumo. Localizando alguns antecedentes e autores-chave, destaca-se como certos fatores socioeconômicos, ligados a produtos e estratégias da indústria cultural, influenciaram as formas de consumo e produção dos torcedores, catalogados por alguns teóricos como iniciativas de participação e formas autônomas de aprendizagem da era digital.

Keywords:

Learning, fans, fandom, narrative, transmedia.

Palavras-chave:

aprendizagem; fãs; fandom; narrativas; transmídia.

Introducción

Para la década de 1980, la diversificación de las formas de espectáculo y entretenimiento de ficción coincidió con el fortalecimiento del mercado y los medios masivos que, apoyados en las tecnologías digitales, configuraron un sistema de comunicación que aceleró la difusión masiva de información entre audiencias y usuarios (Pool, 1983). Este sistema de *convergencia mediática* favoreció a la industria cultural y permitió que alrededor del mundo sus personajes de entretenimiento fuesen asimilados como elementos centrales en el ocio de niños y jóvenes (Kinder, 1991; Suárez, 2015).

Dicho proceso impulsó el desarrollo de un público que conformó *fandoms*, comunidades cuyas actividades giran en torno al gusto compartido por contenidos para el entretenimiento denominados *narrativas de culto*.¹ Como para los fans seguir este tipo de narrativas implica distintas actividades de ocio, su práctica ha transformado los hábitos de consumo de los usuarios, animando a que algunos aficionados asuman un papel participativo en la búsqueda de información derivada de estos contenidos (Jenkins, 1992, 2006 y 2009), práctica que, en términos de la teoría estética, se ha denominado *producción textual*² (Fiske, 1992). Estos hábitos, que se han hecho masivos, inciden en otras dinámicas sociales que están siendo revisadas en el plano teórico para determinar cómo el cambio tecnológico es asumido por los usuarios más jóvenes.

En el campo educativo, algunos procesos del aprendizaje y la alfabetización escolar asistida por los medios digitales coinciden con las prácticas sociales del *fandom*, incluso se ha propuesto su adopción en la educación formal en el contexto anglosajón. Si bien propuestas relacionadas con el consumo de medios de entretenimiento popular en el aula ya hacían parte de algunos estudios de investigación educativa desde antes del ascenso mediático digital, recientemente otros trabajos han fusionado ambos intereses. Al ser el *fandom* un fenómeno relativamente reciente el material existente es escaso y, por ende, para delinear algunos contornos generales del estado de su estudio en el campo educativo fue necesario acoger una bibliografía que, en su mayoría, procede de disciplinas diferentes a la educación. Pese a este limitante, el presente recorrido pretende evidenciar por qué el enfoque actual del fenómeno ha dado mayor relevancia a los contextos informales de aprendizaje social y en línea, partiendo de la urgencia de comprender las motivaciones de las personas que crean estos espacios donde la pasión por el aprendizaje es constante.

1 La expresión de culto en este caso refiere a obras de ficción literarias, visuales y audiovisuales que tienen un grupo de personas que las siguen y admiran.

2 El concepto de productividad textual desde la semiótica hace referencia al proceso de producción de significados que configura la creación de un texto a partir de otro. En la teoría estética, a partir de los estudios del semiólogo ruso Yuri Lotman, un texto es cualquier objeto que se pueda "leer", tratándose de una obra de literatura, una señal de tránsito, la disposición de edificios en una manzana o un estilo de ropa. Es un conjunto coherente de signos que transmite algún tipo de mensaje informativo.

El fandom como fenómeno de estudio

Inicialmente, el estudio del *fandom* estuvo contenido dentro del discurso que asimilaba la cultura de masas y su público como banales e incultos, determinando que la filiación emotiva de los aficionados hacia ciertas prácticas, personajes o narrativas incluidas en artículos de consumo constituía un síntoma de una patología motivada por las dinámicas de la sociedad capitalista (Jenson, 1992). En el extenso volumen de trabajos que tratan los contenidos de las narrativas de culto se hallan algunos antecedentes del estudio del *fandom*. En estos análisis, que abordan el efecto ideológico del entretenimiento,³ se ha examinado cómo los productos culturales afectan la forma de ser y sentir de los consumidores.

Actualmente, se ha encauzado el análisis de estos efectos al diálogo entre fans y agentes de la industria cultural, con el fin de determinar cómo este diálogo ha incidido en la configuración de los medios, la industria cultural, los contenidos de culto y las comunidades de jóvenes que los siguen. Reconocer esta influencia ha llevado a que los estudios aborden las características específicas de la comunidad, lo que se ha hecho desde los estudios culturales con aportes de la sociología y la comunicación. Este es el caso de *Race and Ethnicity in Fandom* (Gatson y Reid, 2011), en el que se presentan algunas intersecciones de los espacios sociales en los que se producen las comunidades de fans de narrativas de culto, para resaltar cómo la cooptación, el blanqueamiento y la hiperracialización de la industria cultural estimulan la conformación de comunidades alternativas en torno a experiencias de etnia, clase y género. Tal dualidad permite señalar la complejidad del estudio del fenómeno: por un lado, están las implicaciones sociales y económicas del proceso de producción industrial de las narrativas de culto, y por el otro, las prácticas en torno al interés sobre estos contenidos en las que se encuentran algunos valores que se interpretan como positivos para el desarrollo de las audiencias.

El estudio del *fandom* plantea un análisis descriptivo sobre cómo los contenidos mediáticos se han constituido en estímulo para que identidades minoritarias encuentren un espacio que promueve la recuperación creativa de sus prácticas y costumbres. Bajo esta disposición es posible ubicar trabajos como el de Kuo Lan (2012), quien presenta las características de la animación japonesa para comprender la relación entre género, cuerpo, feminidad y tecnología desde la metáfora del robot y el cibernético; el estudio de Francisco Gallardo (2013), respecto al sentido dado a la identidad

3 Este es el caso de *Superman's Foreign Policy: Popular Discourses of Ethics, Power and Global Responsibility* (Busser, 2008) en el cómic; *Animation and "otherness": the politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime* (Yoshida, 2008) en el anime; *Monarchs, Monsters, and Multiculturalism: Disney's Menu for Global Hierarchy* (Artz, 2005) en el cine de animación norteamericano; *Supervillanos muy reales: el uso político del villano en la trilogía de "El caballero oscuro" de Christopher Nolan* (Rodríguez, 2016) en el cine de género; y *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (Bogost, 2010) en los videojuegos.

sexual, la especie y la zoofilia en el *fandom furry*;⁴ el análisis de Montserrat Salazar (2015), enfocado en presentar los aspectos favorables y desfavorables para las mujeres que hacen parte del *fandom*, ello para destacar el desarrollo de la producción textual como una oportunidad para que las minorías hagan presencia en los medios; el estudio de Charo Lacalle y Cristina Pujol (2017), en el que se explora cómo la relación entre las fans y los *community managers* configura la personalidad digital femenina en foros y redes sociales; la investigación de Lugo, Melón y Castillo (2017), sobre cómo la representación e interpretación del autismo y la discapacidad en los medios es asumida por la comunidad; y, finalmente, el trabajo de Marie Demers (2018), quien plantea la importancia que tiene el consumo de los contenidos de las narrativas de culto en el desarrollo de la identidad sexual de los jóvenes, destacando las posibilidades de la producción textual creada y consumida por los fans.

Estos trabajos resaltan cómo el consumo de los contenidos de las narrativas de culto estimula la autorreflexión y el empoderamiento social de los fans; sin embargo, otros estudios han dado mayor atención al complejo universo simbólico presente en los contenidos de culto y en las prácticas culturales que se estimulan en el *fandom*. En esta tendencia se pueden situar trabajos como los clásicos *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation* y *From Impressionism to Anime, Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West* de Susan J. Napier (2000, 2007), en los que la autora expone el valor literario de los contenidos de culto audiovisuales, presentando cómo la estructura narrativa del anime influye en diversas formas de subjetivación y producción textual de los fans *otaku*⁵ orientales. Para esta autora la significación que ellos dan al cuerpo y a la producción textual obedece al modo como experimentan su afición enmarcada en la tradición cultural japonesa. Este tipo de enfoque en la última década ha dado apertura al estudio de algunos *fandoms* occidentales enmarcado en presentar su construcción social. Contribuciones de este corte se encuentran en el trabajo de Tania Cobos (2010), sobre los otakus en Latinoamérica; la tesis de Luis Perillán (2009), para los otakus en Chile; el trabajo de Ana Jorge y Catarina Navío (2013), sobre los otakus en Portugal, y las investigaciones de Jorge Bogarín (2008, 2012) y Rosario Barba (2017), sobre los otakus en México, que plantean la caracterización del aficionado destacando el cruce entre la cultura local y la oriental.

Actualmente, el estudio más profundo y extenso sobre el *fandom* es resultado del ingreso a la escena académica occidental de teóricos japoneses, quienes brindan mayor comprensión sobre cómo la sinergia entre el sistema de producción y consumo de los productos culturales orientales enmarcados en las narrativas de culto del cómic, la anima-

ción y la cultura popular oriental, junto a la difusión de las prácticas de consumo mediáticas que se iniciaron en la comunidad de fans, han contribuido a estructurar otras formas de realidad a nivel global. Partiendo de la caracterización de la diferencia cultural entre los fans en Oriente y Occidente, Miyuki Hashimoto (2011) define rasgos comunes entre los otakus de Austria y Japón, remarcando el hecho de que el fetichismo es una característica común que estimula la prolongación del mundo infantil en el que opera este *fandom*. Por su parte, el ya clásico *Beautiful Fighting Girl*, de Tamaki Saito (2011), analiza por qué las características arquetípicas de las protagonistas de la animación japonesa representan una proyección fálica para los fans masculinos retomando nociones lacanianas. Según el autor, esta representación suplente el deseo sexual contenido por razones sociales, etarias y culturales, por lo que el logro simbólico y económico de estos contenidos se debería a que el placer voyerista es asequible para los fans a través del espectáculo violento, fetichista y erótico del anime de acción.

De estos estudios es posible concluir que para los fans la ficción constituye una forma de evasión y un espacio de identificación en el que se logra reconocimiento, en el que los contenidos pueden ir desde la insinuación infantil tierna o erótica hasta la pornografía más cruda. Esta variedad constituye al *fandom* del anime y el manga como un ejemplo de la complejidad que rodea a las narrativas de culto global, entendidas como un destacado nicho de mercado que refleja una sociedad económicamente activa en la que los contenidos narrativos son transformados y fraccionados para promover, a través de la simpatía, el erotismo, el poder y la violencia, la mercantilización del ocio. Apremiar el valor que estas expresiones registran en el mercado desde los gustos de la comunidad resalta también la funcionalidad de las prácticas que se estructuran en el *fandom* para la economía global, aspecto que gana protagonismo en los trabajos sobre consumo de cultura popular y economía (Kitabayashi, 2004; Huat y Iwabuchi, 2008; Haghirian y Toussaint, 2011; García, 2015) en los que se expone la relevancia que ha tenido para la industria asiática el articular los patrones de comportamiento del consumidor como aficionado. Entendido como sistema de interrelaciones y trabajo colectivo, la estructura del fenómeno depende en gran medida de los procesos de innovación que generalmente se inician en las comunidades de fans, lo cual da pie al despliegue de formas novedosas de interacción que a veces llegan al extremo.

El *fandom* en el contexto digital

En los estudios presentados hasta ahora, el advenimiento de los medios y las relaciones sociales digitales, si bien son tomados en consideración, solo después del ascenso de la internet de banda ancha han demandado un examen académico puntual en relación directa con el *fandom*, debido en gran parte a que los hábitos de uso de medios que hacen los fans están siendo propuestos por la industria cultural emergente y adopta-

4 Comunidad de aficionados que desarrollan diferentes prácticas de participación en torno a un interés compartido por ver o personificar animales y criaturas antropomórficas.

5 *Otaku* es una palabra japonesa usada para describir a los aficionados que tienen un interés o pasatiempo obsesivo.

dos por los demás usuarios de internet (Zhang, 2014). El interés en las prácticas del *fandom* como antecedente de la interacción social en el entorno digital ha generado trabajos de académicos y fans japoneses, norteamericanos e ingleses que han editado extensos compilados teóricos para presentar el pasado y presente de la comunidad fan, con el fin de introducir al público en la complejidad de su universo. Este es el caso de títulos como *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World* (Gray, Harrington y Sandvoss, 2007) y *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (Ito, Okabe y Tsuji, 2012), que presentan elementos constitutivos de la comunidad como colectivo y sistema cooperativo global que, apoyado en las redes sociales, estimula el desarrollo de intereses diversos de manera individual.

En estos textos, los diferentes tipos de afición son expuestos para analizar cómo el gusto compartido, además de dar la posibilidad de asumir una identidad diferente a la legada por la tradición, también estimula la participación, creación y adquisición de conocimientos entre jóvenes e infantes al seguir la evolución de un producto cultural, una marca o un personaje de ficción. Destacar estas características del grupo a partir del análisis de sus prácticas en el plano digital ha conducido a que el *fandom* sea asumido como un ejemplo de lo que Pierre Lévy (2007) define como comunidad virtual, lo cual ha permitido desarrollar diferentes perspectivas sobre sus usos y alcances en la conformación de los lazos sociales entre niños y jóvenes en el ciberespacio (Jenkins, 2009). Este proceso, tratado en el trabajo de Yujia Zhang (2014), plantea cómo, pese a que en el pasado reciente la capacidad de seleccionar y procesar información de los fans en internet superaba la capacidad de la gente promedio. Actualmente, en Oriente, las generaciones jóvenes han ido acogiendo estas prácticas sin ser miembros del *fandom*, demostrando que esta brecha entre los fans y los demás usuarios de la web se está haciendo cada vez más estrecha, lo que conlleva a que en el *fandom* se estimule la transformación y creación de nuevos códigos especializados con el fin de mantener la exclusividad en el uso de los medios.

En los inicios del *fandom*, la información sobre los contenidos que estimulaban la afición hacia las narrativas de culto era escasa y por lo tanto se privilegiaba su posesión. Sin embargo, con el incremento en la accesibilidad y la disolución de las fronteras físicas en el medio digital, junto a las variaciones en las prácticas de consumo de información, las disposiciones del medio web actualmente regulan varios de los comportamientos dados en el *fandom*. Este proceso de cambio en el consumo de información es tratado en el libro *Otaku: Japan's Database Animals* (Azuma, 2009), que reflexiona sobre la experiencia de consumo de medios y contenidos del *fandom* digital otaku para exponer cómo la fragmentación confusa de las narrativas de culto orientales estimula el desarrollo de un nuevo orden de comunicación y control definido por el autor como una estructura de “doble capa”. Azuma plantea que la disposición de los contenidos consumidos y generados en web por los fans es resultado de que en la comunidad se ha estimulado un proceso de desestructuración

de la información, lo que permite que esta sea más consultada y difundida por usuarios en internet. Para el autor, este proceso estimula un modo diferente de recepción cultural que designa como animalización (Azuma, 2009), concepto que sugiere que, en los fans, el deseo impulsivo de informarse es instintivo.

Apreciar la relación entre los procesos de productividad de los fans, las prácticas sociales, el uso de medios digitales, el consumo y reproducción de información en la web ha llevado a fijar algunas categorías para su estudio que, si bien son fundamentales para la comprensión del fenómeno, han conducido a que se reduzca la precisión sobre los alcances que estas prácticas tienen en el grupo social donde se originan. En torno a esta inquietud, han surgido trabajos críticos que buscan proponer un análisis que reconsidere el uso de categorías ya clásicas para explicar el fenómeno como subcultura (Álvarez, 2016, 2017) y productividad (Fiske, 1992).

Hills (2002) ofrece en los primeros capítulos de su obra *Fan Cultures* un completo acercamiento a la problemática presente en la construcción teórica del tema *fandom*, señalando cómo los campos que se entrecruzan en su estudio complejizan su comprensión, ya que al ser “un objeto de estudio ‘versátil’ implica la constante confrontación de posiciones teóricas” (Hills, 2002, p. 7). Ante la preocupación de que el determinismo tecnológico sea la norma en los aportes teóricos hechos sobre los estudios de fans inmersos en procesos de cambio mediático, en su artículo “Fiske’s ‘textual productivity’ and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction?”, Hills (2013) cuestiona la efectividad del uso de algunas clasificaciones y categorías que enmarcan reconocidos estudios sobre el *fandom*. La preocupación del autor se enfoca en las categorías de clasificación de la producción textual propuestas por Fiske (1992), puesto que para Hills (2013) estas deberían ser tomadas como sistemas versátiles y no como condiciones fijas.

En el caso del estudio de la productividad, los hallazgos resultantes hacen parecer a todos los aficionados como individuos críticos y productivos, cuando en realidad estas y otras particularidades del grupo corresponden a mecanismos específicos estimulados por condiciones individuales y contextos determinados. Pese a ser señalado por Hills como uno de los gestores de la estandarización en el estudio del fenómeno, el trabajo del norteamericano Henry Jenkins (2006) ha logrado destacar bajo el concepto de la cultura participativa las experiencias del *fandom* en el proceso de convergencia mediática. Reconocido como el teórico más representativo dentro del estudio del *fandom*, el trabajo de Jenkins (2006) ha ampliado las posibilidades de interpretación académica más allá de los estudios sobre contenidos, ideología y audiencias, ya que al enfocarse en la conceptualización de las prácticas propias de la comunidad ha planteado cómo la producción de sentido en medios y redes de conocimiento surge en entornos análogos y digitales, cuando quienes gestan estos procesos son los aficionados.

Pese a las críticas sobre el desconocimiento de metodologías de recolección de datos (Berkowitz, 2012), el trabajo de este autor es reconocido como el más influyente en la investigación sobre fans en Latinoamérica y España. Además de la autogestión y difusión que Jenkins ha dado a su carrera como académico, posiblemente el acceso abierto de su trabajo lo ha convertido en el único autor de los estudios de fans angloamericanos traducido al español, primero en 2009 con *Fans, bloggers y videojuegos* y posteriormente, en 2012, con el que es considerado la base de los estudios culturales sobre fans: *Piratas de textos, fans, cultura participativa y televisión* (1992). En este trabajo la expresión “*textual poacher*” es una interpretación que hace el autor del juego de palabras “*poaching reading*”, término acuñado por Michel de Certeau para referirse a la forma como los lectores de literatura se apropian de ciertos elementos agradables o placenteros. Retomar esta equivalencia le permite a Jenkins (1992) destacar que los fans han estructurado sistemas que ayudan a aprovechar los recursos disponibles para “cazar” los textos culturales y posteriormente obtener ventaja de lo alcanzado, ignorando la aprobación previa de la industria que los produce e incluso usando sus métodos de producción. Esta analogía de la caza atribuida al fenómeno *fandom* resulta conveniente para comprender cómo, en el ejercicio de “cazar textos”, los fans de ficción que reproducen contenido y hacen producción textual pueden ser interpretados como una élite educacional, puesto que para apropiarse del contenido de las narrativas de ficción deben comprender el proceso de adquisición de determinadas habilidades y saberes para este fin (Jenkins, 2001).

Hasta aquí he presentado trabajos en los que el estudio del *fandom* se conecta con otras ramas del conocimiento que enriquecen su análisis, facilitando la comprensión del sentido dado al contenido, a la identidad y a la comunidad, en el que las expresiones y experiencias de los aficionados ejemplifican cómo su participación en el plano *offline* se integra a las dinámicas digitales a través de la difusión de la producción textual cuya complejidad integra diferentes problemas y realidades. A continuación, veremos el nivel de impacto del fenómeno en el terreno educativo y el tratamiento que se ha dado del mismo en investigaciones de corte pedagógico.

El fenómeno del *fandom* y su potencial educativo

Las fuentes documentales y digitales que se presentan a continuación argumentan cómo las prácticas y experiencias de consumo de medios y productos culturales, junto a las formas de producción textual del *fandom*, se implementan en el campo educativo. Estas investigaciones fueron seleccionadas al considerarse que sus aportes contribuyen al tra-

bajo de investigación en el que se inscribe este texto,⁶ cuya revisión de la literatura se enmarcó en seleccionar artículos publicados durante los últimos quince años, teniendo en cuenta que hacia 2003 se masificó el acceso a internet en América y Europa (Barrantes, Jordán y Rojas, 2013) y, por ende, aumentó el interés académico en la faceta digital del *fandom*.

A partir de la revisión fue posible reconocer dos tendencias vinculadas a las prácticas del *fandom* y su introducción en la educación institucionalizada. En la primera se describen trabajos que proponen experiencias de aula en las que productos culturales como el cómic y el cine de animación podrían funcionar como herramientas didácticas. En este sentido, entendiendo que el consumo de cultura popular requiere que los estudiantes adquieran múltiples formas de alfabetización, los estudios de Douglas Fisher y Nancy Frey (2004) proponen emplear géneros literarios y audiovisuales alternativos como el cómic y la animación japonesa, con el objetivo de promover la lectura, escritura y creación de historias ilustradas en grupos pluriétnicos de primaria y secundaria. Si bien en su estudio los autores señalan que el uso de cómic en general posee destacadas ventajas didácticas, en la práctica el uso del material japonés fue evitado a causa de su contenido sexual y violento. Esto determinó que se acogieran otras alternativas para el estudio empleando autores de cómic clásicos norteamericanos, con cuyos trabajos se permitió a los docentes instruir a los estudiantes sobre el oficio y la mecánica de la escritura, situación que facilitó que los estudiantes se convirtieran en conocedores y críticos de la información mediática (Fisher y Frey, 2004).

Otras experiencias educativas enfocadas en el uso escolar de la novela gráfica, propuestas por Gretchen Schwarz (2006), resaltan la contribución del uso del cómic en el aula al permitir suplir la exigencia de una educación que otorgue herramientas a los estudiantes que, además de instruirlos en conocimientos académicos, les permitan evaluar la información de medios análogos y digitales con el fin de fomentar el desarrollo del sentido crítico. En esta misma línea, Rob Simon (2012) propone un programa de educación artística desde la enseñanza del cómic encaminado en exteriorizar aspectos emotivos a través del desarrollo gráfico y creativo de los estudiantes. Para el autor, la elaboración de historias gráficas facilita conectar la realidad personal del estudiante al apoyar el desarrollo de experiencias autobiográficas que permiten que los docentes conozcan los gustos, pasiones y emociones de sus estudiantes, a la vez que se promueven otras formas de alfabetización visual estimulando aprendizajes y mejorando la relación entre docente y estudiante.

En los estudios mencionados, así como en los compilados *Building Literacy Connections with Graphic Novels* (Carter, 2007) y *Teaching Comics Through Multiple Lenses: Critical Perspectives* (Hills, 2017), se coincide en exponer cómo el uso del cómic puede brindar oportunidades de apren-

6 Proyecto de investigación sobre fans y aprendizaje adscrito al Doctorado Interinstitucional en Educación, sede Universidad Distrital Francisco José de Caldas en Bogotá (Colombia).

dizaje efectivo en una gran variedad de temas, al conectar las experiencias del aula con la realidad social y el mundo del trabajo en beneficio de diversas poblaciones de estudiantes. No obstante, en la tesis doctoral de Hilda Krinsky (2012), esta visión sobre el uso del cómic como herramienta didáctica es reconsiderada. En este estudio, aplicado a estudiantes de secundaria durante las clases de idiomas, su autora señala cómo un considerable número de estudiantes no obtuvo un conocimiento profundo sobre la construcción y lectura de este tipo de texto, lo que en algunos casos generó frustración tanto para los estudiantes, que no entendían algunos códigos visuales, como para los maestros, quienes seleccionaron el material según sus conocimientos previos reduciendo las opciones a temas biográficos, políticos e históricos. Por otro lado, respecto a la intención de desarrollar la lectoescritura a través del uso del cómic en el aula, los resultados de Krinsky (2012) expusieron las diferencias entre este material y el libro de texto literario y argumental, lo que demostró que para abordar el cómic es necesario recurrir a estrategias de enseñanza que permitan impartir un determinado conjunto de habilidades y conocimientos que den comprensión sobre su diseño, estructura narrativa, gráfica y uso de códigos visuales y escritos.

Krinsky (2012) presenta la importancia de vincular propuestas innovadoras en el aula con herramientas y medios tradicionales. Sin embargo, como el estudio de estos materiales continúa siendo parte de la novedad mediática y el consumo cultural popular, aún la integración de los mismos a la educación formal plantea desafíos significativos para la escuela. En este sentido, al ser propuesto el cómic como un antecedente del hipertexto (Purves, citado por Botzakis, Savitz y Low, 2017), sus características multimodales conducen a que su uso sea valorado como una herramienta apropiada para promover el aprendizaje de otras formas de alfabetización en el aula, necesarias para hacer frente al proceso de cambio tecnológico (Botzakis, Savitz y Low, 2017). Reconocer esta complejidad determina que sea necesario mantener la práctica de lectura fuera de la zona de confort que brinda el cómic para estimular otros desarrollos también básicos en la formación de los estudiantes (Krinsky, 2012).

Por su parte, en la segunda tendencia, el estudio del *fandom* surge de forma directa y nuevamente la lectura y desarrollo del cómic y otros productos culturales son propuestos como herramientas didácticas para estimular en los estudiantes el interés por adquirir conocimientos que les permitan desarrollar historias gráficas o literarias de su autoría (Botzakis, Savitz y Low, 2017). Si bien ambas tendencias parecen similares, los estudios presentados a continuación se enfocan en cómo el maestro puede formular estrategias didácticas apropiándose de prácticas de producción textual del *fandom* (especialmente el *fanfiction* y el *fanart*).

Uno de los principales problemas de estimular la práctica de este tipo de producción textual en el aula se presenta al concebir su uso como una forma de violación de los derechos de autor (Burns y Webber, 2009), lo que ha llevado a que las propuestas que sugieren su implementación

generalmente estén acompañadas de recomendaciones y recursos didácticos de acceso libre. El *fanfiction* y el *fanart* han permanecido en el *fandom* antes y después del ascenso de la internet, implicando prácticas de alfabetización mediática que van más allá del uso común de la herramienta tecnológica, lo que ha generado que sus posibilidades sean reconocidas por algunos autores quienes proponen su uso didáctico como una oportunidad de cambio para la educación y el aprendizaje formal (Berkowitz, 2012; Jenkins, 2001). Esta idea se apoya en resaltar cómo la carga emotiva implicada en el desarrollo de estas actividades de creación de contenido fuera del aula podría ser trasladada allí con el uso del *fanfiction* y *fanart* dentro de la institución escolar, ya que sus dinámicas de creación de contenido podrían solventar la necesidad de que niños y jóvenes exploren críticamente los textos de la cultura popular.

En el trabajo de Rebecca W. Black (2005), por ejemplo, se estudian las prácticas de revisión, enseñanza y aprendizaje entre pares respaldadas por redes sociales de fans inscritos en línea que, además de apoyar la adquisición de habilidades digitales, promueven el aprendizaje social e inmersivo de la lengua inglesa. Estas características sociales también son valoradas en la propuesta de Noemí Lugo (2010), quien sustenta que para estimular la producción de conocimiento literario e histórico en las generaciones jóvenes es adecuado incorporar el *fanart* y *fanfiction* en las actividades de aula, con el fin de promover el desarrollo de propuestas intertextuales en la escuela que estimulen la participación. Esta reflexión en torno al estudio del lenguaje y la literatura coincide con el trabajo de Anastasio García (2016) en el que se reconoce el aporte estético y lúdico que el *fanfiction* podría brindar a la educación literaria, puesto que esta práctica estimula que los lectores generen actividades de escritura creativa de manera espontánea y compartida.

Asimismo, el trabajo de Marjorie Cohee (2009) toma también en consideración el papel de la comunidad *fandom* en línea; no obstante, enfoca su investigación en la presentación de las características de los creadores de *fanart*. La autora exalta las posibilidades gráficas, plásticas, estéticas y sociales que puede brindar esta forma de arte en la educación artística escolar, ya que, además de ofrecer alternativas de identificación y reconocimiento social para los adolescentes, la ejecución del mismo genera un sentimiento de éxito, satisfacción y aprobación en los aficionados. Estos elementos en la producción de *fanart* son igualmente examinados en el trabajo de Jutta Zaremba (2015), en el que se presentan las características de producción de esta práctica en relación con los ambientes de autoaprendizaje web que se crean y promueven en las comunidades de fans. Zaremba (2015) expone cómo estas dinámicas brindan un espacio para el desarrollo de habilidades artísticas en el que el nivel de experticia que se observa en el contenido que circula en redes en un alto porcentaje es adquirido por los aficionados de forma autónoma. Esta situación plantea la necesidad de reconsiderar si duplicar este tipo de actividades en el aula es suficiente para alcanzar estos logros, pues para Zaremba

(2015) el valor pedagógico de estos procesos se encuentra en la estética que poseen la cultura mediática y las estructuras de comunicación que articula el *fandom*.

En estos trabajos, así como en la tesis doctoral de Mandy Stewart (2017), la participación de los jóvenes en discusiones en línea, sea a través de opiniones o realizando *fanfiction* y *fanart*, es valorada como una actividad estimulante en la que la adquisición de habilidades, saberes y valores da cuenta de interacciones que surgen a partir del gusto compartido sobre un contenido particular. Esta visión positiva del *fandom* en la que se rescatan este tipo de actividades como adecuadas para la formación de futuros ciudadanos, bajo la idea de que estas prácticas parecen satisfacer las necesidades educativas de la sociedad actual y futura, resulta bastante preocupante para Berkowitz (2012), quien analiza el discurso que se maneja en los medios masivos sobre esta práctica de producción textual para presentar cómo este discurso afecta la apreciación y el estudio del fenómeno en la investigación académica. Este análisis le permite cuestionar si continuar estas prácticas defiende la directriz actual en investigación educativa que parece dar autoridad sobre el futuro de la educación a los agentes de medios a través de la promoción en la escuela de este tipo de proyectos con la excusa del logro de autonomía en los estudiantes, que surge atada a los productos de consumo y marcas a las que pertenecen los contenidos que los fans tratan de emular (Berkowitz, 2012).

Aunque en los estudios propuestos hasta ahora se presentan algunas evidencias sobre cómo para los fans las prácticas de participación del *fandom* podrían producir el aprendizaje de contenidos de diversas asignaturas, a la vez que estimulan el desarrollo de otras competencias relacionadas con la identidad, la estética, los valores y el pensamiento crítico (Lugo, 2010), por ahora la reflexión sobre las posibilidades que las prácticas de esta comunidad pueden ofrecer a la educación continua se enmarca en la búsqueda de un punto en el que la convergencia de medios y la cultura participativa trascienda el mercado de consumo. Este interés se manifiesta en el trabajo de Paul Gee (2003) en lo que este autor ha denominado como “espacios de afinidad”, concepto que plantea, desde la investigación de comunidades de jóvenes videojugadores, reflexionar sobre la cultura participativa en el *fandom* alrededor de la adquisición de saberes, conocimientos científicos y habilidades sociales necesarias en el medio. Esta idea parte de reconocer la forma en que se estimula el aprendizaje cuando las personas se organizan en el mundo real y a través de internet para aprender algo conectado con un propósito, que al ser parte de un interés compartido genera empatía que alimenta y mantiene la cohesión, el dinamismo y la retroalimentación entre individuos (Gee y Hayes, 2010).

La tesis de Jayne Lammers (2011), pionera en el estudio social del *fandom* de videojuegos en línea femeninos, plantea un cambio en el estudio del *fandom* enmarcado en las necesidades del campo educativo, puesto que

si bien ha habido trabajos enfocados en comprender cómo se pueden articular los videojuegos en el aula (Kafal, Franke, Ching y Shih, 1998), proponiendo métodos para motivar que las jóvenes incursionen en las ciencias de la computación (Kelleher, 2006) o incluso buscando promover la cultura participativa al generar proyectos de programación de videojuegos en la escuela (Peppler y Kafai, 2007), los estudios ligados a la alfabetización digital y al aprendizaje en entornos informales y en línea son escasos. Por ello, el análisis que presenta Lammers (2011) a partir de la observación de las experiencias de un grupo de fans femeninas que comparte un foro en línea enfoca la reflexión en otros elementos que han sido poco destacados por ser de carácter técnico. En este estudio etnográfico, Lammers (2011) busca presentar cómo operan los principios y componentes de la programación de la interfaz gráfica, el sistema y la narrativa del juego en relación con las perspectivas y prácticas individuales de escritura de las aficionadas, con el fin de evidenciar la dinámica de empatía que surge en estos espacios virtuales y planteando cómo la estructura característica de este sistema acentúa el deseo de colaboración, escritura y participación entre las fans.

Consideraciones finales

Hasta aquí he tratado de evidenciar el desarrollo y evolución del estudio del *fandom* revelando algunas propuestas que fueron efectivas durante el primer acercamiento al fenómeno y la forma en que han empezado a ser replanteadas en diferentes investigaciones académicas, ello a la luz de la necesidad de pensar un sistema educativo acorde con las actuales exigencias sociales y políticas de participación (McLaren, 1993; Giroux, 2012; Robinson y Aronica, 2015) donde se amplíen y convoquen perspectivas diferentes a las planteadas desde la escuela. Como estos estudios generalmente están enfocados en propuestas que sustentan el uso de las actividades del *fandom* en el ámbito formal, esta situación expone un vacío en el estudio de las prácticas de adquisición de conocimiento de la comunidad en el contexto base, por lo tanto se hace necesario exponer este aspecto teniendo en cuenta que ha sido manifiesta la preocupación sobre si promover estas prácticas en la escuela es consecuente con el objetivo de impulsar una educación crítica, autónoma y democrática (Giroux, 2012).

Proponer un estudio de aprendizaje en el *fandom* de narrativas de culto podría contribuir a acercar el ambiente de aprendizaje escolar a escenarios educativos informales, puesto que el *fandom* como espacio ideal para el aprendizaje situado (Gee y Hayes, 2010) en sus prácticas podría conciliar algunas posturas en torno a las discusiones sobre si el cambio tecnomediático legítima o no los actuales procesos de investigación y desarrollo educativos, que en algunos casos parecen seguir orientados a presentar la integración de las tecnologías informáticas como adecuada para la transformación de la enseñanza en ámbitos formales.

Referencias

- Álvarez, F. (2016). La cultura otaku y el consumo fan de manga-animé en Argentina: entre el posmodernismo y la convergencia. *Vozes y Diálogo*, 15(1), 24-36.
- Álvarez, F. (2017). ¿Más allá de “subcultura”? Apuntes sobre el fanatismo por la animación japonesa a partir de los planteos de Dick Hebdige. *Cuestiones de Sociología*, (17), 1-19.
- Artz, L. (2005). Monarchs, Monsters, and Multiculturalism: Disney’s Menu for Global Hierarchy. En M. Budd y M. Kisch (Eds.), *Rethinking Disney: Private Control and Public Dimensions* (pp. 75-98). Middletown: Wesleyan University Press.
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan’s database animals*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Barrantes, R., Jordán, V., y Rojas, F. (2013). La evolución del paradigma digital en América Latina En V. Jordán, H. Galperin y W. Peres (Coords.), *Banda ancha en América Latina: más allá de la Conectividad* (pp. 9-32). Santiago de Chile: Naciones Unidas.
- Berkowitz, D. (2012). Framing the Future of Fanfiction: How the New York Times’ Portrayal of a Youth Media Subculture Influences Beliefs about Media Literacy Education. *Journal of Media Literacy Education*, 4(3), 198-212.
- Black, R. (2005). Access and affiliation: The literacy and composition practices of English-language learners in an online fanfiction community. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 49(2), 118-128.
- Bogarín, M. (2008). La Estética Otaku y el imaginario manga/anime. *Revista de Observaciones Filosóficas*.
- Bogarín, M. (2012). *Otakus bajo el sol. La construcción sociocultural del fanático de manga y anime en Mexicali*. Mexicali: Universidad Autónoma de Baja California.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- Botzakis, S., Savitz, R., y Low, D. (2017). Adolescents reading graphic novels and comics: What we know from research. En K. Hinchman y D. Appleman (Eds.), *Adolescent literacies: A handbook of practice-based research* (pp. 310-322). New York: The Guilford Press.
- Burns, E. y Webber, C. (2009). When Harry Met Bella: Fanfiction is All the Rage. But is it Plagiarism? Or the Perfect Thing to Encourage Young Writers? *School Library Journal*, 55(8), 1-4.
- Busser, M. (2008). *Superman’s Foreign Policy: Popular Discourses of Ethics, Power and Global Responsibility*. Conferencia Anual de la Asociación Canadiense de Ciencia Política. Recuperado de <https://www.cpsa-acsp.ca/papers-2008/Busser.pdf>
- Carter, B. (Ed.). (2007). *Building literacy connections with graphic novels*. Urbana: NCTE.
- Cobos, T. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 15(72), 1-28.
- Cohee, M. (2009). Fanart as craft and the creation of culture. *International Journal of Education Through Art*, 5(1), 7-21.
- Demers, M. (2018). Aujourd’hui, la fanfiction: nouveau mode d’expression littéraire, réinterprétation et exploration d’une sexualité alternative. *Voix Plurielles*, 15(1), 105-116.
- Fisher, D., y Frey, N. (2004). Using Graphic Novels, Anime, and the Internet in an Urban High School. *English Journal*, 93(3), 19-15.
- Fiske, J. (1992). The Cultural Economy of Fandom. En L. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media* (pp. 30-49). Londres: Routledge.
- Gallardo, F. (2013). Construcción de la identidad furry. *Intersticios*, 7(1), 141-154.
- García, A. (2016). La educación literaria en la era digital: cultura participativa y espacios de afinidad. En A. Díez, V. Brotons, D. Escandell y J. Rovira (Eds.), *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos* (pp. 975-979). Alicante: Universidad de Alicante.
- García, L. (2015). El fandom en Asia Oriental. Entre la lógica del mercado y la lógica del cuidado. *Asiadémica*, (6), 76-92.
- Gatson, S., y Reid, R. (2011). Race and Ethnicity in Fandom. *Transformative Works and Cultures*, 8.
- Gee, J. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Gee, J., y Hayes, E. (2010). Public Pedagogy through Video Games: Design, Resources & Affinity Spaces. En J. Sandlin, B. Schultz y J. Burdick (Eds.), *Handbook of Public Pedagogy: Education and Learning Beyond Schooling* (pp. 185-193). New York: Routledge.
- Giroux, H. (2012). *La educación y la crisis del valor de lo público. Desafiando la agresión a los docentes, los estudiantes y la educación pública*. Montevideo: Criatura Editora.

- Gray, J., Harrington, L., y Sandvoss, C. (Eds.). (2007). *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press.
- Barba, R. (2017). Otaku mexicanos. El análisis de la cultura participativa de aficionados a las narrativas transmediales japonesas (tesis de doctorado). México, Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Hashimoto, M. (2011). Otaku and Moe: An Intercultural Analysis of the Fetishist Tendency of Otaku. *Institute of East Asian Studies*, 115-137.
- Haghirian, P., y Toussaint, A. (2011). Japanese Consumer Behaviour. En P. Haghirian (Ed.), *Japanese Consumer Dynamics* (pp. 18-30). Londres: Palgrave Macmillan.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Hills, M. (2013). Fiske's 'textual productivity' and digital fandom: Web 2.0 democratization versus fan distinction? *Participations*, 10(1), 130-153.
- Hills, M. (2017). From Fan Culture/Community to the Fan World: Possible Pathways and Ways of Having Done Fandom. *Palabra Clave*, 20(4), 856-883.
- Huat, C., e Iwabuchi, K. (2008). *East Asian Pop Culture: Analysing the Korean Wave*. Hong Kong: University Press.
- Ito, M., Okabe, D., y Tsuji, I. (2012). *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*. Connecticut: Yale University Press.
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2001). Convergence? I Diverge. *Technology Review*, 104(5).
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.
- Jenson, L. (1992). Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. En L. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience. Fan Culture and Popular Media* (pp. 9-29). Londres: Routledge.
- Kafal, Y., Franke, M., Ching, C., y Shih, J. (1998). Games as interactive learning environments fostering teachers' and students' mathematical thinking. *International Journal of Computers for Mathematical Learning*, 3(2), 149-193.
- Kelleher, C. (2006). *Motivating programming: Using storytelling to make computer programming attractive to middle school girls* (tesis de doctorado). Universidad Carnegie Mellon, Pensilvania.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kitabayashi, K. (2004). The Otaku Group from a Business Perspective: Reevaluation of Enthusiastic Consumers. *NRI Papers*, 84.
- Krinsky, H. (2012). *Reading outside the comfort zone: how secondary students experience graphic novel instruction in the English language arts classroom* (tesis de doctorado). Universidad Estatal de Nueva Jersey, Estados Unidos.
- Lan, K. (2012). *Technofetishism of Posthuman Bodies: Representations of Cyborgs, Ghosts, and Monsters in Contemporary Japanese Science Fiction Film and Animation* (tesis de doctorado). Universidad de Sussex, Inglaterra.
- Lacalle, C., y Pujol, C. (2017). Online communication and everyday life: female social audience and Tv fiction. *Universum*, 32(2), 117-132.
- Lammers, J. (2011). *The Hangout was Serious Business: Exploring Literacies and Learning in an Online Sims Fan Fiction Community* (tesis de doctorado). Universidad Estatal de Arizona, Estados Unidos.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Lugo, N. (2010). Fanart y fanfiction, una estrategia de aprendizaje para los nativos digitales y sus profesores. En J. Pérez, J. Cabero y L. Vilches (Coords.), *Congreso Euro-Iberoamericano de Alfabetización Mediática y Culturas Digitales*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Lugo, N., Melón, M., y Castillo, M. (2017). La representación del autismo en las narrativas de fan fiction.net: los espacios de afinidad como oportunidad para la negociación de sentido. *Palabra Clave*, 20(4), 948-978.
- McLaren, P. (1993). *Schooling as a Ritual Performance: Toward a Political Economy of Educational Systems and Gestures*. New York: Routledge.
- Napier, S. (2000). *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S. (2007). *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave Macmillan.

- Peppler, K., y Kafai, Y. (2007). What videogame making can teach us about literacy and learning: Alternative pathways into participatory culture. *Digital Games Research Association Conference*. Tokio.
- Perillán, L. (2009). *Otakus en Chile* (tesis de pregrado). Universidad de Chile, Santiago de Chile.
- Pool, I. (1983). *Technologies of Freedom*. Cambridge: Harvard University Press.
- Robinson, K., y Aronica, L. (2015). *Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education*. New York: Viking Penguin.
- Rodríguez, A. (2016). Supervillanos muy reales: el uso político del villano en la trilogía de *El Caballero Oscuro* de Christopher Nolan. *Área Abierta*, 16(1), 77-90.
- Saito, T. (2011). *Beautiful fighting girl*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Salazar, M. (2015). Las llamaban históricas, movimiento fan desde una perspectiva de género. *Témpora: Revista de Historia y Sociología de la Educación*, (18), 75-92.
- Schwarz, G. (2006). Expanding literacies through graphic novels. *English Journal*, 95(6), 58-64.
- Simon, R. (2012). "Without Comic Books, There Would Be No Me": Teachers as Connoisseurs of Adolescents' Literate Lives. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 55(6), 516-526.
- Stewart, M. (2017). *Digital Literacies and "Glee": The Role of Fan Fiction Virtual Writing and Social Commentary in Response to Bullying Themes with Adolescent Writers* (tesis de doctorado). Universidad Estatal Wayne, Estados Unidos.
- Suárez, J. (2015). *Niños noctámbulos: Consumo infantil de televisión en las bandas "access prime time, prime time y late night" en 2007 y 2013* (tesis de doctorado). Universidad Complutense de Madrid, España.
- Yoshida, K. (2008). *Animation and "otherness": the politics of gender, racial, and ethnic identity in the world of Japanese anime* (tesis de doctorado). University of British Columbia, Vancouver.
- Zaremba, J. (2015). Fan Art-Online Youth Aesthetics in the Art Classroom. En G. Peez (Ed.), *Art Education in Germany* (pp. 49-56). Munster: Waxmann Verlag GmbH.
- Zhang, Y. (2014). *Entering Post-Otaku-Approaching the Internet Era in the Light of Otaku* (tesis de maestría). Finlandia, Universidad de Jyväskylä.