



Ocnos: Revista de Estudios sobre

Lectura

ISSN: 1885-446X

cepli@uclm.es

Universidad de Castilla-La Mancha

España

García-Roca, Anastasio

Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital

Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, vol. 15, 2016, pp. 42-51

Universidad de Castilla-La Mancha

Cuenca, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259145814003>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org



Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital

Reading Practices Affinity Spaces: Participatory Forms of Digital Culture

Anastasio García-Roca

Universidad de Almería

Fecha de recepción:
25/02/2016

Fecha de aceptación:
05/05/2016

ISSN: 1885-446 X
ISSN e: 2254-9099

Palabras clave
Educación literaria; escritura digital; comunicación participativa; promoción de la lectura; literatura juvenil; George R. R. Martin; hipertexto.

Keywords
Literary Education;
Participatory Communication;
Reading Promotion; Youth
Literature; George R. R. Martin,
Hypertext.

Correspondencia:
tasiogr92@hotmail.com

Resumen

En este trabajo se ha realizado un análisis de las actividades sociales y creativas llevadas a cabo por seguidores de la saga literaria *Canción de Hielo y Fuego* en la página web *Los Siete Reinos*. El estudio ha permitido comprobar cómo los lectores amplían y manipulan los contenidos textuales para modificar y expandir la experiencia lúdica y estética relacionada con las obras literarias: el receptor se convierte en co-creador de la obra. Este hecho evidencia la importancia de los espacios de afinidad en el proceso de recepción, ya que favorecen una interacción que va mucho más allá de la comprensión e interpretación del texto original. Desde esta perspectiva, se hace una revisión de las prácticas creativas en este escenario de comunicación para concluir que poseen un potencial formativo extraordinario con el que plantear propuestas innovadoras en el ámbito de la educación literaria.

Abstract

In this paper we have analysed the social and creative activities carried out by followers of *A Song of Ice and Fire* series in the web *The Seven Kingdoms*. The study has revealed how readers expand and manipulate textual content in order to modify and expand the ludic and aesthetics experience related to literary works: the receiver becomes co-creator of the work. This highlights the importance of affinity spaces in the process of receiving, because it promotes interaction that goes far beyond the understanding and interpretation of the original text. From this perspective, a review of creative practices in this communicative scenario is performed to conclude that these have extraordinary learning potential through which we can come up with innovative proposals in the field of literary education.

García-Roca, A. (2016). Prácticas lectoras en espacios de afinidad: formas participativas en la cultura digital. *Ocnos*, 15 (1), 42-51. doi: 10.18239/ocnos_2016.15.1.979

Introducción

La era digital está potenciando nuevos escenarios y nuevos modos de interacción entre el texto y sus receptores. En este sentido, se están generando nuevas prácticas culturales que contribuyen a desarrollar espacios de afinidad (Gee, y Hayes, 2012) donde los usuarios participan no solo con el objetivo de compartir lecturas, ampliar su horizonte interpretativo o comentar contenidos literarios, sino también para apropiarse, reescribir y/o manipular el universo narrativo de sus textos favoritos.

En *Los Siete Reinos* (lossietereinos.com), por ejemplo, la comunidad de seguidores de las obras de *Canción de Hielo y Fuego*¹ colabora en procesos de producción y recepción textuales, tales como la construcción colaborativa de wikis que sirven de enciclopedias, la creación de foros en los que debatir y jugar, la elaboración de teorías fundamentadas con las que solventar posibles carencias de información textual, las anticipaciones de próximos contenidos, la negociación de interpretaciones, la propuesta de lecturas alternativas o la reestructuración consensuada de la narración. En todos estos escenarios se desarrolla un interesante aprendizaje informal (Cobo y Moravec, 2011) que presenta un potencial formativo en el desarrollo del hábito lector y la competencia literaria.

Por otra parte, nos encontramos ante una nueva textualidad multimodal y electrónica. La existencia de múltiples medios de comunicación y la interrelación que se establece entre ellos han dado lugar a un tipo de texto que no empieza y termina en un único medio, sino que se diversifica y dispersa aprovechando las características propias de cada medio, dando lugar a una narración intermedial (Gil, 2012). Además, la digitalización de los medios de comunicación ha permitido nuevas formas de interactuar por parte de los usuarios y ha favorecido el desarrollo inusitado de una cultura participativa. Nace así la idea de convergencia mediática caracterizada por el tráfico de información en diferentes “plataformas mediáticas, la cooperación entre diferentes industrias

mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas” (Jenkins, 2008, p.14). Esta convergencia no se cifra únicamente en el uso de aparatos electrónicos, sino que es un proceso de cambio cultural que se produce en los consumidores individuales y mediante las interacciones con otros usuarios. En todo este proceso Internet posee un papel fundamental, ya sea directa o indirectamente, en la producción y, de manera especial, en el consumo. Los lectores deben navegar por diferentes medios (televisión, Internet, cine, videojuegos...) para experimentar una diversión o un placer determinado.

El fenómeno Harry Potter sería un ejemplo de convergencia mediática. Pueden encontrarse los libros de J. K. Rowling como hipertextos, como adaptación cinematográfica, como producto transmedia en videojuego (*Wonderbooks: libro de los hechizos*) con contenido exclusivo y sentido completo, así como material crossmedia en Pottermore (<https://www.pottermore.com>)². Pero, sobre todo, es un ejemplo de cultura participativa, ya que posee una gran comunidad de fans activa, dispuesta a jugar y ampliar la experiencia relacionada con Harry Potter. De este modo, la oferta textual no se limita a contenidos top-down (proceso de elaboración tradicional de contenidos fuertemente jerarquizados que iría desde el productor a los usuarios), sino también a los Contenidos Generados por los Usuarios (CGU).

Si entramos en el terreno de la deconstrucción del propio proceso de creación y recepción textuales, junto a los cambios sufridos en los textos desde el punto de vista formal, destacan las modificaciones realizadas desde la perspectiva de su proceso de recepción.

El lector deja de ser un mero consumidor individual para convertirse en prosumidor (Scolari, 2008). No solo interactúa con el texto dotándolo de significado, sino que participa también en la creación de nuevos contenidos hipertextuales³. Entre las posibilidades creativas se encuentra la escritura amateur y los *fanfictions*. Estos últimos son manifestaciones

culturales en las que los fans se apropián de los hipertextos y juegan con ellos expandiéndolos, modificándolos o rellenando posibles huecos argumentales. Es complicado delimitar con precisión el concepto de *fanfiction* y lo que lo rodea ya que puede mezclar varios medios, géneros, formas y grados (Cassany, 2010). Hay *fanfiction* en forma de relatos, canciones, poemas, dibujos, animaciones, etc. (Knobel y Lankshear, 2011).

La web 2.0 y la cultura participativa

Como ya se ha mencionado más arriba, los usuarios tienen la posibilidad, la necesidad y, en ciertos casos, la obligación de realizar nuevas actividades creativas y sociales. La gran disponibilidad de nuevas herramientas o instrumentos de comunicación (blogs, wikis, redes sociales ...) ha facilitado la formación de comunidades de conocimiento basadas en intereses compartidos e implicaciones emocionales comunes, en las que se priorizan la participación y la colaboración de los usuarios, así como la distribución y reelaboración de los contenidos. Muchos escritores construyen espacios para reunir a un grupo de lectores y/o fans en torno a su obra, pero son los propios seguidores quienes crean generalmente la mayoría de estas páginas. En esta línea, Lluch (2014) ha analizado diferentes espacios virtuales sobre lectura centrándose en el foro de Laura Gallego (Lluch y Acosta, 2012) y los creados por lectores durante una campaña de marketing titulada *Reto Delirium*, llevada a cabo por la editorial SM para la promoción de la novela de Lauren Oliver (Sánchez-García, Lluch y Del Río, 2013).

Si algo define a la web 2.0 es su carácter social y sus potencialidades de creación colaborativa. Esto permite, precisamente, la formación de comunidades de conocimiento como afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas, definidas mediante empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes (Lévy, 2007; Jenkins, 2008). Es decir, la piedra angular de estas comunidades de conocimiento son los intereses compartidos. La formación y permanencia de estas, entonces, dependerán de la

producción y del intercambio de conocimiento que se generen entre sus miembros.

Es verdad que estos grupos no son de creación moderna. Sin embargo, encontramos diferencias notables entre las comunidades tradicionales y las formadas en la era digital. Entre ellas podemos señalar que, antes de la revolución que supuso Internet, no eran tan fluidas e inmediatas las interacciones entre los miembros de una comunidad (se hacían, por ejemplo, mediante correo postal), existían barreras físicas, era menor la cantidad de participantes y, generalmente, los conocimientos y producciones generados no trascendían de los límites establecidos del propio grupo. Por ejemplo, los trekkies (fans de Star Trek) formaron una gran comunidad sin las herramientas de comunicación actuales (Internet). A pesar de ello, idearon sus propios mecanismos con los que compartir producciones culturales como fanzines, carteles, cómics, ilustraciones o *fanfictions* basados en el trueque y la formación de grupos de intercambio.

Espacios de afinidad

Lo que resulta interesante no es tanto analizar la comunidad, como explorar los espacios en los que se reúnen sus miembros. Por esta razón, Gee y Hayes (2012) prefieren centrar su atención en esos escenarios, en lugar de las asociaciones basadas en una pasión, afinidad o interés. Así, surgen muchos interrogantes: ¿Una persona que visita un espacio de afinidad es miembro de la comunidad? ¿Dónde estaría la línea que separa a un visitante de un miembro de pleno derecho? Probablemente esta línea se encuentre en la implicación emocional, social e intelectual, pero sigue siendo difusa. En este sentido, no debe establecerse una correlación entre la participación vocal de los usuarios (aquella en la que estos dejan su aportación de forma directa) y su compromiso con la marca, producto o texto (Guerrero, 2014), ya que una parte importante de los seguidores mantiene una participación indirecta o silente.

Por ello, ha de focalizarse el interés en los espacios creados por y/o para la comunidad y han de estudiarse sus posibilidades, características, funcionamiento y potencialidades educativas, así como analizar las huellas que dejan los usuarios. Desde esta óptica, Gee y Hayes (2012) proponen el término de espacio de afinidad para referirse a este nuevo escenario de comunicación ya que a menudo, en la sociedad actual, un grupo se define por el espacio en torno al cual se asocia. Además, plantean unas características ideales que lo definen, aunque ante la gran heterogeneidad de estos espacios de afinidad es complicada la delimitación de unos rasgos comunes para todos ellos. No obstante, sí que existe una serie de especificidades que, en mayor o menor medida, comparten:

- El motivo de formación del espacio es la existencia de un interés o esfuerzo compartido. Al tratarse de interacciones generalmente mediatizadas por un dispositivo conectado a la red, no son relevantes ni el sexo, ni la edad, ni la etnia, ni la discapacidad, ni las credenciales, ni la clase socioeconómica de los miembros.
- Lo componen tantos miembros novatos en el espacio web como expertos en el tema. En este sentido, los veteranos facilitan la incorporación de nuevos usuarios a través de la figura de tutor o mentor.
- Todos tienen la posibilidad de producir. Para ello existen diferentes formas de participación creativa, y no solo consumición.
- La reputación (dentro del espacio de afinidad) se consigue a través de diferentes formas.
- El conocimiento se encuentra distribuido y opera como una inteligencia colectiva.
- Se desarrolla tanto conocimiento general como especializado e individual.
- El contenido es transformado mediante la interacción.

Por otra parte, hay que señalar que la sociedad 2.0 se relaciona con la producción e intercambio de conocimientos en sistemas cada vez más complejos (Cobo y Moravec, 2011). Esto permite a los usuarios involucrarse, colaborar o asociarse a la cultura participativa, o sea, a una

cultura en la que sus miembros creen que sus contribuciones son importantes y tienen cierto grado de conexión social entre sí. Para ello, se invita a los fans y a otros lectores a participar activamente tanto en la creación como en la difusión de nuevos contenidos (Jenkins, 2010).

Esto supone un cambio cultural en el que la producción no es únicamente jerárquica, sino multidireccional. Así, el escritor deja de ser el centro de la cultura (Foucault, 1999; Derrida, 1997; Deleuze y Guattari, 2008). La verdadera revolución cultural de la era digital, como señala Casacuberta, es la creación colectiva, en la que "el artista desarrolla una herramienta que luego será el público el que use, desarrolle y difunda según sus intereses, que no tienen por qué coincidir ni estar influidos por la voluntad original del artista" (2003: 60). Los escritores crean así el medio para que el lector se exprese y sea este el que cree. A diferencia de los modelos culturales de la alfabetización tradicional que refuerzan la individualidad y la autoría, la comunidad se apropiá, manipula y, en definitiva, juega con la obra.

De este modo, se genera una escritura colaborativa que está determinada por la lectura hipertextual y por entornos digitales. Se exige a los miembros de esos espacios de afinidad el desarrollo de nuevas competencias y habilidades sociales: jugar, actuar, hacer simulaciones, apropiarse de ideas y contenidos, realizar multitareas, interactuar con herramientas que potencian las capacidades cognitivas, desarrollar una inteligencia colectiva, evaluar la fiabilidad de diferentes fuentes, navegar en múltiples medios, establecer conexiones intertextuales, construir contenidos multimedia, negociar interpretaciones, etc. (Jenkins, 2009).

Los Siete Reinos

Centrándonos en el ámbito específico de la lectura y la literatura juvenil, resulta interesante destacar la existencia de innumerables espacios de afinidad. Una de las comunidades de fans más activas creadas en torno a obras de literatura juvenil es la de *Canción de Hielo y Fuego*

de George R. R. Martin. Por un lado, se encuentra la página web oficial del autor (<http://www.georgerrmartin.com>)⁴ y, por otro, multitud de espacios elaborados por fans como <http://www.asshai.com>, <http://hieloyfuego.wikia.com> o <http://www.lossietereinos.com>. A continuación se analizarán las prácticas lectoescritoras de este último espacio.

Los Siete Reinos es una página web en español realizada por y para lectores de la saga literaria, así como espectadores de la serie. Desde el encabezado advierten de que *we do not just read*, es decir, la participación en este espacio es un elemento más del complejo proceso de recepción. El portal estaría formado por la web en la que se exponen diferentes noticias, entradas y un foro en el que los seguidores pueden comentar, compartir y debatir.

Trazar itinerarios de lectura alternativos

La historia de los dos últimos libros publicados de *Canción de Hielo y Fuego*, (Festín de Cuervos y Danza de Dragones, concretamente) no se encuentra ordenada cronológicamente. El criterio que se ha seguido para ubicar los capítulos en un libro u otro es una separación espacial. De este modo, la historia de los dos últimos libros es simultánea, pero se desarrolla en escenarios diferentes. En la imagen 1 podemos observar la evolución temporal de ambos libros. Esta división no gustó a gran parte de la comunidad de lectores, ya que suponía un gran cambio respecto a las obras que le preceden e implicaba despedirse temporalmente de la mitad de sus personajes preferidos con sus respectivas tramas. Los lectores mostraron su decepción y enfado en los foros, webs, blogs y redes sociales. Lejos de resignarse, la comunidad tuvo la capacidad y la voluntad de manipular y moldear los textos en función de sus intereses o preferencias.

Como solución, desde este espacio de afinidad, se ha optado por una forma alternativa de lectura en la que combinar capítulos de los dos libros y alterar su orden para así mantener una escala temporal de la historia: el resultado es conocido como Festín-Danza. Se trata de una

ESCALA TEMPORAL: FESTÍN DE CUERVOS VS. DANZA DE DRAGONES

FESTÍN DE CUERVOS

DANZA DE DRAGONES

FINAL DE
TORMENTA
DE ESPADAS

FINAL DE
FESTÍN DE
CUERVOS

FINAL DE
DANZA DE
DRAGONES

Imagen 1. Escala temporal Festín de Cuervos y Danza de Dragones

Fuente: <http://lossietereinos.com/>

nueva forma de recorrido y reestructuración del texto, en la que se tiene en cuenta el orden cronológico más que el espacial. Esta propuesta ha obtenido tal reconocimiento social que gran parte de la comunidad de fans considera que este es el orden que debería haber seguido el escritor. Incluso los usuarios van más allá: sugieren dos itinerarios de lectura en función del tipo de lector: a) uno para aquellos lectores que se acercan por primera vez a la obra; en él se tiene especial cuidado con los destripes o spoilers y b) otro para lectores que ya han leído o visto la historia. Esto genera una experiencia diferente en la que las comunidades de lectores juegan un papel fundamental apropiándose, resignificando y transformando los contenidos de las obras.

Construcción del puzzle narrativo

Los lectores esperan con impaciencia la publicación de Vientos de Invierno que será el próximo libro de la saga literaria de *Canción de Hielo y Fuego*. El autor, consciente de esta situación, comparte algunos capítulos inéditos para mantener viva y activa a su comunidad de seguidores con nuevos contenidos. Ahora bien, estos capítulos no conservan el orden que seguirán en la obra, ni tan siquiera se sabe si pertenecen al principio o al final. En este espacio se comparten y traducen los fragmentos aislados y desorganizados; esto facilita a los fans ordenar los capítulos a su juicio, completar los vacíos existentes entre ellos en forma de análisis, ensayos, teorías fundamentadas, conjecturas,

especulaciones o ampliar el texto de una forma más creativa e imaginativa: *fanfics*.

Lectura compartida: teorías fundamentadas

La comunidad es capaz de profundizar en el texto de tal modo que sería imposible de forma individual, ya que operan como una inteligencia colectiva (Lévy, 2007). Los lectores con una baja competencia literaria, incapaces de cubrir adecuadamente los huecos textuales que quedan en la narración, tienen la oportunidad de acceder a interpretaciones de otros lectores. Así, se llevan a cabo lecturas vicarias.

Además, en este espacio de afinidad se generan diferentes lecturas cuya suma produce una arquitectura en términos de Riffaterre (1976), una lectura más profunda consensuada por los miembros de dicha comunidad. Lo que llamamos comunidad interpretativa, en palabras de Fish (1982). En ella se establecen y negocian un sistema de reglas y/o convenciones compartido, que sirve en definitiva para interpretar una obra literaria, un producto cultural o un texto.

En *Los Siete Reinos* existe una sección relacionada con *Teorías y Ensayos* (<http://los-sietereinos.com/teorias>). En este apartado, los lectores tienen la oportunidad de exponer sus teorías explicativas, siempre fundamentadas con fragmentos del texto, secuencias de la serie u otros elementos relevantes, como entrevistas al autor, filtración de documentos... Estas conjetas, anticipaciones o ensayos son debatidos por “el Consejo”, compuesto por dos lectores-administradores de la web y un invitado especial experto en el tema. Tras el veredicto se traslada esa cuestión al resto de miembros de la comunidad, que opinan, valoran, refutan o apoyan esa idea.

Algunas de estas teorías revelan la gran pericia y el desarrollo de las competencias interpretativas de los usuarios. Algunas de ellas han tenido enorme repercusión entre los lectores. Tanto es así, que el escritor estadounidense ha intervenido en varias ocasiones para desmentir algunas de esas teorías y rumores.

En una entrevista llegó a reconocer que algunas de esas hipótesis elaboradas por lectores eran acertadas. Estas le habían hecho replantearse cambiar determinados acontecimientos de su saga. El *feedback* y el juego constante entre el rol del autor tradicional y la capacidad creativa de sus lectores muestran que los roles de ambas figuras se entrecruzan.

Rol de Hielo y Fuego

En cuanto al foro, es destacable el *Rol de Hielo y Fuego* (<http://lossietereinos.com/foro>), ya que en este apartado los lectores pueden jugar, asumiendo los papeles de personajes preferidos o inventando unos nuevos. El juego de rol por foro, chats, blogs o correos electrónicos, también conocido como rol narrativo, es un ejemplo de hiperficción constructiva o autoría en colaboración (Pajares, 1997). Se trata de una práctica lectoescritora relativamente común en los espacios de afinidad relacionados con textos literarios, videojuegos, películas o series de televisión que cuentan con una activa comunidad de fans. Este juego consiste en ir construyendo una historia entre todos los participantes; cada usuario interpreta a uno o varios personajes de la trama. Es decir, se elabora un texto colectivo y colaborativamente con el único fin de divertirse. Por ello, el producto resultante no ha de poseer necesariamente un valor literario.

Esta práctica es una variante más del juego de rol, en el que los participantes deben inventar un personaje. Para ello, el máster⁵ generalmente facilita una ficha de inscripción. Una vez rellena, los usuarios deben, ajustándose a las normas establecidas, continuar la historia desde el punto de vista del protagonista. Se valora, no solo el desarrollo de acciones y acontecimientos, sino también la expresividad y las formas de narrar.

Cada foro establece sus propias reglas de juego y cada máster concreta aún más estas normas en cada rol. No obstante, existe un código general compartido por todos:

- Deben cuidarse la ortografía y gramática.
- Ha de respetarse la forma de narración establecida, generalmente en primera persona.

No obstante, si el escritor lo prefiere, puede utilizar la tercera persona.

- Queda prohibido hablar o realizar acciones de Personaje-Jugador (PJ en adelante)⁶ de otros usuarios. Este comportamiento se conoce, en algunos espacios, como “godmodeo”.
- No puede matarse, herir o secuestrar a otro PJ sin haberlo concertado con el otro jugador.
- No debe hacerse *metarrol* o metajuego. Este es uno de los errores más comunes en juegos de rol narrativos. Se trata de una práctica en la que el PJ utiliza una información que está reservada o al alcance solo de los lectores-escritores.
- No pueden realizarse comentarios que estén fuera de la propuesta narrativa. Y si se hacen, se facilita normalmente un chat o hilo paralelo.
- Toda ausencia de más de 24 horas debe ser notificada en la sección pertinente o debe apartarse al personaje de la trama.
- En todas las intervenciones debe especificarse el personaje protagonista de la intervención, ya que el mismo usuario puede tener varios PJ.
- Existe una extensión mínima de cada intervención.

En este foro solo se permiten roles relacionados con *Canción de Hielo y Fuego*, a diferencia, por ejemplo, de los roles progresivos⁷ del foro de Laura Gallego (<http://www.lauragallego.com/foro>) en el que existe mayor libertad creativa y no se limitan tanto los temas. Además, en todas las partidas se mantiene siempre el mismo universo ficcional y contexto histórico. Lo que varía son las coordenadas espaciales en las que se desarrollan los acontecimientos.

En el caso de *Los Siete Reinos*, existieron ciertas normas que regulaban las formas de jugar y planear estrategias:

- Tiempos de viaje. Existían unos tiempos establecidos para realizar desplazamientos.
- Ejército de cada casa. Cada equipo poseía unas tropas determinadas que debían utilizar estratégicamente.
- Reglas de guerra. Entre ellas, podemos indicar los “modificadores” y las “bonifica-

ciones” que se aplican en las batallas, el valor de las unidades, etc.

- Los moderadores se reservan el derecho de aumentar o disminuir las reglas de guerra.

El *Rol de Hielo y Fuego* (<http://lossietereinos.com/foro/el-rol-de-hielo-y-fuego>) comenzó siendo un juego de rol narrativo convencional, en el que sus jugadores debían desarrollar partidas y coordinar acciones y estrategias para un objetivo concreto: conseguir el trono de hierro. En cambio, poco después se paralizaron y prohibieron todas las acciones bélicas y, con ello, se abandonó el objetivo que obligaba a competir entre los participantes. Actualmente, los usuarios no buscan ganar la partida, sino disfrutar con el proceso de creación del argumento. En este sentido, recuerda más a un rol progresivo, ya que el objetivo es construir colaborativamente una historia en la que el fin último es la diversión y la escritura creativa.

Debido a que las historias se encuentran relativamente avanzadas, se han realizado manuales y resúmenes para facilitar la incorporación de nuevos escritores al proyecto común. Del mismo modo, se ha creado una wiki del *Rol de Hielo y Fuego* (http://es.elroldehieloyfuego.wikia.com/wiki/Wiki_El_Rol_de_Hielo_y_Fuego) en la que cada usuario debe añadir la información relacionada con su PJ. Una vez conocida la situación de partida y el objetivo (establecidos por los moderadores), el nuevo jugador debe elegir a su personaje. Para ello, existen fichas que incluyen el nombre, casa o familia a la que pertenece, su vida e historia personal, condición o clase económica, social y política, lugar en el que reside, así como una imagen o fotografía del personaje⁸. Es decir, deben detallar todos los aspectos relevantes de sus personajes o, si lo prefieren, pueden continuar con el rol de un personaje ya creado por otro usuario que ha abandonado la actividad.

Así, va construyéndose una narración a través de la creación colectiva. Para ello, en el mismo foro se facilita la comunicación entre los usuarios a través de hilos o chats, para poder

iniciar tramas compartidas, formular preguntas, etc...

Otros apartados

En Los Siete Reinos encontramos otra sección, en este caso con muy poca actividad, en los que se especula acerca de las inspiraciones históricas del autor, se publican podcasts, se realizan análisis de las obras, se comparten ilustraciones artísticas, montajes, cómics, pruebas de conocimientos a los lectores... Son numerosas las oportunidades para la interacción social, para la producción y recepción de textos, así como para la generación de conocimientos.

A modo de cierre

Desde un enfoque tradicional, el inicio y fin de la experiencia estética relacionada con una obra literaria han estado circunscritos a su proceso de comprensión e interpretación textuales. El hipertexto, la cultura participativa y la era digital, con todas sus implicaciones y consecuencias tanto en la producción, distribución y consumo de textos literarios, han modificado sustancialmente ese proceso. Los seguidores se resisten a despedirse de sus textos favoritos y, para ello, realizan nuevas actividades sociales y creativas con las que seguir disfrutando de la trama o del desarrollo de sus personajes favoritos.

El análisis de la página web *Los Siete Reinos* ha permitido conocer algunas de esas innumerables prácticas lectoescritoras que se realizan en los espacios de afinidad. Los lectores comparten sus teorías, habitualmente con una sólida fundamentación, acerca de hechos relevantes no narrados. Desde esta perspectiva, los lectores individuales pueden tener acceso a interpretaciones de otros fans, llegando incluso a cambiar su lectura inicial. Por ello, el proceso de recepción no acaba en el hipertexto, sino que se amplía todo lo que el lector y la comunidad deseen. Además, no se limitan a profundizar en los contenidos de las novelas, sino que se aventuran a apropiarse, ampliar y/o modificar el universo narrativo a través de *fanfictions*. Y

no solo crean de forma individual, sino que lo hacen colaborativamente a través del rol narrativo, algo así como un *fanfiction* colectivo con multitud de nuevas posibilidades.

¿Qué implicaciones tiene esto para la educación literaria? Su potencial formativo es extraordinario. Los jóvenes lectores se relacionan con la literatura a partir de unas fuertes implicaciones sociales, emocionales e intelectuales. De manera voluntaria y lúdica, juegan con los textos; alcanzan así un nivel mayor de desarrollo de la competencia lectora y literaria (Amo, 2015). Además, utilizan la lectura y escritura literarias en sus espacios y tiempos de ocio; afianzan, durante este proceso, sus hábitos lectores y experimentan un mayor placer estético.

En estos espacios de afinidad se forman estructuras de comunicación y cooperación en las que se genera un constante intercambio de conocimientos, ya sea entre iguales o en forma de mentores o lectores beta (*betareaders*). Desde esta perspectiva, su aprovechamiento didáctico es incuestionable. Al negociar, consensuar y compartir reglas de lectura y escritura dentro de un grupo, se genera una comunidad interpretativa. De esta forma, se fomenta la lectura compartida, una lectura vicaria para la mayoría de lectores.

Todo ello supone el aprendizaje no formal y el desarrollo de competencias vinculadas a la educación reglada. Por consiguiente, estos escenarios poseen un valor formativo que debería ser tenido en cuenta a la hora de diseñar y desarrollar propuestas de innovación relacionadas con la educación lectora y literaria.

Con este tipo de prácticas sociales desaparece la jerarquía entre texto principal y subsidiario. Es, como diría Derrida (1997), el desbordamiento que borra los límites. Se desarrolla una escritura en colaboración en la cual las nociones de autoría, de propiedad intelectual y de creatividad se hallan claramente diferenciadas de las asociadas a la tecnología del libro en papel (Landow, 2009, p. 186).

Notas

1 En este espacio se relacionan las novelas publicadas por el autor con la serie de televisión. Encontramos diferencias entre ellas: cambio de sino, nombre o edad de algunos personajes, orden narrativo distinto, etc. Recordemos que los libros y la serie, hasta el momento, han discursado por cauces paralelos; a partir de la 6^a temporada (*Vientos de Invierno*), tomarán caminos divergentes y, por lo tanto, las diferencias serán aún más notables y/o significativas.

2 Es la página oficial de Harry Potter que ofrece varios contenidos exclusivos y experiencias de relacionadas con la principal obra de J. K. Rowling.

3 Utilizamos hipertextualidad con dos significados. Por un lado, la acepción relacionada con el uso y disposición electrónica de estructuras en red con nodos enlazados (Landow, 2009) y, por otro, el concepto desarrollado por Genette (1989) y que abarca las relaciones que incluyen a un texto A (el hipotexto) dentro de un texto posterior B (llamado hipertexto). Este segundo significado se sustenta en la idea de que todo texto es un mosaico de citas (Kristeva 1969; Barthes, 1973; Genette, 1989), alusiones, referencias, apropiaciones, reescrituras, transformaciones de otro(s) texto(s). Se concibe, entonces, como una red de alusión semántica o como un palimpsesto cuyo entramado se forma con la presencia e interconexión de textos inscritos en la cultura (Barthes, 1973, p.1015).

4 Esta es la página oficial del autor. Se trata de una web dirigida y/o moderada por George R. R. Martin. En ella pueden encontrarse las siguientes secciones: blog, información sobre el autor, bibliografía, espacio para fans, noticias y venta de productos.

5 Máster es el usuario que actúa de moderador adecuando las reglas, creando las fichas de inscripción, desarrollando el universo ficcional en el que se basa el rol, estableciendo el objetivo, etc.

6 Es aquel que está siendo interpretado o roleado por una persona. Por el contrario, encontramos los PNJ, que son personajes secundarios que no están siendo desarrollados directamente por un escritor.

7 En los roles progresivos no hay partidas, sino que se trata de una interpretación libre de sus jugadores, sin la intervención de un máster en el proceso de construcción de la historia.

8 Para saber si ese personaje ficticio, actor o persona anónima está ya siendo interpretado por otra persona, hay una base de datos en la misma web en la que puede consultarse su disponibilidad.

Referencias

- Amo, J. M. (2015). Estructura hipertextual en la metaficción actual: proyección en la educación literaria. En O. Cleger, J. M. Amo, & A. Mendoza (Eds.), *Redes hipertextuales en el aula. Literatura, hipertextos y cultura digital* (pp. 145-168). Barcelona: Octaedro.
- Barthes, R. (1973). Texte (théorie du). En *Encyclopaedia Universalis*, XV (pp. 1013-1017). Paris: Encyclopaedia Universalis.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva. En Internet el creador es el público*. Barcelona: Gedisa.
- Cassany, D. (2010). Leer y escribir al margen de la ley. En *Actas y Memoria del CILELIJ (1º Congreso Iberoamericano de Lengua y Literatura Infantil y Juvenil)* (pp. 497-514). Santiago de Chile: Fundación SM.
- Cobo, C., & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje invisible: hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2008). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- Derrida, J. (1997). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.
- Fish, S. (1982). *Is There a Text in This Class*. Cambridge, Massachusetts & London: Harvard University Press.
- Foucault, M. (1999). «¿Qué es un autor? En M. Foucoault [cursiva] Entre filosofía y literatura. Obras esenciales, Volumen I [cierra cursiva] (pp. 329-360). Barcelona: Paidós.
- Gee, J., & Hayes, E. (2012). *Nurturing Affinity Spaces and Game-based Learning*. En C. Steinkuehler, K. Squire, & S. Barab (Eds.), *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age* (pp. 129-153). Cambridge: Cambridge University Press.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gil, A. (2012). *+Narrativa(s). Intermediaciones: novela, cine, cómic y videojuegos en el ámbito hispánico*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Guerrero, M. (2014). *Web televisivas y sus usuarios: un lugar para la narrativa transmedia. Los casos*

- de “Águila Roja” y “Juegos de Tronos” en España. *Nueva Época*, 21, 239-267. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2014000100010&lng=es&tlang=es
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de Textos: Fans, Cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2011). Remix: la nueva escritura popular. *Cuadernos Comillas* (1), 105-126. Recuperado de http://everydayliteracies.net/files/8_Knobel_Lankshear
- Kristeva, J. (1969). *Semiotiké: recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil.
- Landow, G. (2009). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos.
- Lluch, G. (2014). Jóvenes y adolescentes hablan de lectura en la red. *Ocnos*, 11, 7-20. doi: 10.18239/ocnos_2014.11.01
- Lluch, G., & Acosta, M. (2012). Conversaciones sobre lecturas en la Web 2.0: el caso de Laura Gallego. Análisis discursivo de conversaciones virtuales entre adolescentes. En J. Díaz Armas (Ed.), *Lecturas para el nuevo siglo* (pp. 37-52). La Laguna: Servicios de Publicaciones de la Universidad de La Laguna.
- Pajares, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo: revista de estudios literarios*, 6. Recuperado de http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajares.htm
- Riffaterre, M. (1976). *Ensayos de estilística estructural*. Barcelona: Seix Barral.
- Sánchez-García, S., Lluch, G., & Del Río, T. (2013). La lectura en la web 2.0. Estudio de caso: Los blogs en el Reto Delirium. *@tic. Revista d'innovació educativa*, 10. doi:10.7203/attic.10.1783
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.