

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



Omegaverse: del *fanfiction* a la narrativa de género

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Luz Marina Delgado Diaz

Código 20140418

Patricia Alexandra Ubillus Breña

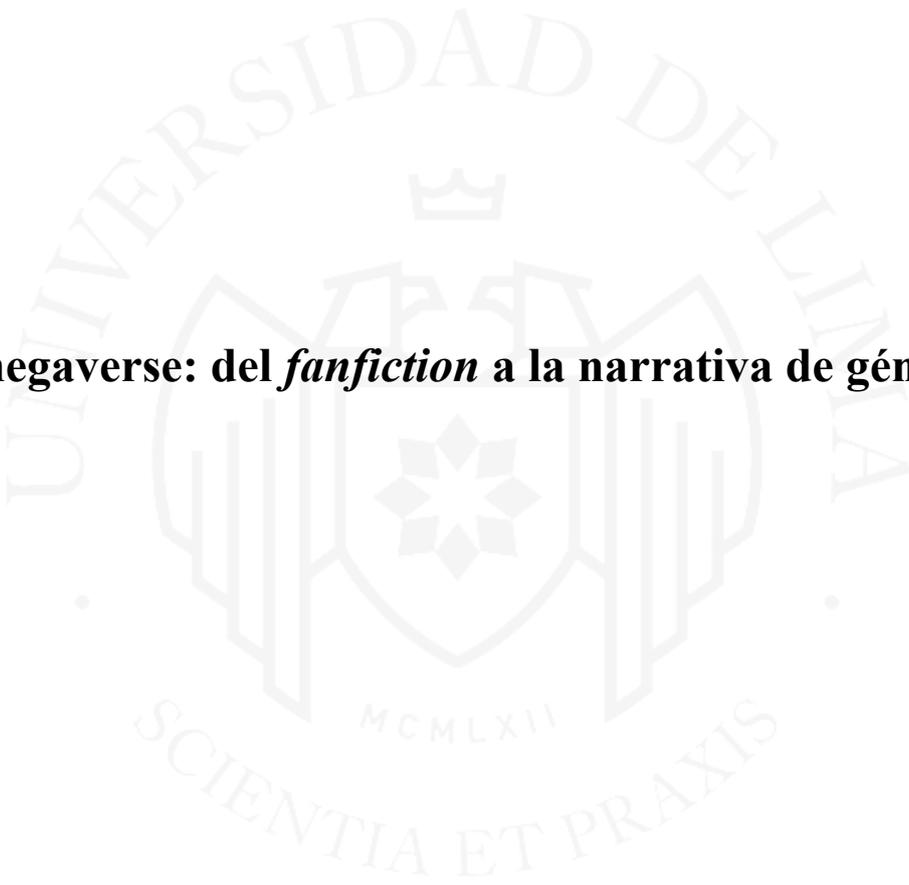
Código 20142326

Asesor

Giancarlo Cappello

Lima – Perú

Mayo del 2021



Omegaverse: del *fanfiction* a la narrativa de género

RESUMEN

Este trabajo explora el Omegaverse, un universo ficcional creado y desarrollado por *fans* y escritores *amateurs* que ha llamado la atención de un sector de la industria del entretenimiento. En esa línea, nuestro análisis se concentra en los elementos narrativos y en las conexiones que los seguidores han establecido con estos relatos, a fin de verificar si su evolución ha llegado al punto de evidenciar las convenciones que caracterizan a un relato de género. Siendo este un trabajo que se mueve en el terreno elusivo de las llamadas *fanfictions*, las características formales que aquí se abordan y sirven a las conclusiones podrían seguir evolucionando según los intereses creativos de los *prosumers*.

Palabras Claves: Omegaverse, género narrativo, *fandom*, narrativa, *fanfiction*

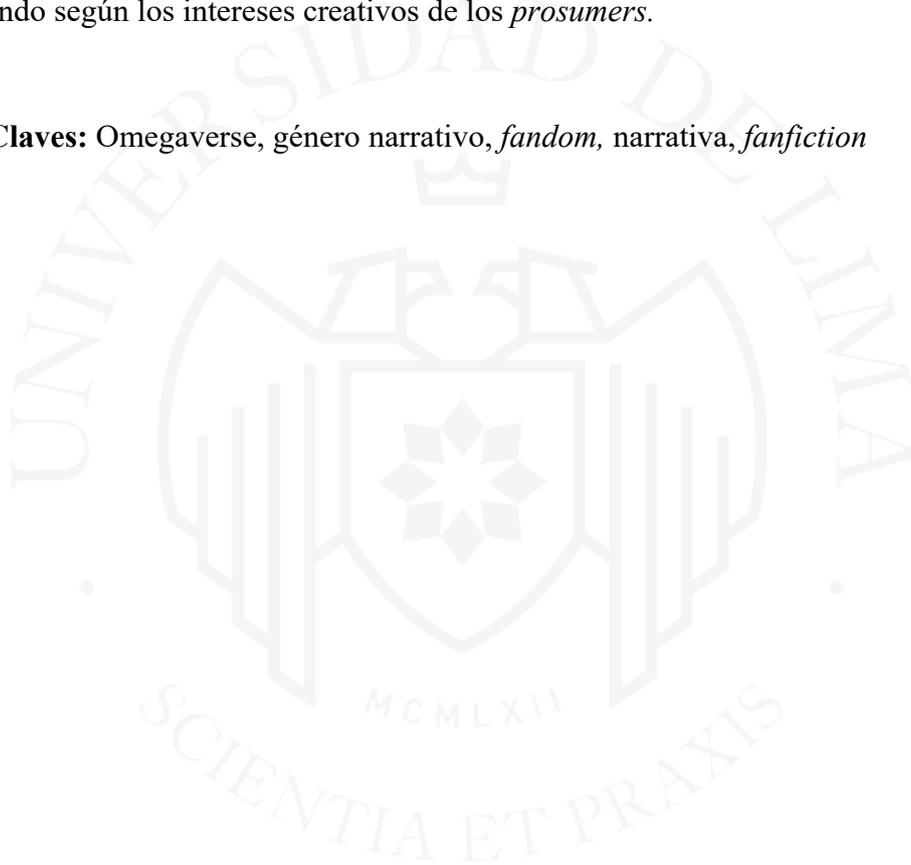


TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
1. CAPÍTULO I	14
1.1. Planteamiento del problema y objetivo del trabajo	14
1.2. Estado del arte	15
1.3. Antecedentes del caso	16
1.3.1. M-preg y donceles	16
1.3.2. El caso de Nathan ‘Kedd’ Goldberg	19
1.3.3. El caso de Craig X Tweek (Creek)	20
2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	23
2.1. Marco Conceptual	23
2.1.1. Género Narrativo	23
2.1.1.1. El fantástico	25
2.1.2. Cultura Fan	27
2.1.2.1. Fandom	27
2.1.2.2. Prosumidores	30
2.1.2.3. Fanfiction	32
2.1.3. Entre medios	35
2.1.3.1. Multiplataforma	35
2.1.3.2. Crossmedia	36
2.1.3.3. Transmedia	38
3. CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	41
3.1. Limitaciones del trabajo	43
4. CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS	44
4.1. El Omegaverse	44
4.1.1. ¿Cómo es un omega?	46
4.1.2. ¿Cómo es un alfa?	49
4.1.3. ¿Cómo es un beta?	53
4.1.4. Relación entre alfas y omegas	55
4.2. Evolución narrativa	59
4.2.1. Contenidos escritos	59

4.2.2.	Contenidos visuales	65
4.2.3.	Diferencias entre el contenido escrito y visual	70
4.3.	Las plataformas Omegaverse	73
4.4.	¿Omegaverse como género?	76
5.	CAPÍTULO V: CONCLUSIÓN	81
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	83
	ANEXOS	88



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Archiveofourown.org.	18
Figura 2. Fanfiction.net.	18
Figura 3. Archiveofourown.org.	19
Figura 4. Nathan ‘Kedd’ Goldberg por c2ndy2c1d.tumblr.com.	20
Figura 5. Tweek x Craig por IdiotInAHawaiiShirt. Fuente: <i>Google</i> imágenes.	21
Figura 6. Tweek x Craig (South Park temporada 9).	22
Figura 7. Subgéneros de los fantásticos	26
Figura 8. <i>The Mortal Instruments</i> por Cassandra Clare.	35
Figura 9. <i>Shadowhunters</i> (Freeform, 2016).	¡Error! Marcador no definido.
Figura 10. <i>Pokemon GO</i> por Niantic.	37
Figura 11. <i>Durrr Burger</i> de <i>Fornite</i> (Epic Games) y su estatua en el desierto de California.	38
Figura 12. Trilogía <i>Matrix</i> (Wachowski & Wachowski), <i>Animatix</i> (MADHOUSE) y <i>The Matrix Comics</i> .	39
Figura 13. Twitter de Murdoc (@MurdocGorillaz) e <i>Instagram</i> de <i>Gorillaz</i> .	40
Figura 14. Entrevista a Murdoc y 2D por <i>Telekom Electronic Beats</i> .	40
Figura 15. Sub-sexos en el Omegaverse.	45
Figura 16. Órganos reproductivos de omegas.	46
Figura 17. Manga <i>Youichi na Koi Doushiou</i> de Kurenai.	47
Figura 18. Manga <i>Kirai De Isasete</i> de Hijiki.	47
Figura 19. Diferencias fisonómicas entre los sub-sexos.	48
Figura 20. Manga <i>Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta</i> de Keri Kusabi.	48
Figura 21. Órganos reproductivos de alfas.	49
Figura 22. Manga <i>Kirai De Isasete</i> de Hijiki.	50
Figura 23. Manhwa <i>El amor es una ilusión</i> de Fargo.	51
Figura 24. Manga <i>Kashikomarimashita, Destiny</i> de Sachimo.	52
Figura 25. Manga <i>Boku no Omega yo Samenaide</i> de Sakurai Nanako.	52
Figura 26. Manga <i>Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta</i> de Keri Kusabi.	53
Figura 27. Manga <i>Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta</i> de Keri Kusabi.	54

Figura 28. Descripción ilustrada de “la mordida” del manga <i>Abarenbo Honey</i> de Toridase Kevin.	55
Figura 29. Manga “ <i>Kurui Naku No Wa Boku No Ban</i> de Kusabi Keri.	55
Figura 30. Manga <i>Todokeru hodo kamaretai</i> ni Amamiya Kayou.	56
Figura 31. Ejemplo de presentación de supresores en el manga <i>Tsugai Ni Narenai</i> de Kousaka Tsumugi.	56
Figura 32. Manga <i>Kurui Naku No Wa Boku No Ban</i> de Kusabi Keri.	57
Figura 33. Manga <i>In the cage</i> de Satou Sanayukii.	58
Figura 34. Resultados de Omegaverse en el buscador de <i>Wattpad</i> .	63
Figura 35. Buscador de <i>Archive Of Our Own</i> .	63
Figura 36. <i>Instintos [Stony]</i> de DhaliaAdler, <i>fanfiction</i> en <i>Wattpad</i> .	64
Figura 37. Portadas de <i>The Omegaverse Project Vol 1</i> y <i>Vol 2</i> de la editorial <i>Fusion Product</i> .	65
Figura 38. <i>Abarenbo Honey</i> de Tobidase Kevin, publicado en el 2015.	65
Figura 39. <i>Sayonara Alpha</i> de Ishinashi Kimi (2017). ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 40. <i>Paradigm Shift</i> de Pii (2015). ¡Error! Marcador no definido.	
Figura 41. Manhwa <i>El amor es una ilusión</i> de Fargo (2018).	68
Figura 42. <i>Kanraku Alpha Enigma</i> de Shinshi Nakai (2018).	68
Figura 43. <i>Kanraku Alpha Enigma</i> de Shinshi Nakai (2018).	69
Figura 44. Manhwa <i>Demasiado dulce</i> de Kion.	70
Figura 45. Manhwa <i>El amor es una ilusión</i> de Fargo (2018).	71
Figura 46. Manga <i>kashikomarimashita, destiny: answer</i> de Sachimo.	71
Figura 47. Libro 1 de <i>Dear Benjamin</i> de Top Jung.	72
Figura 48. Manhwa <i>Dear Benjamin</i> de Top Jung.	73
Figura 49. Manga <i>Tadaima, Okaeri</i> de Ichi Ichikawa.	74
Figura 50. <i>CD Drama</i> de <i>Tadaima, Okaeri Vol.1</i> .	74
Figura 51. Manhwa <i>El amor es una ilusión</i> , de Fargo.	75
Figura 52. <i>Twitter</i> de Fargo.	75

INTRODUCCIÓN

En el mundo del *fanfiction*, que es el espacio donde los *fans* despliegan su creatividad y extienden su afición por historias que han captado su atención, existe un universo llamado Omegaverse. Bajo este rótulo se agrupa un conjunto de relatos vinculados a criaturas antropomorfas que poseen dos sexos: uno primario (hombre o mujer), y otro secundario (*omega*, *beta* y *alfa*) que les otorga cierta carga de valor, imagen y obligación social.

El Omegaverse fue considerado en sus inicios como un *kink*, una excentricidad vinculada al sexo; sin embargo, conforme los contenidos proliferaron y fueron permeando otros *fandoms*, se estableció como un universo alternativo donde los personajes se complejizaron y adquirieron cualidades determinantes. Pronto se hizo muy popular, especialmente entre los creadores y consumidores de cómics vinculados al *BL* (*Boys Love*). Y, ante el interés que ha empezado a despertar en la industria, nos preguntamos si podemos referirnos al Omegaverse como un género o subgénero narrativo, pues ha evolucionado hasta constituirse en un *corpus* narrativo con reglas y límites reconocibles por autores y seguidores.

En el primer capítulo de este trabajo presentamos el caso de estudio y el universo en el que se mueve para entender la naturaleza de nuestro análisis. También se mencionan los estudios ya existentes con contenido similar y/o vinculado al tema; así como ejemplos donde las creaciones de los *fans* se acercan a proceso como el del Omegaverse. En el segundo capítulo, se puntualiza la teoría alrededor de conceptos que atravesarán el análisis.

El tercer capítulo desagrega el modelo de análisis empleado y en el cuarto se discuten los resultados, haciendo un repaso de la evolución que ha sufrido el Omegaverse y la manera cómo se ha expresado por distintas plataformas utilizadas por los *fans*, todo esto guiado por el interés de verificar sus cualidades y convenciones narrativas. El último capítulo está abocado a las conclusiones.

Dado que será inevitable hacer mención de una serie de vocablos propios del mundo virtual y las comunidades de fanáticos, a continuación ofrecemos un glosario que facilite la lectura y comprensión del caso. Se trata de una jerga *fan* muy asociada a la movida Omegaverse, los *mangas* y el *anime*.

Glosario

Alternative Universe (AU):	Término anglosajón para “universo alternativo”. En esta narrativa sería el material audiovisual/narrativo el cual puede estar basado en un universo de algún otro producto audiovisual/narrativo, pero incluyendo otros personajes/sucesos excluidos del canon.
Angst:	Tag/categoría usada en los <i>fanfics</i> para explicar un contenido con momentos de angustia/tragedia para el personaje que son momentáneos.
Antropomorfismo:	Atribución de características humanas a algo que no lo es.
AO3:	Acrónimo de <i>Archive Of Our Own</i> , una de las plataformas virtuales más grandes que organiza, guarda y sube los <i>fanfics</i> que sus usuarios crean o comparten.
Auterismo:	Creencia que se basaba en que las películas debían, principalmente, revelar las emociones y creencias del autor como si él las hubiera escrito por sí mismo.
Background (personaje):	Conjunto de información o sucesos previos que no están descritos en la historia que conforman a un personaje.
Beta-readers:	Personas en los sitios de <i>fanfictions</i> que ayudan a los escritores de estos en un rol casi de editor a través de la lectura y corrección de sus escritos.
BL:	Siglas de <i>Boys Love</i> o amor de chicos. Se usa para categorizar contenido de temática romántica homosexual masculina.
Blog:	Página web, generalmente personal, sobre un tema en concreto. Se actualiza de manera cronológica y cualquier persona puede visitarlo.
Canon:	Conjunto de características que se consideran “oficiales” dentro de la narrativa o realidad de algún producto audiovisual/narrativo.
CD Drama:	Es la “versión sonora” del cómic, en el cual se ha utilizado actores de voz para interpretar a cada uno de los personajes de la historia contada, además de contar con un narrador

	que pone contexto, y, a veces, brinda información extra de lo que se lee.
Chick Lit:	Género que usa la fórmula del romance para proveer a la mujer de deseo, el deseo de una vida romántica, de un caballero erótico, sensual y romántico, pero a la vez de una historia dramática donde la heroína es prácticamente siempre la mujer y protagonista de la historia.
Comic relief:	Momento, espacio o personaje que brinda humor en situaciones tensas o trágicas.
Cosplay:	Disfraz, generalmente creado por el mismo fan, basado en algún personaje de videojuego, serie, película o libro.
Comunidades virtuales:	Grupo de personas con algún gusto/idea en común que se reúnen e interactúan por medios virtuales, como foros, redes sociales, etc.
Cultura participativa:	Cultura en la cual el público produce y contribuye sobre un producto, además de consumirlo.
Doujinshi:	Serían como la versión gráfica de los <i>fanfictions</i> . Historias gráficas japonesas creadas por <i>fans</i> sobre algún contenido original para el placer lúdico de otros <i>fans</i> .
Fan:	Persona apasionada hacia una persona o cosa.
Fan-art:	Arte gráfico creado por <i>fans</i> basado en algún libro, serie, película, etc.
Fangirlear:	Palabra derivada del anglosajón <i>fangirling</i> . Acto/comportamiento adoptado por una <i>fan</i> al emocionarse por algo relativo a su fanaticada.
Fanon:	Algo que se ha vuelto tan común y aceptable entre los <i>fans</i> que se vuelve canon para ellos, independientemente si es real o no en la narrativa original.
Fanvids:	Video creado por <i>fans</i> sobre algún libro, serie, película, etc. Puede ser sobre algún personaje, situación, tráiler o recopilación de momentos del producto, que puede ser canon como no.
Fanzines:	Revista hecha por <i>fans</i> para informar sobre algún producto audiovisual/narrativo en específico.

Feedback:	Retroalimentación de una persona a través de las reacciones a su contenido, en su mayoría, críticas constructivas.
Fotonovela:	Novela gráfica en la cual la historia es contada a través de fotos.
Fudanshi:	Nombre que se le da a los hombres que leen/ven contenido <i>yaoi</i> , exclusivamente anime y manga japonés.
Fujoshi:	Nombre que se le da a las mujeres que leen/ven contenido <i>yaoi</i> , exclusivamente anime y manga japonés.
Gatherings:	En el contexto del <i>fandom</i> , se refieren a las reuniones de <i>fans</i> , generalmente mensuales.
Género paraguas/mixto:	Género narrativo que puede abarcar a otro género como secundario.
Hiatus:	Pausa o cese indefinido por parte del autor o autora en la producción de algún contenido.
Kink:	Es el consumo de prácticas, conceptos o fantasías sexuales no convencionales, pero atribuidos con un calificativo negativo.
Manga:	Es el nombre que se le da a los cómics japoneses debido a que tienden a compartir un estilo de arte similar (tienden a ser en blanco y negro y poseer bastante diálogo), y estos se dividen en diferentes categorías dentro del mismo (<i>shonen</i> , <i>shoujo</i> , etc.).
Mangaka:	Creador de la historieta o cómic de origen japonés.
Manhua:	Refiriéndose al cómic chino, tienden a estar a color y tener más peso visual que de diálogo.
Manhwa:	Cómic coreano a color, generalmente de consumo virtual.
Merchandising:	Técnica comercial en la cual se desarrollan productos destinados principalmente a los <i>fans</i> para generar visibilidad a un evento o producto.
Online:	Que se realiza por internet o alguna red de datos.
Shipper:	Es la persona que gusta de <i>shippear</i> (del verbo <i>to ship</i> en inglés) que hace referencia a las personas que gustan de

	imaginar o desear que dos personajes, actores o personas que sean o no canon terminen como pareja.
Slash:	Género del <i>fanfiction</i> que trata exclusivamente la temática homosexual masculina. Sus protagonistas mantienen o desean mantener una relación romántica o sexual con un miembro de su mismo sexo.
Slasher:	Subgénero dentro del cine de terror. Se caracteriza por la presencia de un psicópata que persigue y asesina a un grupo de adolescentes fuera de la supervisión de un adulto. Generalmente las víctimas están envueltas en sexo prematuro o consumo de drogas.
Spoilers:	Información importante de la trama de un programa de televisión, película, libro, etc., dada a una persona antes de que esta lo vea.
Sub-sexo:	En la lectura de este contenido, se puede encontrar mucho que le llaman ‘segundo género’, ‘género secundario’ o simplemente ‘género’; sin embargo, ya que posee una diferencia biológica en sus aparatos reproductivos, lo correcto sería decir que es una diferencia en el sexo de los personajes.
Valor comercial:	Precio más probable en la cual un producto se podría comercializar.
Yaoi:	Es el término japonés que se usa para las representaciones románticas, eróticas o sexuales centradas en dos individuos del sexo masculino de manera artística (literatura, dibujo, etc.).

CAPÍTULO I

1.1. Planteamiento del problema y objetivo del trabajo

Cuando las pasiones suscitadas por la experiencia feliz provocada por programas de televisión, videojuegos, libros, juegos de rol, etc. se desbordan, los fanáticos desarrollan nuevas creaciones que prolongan el disfrute y amplifican la experiencia o la corrigen. Y cuando esta movida desborda los límites del *fanfiction*, es posible que algunas producciones canceladas regresen a la pantalla, o que se priorice a personajes menores que gozan del favor de los *fans*, o que se elimine a aquellos que no son queridos, todo en aras de la sintonía con el público y su interés en la historia.

Y es que los *fans* han logrado instituirse como palancas y agentes de presión sobre las casas productoras desde inicios de siglo, cuando el auge de lo digital hizo visible sus acciones y pasiones no solo como seguidores, sino especialmente, como consumidores. Sin embargo, a diferencia de otros casos, el Omegaverse ha ido más allá. Si bien su primer germen se registra asociado a una exitosa serie de televisión -*Supernatural* (The WB y The CW, 2005-2020)- pronto se independizó al punto de gestar un universo propio a partir de aportaciones hechas por los *fans* y no surgidas de alguna producción canónica. Se trata de un caso atípico y exitoso donde el *fan*, trabajando colectivamente a partir de intereses comunes, desarrolla un mundo creativo original que llama la atención fuera del circuito de aficionados. De ahí que los objetivos de esta investigación apunten a determinar las convenciones de este universo ficcional para verificar su afiliación a un género narrativo en específico o si, por sus cualidades, estamos ante una expresión genérica particular.

El Omegaverse resulta un caso de interés en la medida que se trata de un fenómeno gestado enteramente en la red, ajeno a la lógica de producción estándar y los cálculos del negocio y que, sin embargo, ha ganado el interés comercial de las casas de entretenimiento. Nuestra hipótesis es que esto no hubiera sido posible si sus relatos no contaran ya con un código reconocible y aceptado, es decir, con una matriz propia de las convenciones de género que facilitan su explotación en el mercado.

1.2. Estado del arte

El movimiento cada vez más dinámico de los *fans* en las redes ha suscitado diversos estudios enfocados en aspectos como el psicológico, sociocultural o antropológico. Sin embargo, muy poco se ha invertido en el estudio de sus narrativas originales y derivadas.

Alrededor del comportamiento y la cultura *fan*, la evolución de los *fanfictions* y su influencia en redes, por ejemplo, existe mucho material, especialmente en inglés y siguiendo la estela de los trabajos fundadores de Henry Jenkins, como *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (2008), *Piratas de textos: Fans, Cultura Participativa y Televisión* (2010) y *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración* (2014). De estos textos hemos obtenido una base para la comprensión de qué es un *fan* y su comportamiento, además de la relación que sostiene con la industria, aunque no haya un acápite específico referido a sus prácticas narrativas como *prosumer*.

Esta entrada canónica al tema ha sido complementada por aportes como los de Martos (2006) y Sugihartari (2020) cuyos textos "*Tunear*" *los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura* y *Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer*, respectivamente, abordan al *prosumer* y al *fan* a partir de ciertas prácticas digitales, pero nuevamente sin un abordaje profundo de las dinámicas de las comunidades de *fanfictions*.

En lo concerniente a las acciones de los *fans* y sus trabajos como comunidad, encontramos textos como *Words on the screen: Broadening analyses of interactions among fanfiction writers and reviewers* (2015) de Magnifico, Curwood y Lammers, y *Language, culture, and identity in online fanfiction. E-learning and Digital Media* (2006) de Black, que hablan de cómo la comunidad *fandom* encuentra un espacio en redes para poder dar *feedbacks* (a través de reseñas del contenido) sobre los diferentes productos no canónicos que crean, siendo el caso principal los *fanfiction*, espacio que sirve como herramienta de diálogo y consenso sobre ciertos temas, ya sea evolución o inclusión de personajes, discusión de sucesos y dirección de la trama.

También existen textos como los de Barnes, *Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction*. (2015), o los de Mariana de Lama, *Fanfiction. Una red social en el espacio de la ficción*, donde se ve como los *fanfiction* no solo sirven como forma de expresión de una comunidad en específico, sino que existe todo un conocimiento de la ficción específico y una psicología de grupo detrás.

1.3. Antecedentes del caso

A modo de complemento práctico, y atendiendo a que la bibliografía alrededor de nuestro caso resulta exigua, creemos importante señalar brevemente algunos casos que nos introduzcan en la evolución y la naturaleza de nuestro objeto de estudio. Se trata de casos que, si bien no lograron un desarrollo complejo como el Omegaverse, constituyen referencias y antecedentes que dan buena cuenta de la actividad de los *fans* alrededor de contenidos que colmaron su atención e interés.

El *m-preg* y los *donceles* nos mostrarán los primeros esfuerzos por abordar el embarazo masculino en los relatos *Boy Love*; mientras que los casos de Nathan y Creek dan cuenta de dos casos fructíferos de la canonización a través del *fandom*.

1.3.1. M-preg y donceles

A finales de 1990, la comunidad *slash* de los *fanfictions* comenzó a evidenciar en sus creaciones lo que más tarde se conocería como *m-preg* (palabra nacida como la contracción de *male pregnancy*, o “embarazo masculino”), el deseo de las *fans* de poder tener una familia biológica entre sus personajes favoritos, sin importar que fueran dos hombres.

Durante mucho tiempo, este tópico pasó desapercibido hasta su ‘boom’ entre 2005 y 2009, cuando los consumidores de *BL* y *yaoi* desarrollaron un interés en la situación, colocando a este tipo de personajes en dramas familiares. Sin embargo, la popularidad del *m-preg* se esfumó con la misma velocidad con que nació, pues las historias no tenían ninguna base para explicar los motivos de los embarazos y porque muchos lectores encontraban absurdo que un personaje que no mostrara ningún indicio de poder quedar embarazado, de la nada pudiera hacerlo solo para aportar ‘drama’ a una historia.

En la *Figura 1* que se muestra a continuación, se puede observar que existen escritos con la categoría de *m-preg* escritos en los 90’s almacenados en la página de *AO3*, además de también poder ver el gran número de trabajos dentro de esta categoría.

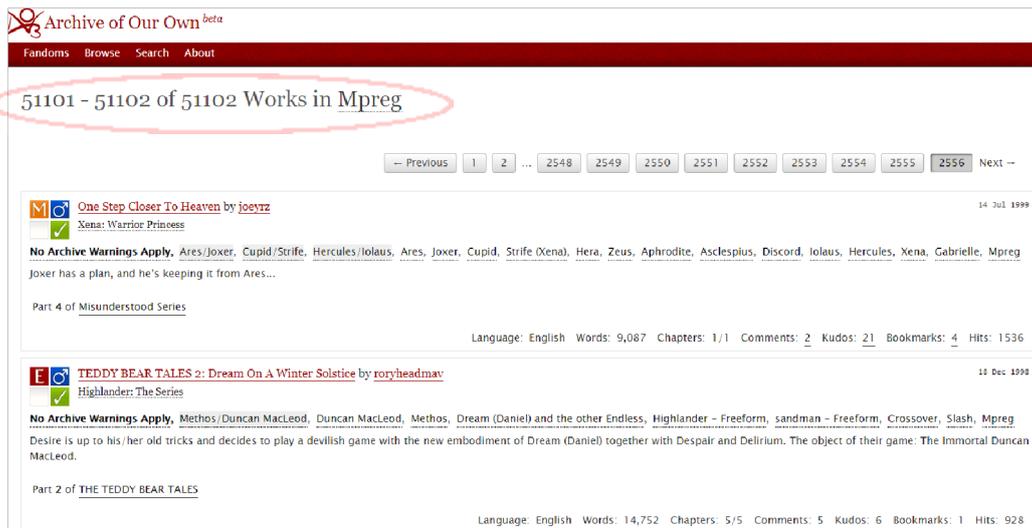


Figura 1. Archiveofourown.org.
Fuente: Screenshot de la página web.

Así, el personaje *m-preg*, estereotipado como un joven de tamaño pequeño, de contextura menuda, personalidad animada o tímida, que podía quedar embarazado, no prosperó entre los lectores de *BL*, quienes son los que consumen este género, y se diluyó hasta convertirse en una etiqueta que advierte que, en el contenido de la historia, hay un personaje hombre que va a quedar embarazado, sin importar la razón o justificación, pero va a suceder. De esta manera, el público de las páginas de *fanfictions* podía evitar el contenido, o leerlo si no le disgustaba la idea.

La *Figura 2* nos muestra que, en *fanfiction.net*, se encuentran registrados más de 14,605 trabajos bajo la categoría de *m-preg*.

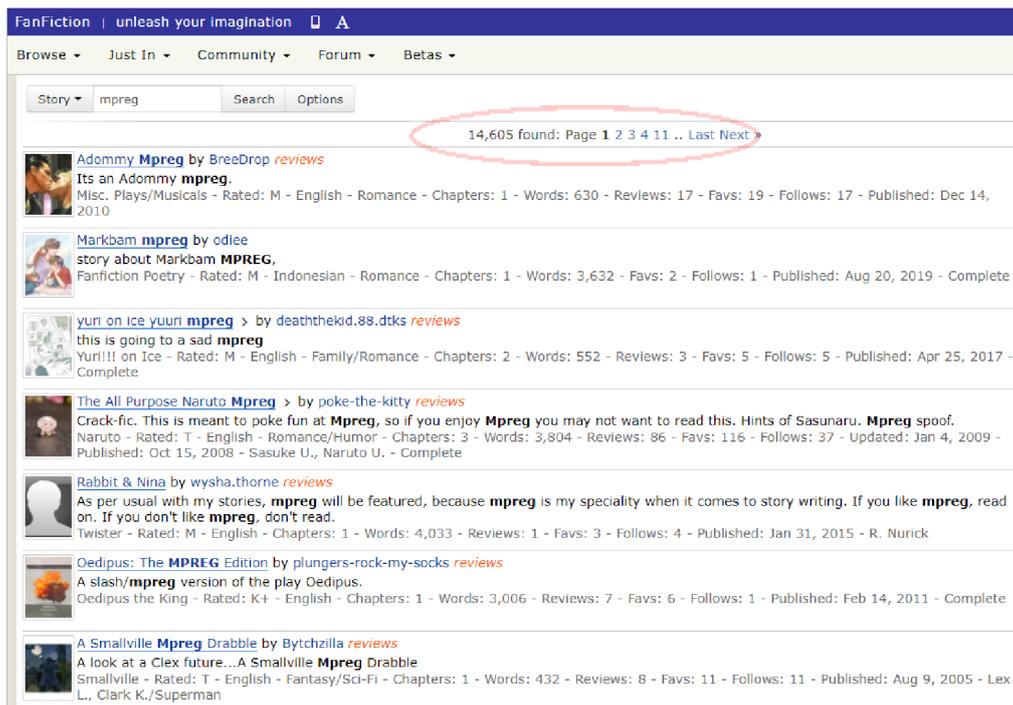


Figura 2. Fanfiction.net.
Fuente: Screenshot de la página web.

Durante el *boom* del *m-preg*, nace en el *fandom* de la serie *Naruto* (TV Tokyo, 2002-2017) –alrededor del 2005– un tipo de personaje masculino que tiene la habilidad para embarazarse ‘de nacimiento’ y al cual se le da el nombre de *doncel*, y se les otorga características físicas y de personalidad estereotípicamente femeninas; mientras que a los otros personajes masculinos sin esta habilidad –es decir, quienes tienen la capacidad de embarazar pero no de embarazarse–, se les denomina *varones*.

Los *donceles* no tuvieron mucho éxito como personajes principales debido a su extrema feminización. Esto fue debido a que muchos lectores consideraron esto como una ofensa a la comunidad *gay*, pues los donceles eran descritos siempre como delicados, pequeños, de ojos grandes y piel impoluta. Además, dependiendo del contexto, se los describe usando vestimentas como faldas y vestidos; y poseedores de una personalidad tímida, enamoradiza y con una responsabilidad de ‘cuidar’ o ‘proteger’ su ‘virginidad’.

Los *donceles* son hasta ahora utilizados en algunos *fanfictions*, sin embargo, su mejor tiempo corrió entre los años 2007 y 2008. Podría decirse que fueron personajes que buscaron superar los vacíos explicativos del *m-preg*, aunque sin calar de lleno en el público.

La *Figura 3* nos muestra algunas historias donde el personaje principal es un *doncel*, como se puede observar también, estas historias están dentro de la categoría de *m-preg*.

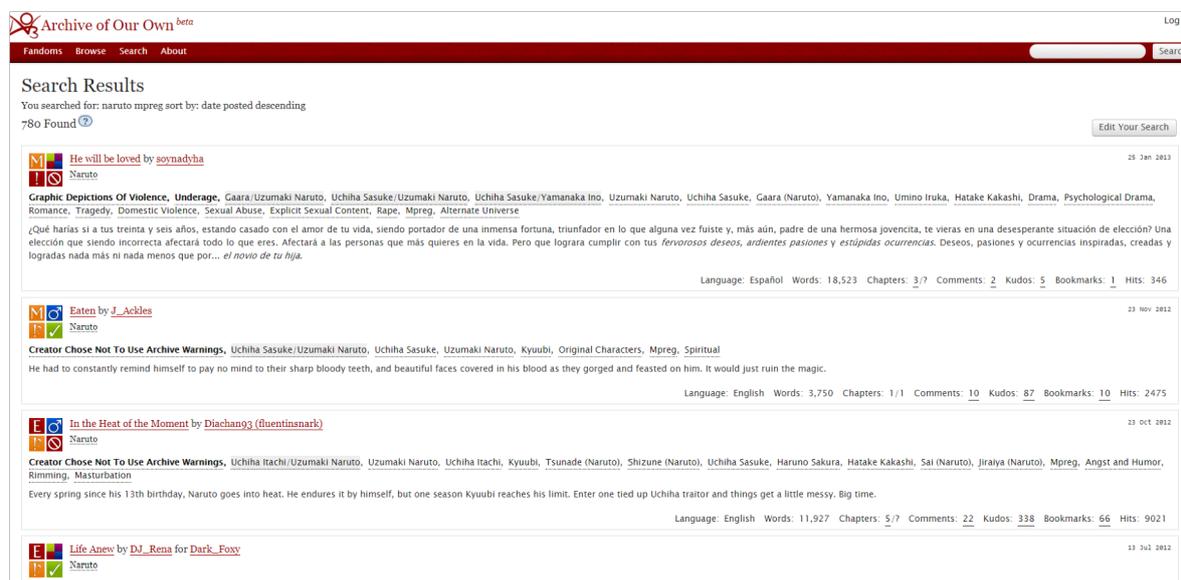


Figura 3. Archiveofourown.org.
Fuente: *Screenshot* de la página web.

1.3.2. El caso de Nathan ‘Kedd’ Goldberg

‘Nat’ es un personaje nacido en el *fandom* ‘Kevedd’, que es como se conoce a los *fans* de *Ed, Edd n’ Eddy* (Cartoon Network, 1999-2009) que gustan de emparejar románticamente a los personajes de Kevin Dorm –personaje secundario de la serie– y Edd, uno de los tres protagonistas. Nat es la creación de una *fan* conocida en Tumblr como ‘c2ndy2c1d’, quien en 2014 creó al personaje de Nathan Kedd Goldberg para utilizarlo como *comic relief* en una novela gráfica Kevedd¹ que había realizado en la red social. Este personaje no guardaba mayor relevancia, pero se volvió muy popular.

¹ El *fanart* Kevedd en cuestión donde apareció por primera vez ‘Nat’ es el siguiente: <https://c2ndy2c1d.tumblr.com/post/50705149264/hey>



Figura 4. Nathan 'Kedd' Goldberg por c2ndy2c1d.tumblr.com.
Fuente: Google imágenes.

Ante el suceso, la autora comenzó a publicar distintos dibujos y situaciones alrededor de Nat; ofreciendo *background* y detalles de su personalidad. Algunas características dadas por la autora se respetaron; no obstante, este personaje divertido y aliado de la pareja se volvió rápidamente un personaje recurrente en *fanfictions*, *fanarts* y dibujos Kevedd hechos por otros autores, logrando que se forjase una personalidad y que fueran añadiéndose detalles a su historia. Se lo describe actualmente como un chico pansexual, sarcástico, narcisista, de padres millonarios, que gusta de tomarse todo a la broma, un coqueto descarado, pero de buen corazón que haría lo que fuera por sus amigos.

En la actualidad, son muy escasos los *fanfics* y *fanarts* Kevedd donde Nathan no aparezca, siendo hoy uno de los personajes favoritos del *fandom* y coprotagonista muchas veces de las historias en las que participa.

1.3.3. El caso de Craig X Tweek (Creek)

'Creek' es la pareja ficcional de Craig Tucker y Tweek Tweak, dos personajes secundarios de la serie de televisión *South Park* (South Park Studios, 1997-presente).

Estos dos personajes tuvieron su primera interacción juntos en el capítulo 5 de la temporada 3 (estrenada en el año 1999), donde ambos tuvieron una pelea de box promovida por una apuesta entre los personajes principales Stan, Kyle y Cartman para ver cuál de los dos

equipos ganaba si Stan y Kyle (quienes apostaban por Craig) o Cartman (quien apostó por Tweek).

Esta única interacción bastó para crear una comunidad que los figuraba como una pareja romántica a partir de la cual podían crear contenido diverso, convirtiéndose así en uno de los *ships* más populares de la serie, logrando que, en el 2015, SouthParkStudios.com pidiera al *fandom* Creek que mandaran a su página oficial *fanarts* de la pareja para su uso en un episodio. En octubre del mismo año, se estrenó el capítulo “Tweek x Craig” donde se canonizaría a la pareja, reconociendo la cultura *shipper* de los *fandoms*.



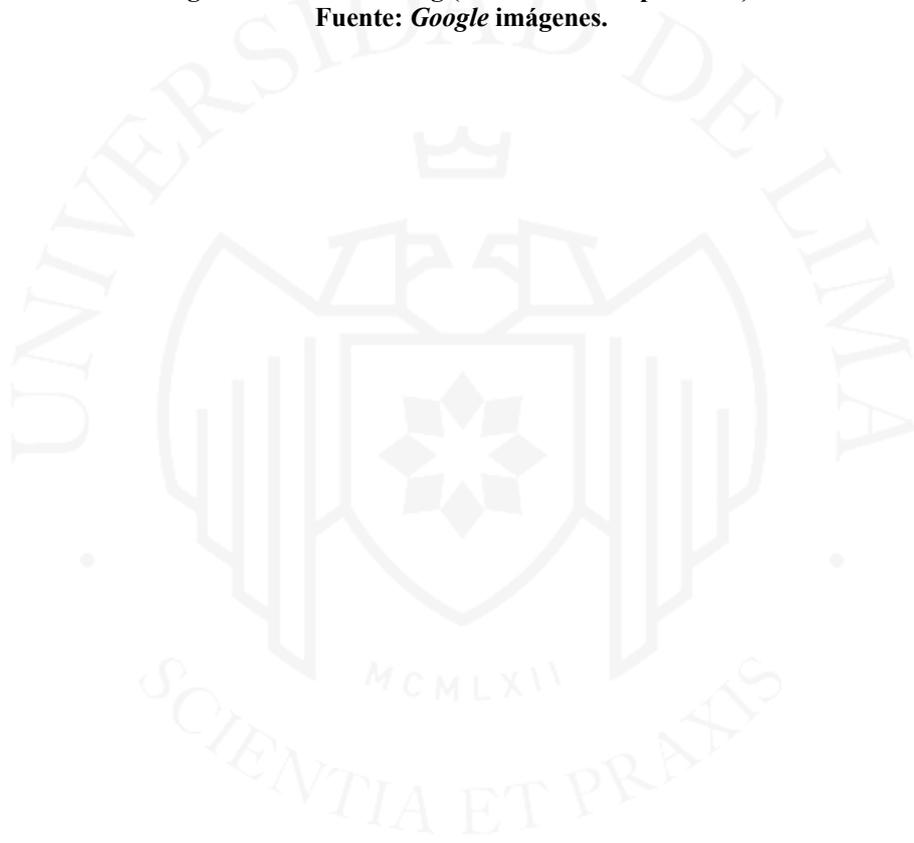
Figura 5. Tweek x Craig por IdiotInAHawaiiShirt.
Fuente: Google imágenes.

En la actualidad, los capítulos más recientes de South Park muestran a Craig y Tweek como novios, apareciendo con pequeñas interacciones, por ejemplo, colocándolos tomados de las manos en escenas donde muestran a los estudiantes del colegio.

Estas escenas, junto a la canonización de la pareja, han logrado que aumente el número de *fanfics* y *fanarts* del *ship*, incluso ha logrado que un gran número de mujeres que no ven la serie solo se interesen por los capítulos con la pareja para poder *fangirlear* al ver a una pareja tan conocida en el mundo del *BL* y las *fujoshis*.



Figura 6. Tweek x Craig (South Park temporada 9).
Fuente: *Google imágenes.*



CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Marco Conceptual

Este trabajo explora el Omegaverse, un universo ficcional creado y desarrollado por fans y escritores amateurs que ha llamado la atención de un sector de la industria del entretenimiento. En esa línea, nuestro análisis se concentra en los elementos narrativos y en las conexiones que los seguidores han establecido con estos relatos, a fin de verificar si su evolución ha llegado al punto de evidenciar las convenciones que caracterizan a un relato de género.

2.1.1. Género Narrativo

Si nos preguntamos “¿qué es un género narrativo?”, se iniciaría una larga e interminable discusión, puesto que los especialistas no coinciden en una sola concepción. Aun así, para resumir de manera tosca, sencilla y generalizada, diremos que se trata de clases o clasificaciones. El término posee un número extenso de interpretaciones, dependiendo del punto de vista que lo estudie y lo aprecie. Esto lleva a que los géneros se puedan expresar, como dice Tomachevsky, “en clases amplias que, a su vez, se diferencian en tipos y especies” (Todorov, 1970).

El género es algo que siempre ha existido, y se lo puede observar en medios como el teatro y la literatura clásica; sin embargo, si fuésemos a utilizar la definición de ese tiempo – tragedia y comedia–, estaríamos ante un término inútil, pues, como observamos en las categorías actuales de literatura y de cine, “los géneros fueron transformándose y adaptándose a las necesidades que las diferentes plataformas de narración le brindaban” (Garrido, 1988).

Todorov (Garrido, 1988) señala que “cronológicamente hablando, no hay un ‘antes’ de los géneros”; sin embargo, puede verse como cumple diferentes funciones a lo largo del tiempo, y como es estudiado de distintas formas por los especialistas. Aguiar (2005) explica que los géneros cumplían una función de división estructural de la literatura –como es la prosa y el verso–, pero con el tiempo pasó a categorizar también las temáticas: géneros de aventura, romance, terror, y otros más.

El cine es quizá el ámbito donde los géneros se han expresado con mayor dinamismo, especialmente desde los años sesenta del siglo pasado. Esto como respuesta a la predominancia del *auterismo* en el cine de esos tiempos y a un deseo por sumarse al auge de Hollywood. (Neale, 1988, p.16). Por lo que se pasa de una concepción de género narrativo de base literaria a otra donde, a raíz de los diferentes contenidos que se realizaban y la necesidad de una crítica más profesional, se comienza a cuestionar la definición (Neale, 1988, p.23). Esto no significó la desaparición del género y su ámbito clasificador, sino la extensión y creación de nuevas clasificaciones (Garrido, 1988).

El término género es constantemente utilizado por los medios masivos y el público en general; sin embargo, este uso conlleva “la implicación de que el concepto de género es claro y está bien definido” (Neale, 1988, p.15). Situación errónea, ya que el género es un término muy versátil, y que posee múltiples definiciones y asociaciones. (Altman, 2000, p.35).

Tom Ryall, centrándose en la definición de género en el cine, menciona la importancia de la audiencia y define al género como “patrones/formas/estilos/estructuras que trascienden las propias películas”; de esta manera, considera que se necesitan ambos, la construcción realizada por el creador y la lectura de la audiencia, para considerar que un patrón sea categorizado como género (Neale, 1988, p.18).

La definición de Ryall es, de alguna manera, aprobada por otros teóricos del género que mencionan que esto se debe a que los géneros poseen una identidad individual y significativa, pero también pertenecen a un más grande sistema genérico y cultural (Cook, 1985). Kitses menciona que “el género [...] es una estructura vital por la que fluye un gran número de temas y conceptos” (Altman, 2000, p.36) por lo que, a través de la industria –como vienen a ser el caso de *Hollywood*, las editoriales y la televisión– empezamos desde jóvenes a clasificar ciertos contenidos con ciertas etiquetas, moldeando la perspectiva de lo que estos deben contener en la trama, personajes y más (Cook, 1985).

Como hemos logrado ver, el término de género ha mutado con el tiempo y con los cambios culturales y tecnológicos. Con todos estos cambios, y desarrollando de esta manera un entramado de definiciones, se puede observar ciertas características y terminologías que se conectan. Lo cual nos permite integrarnos a una definición en conjunto de algunos académicos, en la cual se mantiene su esencia y razón de uso: “la existencia del género brinda los ‘horizontes de expectativas’ para el público; y los ‘modelos de creación’ para los autores” (Garrido, 1988).

Es decir, cuando la estructura se basa en patrones y convenciones, el público esperará reconocer ese andamiaje, por lo que los autores de un género saben qué incluir en su narrativa para cumplir tales expectativas. Esto se debe a que cuando se establece un género se afirma que, dentro de un gran número de obras narrativas, puede advertirse un patrón común que vendría a ser la estructura del contenido del género, el cual debe ser comprobado con el consumo de narrativas similares y la detección de esas convenciones narrativas (Todorov, 1970).

2.1.1.1. El fantástico

Antes de iniciar ciertas consideraciones alrededor del fantástico es necesario entender que este género demanda de nosotros, como lectores o espectadores, cierta actitud frente al contenido. Pensemos en un universo narrativo cualquiera y adentrémonos en este como si fuese un mundo real, con todas las reglas lógicas que esto conlleva. Si de pronto, uno se enfrenta a un acontecimiento fuera de lo ordinario, se activará una vacilación entre lo natural o lo sobrenatural. Es ahí donde se aprehende lo fantástico, porque esto termina cuando se acepta una explicación al fenómeno; de modo que, “lo que demore en decidir si lo sucedido es proveniente o no de la realidad narrativa, es el tiempo de duración de lo fantástico” (Todorov, 1970).

Ahora que hemos comprendido qué es lo fantástico, falta entender la división de sus otros subgéneros. Es ahí donde la explicación natural o sobrenatural sale a relucir, pues son los dos nuevos terrenos que se abren paso para el lector y el personaje. La decisión de dejar la ‘confusión’ en la que uno se sumerge es la salida de lo fantástico y la bienvenida al mundo de lo *extraño* y de lo *maravilloso*, respectivamente. Si se busca ser más específico, lo fantástico es la línea divisoria entre estos dos ya mencionados, pues es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente no natural (Todorov, 1970).

Entonces, estamos tratando con un género que se desencadena en otros dos géneros; por lo que se puede mencionar que ‘cambia de género’ –situación que entraría en debate, pero es tema para otro análisis–. En la situación particular de lo fantástico, nada impide su consideración de este como género; y si se insiste en lo temporal, hay consideraciones que

sobrenaturales no provocan ninguna reacción particular ni en los personajes, ni en el lector implícito”, de esa manera, se comprende que “la característica de lo maravilloso no es una actitud hacia los acontecimientos relatados sino la naturaleza misma de esos acontecimientos”, la cual no tiene explicación alguna ni lógica (Todorov, 1970).

2.1.2. Cultura Fan

2.1.2.1. Fandom

Es la abreviación de ‘*fan kingdom*’, y abarca al conjunto de fanáticos de algún pasatiempo, persona, fenómeno particular o material de consumo, y quienes se conectan entre ellos por medio de alguna plataforma online o de manera física (Scolari, 2013). Serían la llamada ‘fanaticada’ si lo traducimos al español, pero el término *fandom* se utiliza ya que hay cierta organización en estos *fans*. No son solo seguidores, sino que, este gusto colectivo, los motiva a relacionarse para compartir ideas, información, debatir sobre algún producto en específico y, últimamente, crear contenido propio sobre su afición.

Bajo este término se cataloga a todas aquellas personas que poseen algún gusto en común sobre algo o alguien, al igual que comparten gustos estéticos entre sí. Sin embargo, se tiene que tomar en cuenta que la definición de *fan* es diferente a la de espectador. “Según Jenkins, la diferencia radica en la intensidad de la implicación intelectual y emocional que dedica el *fan* a un determinado producto” (Durán, 2015, p.76). Es decir, el *fan* invierte una mayor cantidad de tiempo en prácticas constantes relacionadas a su afición, ya sea individual como colectivamente, siendo impulsada dentro de la comunidad en la que pertenece y se desenvuelve tanto física como virtualmente.

Los *fandom* han ido creciendo y ampliándose constantemente debido a ciertos factores de comunicación impulsados por la facilidad que el internet otorga e innova periódicamente, siendo cada vez más grande su alcance. Esta comunicación ha pasado de ser una interacción social entre personas en un mismo espacio (o alguno cercano, cómo misma ciudad o país) a ser algo más global, independientemente del idioma, cultura o sexo; siendo estas características encontradas en los foros o espacios de interacción virtual. Por ejemplo, tanto en la web *fanfiction.net* como en la aplicación *Wattpad*, se puede encontrar en las opciones de búsqueda apartados de género narrativo, autores, estados de la obra e idioma.

“El *fan* como individuo busca establecer relaciones interpersonales con otros individuos que compartan sus valores, ideas e intereses” (Durán, 2015, p.76), por lo que se buscan y crean espacios de interacción de fácil acceso en el cual cualquier persona con la afición en común pueda encontrarla y formar parte de ella, siguiendo las reglas establecidas dentro de la comunidad.

Para contextualizar lo mencionado anteriormente, la llegada de la red 2.0 impulsó la creación de diferentes plataformas de interacción virtuales, en las cuales las personas pudieran comunicarse de una manera más sencilla, es decir, las redes sociales. Actualmente, redes como *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, *Tumblr*, *Pinterest*, *Wattpad* o páginas como *Fanfiction.net* y *AO3* han sido una herramienta clave para la creación de comunidades de *fans*, resaltando alguna característica dependiendo de la red social en la que se desarrollan.

Los espacios de afinidad son únicos en el sentido de que brindan una oportunidad para que las personas que no comparten las conexiones, los vínculos, la proximidad geográfica u otras características típicas de la comunidad se ‘junten’ y se afilien a un espacio virtual o material. Además, debido a que los espacios de afinidad se organizan en torno a un esfuerzo o interés común en lugar de una proximidad temporal o espacial, a menudo pueden abarcar las diferencias de género, raza, clase, edad, capacidad y nivel educativo. Los participantes en *Fanfiction.net* son ejemplos claros de este tipo de heterogeneidad, ya que provienen de países de todo el mundo, publican ficciones, comentarios y reseñas de lectores en muchos idiomas diferentes, y varían en áreas de la vida desde niños pequeños en la escuela hasta amas de casa, a profesores universitarios. (Black, 2007, p. 170)

Frugone resalta cuatro características que todo *fandom* posee y lo caracteriza como comunidad. Podríamos comenzar con el hecho de que en estos grupos existe una necesidad de producir contenido referente al tema en común, siendo los más conocidos los *fanfictions*, los *fanarts*, *cosplay*, *fanvids* y *gatherings*, entre otras.

Además, se hace un uso de jergas empleado por los *fans* al momento de interactuar entre ellos, ya sea para referirse hacia el mismo fanático (*fujoshi*, haciendo referencia a las *fans* de contenido *BL*), *ships* (*Peppery*, referencia a Pepper Potts con Tony Stark del universo de *Marvel*), insultos (*mundano*, refiriéndose al universo *Shadowhunter –The Shadowhunter Chronicles* por Cassandra Clare–). No obstante, existen algunas variantes al *canon* original en

algunos casos, como el uso de la palabra *muggle* en el *fandom* de *Harry Potter* (J.K. Rowling, 1997), cuyo significado canónico es “persona sin magia”; sin embargo, en el *fandom* se usa para referirse a las personas que no forman parte de su comunidad.

Se podría agregar el hecho de que el uso de estas jergas y apodos a ciertos personajes se usa también como medio de evasión hacia las demandas por derechos de autor, promovido por los moderadores de las páginas en cuestión al publicar contenido propenso a la censura o eliminación por ser considerado como robo.

Por otro lado, los *fans* también se relacionan a un nivel cognitivo con su afición, es decir, la relación que existe con el producto comienza a formar parte de la identidad del sujeto. Finalmente, se menciona una apropiación del objeto, ya que “se establece un vínculo emocional hasta formar parte de la cotidianidad y la estructura de experiencias y conocimientos que nos permiten interpretar las nuevas experiencias” (Frugone & Schandor, 2013, p.15). Un *fan* puede relacionar algún término leído en algún libro con alguna palabra escuchada o leída dentro de su contexto de manera inconsciente. Es por esta apropiación que el estilo de vida del *fan* cambia y por ello, llega a trascender las edades y hasta las generaciones. Es decir, el *fan* puede dejar de lado su grupo o afición; no obstante, son estas acciones aprendidas por medio de la interacción del *fandom* o del mismo producto las que no se pueden dejar de su estructura cognitiva. (Frugone & Schandor, 2013, p.7)

La fantasía interna es definida según Ernest Bormann como “conjunción y explotación de conocimientos compartidos, que se traduce en formas de comunicación propias que adquieren sentido según esta fantasía compartida y sólo para los miembros del grupo” (Frugone, 2013, p.17). Esta categoría iría de la mano con la jerga usada en cada *fandom*, la cual es característico en cualquier conversación entre *fans*; sin embargo, la diferencia radica en que estas jergas se utilicen en la vida diaria, siendo términos del objeto usados en ocasiones que lo evoquen o ameriten en la vida diaria y no necesariamente con gente con la misma afinidad.

Finalmente, el debate y la racionalización siempre están presentes en el *fandom*, ya que “el cultista es el principal crítico de su objeto” (Frugone & Schandor, 2013, p.8). Dentro del *fandom*, el debate es algo natural, con intercambio de ideas, divisiones dependiendo de la postura que se tenga del tema y argumentos que expliquen su punto de vista, siendo positiva o negativa. Por ejemplo, el tema de los *ships* es algo que siempre está en constante debate por el hecho de que existen diferentes posturas con respecto a la formación de parejas *no-canon* en la historia (o que aún no están confirmadas), ya sea por agrado o contexto de la historia. El caso,

por ejemplo, del *NaruHina* (Naruto y Hinata) con el *SasuNaru* (Sasuke y Naruto), siendo el primer *canon* en la historia y el segundo creado por los *fans* que; no obstante, aún lo defienden y refuerzan con la creación de *fanfics* y *fanarts*.

La importancia del *fandom* ha ido creciendo. Su influencia ha llegado a ser fundamental en el desarrollo de algunos productos, tanto para su producción como para sus futuras secuelas. Además, son ellos los que mantienen la expectativa del público aun cuando la franquicia o producto haya estado en un largo *hiatus* o ya haya terminado, como es el caso de la serie *Friends*, la cual terminó hace 27 años, pero aún mantiene una considerable cantidad de *fans*, varias maratones en canales de cable y funciones en cines. Por ello, las productoras se vuelven más dependientes de los *fans* al momento de la distribución de contenido, ya que es este *fandom* el mayor promotor de contenido a través del internet, ya sean libros, cómics, canciones o películas.

2.1.2.2. Prosumidores

La web 2.0, segunda fase del internet iniciado en el 2003, se posiciona como una plataforma en la que el usuario deja de ser un mero espectador y se convierte en un “rey”, ya que puede crear y generar contenidos a libertad propia. Es este cambio la causa por la cual la actitud del usuario deja de ser pasiva (la comunicación con la red deja de ser de un solo canal en la cual el usuario solo era espectador y consumidor) y se convierte en activo, el cual crea, publica, comparte discute e intercambia información en cualquier momento. (Nafría, 2007, p.9)

La actividad creciente generada por la innovación de los campos interactivos y la libertad que le otorgaba, ocasionó que el flujo y alcance de información en internet vaya creciendo constantemente debido al intercambio de información por parte de los productores y consumidores, naciendo así las redes sociales y actuales fuentes de información compartida como *YouTube*, *Wikipedia*, *Google*, *Facebook*, y los *blogs*, siendo estos los nuevos modelos de comunicación interactiva (Herrerros, 2008, p.358).

Cuando hablamos de Web 2.0 estamos teniendo en cuenta todos esos proyectos desarrollados en Internet en los que el consumidor tiene un rol como productor de contenidos. Está claro que las nuevas tecnologías, cada vez más usadas, ofrecen de manera sencilla la posibilidad de crear y publicar contenido en Internet y compartirlo a través de las redes sociales (Giurgiu y Bârsan, 2008).

Esto se debe a la obtención de mayor libertad con respecto al acceso a la información y publicación de esta en cualquier plataforma o medio. “Dentro de la nueva generación de consumidores hay un sector que apuesta por ir más allá de ese rol [espectadores pasivos] y convertirse en prosumidores mediáticos” (Scolari, 2013). Y son en estas redes sociales los lugares en que las personas con alguna actividad o afinidad en común se reunían para generar un espacio en el cual podrían compartir información y abrir foros de conversación de algún tema en específico. “En algunas ocasiones esta audiencia activa puede organizarse y formar una cultura *fan* en torno a un producto audiovisual” (Jenkins, 2006, p. 20).

Este tipo específico de *fans*, los que consumen y producen contenido sobre cierto material que les gusta, son denominados *prosumidores* (o *prosumers* por su traducción anglosajona). Estos serían “consumidores que a la vez crean bienes, servicios o incluso experiencias con la prioridad del uso propio frente a su posible venta o intercambio” (Andreu-Sánchez, C., & Martín-Pascual, M., 2014, p. 133).

El fanatismo de las personas, así como los finales abiertos, la espera para continuaciones, la cancelación o la simple disconformidad por parte de alguna comunidad hacia algún producto audiovisual o narrativo, lleva a que los *fans* busquen, de alguna manera y en algún lugar, alguna forma de poder “desahogar” sus demandas insatisfechas. “[...] el consumidor ya no es un mero observador de lo producido por los generadores de información escrita o audiovisual, sino que poco a poco ha ido adquiriendo un mayor protagonismo, incluso hasta el punto, como en el caso de *Wikipedia* o *YouTube*, de generar él mismo los contenidos” (Vila, Barceló y Fuentes, 2015).

Es ahí donde entra el valor del internet con respecto a la comunicación entre comunidades, ya que este brinda diferentes espacios (plataformas) en las cuales los *fans* o *fandoms* pueden compartir, discutir o crear nuevos productos que den solución a lo que los productores no pueden dar. Los prosumidores se buscan, se reúnen en lugares específicos para comentar lo que saben acerca de la historia, intercambian información y formulan preguntas para que otros se las aclaren, o intentando llegar a un consenso entre todos los miembros de la comunidad. Crean nuevas historias acerca del tema que les atañe, recibiendo el *feedback* del resto de miembros que pertenecen a ese grupo.

El internet se ha vuelto un espacio de comunicación social, “es una plaza pública de encuentro e intercambio de seres humanos que comparten unas mismas aficiones, intereses, problemáticas, o afectos” (Area, M., Pessoa, T., 2012, p. 15). Las redes sociales crean lazos

emocionales de pertenencia a un determinado grupo social con el que un usuario interacciona a través de foros, *blogs* y redes sociales, con los cuales se informan continuamente, y en contacto permanente, creando comunidades online alrededor de su afición preferida, generando una cantidad enorme de contenido nuevo. Permite que los *fans* interactúen entre ellos sin ningún tipo de restricción, creando así una “cultura participativa” (Andreu-Sánchez, C., & Martín-Pascual, M., 2014, p.135), la cual toman prestadas partes del mundo narrativo expandiéndolo mediante la creación de nuevas tramas, personajes, lugares, etc. En muchas ocasiones rellenan espacios que quedan vacíos o que están poco desarrollados en las historias originales. (Galbe & Espadas, 2016, p. 121)

2.1.2.3. Fanfiction

Fanfiction (comúnmente abreviado como ‘fanfic’ o simplemente ‘fic’) es un género de texto que se compone de historias originales creadas por fanáticos de algún trabajo, e incorpora elementos canónicos de al menos un universo ficticio. Sin embargo, los autores de fanfiction no solo siguen el ‘cianotipo’ del trabajo original; más bien, se incorporan elementos del canon, como la trama, el escenario y los personajes, y usan estos elementos como una forma de crear nuevas historias que se extienden sobre el universo existente. (Bahoric & Swaggerty, 2015, p. 25)

Como se ha mencionado, estas obras se definen como obras ficcionales en formato literario creadas por los fanáticos sobre otra obra ya creada por otro autor, pudiendo provenir de cualquier medio: libros, películas, programas de televisión, videojuegos, cómics u otro. Este término apareció “primero entre los aficionados a la ciencia ficción [...] para referirse a escritos elaborados por *fans* y publicados en *fanzines*, a diferencia de los escritos publicados profesionalmente”. Estos tienden a ofrecer “mundos autoconsistentes susceptibles de ser continuados por los *fans* a partir de los personajes, geografía, cronología y tramas ya trazados” (Martos, 2006, p. 65)

El nacimiento del *fanfiction* se basa en la intervención del fanático en las obras ‘oficiales’. Luego de aquella intervención, estas se independizan de su autor real –quién escribió el *canon*– y es apropiada por los *fans* para continuarla por su cuenta. El contenido creado por estos es ahora un universo exaltado, al igual que los personajes y las relaciones que

estos poseen; siendo este uso “una dinámica que algunos entienden de enriquecimiento y otros de distorsión.” (Martos, 2006, p. 67)

Para entender el porqué del nacimiento de este tipo de contenido, se debe comprender a los *fans* como “consumidores asiduos a algún producto por el cual han desarrollado gran apego y fijación” (Scolari, 2013), y que crean estos *fanfics* por el amor que poseen al contenido original –puramente por afición–. Este acto no tiene pensado un fin comercial, siendo esta característica lúdica un factor importante para su distinción a otros textos producidos (Vidam, 2014). De esta manera, se entiende a quienes utilizan la narrativa de los medios e íconos de pop cultural como inspiración para crear sus propias historias como los creadores de este contenido; y, en tales textos, se extiende la trama o la línea de tiempo original hasta donde la imaginación del autor lo desee (Black, 2006, p. 172). Es decir, pueden realizar encuentros que estén fuera del *canon*, batallas, nuevos personajes, desarrollar relaciones nuevas entre los personajes ya existentes en la historia original –pudiendo ser o no *canon*–, y otras situaciones que su imaginación les dicte.

Los *fanfiction* han existido en varios formatos desde hace muchos años, sin embargo, las nuevas tecnologías les han brindado a los escritores de estas historias la oportunidad de ‘encontrarse’ en espacios virtuales donde pueden escribir, intercambiar, criticar y discutir en grupo las historias de los demás (Black, 2006, p. 170) –como sería el caso de *Wattpad* y *AO3*, por ejemplo–.

Los usuarios de estas páginas poseen una “necesidad de apropiación” además de “una visión más dinámica y participativa”; lo que los predispone a buscar o crear sus propios espacios libres de los márgenes académicos y estructurados que condicionen su necesidad de crear y consumir contenido con la intensidad que estos deseen. Sin embargo, este contenido también nace por la continua “presión o demanda del ‘fandom’ [...] solicitando la continuación o la versión alternativa de la historia en otro lenguaje o soporte. De hecho, las productoras o editoriales, al detectar estas tendencias, son las primeras en fomentar estas prolongaciones o transposiciones de la historia en cuestión. (Martos, 2006)

En estas páginas de *fanfiction*, existen terminologías que son utilizadas para diferenciar no solo los géneros de estas historias, sino que el contenido que se va a emplear en estas. Un ejemplo de esto sería los *fanfics AU*, los cuales “toman los personajes de un particular trabajo y los localiza en un tiempo y lugar diferente. Hay muchos ‘clichés’ populares de *AU* que se

encuentran con frecuencia en múltiples *fandoms*” (Bahoric & Swaggerty, 2015, p25). Un ejemplo de esto sería el tomar a los personajes de *Sailor Moon* (Naoko Takeuchi, 1992) y colocarlos en el universo de *Harry Potter* (J.K. Rowling, 1997), o tomar a los personajes de *Star Wars* (George Lucas, 1977) y colocarlos en una preparatoria común y corriente del mundo real.

Como se puede ver con el uso del *AU*, para crear estas historias, los autores de *fanfictions* no solo poseen el conocimiento de un solo medio sobre la obra, sino que buscarán obtener el de todos los medios posibles de su objeto de afición; esta no tiene que ser necesariamente lo *canónico* –como libros, películas, juegos y demás– sino también el creado por los *fans*. (Martos, 2006)

El conocimiento para escribir un *fanfiction* es “intensivo como especializado”, esto se basa en el deseo de investigar y conocer el tema para poder escribir lo más fidedigno posible –por el amor a los personajes y la historia original– a lo que se tiene pensado. Este conocimiento es aceptado y requerido también por y para los lectores, quienes a través de los comentarios continúan corrigiendo y perfeccionando el mundo de la obra y el conocimiento de esta (Black, 2007, p. 391).

Si los lectores sienten que el autor no está cumpliendo con los requisitos ya establecidos para esta historia, se lo harán saber en los comentarios; al igual que si sienten que una característica que se haya integrado a esto les parece innovadora o creativa.

Si se analizan las páginas de *fanfictions*, estas nos muestran situaciones que se podrían considerar sacadas de un centro de estudios; ya que en estas páginas aún persiste la ‘revisión por pares’ a través de los *beta-readers*, la ‘retroalimentación constructiva’ dada por los comentarios, la ‘calificación’ brindada por los lectores, y otras más (Black, 2007, p. 391). Estas características ya son parte del día a día de los *fanfickers* (los autores) y los lectores, pues desde la ortografía, hasta la trama, todo es juzgado por estos para que la narrativa pueda ser apreciada por la mayoría del *fandom*. Del mismo modo, si la historia gusta o es muy buena, será compartida para que un mayor número de personas la lean.

Los comentarios también crean un espacio donde nacen líderes y expertos, los cuales en vez de “intentar restringir la participación actuando como figuras de autoridad, en su lugar, intentan redirigir la participación actuando como ‘profesores’ y/o facilitadores de información” (Black, 2007, p. 182). Es así como, dentro de estas plataformas de lectura de *fanfics*

encontramos incluso personas que se especializan en un tipo de lectura, y que se podrían considerar los ‘impulsores’ de este contenido.

2.1.3. Entre medios

Debido a que los relatos de Omegaverse existen en diversas plataformas, es importante prestarle atención a los conceptos de multiplataforma, crossmedia y transmedia, puesto que se desea conocer si la estructuración mostrada en un medio cambia o se conserva en este traslado de medio a medio.

2.1.3.1. Multiplataforma

Bálazs menciona que “la forma más básica de narrativa multimedia consiste en la narración de la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma” de cada medio. (Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p. 110). Es decir, la multiplataforma tiene mucho que ver con las adaptaciones entre medios, por ejemplo, la adaptación de la saga de libros *Shadowhunters: The Mortal Instruments* a la serie de televisión homónima.

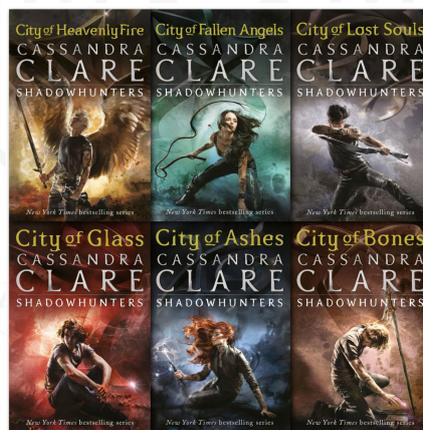


Figura 8. *The Mortal Instruments*

por Cassandra Clare.

Fuente: Google imágenes.



Figura 9. *Shadohunters* (Freeform, 2016).
Fuente: Google imágenes.

Pero no solo se centra en aquel tipo de adaptación, sino también en la adaptación de un solo contenido a diferentes plataformas del mismo medio; como sería el llevar una película del cine a la televisión y al teléfono celular. Podemos tomar como ejemplo de esto lo que ha hecho *Netflix*, quien ha llevado su contenido no solo al cine, sino que su configuración te permite ver el contenido por televisión o incluso por el teléfono celular.

2.1.3.2. Crossmedia

El *crossmedia* es una narración integradora que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo.

El uso de un gran número de medios “implica niveles más altos de interactividad en la audiencia”; lo que conlleva una experiencia única producida por el consumo de los medios y “la interactividad de la audiencia”. (Davidson, citado en Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p.110)

Un ejemplo de esto es *Pokémon Go*, juego donde los consumidores tienen que interactuar en la vida real e ir a lugares físicos específicos con sus teléfonos para poder atrapar *pokemones*. Sin la interacción en el mundo real, no podías avanzar en el juego.



**Figura 10. *Pokemon GO* por Niantic.
Fuente: Google imágenes.**

De este modo, lo *crossmedia* se define a partir de cuatro criterios: el uso de más de un medio, la producción integrada del contenido, el acceso a través de múltiples plataformas a los contenidos, y uso de más de un medio como el “soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje” (Scolari, 2013); sin embargo, se debe “formar un *canon* coherente en sus múltiples manifestaciones”. (Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p.110).

Esto suena complicado; no obstante, cabe resaltar que lo *crossmedia* no es una adaptación del relato a diversas plataformas, sino que son distintas historias contadas por distintos soportes que aportan información entre sí para la construcción de un gran relato unitario. Davidson lo explica como “el receptor debe experimentar el conjunto para entender el significado de cada uno de ellos” (Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p. 111).

Con este tipo de contenido, existe una persistente necesidad de navegación entre canales y medios, lo que Dena sostiene al decir que “debe señalarse como uno de los aspectos esenciales de un relato *crossmedia*” (Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p. 111). “Así, los creadores de un producto *crossmedia* tienen dos cometidos principales: conseguir que los receptores efectúen este itinerario a lo largo de los diferentes canales, y fomentar la idea de que cada producto es un fragmento de una experiencia más amplia que deben completar en su mente” (Costa Sánchez & Piñeiro Otero, 2012, p 111).

Esto se puede ver en los lanzamientos de las nuevas versiones de *Fornite*, donde *Epic Games* desaparece objetos y lugares del juego para colocarlos en el mundo real, en los cuales colocan objetos que dan ventajas a los jugadores que interactúan con ellos, además de brindarles momentos de la historia en *Fornite*.



Figura 11. *Durr Burger de Fortnite (Epic Games)* y su estatua en el desierto de California.
Fuente: *Google Imágenes*.

2.1.3.3. Transmedia

Pratten (2011) menciona en su definición que, para que una historia sea transmedia, esta debe:

Contar una historia a través de múltiples plataformas, preferiblemente contando con la participación de la audiencia, de tal manera que cada plataforma aporte al entretenimiento de la misma. Para hacer esto de manera exitosa, la incorporación de la historia en cada plataforma necesita lograr, a su propia manera, de encantar a la audiencia, siendo el consumo total de las plataformas el que logre la mayor inmersión que la mera suma de las plataformas. (p.14)

Siendo más detallados con esto, y yendo también un poco con la explicación de Jenkins (2003, p. 28), lo *transmedia* es el contar una ‘gran’ historia por medio de varias otras historias localizadas en diversas plataformas. Sin embargo, a diferencia de lo *crossmedia*, estas historias son independientes de las demás, ya que, cada una puede sobrevivir por sí misma; sin embargo, el consumo total de todas estas historias es el disfrute máximo que se puede lograr.

Un ejemplo de producto *transmedia* sería la trilogía de ciencia ficción *Matrix* (Wachowski & Wachowski, 1999) compuesta por *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) y *Matrix Revolutions* (2003), siendo estas mencionadas el *canon* base. No obstante, debido a la gran aceptación por parte del público, la narrativa de este universo se comenzó a expandir cada vez más, dando como resultado la aparición de diferentes productos que ayudarían a una mejor conexión con la historia para los *fans*, solo que estos estarían en diferentes canales de comunicación, pero pueden ser leídos como cualquier historia independiente. Por un lado, se encuentra el cortometraje *Animatrix*, una serie de animación que agrupa nueve cortos dirigidos por directores diferentes al *canon* original. Sin embargo, estas historias están aprobadas por las hermanas Wachowski, siendo en algunos casos precuelas o secuelas *canon* que sirven como un complemento de conexión entre los sucesos pasados entre

las películas base. Por otro lado, *The Matrix Comics* es una recopilación de 12 historias diferentes que cumplen la misma función de conexión y ampliación del universo, solo que se encuentran en otro formato, pero al igual que el cortometraje, está dentro de la categoría *canon*.



Figura 12. Trilogía *Matrix* (Wachowski & Wachowski), *Animatrix* (MADHOUSE) y *The Matrix Comics*.

Fuente: Google Imágenes.

Ambos productos sirven como conexión entre las diferentes historias, pero pueden ser consumidas independientemente con o sin conocimiento de la historia y no altera la narrativa si son omitidas. Además de esto, se debe mencionar la importancia de la interacción con los *fans* para la creación del contenido. Esta particularidad del *transmedia* se puede observar en el grupo *Gorillaz*, una banda digital que tiene una narrativa independiente en sus videojuegos, conciertos y videos musicales, pero que puedes extender unificando los contenidos e incluso añadiendo las entrevistas que dan y la comunicación con los fans en las redes sociales de los integrantes del grupo.

En las *Figura 13* y *14* pueden verse el ejemplo de lo mencionado, ya que tenemos el Twitter de Murdoc, en donde el personaje nos cuenta, desde sus perspectivas y emociones, su vida, la cual va contextualizando en paralelo lo que podemos observar de él en las historias y fotos de *Instagram* de la banda, e información nueva que nos brindan en entrevistas.



Figura 13. Twitter de Murdoc (@MurdocGorillaz) e Instagram de Gorillaz.
Fuente: Screenshot de la cuenta de Gorillaz en Instagram.



Figura 14. Entrevista a Murdoc y 2D por Telekom Electronic Beats.
Fuente: Screenshot del canal de Youtube de Gorillaz.

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

Interesa explorar el desarrollo del universo ficcional Omegaverse. De ahí que hayamos decidido enfocarnos en los elementos narrativos que lo constituyen y en las conexiones que los seguidores han establecido con estos relatos, para verificar si su evolución ha llegado al punto en que tanto los lectores/seguidores como otros autores son capaces de reconocer y reproducir sus convenciones. De modo que, a partir de estas consideraciones, esta tesis se plantea como un trabajo de tipo explicativo y descriptivo.

Se considera descriptivo debido a que, durante la recopilación de información sobre el Omegaverse, damos cuenta de los cambios y ajustes ocurridos a nivel de contenido en la línea de tiempo que hemos definido para este trabajo. Y es explicativo en la medida que exploramos la dinámica del texto con los seguidores, es decir, cómo en su manipulación e intervención pueden reconocerse los lineamientos y componentes característicos del Omegaverse.

En la primera etapa de trabajo realizamos una búsqueda y sistematización de información de nuestro objeto de estudio, lo que nos permitió establecer un marco cronológico de trabajo: el lapso entre los años 2009 y 2020, desde las primeras manifestaciones hasta el cierre de este trabajo. Del mismo modo, pudimos identificar los contenidos más significativos, así como las plataformas más relevantes en cuanto a producción y dinámica entre *fans* y *prosumers*.

La selección de contenidos obedeció a un criterio de conveniencia, es decir, seleccionamos aquellos contenidos que resultaron más ricos a nivel expresivo y capaz de ofrecer lo necesario para hilvanar una cronología o evolución a nivel formal. En ese sentido, se seleccionaron textos escritos *–fanfictions–* debido que ahí es donde inició y donde se forjó la base de lo que terminaría siendo el Omegaverse. Hay que decir, también, que entre las posibilidades siempre optamos por aquellos textos que tuvieran más reacciones *–comentarios y votos–*, y lecturas. Sin embargo, se ingresaron también algunos *fanfics* sin tantas vistas y reacciones, pero que contenían indicios, antecedentes de contenidos que luego serían determinantes en la evolución del Omegaverse.

Como este contenido no solo se quedó ahí, sino que, a partir del 2015, también tuvo otras expresiones, también se seleccionó contenido visual: *mangas*, *manhwas* y *manhuas*. Estas

narraciones tuvieron su propio criterio, puesto que se eligieron tomando en cuenta la popularidad que tuvieron en el *fandom* y el reconocimiento que recibieron como buenos representantes del Omegaverse. Este reconocimiento fue ponderado a partir de las puntuaciones que recibieron en sus páginas de *fans* y de las recomendaciones que tuvieron en redes sociales como *Facebook* y *TikTok*.

Regresando al contenido escrito, este fue seleccionado entre diversas plataformas debido a que, con el pasar de los años, nacieron más lugares donde los *fans* encontraron cómodo compartir sus creaciones -en la actualidad, los usuarios y creadores manejan varias a la vez para leer y escribir-. Sin embargo, dependiendo de la comunidad y del año, unas se han utilizado más que otras. Por lo que escogimos aquellas plataformas según su popularidad: *livejournal.com* y *archiveofaourown.org* para las creaciones del 2010 al 2012; *fanfiction.net*, 2012 al 2016; y *wattpad.com*, 2014 al 2020.

En relación con los *mangas*, *manhwas* y *manhuas*, se utilizaron páginas y aplicaciones como *Tapas*, *Webtoon*, *Lezhin*, *¡Renta!*, *Dear+* y *Daria*, pues se priorizaron los contenidos en inglés y español. Las narraciones visuales del Omegaverse no se encuentran en un solo lugar, pueden hallarse en dos o más sitios *web* diferentes, por lo que, sin importar la plataforma *online*, nos centramos más en encontrar la página que pudiera brindarnos el contenido completo o actualizado y con la traducción más fidedigna.

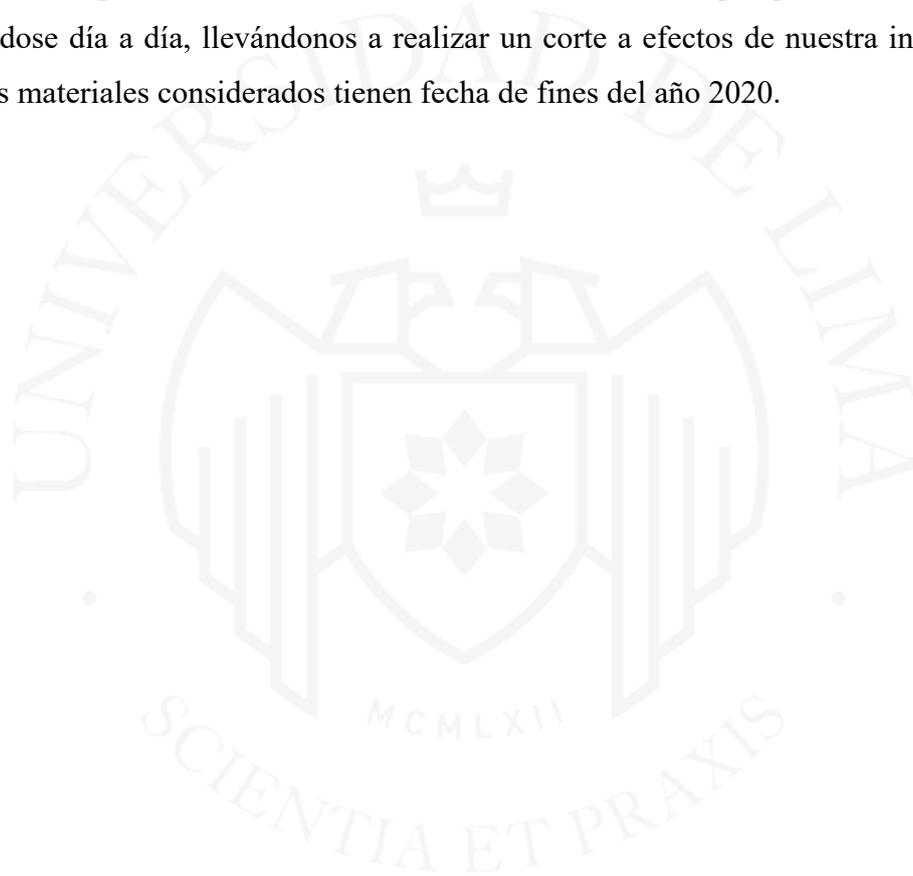
Todos los materiales y plataformas utilizados se indican con detalle en el Anexo 1 de este trabajo.

Tras la definición del *corpus* de trabajo, se desarrolló un análisis comparativo del contenido a lo largo de la línea temporal de desarrollo del Omegaverse. Todo esto para determinar las variaciones y constantes existentes en su narrativa. Luego, se realizó la verificación de los hallazgos contrastándolos con la teoría de género y con antecedentes ilustrativos de un proceso cercano al del Omegaverse. Luego, se analizaron las expresiones derivadas de las historias -tanto a nivel de forma como de contenido- para comprobar si estas nuevas creaciones reproducían o se apropiaban libremente de las características indicadas en la fuente original. Y, finalmente, se hizo una revisión de las informaciones y materiales que evidenciaban un interés de la industria en este tipo de contenido.

3.1. Limitaciones del trabajo

Debido a que mucho del contenido consultado para esta investigación se almacena en redes y son propiedad de sus autores, se sufre el percance de que puedan ser eliminados por políticas de la página o por desactivación de la cuenta del usuario. Esto no ocurre con los *mangas*, *manhuas* y *manhwas*, que cuentan con páginas oficiales y traducciones diversas, además de ventas físicas, de modo que es más fácil acceder a ellos o los distintos *back-ups* que ofrecen las plataformas.

Debido a que todo el contenido mencionado es creado por *prosumers*, este sigue desarrollándose día a día, llevándonos a realizar un corte a efectos de nuestra investigación. Los últimos materiales considerados tienen fecha de fines del año 2020.



CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Para mejor entendimiento de esta tesis, describiremos lo que es el *Omegaverse*, además de detallar sus componentes, características y situación actual frente al público y la industria. Esto se llevará a cabo, en primer lugar, dando cuenta del universo y sus características, para luego abordar la discusión con los presupuestos teóricos ya mencionados en los pasados capítulos.

Queremos aclarar que todo lo que se menciona a continuación es resultado de haber revisado material entre el 2010 hasta el 2020.

4.1. El Omegaverse

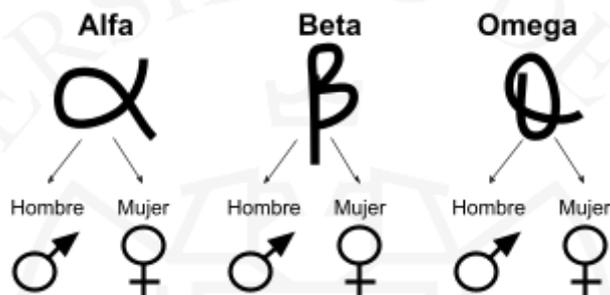
El Omegaverse no inició como un proyecto deliberado y no obtuvo nombre hasta años después; sin embargo, se vincula su nacimiento a un *fanfiction* del programa *Supernatural* (The WB, 2005-2020), en la plataforma *livejournal.com*, aproximadamente a mediados del 2009.

Este *fanfiction* tenía la peculiaridad de tener personajes con características animales – en específico, lobunas–, como lo son su distribución en manadas –alfas y omegas–, sus temporadas de estro, y el “*nudo del alfa*” al momento de la eyaculación. Esta historia, en el tiempo en el que se creó, no poseía más propósito que el de entretener a sus lectores, pero con el paso del tiempo, y, de manera orgánica, logró expandirse a otros *fandoms*, e incluso, a otros formatos de historias.

Como se menciona, este universo, en su momento de creación, no era tan complejo como lo es ahora, puesto que en la actualidad, el Omegaverse se caracteriza por poseer prototipos de personajes y reglas de un universo narrativo que se ha ido estableciendo con el tiempo y con la colaboración de sus *prosumers*.

Debemos entender que el nombre Omegaverse proviene de la mezcla de los términos *omega* y *universe* –“universo” en su traducción del anglosajón–, lo que se traduciría a “universo omega”, siendo el *omega* uno de los tipos de personaje en este ‘universo’ creado para las historias y el que era el protagonista en su mayoría. Con el tiempo, también se le comenzó a llamar ABO (por los tres tipos de personaje: *alfa*, *beta* y *omega*); sin embargo, este nombre alternativo no duró mucho tiempo en uso por los *fans*, aunque se puede ver de vez en cuando este nombre alterno usado en las etiquetas de los *fanfictions*.

Como se ha mencionado, existen tres tipos de personajes, los *alfas*, los *betas* y los *omegas*; y esta separación se basa en las propias características biológicas y químicas del personaje, ya que el ser *alfa*, *beta* u *omega* es parte de su naturaleza en este universo narrativo. Para mejor entendimiento, la naturaleza de los personajes posee dos divisiones; la primera a nivel de sexo primario –es decir, la división por órganos sexuales externos masculinos o femeninos (hombre y mujeres respectivamente)–; y la segunda, también llamado segundo sexo o subsexo, la cual es una división adicional que se produce por la anatomía biológica y química del personaje (*omegas*, *betas* y *alfas*), la cual se basa en el aparato reproductor interno del personaje.



**Figura 15. Sub-sexos en el Omegaverse.
Fuente: Elaboración propia.**

Este subsexo afecta su reproducción, y también su posición en la sociedad establecida en la narrativa, pues hablamos de un mundo donde la administración biológica impera en gran medida. Esto es más una distinción de la capacidad reproductiva de estos personajes, y son como sub categorizaciones que son reconocidas por los mismos personajes cuando llegan a su madurez sexual –aproximada en su adolescencia, aunque hay historias donde esto se puede conocer antes–. Estos no son determinantes por el sexo primario (hombre y mujer), por lo que puede haber *omegas* tanto mujeres como hombres, al igual que ambos (hombres y mujeres) pueden ser *alfa* o *beta*. Sin embargo, solo se puede tener un sexo secundario, al igual que solo se puede poseer un sexo primario.

Llevándolo más a nuestra realidad, se podría decir que sería como el machismo exacerbado, pero enfocado en otro nuevo sexo. Esto es debido a que el puesto de “mujer” es cubierto por los *omegas*, y el de “hombre” por los *alfas*; de esta manera, la función de “ama de casa” y “cuidadora de los hijos” es dada a los *omegas*, considerándolos seres que no necesitan de estudios ni de identidad mientras puedan casarse y cuidar de las crías; mientras la labor que necesitan de legitimidad social y política (o que conlleve un reconocimiento social, académico

o similar) se la brindan a los *alfas*, ya sea porque son los únicos vistos como entes con inteligencia (aunque se le niega el estudio a los otros) o que tienen algún futuro fuera del hogar (siendo que se les brindan las mejores oportunidades laborales solo por su condición de *alfas*).

4.1.1. ¿Cómo es un *omega*?

Los *omegas* son hombres y mujeres que nacen con un sistema reproductor diseñado para el embarazo, además de ser la fecundación efectiva en casi su totalidad si no tiene protección durante el acto sexual.

Estos son el 10% de la sociedad; sin embargo, viven en una marginalización constante al estar estigmatizados como objetos sexuales y amorales; esto último se debe a que el *omega* es visto como un ser que ‘corrompe’ a los demás (*alfas* y *betas*) al provocarlos para tener sexo. Esto se debe a un atributo específico de este universo, *el celo* y *las feromonas*.

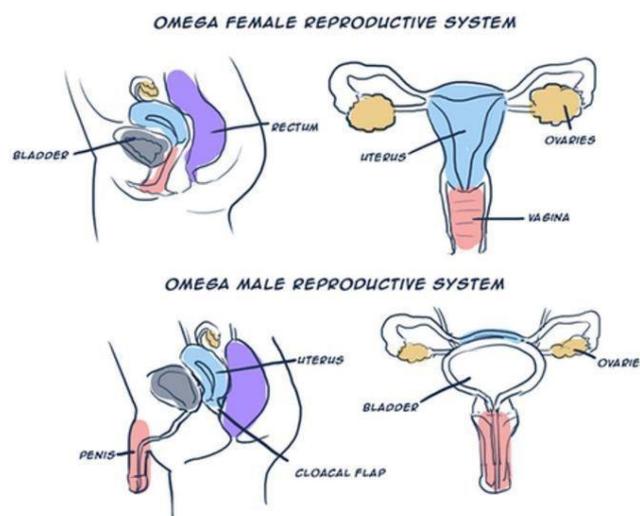


Figura 16. Órganos reproductivos de omegas.
Fuente: Wattpad.

El celo del *omega* es una condición que le afecta durante una semana todos los meses³ –algo así como la menstruación en las mujeres–, y es una situación donde su cuerpo se prepara para procrear, lo que les produce dolores físicos, altas fiebres y una excitación imposible de controlar. Al momento del estro, debido a que su cuerpo se prepara para reproducirse por días para asegurar la concepción, no solo sus hormonas y feromonas son llevadas al máximo, sino que también su cuerpo segrega en exceso una lubricación natural que posee su cuerpo –en el

³ La duración del celo que se brinda en la investigación es el promedio que se utiliza en el contenido Omegaverse, ya que este puede durar más o menos dependiendo del autor.

caso de las mujeres, se produce en el conducto vaginal; y los hombres, en el anal– para mayor facilidad al momento del sexo.



Figura 17. Manga *Youichi na Koi Doushiou* de Kurenai.
Fuente: Screenshot de la página web *Daria*. Nuestra traducción.

Debido a que un *omega*, durante el celo, está en un estado de excitación máximo y se autolubrica, incluso en contra de sus propios deseos, la sociedad en este universo culpa a los *omegas* por ‘hacer que los alfas pierdan el control’ y los califican como seres lujuriosos sin moral que se acuestan con todo *alfa* que vean para aplacar su deseo.



Figura 18. Manga *Kirai De Isasete* de Hijiki.
Fuente: Screenshot de la página *Be x Boy Omegaverse*. Nuestra traducción.

Los *omegas* son vistos en su sociedad como seres débiles –por su menuda compleción física, dificultad por obtener musculatura y poca altura–, delicados –emocional y físicamente–, de poca inteligencia –esto influenciado por el casi nulo acceso a la educación que poseen– y sexualmente satisfactorios –esto es debido a la percepción que se tiene de ellos como objetos

sexuales y como los provocadores de las agresiones–; que tienen como labor principal satisfacer sexualmente a sus parejas y criar a los hijos.

La *Figura 19* nos ilustra algunas de las diferencias fisiológicas que se le atribuyen a los subsexos en este universo.

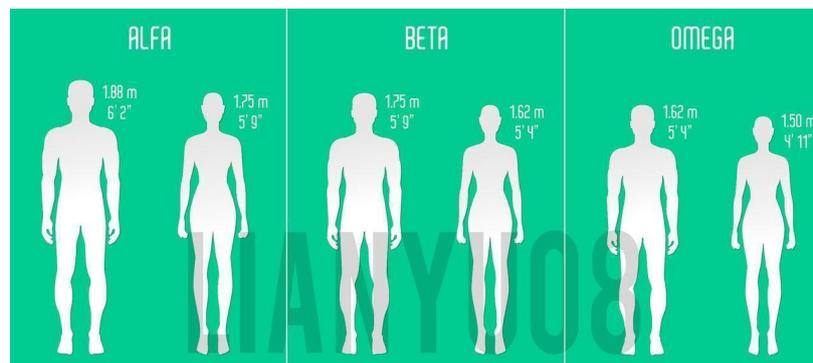


Figura 19. Diferencias fisonómicas entre los sub-sexos.
Fuente: *Google Imágenes.*

Como se menciona, los *omegas* no son socialmente apreciados como dignos de derechos, son tratados muchas veces como la ‘propiedad’ de su *alfa* o dueño *beta*. Incluso se puede ver que se enseña en la sociedad, desde que son niños, a ver a los *omegas* como los culpables de los ataques que perciben al ‘provocar’ a los *alfas* y *betas*; de esta manera se les enseña a los *omegas* a auto menospreciarse y culpar al hecho de haber nacido como *omegas* de su situación.

Este tipo de personaje es utilizado la mayoría de veces como el personaje principal por la gran carga emocional que posee al ser despreciado por la sociedad y muchas veces empujado a hacer labores de carga sexual o ilegal para su supervivencia.



Figura 20. Manga *Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta* de Keri Kusabi.
Fuente: Screenshot de la página web *Ameiro*. Nuestra traducción.

4.1.2. ¿Cómo es un alfa?

Los *alfas* son una clase de personaje existente que se caracterizan por ciertas distinciones con los otros dos subsexos existentes. Estas características tienden a ser un tamaño superior, rasgos más afilados en el rostro, un temperamento más fuerte o controlado, un carácter más agresivo y una fuerza física superior. Sin embargo, poseen como característica principal la habilidad de poder fecundar con mayor facilidad a los otros tipos de personajes –*beta* u *omega*–.

Además de ello, se caracterizan por poseer en la base del pene un abultamiento –en el caso de las mujeres *alfas*, el clítoris se hincha y alarga formando el pene–, el cual sufre de hipertrofia al momento de eyacular, y siendo este momento conocido como ‘anudamiento’. Esto se da cuando ‘el nudo’ se forma en el conducto reproductor del *omega* –ya sea en la cavidad anal o vaginal–, lo cual impide que el *alfa* pueda retirar su miembro sin causar daño en el *omega*, haciendo que toda la eyaculación suceda en el interior, aumentando la eficacia de la inseminación.

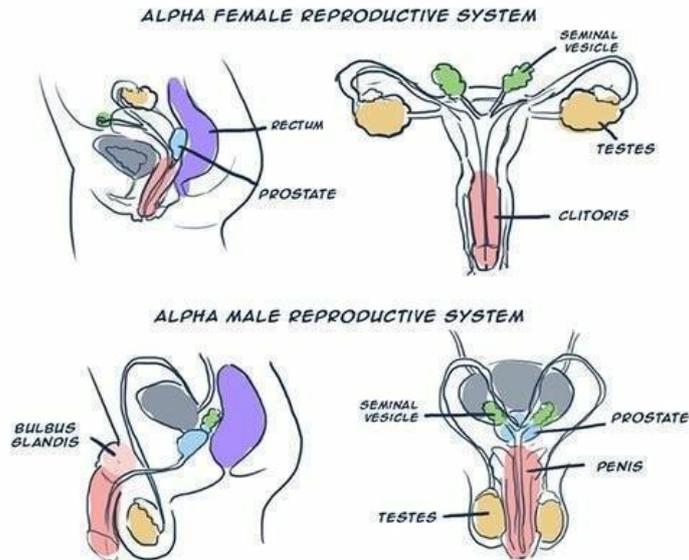


Figura 21. Órganos reproductivos de alfas.
Fuente: *Wattpad*.

Al igual que el *omega*, el *alfa* posee un celo; no obstante, este, a diferencia del *omega*, llega a durar entre un día a tres, y se da cada cuatro meses aproximadamente⁴. Sin embargo, las feromonas del *omega* pueden activar el celo del *alfa*, haciendo más factible la oportunidad de que lo fecunden –con o sin su consentimiento–; puesto, el celo y la acumulación de feromonas, opaca el raciocinio de los *alfas*, volviéndolos seres muy violentos y territoriales, por lo que es peligroso que otro *alfa* esté cerca durante el celo de uno.

Además de ello, mientras que el celo es algo casi paralizante para el *omega* y los coloca en una posición indefensa; para el *alfa*, es una situación que lo convierte en un ser que solo busca su satisfacción sexual y el reproducirse con una hembra o equivalente (*omega*).

⁴ La duración del celo que se brinda en la investigación es el promedio que se utiliza en el contenido Omegaverse, ya que este puede durar más o menos dependiendo del autor.



Figura 22. Manga Kirai De Isasete de Hijiki.
Fuente: Screenshot de la página Be x Boy Omegaverse. Nuestra traducción.

Las feromonas no solo son expulsadas durante el celo, sino que también cuando los *omegas* y *alfas* están sufriendo de emociones desbordantes. Estas, aunque mayormente reconocibles en el celo, también sirven para reconocer el subsexo del otro –se tiende a describir el olor de *omega* como uno dulce; el del *alfa* como uno agrío o amargo; y al *beta* con falta de este–; además de ayudar con la ‘detección de emociones’.

Sin embargo, son utilizadas mayormente por los *alfas* para poder sobreponer su superioridad sobre los otros. Esto se debe a que la expulsión de feromonas de los *alfas* ‘ahoga’ y subyuga a otros *alfas* más ‘débiles’ y a *omegas*.



Figura 23. Manhwa *El amor es una ilusión* de Fargo.
Fuente: Screenshot de la página web *Lezhin*. Nuestra traducción.

Debido a que la sociedad establecida en este universo es una donde los *alfa* poseen un gran privilegio, puesto que son percibidos como seres superiores a los *beta* y *omegas*. Toda la sociedad está regida por *alfas*, quienes son los que ocupan las posiciones de gran importancia y relevancia social, por ejemplo, *CEOs* (traducido a gerente general o gerente ejecutivo) de grandes empresas o conglomerados, políticos, artistas reconocidos o –si son muy jóvenes– los presidentes escolares y primeros puestos en los estudios. A pesar de todo esto, son solo un 20% de la sociedad.

Debido a que los *alfas* son los que poseen estos cargos altos en la sociedad, se considera que el nacer *alfa* ya te brinda un camino al éxito, lo que produce que la mayoría de familias compuestas por *alfas* tengan un mayor nivel económico, mejor educación y conexiones para ingresar a buenas posiciones en la sociedad. Ya que existe esta percepción de los *alfas*, se les brinda un trato preferencial y se les trata con mayor respeto que a los otros subsexos, debido a que se espera que sean superiores a nivel de inteligencia, físico e incluso personalidad.



Figura 24. Manga *Kashikomarimashita, Destiny* de Sachimo.

Fuente: Screenshot de la revista *The Omegaverse Project*. Nuestra traducción.

4.1.3. ¿Cómo es un *beta*?

Los *beta* son los personajes que más abundan en este universo, ocupando un 70% de la población. Estos no tienden a utilizarse mucho en las historias como protagonistas, pero dan un gran aporte a esta, pues marcan la diferenciación de los otros dos tipos con la sociedad en la que viven y dan el punto de ‘normalidad’ en este universo.

Son lo más parecido a una persona ‘común y corriente’, es decir, no poseen ninguna característica fuera de la conocida en el mundo real y pueden vivir su vida sin ninguna de las complicaciones que poseen los otros dos tipos. Tanto sus características físicas como sus rasgos de comportamiento son lo ‘normal’.



Figura 25. Manga *Boku no Omega yo Samenaide* de Sakurai Nanako.
Fuente: Screenshot de la página web *EnterBrain*. Nuestra traducción.

Los *beta* no producen feromonas como los *alfas* y *omegas*, por lo que pasan desapercibidos mayormente por estos dos; y no tienden a ser afectados de manera tan agresiva por las feromonas de estos, así que pueden mantener su racionalidad ante los *omegas* en celo, aunque las feromonas de los *alfas* los pueden paralizar de miedo.



Figura 26. Manga *Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta* de Keri Kusabi.
 Fuente: Screenshot de la página web Ameiro. Nuestra traducción.

Sus relaciones personales no se basan en las feromonas, y como no tienen pareja destinada, conocen y desarrollan sentimientos hacia el resto, no poseen el instinto animal que poseen los *omegas* y *alfas*.

Los *betas* son considerados ‘ciudadanos promedio’, están por encima de los *omegas*, pero siempre a la sombra de los *alfa*. De esta manera, los *betas* tienden a ubicar puestos promedio de trabajo, trabajando mayormente bajo el liderazgo de algún *alfa*; y pueden estudiar, pero tampoco resaltan en esto.



Figura 27. Manga *Kurui Naku no wa Boku no Ban Beta* de Keri Kusabi.
 Fuente: Screenshot de la página web Ameiro. Nuestra traducción.

4.1.4. Relación entre *alfas* y *omegas*

Ahora que entendimos cómo son los personajes en este universo, debemos también tener en cuenta que entre *alfas* y *omegas* existen interacciones que conllevan sus propias leyes, artículos y formas que son propias de este universo, y que han ido naciendo y desarrollándose con los cambios del Omegaverse por los años.

Todo esto se debe a que los *alfas* y *omegas*, a diferencia de los *betas*, por la situación de sus feromonas, pueden ‘conectarse’ de una manera única y especial: la mordida o enlace.

La mordida es literalmente una mordedura en la parte posterior del cuello⁵ que recibe el *omega* por parte de un *alfa*, y que lo vincula a este de manera “química/biológica”. Se menciona esto debido a que, cuando un *omega* está ‘marcado’, se vincula con el *alfa* que lo ha mordido de manera que el cuerpo del *omega* ya no reacciona positivamente a interacciones sexuales o románticas con otros que no sean ‘su’ *alfa*.

Sin embargo, esto no funciona del lado contrario, puesto que un *alfa* puede marcar a varios *omegas* si es su deseo. Lamentablemente, esto es más una atadura para el *omega*, ya que si el *alfa* decide deshacerse del vínculo con el *omega*, puede abandonarlo y esto no le afectaría, mientras que el abandono del *alfa* para el *omega* puede ser mortal por el gran daño emocional y psicológico que esto causa.

En la *Figura 28* se ilustra lo que se conoce como ‘la mordida’ o ‘la marca’ de un *alfa* a un *omega*; y en la *Figura 29* podemos observar de manera gráfica cómo se realizaría esta ‘marca’ en el *omega*.

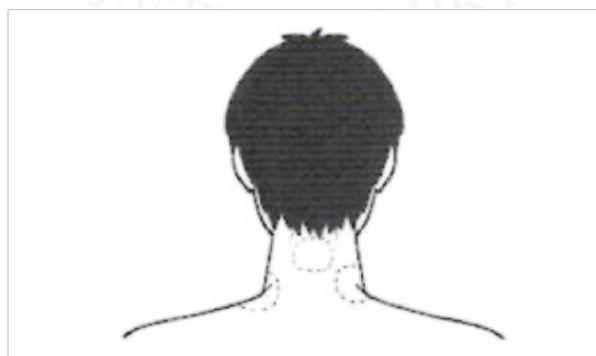


Figura 28. Descripción ilustrada de “la mordida” del manga *Abarenbo Honey* de Toridase Kevin.

Fuente: Screenshot de la revista *The Omegaverse Project*. Nuestra traducción.

⁵ Mayormente se habla de la mordedura en el cuello; sin embargo, dependiendo del autor hay libertad para que la mordida ocurra en los hombros, e incluso otras partes del cuerpo.



Figura 29. Manga “*Kurui Naku No Wa Boku No Ban de Kusabi Keri.*
Fuente: *Screenshot* de la página web *Ameiro.* Nuestra traducción.

Este vínculo realizado por la mordida sí tiene una excepción al momento de ‘quebrarse’, y esto es cuando aparecen las parejas destinadas. La pareja destinada es algo que no todo *omega* o *alfa* posee, pero cuando lo encuentran, pueden reconocerse casi de inmediato por las feromonas ya que estas reaccionan al instante que interactúan.

Las parejas destinadas tienen una conexión más profunda y fuerte que ninguna otra unión, por lo que cuando se vinculan pueden obtener una sensibilidad mayor al otro e incluso pueden morir de tristeza si no están juntos o si su pareja decide abandonarlo –hablamos de un nivel de sufrimiento superior que al de cualquier otra pareja de *alfa* y *omega*–.



Figura 30. Manga *Todokeru hodo kamaretai ni Amamiya Kayou*.
Fuente: Screenshot de la página web *Hanaoto*. Nuestra traducción.

En este universo, ya que las feromonas y los celos son parte constante, y su existencia significa un peligro para la racionalidad de los personajes; la participación de elementos que disminuye o protege del peligro de un enlazamiento o embarazo no deseado es algo muy común dentro de estas historias.

Los supresores son inyecciones o pastillas que, en diferentes dosis o composición, brindan cierta lucidez en la racionalidad del *omega*, así como cierta disminución de la fuerza de sus feromonas; sin embargo, estas no eliminan por completo el celo, por lo que el dolor, la incomodidad, y la posibilidad del embarazo sigue presente para el *omega*.

De la misma manera, en algunas historias, se considera también supresores para los *alfas*, y estos brindan lucidez al *alfa* para prevenir que puedan percibir por completo a *omegas* en celo y se eviten violaciones o marcajes no deseados.



Figura 31. Ejemplo de presentación de supresores en el manga *Tsugai Ni Narenai* de Kousaka Tsumugi.
Fuente: Screenshot de la página web *Libre Shuppan*. Nuestra traducción.

Las pastillas anticonceptivas también cuentan como un elemento usado –aunque no tan recurrente– en las historias Omegaverse, y suelen aparecer más cuando un *omega* ha sido violado y se entera que está embarazado; o también aparecen en mención como un medicamento de consumo habitual para *omegas* que trabajan en la prostitución.



Figura 32. Manga *Kurui Naku No Wa Boku No Ban* de Kusabi Keri.
Fuente: *Screenshot* de la página web *Ameiro*. Nuestra traducción.

Los collares para *omegas* son usuales en el Omegaverse, aunque no son de uso obligatorio. Y son prendas utilizadas por los *omegas* para evitar la mordida de parte de los *alfas*, o también como muestra de posesión de un *alfa* a un *omega* que aún no está marcado. Los collares son más una característica perteneciente al Omegaverse en medios gráficos que en los escritos, que, aunque no signifique que no pueda haber un escrito Omegaverse con este aditivo, no es lo más común, como sí se lo puede encontrar en un Omegaverse en formato visual.



Figura 33. Manga *In the cage* de Satou Sanayukii.

Fuente: Screenshot de la revista *The Omegaverse Project*. Nuestra traducción.

4.2. Evolución narrativa

Al comienzo, el Omegaverse fue una exploración para ir más allá de los típicos personajes ‘lobunos’ que habían obtenido popularidad por la aparición y romantización de los hombres lobos en la cultura popular. A través de esto, se explotó más la forma animal de los seres humanos y se comenzó a hacer una fusión con características más lobunas. El Omegaverse partió de una característica especial: el “abotonamiento” o “nudo” que se forma por el ensanchamiento del bulbo en el momento de la copulación en los caninos.

Iniciando con esta característica –que aún se mantiene– hasta lo que se conoce como el Omegaverse en la actualidad, este ha tenido un gran cambio en el contenido que se puede considerar parte de este universo; pues los autores y consumidores han ido construyendo todo un camino con reglas y características que se han ido agregando y quitando hasta conformar casi un manual “promedio” de lo que debe llevar un contenido si quiere considerarse parte del Omegaverse.

4.2.1. Contenidos escritos

Desde el nacimiento del Omegaverse hasta la actualidad, podemos diferenciar 4 etapas del Omegaverse, estas se dividirán según el uso de la temática ABO (*alfa*, *beta* y *omega*) en la historia.

→ De 2009 a 2012

Las historias usan la condición de los personajes ABO como trama. Ninguna de estas historias respeta alguna característica en general, ya que estas pueden estar o no. El celo aparece en historias que poseen personajes con actitudes más animalescas, mientras que en otras solo se menciona la posibilidad de embarazo de los *omega*.

Durante toda esta etapa, pareciese que el universo haya sido creado como una forma de aplacar el *kink* del nudo en la copulación de los lobos, por lo que fuera del sexo, no tiende a haber mucha trama ni desarrollo en las historias.

- El Omegaverse, en el 2009, o mejor dicho, en su primera etapa, solo poseía personajes denominados *alfas* y *omegas*, los cuales tenían la única característica de poder reconocerse entre ellos a través de sus feromonas. El celo también se encuentra dentro de estas historias; sin embargo, este aparece durante el inicio de la actividad sexual y posee un uso de aumento de sensibilidad y lujuria.

“El celo se va yendo, su cuerpo está laxo y cómodamente caliente, sus brazos abrazan a Dean con más fuerza mientras disfrutan de un momento feliz.”
(Beauty of the Beast, Cozy_coffe, 2009. Nuestra traducción).

- Durante el 2010, se comienza a ver el uso del mundo licántropo en mayor extensión. Se comienza a escribir sobre las posibilidades de embarazo de los *omegas*, y, por lo mismo, de pastillas anticonceptivas. No obstante, no ingresan mucho a esta alternativa. También hay un comienzo del uso de ‘las manadas’, pero más como una forma de llamar a los conocidos y familiares.

“Corre en la familia... su hermano era un alfa, al igual que su papá y cualquier otro hombre en ese lado de la familia, hasta donde sabían. De alguna forma, Jesen estaba genéticamente jodido.” (I ain’t no lady, but you’d be the tramp, Tehdirtiestsock (thatotherperv), 2010. Nuestra traducción).

- En el 2011, se comienza a desarrollar el contexto de la aparición de algunas *alfas* y *omegas*, de esta manera, se desarrolla la idea de los nacimientos en laboratorios y los celos de temporada. Durante este año, también se comienza a escribir sobre la auto-lubricación de los *omegas*.

“No es que el necesitara lubricación extra con cuán desesperadamente Jesen estaba mojado.” (Estrus, Lazy_daze, 2011. Nuestra traducción).

- El 2012 es cuando se ve que este *kink* comienza a viajar a otros *fandoms*. Acá comienzan a ingresar los personajes “normales” (los cuales comienzan a tener varios nombres, entre estos, “*beta*”). El uso del *mate*⁶ o la ‘pareja’ comienza a sonar, aunque no tiene un gran peso en las relaciones de *alfa* y *omega* como para afectarlos en su desarrollo.

“Y John, bueno, él necesitaba limpiarse la escencia de alfa, lubricación de omega y el olor a sexo antes de que vaya al trabajo. “Extraño que huelas a mí”, Sherlock admitió repentinamente. John se para al costado de la cama, mirando a Sherlock. “Yo siempre huelo a ti. Estamos enlazados.” (The Carbon Year, 221B_Marauder, 2012. Nuestra traducción).

→ De 2012 a 2014

A finales del 2012, los autores comienzan a considerar no solo a los personajes, sino también la repartición de la sociedad. De esta manera, deciden que los *omegas* serían la población más pequeña. Y con el uso de la sociedad, también se empieza a ver cierto interés en la trama. Aquí vemos poco a poco el uso de ciertas “características” que comienzan a usarse en el Omegaverse. Sin embargo, el *kink* aún es predominante.

- Terminando el año 2012, se comienza a ver un uso de ‘los destinados’, en la cual su presencia puede ser ‘sentida’ por el otro –aunque el uso de esto difiere bastante de un *fic* a otro–.

“No solo es cuestión de edad. Es todo lo demás sobre ser una pareja destinada.” Jensen no se molesta en mirar a Jared mientras toma un largo respiro para continuar explicando: “Estoy usado—producto dañado. Pensé que había encontrado a mi pareja, pero... soy yo el que carece del ímpetu... el 'umph'... el—” Deja de moverse mientras se rasca el cuero cabelludo, causando un ligero desorden en sus rastas cortadas.” (Learn to surrender, Xdarlingnickyx (Sonny), 2012. Nuestra traducción).

- En el 2013, ya se empieza a describir los embarazos *omegas*; sin embargo, estos no difieren de los de las mujeres. También hay un uso del celo como muestra de

⁶ El uso del término *mate* se usa sobre todo en los escritos en inglés para mostrar cierta diferencia con las parejas comunes en una relación *alfa* y *omega*. Pues se considera que, para ser un *mate*, la pareja ya debe haber sido ‘marcada’ o debe poseer tener otro tipo de vínculo entre ellos.

maduración sexual. Este año comienza a haber un uso del término Omegaverse como uso de calificador en las páginas de *fanfiction*.

“Arthur, a diferencia de otros omegas, estaba a punto de entrar en su primer ciclo de calor a sus 17 años.” (¡Mírame!, Ahel Vessalius, 2013. Nuestra traducción).

- Durante el 2014, el uso de las feromonas comienzan a ser más diverso, ya no solo sirve para ‘localizar’ o ‘identificar’ a un *alfa* u *omega*, sino que también comienza a utilizarse –en el caso de las *alfas*– para mostrar dominancia y fuerza a otras *alfas* o *betas* y *omegas*. También se comienza a hablar de los ‘olores’ que poseen los *omegas* según las situaciones (celo, embarazo, etc.) y la conexión emocional que tienen los *mate*.

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

→ De 2014 a 2016

Para finales del año 2014, comienza a haber cierto establecimiento de cómo trabajar con el Omegaverse –como un consenso no hablado entre prosumidores–. En los *fanfictions* comienza a haber una explicación de qué es el Omegaverse y cómo va a ser trabajado durante el escrito; en estos la explicación se centra en el uso de feromonas y en la dinámica *alfa-omega*.

- A inicios del 2014, se puede observar un uso de las feromonas en un nivel extenso pero con predominancia en el *omega*. El *omega* puede usar el olor de sus feromonas para dominar a su *alfa* en sentido de búsqueda de protección, pedir y brindar tranquilidad, y más.

“El humor de Sherlock se enturbió al instante y John tuvo que sentarse en su regazo para poder abrazarlo y dejar que él recargara su cabeza cerca de su cuello, de esa manera el olor de John era intenso y Sherlock podía olvidarse de los motivos que tuviera para enojarse.” (Family Xmas, Nimirie, 2014. Nuestra traducción).

- Para el 2015 ya se nota un orden en los Omegaverse, e incluso aparecen los escritos con indicadores de contenido que, al inicio de su texto, comienzan a explicar de qué trata el Omegaverse y cómo ellos lo van a manejar para ese *fanfic* en particular.

“El Omegaverse nos sitúa en un universo donde igualmente hay hombres como mujeres, solo que además estos están divididos en 3 géneros más, Alfas, Betas y Omegas, por lo que en total vendrían siendo 6 géneros en total de humanos, los Omegas poseen aparatos y son perfectamente capaces de concebir siempre y cuando sean fecundados por un Alfa y es que en cada tanto tiempo, los Omegas entran en celo, donde sus niveles hormonales se disparan.” (Año nuevo, vida nueva, Kaoryciel94, 2015. Nuestra traducción).

- En el 2016, se comienza a sentir un ajuste en la situación del universo que rodea a los personajes. Se comienza a tratar la discriminación y las líneas sociales que rigen la dinámica ABO. También se comienza a hacer más detallado los márgenes de comportamiento en celo de los *omegas* y hay una extensión del uso de los supresores y sus márgenes de efectividad. Aquí nace “la marca”/“la mordida” y se populariza a gran velocidad.

“Aunque, incluso si a veces deseaba ser un alfa, él estaba orgulloso de su segundo género (...) Ser un omega era mucho mejor que ser un beta, y un poco mejor que ser un alfa.” (Proper, Dbztron2, 2016. Nuestra traducción).

“Se esperaba que un alfa fuera fuerte, pero después de varios años, los omegas se han demostrado que son igual de poderosos, especialmente contra los alfas. Un omega, en mayor parte, no podía ser molestado por la esencia de un alfa, pero un alfa podía enloquecer bajo la esencia de un omega.” (Proper, Dbztron2, 2016. Nuestra traducción).

→ De 2017 a 2019

Es aquí, donde vemos que, como características del Omegaverse, la mordida, las feromonas, el embarazo *omega*, y el celo, se vuelven parte del obligado de los escritores. Durante esta etapa observamos una popularización del Omegaverse y su estructura se establece en las comunidades como conocimiento popular de los *shippers*.

- Para el 2017, se observa la proliferación del Omegaverse en las plataformas. Este año, el Omegaverse sufre un ‘boom’ y se vuelve el universo favorito de los escritores de *fanfics*.



Figura 34. Resultados de Omegaverse en el buscador de Wattpad.
Fuente: Screenshot de la página web.



Figura 35. Buscador de Archive Of Our Own.
Fuente: Screenshot de la página web.

- Durante el 2018, ingresa lo del ‘lobo interior’ o el ‘*alfa/omega* interior’ situación que solo se da en los *fanfictions* y es como el ‘animal interno’ o el instinto de los *alfa* y *omega*, es lo que también los une a su pareja destinada, algo que también se populariza durante este año.

“Si seguíamos a este ritmo perdería el control de mí mismo y el de mi lobo, que estaba tan excitado, que mis feromonas hacían presencia para doblegar a mi omega. Mi lobo ansiaba marcarlo, dejar su huella en esa deliciosa piel blanca.”
(Lo que el lobo protege, Ladychessie, 2018. Nuestra traducción).

- Es en el 2019 que vemos que se deja de usar las introducciones al Omegaverse, esto a nivel de *fanfictions*. Además de que comienzan a crearse categorías de *alfas*, *omegas* e

incluso de *betas*. Aquí también se puede apreciar, introducciones que incluyen nuevos formatos del Omegaverse, o avisos en los que los autores especifican que no van a seguir las ‘reglas’ del Omegaverse, o que se van a incluir excepciones a estas.

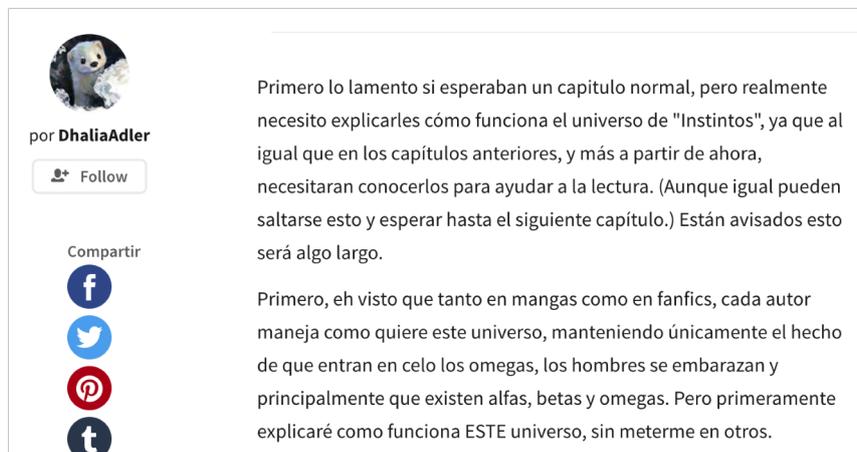


Figura 36. *Instintos [Stony]* de DhaliaAdler, fanfiction en Wattpad.
Fuente: Screenshot de Wattpad.

4.2.2. Contenidos visuales

Así como el Omegaverse tuvo su evolución y transición por parte de los *fans* en diferentes plataformas de *fanfics*, su desarrollo y expansión llevó a que otros *fandoms* se apropiaran de su narrativa para crear contenido nuevo –como originalmente comenzó a desarrollarse en una especie de creación colectiva–, llegando así al *fandom* asiático, el cual desarrolló el Omegaverse de una forma más ‘visual’ y ‘propio’.

Como se menciona, es en el 2015 en el cual comienzan a aparecer *mangas* Omegaverse, los cuales, a comparación de los *fanfics*, poseen un valor económico en el mercado que influye mucho en su producción, por lo que a partir de ese año comenzó el *boom* en ventas y elaboración. Aparecen los primeros *manga* Omegaverse con ‘historia propia’, en la cual se usa un apartado inicial en la que se explica la misma información que se ha estado trabajando en los *fanfics*.

Estos *mangas* aparecen en una revista de antologías Omegaverse sacada por una editorial japonesa que vio una oportunidad en los consumidores de este contenido; lo cual funcionó e hizo que su ‘Omegaverse *Project Comics*’ continuara con varios volúmenes, al igual que sirvió para que otros *mangakas* de BL comenzaran a adentrarse al *Omegaverse*, y otras editoriales evaluaran la opción de publicar este tipo de contenido.

La Figura 37 nos muestra las primeras portadas de lo que comenzó siendo *The Omegaverse Project*, la primera revista dedicada completamente al *Omegaverse*; y la Figura 38 son la carátula y un ejemplo del dibujo de lo que es *Abarenbo Honey*, uno de los primeros mangas *omegaverse* que salieron en Japón, en *The Omegaverse Project*.



Figura 37. Portadas de *The Omegaverse Project Vol 1* y *Vol 2* de la editorial *Fusion Product*.
Fuente: *Google Imágenes*.



Figura 38. *Abarenbo Honey* de Tobidase Kevin, publicado en el 2015.
Fuente: *Screenshot de la revista The Omegaverse Project*. Nuestra traducción.

La información en los *mangas* es más específica con respecto a las descripciones del *Omegaverse* –físicas, y a nivel socio-económico y conceptual–, ya que su alcance llega hasta un público que podría no tener conocimiento de este nuevo concepto, por lo que se trata de

explicar de una manera clara y concisa mediante gráficas y porcentajes antes de cada historia para tener un mejor entendimiento del desarrollo de esta.

OMEGAVERSE
オメガバース

El Omegaverse tiene sus orígenes en el extranjero. Nació en el entorno de los fanfic's extranjeros por lo que no existe cualquier acuerdo oficial, por lo que en Japón la forma de interpretarlo cambia constantemente. Continúa con las notas introductorias sobre el omegaverse al comienzo de las publicaciones.
Es una cosmovisión y es la que puede incluirse en la interpretación original

SEIS TIPOS DE GÉNERO

La primera característica de Omegaverse es que aparte de hombres y mujeres, existen los α , β , Ω . Por lo que hay una subdivisión creando 6 géneros. Es posible que los hombres Ω puedan embarazarse, dentro de la industria del BL, el omegaverse adquiere infinidad de posibilidades

CARACTERÍSTICAS α , β , Ω

Competentes y de alto estatus social.
En la base de los genitales masculinos hay un nudo llamado Kobushi.
Durante el celo cuando hay relaciones sexuales el nudo se expande para facilitar el embarazo.

Competentes masculinos β
Son la mayoría de la población, llamados humanos ordinarios. El matrimonio entre un hombre β y una mujer β generalmente da a un niño β . Sin embargo si en sus antepasados hay una unión entre α y Ω , rara vez puede producirse un Ω . Los genitales de los β en hombres y mujeres son normales.

Es posible el embarazo tanto en mujeres como en hombres.
Durante el celo emiten una feromonas especiales. Característica que no puede ser ignorada por los α . Los betas no son influenciados por ello tan fácilmente. Por lo que (los Ω) no tienen mucha libertad en el ámbito social.
Los hombres (Ω) secretan un lubricante natural en el recto

Figura 39. Explicación del omegaverse en *Sayonara Alpha* de Ishinashi Kimi (2017).
Fuente: Screenshot de la revista Libre Shuppan.
Traducción de QVFAMMA.

Es un universo especial dentro del BL, se originó en Europa y los Estados Unidos. La primera obra se basó en un hombre lobo que se enamora, intentando retratar el amor en base a la ecología real de un lobo, donde hay jerarquías α , β y Ω . Entonces también se unen elementos sociales satíricos, como el machismo y el racismo dentro de este sistema de clases. En el omegaverse también se añaden interpretaciones dependiendo de quién lo dibuje (escriba) y hacen arreglos para que los omegas tanto femeninos como masculinos sean capaces de embarazarse. Sin embargo se ha mantenido la idea original y a medida que vayan leyendo podrán ir conociendo la visión de cada artista. Por lo tanto, todos los que disfrutan del Omegaverse, disfruten de The Omegaverse Project, lo nuevo dentro del BL con infinitas posibilidades.

¿Qué es Omegaverse

Ω	β	α
- Tienen ciclo de celo	- No tienen ciclo de celo	- Los hombres-alpha tienen en la base del pene un abultamiento
- El celo puede durar de 1 a 7 días	- Contrario a los Ω , pueden mantenerse controlados durante las relaciones sexuales	- Pueden eyacular muchas veces
- El embarazo dura lo normal	- Pueden entrar en color accidentalmente (al oler un Ω en celo)	- Producen feromonas especiales de bajo rango
- Generan fuertes feromonas		

Desde sus inicios, en la humanidad han existido sólo hombres y mujeres. Sin embargo, ante la amenaza de la extinción, este orden secular fue interrumpido y la humanidad experimento una nueva evolución. Las diferencias entre hombres y mujeres dejaron de existir. Ahora ambos pueden embarazarse.

¿ α , β , Ω ?

Sistema de clases que considera a los alfas superiores a betas y omegas. Los alfas "base bola" siempre son hombres (las mujeres alfa no tienen abultamiento en la base del pene). Los alfa pueden tener más de un compañero. Los betas tienen una mayor tasa de reproducción que alfas y omegas. Aunque los omegas tienen ciclo de celo, su tasa de reproducción es menor a betas y alfas.

De cada 10 personas ...

- $\alpha = 2$
- $\beta = 7$
- $\Omega = 1$

Figura 40. Explicación del omegaverse en *Paradigm Shift* de Pii (2015).
Fuente: Screenshot de la revista The Omegaverse Project.
Traducción de QVFAMMA.

Esta gran acogida de los *mangas* Omegaverse llevó a que otros países, como Corea del Sur, comenzarán a producir contenido con la misma temática en sus *manhwas* a partir del 2017, y China con los *manhuas* en el 2018. No obstante, el consumo y comercialización de cada producto varía dependiendo de cada país, siendo algunos como el caso de China, el cual es un consumo más interno y limitado por la censura –debido a disposiciones legales del país–, por lo que su alcance no es muy amplio o conocido.

Cabe mencionar que es solo en los primeros *mangas* donde se pueden encontrar los textos introductorios al Omegaverse. Con la llegada del *boom*, el *canon* pasó a ser parte del conocimiento de los *fans*, por lo que actualmente solo hay algunas excepciones en donde los autores prefieren explicar el contexto del Omegaverse en la narración inicial de las historias, mientras que otros simplemente dejan sobreentendido que es del conocimiento del lector al saber que la historia es un Omegaverse.

A diferencia de la evolución en los *fanfics*; en los *mangas*, el cambio se dio más pausado. Esto debido a que los primeros *mangas* Omegaverse ya tuvieron una base del Omegaverse conformada cuando se publicaron. Estos primeros *mangas* tenían la conformación básica de lo que eran los *alfas*, *betas* y *omegas*, además de una pirámide social de poder ya conformada. Esto ayudó a que los cambios dados en los medios visuales para el Omegaverse no fueran tan bruscos, ya sea en el caso de la mordida, los supresores de celo, las parejas destinadas.

Las excepciones en la historia con respecto al *canon* establecido son más que nada por elección propia del autor. Son casos en el que el autor debe de hacer un apartado en la historia para poder aclarar a los lectores la excepción de alguna regla. Por ejemplo, en el *manhwa* ‘*El amor es una ilusión*’, el *canon* del vínculo –el cual se da a través de la mordida del *alfa* en el cuello del *omega* durante el celo de este último–, no fue usado, por lo cual la autora tuvo que hacer una mención en los capítulos y explicar esta excepción que se estaba dando para evitar confusiones de los *fans*.

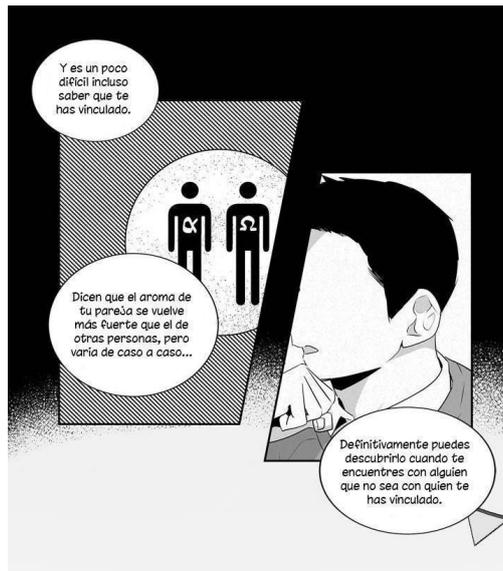


Figura 41. Manhwa *El amor es una ilusión* de Fargo (2018).
 Fuente: Screenshot de la página web Lezhin. Nuestra traducción.

Las excepciones pueden variar por omisión de alguna característica o agregado de otra, como sería el caso del manga *Kanraku Alpha Enigma*, en el cual se agrega un nuevo subsexo: el *enigma*, el cual no es *alfa*, *beta* ni *omega*, pero puede cambiar el sub-sexo de otra persona. Muchas veces estos apartados generan confusiones por parte del *fandom*, por lo que generalmente los agregados son mínimos para evitar problemas a futuro con respecto al desarrollo de la historia.



Figura 42. *Kanraku Alpha Enigma* de Shinshi Nakai (2018).
 Fuente: Screenshot de la página web Akita Shonen. Nuestra traducción.

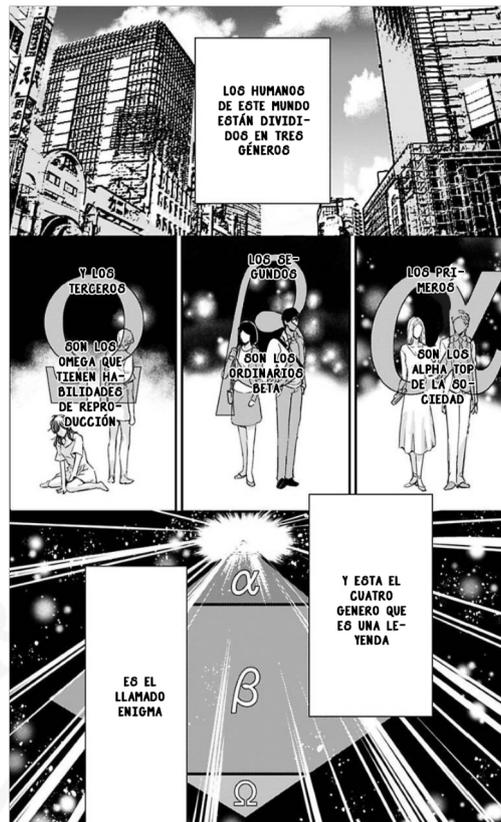


Figura 43. *Kanraku Alpha Enigma* de Shinshi Nakai (2018).

Fuente: Screenshot de la página web *Akita Shonen*. Nuestra traducción.

4.2.2.1. Diferencias entre el contenido escrito y visual

Debido a que el desarrollo en los *mangas*, *manhwas* y *manhuas* inició con una base ya establecida de lo que era el Omegaverse, el desarrollo que hubo en lo visual y escrito, a partir del 2009 para adelante, buscó aprovechar los formatos en los que se encontraban para poder experimentar y jugar con diferentes situaciones en este universo.

En los *fanfictions* se pudo apreciar por un tiempo el uso de una característica nueva a los *alfas*, y esta era el uso de una ‘voz comando’ que tiene la posibilidad de doblar la voluntad de *alfas*, *betas* y *omegas* con solo escucharla. Esta característica fue utilizada por algún que otro autor; sin embargo, al ser similar al uso de las feromonas –las cuales aún estaban desarrollándose cuando nació esta idea–, esta característica no llegó a establecerse bien dentro de la comunidad que consume Omegaverse.

“–No te creo –dijo totalmente serio después–. Dime que raza eres y no me mientas–ordenó poniendo su voz de alfa. –Omega–obedeció Tony al tiempo que sus ojos se llenaban de lágrimas por la impotencia que sentía. Si seguía usando

su voz de alfa, él no tendría cómo defenderse. Bueno, no tenía cómo defenderse de un alfa de todas formas.” (Asistente, KiwiAllison, 2019. Nuestra traducción).

Igualmente, se puede apreciar que en los *fanfictions* hay aún una prueba en la diversificación de clases dentro de las categorías de personajes, es decir, dentro de cada subsexo (*alfa*, *beta* y *omega*) se están creando niveles. Debido a que estos niveles los están manejando con la ‘fuerza’ de las feromonas (recesivo y dominante) o nivel de pureza genética, se está desarrollando esta expansión en los *fics* como en los *cómics*; sin embargo, si hay escasos ejemplos de este de manera visual.

“Y aun así, en la actualidad, la mezcla ha sido tal que pequeñas variaciones han comenzado a florecer. Algunos omegas capaces de controlar su propia esencia atributo único de alfas), o bien alfas que no reaccionan ante el celo de un omega, (disfunción de betas), e incluso.... betas que pueden discernir entre un alfa y un omega” (Instinto beta, King-Aku, 2016. Nuestra traducción).

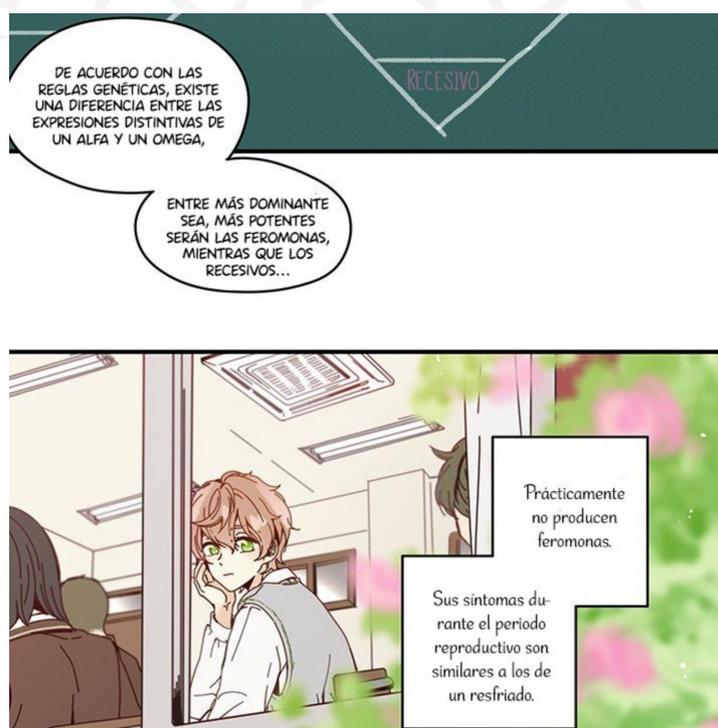


Figura 44. Manhwa *Demasiado dulce* de Kion.
Fuente: *Screenshot* de la página web *COMICO*. Nuestra traducción.

En los mangas se ve mayor uso de feromonas como ‘poder’ de los *alfas* para imponer presencia, y esto se debe a que lo señalan de manera visual, lo cual brinda un entendimiento

fácil, a diferencia de los *fanfics*, donde se usa más para reflejar emociones y expresar todo la sensación que les producen las feromonas de otro personaje.

“El alfaapestaba a preocupación ahora pero el omega no le dio importancia a eso”
(Asistente, KiwiAllison, 2019. Nuestra traducción).

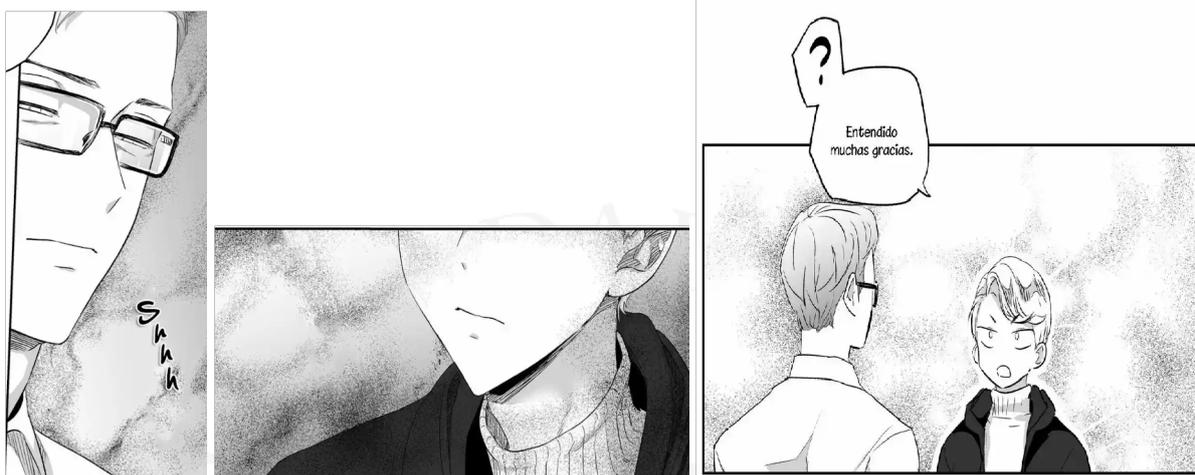


Figura 45. Manhwa *El amor es una ilusión de Fargo* (2018).
Fuente: Screenshot de la página web *Lezhin*. Nuestra traducción.

Los mangas, al poseer sobretodo historias originales, no sólo centran sus historias alrededor de los protagonistas, sino que también brindan una mayor imagen del entorno que los rodea (es decir, el universo).



Figura 46. Manga *kashikomarmashita, destiny: answer* de Sachimo.
Fuente: Screenshot de la revista *The Omegaverse Project*. Nuestra traducción.

En los *fanfictions* se explora el lado más animal de los subsexos de los personajes. Se habla de un lobo interno (el cual representaría la naturaleza de los *alfas* y *omegas*), además de utilizarse términos como manada, cachorros y nidos.

“Estaba a punto de aceptar la invitación cuando escuchó cómo el alfa soltó un gruñido en dirección al beta. El chico se echó hacia atrás asustado y pidiendo disculpas.” (Asistente, KiwiAllison, 2019. Nuestra traducción).

“–No importa, tenemos una atracción hacia la luna sea cual sea su posición– Tony bufó antes de posar su vista sobre la mencionada en un intento por ignorar lo que le decía el alfa – el lobo está dentro tuyo Stark. Puedes ignorarlo, encubrirlo, pero siempre estará en tus entrañas.” (Asistente, KiwiAllison, 2019. Nuestra traducción).

4.3. Las plataformas Omegaverse

Viendo esta intervención en diferentes plataformas, podemos hablar de que el Omegaverse no es una narrativa exclusiva del universo literario, sino que posee dos formas de narrar sus historias, a través de la *multiplataforma* y lo *crossmedia*.

Mencionamos la multiplataforma debido a que el Omegaverse, además de ser usado para crear *fanfictions* del contenido, usando los personajes en una línea de la trama no desarrollada por el autor original, también posee formato cómics, ya sean historias originales como los *mangas*, *manhuas* y *manhwas* o historias con personajes de otras narrativas o de la cultura popular –es decir, *doujinshis*–.



19세미만 구독불가

디어 벤자민 (Dear Benjamin) (외전증보판) 1

벤자민 시리즈

Libro 1 ★★★★★ 167

이트 nov 2018
비하인드

[Comprar como regalo](#) [Añadir a la lista de deseos](#)

Muestra gratuita ₩2.66 eBook \$2.23

Figura 47. Libro 1 de *Dear Benjamin* de Top Jung.
Fuente: Screenshot de la sección de Libros en *Google Play*.



Figura 48. Manhwa *Dear Benjamin* de Top Jung.
Fuente: Screenshot de Tappytoon.

Con relación a lo *crossmedia*, se podría mencionar a las historias Omegaverse que se desarrollan como imágenes, pero que también desarrollan parte de su historia en formato *fanfiction*; o a lo que muchos llaman incorrectamente ‘fotonovela’. Este tipo de contenido debe leerse en conjunto para su comprensión total, pues la historia se desarrolla en los dos medios de manera simultánea. Hay muchas historias narradas de esta manera en *Facebook* y algunos foros de ciertos *fandoms*.

Tadaima, Okaeri es un buen ejemplo de la existencia del *crossmedia* en el Omegaverse, del cual existen 5 historias gráficas en formato *manga* de la historia, sino que también cuenta con un *CD Drama* que no solo interpreta auditivamente lo que sucede en la historia, también te brinda el contexto y tiene un narrador que aporta información de lo que oyes y ves al momento de consumir la historia.



Figura 49. Manga *Tadaiima, Okaeri* de Ichi Ichikawa.

Fuente: Screenshot de los primeros 4 volúmenes del manga *Tadaiima, Okaeri*.



Figura 50. CD Drama de *Tadaiima, Okaeri* Vol.1.

Fuente: Screenshot de Youtube.

La evolución en cómo narrar las historias de los Omegaverse nos muestra que existen narrativas transmediáticas de este universo, donde los consumidores —es mayoría los lectores, pues esto se tiende a ver más en los *fanfictions*— colaboran con el autor de la obra para crear en conjunto el desarrollo de la historia. El contenido Omegaverse creado se ha convertido y se está estableciendo en un contenido por y para los prosumidores, quienes gustan de diversificar el universo para hacerlo lo más productivo posible.

Un ejemplo de transmedia en el Omegaverse es *El amor es una ilusión*, este es un *manhwa* que puede leerse y entenderse perfectamente por sí misma; sin embargo, simultáneamente al lanzamiento de los capítulos, Fargo, la autora, fue añadiendo información

de los personajes, contenido extra y respondiendo preguntas en su *Twitter*. Por lo que, para obtener la experiencia completa, muchos *fans* alientan a los nuevos lectores a revisar su perfil, el cual brinda más detalles de los hijos de la pareja principal y secundaria de la historia, y más.

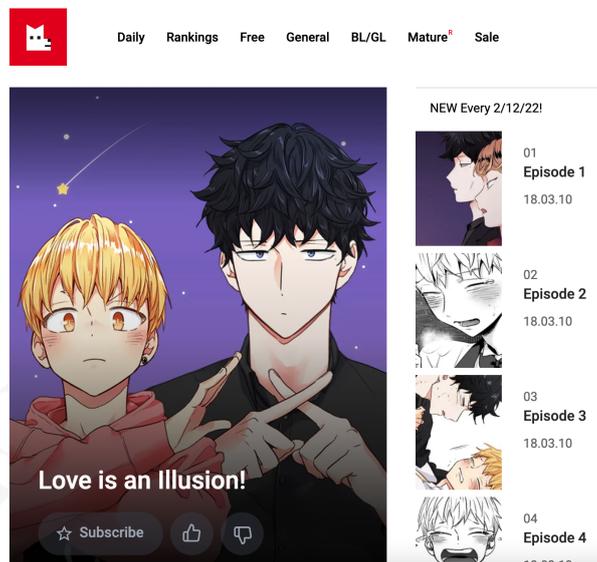


Figura 51. Manhwa *El amor es una ilusión*, de Fargo.
Fuente: Screenshot de la página web de *Lezhin*.



Figura 52. *Twitter* de Fargo.
Fuente: Screenshot de *Twitter*.

4.4. ¿Omegaverse como género?

Una vez comprendido lo que es el Omegaverse, las características que posee, la evolución que pasó con los años, y los medios en los cuales se mueve, ahora podemos analizarlo desde los géneros narrativos para responder si las cualidades alcanzadas en su desarrollo se corresponden con este concepto.

Como sabemos, el Omegaverse comenzó como los *fanfictions*, es decir, como una narrativa escrita, en la cual se desarrolló profundamente antes de esparcirse a otros medios. Dentro de lo que viene a ser la escritura, hemos mencionado cómo el género ha variado, se ha expandido de las clasificaciones originales –épico, lírico, dramático, etc.– para pasar a otras más complejas –la literatura policíaca, gótica, distópica y más–, y que esto lo podemos notar incluso más en otros medios, como viene a ser el cinematográfico, en el cual los géneros se pueden distinguir por temática, por audiencia, formato, ambientación, y otros –como ‘cine de autor’, ‘costumbrista’, ‘*slasher*’ y más–.

Quizás esto no se acerque mucho a lo que sucede con el Omegaverse, puesto que este no ingresa aún a este medio, pero la evolución que se puede observar del género en la cinematografía nos brinda una apertura de significado y contenido que es adaptable a los cambios que ocurren en la actualidad, en la manera de contar historias y cómo estas se cuentan. Las narraciones actualmente no solo se manejan por el medio que se narran, ahora se juntan los medios, y los géneros conocidos se unen, se interconectan y crean nuevos híbridos que son parte de historias que comienzan a multiplicarse, y deben ser categorizados para ser estudiados de mejor manera.

El Omegaverse, como se ha explicado con anterioridad, posee un complejo universo narrativo que superpone no solo una compleja estructuración de personajes sino también diversos agregados al mismo, como es la división social y lineamientos de sociabilización en la relación entre personajes. Esto compone no solo un arquetipo de historia, sino que permite crear varias con diversos contenidos, y en las cuales se puede integrar un gran número de géneros ya conocidos. Esto último se puede ver en la existencia del Omegaverse de comedia romántica, de drama, e incluso de terror. A partir de esto, se discute la naturaleza de género narrativo que podría presentarse en el Omegaverse, o su participación como un nuevo tipo de historia que salta entre géneros y medios.

Cuando se describió el género, hablamos de horizontes de expectativas para el público, y modelos de creación para los autores, esto funciona con el Omegaverse, debido a que, en la actualidad ha habido una identificación de ciertas características que los autores y lectores han determinado que son requeridos para identificar a un texto o cómic como parte o no del Omegaverse; en este caso particular, el uso del *m-preg*, la diferenciación social y de género entre *alfas*, *betas* y *omegas*, y la conexión entre *alfa* y *omega* causada por la mordida, entre otras.

El Omegaverse también cumple con una característica de los géneros de poseer roles protagónicos; en este caso, esto se cumpliría con la participación de los *alfas*, *betas* y *omegas*. Ya que estos son arquetipos de personajes que deben aparecer sí o sí para que se cumpla el Omegaverse. Además de ello, Aguiar (2005) dice que actualmente los géneros se categorizan según temáticas, por lo que entraría en este aspecto, puesto que el Omegaverse tiene distinciones de temática y contenido en las diversas plataformas que aparecen. Esto se puede ver en cualquiera de las páginas de *fanfics* o de las páginas de *Facebook* que traducen *mangas* y *manhwas* al español; en estas se puede ver la primera división de contenido que separa al Omegaverse de los demás, y luego, internamente, se puede ver la división según el otro género temático (comedia, romance, *angst*, etc.). Esto también se debe a que el Omegaverse no puede establecerse como un género puro, sino se mantiene como un género paraguas o mixto.

Como sabemos, los lectores de *fanfics*, a comparación de los libros o sagas, necesitan un conocimiento previo sobre el contenido del universo: para leer un *fanfic* de *Harry Potter*, por ejemplo, el lector tendría que estar familiarizado con los términos, personajes y contexto en el que se desarrolla la historia; esto llevaría a que varios autores mencionen, antes de comenzar la historia, en qué lapso de tiempo sucede todo lo escrito –ya que podría ser después del primer libro, al final de la historia, después de algún suceso importante–, para evitar *spoilers* y se justifique ciertas acciones o introducción de nuevos personajes. En el caso del Omegaverse, inicialmente las definiciones de vínculo, parejas destinadas, celo, supresores y contexto general estaban detallados en una nota al inicio de la lectura para una mayor comprensión. Sin embargo, esto con el tiempo, dejó de usarse hasta que el conocimiento de las características principales del Omegaverse son consideradas del conocimiento regular de los consumidores de este contenido.

Considerando esto último mencionado, el Omegaverse antes necesitaba una especie de guía con la cual poder comprender el contenido de este mismo. Esto se puede atribuir a una falta de contenido previo con el cual comprender y aprender qué era el Omegaverse y su contenido. De esta manera, como menciona Todorov (citado en Garrido, 1988), se necesita un contenido previo de un género para poder estipular el margen de creación para el autor y saber lo que el consumidor busca esperar en un contenido. No obstante, a diferencia de otros géneros establecidos, el Omegaverse no cuenta con ninguna historia o relato representativo del género; y, de la misma manera, no cuenta con algún autor o creador representante que sea un ícono y guía para conocer y reconocer al género. Esto puede ser debido al tiempo de vida y maduración que cuenta el Omegaverse; sin embargo, también se puede concluir que su falta de pilares en

nombre sea debido a que este no sea un género como tal, sino más bien una ‘moda’ en temática que está actualmente vigente en la red; o, como se ha mencionado, si consideramos al Omegaverse por sus ‘características propias’, este podría considerarse también como un *Alternative Universe*. Es decir, los modelos de personajes existentes en este tipo de historia, al igual que los agregados en su contenido (temporadas de celo, parejas destinada, etc.) pueden ser todo parte de un universo narrativo que puede navegar en otros géneros, ya que solo forman parte de una estructura (una mención a un universo alterno que puede –como no– recorrer nuestra línea de tiempo).

A pesar de todo esto, también se toma en cuenta que las características de la ficción que pertenecen al Omegaverse podrían hacer que este contenido sea calificado dentro del género fantástico, al igual que –como todo lo perteneciente al género fantástico– puede, según avance la historia, pertenecer a lo maravilloso o a lo extraño. Esto solo basándose en la trama que la autora desee llevar; sin embargo, si categorizamos al Omegaverse como un tipo de historia en particular, este puede ser tanto maravilloso o extraño, por lo que el Omegaverse como un solo contenido no se podría establecer en un solo género más que el fantástico.

La naturaleza sobrenatural de todo lo que significa *Omegaverse*, desde la existencia de los *alfa* y *omega*, hasta el uso de la mordida como forma de vínculo, o el uso de las feromonas y otras características ingresadas por los autores de este contenido, ya brindan la confusión necesaria para ingresar a este género; y es decisión de los autores si deciden dejar esto como una realidad ‘maravillosa’ o si buscan darle una explicación lógica y lo ingresan a lo ‘extraño’. Por lo tanto, el Omegaverse, dependiendo de la trama, y no del Omegaverse como estructura en sí, puede obtener su recategorización en lo extraño y lo maravilloso.

En otras palabras, en el Omegaverse existe algo que, al principio, es inexplicable –la existencia de los *omega*, *beta* y *alfa*–; sin embargo, en el contexto del mundo narrativo, se puede decidir que la explicación a esto es parte de lo extraño –una explicación razonable con las leyes del mundo de los personajes; en el Omegaverse se podría hablar de una mutación genética para la supervivencia de la especie o una experimentación en el ADN humano–, o puede ir a lo maravilloso –escapa de la lógica y se le puede atribuir a lo mágico o sobrenatural; sería el equivalente de la existencia de los *omegas* y *alfas* como seres de leyendas reales dentro de la historia–.

Por otro lado, a pesar de que la categorización de este puede fluir entre lo maravilloso y lo extraño y sus subgéneros dependiendo de la trama que el autor o autora quiera crear; en su

mayoría, luego del *boom* de su expansión, estos cuentan con una falta de explicación. En las historias Omegaverse llevadas a cabo del 2018 hacia adelante, los personajes *omega* y *alfa* existen en la historia con una naturalidad que solo podría calificarse en lo maravilloso puro, si llevamos a afirmar que el Omegaverse pertenece al género fantástico.

Actualmente, el Omegaverse estaría en un limbo entre un *Alternative Universe* y un relato de género. Lo que daría paso a que, más adelante, sea reconocido como un género narrativo. Tomemos en cuenta que su público es amplio, aunque se limita a ciertos grupos de contenido (o un nicho), lo que limita su uso y expansión; por lo que en el momento solo se encuentra en cómics y *fanfictions*. No obstante, este puede seguir creciendo y viajar a otros medios, ya que, siendo redundante, el Omegaverse sigue en desarrollo y –como una creación *online*– puede seguir desarrollándose indefinidamente.

Cabe resaltar que el hito del Omegaverse en el campo del entretenimiento masivo, el cual incluye una inversión monetaria alta con respecto a su producción, inició en el 2015 con *The Omegaverse Project Comics*, siendo esta el reflejo del grado de aceptación y popularización por parte de los *fans* con los primeros *mangas* Omegaverse y de la iniciativa de las editoriales, cuya particularidad se da por la mayor elaboración de producción al ser mayormente ilustraciones y al contar con historias propias. Además de esto, sirvió como impulso para que otras empresas empezaran a tomar en cuenta el Omegaverse como un nuevo género –siendo parte del *BL*, con un apartado especial en la clasificación para ventas– con una popularidad creciente.

Asimismo, revistas y editoriales importantes en el mundo del *manga* y *webtoons* como *Lezhin*, *Dear+*, *Renta!*, *Tapas* y especialmente *The Omegaverse Project Comics*, van sacando mensual y semanalmente material con esta temática, aumentando significativamente el número de producciones Omegaverse, sea por el hecho de ser considerado como un contenido narrativo fascinante y capaz de captar la atención de distintos públicos alrededor del mundo –como se viene reflejando actualmente–, o por ser comercialmente efectivo al tener un nicho cautivo. Sea la razón que sea, es posible que en un futuro cercano se comience a especular sobre la producción de alguna película o serie bajo esta etiqueta de género narrativo.

CAPÍTULO V: CONCLUSIÓN

A la luz de lo observado, podemos concluir que el *Omegaverse* es un universo en desarrollo, el cual, por su gran acogida por el público y la industria (esto último llevado por una iniciativa sobretodo comercial), se ha ido estableciendo y popularizando a pasos acrecentados estos últimos años. Asimismo, podría considerársele un relato de género por su valor comercial, ya que al ser una creación colectiva abierta está en constante evolución con respecto a su contexto. Esto hace que ubiquemos al *Omegaverse* en una instancia de desarrollo entre lo que llamamos un *Alternative Universe* y una forma género narrativa de género en específico.

Los cambios que hemos podido observar y apreciar en el *Omegaverse*, desde su desarrollo y posicionamiento en los *fanfictions* hasta su canonización con respecto a su universo en los *mangas*, y expansión hacia otros mercados y públicos con los *manhuwas* y *manhuas*, resalta su gran adaptabilidad entre diferentes plataformas y *fandoms*. Y esto se da debido a la característica propia de ser una creación colectiva en desarrollo, el cual se puede adaptar dependiendo de su contexto.

Podemos afirmar que el *Omegaverse* posee unas características definidas que son reconocibles por el consumidor y el creador de este contenido, por lo que también se puede asegurar que estas sirven como molde para otros prosumidores, al tiempo que son esperados cuando se categoriza un contenido como el *Omegaverse*. En este caso, estas características son la existencia de personajes definidos y con cualidades específicas (el estro, el uso de feromonas, etc.), instrumentos dentro del universo creado (collares, medicina para el celo, etc.), estructura social basada en los subsexos (*alfas* en el poder de empresas y *omegas* siendo discriminados, por ejemplo) y la conexión entre *alfas* y *omegas* (enlaces o incluso parejas destinadas).

En la actualidad, sus elementos narrativos son aceptados y reproducidos por sus prosumidores y una parte de la industria, por lo tanto son reconocidos por sus medios de distribución y los consumidores. De esta manera, posee historias únicas que están hechas específicamente para la distribución y consumo de una comunidad con un gusto ya establecido (valor comercial). Con esto, podemos considerar lo que dice Neale (1988, p.196), sobre cómo la construcción realizada por el creador y la lectura de la audiencia sirve para considerar que un patrón sea categorizado como género.

De momento, el reconocimiento del Omegaverse como relato de género solo ocurre entre nichos muy específicos de usuarios, creadores y seguidores de historias en el *fandom*, siendo este un tipo de narración que bien podría considerarse un movimiento o un estilo en constante expansión, ya que si bien posee roles protagónicos característicos, el contexto de la historia varía dependiendo del autor, el tema a tocar o el subgénero de la historia.

Cabe resaltar que estas historias, aún a pesar de servir a un nicho, cuentan con iniciativas de la industria, la cual recibe ingresos de estos relatos, llegando incluso a producir CD Dramas y *merchandising* de las historias más populares, por lo cual sería de esperar que al pasar los años, con un Omegaverse más desarrollado y consolidado, se expanda a diferentes y nuevas partes del mercado para captar diferentes públicos.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguiar e Silva, Víctor Manuel de. (1972). *Teoría de la literatura*. Gredos.
- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Andreu-Sánchez, C. (2014). La educación audiovisual y la creación de prosumidores mediáticos. Estudio de caso.
- Bahoric, K., & Swaggerty, E. (2015). Fanfiction: Exploring In- and Out-Of-School Literacy Practices. *Colorado Reading Journal*, 25-31. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Elizabeth_Swaggerty/publication/280531703_Fanfiction_Exploring_in-_and_out-of-school_literacy_practices/links/563a5e4208ae405111a5864b/Fanfiction-Exploring-in-and-out-of-school-literacy-practices.pdf
- Barnes, J. L. (2015). Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction. *Poetics*, 48, 69-82.
- Black, R. (2006). Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning And Digital Media*, 3(2), 170-184. doi: 10.2304/elea.2006.3.2.170
- Black, R. W. (2006). Language, culture, and identity in online fanfiction. *E-learning and Digital Media*, 3(2), 170-184.
- Black, R. (2007). Fanfiction Writing and the Construction of Space. *E-Learning And Digital Media*, 4(4), 384-397. doi: 10.2304/elea.2007.4.4.384
- Cook, P. (1985). *The Cinema Book*. London, England: British Film Institute.
- Costa Sanchez, C., & Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Revista ICONO14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 10(2), 102. doi: 10.7195/ri14.v10i2.156
- Durán, L. G. (2015). El fandom en Asia Oriental. Entre la lógica del mercado y la lógica del cuidado. *Asiadémica: revista universitaria de estudios sobre Asia Oriental*, (06), 76-92.
- Frugone, Y. & Schandor, A (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- Galbe, J. M., & Espadas, J. F. (2016). El rol del prosumidor en la expansión narrativa transmedia de las historias de ficción en televisión: el caso de 'El Ministerio

del Tiempo'. *Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 6(2), 115-134.

- Garrido, M. (Comp) (1988). El origen de los géneros. *Teorías de los géneros literarios*. España: Arco Libros.
- Herreros, M. C. (2008). La Web 2.0 como red social de comunicación e información. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 14, 345-361.
- Jenkins, H. (2003): 'Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling', en *Technology Review*, 15 de enero. Consultado en línea desde: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>
- Jenkins, H. (2008): *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Jenkins, H. (2010): *Piratas de textos: Fans, Cultura Participativa y Televisión* (Alicia Capel Tatjer, trad.). Barcelona: Paidós Comunicación. (Obra original publicada en 1992).
- Jenkins, H. (2014): *Fans, blogueros y videojuegos: La cultura de la colaboración* (3ª reimpr. ed.). Barcelona: Paidós Comunicación.
- Magnífico, A. M., Curwood, J. S., & Lammers, J. C. (2015). Words on the screen: Broadening analyses of interactions among fanfiction writers and reviewers. *Literacy*, 49(3), 158-166.
- Martos, E. (2006). "Tunear" los libros: series, fanfiction, blogs y otras prácticas emergentes de lectura. *Ocnos: Revista De Estudios Sobre Lectura*, 2(2), 63-77. doi: 10.18239/ocnos_2006.02.04
- Moreira, M. A., & Maria Teresa Ribeiro Pessoa. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la web 2.0 from solid to liquid: New literacies to the cultural changes of web 2.0. *Comunicar (Huelva, Spain)*, XIX(38), 13-20. <https://doi.org/10.3916/C38-2011-02-01>
- Nafría, I. (2007). *Web 2.0: El usuario, el nuevo rey de Internet*. Gestión 2000.
- Neale, S. (1988). *Genre and Hollywood*. New York, USA: Routledge
- Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling* (2nd ed., pp. 2-3).
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Sugihartati, R. (2020). Youth fans of global popular culture: Between prosumer and free digital labourer. *Journal of Consumer Culture*, 20(3), 305-323.
- Todorov, T. (1970). *Introducción a la literatura fantástica*. México D.F.: Premia

Vidam, A. (2014). Fanfiction: reinventando la ficción. *Ventana Indiscreta*, (12), 16.
doi: 10.26439/vent.indiscreta2014.n012.100.



REFERENCIAS NARRATIVAS OMEGAVERSE

- 221B_Marauder (2012). *The Carbon Year*:
<https://archiveofourown.org/works/499648/chapters/876438>
- Ahel Vessalius (2013). ¡Mírame!:
<https://www.fanfiction.net/s/9905405/1/M%C3%ADrame>
- Amamiya, K. (2018). *Todokeru hodo kamaretai ni*. Japón: Hanaoto.
- Cozy_coffe (2009). *Beauty of the Beast*: <https://archiveofourown.org/works/8406145>
- Dbztron2 (2016). *Proper*: <https://www.fanfiction.net/s/11785361/1/Proper>
- Fargo (2018). *El amor es una ilusión*. Corea del Sur: Lezhin.
- Hijiki (2018). *Kirai de Isasete*. Japón: Be x Boy Omegaverse.
- Ichikawa, I. (2016). *Tadaima, okaeri*. Japón: The Omegaverse Project
- Ishimashi, K. (2017). *Sayonara Alpha*. Japón: Libre Suppan
- Kurenai (2016). *Youichi na Koi Doushio*. Japón: Daria
- Kusabi, K. (2016). *Kurui naku no wa boku no ban*. Japón: Ameiro.
- Kusabi, K. (2016). *Kurui naku no wa boku no ban Beta*. Japón: Ameiro.
- Satou, S. (2018). *In the Cage*. Japón: The Omegaverse Project.
- Sachimo (2015). *Kashikomarimashita, Destiny*. Japón: The Omegaverse Project
- Sachimo (2015). *Kashikomarimashita, Destiny: Answer*. Japón: The Omegaverse Project
- Sakurai, N. (2020) *Boku no Omega yo Samenaide*. Japón: Enterbrain.
- Kaoryciel94 (2015). *Año nuevo, vida nueva*:
<https://www.fanfiction.net/s/10939641/1/A%C3%B1o-nuevo-vida-nueva>
- Kion (2019). *Demasiado dulce*. Corea del Sur: COMICO
- Lazy_daze (2011). *Estrus*: <https://lazy-daze.livejournal.com/701656.html>
- Nakai, S. (2018). *Kanraku Alpha Enigma*. Japón: Boys Fan
- Nimirie (2014). *Family Xmas*: <https://www.fanfiction.net/s/10925308/1/Family-Xmas>

Pii (2017). *Paradigm Shift*. Japón: The Omegaverse Project.

Tehdirtiestsock (thatotherperv) (2010). *I ain't no lady, but you'd be the tramp*:
<https://archiveofourown.org/works/719878/chapters/1334431>

Tobidase, K. (2015). *Abarenbo Honey*. Japón: The Omegaverse Project.

Xdarlingnickyx (Sonny) (2012). Learn to surrender:
<https://archiveofourown.org/works/318363/chapters/512016>



ANEXOS

ANEXO 1

Nombre	Autor	Tipo	Temática	Plataforma	Año
2052	Spotter_Styles	Fanfic	BL	wattpad.com	2016
¡Mírame!	Ahel Vessalius	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2013
Abarenbo Honey	Tobidase Kevin	Manga	BL, Romance	The omegaverse Project	2015
Alpha ga alpha wo saku houhou	Tokishiba	Manga	BL, Drama	Sanko-Sha	2019
Anti Alpha	Okuda Waku	Manga	BL, Drama	Dear+	2019
Año nuevo, vida nueva	Kaoryciel94	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2015
Asistente	KiwiAllison	Fanfic	BL, Romance, Erótico	Wattpad	2019
A week of lust	Fujo King, Hato, Ho Ben, Lee Aru, MEL, Pyo Ryu, Tto Mi	Manhwa	BL, Romance	Tapas	2017
Baby, Punk kid	Gin Ho	Manhwa	BL, Drama, Comedia	Webnovel	2019
Beauty of the Beast	Cozy_coffe	Fanfic	BL, Erótico	archiveofourown.org	2009
Boku no Omega yo Samenaide	Sakurai Nanako	Manga	BL, Romance	Enterbrain	2020

Copping a Feel and a Feather	The Inadvertent Editor	Fanfic	BL, Supernatural, Romance	fanfiction.net	2015
Crush	_Koosan_	Fanfic	BL, Romance	wattpad.com	2019
Demasiado dulce	Kion	Manhwa	Shonen Ai	COMICO	2019
Dependency X	Jin Hai Bu Yu	Manhwa	BL, Romance, School life	Webcomics	2017
Disturbance	Milarca	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2014
EGOISM	Tim Alchem	Manhwa	BL, Humor, Drama	Tapytoon	2018
El amor es una ilusión	Fargo	Manhwa	BL, Humor, Romance	Lezhin	2018
Estrus	Lazy_daze	Fanfic	BL, Erótico	livejournal.com	2011
Family Xmas	Nimirie	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2014
Hannibal: Tonight It's Only You and me	IBegToDreamAndDiffer	Fanfic	BL, Erótico, Romance	fanfiction.net	2015
Hold Me Closer in the Circle of Your Arms	irridescentson	Fanfic	BL, Erótico, Romance	fanfiction.net	2012
How to chase an alpha	Kimnyeong	Manhwa	BL, Comedia	Tappytoon	2019
Hyacinth	Yu Ci	Manhua	BL, Romance	WeComics	2019
I ain't no lady, but you'd be the tramp	tehdirtysock (thatotherperv)	Fanfic	BL, Erótico, Coming-Of-Age	archiveofourown.org	2010
Imitation Mate	Kashiwagi Makoto	Manga	BL, Drama	Renta!	2019
In the Cage	Satou Sanayuki	Manga	BL, Drama	The Omegaverse Project	2018
Instinto beta	King-Aku	Fanfic	BL	wattpad.com	2016

Inu wa Hoeru ga Kami wa Shinai	Shinshi Nakai	Manga	BL, Romance	Akita Shonen	2018
Kanraku Alpha Enigma	Nakai Shinshi	Manga	BL, Misterio, Romance	Boys Fan	2018
Kashikomarimashita. Destiny	Sachimo	Manga	Bl, Romance, Drama	The omegaverse Project	2015
Kinai - Kemonohito Omegaverse	Tomochi	Manga	BL, Supernatural, Furry, Drama	Shusuisha	2018
Kirai de Isasete	Hijiki	Manga	BL, Romance, Drama	Be x Boy Omegaverse	2018
Kiss me, Liar	ZIG	Manhua	BL, Drama, Romance	Ridibooks	2019
Knot this way	americalovesthe cockpit	Fanfic	BL, Humor	fanfiction.net	2016
Konoha Omegaverso	Sasu2030	Fanfic	BL, Erótico	wattpad.com	2016
Kookie juega conmigo	-jamlessmin	Fanfic	BL, Erótico	wattpad.com	2018
Kubisuji ni Toga no Kamikizu	Enen	Manga	BL, Drama, Histórico, Romance	Strada+	2019
Kurui naku no wa boku no ban	Kusabi Keri	Manga	BL, Drama, Romance	Ameiro	2016
Kurui naku no wa boku no ban Beta	Kusabi Keri	Manga	BL, Drama, Romance	Ameiro	2016
Last Omegaverse	Harekawa Shinta	Manga	BL, Romance, Drama, Erótico	Moment	2018
Learn to surrender	xdarlingnickyx (Sonny)	Fanfic	BL, Erótico, Angst	archiveofourown.org	2012

Lo que el lobo protege	Ladychessie	Fanfic	BL, Romance	wattpad.com	2018
Love Shuttle	Aeju	Manhwa	BL, Drama, Romance	Lezhin	2019
Lovefool (...anything but you)	xdarlingnickyx (Sonny)	Fanfic	BL, Erótico, Humor	archiveofourown.org	2012
Marriage and Other Modern Conveniences	scintilla10 SPN (scintilla10)	Fanfic	BL, Erótico	archiveofourown.org	2011
Marry me, Alpha	Sanghan-nokcha, Chan	Manhwa	BL, School Life	Mr. Blue	2018
Nekomimi Omegaverse	Hinohara	Manga	BL, Romance, Fantasía, Sobrenatural	Media Soft	2017
Okusama wa Alpha	Natsushita Fuyu	Manga	BL, Comedia, Drama, Romance	The Omegaverse Project	2018
Omega Shunki	Akahoshi Jake	Manga	BL, Fantasía	Daria	2017
Omega wa pink no yume wo miru	Sakurai Nanako	Manga	BL, Drama, Romance	B's LOVEY (Enterbrain)	2019
Ore no kirai no tsugaisama	Kirishiki Tokico	Manga	BL, Drama	Media Soft	2016
Oyasuminasai no ato wa	Kabano Sakadachi	Manga	BL, Romance	The omegaverse Project	2015
Paradigm Shift	Pii	Manga	BL, Romance, Drama	The omegaverse Project	2017
Pendulum: Kemonohito Omegaverse	Hasumi Hana	Manga	BL, Fantasía	Daria	2016
Petit Mignon	Hasumi Hana	Manga	BL, Fantasía, Slice of life	Daria	2017

Pheromone Shower	Chiryong, Juicy Hunter, Koz	Manhwa	BL, Romance	Lezhin	2018
Proper	Dbztron2	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2016
Rebels at what cost?	mo person	Fanfic	BL, Drama	fanfiction.net	2013
Renmant: Jujin Omegaverse	Hasumi Hana	Manga	BL, Drama, Fantasía, Sobrenatural	Daria	2016
Restless	Hoben	Manhwa	BL, Drama, Romance	Bomtoon	2018
Safe and Sound	S.E. Mellark	Fanfic	BL, Romance	fanfiction.net	2014
Sayonara alpha	Ichinashi Kimi	Manga	BL, Drama, Romance	Libre Shuppan	2017
Solo un omega	Sasu2030	Fanfic	BL, Erótico, Romance	wattpad.com	2017
Sure to Lure Someone Bad	mistyzeo, obstinatrix	Fanfic	BL, Erótico	livejournal.com	2011
Sutenaide my hero	Himoda	Manga	BL, Drama	Libre	2017
Tadaima, okaeri	Ichikawa Ichi	Manga	Shounen ai, Romance	The Omegaverse Project	2016
The Carbon Year	221B_Marauder	Fanfic	BL, Erótico	archiveofourown.org	2012
Torokeru hodo ni kamaretai	Amamiya Kayou	Manga	BL, Romance	Hanaoto	2018
Toshi no sa x omegaverse BL	Hinohara, Hiruduka Town, Izaka Jugoro, Little N, Rakuda Torino, Rirumu, Rocky, Sahara Hasami, Yoshimoto Senco	Manga	BL, Erótico, Drama	Media Soft	2018

Transcending Darkness	Cozy_coffee	Fanfic	BL, Erótico, Angst	archiveofourown.org	2010
Tsukai ni darenai!	Kosaka Tsumugi	Manga	BL, Romance	Libre Shuppan	2018
Tsuki no ura wo koete: omegaverse	Koiwazurai Shibito	Manga	BL, Drama	Media Soft	2017
Unmei no kisu wa oazuke	Natsuki Hakka	Manga	BL, Romance	Libre Shuppan	2016
Unromantic	Jung Seokchan	Manhwa	BL, Romance	Bontoon	2020
Youichi na Koi Doushio	Kurenai	Manga	BL, Romance	Daria	2016

