



Representación social de la cultura friki y del *fandom* en el cine contemporáneo: el caso de *Fanboys* (2009), *Kick-Ass* (2010) y *Ready Player One* (2018)

Social Representations of Geek Culture and Fandom in Contemporary Cinema: The Case of Fanboys (2009), Kick-Ass (2010), and Ready Player One (2018)

Vásconez Merino, Galo

Universidad Nacional de Chimborazo (UNACH)

gvasconez@unach.edu.ec



Forma de citar este artículo:

Vásconez Merino, G. (2026). Representación social de la cultura friki y del fandom en el cine contemporáneo: el caso de *Fanboys* (2009), *Kick-Ass* (2010) y *Ready Player One* (2018). *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 13(26), raeic132605. <https://doi.org/10.24137/raeic.13.26.5>

Resumen:

El presente estudio analiza la construcción de las representaciones sociales de la cultura friki y el *fandom* en el cine contemporáneo, a partir de un enfoque cualitativo basado en el análisis narrativo y semiótico. El corpus está compuesto por *Fanboys* (2009), *Kick-Ass* (2010) y *Ready Player One* (2018) seleccionadas por su relevancia en la representación de estas subculturas en distintos momentos. Desde el marco teórico de las representaciones sociales, se examina cómo el cine configura imaginarios en torno

al *fandom* y al friki. Los resultados evidencian un desplazamiento desde la marginalidad hacia formas de creciente legitimación cultural. En *Fanboys*, el *fandom* se representa como comunidad afectiva basada en la pertenencia y la lealtad; en *Kick-Ass*, el friki se construye en tensión entre invisibilidad social y visibilidad mediática; y en *Ready Player One*, la cultura *geek* se consolida como norma cultural, donde el conocimiento mediático es un capital central. La discusión muestra que este proceso es ambivalente, ya que la legitimación del *fandom* implica también su integración en lógicas de mercado y plataformas digitales. En conclusión, el cine actúa como agente activo en la redefinición del imaginario friki, evidenciando su transformación en una forma central de socialidad en la cultura contemporánea.

Palabras clave: Cinematografía, representaciones sociales, cultura friki, fandom, narrativa audiovisual.

Abstract:

This study analyzes the construction of social representations of geek culture and fandom in contemporary cinema, using a qualitative approach based on narrative and semiotic analysis. The corpus consists of *Fanboys* (2009), *Kick-Ass* (2010), and *Ready Player One* (2018), selected for their relevance in representing these subcultures at different points in time. Within the theoretical framework of social representations, the study examines how cinema shapes imaginaries surrounding fandom and geek culture. The results reveal a shift from marginality toward forms of growing cultural legitimation. In *Fanboys*, fandom is represented as an affective community based on belonging and loyalty; in *Kick-Ass*, the geek is constructed in tension between social invisibility and media visibility; and in *Ready Player One*, geek culture is consolidated as a cultural norm, where media knowledge is a central form of capital. The discussion shows that this process is ambivalent, since the legitimization of fandom also implies its integration into market logic and digital platforms. In conclusion, cinema acts as an active agent in the redefinition of the geek imaginary, highlighting its transformation into a central form of sociality in contemporary culture.

Keywords: Cinema, social representations, geek culture, fandom, audiovisual narrative.

1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la cultura digital ha transformado la producción y consumo de contenidos, impulsando comunidades de fans activas. En este contexto, la cultura friki ha pasado de la marginalidad a una posición central, lo que plantea interrogantes sobre su representación en el cine y su papel en la construcción de imaginarios sociales.

El problema de investigación se sitúa, por tanto, en la necesidad de comprender cómo el discurso audiovisual construye al sujeto friki y al *fandom* como objeto cultural. En este sentido, resulta pertinente examinar cómo el cine refleja estas prácticas culturales y participa activamente en su definición simbólica, influyendo en la manera en que son percibidas socialmente.

La relevancia de este estudio se sitúa en la cultura digital, donde el *fandom* adquiere un papel central en la construcción de identidades y sentidos. Las comunidades de fans participan en la creación y circulación de contenidos, consolidándose como actores clave del ecosistema mediático, en un contexto donde las plataformas digitales amplifican su visibilidad y sus formas de interacción social (Borges & Sigiliano, 2022; Gandolfi, 2025).

El análisis de las representaciones sociales en el cine resulta clave, ya que estas funcionan como marcos que permiten interpretar la realidad (Moscovici, 1979). En este sentido, el cine contribuye a su construcción y difusión, influyendo en la percepción del *fandom* y en los imaginarios asociados a la cultura friki (Mateos-Pérez, 2021).

En este sentido, el estudio se delimita al análisis de la representación de la cultura friki y el *fandom* en el cine contemporáneo, centrando la atención en la construcción narrativa y simbólica de estos sujetos y comunidades. Se adopta una perspectiva que articula el análisis narrativo y semiótico con el enfoque de las representaciones sociales, lo que permite examinar tanto la estructura del relato como los significados que se producen en él.

El corpus está conformado por *Fanboys* (Kyle Newman, 2009), *Kick-Ass* (Matthew Vaughn, 2010) y *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), seleccionadas por su

relevancia en la representación de la cultura friki. Cada una aborda distintas configuraciones del *fandom*, desde la comunidad y la pertenencia, hasta la tensión social y su consolidación como norma cultural.

El objetivo general del estudio consiste en analizar la construcción de las representaciones sociales de la cultura friki y el *fandom* en el cine, a partir del examen narrativo y semiótico de un corpus de películas representativas. De manera específica, se pretende identificar los elementos que configuran la representación del sujeto friki, examinar las dinámicas de pertenencia y reconocimiento en las comunidades de fans, y analizar las transformaciones en la valoración social de estas prácticas culturales.

A través de la articulación entre representaciones sociales, narrativa audiovisual y cultura digital, se busca comprender cómo los discursos mediáticos participan en la construcción de imaginarios contemporáneos y en la redefinición de las formas de pertenencia cultural en la sociedad actual.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. REPRESENTACIONES SOCIALES Y CONSTRUCCIÓN SIMBÓLICA

El análisis de las representaciones sociales permite comprender los procesos mediante los cuales los sujetos interpretan la realidad y construyen sentidos compartidos en contextos socioculturales específicos. Desde la formulación clásica de Moscovici (1979) las representaciones sociales se conciben como formas de conocimiento socialmente elaboradas que hacen inteligible el mundo social, construcciones simbólicas que emergen de la interacción entre individuos en contextos culturales.

En esta línea, Jodelet (1986) sostiene que las representaciones sociales configuran sistemas de interpretación que permiten a los sujetos actuar en su entorno, al tiempo que estructuran prácticas y relaciones sociales. Su carácter dinámico implica que se transforman en función de los procesos históricos y los cambios culturales. Por ello, su estudio resulta especialmente pertinente en escenarios donde la circulación de significados se intensifica, como ocurre en las culturas mediáticas contemporáneas.

La dimensión simbólica de las representaciones se vincula con los imaginarios sociales como marcos amplios de sentido, mientras que las representaciones operan como su expresión concreta en el discurso (Watson, 2026). De este modo, actúan como mediaciones que permiten la circulación y legitimación de estos imaginarios en la sociedad (Riffo-Pavón, 2022).

Los medios de comunicación desempeñan un papel central en la producción y transformación de las representaciones sociales, pues configuran marcos interpretativos que inciden en la manera en que los sujetos perciben y significan la realidad, además de participar activamente en la construcción de representaciones al seleccionar establecer narrativas que orientan la interpretación de los públicos. De este modo, contribuyen a consolidar imaginarios sociales que influyen en la comprensión de fenómenos culturales y en la definición de identidades colectivas (López de la Roche, 2004).

El cine, en particular, es un dispositivo privilegiado de producción simbólica con recursos narrativos y estéticos que construyen universos de sentido donde se articulan valores, estereotipos y modelos de comportamiento. En este proceso, las representaciones audiovisuales reflejan realidades sociales y participan en su configuración, delimitando lo que se considera aceptable. Bao (2025) advierte que las representaciones mediáticas operan como espacios de disputa simbólica, donde se negocian significados y se configuran imaginarios colectivos.

2.2. NARRATIVA AUDIOVISUAL Y CONSTRUCCIÓN DE SENTIDO

El estudio de la narrativa audiovisual se sitúa en la intersección entre la narratología y la semiótica, disciplinas que permiten comprender cómo se estructuran los relatos y cómo se produce el sentido en los textos mediáticos. El análisis se centra en los elementos constitutivos del relato, como son los personajes, espacios, acciones y relaciones, y en los sistemas que organizan su funcionamiento dentro de una estructura significativa (Cohn, 2020).

En el marco de la teoría narrativa, el personaje se concibe como una construcción simbólica que cumple funciones específicas dentro del relato. Barthes (1977) plantea que el personaje debe entenderse como un conjunto de rasgos significantes o semas

que adquieren sentido en relación con la estructura narrativa. Esta concepción desplaza la idea del personaje como reflejo de una realidad externa y lo sitúa como un elemento textual cuya identidad se construye a partir de su función en el discurso.

En una línea complementaria, Greimas (1987) propone el modelo actancial, en el cual los personajes se definen por las funciones que desempeñan en la estructura del relato, como sujeto, objeto, destinador o destinatario. Este enfoque enfatiza que el sentido narrativo emerge de las relaciones entre los actantes, lo que hace que los personajes se integren en un sistema relacional que organiza la progresión narrativa y la producción de significado.

La teoría narratológica aplicada al cine amplía estas consideraciones al analizar las particularidades del lenguaje audiovisual. En lo que tiene que ver con historia y discurso, el relato cinematográfico se construye mediante la articulación de eventos y su presentación a través de recursos formales específicos. En este sentido, el personaje forma parte de un entramado narrativo que incluye también los espacios y las relaciones que se establecen entre los distintos elementos del relato (Chatman, 1990).

Los espacios narrativos, por su parte, participan en la construcción de sentido, pues su organización contribuye a la economía narrativa y a la estructuración del relato, en tanto permite situar a los personajes y definir las condiciones en las que se desarrollan las acciones. Estos espacios adquieren significado en relación con los personajes y con las dinámicas que se establecen entre ellos (Nieto-Ferrando, Sánchez-Castillo y Gómez-Morales, 2021).

La semiótica estructural plantea que las relaciones entre personajes y espacios se articulan a través de sistemas de oposición que estructuran el relato y que el sentido emerge de la diferencia, por lo que las oposiciones, como interior/exterior, orden/caos o inclusión/exclusión, constituyen principios organizadores fundamentales. Greimas y Courtés (1990) desarrollan esta idea al proponer el cuadrado semiótico como herramienta para analizar las relaciones de oposición y contradicción que subyacen en los discursos narrativos.

Desde la perspectiva del análisis audiovisual, Bordwell y Thompson (1993) sostienen que la narración cinematográfica organiza la información de manera que el espectador construye activamente el sentido a partir de los indicios que ofrece el texto. Este enfoque pone énfasis en los procesos cognitivos implicados en la interpretación, sin desvincularlos de la estructura formal del relato. Así, el sentido reside en los elementos narrativos y en la interacción entre estos y las estrategias de presentación propias del lenguaje audiovisual.

2.3. CULTURA FRIKI Y *FANDOM* COMO FENÓMENO CULTURAL

La noción de cultura friki se inscribe en el campo de los estudios culturales como una forma de agrupación simbólica vinculada a prácticas de consumo mediático específicas. En términos generales, la cultura friki se asocia con el interés intensivo por productos culturales como el cómic, el anime, los videojuegos, la ciencia ficción o la fantasía. Esta cultura se configura a partir de múltiples *fandoms* interrelacionados, los cuales comparten prácticas culturales que estructuran formas de sociabilidad contemporánea (Camacho Quiroz, 2024). La cultura *geek* constituye un entramado diverso donde confluyen distintos tipos de comunidades organizadas en torno a intereses mediáticos específicos (Busi Rizzi, 2025).

Desde una perspectiva histórica, el término *geek* evoluciona desde connotaciones peyorativas hacia formas de autoidentificación positiva vinculadas al conocimiento especializado y la pasión por determinados universos culturales. Esta resignificación se consolida en el marco de la expansión de las industrias culturales y la digitalización, procesos que favorecen la visibilidad y legitimación de estas prácticas. La cultura friki se articula como un espacio donde los individuos encuentran reconocimiento social y construyen una identidad vinculada a intereses compartidos, lo que refuerza su carácter colectivo (Reyes Rodríguez, 2023).

Dentro de ello, el concepto de *fandom* adquiere centralidad como categoría analítica. Jenkins (2006) define el *fandom* como una comunidad interpretativa activa que se apropia de los textos mediáticos y los resignifica a través de prácticas participativas. Posteriormente, el mismo autor amplía esta idea al proponer el concepto de cultura

participativa, en el que los fans no se limitan a consumir contenidos, pues intervienen activamente en su producción y circulación.

Hills (2002) profundiza en esta conceptualización al señalar que el *fandom* implica formas de compromiso afectivo e intelectual que trascienden el consumo convencional. Las comunidades de fans desarrollan conocimientos especializados que contribuyen a la construcción de significado. El *fandom* puede entenderse como una forma de autoexpresión, en la medida en que los individuos proyectan aspectos de su identidad en los objetos culturales que consumen (Sandvoss, 2005).

La producción de sentido en el *fandom* se materializa a través de diversas prácticas culturales. Entre ellas, destacan la creación de *fanfiction*, *fanart*, teorías interpretativas y discusiones en espacios digitales, las cuales constituyen formas de apropiación creativa de los contenidos mediáticos. Estas prácticas evidencian que el *fandom* funciona como un entorno donde los textos culturales se expanden más allá de sus formatos originales, dando lugar a nuevas narrativas construidas colectivamente (Liu, 2025).

En relación con la identidad y la pertenencia, diversos estudios coinciden en señalar que la participación en fandoms contribuye a la construcción del yo social. Las comunidades otaku, por ejemplo, operan como espacios donde los individuos afirman su identidad a partir de prácticas compartidas y del reconocimiento mutuo (Alcalá Pérez, 2024). De manera similar, la implicación en estas comunidades permite a los sujetos articular sentidos de pertenencia que se integran en su vida cotidiana.

La identidad en el contexto del *fandom* se construye a través de procesos de interacción social mediados por las prácticas culturales. Estas dinámicas permiten a los individuos diferenciarse de otros grupos y, al mismo tiempo, integrarse en comunidades que comparten intereses y valores comunes. La pertenencia al *fandom* implica la participación en redes sociales y culturales que configuran formas específicas de identificación colectiva (Driessen & Harder, 2026).

3. METODOLOGÍA

El presente estudio adopta un enfoque metodológico cualitativo orientado al análisis interpretativo de textos audiovisuales. Este tipo de enfoque resulta pertinente cuando el objetivo consiste en comprender procesos de construcción de sentido, significación y representación en productos culturales, priorizando la profundidad analítica sobre la generalización de resultados.

La investigación cualitativa se caracteriza por su interés en estudiar los fenómenos en sus contextos naturales, interpretando los significados que los sujetos y los discursos atribuyen a la realidad (Denzin & Lincoln, 2018) y permite abordar fenómenos complejos mediante el análisis de discursos y narrativas, lo que lo convierte en una estrategia adecuada para el estudio de textos mediáticos (Flick, 2007).

Dentro de este enfoque, se emplea el análisis narrativo y semiótico como estrategia metodológica principal. El análisis narrativo permite examinar la estructura del relato audiovisual, identificando sus componentes fundamentales y las relaciones que se establecen entre ellos.

El análisis narrativo distingue entre historia y discurso, permitiendo descomponer el texto en niveles de significación y comprender cómo se organiza la información para guiar la interpretación (Chatman, 1990; Bordwell & Thompson, 1993). Esta perspectiva se complementa con el análisis semiótico, que examina la producción de sentido desde los sistemas de signos, integrando dimensiones formales y simbólicas del relato (Greimas & Courtés, 1990; Calvo de Castro & Marcos Ramos, 2020).

El análisis del corpus se desarrolló mediante la aplicación integrada de herramientas procedentes de la narratología y de la semiótica estructural. Desde la narratología se examinó la configuración del personaje, su evolución narrativa, las relaciones entre personajes y espacios, así como la función que desempeñan dentro de la progresión del relato, tomando como referencia las propuestas de Chatman (1990) y Bordwell y Thompson (1993).

Desde la semiótica se analizaron las oposiciones simbólicas que estructuran el discurso audiovisual, las relaciones entre inclusión y exclusión, reconocimiento y marginalidad, comunidad e individualidad, así como las funciones actanciales que organizan las acciones de los personajes, siguiendo los planteamientos de Greimas (1987) y Greimas y Courtés (1990). Estas herramientas orientaron la interpretación de las escenas seleccionadas y sirvieron como criterio para la construcción de las categorías recogidas en la matriz de análisis.

En cuanto a la selección del corpus, el estudio se centra en tres películas: *Fanboys* (2009), *Kick-Ass* (2010) y *Ready Player One* (2018). La elección de estas obras responde a su pertinencia dentro del objeto de estudio, en tanto presentan representaciones explícitas de sujetos vinculados a la cultura friki y al *fandom*.

Estas películas abordan diferentes momentos y formas de representación de la cultura friki y el *fandom*, lo que permite disponer de un corpus heterogéneo tanto desde el punto de vista narrativo como de sus contextos de producción. Las tres obras pertenecen al ámbito cinematográfico anglosajón y fueron producidas en distintos momentos de consolidación de la cultura *geek* como fenómeno mediático global. En consecuencia, comparten códigos culturales propios de las industrias audiovisuales estadounidenses, al tiempo que reflejan transformaciones históricas en la representación del *fandom*, desde su asociación con comunidades especializadas hasta su incorporación como una forma legítima de capital cultural en la cultura digital contemporánea.

Fanboys narra el viaje de un grupo de amigos fanáticos de *Star Wars* que intenta acceder antes de su estreno a *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (George Lucas, 1999) como último deseo de uno de sus integrantes con una enfermedad terminal. *Kick-Ass* sigue la historia de Dave Lizewski, un adolescente aficionado a los cómics que decide convertirse en un superhéroe sin poseer habilidades extraordinarias, enfrentándose a al anonimato, el reconocimiento y la cultura mediática. Por su parte, *Ready Player One* presenta un futuro donde gran parte de la vida social transcurre en el universo virtual OASIS, en el que el conocimiento de la cultura popular y del *fandom* constituye el principal recurso para acceder al poder y al reconocimiento.

Los criterios de selección se basan en la presencia y centralidad de personajes frikis, así como en la relevancia de los espacios del *fandom* dentro del relato. Además, se considera la diversidad de enfoques narrativos, siguiendo una lógica de muestreo intencional propia de la investigación cualitativa (Vásconez Merino & Carpio Arias, 2024; Flick, 2007).

Para garantizar la coherencia analítica, se diseña una matriz de análisis que operacionaliza las categorías teóricas en dimensiones observables, facilitando el registro sistemático de elementos del corpus y asegurando criterios homogéneos en su interpretación.

Tabla 1. Matriz de análisis de contenido

Categoría	Dimensión / Subcategoría	Indicadores de análisis	Preguntas guía	Unidad de registro
Configuración del personaje friki	Caracterización narrativa	Rasgos físicos, psicológicos y conductuales; gustos culturales; nivel de expertise	¿Qué características definen al personaje como friki? ¿Cómo se construye su identidad dentro del relato?	Personaje / escenas clave
	Construcción simbólica	Estereotipos, códigos culturales, signos asociados (vestimenta, lenguaje, prácticas)	¿Qué elementos simbólicos representan al personaje como friki?	Personaje
	Función estructural inicial	Rol en la introducción del relato	¿Cómo se presenta el personaje dentro de la narrativa?	Secuencias iniciales
Espacios de representación	Espacio íntimo	Hogar, habitación, espacios personales	¿Qué prácticas frikis se desarrollan en el ámbito privado?	Escena
	Espacio social	Escuela, trabajo, espacios públicos	¿Cómo se posiciona el personaje en entornos sociales?	Escena
	Espacio virtual	Videojuegos, plataformas digitales, mundos virtuales	¿Qué papel tienen los espacios digitales en la construcción del personaje?	Escena
Relaciones sociales	Familia	Interacciones con figuras familiares	¿Cómo es la relación del personaje con su familia?	Escena / interacción
	Pares	Amigos, comunidad <i>fandom</i>	¿Qué tipo de vínculos establece con otros fans?	Escena / grupo

	Sociedad	Instituciones, figuras de autoridad, entorno general	¿Cómo responde el entorno social al personaje?	Escena
Valoración social del personaje friki	Rechazo	Burla, exclusión, estigmatización	¿El personaje es marginado o ridiculizado? ¿Cómo se manifiesta?	Escena / diálogo
	Ambivalencia	Tensión entre aceptación y rechazo	¿Existen representaciones contradictorias del personaje?	Escena
	Legitimación	Reconocimiento, valoración positiva, centralidad	¿El personaje es validado o reconocido socialmente?	Escena
Función narrativa del friki	Rol actancial	Sujeto, ayudante, oponente, destinatario	¿Qué función cumple el personaje en la estructura narrativa?	Relato completo
	Evolución narrativa	Transformación del personaje	¿El personaje cambia a lo largo de la historia? ¿Cómo?	Arco narrativo
	Contribución al sentido	Relación con el conflicto y resolución	¿Cómo incide el personaje en el desarrollo y desenlace del relato?	Relato completo

Fuente: Elaboración propia.

La matriz toma como unidad de registro escenas, secuencias significativas y la configuración global del personaje dentro del relato. Estas unidades permiten captar tanto momentos puntuales de construcción de sentido como la evolución narrativa a lo largo del texto audiovisual. De este modo, se articula un análisis que integra niveles micro y macro del discurso, asegurando una lectura completa de las dinámicas representacionales.

Durante el proceso analítico, las películas se examinaron de manera secuencial mediante varias lecturas audiovisuales. En una primera fase se identificaron las escenas relevantes para cada categoría de análisis. Posteriormente, se describieron los elementos narrativos, atendiendo a la caracterización de los personajes, sus relaciones, los espacios de representación y su evolución dentro del relato. Finalmente, se realizó una interpretación semiótica de las oposiciones simbólicas presentes en cada película, considerando la función narrativa de los personajes y los significados asociados a la cultura friki y al *fandom*. La comparación transversal de los tres casos permitió

identificar regularidades y diferencias en la construcción de sus representaciones sociales.

4. RESULTADOS

4.1. REPRESENTACIÓN DEL *FANDOM* COMO COMUNIDAD: ANÁLISIS DE *FANBOYS* (2009)

Desde el análisis narrativo, *Fanboys* configura el *fandom* en torno a *Star Wars* (George Lucas, 1977) como una comunidad articulada por relaciones de pertenencia y memoria compartida. El examen de las funciones que desempeñan los personajes, junto con las oposiciones simbólicas entre comunidad y exterioridad, permite identificar una representación donde la identidad colectiva constituye el eje organizador del relato.

La construcción del grupo se organiza mediante roles diferenciados: Eric expresa la tensión entre distanciamiento y retorno, Hutch sostiene el compromiso fan, Windows introduce una dimensión afectiva que reordena al grupo, y Linus encarna la especialización y autenticidad. Zoe, por su parte, cuestiona las dinámicas internas, mientras la rivalidad con los fans de *Star Trek* refuerza la cohesión identitaria por contraste.

La escena inicial en la tienda de cómics muestra el *fandom* como un espacio de reconocimiento mutuo, donde los objetos y referencias configuran una comunidad visible. Así, el filme presenta el *fandom* como una microcultura con códigos compartidos que no requieren explicación dentro del grupo.

La microcultura adquiere espesor cuando el viaje a *Skywalker Ranch* funciona como ritual comunitario. La misión de ver *The Phantom Menace* (George Lucas, 1999) se convierte en un acto de lealtad, donde el *fandom* aparece como una comunidad que otorga sentido a la pérdida y refuerza vínculos afectivos compartidos.

La pertenencia se reafirma mediante la memoria compartida y el sacrificio, como ocurre con Eric, quien debe reingresar al grupo tras haberse distanciado. Su retorno evidencia que el *fandom* se define por la fidelidad, al reconocer que ese universo cultural sigue siendo central en su identidad.

Linus encarna de forma extrema esta lógica, ya que su relación con Star Wars lo posiciona como guardián del sentido dentro del *fandom*. Su presencia evidencia jerarquías simbólicas basadas en niveles de conocimiento y devoción, mostrando que la comunidad no es homogénea, sino estructurada por distintos grados de legitimidad interna.

El humor permite exhibir el carácter intensamente codificado de la comunidad, incluso las bromas entre personajes son mecanismos de demarcación. Se ridiculiza al otro desde un terreno compartido, lo que confirma una confianza comunitaria previa. La risa cohesiona la comunidad y el grupo se reconoce en una forma de hablar y de burlarse que solo tiene pleno sentido entre quienes comparten la misma historia cultural.

La escena con los trekkies muestra cómo la pertenencia se construye por oposición, estableciendo una frontera identitaria clara. La rivalidad refuerza la cohesión del grupo, permitiendo que los personajes se reafirmen como comunidad frente a un otro reconocible.

La película presenta una tensión entre la comunidad fan y los modelos normativos de adultez, encarnados en la figura del padre de Eric. Frente a esta mirada, el relato muestra que el *fandom* ofrece un sentido basado en la lealtad, mientras que el entorno social lo percibe desde la incomprensión, sin captar su densidad afectiva y ética.

El personaje de Zoe introduce una dimensión adicional en la relación con el entorno, al evidenciar tensiones internas dentro del propio *fandom*. Forma parte de la comunidad, pero su reconocimiento aparece condicionado por dinámicas que asocian lo friki con lo masculino, lo que exige una validación más explícita de su conocimiento. De este modo, la película muestra una comunidad que, pese a su aparente apertura, mantiene jerarquías implícitas en la distribución del reconocimiento.

La enfermedad de Windows transforma la misión en una respuesta colectiva ante la finitud, desplazándola de la fantasía hacia el cuidado. El grupo se articula en torno a una obligación afectiva, donde el *fandom* ya no es solo objeto cultural y pasa a sostener relaciones de solidaridad y amistad.

La llegada a *Skywalker Ranch* concentra la aspiración máxima del grupo y simboliza el reconocimiento de que su vínculo tiene legitimidad narrativa. La película lleva a sus personajes al centro material del universo que veneran y, al hacerlo, valida su camino. El filme mantiene el tono humorístico, pero en ese trayecto se produce una elevación simbólica del *fandom*, pues aquello que parecía una obsesión menor adquiere estatuto de epopeya.

4.2. EL FRIKI COMO SUJETO EN TENSION SOCIAL: ANÁLISIS DE *KICK-ASS* (2010)

Kick-Ass construye al friki como un sujeto que se encuentra entre la invisibilidad cotidiana y sus aspiraciones simbólicas. Dave es presentado como un adolescente marginal, cuya falta de reconocimiento se evidencia en su posición observadora dentro de la dinámica social. El análisis de la estructura narrativa muestra que Dave ocupa inicialmente una posición periférica dentro del sistema de relaciones sociales. Desde una perspectiva semiótica, el personaje se construye a partir de la oposición entre invisibilidad y reconocimiento, tensión que organiza su evolución narrativa a lo largo del filme.

La vida diaria de Dave se organiza en espacios como la escuela, el hogar y las tiendas de cómics, pero ninguno de estos entornos le proporciona un sentido de pertenencia pleno. En la escuela, su presencia es prácticamente imperceptible, limitada a la interacción con un círculo reducido de amigos que comparten intereses similares. Sin embargo, incluso dentro de este grupo, la conversación sobre cómics y superhéroes es una forma de aislamiento compartido.

Este escenario de invisibilidad se ve interrumpido cuando Dave decide convertirse en *Kick-Ass*, un gesto que introduce una ruptura radical entre su identidad cotidiana y su proyección pública. La película construye este momento como una respuesta directa a la falta de reconocimiento, así el acto de vestirse como superhéroe responde a la necesidad de ser visto. La identidad friki se presenta como la búsqueda de visibilidad a través de códigos culturales alternativos.

El primer enfrentamiento callejero resulta especialmente significativo dado que Dave interviene en una pelea sin poseer habilidades reales y la película expone la fragilidad de su identidad performativa. Su cuerpo no está preparado para sostener el rol que

intenta mostrar, lo que genera una disonancia entre la imagen del superhéroe y la materialidad de su experiencia. Sin embargo, este fracaso inicial se convierte en el punto de partida para su visibilización mediática. La difusión del video de este evento en internet transforma a Dave en un sujeto visible y le da notoriedad pública.

Este tránsito hacia el reconocimiento implica que Dave continúa siendo invisible en su entorno inmediato, pero su alter ego adquiere popularidad. La identidad de *Kick-Ass* existe en un plano separado, mediado por la circulación digital, mientras que Dave sigue ocupando una posición marginal en la escuela y en su vida personal. Esta disociación señala que el friki se construye en una tensión constante entre distintos niveles de visibilidad.

La relación con la escuela y la familia refuerza esta tensión, al presentarse como espacios donde el capital cultural del *fandom* carece de valor. En particular, la escuela reproduce jerarquías que sitúan a Dave en una posición periférica, marcada por la falta de reconocimiento y la exclusión social.

En el ámbito familiar, la relación con su padre introduce una forma distinta de tensión. A diferencia de la escuela, el hogar no es un espacio abiertamente conflictivo, pero sí un entorno donde la dimensión friki de Dave permanece invisibilizada. Su padre representa una figura de normalidad que no entra en conflicto directo con los intereses de su hijo, pero tampoco los reconoce como constitutivos de su identidad. Esta ausencia de reconocimiento se da a través de una distancia implícita que refuerza la separación entre la vida cotidiana de Dave y su identidad como *Kick-Ass*.

La aparición de otros personajes como Hit-Girl y Big Daddy introduce un contraste significativo en la representación del friki. Estos personajes son una integración más efectiva entre identidad y acción, lo que evidencia aún más la fragilidad de la posición de *Kick-Ass*. Ellos funcionan con competencia y legitimidad dentro del universo de la violencia y la justicia vigilante, y Dave permanece en un estado de aprendizaje constante, marcado por la improvisación.

Incluso en los momentos de mayor visibilidad, Dave no alcanza una integración plena entre sus distintas identidades. Su reconocimiento depende de mediaciones externas,

como la viralidad digital. En este sentido, *Kick-Ass* mantiene abierta la tensión como rasgo constitutivo del personaje. El personaje transita entre distintos niveles de visibilidad que nunca llegan a reconciliarse plenamente. De este modo, la película propone una figura del friki como alguien que habita simultáneamente la invisibilidad social y la exposición mediática, sin lograr una síntesis definitiva entre ambas dimensiones.

4.3. LA CULTURA FRIKI COMO NORMA CULTURAL: ANÁLISIS DE *READY PLAYER ONE* (2018)

En *Ready Player One*, la cultura friki se configura como norma cultural que organiza las prácticas y valores, donde el acceso a OASIS depende de un conocimiento especializado de la cultura pop, constitutivo de la participación en el sistema. La organización narrativa sitúa el conocimiento *geek* como el principal recurso actancial para resolver el conflicto. Desde el análisis semiótico, la oposición entre mundo físico y mundo virtual estructura la representación del *fandom* como una forma legítima de capital cultural.

La centralidad del *fandom* se hace evidente en la propia lógica del juego diseñado por Halliday. La búsqueda del huevo de pascua se basa en la capacidad de interpretar correctamente un entramado de referencias culturales. Wade Watts es alguien que posee un conocimiento intensivo del universo cultural que estructura OASIS. La escena inicial señala que la solución está en retroceder, gesto que solo adquiere sentido para quien comprende la lógica interna del creador del juego.

Este desplazamiento se refuerza a lo largo de la narrativa mediante la reiteración de pruebas que exigen decodificar referencias específicas. El acceso a cada llave implica un ejercicio de reconocimiento de patrones culturales. La escena en la que Wade debe comprender la importancia de *The Shining* (Stanley Kubrick, 1980) constituye un ejemplo significativo, pues se trata de moverse dentro de su universo narrativo y de activar sus códigos. El *fandom* se convierte en una forma de alfabetización cultural avanzada, y el conocimiento *geek* funciona como un capital que otorga ventajas concretas dentro del sistema.

Wade y su grupo poseen una ventaja basada en su dedicación intensiva al estudio del legado de Halliday, lo que los posiciona como intérpretes privilegiados del sistema. Este capital implica la capacidad de establecer conexiones y anticipar decisiones, con lo cual la película muestra que el éxito en el mundo virtual tiene que ver con habilidad estratégica.

La contraposición con IOI evidencia esta lógica al mostrar que la corporación intenta resolver los desafíos mediante recursos técnicos y equipos fragmentados, sin lograr una comprensión profunda de las referencias. Frente a ello, los protagonistas demuestran que el capital cultural *geek* requiere una implicación subjetiva que trasciende la decodificación técnica.

La cultura friki se presenta como un sistema de legitimación. Los sujetos acceden a recompensas dentro del juego y adquieren una posición de autoridad. Wade es reconocido por su capacidad de interpretar correctamente el universo cultural en el que se inscribe la narrativa, lo cual define los criterios de valor pues el conocimiento *geek* se convierte en una forma legítima de capital cultural, equiparable o incluso superior a otras formas de conocimiento en el contexto del relato.

La relación entre mundo virtual y real introduce una tensión donde OASIS se configura como espacio dominante del *fandom*, en contraste con la precariedad del mundo físico. Así, lo que es marginal en la realidad adquiere centralidad en el entorno virtual, reorganizando los sentidos y jerarquías.

Wade habita esta tensión de manera constante. Su vida cotidiana en el mundo físico está marcada por la precariedad y la falta de oportunidades, mientras que en OASIS encuentra un espacio donde su conocimiento y sus habilidades adquieren valor. La película presenta esta dualidad como una coexistencia donde ambos planos se influyen mutuamente. El mundo virtual no sustituye al real, pero sí redefine las formas de reconocimiento y de acción disponibles para los sujetos.

La relación entre ambos mundos se vuelve especialmente significativa en la construcción de las identidades. Los avatares permiten a los personajes proyectar versiones de sí mismos no limitadas por las condiciones del mundo físico. Sin embargo,

la película insiste en que el valor de estas identidades reside en las acciones y decisiones que las sostienen. La revelación de las identidades reales de los personajes sugiere que la legitimidad adquirida en el espacio virtual tiene efectos que trascienden su carácter ficcional.

5. DISCUSIÓN

Tabla 2. Comparación de las representaciones sociales de la cultura friki en el corpus analizado

Categoría de análisis	Fanboys (2009)	Kick-Ass (2010)	Ready Player One (2018)
Configuración del personaje friki	Fan construido desde la pertenencia comunitaria, la lealtad y el conocimiento compartido.	Friki caracterizado por la invisibilidad cotidiana y la búsqueda de reconocimiento mediante una identidad alternativa.	Friki concebido como sujeto competente cuyo conocimiento constituye un capital cultural legítimo.
Espacios de representación	Predominan espacios físicos asociados al fandom (tienda de cómics, viaje, Skywalker Ranch).	Alternancia entre espacios cotidianos (escuela, hogar) y espacios de acción superheroica.	Predominio del espacio virtual (OASIS) como eje de la construcción identitaria y social.
Relaciones sociales	Comunidad cohesionada por vínculos afectivos y memoria compartida.	Relaciones marcadas por el aislamiento social y el escaso reconocimiento institucional.	Relaciones organizadas en torno a la cooperación y al conocimiento especializado dentro del entorno digital.
Valoración social del personaje friki	Predomina la incomprensión externa, aunque el relato legitima la comunidad fan.	Representación ambivalente entre marginación social y reconocimiento mediático.	Alta legitimación del sujeto geek como referente cultural y estratégico.
Función narrativa del personaje friki	La identidad fan impulsa el viaje y cohesiona el relato.	La identidad friki desencadena el conflicto y la transformación del protagonista.	El conocimiento geek constituye el mecanismo que permite resolver el conflicto principal.
Evolución de la representación	El fandom aparece como comunidad afectiva.	El friki se configura como sujeto en tensión entre anonimato y visibilidad.	La cultura geek se consolida como norma cultural y forma dominante de capital simbólico.

Fuente: elaboración propia

La comparación de los resultados a partir de las categorías analíticas evidencia una transformación progresiva de la representación social de la cultura friki en el corpus estudiado. Mientras *Fanboys* sitúa el fandom como una comunidad articulada por la

pertenencia afectiva y la memoria compartida, *Kick-Ass* desplaza el foco hacia la tensión entre invisibilidad social y reconocimiento público. Finalmente, *Ready Player One* presenta la cultura *geek* como un capital cultural plenamente legitimado, capaz de organizar las relaciones sociales y los criterios de reconocimiento dentro del universo narrativo.

Los hallazgos indican que la representación del *fandom* se articula según cambios en la legitimidad cultural y en las formas de identidad contemporánea. El corpus muestra un desplazamiento en visibilidad, reconocimiento y capital simbólico. *Fanboys* presenta el *fandom* como comunidad afectiva, *Kick-Ass* lo sitúa en una subjetividad tensionada entre anonimato y exposición, y *Ready Player One* lo convierte en principio central del orden social.

Desde la teoría de las representaciones sociales, este desplazamiento evidencia una transformación en los esquemas con que la cultura audiovisual construye al friki. Como plantea Moscovici (1979), estas representaciones permiten interpretar la realidad social, y en este caso muestran al friki como una figura inteligible capaz de producir conocimiento y valor.

Este cambio indica que el conflicto se desplaza. Por ejemplo, en *Fanboys*, la tensión central se da entre la densidad afectiva del *fandom* y la mirada externa que lo trivializa. El grupo se reconoce a sí mismo como comunidad mientras el entorno tiende a percibirlo como inmadurez. Aquí la representación social del friki todavía conserva marcas de marginalidad, pero el texto ya introduce una inversión importante, pues lo que desde fuera parece exceso, desde dentro aparece como forma legítima de cuidado y de lealtad. La película, por tanto, resignifica el estigma. En términos de Jodelet (1986), podría decirse que el filme desplaza la representación desde una alteridad degradada hacia una alteridad dotada de espesor simbólico. El *fandom* no es normalizado todavía, pero sí humanizado y complejizado.

En *Kick-Ass*, el friki se define por una fractura entre la vida cotidiana y la búsqueda de visibilidad, desplazándose de la pertenencia comunitaria hacia la autoconstrucción del yo. Dave accede a la visibilidad mediática y se vuelve reconocible, pero no alcanza una

legitimación estable en su entorno social. Permanece en una tensión constante entre la precariedad de su vida diaria y la espectacularidad de su identidad heroica. Este desajuste señala que la cultura mediática contemporánea facilita la aparición pública del sujeto, aunque no garantiza su reconocimiento profundo ni su inserción en un marco compartido de valor.

Este matiz permite vincular los resultados con los estudios de *fandom*, que entienden la participación más allá del consumo pasivo, aunque con legitimaciones desiguales (Jenkins, 2006). Mientras en *Fanboys* refuerza la comunidad, en *Kick-Ass* funciona como recurso subjetivo, y en *Ready Player One* se consolida como capital cultural eficaz.

Aquí emerge un señalamiento importante, pues el paso del friki como figura marginal al friki como sujeto legítimo consiste en una reestructuración del valor cultural de sus competencias. *Ready Player One* lleva al extremo esta lógica al presentar un mundo donde los códigos del *fandom* organizan el acceso al poder simbólico.

Hills (2002) y Sandvoss (2005) indican que el *fandom* implica formas intensivas de inversión afectiva y cognitiva. *Ready Player One* radicaliza esa premisa pues aquello que antes se concebía como saber excesivo o improductivo se transforma en recurso central de interpretación y supervivencia. En términos socioculturales, esto revela una inversión de jerarquías. El conocimiento enciclopédico de la cultura popular deja de oponerse al capital cultural legítimo y empieza a funcionar como una de sus formas contemporáneas.

Sin embargo, esta legitimación presenta ambivalencias, ya que la normalización del capital *geek* implica su integración en lógicas de plataformas digitales. El reconocimiento del friki como sujeto competente coincide con la expansión de industrias que transforman el *fandom* en valor económico y visibilidad mediada. En este sentido, el paso de la marginalidad a la centralidad puede suponer también la absorción de la diferencia por el sistema cultural dominante, donde lo que antes funcionaba como subcultura crítica se convierte en norma rentable. *Ready Player One* ejemplifica esta paradoja al situar la cultura *geek* en una posición hegemónica dentro de un entorno profundamente atravesado por dinámicas corporativas y de control.

Las implicaciones comunicacionales de este hallazgo evidencian que los medios intervienen activamente en la definición pública del friki y contribuyen a desplazarlo hacia formas más complejas de inteligibilidad. Además, ponen de manifiesto que la comunicación contemporánea se articula en torno a comunidades interpretativas de sentido colectivo. En este marco, la representación del tiene que ver con disputas sobre los criterios de valor cultural, en torno a qué saberes, afectos y formas de vínculo adquieren legitimidad social.

6. CONCLUSIONES

A partir del análisis de *Fanboys*, *Kick-Ass* y *Ready Player One*, los resultados permiten responder a la pregunta de investigación al evidenciar que la figura del friki ya no se configura exclusivamente como un sujeto marginal o estigmatizado, sino como una construcción cultural dinámica que transita hacia formas crecientes de legitimidad, aunque atravesadas por ambivalencias.

Se constata que la representación del *fandom* se mueve desde una lógica de comunidad afectiva hacia una lógica de capital cultural. En *Fanboys*, el *fandom* funciona como un sistema de sentido que otorga valor a las prácticas culturales de sus miembros, incluso en contextos donde estas no son plenamente comprendidas por el entorno social. Este hallazgo permite afirmar que el *fandom*, en su dimensión comunitaria, es una forma de socialidad que produce identidad.

En el análisis de *Kick-Ass*, la cultura friki se convierte en un recurso de autoconstrucción individual, lo cual implica la persistencia de una fractura entre la visibilidad mediática y la legitimación social. El personaje accede a formas de reconocimiento, pero no logra integrarlas plenamente en su vida cotidiana, lo que evidencia que la visibilidad no equivale necesariamente a aceptación ni a inclusión simbólica.

Ready Player One es un punto de inflexión al situar la cultura friki en el centro del orden cultural. El *fandom* se transforma en una norma cultural que estructura la experiencia social, lo que permite afirmar que las prácticas asociadas al *fandom* han adquirido una centralidad creciente en la cultura contemporánea.

A partir de estos resultados, el estudio aporta una comprensión de la evolución del sujeto friki en el imaginario audiovisual. No es una transición lineal desde la marginalidad hacia la aceptación, pues se trata de un proceso de configuraciones que cambian las condiciones de visibilidad y las formas de capital simbólico. El friki ya no es una figura exterior al sistema cultural, pues muta en un actor relevante dentro de él, aunque se produce en tensión con procesos de mercantilización y normalización.

De la misma forma, el análisis permite destacar que el cine actúa como un agente activo en la producción de representaciones sociales. Las películas estudiadas contribuyen a definir el significado del *fandom*, desplazándolo desde estereotipos simplificados hacia formas más complejas y matizadas. En este sentido, el cine participa en la construcción de marcos interpretativos que influyen en la percepción social de estas subculturas.

Desde una perspectiva más amplia, los resultados sugieren que la cultura contemporánea se encuentra atravesada por una revalorización de formas de conocimiento y de implicación afectiva vinculadas a los medios. El *fandom* emerge como una modalidad de socialidad que evidencia que las prácticas culturales asociadas a lo friki ocupan un lugar cada vez más central en la configuración de las dinámicas culturales actuales.

7. APORTACIÓN

	Firmante 1
Conceptualización	X
Tratamiento de datos	X
Análisis formal	X
Investigación	X
Metodología	X
Supervisión	X
Validación	X
Visualización	X
Redacción (borrador)	X
Redacción (revisión y edición)	X

8. CONFLICTO DE INTERESES

La persona firmante declara que no existe ningún conflicto de interés.

9. DECLARACIÓN DE USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

El autor declara no haber hecho uso de inteligencia artificial para la elaboración del artículo.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcalá Pérez, M. A. (2024). La comunicación en los creadores de contenido otakus españoles: Lolweapon y Wade Otaku. *Miguel Hernández Communication Journal*, 15, 267-294. <https://doi.org/10.21134/7ddxp976>

Bao, K. (2025). War on Feminism: An Analysis of Metaphorical Representations on Weibo. *Social Semiotics*, 35(2), 330–348.
<https://doi.org/10.1080/10350330.2024.2321617>

Barthes, R. (1977). *Image, Music, Text*. Fontana Press

Bordwell, D. y Thompson, K. (1993). *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill.

Borges, G., & Sigiliano, D. (2022). Activismo del fandom Limantha en Twitter: análisis de la competencia mediática en la discusión de las causas sociales. *Comunicación Y Sociedad*, 1–24. <https://doi.org/10.32870/cys.v2022.8299>

Busi Rizzi, G. (2025). All Click and no Play? Game Comics, Comic Games, and User Agency. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 31(1–2), 126–145.
<https://doi.org/10.1080/13614568.2024.2407607>

Calvo de Castro P., & Marcos Ramos M. (2020). Nuevas voces en el documental latinoamericano a través del cine ensayo como herramienta para el cambio social. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 20(3), 301-315.
<https://doi.org/10.5209/arab.69584>

Camacho Quiroz, N. P. (2024). De la resiliencia a la autonomía. Las frikis de Guadalajara y su construcción de modelos de conducta a partir de la cultura friki. *Comunicación Y Sociedad*, 1–31. <https://doi.org/10.32870/cys.v2024.8684>

Chatman, S. (1990). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press.

Cohn, N. (2020). Visual Narrative Comprehension: Universal or Not? *Psychon Bull Rev*, 27, 266–285. <https://doi.org/10.3758/s13423-019-01670-1>

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE.

Driessen, S., & Harder, S. K. (2026). #WeGotYou: Examining the Intersections of Believability, Cancel Culture, and Fandom (In a Not-Cancel Case). *Social Semiotics*, 36(2), 215–231. <https://doi.org/10.1080/10350330.2026.2617361>

Flick, U. (2007). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Gandolfi, F. A. (2025). Notas sobre la deconstrucción del fandom digital en/desde América Latina. Argumentos. *Revista de crítica social*, 8(32), 204-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10461313>

Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural*. Gredos.

Greimas, A. J., & Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Gredos.

Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Jodelet, D. (1986). La representación social: Fenómenos, concepto y teoría. En S. Moscovici (Ed.), *Psicología social II* (pp. 469-494). Paidós.

- Liu, M. X. (2025). Fandom as multi-element citizenship: the dual politicisation of transnational K-pop fandom in China. *Celebrity Studies*, 16(3), 451–458.
<https://doi.org/10.1080/19392397.2025.2521926>
- López de la Roche, M. (2004). El concepto de “representaciones sociales” y su potencial como herramienta investigativa para explorar la influencia de los medios de comunicación en los públicos infantiles. *Revista Colombiana De Educación*, (46), 1-24.
<https://doi.org/10.17227/01203916.5505>
- Mateos-Pérez, J. (2021). La investigación sobre series de televisión españolas de ficción. Un estudio de revisión crítica (1998-2020). *Revista Mediterránea De Comunicación*, 12(1), 171–190. <https://doi.org/10.14198/MEDCOM000016>
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Ediciones Huelmul.
- Nieto-Ferrando, J., Sánchez-Castillo, S., & Gómez-Morales, B. (2021). Audiovisual Fiction and Tourism Promotion: The Impact of Film and Television on the Image of Tourist Destinations and Contributions from Textual Analysis. *Profesional de la información*, 30(6), 1-24. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.nov.14>
- Reyes Rodríguez, G. I. (2023). Identidad(es): la construcción identitaria del adulto joven geek. *Revista Central De Sociología*, 16(16), 94–114.
<https://centralsociologia.cl/index.php/rscs/article/view/147>
- Riffo-Pavón, I. (2022). Imaginarios sociales, representaciones sociales y re-presentaciones discursivas. *Cinta De Moebio. Revista De Epistemología De Ciencias Sociales*, (74), 78–94.
<https://cintademoebio.uchile.cl/index.php/CDM/article/view/68413>
- Sandvoss, C. (2005). *Fans: The Mirror of Consumption*. Polity Press.
- Vásquez Merino, G., & Carpio Arias, A. (2024). Hibridaciones de género y representación sociales en cinematografía de ficción y no ficción. *Revista de Comunicación de la SEECI*, 57, 1–23. <https://doi.org/10.15198/seeci.2024.57.e883>

Watson, A. (2026). The power of representations to affect and effect: podcasting, popular culture, and audience stories behind Call the Midwife. *Social & Cultural Geography*, 27(1), 66–87. <https://doi.org/10.1080/14649365.2025.2527106>