

1. Record Nr.	UNINA9910978270203321
Autore	Lacasa Pilar
Titolo	Adolescentes y Fans : Prácticas, Discursos, Comunidades
Pubbl/distr/stampa	New York : , : Peter Lang Publishing, Incorporated, , 2023 ©2023
ISBN	1-4331-9824-X 1-4331-9823-1
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (290 pages)
Disciplina	004.67/80835
Soggetti	Internet and teenagers Mass media and teenagers Fans (Persons)
Lingua di pubblicazione	Spagnolo
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Cover -- Tabla de conenidos -- Índice de ilustraciones -- Índice de tablas -- Agradecimientos -- Capítulo 1: Prólogo a la edición en español -- Ser adolescente fan -- Estructura del libro -- Capítulo 2: Acercarse a fans adolescentes -- Fans, redes sociales, plataformas y conectividad -- Redes sociales -- Plataformas -- Conectividad y cultura -- Las actividades fans -- Las prácticas -- Los discursos -- Comunidades -- Metodología -- La etnografía -- El análisis de big data -- Conclusiones -- Capítulo 3: Adolescentes fans y grupos musicales -- Ser fan de grupos musicales: el contexto del caso -- One Direction y Harry Styles -- Las participantes y la toma de datos -- Las prácticas fans y sus entornos -- La vida cotidiana -- Una perspectiva ética -- Construcción de significados -- Espacios de afinidad -- El diálogo a través de las redes sociales -- Fans, identidades dinámicas y procesos creativos -- Admiración, creación y sentimiento alrededor del ídolo -- Identidad -- Conclusiones -- Capítulo 4: Teorías y prácticas fans en el universo de Harry Potter -- Un estudio de caso -- El universo de Harry Potter -- Un fenómeno transmedia construido por J. K. Rowling -- Los fans reconstruyen el contenido -- La construcción de teorías en el universo de Harry Potter -- Formación de la identidad y prácticas fans -- Identidad e identificación con los personajes -- Prácticas y hábitos

entre los fans -- Los objetos en el universo adolescente de Harry Potter -- Los objetos como merchandising -- Objetos materiales y cosplay -- El poder de los objetos -- El poder de la imaginación -- Imaginación y cultura visual como fuente de inspiración estética -- La imaginación y la ética entre los fans -- Conclusiones -- Capítulo 5: Las microcelebridades y sus fans -- Introducción -- Una producción convergente -- Celebridades influencers y microcelebridades. Aproximación metodológica: acercarse a los datos -- Las conversaciones en Twitter: big data -- Dialogar con los fans durante las entrevistas -- El contexto, formato y contenido del programa -- Ídolos, microcelebridades y concursantes -- La realidad -- La representación -- Ideología -- Las prácticas fans: compartir valores -- Valores personales -- Convivencia y relaciones sociales -- Los valores comunitarios -- Conclusiones -- Capítulo 6: Reinventar imágenes y discursos -- Una aproximación etnográfica -- El contexto -- Las prácticas digitales de Nadia -- La conciencia de una evolución como fan -- Primera fase. Aprender a ser fan imitando a otras personas -- Frozen y One Direction -- Musical.ly -- Segunda fase: Libros y multimedia compartidos a través de Internet -- Ser fan de Harry Potter a través de imágenes compartidas -- Nadia comparte representaciones e ideas en la comunidad de fans -- Tercera fase: conciencia y control de la actividad en Internet -- Producir y almacenar con Instagram -- Almacenar y cuidar las producciones: Pinterest -- Producir utilizando TikTok: ¿Fan de una plataforma? -- Conclusiones -- Capítulo 7: Una sociedad multiplataforma: las series de TV -- El caso de estudio: La generación Z ante la serie Skam -- El contexto: La serie Skam -- Aproximación metodológica: big y small data -- Fans y series de TV en una sociedad multiplataforma -- Prácticas juveniles y plataformas -- Contexto internacional -- Participar utilizando textos multimodales -- Nuevas formas de narrar y valores sociales -- Narrativas digitales y lectura del texto -- La realidad y la ficción en el universo fan -- Entornos transmedia, valores y presencia pública -- Síntesis y conclusiones -- Capítulo 8: Los chicos fans en la comunidad de Warhammer -- El universo Warhammer -- Un mundo fantástico -- Las prácticas fans alrededor del juego. Metodología: un estudio de caso -- Recogida de datos -- Análisis de datos -- Creaciones personales, compartidas entre fans -- Ser fan de Warhammer -- Un mundo personal y compartido -- Experiencia interpersonal del juego en contextos físicos y sociales -- La tienda como un escenario físico -- Prácticas fans en entornos sociales -- Warhammer como una comunidad cultural -- El papel de la marca en un entorno transmedia -- Las reglas del juego propuestas por la marca -- Conclusiones -- Capítulo 9. La comunidad de Fortnite -- Introducción -- Metodología -- El juego como texto mediador en la comunidad fan -- Big data y small data alrededor de Fortnite -- Contextos innovadores y las prácticas fans -- El sistema del juego en un contexto multiplataforma -- Comunidades de jugadores e innovación -- Escenarios del juego y procesos de monetización -- El modelo económico y su incidencia en el juego -- Las microtransacciones y los elementos del juego -- Productividad, participación y creación -- Interpretaciones productivas e instrumentales -- Productividad expresiva y creación -- Conclusiones -- Capítulo 10. Conclusiones -- Fandom juvenil y plataformas digitales -- Fans y universos figurados -- Fandom, mediación y construcción de significados -- Aprender a ser fan en comunidades de práctica -- Acciones transformadoras y movilidad entre los fans -- Referencias -- índice.

cambiado la forma de ser o de sentirse fan y también las prácticas de los investigadores que los observan buscando comprender que significa ser fan entre la gente joven.
