

Prácticas de participación en comunidades virtuales de fans: Fandom y Amino

Por:
María Alejandra Sanabria
y Karima Rodríguez Yamil

Resumen

El artículo presenta los resultados del trabajo de grado titulado *Prácticas de participación en comunidades virtuales de fans: Fandom y Amino*, realizado en el marco del Semillero Interacciones Mediáticas de la Pontificia Universidad Javeriana-Cali. El estudio se sustenta teóricamente en las propuestas de Carpentier (2012, 2016) y Jenkins (2008, 2015), y adopta como metodología la etnografía virtual. El trabajo permite señalar que la participación no se restringe al acceso a la plataforma ni a los contenidos, y tampoco a la interacción entre los miembros de las comunidades, sino que implica la posibilidad de tomar decisiones y modificar las relaciones de poder que se establecen al interior de cada uno de estos espacios virtuales.

Palabras clave: participación, fans, comunidad virtual, etnografía virtual, poder.

El Semillero Interacciones Mediáticas recibió apoyo de los fondos para el estímulo de los semilleros de la Oficina de Investigación de la Pontificia Universidad Javeriana-Cali. Se encuentra articulado al sistema de investigación formativa del Programa de Comunicación y al Grupo de Investigación Procesos y Medios de Comunicación de la misma universidad.

Introducción

Existen distintas formas de clasificar los estudios de *fans*. Por ejemplo, Gray, Sandvoss y Harrington (2007) han identificado tres grandes tendencias. La primera se concentra en examinar los problemas de la representación y el poder. Se asume a las comunidades de fans como grupos que resisten, luchan y subvierten las formas de apropiación de los bienes simbólicos que intentan imponer las industrias mediáticas (pp. 2-5), y también se analizan las maneras como se representan los fans en los contenidos de los medios de comunicación. La segunda tendencia explora la forma como las prácticas de los fans son estructuradas por las condiciones económicas, sociales y culturales. Finalmente, la tercera tendencia asume una perspectiva de análisis micro, que se enfoca en los intereses y placeres interpersonales y en las conexiones entre los fans y sus objetos (pp. 6-8). También es posible identificar estudios sobre fans enfocados en el análisis de las narrativas y materiales producidos por estas comunidades (Guerrero Pico, 2011).

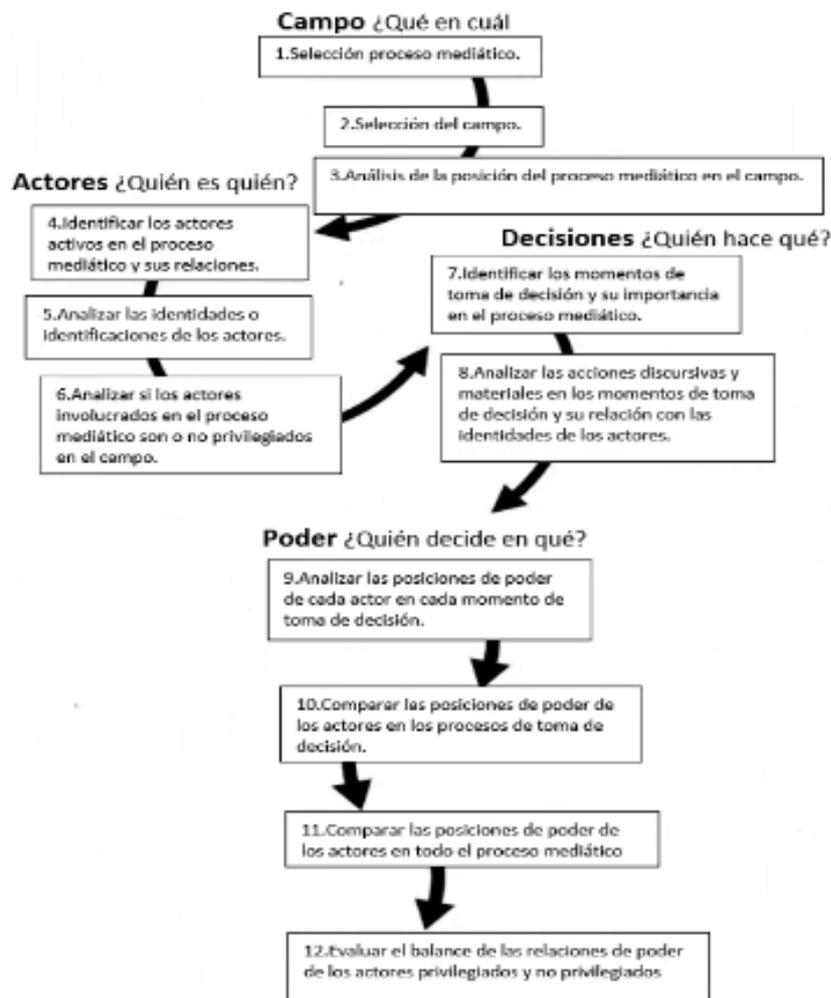
En este caso, interesa analizar y comparar las prácticas de participación de los fans de la serie *Stranger Things* en las plataformas de Amino y Fandom. Los objetivos específicos son: 1. describir las herramientas y recursos tecnológicos que posibilitan la participación de los *fans* en las plataformas Amino y Fandom. 2. Caracterizar a los *fans* que conforman las comunidades de las plataformas Amino y Fandom, según sus roles y rasgos sociodemográficos. 3. Analizar los procesos de toma de decisiones de los *fans*, según su rol y el lugar que ocupan en las comunidades. 4. Analizar las relaciones de poder que se establecen entre los miembros de las comunidades de *fans* en Amino y Fandom.

Este estudio surge en medio de la discusión entre Jenkins y Carpentier (2013) sobre el carácter de la participación en el contexto de las redes sociales. De acuerdo con Jenkins (2015), la participación debe entenderse en el marco de la denominada cultura participativa, que asume características particulares en el contexto de la convergencia, ya que anima a los consumidores a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos. Jenkins (2016) afirma que: “[...] más que pensar en productores y consumidores mediáticos como si desempeñaran roles separados, se podrían ver hoy como participantes que interactúan conforme a un nuevo conjunto de reglas que se establecen” (p. 15). Según Jenkins (2009), los *fans* permiten revelar algunas de las dinámicas propias de dicha cultura participativa, porque se constituyen en grupos autoorganizados en torno a afinidades, que se enfocan en “la producción y el debate colectivo sobre materiales de la cultura popular y contribuyen con la circulación

de significados y sentidos” (Jenkins, 2009, p. 165). Las prácticas participativas se fundamentan en prácticas culturales y adoptan variaciones en el contexto digital.

Por el contrario, Carpentier (2013, 2016) subraya que la participación no puede limitarse al acceso e intercambio de información, y que resulta fundamental la toma de decisiones y el cambio en los diferenciales de poder. Para examinar el problema de la participación, propone un modelo analítico conformado por cuatro niveles y doce pasos, el cual se ubica como el sustento del presente trabajo. El modelo se aprecia en la Ilustración 1.

Ilustración 1. Doce pasos del modelo analítico de participación, según Carpentier (2016)¹



Fuente: Carpentier (2016).

¹ La traducción del texto de Carpentier fue realizada por las autoras del presente artículo.

En el primer nivel se encuentran los procesos y el campo. Para Carpentier (2016) el campo “apunta a la existencia de dominios o espacios que tienen una autonomía relativa, alimentados por los conocimientos particulares e intereses de sus actores” (p. 78). En este nivel se identifica la temática en torno a la que se reúnen los usuarios y el contexto. El segundo nivel centra la atención en los actores involucrados en el proceso. El actor se define como “un lugar de decisión y acción donde la acción es en cierto sentido una consecuencia de las decisiones del actor” (Hindess, citado en Carpentier, 2016, p.73). En este nivel se identifican las posiciones, identidades y roles materiales de los actores involucrados, los cuales son relevantes debido a que estructuran el proceso participativo. El tercer nivel representa todos los momentos de toma de decisión dentro del proceso de participación. El término de decisión es entendido por el autor como un momento de interrupción de un sistema de interrupciones que corta un momento. Para explicar este aspecto el autor menciona la metáfora de la máquina, que es “un sistema de interrupciones o interrupciones” que “está relacionado con un continuo flujo de material [...]”. Para Laclau, la decisión es el momento que detiene el flujo continuo, llevándolo a (temporal) detener y estructurarlo de una manera particular. Esto también implica que las decisiones son los momentos en los que se ejerce o no el poder, como lo han mencionado otros autores de las teorías del poder (Carpentier, 2016, p. 81).

En este nivel se busca identificar los momentos de toma de decisión, así su relación con los medios y actores involucrados. Sin embargo, este proceso tiene variaciones, ya que pueden ser planeadas o no planeadas, formales o informales, explícitas o implícitas, a corto o largo plazo.

Además, se consideran los niveles según el acceso, es decir, quiénes tienen acceso al proceso participativo en sí, y quiénes no; a qué espacios y lugares, infraestructuras, tecnologías, actores, información y recursos financieros. La interacción desde la que se toman decisiones sobre quién puede producir contenido y en qué condiciones, acerca de la adquisición o mejora de habilidades y conocimientos; sobre quién puede representarse a sí mismo o a los demás, y de qué manera; respecto a cómo son los procesos etiquetados y sobre quién puede interactuar con quién.

Por último, en la participación se puede enumerar una cantidad de decisiones igualmente relevantes acerca de quién decide las reglas que estructuran las acciones de las personas, procedimientos y objetivos de tomas de decisión (Carpentier, 2016).

En la última fase se encuentra el análisis de las relaciones de poder, que se logra clasificar en poderes generativos, fuerza restrictiva y resistencia. En esta instancia surgen preguntas en relación con las restricciones o beneficios que tiene cada actor, al rol de cada persona en cuanto a la toma de decisiones, es decir, quién decide qué, lo cual da paso a una comparación donde se analizan las posiciones de poder de los actores privilegiados y no privilegiados.

En este paso se identifica y analizan los procesos de toma de decisión respecto a los roles y jerarquía de la comunidad. En otras palabras, se identifican las posiciones de poder que logran influir de alguna manera en la dinámica de la comunidad, con la identificación de desequilibrio general de poder, o de áreas particulares de poder compartida.

Metodología

Para analizar las comunidades de fans se recurrió a la etnografía virtual, por tanto, se llevó a cabo un ejercicio de observación participante y de registro en diarios de campo durante tres meses, luego de informar a los líderes de cada una de estas comunidades. Las autoras participaron en las diferentes actividades de estos grupos, tales como responder encuestas y escribir comentarios, entre otros.

De acuerdo con los objetivos planteados y el enfoque teórico, se procedió a seleccionar una serie, dos plataformas y dos comunidades virtuales de *fans*. Se seleccionó la serie *Stranger Things*, según los criterios de vigencia y número de temporadas, porque se requería que la serie tuviese seguidores activos a la fecha de realización de la observación.

Stranger Things es una serie de ciencia ficción, producida y emitida en la plataforma Netflix, recreada en un pequeño pueblo de Estados Unidos, en la década del 80. En la serie se presentan diferentes acontecimientos que ponen en riesgo la vida de las personas del pueblo, en especial de seis niños y sus familias². Tiene dos temporadas. La primera fue lanzada en el año 2016 y la segunda en 2017. En total, cuenta con 17 capítulos. La serie ha logrado despertar el interés de audiencias alrededor del mundo y se han constituido numerosas comunidades de *fans*.

² La reseña de la serie se retoma de la información consignada en la plataforma Netflix. Ver: Netflix. *Stranger Things*. Netflix.com. Recuperado desde <https://www.netflix.com/co/title/80057281>

Una vez seleccionada la serie, se eligieron las plataformas de Fandom y Amino, por el acceso, usabilidad y posicionamiento. Y finalmente, se escogieron dos comunidades virtuales: *Stranger Things Wiki*³ y *Stranger Things Amino Latinoamérica*⁴, por el número de miembros activos, su nivel de producción de contenidos y por tener acceso abierto.

La primera comunidad se ubica en la plataforma de Fandom, la cual es una marca de medios de entretenimiento global alimentada por los *fans*⁵. Tiene sedes en San Francisco, Los Ángeles, Nueva York, Chicago, Polonia, Australia, Londres y Alemania. Cuenta con una audiencia global de más de 180 millones de visitas únicas mensuales y representa a más de 385 000 comunidades y 50 000 páginas. Está bajo el dominio de Wikia Inc, compañía global de medios digitales con fines de lucro, fundada a finales de 2004, que alberga a Fandom *powered by Wikia*, una marca de medios de entretenimiento, y Wikia.org, una entidad global benéfica y de defensa de causas (Fandom, 2018).

La segunda comunidad se encuentra en Amino, la cual es una aplicación que tiene como objetivo ofrecer un espacio que permita reunir comunidades de usuarios móviles con un mismo tema de interés". Contiene aproximadamente diez millones de descargas en Appstore y Playstore. Cuenta con una calificación de 4.5 estrellas, otorgada por los usuarios que la han instalado, para un total de 948 365 votos⁶. Es una de las aplicaciones mejor posicionadas en iOS y Android, y se encuentra de 3,81 y 4,16, respectivamente. Lo anterior, teniendo en cuenta que los ratings varían según la categoría. Es importante reconocer que para las aplicaciones no solo es necesario una buena calificación (average rating) para conseguir una mejor posición y estar entre los mejores en Google Play y App Store, también es necesario obtener un volumen significativo de ratings. Dentro de estas categorías que predominan, las redes sociales se encuentran en segundo lugar, y le siguen la fotografía y la música. Esto evidencia la gran aceptación de la aplicación en las personas que buscan articularse en grupos en los que se compartan intereses e interacciones entre sí. La comunidad Amino Stranger Things Latinoamérica es fan de la serie Stranger Things.

Aunque esta comunidad cuenta con 38 700 usuarios inscritos, no siempre hay tal cantidad de publicaciones. Por una parte, varios de los usuarios tienen una cantidad considerable

³ La información sobre la comunidad virtual puede consultarse en: Fandom. (2018). *Stranger Things Wiki*. Es.strangerthings.wikia.com. Recuperado abril de 2018, desde https://strangerthings.fandom.com/es/wiki/Stranger_Things_Wiki

⁴ Amino App está disponible en: Amino. (2018). Narvii Inc. (Versión 1.8.51) [Aplicación Móvil]. Recuperado abril de 2018, desde <https://aminoapps.com/c/stranger-things-amino/tag/1/?page=2>

⁵ Ver información en: Fandom. (2018). Fandom. *Fandom*. Recuperado abril de 2018, desde <https://www.fandom.com/>

⁶ La información se recopiló del análisis a la plataforma Amino, Appstore y Playstore. Abril de 2018. Evidencia en las figuras anexas.

de seguidores y comparten blogs constantemente, pero otro porcentaje de usuarios no publica con tal frecuencia, por tal motivo, los creadores y líderes de la comunidad han creado diversas reglas de juego, denominadas Reglamento de Hawkins, con el que pretenden que las personas inscritas a la comunidad no dejen de interactuar en la aplicación.

Algunos hallazgos

Los hallazgos del trabajo se agrupan en cinco aspectos: 1. comunidades transnacionales de adolescentes y jóvenes, 2. recursos que potencian la participación, 3. regulaciones, 4. roles y jerarquías y 5. diferencias en la intensidad de la participación.

1. Comunidades transnacionales de adolescentes y jóvenes

Las comunidades observadas se encuentran organizadas en torno a un interés específico: la serie *Stranger Things*. Alrededor de este gusto por la trama y sus personajes se conectan hombres y mujeres cuyas edades oscilan entre los 12 y 30 años. Los integrantes de Fandom provienen principalmente de Estados Unidos, Argentina, Brasil y algunos países europeos, mientras que los de Amino proceden de Colombia, España, México, Chile y Argentina, principalmente. Esta conformación tan heterogénea de ambas comunidades subraya la potencialidad que tienen los grupos de *fans* para permitir la integración, diálogo e intercambio sobre una temática particular. En este caso las variables sociodemográficas resultan insuficientes para caracterizar a los fans, porque su adhesión al grupo se realiza en función de un interés concreto, más que de una ubicación en la estructura social, aunque sus aficiones no pueden interpretarse por fuera de sus contextos. Es importante anotar que la mayoría de los integrantes utiliza seudónimos para resguardar su identidad personal, aunque en algunos casos establecen vínculos por fuera del grupo.

2. Recursos para la participación

Los procesos de toma de decisión en las dos comunidades se facilitan o dificultan por las herramientas o recursos tecnológicos de los que disponen para el acceso, interacción y producción de contenido. En este caso, la comunidad de Amino tiene mayores posibilidades para crear contenidos e interactuar, pero el alcance de sus productos es menor que el de Fandom, por la naturaleza de la empresa que la respalda.

Los integrantes de la comunidad de *fans* de Amino disponen de opciones para leer y crear entrevistas, revistas, blogs, encuestas, videos, quices y contenidos, así como para buscar información y chatear. Esta aplicación es bastante versátil y fácil de usar, mientras que la comunidad de Fandom solo dispone de blogs, artículos y el foro de discusión. Sin embargo, Fandom es promovido por una compañía global, especializada en comunidades de *fans*, y en algunos casos, la producción de contenidos de sus integrantes puede establecer vínculos con las empresas de medios que realizan series y películas, por lo que las creaciones de los *fans* pueden llegar a tener reconocimiento en la industria.

3. Las regulaciones

A pesar de que se considera que las comunidades de *fans* son espacios donde todos sus integrantes están en las mismas condiciones para participar, y que sus relaciones son horizontales, se encontró que tanto el ingreso, como la producción de contenidos, interacción y retiro están claramente regulados en las comunidades.

En Fandom existen reglas generales que cobijan a todas las comunidades alojadas en su plataforma. Estas se refieren a la política de privacidad, la licencia de uso de los contenidos y las normas sobre las creaciones de los *fans*. Además, cada comunidad tiene sus propias reglas. La comunidad de *Stranger Things* tiene *Reglas de usuario* y su propia *Guía de estilo*. Las reglas de usuario se refieren a la edad mínima para ingresar (13 años), el tipo de lenguaje, el trato entre los integrantes, el respeto de las decisiones del equipo administrador y la prohibición del contenido sexual. Por su parte, la Guía de estilo consigna las pautas y orientaciones para crear contenidos, el uso de las fuentes de información, la ortografía, el tamaño de la letra, el formato, entre otros aspectos.

En el caso de Amino, la comunidad tiene políticas de privacidad para el manejo de datos y términos de uso de la aplicación; además, un reglamento específico. En él se indica: "Todos los usuarios deben publicar contenido permitido en sus blogs personales constantemente, de lo contrario después de seis meses de inactividad será expulsado de la comunidad". Lo anterior se encuentra manifestado en la pestaña *Reglamento de Hawkings*. A continuación se cita parte del reglamento de la comunidad (Amino, 2018): Respetar a todos los miembros de la comunidad.

No contenido +18.

No imágenes o discusiones violentas.

- No acoso.
- No plagio.
- No shitpost⁷.
- No spam.
- No contenido irrelevante.
- No gore⁸.

El no acatamiento de las reglas genera la expulsión, tal como sucede en la otra comunidad. Estas regulaciones evidencian que los niveles de participación en las decisiones del grupo se circunscriben a ciertas condiciones, mecanismos y procedimientos. También deja entrever los enfrentamientos y conflictos que se presentan entre ellos por el tipo de contenidos y el conocimiento que divulgan.

4. Roles y jerarquías: asesores, acompañantes, líderes, curadores y policías

La participación de los integrantes de las comunidades está claramente restringida, según el rol y la jerarquía que ocupe.

La comunidad de Fandom clasifica a los usuarios o perfiles por la fecha de ingreso al grupo, la posición que se le otorga y el *status* (activo, semiactivo e inactivo), de acuerdo con la frecuencia o permanencia en la wiki y la producción de contenido. Existen tres roles principales: el administrador, el moderador y el fundador.

Los administradores se encargan de orientar a los nuevos integrantes, brindar acompañamiento a quienes lo requieran, crear contenido, vigilar el cumplimiento de las reglas y aplicar sanciones. En resumen, se encargan de supervisar el buen funcionamiento de la wiki. Por su lado, los moderadores tienen como función promover la producción de contenido y la interacción entre los integrantes de la comunidad. Finalmente, el fundador es el miembro más antiguo del grupo, que brinda apoyo a todos.

En la comunidad de STAL, en Amino, los roles son: líder, editor, curador y policía. Los líderes están encargados de orientar al grupo, verificar que cada uno cumpla con sus funciones y elaborar las publicaciones principales. Los editores corrigen los textos de

⁷ "Shitpost: Blogs sin texto o sin nada interesante, solo fotos o saludos, hasta preguntas sin sentido. Unos tipos de este problema son: Favoritos sin rellenar ya que no aporta nada. Un blog que solo tenga una felicitación por los seguidores. Sígueme y te sigo. Un blog saludando a los seguidores. Blogs con solo imágenes. Ya que existe la carpeta compartida" (*Stranger Things Amino*).

⁸ "Gore: realmente se refiere a una estética de los desagradable, muertes con escenas explícitas, cortes de cabeza, heridas profundas y deformaciones [...]" (*Stranger Things Amino*)

los blogs más importantes de la comunidad y se cercioran de que el curador cumpla sus tareas. Los curadores vigilan que todas las publicaciones estén acordes con las reglas establecidas y pueden eliminar contenidos. Los policías apoyan a los curadores, vigilan la producción de contenidos y las conversaciones en los chats, para que se adecúen al reglamento de la comunidad. En mayo del 2018 la comunidad contaba con ocho líderes, doce editores, nueve curadores y 18 policías

Como puede observarse, esta clasificación de los usuarios en roles y funciones evidencia que la participación en la toma de decisiones de las comunidades se restringe a unos cuantos miembros de la comunidad, quienes tienen la potestad de permitir el ingreso, vigilar los contenidos y sancionar a los demás, e incluso expulsarlos. Al respecto, un fragmento de un diario de campo:

Hoy, mientras leía el chat *Pájaros Locos* pasó algo muy raro, que no entendí del todo bien. Estaban los usuarios hablando de diversos temas cuando de repente uno le dijo a otro (al parecer se conocían) 'no puedo creer que lo extrañes (nombre de un integrante), siempre fue muy raro'. En ese momento empezó una discusión incómoda. Uno de los usuarios dijo: 'sabes bien que ese nombre no se puede decir aquí, ¿quieres ser expulsado?' El usuario que inició la conversación se retractó. Yo en ese momento fui a buscar al usuario del que hablaban y no encontré su perfil. Le pregunté a uno de los usuarios con los que más contacto tengo, porque es colombiano también, y me dijo que ese usuario había sido un líder, y que un día, de la nada, dejó de hacer publicaciones y peleó con uno de los líderes y no se volvió a saber de él. (Diario de campo).

Los mecanismos tanto de ingreso, como de permanencia y expulsión parecen operar eficazmente y son conocidos y respetados por todos. Este tipo de procedimientos evidencia aún más las jerarquías de los integrantes de las comunidades.

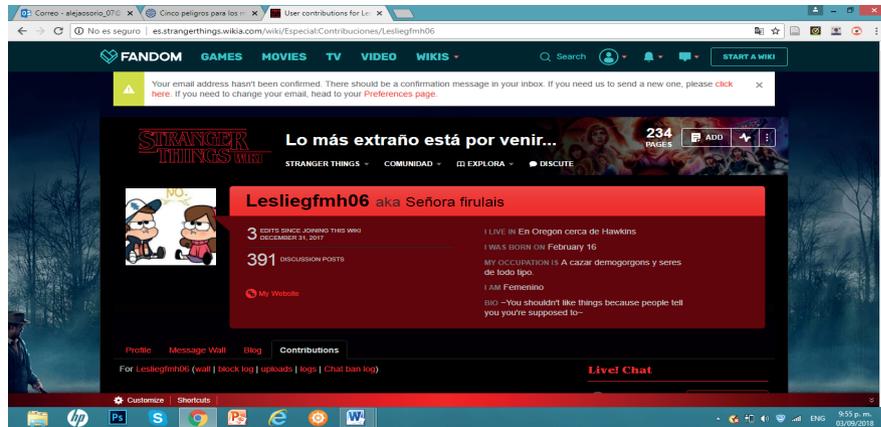
5. Intensidad de la participación

La participación está fuertemente regulada, distribuida y medida. Esto hace que se generen grados o modalidades distintas de hacer parte de las tomas de decisión del grupo y del poder.

Dentro de la plataforma Fandom se mide la intensidad de la participación de los usuarios a través del historial de cada perfil. En él se registra su fecha de ingreso y los aportes

realizados mediante blogs, artículos, imágenes, videos y en el foro de discusión. Un ejemplo del perfil de un usuario se puede observar en la Imagen 1.

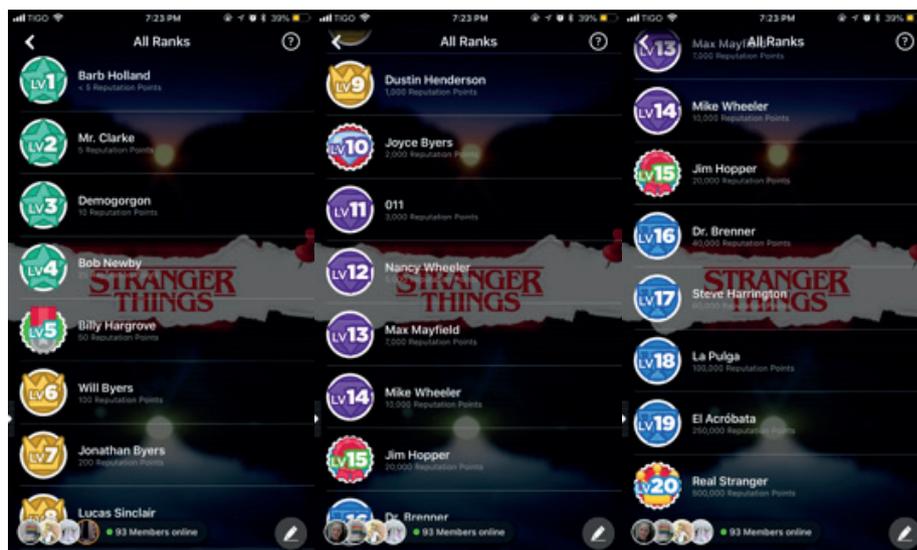
Imagen 1. Imagen de un perfil de usuario en Fandom



Fuente: Fandom (2018).

En la plataforma Amino se clasifican los usuarios en 20 niveles, de acuerdo con el tiempo de permanencia y las contribuciones realizadas a través de la interacción o de la producción de contenidos. Ver al respecto la Imagen 2.

Imagen 2. Niveles de clasificación de los usuarios en Amino



Fuente: Amino (2018).

En estos casos, la participación de los miembros de cada comunidad queda supeditada a las métricas de sus contribuciones, roles y jerarquía en cada grupo.

Conclusiones

Las prácticas participativas de los *fans* se relacionan con su capacidad de acceder, producir, compartir y archivar contenidos; con el intercambio de conocimiento y la generación de vínculos entre sí. Pero, además, con la posibilidad de tomar decisiones sobre su comunidad y el producto cultural que los aglutina.

Durante el tiempo de la observación las comunidades de *fans* produjeron contenidos a partir de la serie, pero no entraron en disputa o polémica con la empresa productora de dichos mensajes, tampoco cuestionaron las trayectorias de los personajes, la trama o la continuidad de la historia, como suele ocurrir en este tipo de escenarios. Quizá lo que más se destaca son las dinámicas internas de regulación y distribución de roles y jerarquías. Aunque, aparentemente, estos espacios promueven las relaciones horizontales para incentivar la creación, lo que se evidenció es la fuerte regulación que existe de la producción de contenidos, conocimientos y vínculos. De igual forma, es notoria la manera como la propia configuración de las plataformas mide la relevancia de cada uno de los miembros de la comunidad, estableciendo categorías y clasificaciones que reproducen los modelos de organizaciones jerárquicas, que incluso se evidencian en las denominaciones utilizadas para determinados roles, como el de curador y policía.

En este sentido, el modelo planteado por Carpentier (2016) para revisar los niveles de participación resulta adecuado, en tanto que enfatiza en la relación entre el campo, los actores, las decisiones y el poder. Es evidente la presencia de los actores, que definen y validan las temáticas, los contenidos y formatos, las fuentes de información y el estilo. Se establecen pactos entre los distintos usuarios de la plataforma para el ingreso y permanencia, al igual que para las sanciones y castigos.

Las comunidades de *fans* con las cuales se interactuó revelaron diferenciales de poder en la toma de decisiones y en el tipo de prácticas participativas ejecutadas. Los integrantes asumen roles definidos y cumplen con unas funciones específicas, como, por ejemplo, elaborar y revisar contenidos, regular la conducta de otros o aplicar sanciones.

En estos casos las prácticas participativas se encontraban inscritas en relaciones de poder que se establecen entre actores privilegiados y no privilegiados, entre aquellos que ejercen roles de autoridad y regulan la comunidad y los que pueden crear contenidos, bajo parámetros predeterminados por otros.

El prestigio y la autoridad se derivan del conocimiento sobre la serie, la capacidad de crear contenidos originales y su continuidad en el tiempo. El acceso e interacción en la comunidad no generan por sí sola participación, porque esta depende de la capacidad de los actores de tomar decisiones sobre el grupo y esta, a su vez, de los roles y jerarquías ejercidos, los cuales prefiguran las prácticas participativas.

Bibliografía

- Amino. (2018). Narvii Inc. (Versión 1.8.51) [Aplicación Móvil]. Descargado de: <https://itunes.apple.com/co/app/amino-communities-and-groups/id1115565187?l=en&mt=8>
- Carpentier, N. (2012). The concept of participation. If they have access and interact, do they really participate? *Fronteiras*, 14(2), 164-177.
- Carpentier, N. (2016). Beyond the ladder of participation: An analytical toolkit for the critical analysis of participatory media processes. *Javnost-The Public*, 23(1), 70-88.
- Carpentier, N. (2011). *Media and participation: a site of ideological-democratic struggle*. Intellect.
- Fandom. (2018). *Stranger Things Wiki*. Es.strangerthings.wikia.com. Recuperado desde http://es.strangerthings.wikia.com/wiki/Stranger_Things_Wiki.
- Gray, J., Sandvoss, C., y Harrington, C. L. (eds.). 2007. *Fandom: identities and communities in a mediated world*. NYU Press.
- Guerrero Pico, M. (2015). Producción y lectura de fan fiction en la comunidad online de la serie *Fringe*: transmedialidad, competencia y alfabetización mediática. *Palabra Clave*, (3), 722-745.
- Jenkins, H., Ford, S., y Green, J. (2015). *Cultura trasmedia La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa, S.A
- Jenkins, H., Ito, M., y Boy, D. (2015) *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge.

Jenkins, H. (2015). Participation. It's complicated (A response to Martin Butler). En M. Butler, A. Hausmann y A. Kirchhofer (ed.). *Precarious alliances: cultures of participation in print and other media* (pp.33-46). Transcript.

Jenkins, H., y Carpentier, N. (2013). Theorizing participatory intensities: a conversation about participation and politics. *Convergence: the international journal of research into new media technologies*, 19(3), 265-286.