

OMEGAVERSE O LA FORJA DE UN UNIVERSO *FANFICTION**

LUZ MARINA DELGADO DÍAZ**

Universidad de Lima

20140418@aloe.correo.ulima.edu.pe

PATRICIA ALEXANDRA UBILLUS BREÑA***

Universidad de Lima

20142326@aloe.correo.ulima.edu.pe

GIANCARLO CAPPELLO****

Universidad de Lima

gcappell@ulima.edu.pe

Recibido: 1 de julio del 2022 / Aceptado: 1 de septiembre del 2022

doi: <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5911>

RESUMEN. Se explora el Omegaverse, un universo ficcional creado y desarrollado por fans y escritores *amateurs* que, lejos de la lógica de producción y los cálculos del negocio, ha llegado a interesar a un sector de la industria que hoy aprovecha su popularidad. El análisis atiende de manera especial sus rasgos formales y para ello reconstruye su evolución desde los inicios en el año 2009 hasta el 2021, abarcando tanto plataformas en red como lanzamientos editoriales. Los resultados confirman que su desarrollo ha derivado en una matriz narrativa propia, afiliada al género fantástico, que facilita su difusión y sirve de guía para crear y promover expectativas en sus seguidores. Los *fanfictions* tienen en el Omegaverse un ejemplo robusto de cómo sus relatos pueden alcanzar las mismas cotas de interés que aquellos de la industria.

PALABRAS CLAVE: Omegaverse / género narrativo / *fandom* / narrativa / *fanfiction*

* Este artículo amplía la tesis de las autoras sobre el tema, disponible en el Repositorio de la Universidad de Lima: <https://bit.ly/30Poo4k>

** Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Lima, Perú (véase: <http://orcid.org/0000-0002-7090-7180>).

*** Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Lima, Perú (véase: <https://orcid.org/0000-0002-9400-2802>).

**** Magíster en Literatura por la Pontificia Universidad Católica del Perú, Perú (véase: <https://orcid.org/0000-0003-2908-6429>).

OMEGAVERSE OR THE FORGING OF A FANFICTION UNIVERSE

ABSTRACT. This article explores the Omegaverse, a fictional universe created and developed by fans and amateur writers. Despite being born far from business logic, it has drawn the interest of the editorial industry, which now profits from its popularity. The analysis pays special attention to the Omegaverse's formal features, for which it reconstructs its evolution from its beginnings in 2009 until 2021, both online and in print. The results confirm that its development has resulted in the birth of a narrative matrix of its own, inscribed the fantasy genre, which facilitates its dissemination and serves as a guide to create and promote its followers' expectations. Fanfictions have in the Omegaverse a robust example of how their stories can be as captivating as those produced by the industry.

KEYWORDS: Omegaverse / narrative genre / fandom / narrative / fanfiction

OMEGAVERSE OU A CRIAÇÃO DE UM UNIVERSO DE FANFICTION

RESUMO. Este artigo explora o Omegaverse, universo ficcional criado e desenvolvido por fãs e escritores amadores, que longe da lógica de produção e dos cálculos empresariais gerou o interesse de um setor da indústria que hoje tira proveito de sua popularidade. A análise centra-se, especialmente, nas suas características formais. Para isso, reconstrói a sua evolução, desde o início em 2009 até 2021, abrangendo tanto as plataformas online como os lançamentos editoriais. Os resultados confirmam que seu desenvolvimento resultou em uma matriz narrativa própria, filiada ao gênero fantástico, que facilita sua divulgação e serve de modelo para criar e promover expectativas em seus seguidores. As fanfics têm no Omegaverse um exemplo robusto de como suas histórias podem atingir os mesmos níveis de interesse que aquelas produzidas pela indústria.

PALAVRAS-CHAVE: Omegaverse / gênero narrativo / *fandom* / narrativa / *fanfiction*

INTRODUCCIÓN

Entre los relatos escritos por fans existe un mundo llamado Omegaverse, un conjunto de ficciones sobre criaturas antropomorfas de dos sexos que les otorga cierta carga de valor, imagen y obligación social. En sus inicios fue considerado un *kink*, una excentricidad, pero conforme sus contenidos impregnaron otros grupos de interés evolucionó hasta consolidar un universo con cualidades propias.

Cuando la pasión por una historia se inflama, es común que los fanáticos desarrollen creaciones para prolongar el disfrute y amplificar la experiencia, o corregirla, porque cuando ese fragor se desborda puede llegar a reponer producciones canceladas, reorientar la historia e, incluso, eliminar personajes para fortalecer la sintonía con la audiencia. El Omegaverse, sin embargo, ha ido más allá. Si bien su germen está asociado a una exitosa serie de televisión —*Supernatural* (The WB 2005-2006; The CW, 2006-2020)—, pronto se apartó de ella para gestar un mundo peculiar gracias a contribuciones originales y no a derivaciones tributarias de algún canon. Se trata de un caso atípico que, ajeno a la lógica de producción del negocio, ha sabido interesar a un sector de la industria llevando al paroxismo aquella máxima inspiradora: “¿Qué pasaría si...?”.

Este artículo indaga en la hipótesis de que tal cosa sería imposible si sus relatos no contaran ya con un código reconocible y aceptado, es decir, con una matriz narrativa afiliada al género fantástico. Y para comprobarlo revisa la evolución de sus relatos, desde las primeras manifestaciones en el 2009 hasta el cierre de este trabajo, a fin de identificar sus marcas particulares.

Historias de fanáticos

Si consideramos la raíz del término *fanfiction* —ficciones de fans—, notaremos que no se trata de algo especialmente nuevo, pues remite al tiempo en que, fascinados por una película, un libro o un videojuego, nos animábamos a crear nuevas aventuras que tenían a esos personajes y escenarios como protagonistas a través de la escritura, los juguetes o el relato oral, para dilatar el hechizo y llevarlo incluso más allá de sus propias fronteras lógicas, incursionando así, por ejemplo, en los predios del *crossover*. La digitalización del mundo no hizo más que legitimar estas prácticas y otorgarles carta de ciudadanía.

A lo largo de su desarrollo, la web 2.0 ha impulsado diferentes interacciones que han dado vida a las comunidades de fans. Estas plataformas brindan la oportunidad de organizarse en torno a un interés compartido y progresar más allá de las diferencias de raza, clase o nivel educativo que pudieran existir (Black, 2006, p. 170). Frugone y Schandor (2013) resaltan cuatro características de estos grupos: (i) la producción de contenido referido al tema común: *fanfictions*, *fan arts*, *cosplay*, *gatherings*, entre otros; (ii) el uso de jergas específicas para interactuar, algunas de las cuales pueden tomarse

de otros espacios de interés (*muggle*, en las esferas dedicadas a *Harry Potter*, significa “persona sin magia”; sin embargo, se usa indistintamente para señalar a quienes no forman parte de una comunidad); (iii) la relación cognitiva que establecen con su afición, es decir, la estrecha ligazón entre el producto y la identidad del sujeto; y, finalmente, (iv) el vínculo emocional que desarrollan con el objeto de su interés, “hasta formar parte de la cotidianidad y la estructura de prácticas y conocimientos que les permiten interpretar nuevas experiencias” (p. 15).

Todas estas cualidades contribuyen a lo que Bormann llama una “conjunción y explotación de saberes y afinidades que adquieren forma y sentido según la fantasía que se comparte con los miembros del grupo” (como se citó en Frugone & Schandor, 2013, p. 17). De modo que estamos ante creaciones originales gestadas a partir de un trabajo previo, ya que “los autores no solo siguen el ‘cianotipo’ del original, sino que relacionan elementos del canon, como eventos de la trama, escenarios y personajes, para apalancar nuevas posibilidades” (Bahoric & Swaggerty, 2015, p. 25). Y precisamente porque esta dinámica ocurre en el centro nervioso de los afectos e intereses, los *fanfics* pueden influenciar de manera notable el desarrollo de muchos títulos. E incluso alentar universos narrativos propios, capaces de consolidar un canon propio, como es el caso de Omegaverse.

Acierta De Lama Odría (2016) cuando señala que se trata de “un fenómeno que trasciende lo literario; su carácter, esencia y práctica denota y ejemplifica la convergencia de medios” (p. 14). Es un actualísimo método de comunicación subvalorado, un pasatiempo tenido como *freak* y vergonzante, cargado de prejuicios y, sin embargo, contrario a lo que sus detractores sostienen, constituye una de las manifestaciones más democráticas —exenta de verticalidad y jerarquías— que ha producido la era de internet; un espacio comunicativo donde la autoría, la creatividad y el éxito no están mediados por el aparato de producción y explotación de la industria.

Pero ¿quién está detrás de estos relatos? El *fandom*, una personalidad colectiva que toma su nombre de la abreviación de *fan kingdom*, el conjunto de fanáticos de algún pasatiempo —o de alguna persona, actividad, fenómeno particular o material de consumo— que se conecta a través de las redes, o de manera física, para compartir ideas, información, debatir sobre algún tópico específico y, por supuesto, crear contenido alrededor de esa pasión (Scolari, 2013). Son lo que en otros ámbitos de Latinoamérica se conoce como “la fanaticada”. No son meros espectadores: son cultores que destacan por la intensidad de su implicación intelectual y emocional (Durán, 2015).

La expansión del *fanfiction* es resultado de un esfuerzo sin fines comerciales y con un carácter lúdico (Vidam, 2014). Tomando como inspiración a narrativas o íconos de la cultura popular, los creadores amplían sus posibilidades hasta donde la imaginación alcanza: pueden fraguar nuevas batallas, insertar distintos personajes, explorar

relaciones no establecidas, hasta idear situaciones fuera del canon, siempre y cuando no escapen a la imaginación compartida y aceptada (Black, 2006, p. 172). Así, el resultado es un universo exaltado, intervenido por “una dinámica que algunos entienden de enriquecimiento y otros de distorsión” (Martos, 2006, p. 67). Pero, en todos los casos, se trata de una labor tan intensiva como especializada, pues hay que investigar, explorar y conocer a fondo un tópico para poder re-crearlo de manera fidedigna. Estas expresiones, luego, son tamizadas por los demás seguidores (lectores y creadores), quienes, a través de sus comentarios, pulen los aportes y los acogen como parte de su mundo.

Aunque las clasificaciones muchas veces resultan simplificaciones, la tipificación más extendida de *fanfiction* agrupa estas creaciones en cinco compartimientos, según Lankshear y Knobel (2011):

- *Escritura en canon*. Mantiene personajes, contextos y situaciones en la misma línea que la fuente original; es decir, se agregan nuevos eventos o episodios que hurgan en zonas no exploradas, imaginando el pasado (precuela) o el futuro (secuela) del mundo narrativo.
- *Historias de universo alterno*. Discurren por la senda del *what if...* y se apartan del original para imaginar otros perfiles, otras posibilidades físicas, morales o científicas, por citar algunos ejemplos, alrededor de la trama canónica.
- *Crossovers*. Combinan personajes, espacios y elementos de mundos distintos, muchas veces imposibles de concertar; verbigracia, Harry Potter recibiendo atención médica en el Grey Sloan Memorial, el hospital de la serie *Grey's Anatomy* (ABC, 2005-presente).
- *Narrativas de relación (shipper)*. Se empeñan en establecer relaciones afectivas y específicas entre dos personajes que, en el universo original, jamás habrían podido forjarse.
- *Narrativas de autoinserción*. En ellas, el autor se introduce en la narración a través de un personaje que lo expresa o representa, o de uno que combina su personalidad con atributos propios del universo ficcional.

Páginas web como Wattpad y A03 hoy son consideradas las principales plataformas de *fanfics*; no obstante, cada una tiene pros y contras en cuanto a la administración de sus contenidos. Wattpad arrastra problemas con los autores y usuarios al censurar y eliminar historias y perfiles según los relatos que producen; aun así, goza de las mayores visitas y producciones en español. De otro lado, A03, al ser un archivo creado específicamente para *fanfictions*, no sufre censura y protege mucho el contenido de sus autores, pero carece de creaciones en español.

Este movimiento cada vez más dinámico ha suscitado diversos estudios enfocados en aspectos psicológicos, socioculturales y antropológicos. Sin embargo, muy pocos

se han dedicado a la narrativa. Los textos de Jenkins (2008, 2010, 2014) y de Busse y Hellekson (2014) acerca del rol de los fans al compartir y producir sus propios relatos siguen siendo las referencias obligadas. A ellos habría que sumar aportes como los de Martos (2006) y Sugihartati (2020), cuyos textos “‘Tunear’ los libros: series, *fanfiction*, blogs y otras prácticas emergentes de lectura” y “Youth Fans of Global Popular Culture: Between Prosumer and Free Digital Labourer”, respectivamente, abordan la figura del *prosumer* y sus prácticas digitales, presentándolo como sujeto integrado en la lógica de mercado, con dinámicas de trabajo gratuito que expanden el tiempo y los espacios productivos. Los artículos “Words on the Screen: Broadening Analyses of Interactions among Fanfiction Writers and Reviewers”, de Magnífico et al. (2015), y “Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction”, de Black (2006), exploran el *fandom* como un espacio para el *feedback* y la reseña de contenidos no canónicos. En esa línea, trabajos como el de Barnes (2015), “Fanfiction as Imaginary Play: What Fan-written Stories Can Tell Us about the Cognitive Science of Fiction”, y de De Lama Odría (2016), *Fanfiction. Una red social en el espacio de la ficción*, redondean la aproximación al mundo creativo de los seguidores al abordar el tema como expresión de una comunidad y repositorio de un saber específico alrededor de la ficción.

Queda la sensación de que hace falta una mayor legitimidad o prestigio alrededor de estos textos para animarnos a profundizar en ellos y descubrir sus posibilidades narrativas y socioculturales.

Universo Omega: preceptos de base

Omegaverse empezó a gestarse a raíz del interés de los fans por superar las diferencias que impedían que dos personajes del mismo sexo pudieran conformar una familia biológica. Sus primeras expresiones se relacionan con el programa *Supernatural* en la plataforma livejournal.com, a mediados del 2009. Los personajes de estos primeros *fanfics* tenían características animales, específicamente lobunas, y formaban manadas. Pero la mayor peculiaridad era que tenían temporadas de estro derivadas de poseer dos sexos: uno primario, determinado por los órganos sexuales externos (masculino/femenino, hombre/mujer, macho/hembra); y un subsexo, determinado por el aparato reproductor interno que los clasificaba como Alfas, Betas u Omegas, condición que determinaba su lugar en la sociedad.

Estamos en un mundo donde la administración biológica se ha impuesto en gran medida y donde la distinción a partir de la capacidad reproductiva (inseminación, procreación) marca el destino de los personajes: hombres y mujeres con capacidad de embarazarse.

Aunque pueden hallarse alegorías vinculadas a lo femenino y la identidad de género, el Omegaverse no se vincula con la teoría *queer* ni con la transexualidad. Su combustible

dramático reposa en la insatisfacción que produce tener que subyugarse al rol social que se cultiva para cada subsexo: verbigracia, los Alfas deben ser siempre activos en la relación y los Omegas pasivos. En cierto modo, el rol femenino está encarnado por estos últimos, de quienes se espera (tanto de hombres como de mujeres) que cumplan la función de amas de casa, sin más necesidad que desarrollar su condición procreadora. Todo esto, sin embargo, no es más que un marco que admite diversas modulaciones y acentos que van del melodrama a la comedia, de la aventura al terror y de las parodias con ecos de actualidad al *crossover* más avezado entre franquicias.

En un inicio se trató de ir más allá de los típicos personajes lobunos romantizados a partir de la saga de películas *Crepúsculo* (Summit Entertainment, 2008-2012), basadas en las novelas de Stephenie Meyer, pero este interés pronto encontró su propia ruta de desarrollo a partir del “abotonamiento” o hudo” que se produce durante la copulación de los caninos. Desde entonces prosperaría en arraigo y complejidad hasta convertirse en esta contracción de los términos *omega* y *universe*, por el protagonismo que adquiere la casta de los Omegas. También se le ha llamado universo ABO (por los tres tipos de personajes: Alfas, Betas y Omegas), pero no es la etiqueta de norma, aunque todavía aparece como categoría en algunas plataformas.

Actualmente, muchos *fandoms* desarrollan historias vinculadas al Omegaverse, especialmente los seguidores del llamado *Boys Love*¹. Entre las principales plataformas de publicación figuran Wattpad, AO3, fanfiction.net, Facebook y amor-yaoi.com. En cuanto a la producción editorial, historias del Omegaverse nutren el catálogo de revistas especializadas como *The Omegaverse Project*, de la editorial Fusion Product; *BL Bishounen Book*, de la casa Kadokawa-Enterbrain; o *Charles Mag Omegaverse*, de Media Soft. Además, editoriales como Be x Boy Omegaverse, Ichijinsha, Sanko-sha, Kuaikan y Rutile cuentan en su plantilla con autores que escriben Omegaverse. También existen historias independientes en diversas plataformas de cómics, tales como Lezhin, Webtoon, Bomtoon, Tapas, Tappytoon, Bilibili, Toomics y Bookcube, entre otros.

Algunas nociones teóricas

El objetivo de este artículo es verificar si la evolución del Omegaverse como universo ficcional ha llegado al punto de evidenciar las convenciones que caracterizan a los géneros narrativos, tales como la codificación de personajes, acciones y escenarios, así como la normalización de criterios para la creación de nuevos textos que puedan afiliarse a su matriz.

1 Conocido por las siglas BL, es una etiqueta usada para categorizar contenido de temática romántica homosexual masculina.

Si bien la noción de género ofrece distintas definiciones según el frente de abordaje, estamos delante de lo que Todorov (1970) llama clases narrativas amplias que, a su vez, se diferencian en tipos y especies. O, en palabras de Tom Ryall, “patrones, formas, estilos, estructuras que trascienden las historias e involucran a los receptores” (como se citó en Altman, 2000, p. 28). Así, se puede postular que hace falta el concurso tanto del texto como de la audiencia para asentar un patrón que califique como género. La perspectiva de Ryall se encuentra especialmente en industrias como la de Hollywood o el mundo editorial, muy dadas a clasificar los relatos con etiquetas capaces de definir los horizontes de expectativa del público y los modelos de creación de los autores, en la medida que ambas partes apelan a recurrencias que articulan “una estructura viva por la que fluye y se actualizan un gran número de temas y conceptos” (Altman, 2000, p. 36).

En esta línea, cabe preguntarse si el Omegaverse se adscribe a alguna categoría convencional de género, o si presenta una variación o hibridación particular. Por la dinámica general de sus historias, se enmarca en el género fantástico, una convención que, siguiendo a Todorov (1970), introduce la vacilación entre lo natural o sobrenatural y obliga a los receptores a decantarse por una perspectiva extraña o maravillosa de los acontecimientos narrados. Lo extraño es aquello que aparenta no ser de orden natural, pero admite una explicación racional, ya sea por oposición a lo real-imaginario (no se produjo ningún hecho sobrenatural porque lo que se creyó extraño fue obra de una imaginación desordenada, del sueño, la locura, las drogas), o por oposición a lo real-ilusorio (los acontecimientos ocurrieron realmente, pero se explican por vías racionales, producto de supercherías, casualidades o errores de percepción). Lo maravilloso, en cambio, admite sucesos que no se corresponden con la lógica natural, pero no provocan ninguna reacción particular en los personajes ni en el lector implícito, de manera que lo maravilloso solo puede entenderse como “la naturaleza misma de esos acontecimientos, una normalización sin lógica ni explicación” (p. 53).

Ahora bien, aunque los géneros narrativos se basan en convenciones de forma (estructura y estilo) y contenido (temas, motivos, situaciones) compartidas por distintos relatos, también pueden verse como categorías difusas si tomamos en cuenta el propósito de quien define la clasificación. Por ello, la noción de género que anima este texto es la que se enmarca en la interpretación compartida que los lectores hacen de un relato, en la medida que la condición de lector/espectador es previa a la de autor de *fanfictions*, pues este último proyecta y expande en sus creaciones la experiencia lectora. Después de todo, una definición retóricamente legítima de género no debe concentrarse en la substancia o la forma del discurso, sino en la acción que suele realizar (Page & Thomas, 2011).

METODOLOGÍA

A la luz de lo expuesto, se realizó un trabajo de tipo cualitativo orientado a determinar las características formales de los relatos del Omegaverse y verificar su filiación o correspondencia con algún género narrativo. Aunque las primeras manifestaciones aparecen en *fanfics* que tributan a distintas expresiones populares (series de televisión, libros, películas), se ha tomado como punto de partida el año 2009, que es cuando surgen los primeros relatos no afiliados a ningún título previo y que tienen como protagonistas a dos personajes lobunos donde, al menos uno de ellos, está en capacidad de quedar embarazado independientemente del sexo que lo identifique. Tomando como referencia las características establecidas en esas primeras narraciones, se rastrearon y anotaron los cambios operados sobre ese patrón germinal hasta el primer trimestre del 2021.

Las categorías establecidas para este seguimiento fueron las siguientes:

- *Personajes*. Se verificaron las alteraciones en cuanto a tipos, rasgos físicos y cualidades químico-biológicas de los protagonistas.
- *Interacción entre personajes*. Se atendió a las variaciones concernientes a las relaciones afectivas, de poder y subordinación, de clase (en este caso, una clase dada por las condiciones biológicas de reproducción o no).
- *Contexto*. Se hizo seguimiento a la naturaleza de las acciones, es decir, a la ruptura, ampliación o incorporación de nuevas reglas al universo físico (qué se puede hacer y qué no).

Como explica Genette (1988), los géneros expresan el conjunto de rasgos invariables que definen un texto, pero también la tensión que se produce respecto del cambio y que se traduce en procesos diversos, como la hibridación. En ese sentido, también fue importante anotar si la diversidad de tonos y temáticas obligaban a obrar alteraciones o afectaciones específicas. Por ejemplo, si una historia con foco en el horror admitía el mismo tipo de personajes, acciones y relaciones que otras orientadas a los dilemas de pareja o los enredos de comedia.

El objetivo de esta sistematización fue identificar evoluciones y discontinuidades. Definimos como evoluciones a las variaciones narrativas canonizadas, es decir, modificaciones aceptadas que permanecen y devienen en marcas o rasgos distintivos; las discontinuidades, por su parte, dan cuenta de alteraciones inocuas, erráticas y sin provecho que acaban diluyéndose al no generar impacto en la dinámica del universo ficcional. De manera tal que al organizar cronológicamente las evoluciones es posible obtener una visión clara de los elementos fundamentales, porque mientras mayor es la distancia entre variaciones y menos evoluciones empiezan a darse, más se institucionaliza una matriz narrativa de rasgos formales. Asimismo, al verificar el respeto o no de

dichas formas en historias que abordan tonos y temas diversos, es posible dar cuenta de la solidez o fragilidad de una propuesta normativa.

En lo concerniente al corpus de estudio, la selección de contenidos obedeció a un criterio de conveniencia; es decir, se escogieron los relatos más ricos en el ámbito expresivo, capaces de ofrecer lo necesario para construir una idea general del universo en cuestión. Ante contenidos muy similares, se optó por aquellos que obtuvieron más reacciones —comentarios y votos— y lecturas. Sin embargo, también se acogieron algunos que, sin contar con esas características, presentaban antecedentes o elementos que luego fueron desarrollados por los autores.

Se analizaron principalmente textos escritos, ya que en ese formato se forjó la base de lo que terminaría llamándose *Omegaverse*. Los relatos fueron tomados de las diversas plataformas usadas por los fans para compartir sus creaciones (usuarios y creadores manejan varias a la vez para leer y escribir). Nuestra aproximación en este aspecto siguió un criterio de popularidad: [livejournal.com](https://www.livejournal.com/) y archiveofourown.org para las creaciones del 2009 al 2012; [fanfiction.net](https://www.fanfiction.net/), del 2012 al 2016; y [wattpad.com](https://www.wattpad.com/), del 2014 al 2021.

Dado que a partir del 2015 el fenómeno comenzó a expresarse por otras vías, se acogieron también mangas, *manhwas* y *manhuas* alojados en páginas y aplicaciones como Tapas, Webtoon, Lezhin, Renta, Dear+ y Daria. Estos contenidos fueron incorporados en función de su reconocimiento a través de puntuaciones y recomendaciones obtenidas en redes sociales como Facebook, TikTok y Reddit.

Tras la revisión de más de ciento cincuenta relatos producidos entre los años 2009 y 2021, la sistematización ajustada a los criterios arriba descritos consolidó un núcleo de 76 relatos diferentes que aportaron al análisis. Al final de este artículo se listan los títulos, autores, temas y plataformas que se utilizaron para este trabajo. En todos los casos, se priorizaron contenidos en inglés y español².

DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Evolución narrativa

Tomando como material de trabajo las historias escritas por fanáticos y aquellas producidas por la industria a partir del 2015, pueden identificarse cuatro etapas de desarrollo.

2 Debido a que gran parte de este contenido se almacena en redes y es propiedad de sus autores, existe el riesgo de que puedan ser eliminados por las páginas donde se alojan o porque los creadores desactivan sus cuentas. En este enlace se puede acceder a un buen número de textos que contribuyeron a este artículo: shorturl.at/dsy0Z

Del 2009 al 2011

Los relatos iniciales dan cuenta de personas lobunas con la condición Alfa y Omega. Los primeros son de mayor tamaño, con rostros afilados, un temperamento más fuerte y una fuerza física superior. Su característica principal consiste en poder fecundar a los otros personajes, los Omegas: hombres y mujeres que nacen con un sistema reproductor diseñado para el embarazo. Viven estigmatizados como objetos sexuales y amorales, pues son tenidos como seres que corrompen a los demás al provocarlos para tener sexo por efecto de sus feromonas: “El deseo va cediendo, su cuerpo está laxo y cómodamente caliente, sus brazos abrazan a Dean con más fuerza mientras disfrutan de un momento feliz” [traducción de los autores] (Cozy_coffe, 2009).

El celo aparece en historias cuyos protagonistas están especialmente marcados por el lado animal. A partir del 2010, se escribe sobre pastillas anticonceptivas. En el 2011, ya se habla de la autolubricación de los Omegas: “No necesitaba lubricación extra con lo desesperadamente mojado que estaba Jesen” [traducción de los autores] (Lazy_daze, 2011).

Se habla de manadas que conjugan todos los tipos de personajes: “Corre en la familia... su hermano era un alfa, al igual que su papá y cualquier otro hombre en ese lado de la familia, hasta donde sabían. De alguna forma, Jesen estaba genéticamente jodido” [traducción de los autores] (Tehdirtiestsock, 2010).

Del 2012 al 2014

En el 2012, estas ideas empiezan a permear diversos *fandoms* y surgen los llamados personajes ‘normales’, que a la larga serán conocidos como Betas. Ellos constituyen la mayoría de la población en este universo. No suelen protagonizar historias, su función es la de operar como contraste y evidenciar las diferencias entre los Alfas y los Omegas.

Y John, bueno, él necesitaba limpiarse la esencia del Alfa, la lubricación del Omega y todo ese olor a sexo antes de ir al trabajo. “Es extraño que huelas a mí”, admitió Sherlock, repentinamente. John se detiene a un lado de la cama, mirando a Sherlock. “Yo siempre huelo a ti. Estamos enlazados” [traducción de los autores]. (221B_Marauder, 2012)

A fines del 2012 aparece la figura de “los destinados”, una noción de pareja que difiere operativamente de un *fanfic* a otro.

Jensen no se molesta en mirar a Jared mientras toma un largo respiro para continuar explicando: “Estoy usado, soy un producto dañado. Pensé que había encontrado a mi pareja, pero... soy yo el que carece de ímpetu”. Deja de moverse mientras se rasca el cuero cabelludo, causando un ligero desorden en sus rastas cortadas [traducción de los autores]. (Xdarlingnickyx, 2012)

Para el 2013, ya se describen embarazos Omegas, muy similares a los de las mujeres. El celo se instala como evidencia de maduración sexual: “Arthur, a diferencia de otros Omegas, estaba a punto de entrar en su primer ciclo de calor a sus 17 años” (Ahel Vessalius, 2013).

En el 2014, las feromonas ya no solo sirven para localizar o identificar a un Alfa o a un Omega, sino también, en el caso de las Alfas, para demostrar fuerza y ejercer dominio sobre otros. Los olores operan como marcas emocionales de los Omegas.

Su olor cambió de repente y se volvió hacia esa intensa combinación de sangre y pólvora que habían olido sus padres cuando tomaron la decisión de continuar el embarazo. Era un olor extraño, repelente para muchos, pero que atraía a cierto tipo de personas [traducción de los autores]. (Nimirie, 2014)

Y pueden usarse para dominar al Alfa en procura de protección o tranquilidad:

El humor de Sherlock se turbó al instante y John tuvo que sentarse en su regazo para poder abrazarlo y dejar que él recargara la cabeza cerca de su cuello, de esa manera el olor de John era intenso y Sherlock podía olvidarse de los motivos que tuviera para enojarse [traducción de los autores]. (Nimirie, 2014)

A fines del 2014, el término *Omegaverse* se utiliza como clasificador en las páginas de fanfiction.net. El intercambio de ideas y la repercusión de los escritos cuaja en un consenso tácito acerca de por dónde deben discurrir las historias; se hace énfasis en el papel de las feromonas y en la dinámica Alfa-Omega.

Del 2015 al 2017

Para el 2015, ya se observa un canon y algunas historias se animan a explicar —a modo de introducción— qué es el *Omegaverse*:

Nos situamos en un universo donde hay hombres y mujeres, pero están subdivididos en 3, Alfas, Betas y Omegas, por lo que en total tendríamos 6 géneros humanos. Los Omegas poseen aparatos reproductores y son perfectamente capaces de concebir, siempre y cuando sean fecundados por un Alfa durante su periodo de celo, que es cuando sus niveles hormonales se disparan. (Kaoryciel94, 2015)

El 2016 fue el año en que empezaron a esbozarse los tópicos de discriminación y las líneas sociales que rigen la dinámica de los Alfa, Beta y Omega: “Incluso si a veces deseaba ser un Alfa, él estaba orgulloso de su segundo género ... Para él, ser un Omega era mucho mejor que ser un Beta, y un poco mejor que ser un Alfa” [traducción de los autores] (Dbztron2, 2016).

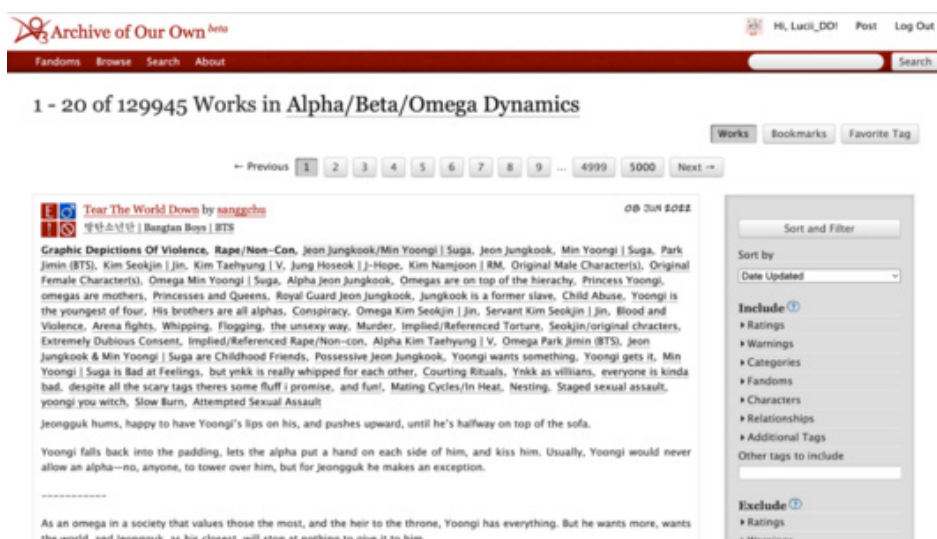
Surge la idea de la marca o mordida, que establece un vínculo químico y biológico que anula las reacciones positivas hacia otras parejas. En cierta forma, se define como un mecanismo de poder.

Un Alfa tenía que ser fuerte, pero después de varios años los Omegas han demostrado que son igual de poderosos, especialmente contra los Alfas. Un Omega no podía ser perturbado por la esencia de un Alfa, pero ellos podían enloquecer bajo la esencia de un Omega [traducción de los autores]. (Dbztron2, 2016)

Para el 2017, se observa la popularización del Omegaverse en distintas plataformas. Es el año del *boom* y se convierte en el universo favorito de los escritores de *fanfics*.

Figura 1

Historias bajo la dinámica Alfa, Beta y Omega



Nota. Reproducido de la página web Archive of Our Own (archiveofourown.org).

Del 2018 al 2021

Durante el 2018, surge el concepto de lobo interior, el animal interno o instinto de los Alfas y Omegas, algo que también los une a su pareja destinada.

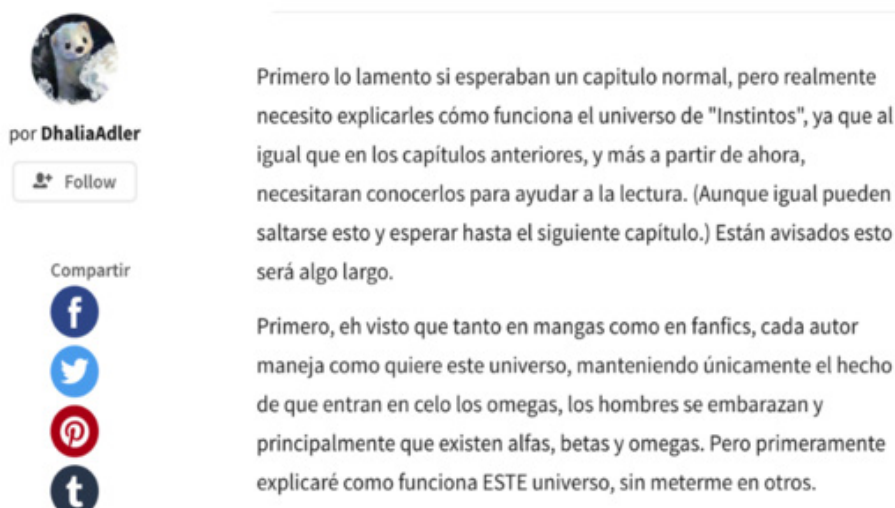
Si seguíamos a este ritmo perdería el control de mí mismo y el de mi lobo. Estaba tan excitado que mis feromonas se duplicaban para doblegar a mi Omega. Mi lobo ansiaba marcarlo, dejar su huella en esa deliciosa piel blanca. (Ladychessie, 2018)

Desde el 2019, ya no hace falta apelar a textos que introduzcan el Omegaverse. Elementos característicos como la mordida, las feromonas, el embarazo de los Omegas y el celo se reproducen en diversos relatos y se convierten en cánones obligatorios para los autores que se animan a explorar este universo. Además, estas cualidades ya son

de conocimiento extendido entre las comunidades *shipper*. En el 2020, aparecen relatos que se apartan de la línea canónica, pero ofrecen advertencias o introducciones donde especifican que no seguirán las “reglas Omegaverse”, o que van a operar desviaciones con fines lúdicos. Estamos ante las excepciones que confirman las reglas y formas ya asentadas entre los aficionados.

Figura 2

Introducción a Instintos, de DhaliaAdler



Nota. Reproducido de la página web Wattpad.

Como se observa, el derrotero creativo del Omegaverse trae a colación, inevitablemente, cierta caracterización del género descrita por Díez Taboada (1965) cuando se refiere a

un fundador que hace una primera obra modélica o programática, afiliados que siguen a la letra y escrupulosamente a ese fundador como modelo, perezosos que los olvidan, reformadores que lo ponen de nuevo en vigor o lo adaptan a circunstancias históricas nuevas, detractores que lo critican, contradicen o parodian, buscando sus limitaciones; teóricos que en cada momento tratan de fijar, a veces pedantemente, sus caracteres; aniquiladores que lo combaten y lo acaban, destruyéndolo o agotándolo; continuadores que recogen el prestigio de su nombre para nuevas realidades por ellos fundadas o que en época distinta ponen nuevos nombres a cosas que, a fin de cuentas, resultan tan semejantes que podrían ser llamadas con igual dominación. (p. 15)

De manera que es posible advertir, a partir de la evolución descrita, que existe en el Omegaverse elementos que otorgan un principio de identidad y organización de sus relatos, es decir, un patrón que desempeña la función de “institucionalización de las consecuentes posibilidades creadoras” (Busse & Hellekson, 2014, p. 143).

En lo que concierne a la clasificación que hacen Lankshear y Knobel (2011) de los *fanfictions*, cabría señalar que los relatos del Omegaverse surgen como narrativas de relación (*shippers*) que buscan la consolidación de parejas imposibles y evolucionan hasta constituirse como un universo particular, con sus propias reglas.

Los soportes gráficos

En el 2015, aparecen los primeros mangas del Omegaverse que, a diferencia de los *fanfics*, adquieren un valor de mercado. Se trata de historias originales, gestadas en las editoriales, pero tributarias y afiliadas al canon desarrollado en redes. The Omegaverse Project Comics sirvió para que mangakas³ de Boys Love comenzaran a adentrarse en este universo y para que otras casas editoras evaluaran la publicación de sus historias. En las imágenes, destacamos las portadas de los volúmenes II y III (figura 3) y un ejemplo de dibujo (figura 4) que corresponde a *Abarenbo Honey* (Tobidase, 2015), uno de los primeros que se publicó en Japón.

Figura 3

The Omegaverse Project, vols. II y III



3 Historietas o cómics de origen japonés.



Nota. Reproducido de la página web Manga Republic (<https://manga-republic.com>).

Figura 4

Páginas de Abarenbo Honey (2015)





Nota. Reproducido de *Abarenbo Honey*, por K. Tobidase, 2015, The Omegaverse Project. Traducción de QVFAMMA.

La gran acogida de los primeros mangakas llevó a países como Corea del Sur a iniciar su propia producción de *manhwas*⁴ con historias afiliadas al canon del Omegaverse. China hizo lo propio en el 2018, aunque se enfocó únicamente en el mercado interno y con una censura muy atenta, a tal punto que su fama en el gigante asiático es todavía muy limitada.

Como ocurrió con las primeras publicaciones japonesas, Corea y China también debieron colocar textos que introdujeran al lector en el Omegaverse. Hoy aparecen de manera excepcional, pues los autores asumen que el conocimiento de este mundo ya está integrado al acervo popular; si alguno lo hace es para guiar al lector en algún aspecto específico. Por ejemplo, en el *manhwa El amor es una ilusión* (Fargo, 2018), la autora debió explicar por qué se tomó la licencia de omitir el tema del vínculo —que se establece a través de la mordida del Alfa en el cuello del Omega durante el celo— para evitar confusiones entre los lectores. Este tipo de *disclaimer* en relación con cierta norma o uso hace patente la observación de Stempel (1988), que destacaba que el género narrativo informa al lector sobre la manera como deberá comprender el texto y, por ende, “es una instancia que asegura la comprensibilidad del texto desde el punto de vista de su composición y contenido” (p. 244).

4 Cómic coreano a color, generalmente de consumo virtual.

Fuera de las redes y plataformas del *fandom* —en este caso, de las historias gráficas—, los aportes creativos siguen prosperando o rebotando a partir del consenso o no entre sus seguidores. Un caso ilustrativo es *Kanraku Alpha Enigma* (Nakai, 2018). Aquí el autor se anima a agregar un nuevo tipo de personaje: el enigma, que sin ser Alfa, Beta ni Omega, puede mutar al subsexo de otra persona. Pero la novedad fue resistida y no obtuvo repercusión ni continuidad, pues generaba confusiones en la organización y coherencia del universo.

Los aportes mejor bienvenidos son aquellos que tienen que ver con los acentos expresivos, los matices estéticos o la ampliación de cuestiones ya establecidas. Es el caso de la “voz comando”, que en los *fanfictions* tiene el poder de doblegar la voluntad con solo escucharla.

—No te creo —dijo totalmente—. Dime de qué raza eres y no me mientas —ordenó poniendo su voz de alfa.

—Omega —obedeció Tony, al tiempo que sus ojos se llenaban de lágrimas por la impotencia. Si seguía usando su voz de Alfa, no tendría cómo defenderse. (KiwiAllison, 2019)

En los mangas, este poder se despliega a través de imágenes capaces de expresar emociones asociadas al temor y la dominación, apelando a recursos como la perspectiva, las angulaciones, el color, las proporciones. Esto no solo facilita el entendimiento, sino que otorga modulaciones dramáticas que explotan la caracterización de los personajes e involucra de manera activa al entorno que los rodea.

Así, en una dinámica de mutuo entendimiento y colaboración, los creadores y divulgadores consiguen que los receptores efectúen el itinerario narrativo o expresivo a lo largo de diferentes plataformas y fomentan la idea de que cada producto es solo un fragmento de una experiencia mayor que deben completar (Jenkins, 2014).

Rasgos y convenciones de género

Los rasgos de una narrativa de género se hacen evidentes cuando, siguiendo a Schaeffer (1988), recordamos que es un acto de comunicación que admite una estructura y tiene una dimensión hipertextual donde todas las expresiones tienen rasgos en común que las emparentan y, por ende, es posible establecer reglas que las articulen.

La genericidad puede explicarse como un juego de repeticiones, imitaciones, préstamos, etc., de un texto con respecto a otro, o a otros, creándose la transformación genérica, es decir, el comienzo de un nuevo género o un texto agenérico a través de relaciones que podrían ser paródicas, de imitación, de traducción y de refutación del texto. (Schaeffer, 1988, p. 162)

En esa línea, el Omegaverse posee una complejidad narrativa que da cuenta de varios tipos de personajes, pero también de jerarquías, divisiones sociales y claves de relación, todo lo cual no solo compone un arquetipo de historia, sino que permite ofrecer un horizonte de expectativas para el público y un modelo de creación para los autores (Todorov, 1988). Si en el melodrama asistimos a las vicisitudes de una pareja para consolidar su relación y sus afectos, si en la aventura un héroe debe cumplir la misión de rescatar o conseguir algo que definirá el bienestar del grupo, incluso a costa de su propio sacrificio, la trama básica de una historia en el Omegaverse puede describirse de la siguiente manera: Alfa y Omega se conocen, hay una atracción a nivel de las feromonas. La interacción entre ambos, o la circunstancia de sus vidas, hace que uno de los dos, normalmente el Omega, reniegue de la condición que le imprime su subsexo y rechaza a la pareja. Pero entran en celo, las relaciones sexuales son inevitables y entre ambos consiguen superar las diferencias o no, dependiendo del tono que se le imprima. En *Megumi y Tsugumi* (2021), de Mitsuru Si, por citar un caso, el Omega es un gánster y esto dota de comedia a toda la situación.

De otro lado, en las distintas plataformas de lectura en línea, las historias de este universo aparecen bajo etiquetas y clasificaciones autónomas; es decir, no están adscritas a otras marcas genéricas como fantasía o ciencia ficción, sino que se proponen como una categoría en sí misma. Y, una vez dentro de ella, los relatos se agrupan en función de afiliaciones que combinan géneros y tratamientos distintos, en la línea de lo que observa Jenkins (214) cuando señala que actualmente los géneros se categorizan según las temáticas que abordan: melodrama, comedia romántica, terror, dificultades de pareja, amores imposibles, venganzas, discriminación y odio, entre otros ejemplos que resaltan entre las creaciones revisadas para este trabajo.

De modo que, en lo que a las formalidades de género se refiere, el Omegaverse se configura como una estructura viva, parafraseando a Altman (2000), por la que fluyen temas, ideas y conceptos de distinto cuño.

En los *fanfiction* que se escriben y difunden en diversos portales de internet, las historias del Omegaverse se adscriben a la convención todoroviana de lo fantástico; sin embargo, no es posible discutir o señalar alguna modulación o precisión más allá de eso, pues el lector fluye entre lo extraño y lo maravilloso según las necesidades o intereses de los autores. Es decir, la decisión de enmarcar u otorgar un sentido o explicación a la existencia de los Alfas, Betas y Omegas pasa por una cuestión de conveniencia creativa. Por ejemplo, en los relatos más góticos o románticos, la ambigüedad y la extrañeza que provocan los personajes forma parte de la propuesta y no interesa despejar ese velo de misterio. En otros casos, sí existe una explicación razonable dada por las leyes del mundo de los personajes, o los efectos de una mutación genética para la supervivencia o una experimentación con el ADN humano. En todos los casos, es posible señalar que,

mientras más íntimos son los conflictos, menos cabida tienen las explicaciones lógicas y racionales. Y viceversa, se tiende a esbozar o dejar sugerencias acerca de la naturaleza de las cosas mientras más sociales y objetivos son los dilemas.

Sin embargo, en las historias del Omegaverse desarrolladas a partir del 2018 desde las editoriales, los personajes Alfas y Omegas existen con una naturalidad que solo puede calificarse como maravillosa, pues están ahí pese a una ausencia de lógica que abraza lo mágico o sobrenatural. Sin duda, una marca de precisión y clasificación que resulta muy relevante para los intereses de mercadeo, siempre atento a la claridad de comunicación, a los desbordes de complejidad y la ligereza calculada. Después de todo, en lo que concierne a los relatos con vocación masiva, Page y Thomas (2011) redefinen el género como una categoría que media entre la industria y la audiencia. Si bien no hay rótulos, etiquetas o inscripciones que objetiven los productos con una clasificación asociada a la fantasía, el flujo de demanda y los nichos de oferta están muy vinculados a esos contenidos, circunstancia que propone revisar o discutir si lo fantástico se ha convertido en un macrogénero, en un término baúl que resume y atiende intereses de lo más diversos y sus peculiaridades.

CONCLUSIONES

Las características de los distintos relatos analizados dan cuenta de una armazón narrativa común, tanto en los *fanfiction* de la red como en los relatos de la industria editorial. Las reglas y características de este universo narrativo operan como dispositivos de la narración de género en la medida que facilitan la recepción y generación de nuevos textos que empatan con las expectativas de sus seguidores.

La naturaleza distinta del Omegaverse, lejana de la realidad al concebir, entre otras cosas, seres con dos sexos, logra detonar esa perturbación mínima y necesaria a la que se refería Todorov para calificar ciertas creaciones como fantásticas. Sin embargo, el hecho de que sus relatos no estén clasificados bajo esa etiqueta nos lleva a suponer que la alta especificación de sus elementos distintivos —cualidades biológicas, condiciones sexuales y procesos químicos y de apareamiento— conduce a evaluar sus narraciones como un mundo en sí mismo. De hecho, su popularidad descansa en la riqueza y originalidad de su propuesta ficcional.

Si bien sus relatos responden a una matriz de creación y expectativas, su popularidad es todavía de nicho. Que revistas y editoriales importantes como Lezhin, Dear+, Renta, Tapas y especialmente The Omegaverse Project Comics apuesten por producir material con esta temática aumenta sus probabilidades de crecimiento y expansión, además de confirmar las perspectivas de un universo narrativo fascinante.

Finalmente, en la medida que se trata de creaciones colectivas, conviene abordar los relatos del Omegaverse como textos permeados por la mirada de un lector que, con

su venia o disenso, pondera y legitima los aportes de un autor. De este modo, no solo podemos entenderlos como resultado de una codificación compartida, sino que es posible ir más allá del texto y penetrar en la naturaleza social de sus historias.

Al cierre de este artículo, el Omegaverse sigue escribiéndose. Y aunque sus terrenos creativos seguirán ampliándose, parece poco probable que surjan nuevas evoluciones que trastoken la matriz narrativa asentada. Al menos desde esta orilla americana, porque, aunque hemos dado cuenta también de expresiones japonesas, chinas y coreanas, la penetración de estas historias en zonas con tradiciones muy ricas, como las del norte de Europa o la India, donde han empezado a proliferar, puede facilitar la generación de nuevas ideas que revolucionen las bases arquetípicas. Sirvan estas últimas anotaciones como observación de las limitaciones del presente trabajo.

REFERENCIAS

- 221B_Marauder. (2012). *The Carbon Year* [Fanfiction]. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/works/499648/chapters/876438>
- Ahel Vessalius. (2013). *¡Mírame!* [Fanfiction]. FanFiction. <https://www.fanfiction.net/s/9905405/1/M%C3%ADrame>
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós Comunicación.
- Bahoric, K., & Swaggerty, E. (2015). Fanfiction: Exploring in- and out-of-school literacy practices. *Colorado Reading Journal*, 26, 25-31. <https://bit.ly/3NYJkWp>
- Barnes, J. L. (2015). Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction. *Poetics*, 48, 69-82.
- Black, R. (2006). Language, culture, and identity in online fanfiction. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 170-184. DOI: 10.2304/elea.2006.3.2.170
- Black, R. (2007). Fanfiction writing and the construction of space. *E-Learning and Digital Media*, 4(4), 384-397. DOI: 10.2304/elea.2007.4.4.384
- Busse, K., & Hellekson, K. (2014). *The fan fiction studies reader*. University of Iowa Press.
- Cozy_coffe. (2009). *Beauty of the Beast*. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/works/8406145>
- Dbztron2. (2016). *Proper* [Fanfiction]. FanFiction. <https://www.fanfiction.net/s/11785361/1/Proper>
- De Lama Odría, M. (2016). *Fanfiction. Una red social en el espacio de la ficción*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

- Díez Taboada, J. M. (1965). Notas sobre un planteamiento moderno de la teoría de los géneros literarios. En *Homenajes. Estudios de filología española II* (pp. 11-20). Graf. Oviedo.
- Durán, L. G. (2015). El *fandom* en Asia Oriental. Entre la lógica del mercado y la lógica del cuidado. *Asiadémica: Revista Universitaria de Estudios sobre Asia Oriental*, 6, 76-92.
- Fargo. (2018). *El amor es una ilusión*. Lezhin.
- Frugone, Y., & Schandor, A. (2013). *El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural*. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores, Instituto de Investigaciones Gino Germani, Universidad de Buenos Aires, Argentina.
- Genette, G. (1988). Géneros, "tipos", modos. En M. Á. Garrido Gallardo (Coord.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 183-234). Arco Libros.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós Comunicación.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos. Fans, cultura participativa y televisión*. Paidós Comunicación.
- Jenkins, H. (2014). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós Comunicación.
- Kaoryciel94. (2015). *Año nuevo, vida nueva* [Fanfiction]. FanFiction. <https://www.fanfiction.net/s/10939641/1/A%C3%B1o-nuevo-vida-nueva>
- KiwiAllison. (2019). *Asistente* [Fanfiction]. Wattpad. <https://www.wattpad.com/story/150912570-asistente-omegaverse-versi%C3%B3n-stony-o-adaptaplagio>
- Ladychessie. (2018). *Lo que el lobo protege* [Fanfiction]. Wattpad. <https://www.wattpad.com/story/115627726-lo-que-el-lobo-protege-jimsu>
- Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). *New literacies: Everyday practices and social learning*. Open University Press.
- Lazy_daze. (2011). *Estrus* [Fanfiction]. livejournal.com. <https://lazy-daze.livejournal.com/701656.html>
- Magnífico, A. M., Curwood, J. S. & Lammers, J. C. (2015). Words on the screen: Broadening analyses of interactions among fanfiction writers and reviewers. *Literacy*, 49(3), 158-166.
- Martos, E. (2006). "Tunear" los libros: series, *fanfiction*, blogs y otras prácticas emergentes de lectura. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 2(2), 63-77. DOI: 10.18239/ocnos_2006.02.04

- Nakai, S. (2018). *Kanraku Alpha Enigma*. Boys Fan.
- Nimirie. (2014). *Family Xmas* [Fanfiction]. FanFiction. <https://www.fanfiction.net/s/10925308/1/Family-Xmas>
- Page, R., & Thomas, B. (2011). *New narratives. Stories and storytelling in the digital age*. University of Nebraska Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Schaeffer, J.-M. (1988). Del texto al género: notas sobre la problemática genérica. En M. Á. Garrido Gallardo (Coord.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 155-182). Arco Libros.
- Si, M. (2021). *Megumi y Tsugumi*. Yermo Ediciones.
- Stempel, W.-D. (1988). Aspectos genéricos de la recepción. En M. Á. Garrido Gallardo (Coord.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 235-252). Arco Libros.
- Sugihartati, R. (2020). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 305-323.
- Tehdirtiestsock. (2010). *I ain't no lady, but you'd be the tramp* [Fanfiction]. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/works/719878/chapters/1334431>
- Tobidase, K. (2015). *Abarenbo Honey*. The Omegaverse Project.
- Todorov, T. (1970). *Introducción a la literatura fantástica*. Premia.
- Todorov, T. (1988). El origen de los géneros. En M. Á. Garrido Gallardo (Coord.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 31-48). Arco Libros.
- Vidam, A. (2014). Fanfiction: reinventando la ficción. *Ventana Indiscreta*, 12, 16. DOI: 10.26439/vent.indiscreta2014.n012.100
- Xdarlingnickyx. (2012). *Learn to surrender* [Fanfiction]. Archive of Our Own. <https://archiveofourown.org/works/318363/chapters/512016>