

## El *fan fiction* de temática homoerótica inspirado por productos audiovisuales. Una aproximación desde la narrativa.

María del Mar Rubio-Hernández  
Universidad de Sevilla  
[mrubio8@us.es](mailto:mrubio8@us.es)

Francisco Javier López-Rodríguez  
Universidad de Sevilla  
[flopez9@us.es](mailto:flopez9@us.es)

**Resumen:** *El presente estudio tiene como objetivo el análisis de una de las manifestaciones de fan fiction más controvertidas; aquellas historias de temática homoerótica (generalmente creadas por mujeres heterosexuales) en las que se muestran o sugieren relaciones homosexuales entre personajes ficticiales heterosexuales. Este subgénero será abordado a través de una metodología de análisis comparativo entre dos focos de fan fiction: el slash fiction y el yaoi fandom. Así, a través del contraste entre estas dos corrientes de fan fiction, se pretende reflexionar sobre el nuevo rol de un espectador activo, el cuestionamiento de la masculinidad tradicional y normativa, y las especificidades culturales de este tipo de relatos.*

**Palabras clave:** *fan fiction, slash fiction, yaoi fandom, masculinidad.*

---

**Abstract:** *The aim of the present article is to analyze one of the most controversial fan fiction expressions; the homoerotic stories (created by heterosexual women in general terms) which show or suggest homosexual relationships between fictional heterosexual characters. This subgenre is analyzed using a comparative methodology focused on two fan fiction productions: slash fiction and yaoi fandom. Therefore, using the contrast between both streams, some aspects such as the new role of an active audience, the traditional and normative concepts about masculinity and the cultural features of this kind of fan fiction stories are questioned.*

**Keywords:** *fan fiction, slash fiction, yaoi fandom, masculinity.*

## 1. Introducción

Son muchas las perspectivas desde las que estudiar el rol del receptor en un contexto comunicacional; si bien cada una de ellas presenta un punto de vista determinado, la mayoría aluden al nuevo rol de la audiencia constituida por una comunidad activa de intérpretes, demostrando así que las ideas expuestas por la Escuela de Frankfurt en *La dialéctica de la Ilustración* acerca de la cultura del entretenimiento y su carácter monopolizador y alienante son ya obsoletas. Tantos los lectores como los espectadores de ficciones narrativas han dejado atrás la pasividad conformista del mero consumidor para convertirse en co-autores que contribuyen en dichas producciones. Uno de los ejemplos más claros que ilustra el cambio de paradigma es la prolífica producción desarrollada por una creciente comunidad *fandom* que crea nuevas historias como versiones alternativas a las series de TV, cómics, películas o novelas. El inicio de dicha actividad se sitúa décadas atrás, cuando los seguidores más devotos de las series de televisión decidieron ir más allá de la propia ficción narrativa, explorando posibles escenarios alternos e imaginando cómo se desarrollaría la historia en casos hipotéticos; así, los espectadores se convirtieron en productores de contenidos, en principio impulsados por el deseo de obtener más de sus personajes favoritos, y finalmente porque descubrieron el placer implícito en el acto de crear historias (Pugh, 2005: 218).

Uno de los expertos que analiza las consecuencias sociales de dicho cambio de paradigma es Bauman, quien estudia la metamorfosis experimentada por la audiencia en el contexto posmoderno. Según el teórico, la era posmoderna supuso un cambio del orden social imperante hasta entonces que también tuvo efectos en el ámbito intelectual. De esta forma, los expertos, que tradicionalmente actuaban como jueces y formadores de opinión, fueron relegados a una posición subordinada, debido al reconocimiento de la pluralidad como nuevo criterio de valor. Bauman usa conceptos metafóricos para referirse a la élite del pasado, a los que llama 'legisladores' y a los lectores, bautizados como 'intérpretes', y señala diversos aspectos que revelan cómo los primeros pierden su estatus y son paulatinamente sustituidos por los segundos (1987: 125). Además, insiste en la importancia del pluralismo de las interpretaciones, valores y experiencias como una alternativa a la autoridad de los legisladores, que permanecieron en control del criterio artístico durante la era moderna.

Entre las consecuencias de dicha revolución destaca el poder adquirido por la audiencia, puesto que el debate no se limita a los expertos, si no que implica a la sociedad como un todo. De hecho, Bauman pone énfasis en la idea de comunidad (1987: 145), un concepto también presente en la teoría de Stanley Fish, que constituye una idea central para profundizar en las implicaciones del *slash* y *yaoi*. El académico habla acerca de las comunidades interpretativas como un factor determinante en el proceso de construcción de sentido. Fish señala que los significados no son fijos, sino que funcionan como construcciones sociales que dependen de las asunciones culturales y convenciones establecidas por la comunidad en un contexto específico. Así, la interpretación que presentan los miembros de una comunidad acerca de un texto viene determinada por la forma en la que dicho grupo interpreta un texto en concreto. Las aportaciones de Fish abren una nueva perspectiva desde la que entender y estudiar el rol del receptor y su interpretación, puesto que, como señala el

teórico, “ninguna lectura por descabellada que sea es imposible” (1987: 347). Según esta afirmación, los subgéneros de *slash* o *yaoi* constituirían solo una de las posibles perspectivas desde las que entender un texto mediático, igualmente válidas que el resto de interpretaciones. Por otro lado, ambos géneros pueden ser entendidos como uno de los signos señalados por Bauman acerca de la creciente sustitución de los legisladores por los intérpretes en el contexto de la cultura popular, e incluso considerarse como una manifestación de la idea barthesiana de “la muerte del autor” (Viñes, 2005, 166). En este sentido, Jenkins también señala la forma en que las nociones de autor y lector tienden a mezclarse en las diferentes manifestaciones de *fan fiction* (Jenkins, 1992: 75).

Muchos son los factores que favorecen el nuevo papel adquirido por el escritor de *fanfics*, siendo Internet una herramienta especialmente significativa por su carácter democratizador, ya que ofrece a los nuevos autores mayores posibilidades (y más económicas) a la hora de publicar, ser leídos por un público creciente, e incluso crear grandes comunidades. Otra de las ventajas que supone la utilización de la web es la posibilidad de interacción entre los autores y lectores de *fan fiction*. Así, los escritores tienen la oportunidad de recibir retroalimentación inmediata de sus lectores y mejorar sus trabajos a partir del consejo de sus seguidores. De esta forma, el proceso supone una continua reinterpretación de los textos mediáticos en los que cada escritor contribuye de alguna forma, enriqueciendo así el texto primario que inicia la cadena de producción narrativa. En este sentido, las ideas de Fish acerca de la comunidad de intérpretes y la forma en la que descodifican un texto específico cobra especial significado. De hecho, la importancia del trabajo colaborativo en una comunidad se manifiesta en el éxito o fracaso de las historias de *fan fiction* al ser o no aceptadas por los miembros de dicho grupo, dependiendo del cumplimiento de ciertas premisas, como el hecho de no alterar la personalidad de los protagonistas; “the one aspect of canon that is not usually up for alteration is the nature of the characters. To some fanfic readers, these are the most important aspect of their fanfic universe and of any story set in it” (Pugh, 2005: 65). La popularización de Internet también permitió reunir a todos los seguidores de este fenómeno, creando así un sentimiento de pertenencia a una comunidad de carácter internacional que sigue creciendo día a día. Además, como señalan algunos académicos que aluden al carácter democratizador de la web, ésta ofrece canales más accesibles de participación e incrementa las posibilidades de desarrollar un punto de vista alternativo a la perspectiva oficial que el canon representa. En este sentido, supone una herramienta para grupos minoritarios –como el colectivo femenino– que han sido tradicionalmente excluidos del discurso dominante con el fin de contribuir a la producción cultural a través de la re-codificación de textos mediáticos. No obstante, son muchas las implicaciones negativas de este fenómeno, por lo que una gran parte de las autoras deciden escribir bajo seudónimos por temor a sufrir represalias en su entorno profesional o personal.

En definitiva puede decirse que los fans se convierten en nuevos intérpretes puesto que toman los componentes que constituyen el imaginario narrativo y lo transforman en expresiones como dibujo, música, fotografía, narrativas, etc. que confrontan el discurso dominante presentado por las productoras mediáticas. Como señala Umberto Eco, “the reader as an active principal of interpretation is a part of the picture of the generative process of the text” (1981: 4). Entre las diferentes

manifestaciones del *fan fiction*, *slash fiction* y *yaoi* destacan no tanto por el número de seguidores (aunque dicha cifra aumenta constantemente), sino por la controversia que generan en el ámbito académico, especialmente interesado en dichas producciones. De hecho, a pesar de que el *slash/yaoi* representa un porcentaje pequeño de la producción de *fan fiction*, es el género que mayor atracción provoca entre los expertos (Pugh, 2005: 91).

Tanto el género *slash* como el *yaoi* son fenómenos que tienen una presencia significativa en la web; de esta forma, es posible encontrar numerosos sitios online dedicados al intercambio y publicación de estas historias. Como cada comunidad, los *fandoms* presentan una estructura organizada, comparten ciertos códigos y reglas discursivas, así como una serie de convenciones que deben respetarse al formar parte del grupo. Muchos de estos aspectos serán referidos en las próximas páginas.

## 2. *Slash fiction* y *yaoi fandom*

### 1.1 2.1. Análisis del género *slash fiction*

El *slash* es un género de *fan fiction* que narra la relación romántica o erótica entre dos personajes del mismo sexo. Parte de una gran variedad de textos mediáticos, como películas o series de televisión, que sirven como punto de partida para desarrollar líneas argumentales alternativas. Sus inicios se remontan a la década de 1970, cuando algunas espectadoras de la serie *Star Trek* comenzaron a escribir historias basadas en los protagonistas, Kirk y Spock. La primera historia *slash* ('A fragment out of time', 1974), insinuaba una relación más allá de la amistad entre ambos personajes. De hecho, el género debe su nombre al símbolo gráfico que era utilizado entonces para hacer alusión a la pareja hecha por ambos personajes en las primeras creaciones escritas por fans; era usual en la época el hecho de señalar el nombre o las iniciales de los personajes de la historia con el fin de que los lectores pudieran identificarlas fácilmente. Con el tiempo, la barra oblicua (/), se convirtió en una convención en dicha comunidad para identificar específicamente aquellas historias que incluían relaciones sexuales, especialmente las homosexuales (Pugh, 2005: 91).

La cuestión en torno a la cual giran la mayoría de los estudios académicos sobre el *slash*, es decir, el hecho de que el perfil de las autoras *slash* venga definido por su género femenino, encuentra quizás su razón de ser en los comienzos del género, como expone Pugh. Debido al carácter plano e insustancial propio de los personajes femeninos de las series de 1960 y 1970, las escritoras de *slash* recurrieron a personajes más desarrollados, como Starsky y Hutch o Bodie y Doyle, de *The professionals* para redactar *fanfics* de mayor calado argumental. De esta forma, su motivo para escribir dichas historias fue, según algunos académicos, el de aumentar la carga emocional del canon y hacer de sus héroes personajes más complejos (Pugh, 2005: 93).

Desde entonces, el género ha evolucionado de forma que en la actualidad presenta un gran abanico de posibilidades en diversos aspectos, desde la variedad de textos mediáticos que sirven como punto de inicio de la historia (*Harry Potter*, *Smallville*, *X-men*, *Supernatural*, *Terminator*, *V*, *Expediente X*), hasta un continuo en el

argumento, que incluye tanto romances platónicos como encuentros sexuales explícitos de alto contenido erótico. Por otro lado, a pesar de que el género se limitaba en un principio a parejas formadas por hombres, se ha extendido incluyendo también figuras femeninas. De hecho, es éste uno de los subgéneros (*femslash*)<sup>1</sup> que se ha desarrollado tras varios años de producción ficcional, al igual que otros como el *chanslash*, que alude a relaciones entre menores de edad, o las historias sobre famosos reales (*real person slash*). Así mismo, hay diversas categorías dentro del género que indican otros aspectos de interés, resultado de la evolución experimentada por el *slash*. Hay, por ejemplo, historias bajo la fórmula “ATG” (“Any two guys”) que se centran en el encuentro sexual en sí, otorgando menor importancia a los personajes, frente a otras, como “OTP” (“One True pairing”), que, por el contrario, consideran determinadas parejas como únicas y especialmente significativas (Pugh, 2005: 110-111). Entre los subgéneros que indican el contenido de las narraciones<sup>2</sup>, como “A/A” (“Action/adventure”), “CC” (“Conventional Couple”) o “CO” (“Cross Over”) donde se mezclan personajes de diferentes universos ficcionales, destacan especialmente algunos que sugieren un alto contenido violento. Es el caso de categorías como “arkfic”, historias que implican sufrimiento, dolor y trauma en los personajes, “H/C” (“hurt/comfort”), donde uno de los personajes es dañado física o emocionalmente, “SMT” (“Sadistic Murder Torture”), aquellas que reproducen acciones de tortura sádica, “BDSM” (“Bondage, domination, sado-masochism”), o “non-con” (“non-consensual sex”).

Curiosamente, a pesar de que las historias de *slash fiction* suelen entenderse como una lectura alternativa de las relaciones entre personajes del mismo sexo de forma igualitaria, presentan un lado más oscuro: “the darkfic slash”, como señalan algunos autores: “These stories are more complex, based on unequal, complicated relationship showing evident dominant/submissive roles, often sadomasochistic, sexually explicit and/or violent” (Hansen, 2010: 51). Además, parece ser que dicho aspecto es conocido por los miembros de la comunidad *slash*, quienes sienten una especial atracción hacia dichas historias, como indica un análisis de los motores de búsqueda que demuestran que las más solicitadas no son las categorías románticas como podría esperarse, sino aquellas que muestran escenas explícitas, violentas y oscuras (Hansen, 2010: 51). Algo señalado igualmente por Virginia Keft-Kennedy (2008), que analiza la presencia de contenido violento en las producciones sobre el universo *Buffy*.

Por otro lado, también se observa actualmente una diversificación del perfil de los escritores de *slash* con respecto a sus comienzos, incluyendo a una comunidad más heterogénea que la descrita por Bacon-Smith (1992); no obstante, la escritora estándar sigue definiéndose como una mujer heterosexual/homosexual que, por lo general, suele escribir por motivos personales. La motivación es, precisamente el mayor foco de estudio del fenómeno *slash*; en este sentido, existe una pluralidad de hipótesis desde el ámbito académico, que no siempre coincide con la opinión de las

---

<sup>1</sup> Esta cuestión resulta especialmente problemática, puesto que tanto escritoras como lectoras presentan diversas opiniones en cuanto a la idea de considerar como *slash* historias protagonizadas por mujeres o por personajes masculinos que sean homosexuales en el canon.

<sup>2</sup> En este sentido, resulta interesante consultar el glosario de términos que Sandra Youssef recoge en *Girls who like Boys who like Boys – Ethnography of Online Slash/Yaoi Fans*, pg. 155.

propias autoras de dichas historias. Algunos teóricos entienden la oportunidad de poder desarrollar relaciones más igualitarias que la tradicional representada por hombre/mujer, haciendo desaparecer los signos de poder y dominio representados por el género masculino, como una potente razón para las escritoras (Pugh, 2005: 110). Bacon-Smith, por su parte, sostiene que una de las posibles motivaciones que impulsa a las mujeres es su solidaridad para con la comunidad gay, ya que ambos pertenecen a grupos subordinados, expulsados del discurso dominante de la cultura occidental, de marcado carácter masculino (1992: 247). Así mismo, el hecho de escribir este tipo de historias, que ofrecen una imagen inusual del género masculino en un contexto mediático<sup>3</sup>, puede entenderse como una revelación ante los conceptos de género tradicionales que se repiten en las producciones *mainstream*. Lo cierto es que las escritoras de *slash* admiten tener diversos motivos a la hora de desarrollar dichas narraciones, pero solo algunas de ellas mencionan razones políticas o de igualdad (Kustritz, 2007: 252). De esta forma, resulta muy complejo determinar las causas, de hecho, no existe consenso en el ámbito académico; no obstante, y según algunos estudios empíricos, parece que la mayoría de ellas lo hacen como forma de explorar nuevas posibilidades o por el placer que encuentran en el propio hecho de escribir o de imaginar cómo sus personajes favoritos actuarían en determinadas circunstancias (Hinton, 2006:17).

En definitiva puede decirse que el *slash* se trata de un fenómeno de gran complejidad que exige un análisis en profundidad desde diversas perspectivas, especialmente en el caso español en el que escasean los estudios académicos.

## 2.2. El *fandom* del *yaoi* como fenómeno cultural

La industria actual del cómic japonés (*manga*) surge durante los años 50 y, progresivamente, va desarrollándose hasta llegar a abarcar audiencias más variadas. En la década de los 70 se produce un cambio importante en el cómic orientado al público femenino puesto que una serie de creadoras de *manga* conocidas como "el grupo del año 24"<sup>4</sup> comienzan a publicar sus obras. Previamente los cómics japoneses dirigidos a chicas habían sido mayoritariamente realizados por autores masculinos, por lo que la llegada de este grupo de mujeres creadoras supuso una apropiación del medio por parte de la creatividad femenina, lo cual tuvo importantes consecuencias en el apartado estético y narrativo de sus cómics. Uno de los aspectos más innovadores del cómic japonés para jovencitas de los 70 fue la introducción de la sexualidad y, más concretamente, la homosexualidad masculina en un tipo de obras

---

<sup>3</sup> El tratamiento de cuestiones como los sentimientos se hace de forma similar a como se muestra en novelas de romance tradicional dirigidas al público femenino, reinvirtiéndose así, el rol masculino y originando cierta polémica en cuanto a un posible cuestionamiento de la virilidad de los personajes (Jenkins habla sobre la androginia, 1997: 218). Críticas que también proceden de la comunidad gay, quienes, desde una perspectiva *queer*, denuncian el hecho de que se entienda el *slash* como un género sobre gays escrito por mujeres heterosexuales. En ambos casos se aboga por una lectura más profunda del fenómeno (Meyer y Tucker, 2007: 109).

<sup>4</sup> La denominación "el grupo del año 24" hace referencia al año de nacimiento de muchas de estas creadoras: el año 24 de era Shôwa, es decir, 1949. El grupo incluye autoras de cómic como Keiko Takemiya, Machiko Satonaka, Moto Hagio, Ryôko Yamagishi y Yukio Ôshima (Ito, 2008: 39).

que podemos ubicar dentro del subgénero conocido como *boys' love* (literalmente, "amor entre chicos")<sup>5</sup>.

La premisa básica de este tipo de cómics consiste en narrar historias centradas en las relaciones sentimentales y sexuales de los protagonistas, generalmente jóvenes adolescentes de aspecto andrógino y atractivo. A día de hoy pueden distinguirse dos tipos de narrativas catalogadas como *boys' love*. Por un lado, los que se denominan *shounen ai*, títulos centrados en los romances entre chicos con un bajo nivel de erotismo en tanto que dan más importancia a las relaciones y los sentimientos, y el *yaoi*, obras que recrean encuentros sexuales muy apasionados y explícitos entre hombres en los que es frecuente encontrar escenas violentas como violaciones o agresiones. Este tipo de relatos, tremendamente populares entre el público femenino adolescente japonés, han sido explicados como intentos por subvertir la represión sociocultural que impide a las muchachas japonesas expresar interés o deseo erótico. De este modo, el prototípico joven andrógino que protagoniza dichos cómics funciona como una figura simbólica a través de la cual la lectora puede trascender un rol femenino cuya sexualidad aparece tradicionalmente vinculada a la reproducción para explorar diversas facetas del erotismo. Así, a diferencia de la desigual relación heterosexual, las narrativas sobre amores entre hombres permite a las jóvenes experimentar relaciones más igualitarias (MacLelland, 2000: 22).

El éxito de este tipo de relatos hizo que muchas dibujantes de cómics amateurs (conocidos en japonés como *doujinshi*) decidieran abordar dicha temática en sus propias obras. McLelland (2001) sitúa el origen de estas prácticas en los comienzos de los años 80 y señala que, además de crear obras originales del género *boys' love*, se empezó a utilizar a personajes procedentes de cómics *mainstream* dirigidos principalmente a los jóvenes masculinos. Tal y como explica, "like Western slash fiction writers, the authors took heterosexual, heteronormative narratives and 'queered' them by imagining sexual relationships between the male characters". Así, pronto se popularizó este tipo de relatos entre fans del *boys' love*, las cuales intercambiaban o vendían sus propios *doujinshi* en eventos como el Comic Market o a pequeña escala en librerías especializadas. Kinsella sugiere que el desarrollo de las fotocopiadoras y la impresión offset permitió que la distribución de estas obras amateurs creciera rápidamente durante los años 80 (2000: 105).

Esta realidad cambiaría considerablemente hacia finales de la década de los 90 con la expansión del *manga* y la animación japonesa a nivel internacional (lo cual provocó que fans occidentales descubrieran el *boys' love*) y el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación (tanto las herramientas de digitalización y edición de imágenes como Internet tuvieron un gran impacto en la distribución global de estas obras). Así, actualmente encontramos a chicas de China, Estados Unidos, Alemania, España y otros países occidentales que disfrutan compartiendo en comunidades online sus historias inventadas en las que personajes masculinos de series originalmente concebidas para chicos como *Naruto*, *Dragon Ball* o *Saint Seiya* mantienen relaciones homosexuales. Muchas de ellas incluso dibujan sus propios *doujinshi* o traducen los que circulan en Japón, llegando a desarrollar una auténtica

---

<sup>5</sup> Welker (2006) señala que la historia de Keiko Takemiya "In the Sunroom" ("Sanru^mu nite") publicada en la revista *Bessatsu shōjo komikku* en diciembre de 1970 puede ser considerada como la primera obra de *boys' love*.

obsesión y fetichismo de la homosexualidad masculina. De hecho, las fans del *boys' love* son conocidas como *fujoshi*, un término peyorativo que viene a significar "chica podrida" y que hace referencia a su imaginación desaforada que interpreta cualquier mínimo contacto entre hombres (preferiblemente jóvenes y atractivos) como signo de homosexualidad. El interés de estas consumidoras y fans en las relaciones homoeróticas entre los protagonistas de cómics y series de animación es tan notorio que las productoras y editoriales suelen satisfacer sus deseos con escenas o productos derivados especialmente diseñados para aumentar sus elucubraciones (McHary, 2011).

Socioculturalmente, las particularidades de este tipo de producciones plantean una serie de debates sobre diversos temas. Harrell interpreta los *doujinshi* homoeróticos como una protesta contra la división entre géneros en Japón y un deseo de cambiar la noción social de masculinidad normativa (2007: 1). McLelland también ve en estas obras una demanda de mayor igualdad entre géneros y señala que los cómics de estas fans cuestionan las tradicionales nociones de pornografía y la imagen orientalista de la mujer japonesa pasiva (2001). Kinsella señala que las jóvenes japonesas se sienten insatisfechas con los hombres, los cuales únicamente las tratan como mujeres, madres o subordinadas, de ahí que se entreguen a fantasías en forma de cómics y relatos en las que subvierten el patriarcado y el dualismo de género heteronormativo (2000: 124). No obstante, también se ha atendido al modo en que este tipo de productos son consumidos o percibidos por auténticos hombres japoneses homosexuales. Lunsing recoge las declaraciones de un activista gay japonés que denunció el modo en que el *yaoi* estereotipa la sexualidad homosexual de modo similar a la utilización de la imagen de la mujer en la pornografía heterosexual. También señala que el *yaoi* o, más extensamente, el *boys' love* presenta matices homófobos (en muchos cómics aunque los personajes masculinos mantienen relaciones homosexuales, continúan definiéndose como heterosexuales, rechazando adoptar una identidad gay) e incluso misóginos (la mujer aparece relegada y caracterizada negativamente en muchas series) (Lunsing, 2006). Del mismo modo, uno de los aspectos que más preocupa a nivel internacional es la relación entre los cómics *yaoi* que utilizan a personajes menores de edad (e incluso niños en determinados subgéneros) y la pornografía infantil (McLelland y Yoo, 2007; Zanghellini, 2009).

### 3. Metodología y corpus de análisis

En líneas generales, el estudio de las producciones discursivas realizadas por fans y distribuidas a través de Internet ha sido abordado principalmente desde perspectivas antropológicas, culturales y comunicativas. Se ha prestado atención al nuevo rol del lector/espectador como creador de contenidos originales a partir de obras canónicas, al impacto de la actividad de los fans en la reconfiguración de categorías socioculturales como el género, a la generación de comunidades online que desafían fronteras transnacionales o al surgimiento de una identidad global con rasgos característicos. No obstante, resulta necesario profundizar más en el modo en que los fans construyen sus propias obras para determinar las características narrativas de los distintos tipos de *fan fiction*. Así pues, en la presente comunicación se realiza un estudio comparativo del modo en que fans hispanohablantes utilizan las categorías

narrativas en formatos y contextos culturales diferentes. Dado que el corpus de análisis incluye una *fan fiction* (texto literario) enmarcado dentro del *slash* y un *doujinshi* (cómic amateur) como manifestación del *fandom* del *yaoi*, se ha diseñado una herramienta metodológica que permita el análisis narrativo de estas producciones discursivas tan diferenciadas.

Se trata de una ficha de análisis construida a partir de nociones procedentes de la Narratología y los *Fan Studies* que pretende ser universal en su aplicación a textos de diversos formatos. La ficha contempla varias categorías como la identificación de la obra elaborada por el fan, su relación con la obra canónica, la narración, la estructura narrativa<sup>6</sup>, los personajes<sup>7</sup> así como la presencia de ciertos contenidos que resultan de especial interés, como es el caso de la sexualidad y/o la violencia. A través de la aplicación de esta ficha a textos producidos por fans con unos elementos comunes (producto derivado de obras comerciales, distribución gratuita a través de Internet, componente homoerótico marcado) y otros más divergentes (formato, diferencias en el contexto cultural de consumo y producción) se pretende hallar las similitudes existentes entre los *fan fiction slash* y el *fandom yaoi* en términos de narrativa.

Nuestro corpus de análisis se compone de dos obras concretas que han sido elegidas en función de criterios de disponibilidad, representatividad y de producción, pues hemos decidido centrarnos en obras realizadas por fans hispanohablantes en tanto que dicho grupo de creadoras ha recibido menor atención por parte de estudios previos en comparación con los fans estadounidenses, chinos o japoneses. Como muestra de *fan fiction slash* se analiza una historia titulada *Genuino amor* (2008), que parte de la trilogía fílmica de *El señor de los anillos* (Peter Jackson, 2001-2003), en concreto de su tercera película *El retorno del rey* (Peter Jackson, 2003). La narración se centra en la relación que surge entre dos de sus personajes más populares: el elfo Legolas y el montaraz Aragorn. En el caso de las fans del cómic japonés conocido como *yaoi* nos centraremos en el *doujinshi* titulado *Zzz...* (2010), una obra derivada del cómic *Bakuman* (Ôba y Obata, 2008-) que también ha sido llevada a la animación por el estudio J.C. Staff a partir de 2010. El *doujinshi* presenta un encuentro erótico entre los protagonistas de dicha obra, dos jóvenes aspirantes a convertirse en creadores de cómic.

## 4. Análisis de *fanfics* de temática homoerótica en español

### 4.1. Publicación

La autora del *doujinshi* titulado *Zzz...* firma bajo el pseudónimo de Purishira-chan y ha utilizado como medio de distribución la web deviantART<sup>8</sup>, una plataforma que permite

---

<sup>6</sup> En el caso concreto de las obras de temática homoerótica nos interesa conocer hasta qué punto la estructura identificada por Jenkins respecto al género *slash* (1992: 211-225) continúa vigente o ha sido superada.

<sup>7</sup> Nuestra aproximación a los personajes se basa en la ficha de análisis propuesta por Galán Fajardo (2007).

<sup>8</sup> El *doujinshi* puede ser consultado en <http://purishira-chan.deviantart.com/gallery/26520632>. Todas sus páginas están disponibles para su visionado público salvo tres de ellas que, por su contenido erótico, tan sólo pueden ser vistas por los usuarios registrados que desactiven el filtro de protección de la web.

a dibujantes de todo el mundo exponer sus trabajos y construir una comunidad internacional de artistas a través de la formación de grupos o la posibilidad de seguir a los autores favoritos. En el perfil de usuario Purishira-chan indica su género (femenino), su nacionalidad (peruana) y el periodo que lleva como miembro de la web (3 años). En su galería pueden verse varios *fan arts*, dibujos de personajes originales y un par de cómics amateur. El que será analizado en este artículo es su primera obra y fue publicado periódicamente en dicho sitio web. La primera página apareció el 11 de agosto de 2010 y la última el 22 de diciembre de 2010, lo cual implica un periodo de publicación de unos cuatro meses para una historia de 18 páginas. Un aspecto interesante de este tipo de distribución es el hecho de que lectores y otros dibujantes fueran comentando las distintas páginas que aparecían, dando su opinión sobre el dibujo, el argumento o la artista.

Es posible encontrar paralelismos en la historia *slash* seleccionada para el presente análisis, que presenta elementos comunes. Por un lado, la autora de la historia, titulada *Genuino amor*, firma con un pseudónimo, Midhiel, pero no ofrece tanta información en su perfil como el caso anterior; sólo se deja constancia de que escribe en calidad de miembro del *fandom*, sin aclarar su país de origen, aunque se puede intuir su procedencia hispanoamericana. Por otro lado, y lo realmente llamativo en este sentido, es que la autora revela su nombre (Rocío) en su perfil, por lo que su identidad no llega a ser completamente anónima pese a que utilice el *nickname* para firmar todas sus obras. Su producción se compone de 18 fanfics desde 2007 y parte de textos audiovisuales como *Piratas del Caribe* o *Sherlock Holmes*, siendo *El señor de los anillos* la principal fuente para la creación de sus historias. La narración analizada, *Genuino amor* (2008), supone la primera obra de la autora y consta de un solo capítulo. De forma similar al *doujinshi* tomado como ejemplo, esta creación *slash* se completa con los comentarios (positivos) realizados por otros lectores de la web; Amor yaoi, fanfics en español<sup>9</sup> recoge desde 2003 una gran diversidad de historias de temática homosexual escritas en español.

## 4.2. Relación con la obra canónica

El *doujinshi* seleccionado se inspira en *Bakuman*, un cómic creado por Tsugumi Ohba y Takeshi Obata que a día de hoy continúa publicándose en Japón y que ha sido adaptado a la televisión en forma de serie de animación. El argumento de la obra se centra en Mashiro Moritaka (apodado Saiko) y Takagi Akito (apodado Shujin), dos jóvenes estudiantes de bachillerato que deciden convertirse en creadores de cómic. Así, la obra combina la habitual estructura narrativa del cómic para chicos consistente en la superación de diversos problemas o rivales con multitud de referencias al propio mundo del *manga*, lo cual ha propiciado su éxito en Japón y a nivel internacional. El cómic amateur *Zzz...* no modifica el universo ficticio de *Bakuman* sino que, más bien, inserta una situación posible en la que se desarrolla el encuentro homoerótico pero que no tiene ningún tipo de impacto en los posteriores eventos de la trama argumental canónica. Es decir, Purishira-chan nos ofrece un relato sobre lo que podría haber pasado y no ha aparecido en el cómic original. Y es que el *doujinshi* sitúa el encuentro amoroso en un contexto bastante habitual de la obra canónica puesto que, dado el ajustado ritmo de entregas que tienen los protagonistas de *Bakuman*, es frecuente verlos trabajando de noche e incluso Saiko suele quedarse dormido sobre su mesa de

---

<sup>9</sup> La historia *slash* se puede consultar en:

<http://www.amor-yaoi.com/fanfic/viewstory.php?sid=32518>. El acceso a la obra es público, y no es necesario el estar registrado como miembro de la web para leerlo.

dibujar. Por ello, el *doujinshi* se puede insertar temporalmente en los eventos narrados en el capítulo 15 del *manga* o el episodio 21 del *anime*, pues en ambos se presenta una situación similar al punto de partida del cómic amateur. La autora no incluye ningún personaje más allá de los dos protagonistas y anuncia desde la portada que la obra se centra en el encuentro entre Akito x Moritaka<sup>10</sup>. No se encuentra en dicho relato ningún tipo de componente paródico sino la habitual modificación de la sexualidad de los personajes (ambos heterosexuales y con novias en la versión canónica) que comparten un encuentro erótico según los patrones habituales del *yaoi*.

El ejemplo de *slash* analizado sí supone una alteración en el desarrollo argumental de la obra canónica, proponiendo de esta forma un final alternativo. Como indica la propia autora, la historia parte de una escena de la versión extendida de la película *El retorno del rey* (2003), la tercera entrega de la adaptación cinematográfica de la novela fantástica escrita por J. R. R. Tolkien *El señor de los anillos* (1954-1955), llevada al cine por Peter Jackson (2001-2003). *El retorno del Rey* supone el desenlace de la trilogía y narra la destrucción del anillo en el Monte del destino, así como el destino de los miembros de la Comunidad del anillo que iniciaron el viaje. *Genuino amor* comienza tras la visita del elfo Elrond a Aragorn para entregarle la espada Narsil, que ya había vencido a Sauron en el pasado; una vez en su poder, el montaraz decide desafiar al Señor Oscuro mostrándole su espada a través del palantir con el fin de distraer al ojo de Sauron y éste a cambio le exhibe su miedo más profundo provocando el desvanecimiento del montaraz. La imagen de Arwen agonizante que se muestra en la versión canónica se ve sustituida por la de Legolas en la historia *slash*, lo cual supondrá el desencadenante de la confesión del amor de Aragorn hacia el elfo y el inicio de su relación como pareja. Esto supone una modificación radical del universo ficticio del canon, puesto que propone un final alternativo en el que ambos protagonistas mantienen una relación amorosa que afectaría el desarrollo de la línea argumental; de hecho, la autora sugiere la continuación de la historia canónica a partir de esa escena con la modificación consecuente en el destino de los personajes. Además de la pareja formada por Aragorn y Legolas –un par muy popular y tradicional por cuestiones estéticas en las producciones *slash* que parten de *El Señor de los anillos*, según señala Sandra Youssef (2004: 67)– aparecen otros personajes secundarios como Gandalf o Boromir, y Arwen de forma indirecta. En este sentido, vuelve a quedar constancia de los cambios que se introducen en la narración, puesto que la autora decide mantener vivo a Boromir, quien había fallecido en el primer film de la trilogía y emparejarlo con la elfa Arwen, como una forma de justificar el amor del montaraz por Legolas y defender su honor. El relato no incluye elementos paródicos, aunque sí presenta cierto tono humorístico y narra la relación homoerótica entre los protagonistas siguiendo el tratamiento propio del género *slash*.

### 4.3. Narración y estructura narrativa

Al tratarse de un cómic, la creación de Purishira-chan es mucho más visual que cualquier *fan fiction* literaria y permite una apropiación más directa de los personajes protagonistas en tanto que aparecen dibujados de forma muy similar a la obra canónica. En este caso se observa que la dibujante parece haber tomado como referencia la construcción icónica de los personajes en el cómic original, pues en la serie de animación el diseño es ligeramente diferente y más adulto. No obstante, se debe señalar una inversión en la narración puesto que mientras en el cómic original se

---

<sup>10</sup> Mucha fans del *yaoi* utilizan el signo "x" o "&" para unir a los personajes en vez del habitual "*slash*" ("/") del *slash fan fiction*.

presenta una mayor focalización del personaje de Masahiro, en el *doujinshi* es Takagi quien funciona principalmente como un narrador intradiegético y homodiegético. Así, durante la mayor parte del relato el lector tiene acceso a sus pensamientos y reacciones gracias a los cuadros de texto que muestran su monólogo interior. Tan sólo en la última página, y a modo de giro de guión sorpresa, se utiliza la focalización interna de Masahiro para mostrar al lector que, pese a haber rechazado a su compañero, Masahiro también ama a Takagi pero prefiere que continúen como equipo de trabajo.

En lo referente a la estructura narrativa de este *doujinshi*, puede decirse que se mantiene claramente el modelo identificado por Jenkins. Así, se da la relación homosocial inicial propiciada por el hecho de que ambos trabajen juntos en la creación de cómics (en el *doujinshi* discuten un boceto de obra y comparten actividades de ocio habituales entre amigos como ver una película o jugar a la consola), aunque la distopía parece introducirse desde el primer momento (Takagi se acerca mucho al rostro de Masahiro cuando lo encuentra dormido, se sonroja cuando éste le pide que se quede a dormir en su casa y finalmente es quien provoca la atmósfera incómoda al intentar desnudar a su amigo para ponerle el pijama). En la situación distópica se descubre que Takagi lleva tiempo sintiendo algo por su amigo y lo besa, lo cual lleva consigo la confesión del amor. Tras la sorpresa inicial, Masahiro le corresponde y se inicia el encuentro físico. Es interesante observar las palabras que utilizan ambos, pues aluden a síntomas de represión, inseguridad y miedo hacia la propia homosexualidad ("debes pensar que es asqueroso", "no me odies", "me siento extraño", "tengo miedo", "es tan vergonzoso").

El tratamiento de los protagonistas es diferente en el relato *slash*, puesto que no se incluyen descripciones sobre sus rasgos físicos o emocionales, sino que se parte de la caracterización de los personajes en la película. De esta forma, y a pesar de no contar con el componente visual del *yaoi*, es fácil visualizar a los personajes pues se alude a la imagen que de ellos se ha construido en el imaginario popular a partir de la obra fílmica. Así mismo, la autora respeta la personalidad de ambos en la versión canónica y ello se refleja a lo largo de la narración, de forma que Aragorn queda retratado como un hombre tozudo y orgulloso, propio de su raza, pero también lleno de valor y lealtad como rasgos que lo hacen digno de la realeza. En cuanto a Legolas, también se le describe como un ser delicado, único y puro como los elfos. Todo ello es accesible al lector desde una perspectiva externa, es decir, se adopta una focalización cero por la cual los hechos son relatados por un narrador omnisciente; dicha técnica no permite conocer los pensamientos o sentimientos de los personajes de primera mano, sin embargo, aporta una visión general y neutra de los acontecimientos.

En cuanto a la estructura narrativa, puede confirmarse también en este caso que se reproducen las diferentes etapas señaladas por Jenkins en su modelo. De esta forma, la historia reproduce la amistad entre los dos personajes, basada en el respeto mutuo y fraternidad, como también se presenta en la obra canónica. A pesar de que los dos personajes son conscientes de su amor por el otro, ambos reprimen sus sentimientos; Aragorn por temor al rechazo del elfo y éste último por respeto a la situación sentimental del montaraz, prometido con Arwen. No obstante, Aragorn decide confesar su amor tras ser desafiado por Sauron que le muestra la imagen de Legolas en peligro; ello le hará tomar un rol activo y arriesgarse ante el elfo, quien en un principio aparece sorprendido ante dicha revelación e incluso detiene al montaraz cuando intenta besarlo. Una vez que conoce los sentimientos de éste y el fin de su relación con Arwen, no pone barreras y se deja llevar, entregándose a la pasión con el futuro rey.

#### 4.4. El encuentro sexual

El *doujinshi* analizado, a pesar de ser calificado como *yaoi* por su propia autora, presenta un nivel sumamente bajo de contenido sexual. Generalmente el *yaoi* es mucho más explícito, por lo que este tono tan "puritano" debe interpretarse como una opción personal de la creadora. En este sentido, es posible apreciar claramente en esta obra los dos roles habituales de las narrativas *yaoi*, ya que los personajes aparecen generalmente caracterizados en función de su rol como *seme* (activo, quien lleva la iniciativa en el encuentro homosexual) y *uke* (pasivo, aquel que acepta o es forzado a recibir). En el caso de *Zzz...*, Takagi es el activo o *seme* mientras que Saiko ocupa el rol pasivo o *uke*, convirtiéndose en cierto modo en objeto del amor y la lujuria de Takagi. Aunque no hay violencia en esta historia, sí que se observan ciertas manifestaciones de poder que permiten establecer estos roles. Ello resulta evidente cuando el chico activo empuja al otro sobre la cama y le lame el torso con expresión lasciva, cuando lo abraza situándose por detrás y cuando le toquetea el cuerpo. No obstante, el *doujinshi* no muestra ningún acto sexual explícito más allá de besos y tocamientos por lo que, a diferencia de muchos otros *yaoi*, no se ven ni se insinúan los genitales.

A pesar de su bajo nivel de sexualidad, *Zzz...* presenta las características habituales de los *doujinshi yaoi* que suelen realizar fans de todo el mundo al tratarse de un relato de contenido homoerótico que subvierte la sexualidad de personajes procedentes de obras comerciales y que, gracias a las posibilidades que ofrece la distribución digital, contribuye a generar multitud de reacciones entre otras fans y seguidoras. En cuanto a la utilización de la narrativa, se observan modificaciones interesantes en la focalización (se ofrece el punto de vista de personajes que habitualmente no ostentan esa función en la obra canónica), en la construcción de personajes (además de modificar la sexualidad, también se cambian ciertos rasgos de su personalidad o su *background*) y en el modo de integrar la historia del fan en la trama argumental canónica (a través de añadidos ficticios que no modifican la progresión de los acontecimientos, simplemente sacan a la luz hechos "ocultos" que "podrían haber sucedido").

De la misma forma, el relato *slash* no resulta representativo de esta corriente puesto que el componente sexual es casi inexistente en el caso seleccionado. La misma autora usa la categoría de 'romántico' y 'humor' al identificar el género narrativo de su obra y facilitar así la navegación de los lectores por la web. Así, se da mayor importancia a los sentimientos de ambos personajes que al propio encuentro sexual, que supone una escena latente en la narración pero implícita de alguna forma, teniendo en cuenta las convenciones del propio género. Una relación homoerótica que se sugiere en el desenlace del relato cuyo componente de romanticismo lo asemeja más a un cuento de hadas que a un fanfic *slash*: "Con la seguridad de que estarían juntos para siempre, ya no tenían miedo ni dudas. Sólo esperanza". Otro elemento que resulta significativo en este sentido es que la autora no incluye ningún tipo de advertencia ante la falta de contenido sexual explícito en su relato, tan sólo recomienda su lectura para mayores de 16 años.

No obstante, el elemento homoerótico sigue estando presente y es ello lo que permite clasificar la obra como *slash*; además, supone la mayor modificación que la autora introduce con respecto al canon. Al igual que en el caso japonés, uno de los personajes suele caracterizarse como el sujeto activo que decide iniciar el contacto o confesar sus sentimientos, y el otro desempeña un papel más pasivo, aceptando o rechazando dicha

invitación. En el ejemplo analizado, Aragorn es quien toma la iniciativa al sincerarse con el elfo y éste lo acepta. De esta forma, puede decirse que el relato presenta los rasgos característicos de las historias *slash* que circulan en la web, y debido a su contenido, supone un buen caso para iniciarse en el complejo fenómeno.

## 5. Conclusiones

Los géneros del *slash* y *yaoi* pueden entenderse como ejemplos de la cultura actual que invierten las nociones tradicionales acerca de la figura del autor/receptor, diluyendo así la autoridad ejercida por los creadores de productos culturales y proponiendo múltiples interpretaciones que enriquecen los textos narrativos que pasan a pertenecer a la comunidad. De hecho, como lectores emancipados, los autores de dichas historias *slash/yaoi* reivindican su derecho a la hora de re-utilizar los textos mediáticos puesto que la idea de una versión única y exclusiva resulta obsoleta en la actualidad. En este sentido, Pugh señala dos premisas básicas del *fan fiction*: “the beliefs that (a) fictional characters and universes can transcend both their original context and their creator and (b) the said creator cannot claim to know everything about them” (2005: 222).

Estas producciones ocupan, a su vez, una posición escindida dentro de la producción discursiva de los fans en tanto que las narrativas *slash* y *yaoi* suelen ser objeto de crítica por parte de otras comunidades de fans, puesto que estas creadoras modifican obras que gozan de una gran audiencia masculina que no entiende o acepta la manipulación de la sexualidad de sus personajes favoritos. No obstante, estas nuevas interpretaciones de la obra canónica que ofrecen las fans se benefician considerablemente del contexto online en el que se insertan, ya que la web supone un espacio bajo constante cambio en el que tienen cabida los discursos no dominantes y que ofrece la posibilidad de opinar, reuniendo a gente de muy diversos intereses y formación.

Por ello, el hecho de que dos expresiones de *fan fiction* como el *slash* y los *doujinshi yaoi* hayan aparecido de forma paralela en culturas tan diferentes como la norteamericana y la japonesa resulta especialmente significativo, pues supone la manifestación de una tendencia común y universal: el deseo de la mujer de leer y escribir historias acerca de la relación homoerótica entre los personajes masculinos de sus films, novelas, cómics o series favoritas (Bauwens-Sugimoto, 2011: 14). No obstante, también muestran diferencias en cuanto a la forma en que dichas historias se codifican y construyen, puesto que éstas reflejan la idiosincrasia de las comunidades (EEUU y Japón) de las que nacen. En este sentido, parece necesario profundizar en el caso de las fans hispanohablantes en tanto que, si bien no producen una cantidad de historias tan elevada como las que podemos encontrar en inglés, se trata de una colectividad creciente.

En este sentido, la escasez de bibliografía que existe en el ámbito iberoamericano acerca del estudio de fenómenos como el *slash* y el *yaoi* se contrarresta con el interés que despierta en los países de origen, donde la investigación sobre diversos aspectos de ambos géneros concentra la mayor parte del estudio de las manifestaciones *fandom*. El presente estudio, que se entiende como una introducción al fenómeno, ha intentado suplir dicha falta y se establece como una aproximación exploratoria de las creaciones *slash* y *yaoi* que pretende seguir desarrollándose en futuros trabajos. Así, aunque esta comunicación se centra en aspectos relativos a la narrativa de los relatos,

puede decirse que, desde una perspectiva de los estudios género ambas expresiones de *fan fiction* suponen una inversión de los roles tradicionales que se reproducen en los textos *massmediáticos*. Ello genera cuestiones controvertidas como la representación de la masculinidad, el papel de la mujer como autora, la rebelión con respecto al tratamiento de los roles masculinos/femeninos en las obras canónicas, el concepto de lo homoerótico/homosocial, etc. que no han sido tratadas con detenimiento en este texto y que suponen una fuente de estudio para próximas investigaciones.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BACON-SMITH, Camille (1992): *Enterprising women. Television fandom and the creation of popular myth*. Philadelphia, University of Pennsylvania Press.
- BAUMAN, Zygmunt (1989): *Legislators and interpreters*. Cambridge, Polity Press.
- BAUWENS-SUGIMOTO, Jessica (2011): "Subverting masculinity, misogyny, and reproductive technology in SEX PISTOLS", en *Image & Narrative*, Vol 12, No 1, en <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/viewFile/123/94> (consultado el 17/1/2012).
- ECO, Umberto (1981): *The role of the reader*. London, Hutchinson.
- FISH, Stanley (1980): *Is there a text in this class? The authority of interpretive communities*. Cambridge, Harvard University Press.
- GALÁN FAJARDO, Elena (2007). "Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales", *Enlaces: revista del CES Felipe II*, 7, en <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemaGalan.pdf> (consultado 12/01/2012).
- HANSEN, Brita (2010): "The Darker Side of Slash Fanfiction on the Internet", en MOUSOUTZANIS, Aris y & RIHA, Daniel (ed.): *New Media and the Politics of Online Communities*, pp. 51-58, Oxford, Inter-Disciplinary Press.
- HINTON, Laura (2006): "Women and Slash Fanfiction". James Madison University, disponible en: <http://www.jmu.edu/mwa/docs/2006/Hinton.pdf> (consultado 28/01/2012).
- ITO, Kinko (2008). "Manga in Japanese History", en MACWILLIAMS, Mark (ed.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, pp. 26-47, Nueva York, M. E. Sharpe.
- JENKINS, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. New York, Routledge.
- KEFT-KENNEDY (2008): "Fantasising Masculinity in *Buffyverse* Slash Fiction: Sexuality, Violence, and the Vampire". *Nordic Journal of English studies*, 7, pp. 49-80.
- KINSELLA, Sharon (2000): *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*. Surrey, Curzon Press.

- KUSTRITZ, Anne M. (2007): *Productive (cyber) public space: slash fan fiction's multiple imaginary*. University of Michigan, Michigan.
- LUNSING, Wim (2006): "Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography", en *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, Issue 12, en <http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html> (consultado el 21/01/2012).
- McLELLAND, Mark J. (2000): "The love between beautiful boys in Japanese women's comics" en *Gender Studies*, 9: 1, pp.13-25.
- McLELLAND, Mark (2001): "Local meanings in global space: a case study of women's 'Boy love' web sites in Japanese and English", en *Mots Pluriels*, No. 19, en <http://www.arts.uwa.edu.au/MotsPluriels/MP1901mcl.html> (consultado el 18/1/2012).
- McLELLAND, Mark and Yoo, Seunghyun (2007): "The International Yaoi Boys' Love Fandom and the Regulation of Virtual Child Pornography: The Implications of Current Legislation" en *Sexuality Research and Social Policy: Journal of NSRC*, Vol. 4, Issue 1, pp. 93–104.
- MEYER, Michaela y TUCKER, Megan (2007): "Textual Poaching and Beyond: Fan Communities and Fandoms in the Age of the Internet", en *The Review of Communication*, vol. 7, no. 1, pp. 103-116.
- PUGH, Sheenagh (2005): *The democratic genre. Fan fiction in a literary context*. Glasgow, Seren.
- VIRES, Piret (2005): "Literature in cyberspace", en *Folklore*, Vol. 29, pp. 153-174.
- WELKER, James (2006): "Beautiful, Borrowed and Bent. Boys' Love as Girls' Love in Shōjo Manga" en *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, vol. 31, no. 3, pp. 841-870.
- YOUSSEF, Sandra (2004): *Girls who like Boys who like Boys—Ethnography of Online Slash/Yaoi Fans*. Massachusetts, Mount Holyoke College.
- ZANGHELLINI, Aleardo (2009): "Underage sex and romance in Japanese homoerotic manga and anime", en *Social and Legal Studies*, Vol. 18 (2), 159-177, en <http://sls.sagepub.com/content/18/2/159> (consultado 21/1/2012).