

Universidad de Salamanca

Doctorado Formación en la Sociedad del Conocimiento



TESIS DOCTORAL

Del pixel al yo

Virtualidad y *fanfic queer* en la subversión de la ficción narrativa

From Pixel to Self

Queer Virtuality and Fanfiction in the Subversion of Narrative Fiction

Javier Acevedo Nieto

Bajo la dirección de la doctora:

María Marcos Ramos

Salamanca, 2026

D. Javier Acevedo Nieto declara ser el autor de la tesis doctoral titulada «Del pixel al yo: virtualidad y fanfic queer en la subversión de la ficción narrativa», y confirma que se trata de un trabajo original e inédito, elaborado íntegramente por el doctorando bajo la dirección académica que se indica. El autor asume la responsabilidad sobre el contenido de la investigación y garantiza que se han respetado los derechos de propiedad intelectual de terceros, citando debidamente las fuentes consultadas conforme a la normativa vigente.

La directora, Dra. María Marcos Ramos

La Dra. María Marcos Ramos, Profesora del Departamento de Sociología y Comunicación de la Universidad de Salamanca, en calidad de directora de la tesis doctoral titulada «Del pixel al yo: virtualidad y fanfic queer en la subversión de la ficción narrativa», realizada por D. Javier Acevedo Nieto dentro del Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento,

HACE CONSTAR

que dicha tesis doctoral ha sido realizada bajo su dirección y reúne, a su juicio, las condiciones de originalidad, rigor metodológico y calidad científica necesarias para ser presentada y defendida públicamente ante el tribunal correspondiente.

Asimismo, declara que el trabajo cumple con los requisitos formales y de contenido exigidos por la normativa vigente de la Universidad de Salamanca para la obtención del grado de Doctor, y autoriza expresamente su depósito y tramitación.

Y para que así conste a los efectos oportunos, firma la presente declaración

En Salamanca, a 22 de abril de 2026.

Fdo.:

Dra. María Marcos Ramos
Directora de la tesis doctoral

"Yo vivo en ti: me gusta tu paisaje, tus colores tu voz, tu sed extensa"

— Gloria Fuertes

"La verdadera patria del hombre es la infancia."

— Marguerite Yourcenar, *Memorias de Adriano*

A Silvia,
por ser raíz y horizonte, testigo y pausa.
Has habitado este trayecto como quien acompaña a un viajero sin exigir mapa:
sosteniendo el pulso en los días de sombra,
reconociendo en el balbuceo de mis palabras la forma primera de la fe.
Tu manera de estar —tan quieta como luminosa— me enseñó que el amor no se mide en promesas,
sino en la respiración compartida durante la espera.
Has sabido ver lo que callaba,
y tu gesto ha sido la traducción más clara del sentido.

A mis padres,
por su paciencia de tierra y su sabiduría sin retórica.
Ellos me dieron el ritmo con que el mundo puede pronunciarse sin ruido:
la disciplina del que trabaja sin esperar aplauso,
la ternura que no necesita decirse para saberse cierta.
En su ejemplo aprendí que la verdad se escribe con las manos antes que con las ideas,
y que incluso la duda puede ser una forma de gratitud.

Esta tesis os pertenece:
es mi forma de volver al lugar de donde todo partió,
y ofrecer —como quien deja una piedra blanca en el borde del camino—
una señal de regreso.

A María,
por su guía constante, su rigor generoso y la confianza con que acompañó cada etapa de este
trabajo

RESUMEN

La presente tesis doctoral, titulada *Del pixel al yo: virtualidad y fanfic queer en la subversión de la ficción narrativa*, constituye una investigación empírica de carácter mixto que aborda la representación de identidades LGBTIQ+ en la ficción seriada española contemporánea y los procesos de reapropiación y resignificación que las audiencias desarrollan en entornos digitales, concretamente en TikTok y a través de la escritura de fanfiction. Inscrita en la intersección de la sociología de la comunicación, la teoría crítica queer y los estudios fan, la investigación parte de una premisa fundamental: la visibilidad cuantitativa de personajes LGBTIQ+ en las pantallas no equivale automáticamente a una representación significativa, plural ni libre de estereotipos.

Para verificar esta premisa, se ha diseñado un estudio empírico a gran escala articulado en tres corpus complementarios. El primer estudio analiza 31 series españolas de ficción televisiva producidas para plataformas de streaming entre 2015 y 2024, codificando 498 personajes mediante un instrumento de 91 variables distribuidas en diez grupos (datos de identificación, nivel narrativo, esfera social, violencia, temas de conversación, personalidad y diversidad funcional), procesados con SPSS y NVivo. El segundo estudio examina 413 vídeos de TikTok creados por fans, recopilados mediante web scraping y codificados con 41 variables, identificando las operaciones formales y discursivas de reapropiación: edits, montajes, lip-syncs, voice-overs, dramatizaciones y críticas participativas. El tercer estudio despliega un cuestionario de 59 ítems dirigido a 97 participantes —más del 80% LGBTIQ+—, que explora la función de la fanfiction en la construcción identitaria y en la reinterpretación de la ficción televisiva.

Los resultados revelan una domesticación simbólica persistente: el 72% de los personajes no heterosexuales carece de evolución narrativa significativa; la representación trans es residual (3,6% trans-femeninos, 0,2% trans-masculinos); y las pruebas estadísticas confirman asociaciones significativas entre orientación

sexual y tipo de relación ($\chi^2 = 292,07$; $p \approx 4,09 \times 10^{-60}$), violencia como agresor ($t = 4,43$; $p \approx 0,0000154$) y apariciones (ANOVA, $p < 0,001$). En TikTok, el 37,8% de los vídeos persigue objetivos fanfic y el 36,6% crítica de representación, con una sofisticación formal que no depende de la demografía del creador sino de la duración del formato ($t = -2,3918$; $p = 0,0176$). En el cuestionario, el 66% considera los fanfics más auténticos que las series, con una brecha generacional significativa: el 59% de los jóvenes (19-24 años) los prefieren, frente al 24% de los mayores de 40.

La tesis articula estos hallazgos en torno al concepto de virtualidad queer, entendido como potencialidad relacional que designa una capa de significación que existe en la imagen pero que solo se actualiza en el acto de recepción y reescritura. La investigación demuestra que la representación queer contemporánea opera como un ecosistema distribuido entre producción industrial, mediación algorítmica y prácticas fan, y concluye que la demanda de representación LGBTIQ+ no es una demanda de visibilidad, sino de complejidad: más complejidad narrativa equivale a más virtualidad disponible para los procesos de constitución subjetiva que los sujetos queer necesitan realizar.

PALABRAS CLAVE

Representación LGBTIQ+; ficción seriada española; virtualidad queer; fanfiction; TikTok; cultura participativa; archivo afectivo; performatividad de género; análisis de contenido; plataformas digitales

ABSTRACT

This doctoral dissertation, entitled *From Pixel to Self: Queer Virtuality and Fanfiction in the Subversion of Narrative Fiction* is a mixed-methods empirical study that examines the representation of LGBTIQ+ identities in contemporary Spanish serialised fiction and the processes of reappropriation and resignification that audiences develop in digital environments, specifically on TikTok and through fanfiction writing. Situated at the intersection of the sociology of communication, queer critical theory, and fan studies, the research departs from a fundamental premise: the quantitative visibility of LGBTIQ+ characters on screen does not automatically equate to meaningful, diverse, or stereotype-free representation.

To test this premise, a large-scale empirical study was designed comprising three complementary corpora. The first study analyses 31 Spanish television fiction series produced for streaming platforms between 2015 and 2024, coding 498 characters through an instrument of 91 variables distributed across ten groups (identification data, narrative level, social sphere, violence, conversation topics, personality, and functional diversity), processed using SPSS and NVivo. The second study examines 413 fan-created TikTok videos collected via web scraping and coded with 41 variables, identifying the formal and discursive operations of reappropriation: edits, montages, lip-syncs, voice-overs, dramatisations, and participatory critiques. The third study deploys a 59-item questionnaire administered to 97 participants — over 80% LGBTIQ+ — exploring the role of fanfiction in identity construction and in the reinterpretation of television fiction.

The results reveal a persistent pattern of symbolic domestication: 72% of non-heterosexual characters lack significant narrative development; trans representation is residual (3.6% trans-feminine, 0.2% trans-masculine); and statistical tests confirm significant associations between sexual orientation and relationship type ($\chi^2 = 292.07$; $p \approx 4.09 \times 10^{-60}$), violence as aggressor ($t = 4.43$; $p \approx 0.0000154$), and on-screen appearances (ANOVA, $p < 0.001$). On TikTok, 37.8% of

videos pursue fanfic-related objectives and 36.6% engage in representation critique, with formal sophistication depending not on creator demographics but on format duration ($t = -2.3918$; $p = 0.0176$). In the questionnaire, 66% consider fanfics more authentic than the series, with a significant generational gap: 59% of younger participants (aged 19-24) prefer them, compared to 24% of those over 40.

The dissertation articulates these findings around the concept of queer virtuality, understood as a relational potentiality that designates a layer of meaning existing within the image but only actualised in the act of reception and rewriting. The research demonstrates that contemporary queer representation operates as a distributed ecosystem spanning industrial production, algorithmic mediation, and fan practices, and concludes that the demand for LGBTIQ+ representation is not a demand for visibility, but for complexity: greater narrative complexity equals greater available virtuality for the processes of subjective constitution that queer subjects need to undertake.

KEYWORDS

LGBTIQ+ representation; Spanish serialised fiction; queer virtuality; fanfiction; TikTok; participatory culture; affective archive; gender performativity; content analysis; digital platforms

Índice

1. **Introducción**
 - 1.1. Panorámica del estudio
 - 1.2. Revisión de la bibliografía
 - 1.3. Memoria, realidad y olvido audiovisual
 - 1.4. Problemas de una idea del arte y la estética audiovisual
 - 1.5. La ficción seriada y condiciones postdigitales de circulación
 - 1.6. La representación desde la perspectiva del análisis
 - 1.7. Articulación operativa del marco conceptual en categorías de análisis
 - 1.8. Objetivos
2. **Marco teórico: la virtualidad *queer***
 - 2.1. Antecedentes de la representación LGBTQ+ en la ficción
 - 2.2. La representación: un lugar de mirada, una red social de miradas
 - 2.3. La imagen postdigital y el *queer* audiovisual
 - 2.4. Recepción mediática: redes sociales, *fanfics* e identificación
 - 2.5. Reacción mediática: el lenguaje de las redes sociales
 - 2.6. Educación mediática: tecnopedagogía y literacidad audiovisual
 - 2.7. La virtualidad *queer* como narrativa personal: conceptualización y alcance
 - 2.8. Literatura electrónica y narrativa juvenil: el experiencialismo en los espacios de socialización online
3. **Estudio de narraciones mediáticas**
 - 3.1. Estudio de análisis de mensajes
 - 3.1.1. Introducción
 - 3.1.2. Método
 - 3.1.2.1. Libro de códigos
 - 3.1.2.2. Codificación y fiabilidad
 - 3.1.3. Resultados
 - 3.1.3.1. Aspectos generales
 - 3.1.3.2. Análisis de series de ficción televisiva
 - 3.1.3.2.1. Pregunta 1: ¿Qué escenas, situaciones y configuraciones narrativas concentran una mayor densidad afectiva dentro de las series analizadas y qué rasgos formales permiten identificarlas como unidades relevantes de análisis?
 - 3.1.3.2.2. Pregunta 2: ¿Cómo se articulan la agencia, la intimidad y el conflicto en las escenas seleccionadas, y de qué manera estas articulaciones estructuran la experiencia narrativa propuesta por el texto institucional?

3.1.3.2.3. Pregunta 3: ¿Qué motivos y decisiones estéticas se estabilizan en las series como repertorios reconocibles susceptibles de reapropiación posterior en otros entornos mediáticos?

3.1.3.2.4. [Conclusiones](#)

3.1.3.3. [Análisis de vídeos de TikTok](#)

3.1.3.3.1. Pregunta 1: ¿Cómo se recontextualizan fragmentos procedentes de la ficción seriada en los formatos breves analizados en TikTok, y qué transformaciones formales se observan en ese proceso?

3.1.3.3.2. Pregunta 2: ¿Qué operaciones de reapropiación pueden identificarse en las piezas analizadas y cómo estas operaciones modifican el estatuto del fragmento audiovisual original?

3.1.3.3.3. Pregunta 3: ¿Qué funciones enunciativas y afectivas cumplen las reapropiaciones observadas dentro de las dinámicas de circulación y visibilidad propias de la plataforma?

3.1.3.4. [Conclusiones](#)

3.2. [Estudio de narrativas fan](#)

3.2.1. Introducción

3.2.2. [Método](#)

3.2.2.1. [Cuestionario](#)

3.2.2.2. [Codificación y fiabilidad](#)

3.2.3. [Resultados](#)

3.2.3.1. Descripción de la muestra

3.2.3.2. [Análisis de narrativas fan](#)

3.2.3.2.1. Pregunta 1: ¿Cómo se reescriben narrativamente los conflictos y relaciones presentes en la ficción seriada en los textos de *fanfiction* analizados?

3.2.3.2.2. Pregunta 2: ¿Qué estrategias narrativas de expansión, focalización e interioridad aparecen en los textos y cómo estas estrategias reorganizan la experiencia representada?

3.2.3.2.3. Pregunta 3: ¿De qué modo los textos de *fanfiction* articulan la memoria del texto original mediante operaciones de reescritura sostenida y reiteración significativa de motivos?

3.2.3.3. [Conclusiones](#)

4. [Discusión](#)

5. [Conclusiones](#)

6. [Limitaciones](#)

7. [Líneas futuras de investigación](#)

8. [Epílogo](#)

9. [Bibliografía](#)

10. [Webgrafía](#)

11. [Libro de códigos de series de ficción](#)

12. [Libro de códigos de TikTok](#)
13. [Modelo de cuestionario](#)
14. [Dashboard de resultados](#)

Índice de gráficos

Gráfico 1 Esquema de marco teórico. Fuente: Elaboración propia	33
Gráfico 2 Gráfico general del proceso metodológico. Fuente: Elaboración propia	261
Gráfico 3 Proceso de redacción del análisis de contenido. Fuente: Elaboración propia	263
Gráfico 4 Rango de fiabilidad (Alfa de Krippendorff). Fuente: Elaboración propia	289
Gráfico 5 Distribución de fiabilidad. Fuente: Elaboración propia.....	291
Gráfico 6 Rango de fiabilidad TikTok (Alfa de Krippendorff). Fuente: Elaboración propia.....	295
Gráfico 7 Distribución de fiabilidad en el análisis de TikTok por tipo de variable. Fuente: Elaboración propia.....	296
Gráfico 8 Resumen variables de control. Fuente: Elaboración propia.....	310
Gráfico 9 Estadísticas descriptivas. Fuente: Elaboración propia	312
Gráfico 10 Plataformad de emisión. Fuente: Elaboración propia	314
Gráfico 11 Distribución tipo de personaje. Fuente: Elaboración propia.....	315
Gráfico 12 Distribución de personajes por género. Fuente: Elaboración propia	317
Gráfico 13 Distribución tipo de personajes por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia.....	318
Gráfico 14 Relación edad y tipo de personake. Fuente: Elaboración propia	320
Gráfico 15 Distribución de personajes. Fuente: Elaboración propia	323
Gráfico 16 Años de emisión y orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	327
Gráfico 17 Tipo de relación por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	328
Gráfico 18 Apariciones por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	330

Gráfico 19 Frecuencia temas de conversación por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia.....	332
Gráfico 20 Frecuencia rasgos de personalidad por tipo de relación. Fuente: Elaboración propia.....	335
Gráfico 21 Distribución de género y orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	345
Gráfico 22 Distribución de emisión de series por año. Fuente: Elaboración propia	347
Gráfico 23 Nacionalidad y orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	348
Gráfico 24 Representación y año de emisión de la serie. Fuente: Elaboración propia	349
Gráfico 25 Temas de conversación más frecuentes abordados por personajes LGB en las series analizadas (número de personajes que tratan cada tema en sus diálogos).....	360
Gráfico 26 Frecuencia de atributos de personalidad. Fuente: Elaboración propia	376
Gráfico 27 Orientación sexual declarada o inferida de los creadores de contenido en los TikToks analizados (n=413).	405
Gráfico 28 Tonalidad (polaridad) del contenido de los TikToks analizados. Se codificó si el tono general del vídeo era positivo/celebratorio, negativo/crítico, o no se podía determinar.....	408
Gráfico 29 Distribución del tipo de creador de contenido en los TikToks analizados. Fuente: Elaboración propia.....	414
Gráfico 30 Uso de recursos técnicos en los TikToks analizados. Fuente: Elaboración propia.....	415
Gráfico 31 Formato predominante del video de TikTok. Fuente: Elaboración propia	418
Gráfico 32 Finalidad principal del TikTok según la codificación. Fuente: Elaboración propia.....	420
Gráfico 33 Comparativa de la representación LGBTIQ+ en las series de ficción vs. en el fandom de TikTok. Fuente: Elaboración propia	424

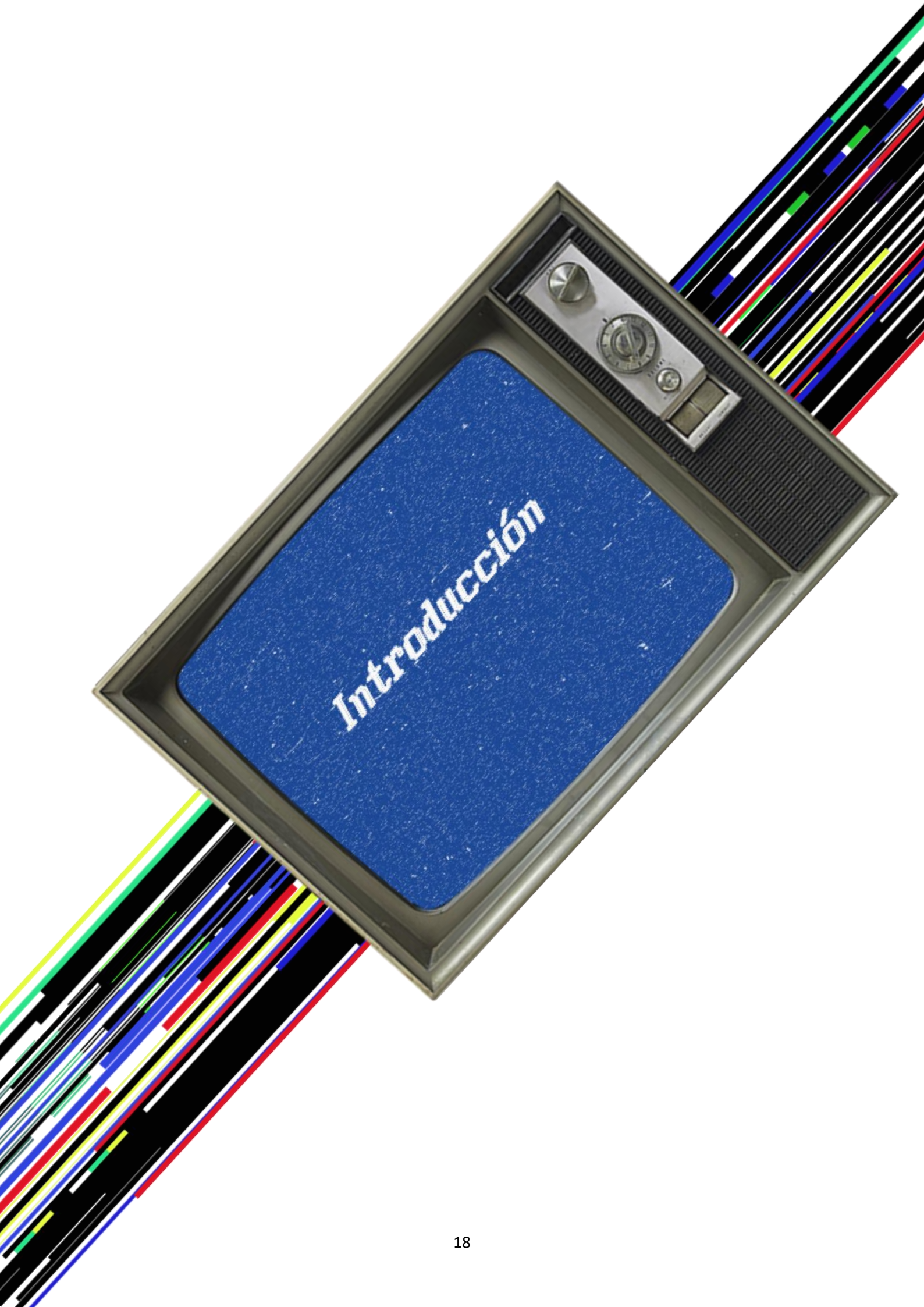
Gráfico 34 Comparativa de la agencia narrativa entre personajes de las series y creadores en TikTok. Fuente: Elaboración propia	426
Gráfico 35 Mes de realización y recursos narrativos. Fuente: Elaboración propia	430
Gráfico 36 Promedio de recursos narrativos. Fuente: Elaboración propia	431
Gráfico 37 Media de recursos por género. Fuente: Elaboración propia	432
Gráfico 38 Media de recursos por género de creadores. Fuente: Elaboración propia	434
Gráfico 39 Media de recursos por edad de creadores. Fuente: Elaboración propia	435
Gráfico 40 Recursos narrativos por duración del vídeo. Fuente: Elaboración propia	437
Gráfico 41 Recursos narrativos por duración del vídeo. Fuente: Elaboración propia	439
Gráfico 42 . Participación de los encuestados en la lectura, creación y comunidades de fanfics LGBTIQ+. Fuente: Elaboración propia	476
Gráfico 43 Distribución de respuestas al ítem “Influencia de los fanfics en tu percepción de las identidades <i>queer</i> ”. Fuente: Elaboración propia	478
Gráfico 44 Distribución por edad y género. Fuente: Elaboración propia	507
Gráfico 45 Orientación sexual de los participantes. Fuente: Elaboración propia	508
Gráfico 46 Plataforma favorita para contenido.....	509
Gráfico 47 Nivel de participación. Fuente: Elaboración propia	512
Gráfico 48 Personajes con y sin estereotipos. Fuente: Elaboración propia	516
Gráfico 49 Fanfic vs serie original. Fuente: Elaboración propia	517
Gráfico 50 Percepción de identidades y de género. Fuente: Elaboración propia	522
Gráfico 51 Contribución de los fanfics a la autopercepción	523
Gráfico 52 Nivel de participación. Fuente: Elaboración propia	530
Gráfico 53 Nivel de conexión con otros usuarios. Fuente: Elaboración propia	531

Gráfico 54 Gráfico de variables del cuestionario. Fuente: Elaboración propia	535
Gráfico 55 Distribución de participantes según identidad de género. Fuente: Elaboración propia.....	537
Gráfico 56 Mapa de calor de correlaciones de preferencias de contenido. Fuente: Elaboración propia	539
Gráfico 57 Regresión lineal simple de impacto emocional y credibilidad. Fuente: Elaboración propia	541
Gráfico 58 Mapa de calor de preferencias por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia.....	544
Gráfico 59 Mapa de calor de frecuencia de lectura. Fuente: Elaboración propia	546
Gráfico 60 Mapa de calor de preferencia de plataforma. Fuente: Elaboración propia	548
Gráfico 61 Motivación de escritura de fanfics. Fuente: Elaboración propia	550
Gráfico 62 Importancia del feedback. Fuente: Elaboración propia.....	552
Gráfico 63 Profundidad de personaje según el contenido. Fuente: Elaboración propia	554
Gráfico 64 Conexión de usuarios e interacción en redes. Fuente: Elaboración propia	556
Gráfico 65 Preferencias de relación por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia.....	558
Gráfico 66 Relaciones entre las preferencias de género para fanfics. Fuente: Elaboración propia.....	560
Gráfico 67 Influencia y fidelidad al universo de la trama. Fuente: Elaboración propia	562
Gráfico 68 Compromiso de usuarios por plataforma. Fuente: Elaboración propia	564
Gráfico 69 Normalización del impacto por género. Fuente: Elaboración propia	566

Gráfico 70 Preferencias por orientación sexual. Fuente: Elaboración propia	567
Gráfico 71 Correlación entre lectura e impacto emocional. Fuente: Elaboración propia	569
Gráfico 72 Distribución de autenticidad. Fuente: Elaboración propia	570
Gráfico 73 Relación frecuencia y consumo. Fuente: Elaboración propia	573
Gráfico 74 Calidad de escritura conexión. Fuente: Elaboración propia	576
Gráfico 75 Frecuencia de consumo e importancia de representación. Fuente: Elaboración propia	578
Gráfico 76 Impacto emocional promedio. Fuente: Elaboración propia	579
Gráfico 77 Relación entre importancia de representación y escritura Fuente: Elaboración propia	581
Gráfico 78 Nivel de conexión por frecuencia. Fuente: Elaboración propia	583

Índice de tablas

Tabla 1 Tabla de escritores.....	181
Tabla 2 Criterios de clasificación de registros.....	183
Tabla 3 Análisis de fiabilidad intercodificadores.....	267
Tabla 4 Coeficientes por variable y bloque.....	271
Tabla 5 Ejemplo de matriz de codificación comparativa (serie).....	272
Tabla 6 Resultados por variable significativa.....	277
Tabla 7 Matriz de confusión para la variable "ObjPas" (TikTok).....	287
Tabla 8 Matriz de confusión para la variable "Victima2" (Contenido audiovisual).	288
Tabla 9 Tabla de medias y desviaciones.	472
Tabla 10 Resumen de variables.	488
Tabla 11 Distribución de frecuencias.	500
Tabla 12 Variables clave.	515
Tabla 13 Indicadores y observaciones	520
Tabla 14 indicadores estructura comunitaria	528



1. Introducción

“Somos lo que soñamos ser y lo que deseamos, y en esas dos cosas se cifra lo más íntimo y verdadero de nuestra identidad”.

—Antonio Muñoz Molina (1991)

La ficción actúa como una segunda piel, un espacio flexible en el que el deseo y la imaginación configuran versiones alternas del yo. Nos sumergimos en historias para explorar, comprender y desafiar los límites que la realidad impone, reconociendo en ellas tanto un reflejo como una posibilidad: la de existir bajo otras circunstancias, otros nombres, otros cuerpos. Muñoz Molina (1991) nos recuerda que somos en esencia la suma de sueños y deseos, elementos que adquieren su plena dimensión en los relatos compartidos y en las identidades performadas. En esa línea, la idea de la identidad como construcción narrativa, como *performance* constante, encuentra resonancia con las teorías literarias de la autoficción, género en el que el yo se convierte en un personaje maleable, híbrido y profundamente intertextual (Doubrovsky, 1977).

Desde este ángulo, la identidad *queer* emerge como una identidad sexual o de género y como una posición narrativa y estética frente a las convenciones dominantes. La teoría *queer* sostiene que nuestras identidades se definen menos por categorías fijas que por procesos continuos de negociación y resistencia frente a las normas sociales (Sedgwick, 2018). Así, contar(se) se convierte en un acto político y estético simultáneamente, un gesto en el que la ficción tiene la potencia de subvertir, cuestionar y resignificar realidades impuestas. Butler (1990), al enfatizar la performatividad del género, subrayó cómo las identidades se constituyen y sostienen mediante repeticiones ritualizadas, que también pueden ser subvertidas mediante la parodia, la ironía y la resignificación, estrategias frecuentemente empleadas en las prácticas narrativas *queer*.

La explosión digital ha potenciado radicalmente estos actos subversivos. En las plataformas *online*, especialmente en los espacios dedicados al *fanfiction* y a la producción transmedia, los espectadores ya no son meros consumidores pasivos;

son coautores y activistas culturales. Como Jenkins (2008) señaló, vivimos en una época de cultura de convergencia, donde los fans no solo reinterpretan historias, sino que las intervienen críticamente, creando nuevos significados, nuevos afectos e imaginarios colectivos. El *fanfic queer* es particularmente revelador en este sentido: en sus relatos, los personajes relegados a la periferia del canon oficial recuperan protagonismo, adquieren agencia, experimentan deseos y desarrollan identidades no normativas con una riqueza ausente en las narrativas dominantes.

Esta tesis se adentra en ese territorio en el que la representación oficial y la resignificación fan se entrecruzan, y se centra en las series españolas contemporáneas y en su recepción en plataformas digitales como TikTok. Nos preguntamos cómo la audiencia, especialmente la audiencia *queer*, utiliza las narrativas mediáticas para explorar, afirmar y cuestionar su identidad. Al hacerlo, nos situamos en un diálogo crítico con conceptos literarios como la intertextualidad y la polifonía (Bakhtin, 1982), que enfatizan cómo todo relato es fruto de múltiples voces y textos que se entrecruzan para generar significados siempre provisionales y abiertos. El camino que sigue este estudio es el de una exploración crítica y creativa, donde la ficción no es solo reflejo, sino posibilidad, donde el píxel no es solo una imagen, sino un punto de partida hacia identidades múltiples y narrativas infinitas. Muñoz Molina (1991) ya lo anticipaba: somos lo que soñamos y deseamos, y en la era digital esos sueños y deseos se multiplican en incontables versiones del yo, que se escriben y reescriben en tiempo real.

La ficción nos abre la puerta a realidades paralelas donde nuestra identidad puede expandirse y mutar. Inventamos historias para explorar deseos que la vida cotidiana no siempre permite colmar, y en ese proceso imaginativo nos reinventamos a nosotros mismos. Cada personaje con el que empatizamos y cada trama que nos conmueve actúan como espejos y mapas: reflejan fragmentos de nuestro ser a la vez que nos orientan hacia posibilidades inexploradas. En este sentido, la construcción del yo se asemeja a un relato en constante revisión, un palimpsesto donde se reescriben recuerdos, anhelos y temores. No es casual que, tal como sugiere Glissant (1990), nuestras identidades se forjen en relación con las historias y los otros

que nos rodean; no nacemos con una narrativa única, nos constituimos en el cruce de relatos compartidos, en esa poética de la relación que entrelaza lo personal y lo colectivo.

La era digital ha catalizado como nunca este impulso creativo y subversivo. Internet y las plataformas transmedia ofrecen un lienzo infinito donde cualquiera puede devenir narrador. Los píxeles en la pantalla se organizan para dar vida a universos antes impensables, permitiendo que voces diversas se escuchen. La audiencia ya no es pasiva, sino partícipe activa en el ecosistema narrativo. Esta dinámica entronca con lo que Jenkins (2006) denominó cultura participativa, en la cual los fans se convierten en co-creadores. En consecuencia, toman prestados los personajes y mundos de la ficción oficial para adaptarlos a sus propias inquietudes. Un *fanfic* escrito en un foro o un montaje publicado en TikTok son mucho más que entretenimiento efímero: constituyen una forma de apropiación crítica, un diálogo creativo con la obra original y, a la vez, una respuesta política a sus vacíos o estereotipos. De este modo, las narrativas participativas en línea operan como talleres colectivos de imaginación donde lo *queer* puede florecer sin las cortapisas que a menudo impone la industria cultural.

Esta reflexión encuentra su anclaje en un escenario concreto: la representación LGBTQ+ en la ficción seriada española y la resignificación de esas historias en las redes sociales a través del *fanfiction queer*. ¿Qué ocurre cuando las narrativas oficiales no bastan y son los propios espectadores quienes extienden los márgenes del relato para incluirse a sí mismos? En las páginas que siguen, esta pregunta guía el análisis. Se traza un recorrido que va desde las series de televisión españolas contemporáneas hasta las comunidades *online* donde dichas ficciones son apropiadas, transformadas y, en última instancia, subvertidas. Se explora así el poder de la ficción en la era digital y su íntima conexión con la identidad *queer*, entendiendo que narrar no es solo contar historias, también es disputar quién tiene el derecho de contarlas y con qué voces. En un mundo hiperconectado, la ficción se revela como un terreno de resistencia y creación compartida, un espacio casi filosófico donde repensar el deseo, la representación y la posibilidad de ser en muchos más colores que

aquellos permitidos por el guion original. Esta es, en definitiva, la travesía que emprende el presente estudio: del píxel al yo, de la virtualidad a la autenticidad reinventada, del relato impuesto al relato propio.

En el contexto contemporáneo, la representación de personajes LGBTQ+ en las series españolas se enmarca en un panorama de creciente hibridez estética y conceptual. La globalización de las narrativas audiovisuales, la digitalización de los procesos creativos y la consolidación de espacios de producción transmedia han generado nuevas dinámicas en la construcción de identidades en pantalla. Estas transformaciones pueden comprenderse dentro del marco de lo que Glissant (1990) denomina poética de la relación, una visión del mundo donde la identidad no es una esencia fija, sino un constante proceso de interacción con otras culturas y discursos. Desde esta perspectiva, la representación de subjetividades *queer* en las series españolas no debe entenderse de manera aislada, sino como parte de un entramado más amplio de influencias, diálogos y resignificaciones en el espacio mediático global (Glissant, 1997).

En las últimas décadas, la representación de personajes LGBTQ+ en las series de ficción televisiva ha evolucionado de forma notable, especialmente a partir de la irrupción de las plataformas de *streaming* globales en España. Series españolas contemporáneas, difundidas por servicios como Netflix, HBO Max o Amazon Prime Video, han comenzado a incluir cada vez más personajes de la diversidad sexual y de género en roles prominentes, respondiendo a demandas sociales de mayor visibilidad e inclusión. Según datos recientes, en 2022 alrededor del 10,8% de los personajes de series españolas eran LGBTQ+, un incremento significativo respecto a años previos. Este crecimiento refleja pequeños pero firmes pasos hacia la diversidad, liderados en particular por un aumento de personajes gays y lésbicos (48 y 30 personajes respectivamente en 2022) (El Diario, 2022). Sin embargo, persisten desequilibrios importantes: la mayoría de estos roles pertenecen a unas pocas series dramáticas orientadas al público juvenil, mientras que identidades como las personas bisexuales, asexuales, intersexuales o transgénero continúan estando infrare-

presentadas o encasilladas en estereotipos muy específicos. Un reciente estudio sobre cuarenta series españolas de 2020-2021 (Sánchez Soriano, 2023) evidenció la preponderancia de personajes cisgénero gay en pantalla, con una casi total ausencia de personajes trans o no binarios, y la tendencia a asociar a las pocas mujeres trans representadas con tramas de prostitución o problemas de salud. Si bien alrededor del 10% de los personajes en esas series resultaron ser LGBTQ+ –una proporción cercana a la estimada en la población general, lo cual es indicio de progreso positivo–, las narrativas televisivas continúan reflejando patrones heteronormativos y vacíos de representación que justifican ampliamente la necesidad de investigaciones especializadas en este campo.

En consecuencia, la presente investigación se sitúa en la intersección de la creciente diversidad sexual en la ficción televisiva y la cultura participativa de los fans en entornos digitales. En términos sociales, estudiar cómo se representa a la comunidad LGBTQ+ en las series españolas y cómo dichas representaciones son recibidas y reelaboradas por las audiencias resulta fundamental para comprender el papel de los medios en la construcción de actitudes y valores. Las producciones audiovisuales no solo entretienen, también proyectan imaginarios colectivos que pueden desafiar o reforzar prejuicios. De hecho, la investigación académica reciente en España ha cobrado vigor en este tema, al reconocer que la visibilidad mediática de las personas LGBTQ+ tiene efectos tangibles sobre la percepción social de la diversidad. No obstante, persisten lagunas de conocimiento. La mayor parte de estudios previos se ha centrado en analizar la cantidad de personajes LGBTQ+ presentes en la ficción y la prevalencia de ciertos estereotipos (por ejemplo, el gay como figura cómica o la lesbiana hipersexualizada). Menos explorado está cómo las audiencias, particularmente las propias personas *queer* y los jóvenes, reinterpretan esas narrativas y les otorgan nuevos significados a través de prácticas participativas como el *fanfiction* y la producción de contenidos transmedia en redes sociales. La justificación de este estudio radica, por tanto, en abordar esa doble vertiente: por un lado, examinar críticamente la representación oficial de las identidades LGBTQ+ en la ficción seriada de producción española; por otro, iluminar la recepción activa y

creativa de dichas ficciones por parte de fans *queer* en espacios virtuales, entendiendo cómo estas prácticas pueden tanto subvertir limitaciones narrativas como servir de vehículo para la expresión identitaria y la educación social. Desde una perspectiva cultural y científica, investigar estas cuestiones es oportuno y necesario. La globalización de las plataformas de *streaming* ha internacionalizado el consumo de series españolas, otorgándoles un alcance e influencia sin precedentes. En este contexto, España se encuentra reconfigurando su imagen en cuanto a diversidad: aquellas narrativas antes restringidas a nichos o tratadas con timidez en la televisión tradicional ahora ganan protagonismo en títulos de éxito global. No obstante, esta mayor visibilidad conlleva también responsabilidad.

Para sustentar el análisis, esta investigación se apoya en un marco teórico multidisciplinar, combinando aportes de los estudios sobre representación mediática, la teoría *queer*, y los enfoques sobre cultura participativa y transmedia. En primer lugar, entendemos la representación audiovisual no como un espejo pasivo de la realidad, sino como un proceso activo de construcción simbólica cargado de implicaciones políticas y culturales. La forma en que las series figuran a las identidades *queer* importa tanto por lo que muestran como por lo que omiten. Cada personaje LGBTQ+ en pantalla es resultado de decisiones creativas que pueden desafiar normas o reforzar prejuicios. Nos inspiramos aquí en la perspectiva posestructuralista que concibe la identidad como performance antes que esencia fija. Autoras como Butler (1990) han argumentado que el género y la sexualidad se performan, se representan repetidamente más que obedecer a una categoría estática. Esta idea, aplicada a la ficción, implica que los personajes *queer* no son de una única forma, sino que sus identidades se negocian y expresan en función del contexto narrativo y las relaciones.

Este estudio doctoral se articula en torno a un conjunto de propósitos fundamentales que buscan desentrañar la dinámica entre la producción de ficción televisiva y su resignificación por parte de las audiencias en el entorno digital. La tesis se establece como una travesía que parte de la representación institucional para llegar a la construcción identitaria del yo en los espacios virtuales. El propósito central que

guía esta investigación consiste en trazar una panorámica amplia y crítica de cómo se configuran las identidades LGBTQ+ en la ficción seriada española contemporánea y, al mismo tiempo, rastrear y analizar los complejos procesos de recepción mediática activa que se manifiestan en los espacios de socialización *online*. Para concretar este cometido, la metodología se apoya en un diseño mixto que combina tres grandes esferas de análisis: un análisis de contenido riguroso de las series de ficción, el estudio de los mensajes producidos en TikTok que reaccionan a dichas series, y la recogida de datos mediante un cuestionario dirigido directamente a los creadores de narrativas *fan*. De esta manera, se aspira a cubrir el espectro completo que va desde la imagen ofrecida por la industria hasta su apropiación y subversión creativa por parte de la comunidad de seguidores. En consecuencia, el estudio se estructura en torno a tres objetivos complementarios. En primer lugar, analizar de forma sistemática la representación de personajes LGBTQ+ en las series españolas de ficción televisiva producidas para plataformas de *streaming* entre 2015 y 2022, atendiendo tanto a variables narrativas como a dimensiones estructurales de producción. En segundo lugar, examinar las prácticas de reapropiación y resignificación de dichas narrativas en la plataforma TikTok, identificando las operaciones formales y discursivas que caracterizan el contenido generado por los fans. En tercer lugar, analizar la función de las narrativas *fanfic queer* en los procesos de reinterpretación de la ficción televisiva y en las dinámicas de construcción identitaria declaradas por sus participantes.

A partir de este cometido principal, se desprenden varias proposiciones específicas que estructuran la indagación empírica en detalle. Estas líneas de trabajo buscan profundizar en las tensiones y aportaciones que surgen en la intersección entre la pantalla y el píxel digital. Una primera línea de investigación se orienta a develar la tensión dialógica que existe entre la representación institucional de la diversidad sexual y de género y la resignificación activa que emerge desde el *fandom*. El estudio se dedica a examinar cómo la virtualidad *queer* propia de plataformas como TikTok facilita una subversión de los códigos narrativos canónicos, permitiendo que las audiencias se apropien de personajes e historias para dotarlos de significados más acordes con sus experiencias personales.

Otra de las proposiciones esenciales consiste en analizar las estrategias creativas empleadas, no solo en la producción de las series, sino también en el contenido generado por los fans en la plataforma TikTok. Esto implica investigar cómo estas prácticas de reescritura contribuyen a la creación de un archivo afectivo compartido por la comunidad, que funciona como un espacio de resistencia a las narrativas hegemónicas y de reapropiación de los elementos ficcionales para la construcción de una identidad colectiva. El trabajo analítico se propone, además, realizar una comparación pormenorizada entre los distintos medios estudiados, aplicando herramientas cuantitativas y cualitativas para contrastar los recursos formales empleados y el desempeño (*performance*) que se manifiesta entre la ficción televisiva y el contenido digital de los seguidores. Este ejercicio busca visibilizar las diferentes lógicas narrativas y estéticas que operan en cada ecosistema mediático.

Finalmente, una parte fundamental de la labor investigadora se enfoca en determinar el modo y la medida en que las narrativas *fanfic queer* contribuyen a establecer una representación de las identidades LGBTIQ+ que es más auténtica y alternativa frente a los clichés y vacíos de la representación mediática tradicional. De la mano con esto, el estudio se pregunta cómo influyen estas prácticas narrativas participativas (la lectura y escritura de *fanfics*) en los procesos internos de autopercepción, identificación y construcción identitaria de los jóvenes lectores y autores. Así mismo, el estudio se dedicará a definir el papel crucial que desempeñan las comunidades *online* de *fanfiction* en la generación de espacios discursivos seguros y en el desarrollo de redes de apoyo y socialización para las personas LGBTIQ+, reconociendo la trascendencia de estos entornos virtuales para el bienestar y la expresión del yo.

Concretamente, en primer lugar se llevó a cabo un análisis de contenido cuantitativo y cualitativo de una muestra de series españolas de *streaming* producidas en los últimos años. Se seleccionaron 31 series emitidas entre 2015 y 2022 en plataformas digitales (Netflix, HBO, Amazon Prime Video, entre otras), de diversos géneros y con amplia audiencia, totalizando 498 personajes identificados. A cada personaje se le aplicó un protocolo de codificación detallado que recogía múltiples variables: orientación sexual (heterosexual, gay/lesbiana, bisexual, otras), identidad de género (cisgénero, transgénero, no binario), rol narrativo (protagonista, secundario, incidental), estereotipos asociados, desarrollo de trama propia, entre otras dimensiones. Adicionalmente, se codificaron aspectos cualitativos como los temas de conversación más frecuentes de los personajes LGBTQ+ en sus diálogos (amor, amistad, familia, discriminación, etc.) y los rasgos de personalidad con que fueron caracterizados. Para garantizar la fiabilidad, dos codificadores independientes analizaron los contenidos, alcanzando altos acuerdos intercodificador tras la calibración de criterios. Los datos cuantitativos se procesaron con técnicas estadísticas descriptivas y comparativas (χ^2 , análisis de varianza) utilizando software IBM SPSS, mientras que las dimensiones narrativas se examinaron interpretativamente apoyándonos en software de análisis cualitativo NVivo para el manejo de citas y codificaciones textuales. Los resultados de este primer estudio ofrecen un panorama actualizado de cómo representan las series españolas a la comunidad LGBTQ+: revelan qué tópicos centrales articulan las tramas *queer* (hallando que las relaciones afectivas ocupan un lugar central, por encima de cuestiones laborales o políticas), o qué atributos de personalidad predominan en estos personajes (detectando una prevalencia de cualidades positivas como la bondad y la extroversión, con escasez de defectos representados). Asimismo, se exploró la presencia de conflictos específicos como experiencias de discriminación: cerca de un tercio de los personajes *queer* analizados verbalizan en pantalla situaciones de homofobia, machismo u otras formas de opresión sufridas, lo que indica que, si bien las series incorporan las dificultades sociales que enfrentan las personas LGBTQ+, a menudo dichas tramas se enmarcan en el melodrama personal. Este primer estudio cuantitativo sienta las bases empíricas del trabajo y permite identificar tendencias generales (proporción de representación,

tipos de roles otorgados, etc.) y casos particularmente emblemáticos que ameritan una comprensión más profunda.

El segundo estudio se centra en la recepción participativa en redes sociales, tomando como caso de estudio la plataforma TikTok. Se recopiló un corpus de 413 vídeos de TikTok creados por fans, directamente relacionados con las series y personajes analizados en el primer estudio. Estos vídeos –que incluyen desde edits (montajes con escenas de la serie) hasta *mini-fanfictions* dramatizados, reacciones y comentarios creativos– fueron seleccionados mediante búsquedas de etiquetas (hashtags) y sonidos vinculados a las series en cuestión. La muestra abarcó contenido generado por creadores muy diversos, entre ellos jóvenes LGBTIQ+ que utilizan TikTok como espacio de expresión. Para su investigación, se diseñó una parrilla de códigos que evaluó múltiples aspectos: la orientación sexual e identidad de género autoidentificadas de los creadores de contenido (cuando era discernible en sus perfiles o discursos), el tono o sentimiento predominante de sus mensajes (celebratorio/positivo vs. crítico/negativo), los recursos narrativos empleados (uso de clips de la serie, texto sobreimpreso con mensajes, actuaciones originales, voz en off, etc.), los temas o enfoques (por ejemplo, si el fanvideo expande una trama romántica, critica una decisión de guion, visibiliza un personaje secundario, etc.), entre otros. Este estudio cualitativo-participativo permite observar cómo las audiencias reinterpretan las narrativas oficiales: los hallazgos muestran que los fans no se limitan a consumir pasivamente, sino que a través de TikTok expanden y subvierten las historias originales de múltiples maneras. Por ejemplo, se encontraron numerosos videos donde fans *queer* corrigen la falta de parejas del mismo sexo en cierta serie, editando escenas para emparejar a dos personajes del mismo género y celebrando esa posibilidad no canónica. Otros TikToks detectados adoptan un tono crítico, señalando estereotipos o tramas problemáticas mediante humor e ironía –una forma de *accountability* participativo, donde la audiencia exige mejor representación. Al mismo tiempo, una parte importante de los contenidos analizados manifiesta admiración e identificación: fans que narran cómo tal personaje gay les inspiró en su vida real, o que recrean vestimentas y diálogos emblemáticos mostrando orgullo. Un dato especialmente relevante es que la mayoría de creadores de estos TikToks resultaron ser

personas abiertamente no heterosexuales, y esto evidencia que la comunidad LGBTIQ+ se apropia activamente de estas plataformas.

Este factor sugiere que TikTok opera como una suerte de espacio seguro y creativo donde los jóvenes *queer* encuentran representación, la generan por sí mismos cuando no la ven en la pantalla y forman comunidad en torno a relatos compartidos. Los resultados de este segundo estudio se plasman en diversos gráficos comparativos, donde por ejemplo se observa que la proporción de creadores LGBTIQ+ en TikTok supera ampliamente la proporción de personajes LGBTIQ+ en las series originales, una descompensación que apunta a que el ecosistema fan en línea es aún más *queer* que el universo que reflejan las ficciones comerciales. Adicionalmente, se identificaron patrones en el uso de recursos: los fans combinan con creatividad imágenes de las series con textos, músicas populares y performance propia, desarrollando un lenguaje expresivo híbrido. Todo ello se analizó a la luz de la teoría de la cultura participativa y la comunicación mediada. TikTok, con su inmediatez algorítmica y su alcance masivo, representa un nuevo entorno en el que las narrativas transmedia emergen y se difunden velozmente, y permite a las audiencias reescribir significados casi en tiempo real tras la emisión de cada temporada.

Finalmente, el tercer estudio complementario adoptó un enfoque aplicado y propositivo, alineado con los objetivos de relevancia educativa de la investigación. Se diseñó y aplicó un cuestionario en línea dirigido a jóvenes espectadores y fans de ficciones televisivas (principalmente estudiantes de nivel secundario y universitario), con el propósito de sondear sus percepciones sobre la representación LGBTIQ+ y el impacto que el consumo de series y *fanfiction* tiene en dichas percepciones. El cuestionario recogió tanto preguntas cerradas tipo Likert como abiertas para comentarios cualitativos. Participó en la encuesta un número considerable de fans autoseleccionados (en torno al centenar, con edades entre 16 y 30 años, aproximadamente 60% identificados como LGBTIQ+ y 40% aliados/heterosexuales, de acuerdo con las preguntas demográficas). Los ítems indagaron cuestiones como: importancia otorgada a la representación *queer* en las historias que consumen (¿buscan activamente contenido con personajes LGBTIQ+?), influencia percibida del *fanfiction* en

su comprensión de la diversidad (si leer o escribir *fanfics* les ha ayudado a explorar identidades o empatizar con otras experiencias) y grado de participación en comunidades *online* (lectores pasivos vs. escritores activos, interacción en plataformas específicas como Wattpad o Archive of Our Own, etc.). Los resultados aportan información valiosa: por ejemplo, cerca de la mitad de los encuestados afirmó escribir *fanfiction* o participar en comunidades de *fanfic*, lo que confirma que no se trata de un fenómeno marginal, sino de una práctica bastante extendida entre fans jóvenes. Además, una proporción significativa –aproximadamente un 20% de los participantes– reportó que la creación o lectura de *fanfics* LGBTQ+ ha influido profundamente en su percepción personal de las identidades *queer*, considerándolos una experiencia reveladora o educativa en su proceso de aceptación y comprensión de la diversidad. La mayoría, no obstante, señaló una influencia moderada: los *fanfics* fueron valorados principalmente como un espacio de entretenimiento y comunidad, más que como herramienta de cambio de creencias, si bien para un núcleo importante sí desempeñaron un rol formativo. Estos datos cuantitativos se triangulan con las respuestas cualitativas, donde muchos encuestados narraron que descubrieron términos y realidades del espectro LGBTQ+ a través de historias fan o que encontraron apoyo emocional en comunidades de lectores/escritores durante procesos de auto-descubrimiento. El cuestionario también exploró la actitud hacia la representación en los *fanfics*: la gran mayoría indicó que para ellos es muy importante que las historias que consumen o crean incluyan personajes LGBTQ+, evidenciando que estos fans buscan deliberadamente entornos ficcionales donde su realidad esté reflejada y normalizada. En conjunto, este tercer estudio proporciona una mirada introspectiva desde la audiencia: confirma que los jóvenes valoran la representación diversa y que, cuando ésta falta en los medios oficiales, acuden a los espacios fan para encontrarla o producirla. Asimismo, revela un potencial pedagógico: varios participantes reconocieron haber aprendido sobre otras orientaciones o identidades a través del *fanfiction*, lo cual sugiere que estas prácticas informales podrían aprovecharse con fines educativos más formales, por ejemplo, integrándolas en estrategias de alfabetización mediática o proyectos de aula sobre diversidad.

Los hallazgos y reflexiones derivadas de esta investigación tienen implicaciones significativas en múltiples niveles. En el plano social, profundizar en la representación LGBTIQ+ en la ficción televisiva y en las respuestas creativas de las audiencias contribuye a visibilizar avances y asignaturas pendientes en materia de diversidad cultural. Una representación digna y variada en los medios puede favorecer la empatía y la aceptación social hacia colectivos históricamente marginados. Comprender qué estereotipos persisten –y cómo los fans los desafían– ofrece información valiosa para combatir prejuicios. Por ejemplo, identificar que las series siguen escaseando en personajes trans no solo evidencia una brecha de visibilidad, sino que invita a diseñar estrategias (campañas, consultorías de guion, talleres con productores, entre otras posibles acciones) para subsanar esa ausencia y evitar representaciones dañinas. Del mismo modo, hay que reconocer que los jóvenes fans ya están creando narrativas inclusivas en sus propios círculos apunta a una base social receptiva a contenidos más diversos: la audiencia está preparada para historias LGBTIQ+ auténticas, y cuando no las obtiene del mercado *mainstream*, las genera por su cuenta. Este conocimiento puede empoderar a colectivos activistas y asociaciones educativas a la hora de dialogar con la industria cultural y exigir cambios con fundamento empírico en mano.

En el ámbito científico y académico, esta tesis llena un vacío en la literatura hispana sobre ficción televisiva y *fandom*. Hasta fechas recientes, los estudios sobre ficción seriada española con perspectiva LGBTIQ+ eran escasos; más raros aún aquellos que incorporasen la voz de las audiencias y sus prácticas (*fanfiction*, redes sociales) en el estudio. Este trabajo, al articular ambos enfoques, ofrece una visión más completa del ciclo comunicativo: de la producción al consumo y la retroalimentación creativa. La metodología mixta empleada –combinando análisis de contenido, etnografía digital y encuesta– ejemplifica además una forma de investigación transdisciplinar que integra herramientas de sociología de la comunicación, teoría crítica *queer* y estudios fan. Los resultados no se quedan en la mera descripción, sino que dialogan con conceptos teóricos de actualidad (como la performatividad de género, la interseccionalidad, la alfabetización mediática en género, etc.), aportando estudios de caso desde la realidad española que complementan la abundante literatura

anglosajona. Asimismo, esta investigación se alinea con proyectos pioneros financiados a nivel nacional, como LGBTQI+ Screens (PID2019-110351RB-100) o TRANSGELIT, que buscan evaluar el impacto de las representaciones LGBTQI+ en la reducción de prejuicios y fomentar la alfabetización transmedia en cuestiones de género. En concreto, los datos obtenidos sobre la recepción activa en TikTok y los usos formativos del *fanfiction* constituyen aportes novedosos que podrán inspirar nuevas líneas de investigación en comunicación digital, educación y estudios culturales. Se abre la puerta, por ejemplo, a profundizar en el rol de influencers o youtubers LGBTQI+ como agentes de cambio (tema tangencialmente explorado en nuestra encuesta y en línea con trabajos recientes sobre narrativas trans en YouTube), o a estudiar comparativamente cómo difiere la cultura fan en distintas plataformas (TikTok vs. foros tradicionales) en cuanto a inclusividad.

En última instancia, la relevancia cultural de la representación LGBTQI+, el *fanfiction* y la cultura participativa en series españolas reside en que nos ayuda a entender mejor cómo las historias que contamos moldean el imaginario colectivo. En una sociedad cada vez más diversa, garantizar que todas las personas puedan verse reflejadas de forma respetuosa en las pantallas es un paso esencial hacia la igualdad. Esta tesis, con su enfoque integral, aspira a contribuir a esa meta, demostrando con rigor cómo la ficción y la participación fan importan: son escenarios donde se negocia qué identidades importan, cómo se las valida o estigmatiza, y cómo podemos transformarlas para construir, entre todos, relatos más inclusivos. Es, en esencia, una invitación a repensar el vínculo entre medios, educación y cambio social, desde la convicción de que cada personaje diverso plenamente desarrollado, cada historia fan que reclama un final feliz, cada *glitch queer* que irrumpe en la narrativa dominante, son pequeñas victorias culturales que nos acercan a una sociedad más abierta y orgullosa de su pluralidad. En el Gráfico 1 se ilustra el proceso de investigación de la tesis:

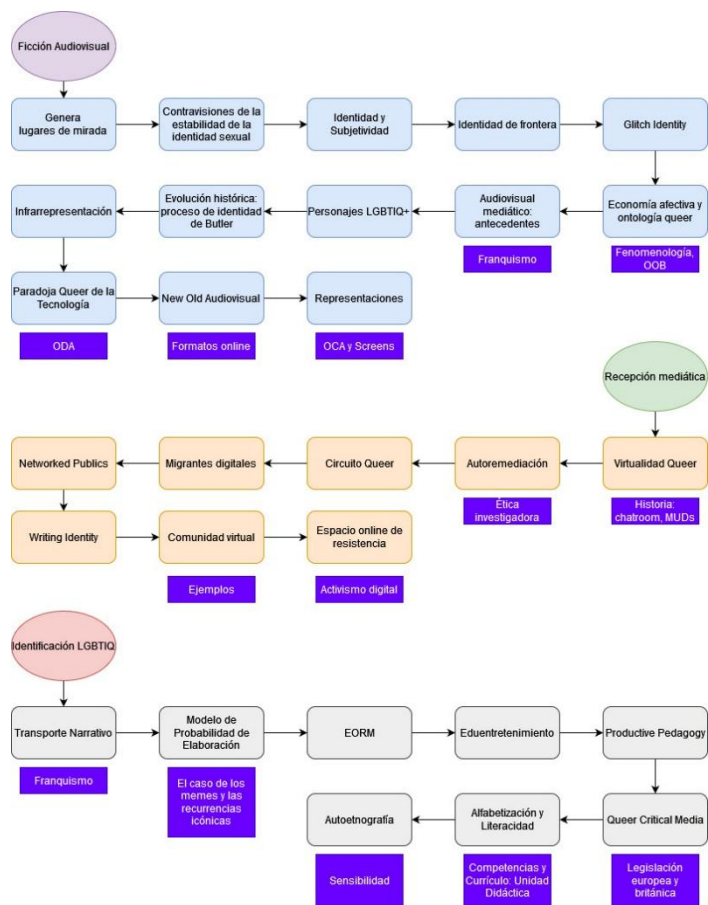


Gráfico 1 Esquema de marco teórico.

Fuente: Elaboración propia

Para dar paso a la investigación, es necesario contextualizar el panorama mediático actual. En los últimos años, ha habido un cambio significativo en la representación de personajes LGBTQ+ en los medios de comunicación, especialmente en las series de televisión, donde las narrativas de esta comunidad han ganado prominencia. Este fenómeno ha generado debates sobre la autenticidad de estas representaciones, los estereotipos perpetuados y sus efectos socioculturales. En el contexto español, diversas series populares han comenzado a incluir personajes LGBTQ+ en roles tanto protagónicos como secundarios, ganando popularidad y fomentando importantes conversaciones sobre la diversidad sexual y de género.

La evolución de la representación de los personajes LGBTQ+ en los medios de comunicación ha sido notable en la última década (Marcos Ramos, González de Garay y Pérez Álvarez, 2022; Blanco Fernández y González Aran, 2024; González de

Garay, 2023; González de Garay, Gutiérrez Sastre, Marcos Ramos y Calvo, 2023.). La visibilidad de estas identidades ha aumentado significativamente y este cambio ha tenido un impacto considerable en la forma en que se representan las identidades sexuales y de género en pantalla. Las series de televisión han sido un vehículo crucial para este cambio ya que han comenzado a incluir personajes LGBTQ+ en roles más prominentes y complejos (Ventura, Blanco Fernández y Sánchez Soriano, 2024). Este aumento en la visibilidad ha sido impulsado por movimientos sociales y el activismo *queer*, que han presionado por una mayor representación y autenticidad en los medios. Según Aguilera y Conde (2018), la influencia de los creadores LGBTQ+ ha sido fundamental para aportar autenticidad a estas narrativas, desafiando estereotipos y ofreciendo una representación más diversa. Gómez (2019) destaca que este cambio no solo ha impactado en la representación mediática, sino que también ha generado debates sobre la autenticidad y los estereotipos, así como sobre los efectos socioculturales de estas representaciones.

La creciente presencia de plataformas de video bajo demanda (VOD) ha modificado de forma sustancial los modos de representación de género y sexualidad en la ficción española contemporánea. Estudios recientes ponen de manifiesto que, si bien las producciones de VOD han ampliado el número de personajes LGBTQ+ en pantalla, esa visibilidad no siempre se traduce en una representación plural o libre de estereotipos: existe una concentración de personajes gays y lésbicos en determinadas tramas y géneros, mientras que identidades como la trans, la no binaria o las plurisexualidades continúan siendo marginales o estereotipadas (De Caso Bausela, González de Garay, Marcos Ramos, 2020). Este patrón ha sido documentado con datos comparativos entre series de *prime time* y producciones de plataformas, lo que sugiere avances cuantitativos, pero limitaciones cualitativas en la diversidad representada.

Análisis sistemáticos sobre series de *streaming* y de emisión generalista muestran subrepresentación de ciertos colectivos y la persistencia de marcos narrativos que priorizan arcos melodramáticos o tópicos (por ejemplo, hipersexualización o victimización) cuando aparecen personajes LGBTQ+ (Marcos-Ramos y González de Garay, 2021; Marcos Ramos, González de Garay y Arcila

Calderón, 2020). Estos estudios subrayan además la utilidad de instrumentos metodológicos estandarizados para medir la presencia y función de personajes según variables de género y sexualidad, una herramienta que respalda el diseño metodológico de la presente tesis y facilita comparaciones entre muestras y periodos.

Paralelamente, investigaciones de carácter transdisciplinar —que combinan análisis de contenido, encuestas y etnografía digital— han mostrado cómo las audiencias jóvenes y las comunidades fans actúan como correctivos y productores de sentido: cuando la ficción institucional resulta insuficiente, los entornos fan (foros, plataformas de *fanfiction*, redes sociales como TikTok) generan relatos alternativos que expanden o resignifican personajes y relaciones (Barrios Rodríguez, González de Garay y Marcos Ramos, 2021). Estas prácticas fan no sólo constituyen una respuesta afectiva y de archivo emocional, sino que funcionan como zonas de experimentación identitaria donde se construyen referentes simbólicos y pedagógicos para las nuevas generaciones; así, la interacción entre industria y fandom conforma una ecología narrativa en la que la representación se negocia y rehace constantemente. Estas dinámicas tienen implicaciones claras para la investigación y la intervención educativa: por un lado, es necesario fortalecer la medición cualitativa de la representación (no sólo la contabilización de personajes, sino la evaluación de su agencia, arco dramático, fuentes de estereotipo y pluralidad identitaria); por otro, conviene reconocer y articular la potencia formativa del fandom y las prácticas transmedia en contextos escolares y comunitarios.

El arte y la estética juegan un papel crucial en la conformación de identidades personales y sociales. Zambrano (1995) argumenta que la diferencia entre géneros literarios se basa en la necesidad de la vida que los origina, y que el arte surge de la necesidad de la vida de expresarse. Este enfoque es relevante para analizar cómo las manifestaciones artísticas audiovisuales, incluidas las series de televisión, pueden servir como herramientas poderosas para representar y legitimar identidades LGBTIQ+. La especificidad de la estética y las manifestaciones artísticas en la representación audiovisual es un tema complejo y debatido. Según Gadamer (2001), la filosofía del arte y la estética moderna que surgieron en el siglo XVIII van a

introducir conceptos como el sentimiento, el genio, la originalidad y la imaginación creativa. En este contexto, la estética *queer*, tal como la define Halberstam (2005), desafía las normas hegemónicas y busca representar formas alternativas de ser y desear. Este enfoque permite al audiovisual capturar la fluidez y multiplicidad de las identidades *queer* con el fin de desafiar representaciones monolíticas y estereotipadas. Deleuze (1985) introdujo la imagen-tiempo en el cine para representar la temporalidad subjetiva, lo cual es relevante para las narrativas LGBTIQ+ que a menudo desafían las cronologías normativas. Barthes (1967) defendió la idea de la muerte del autor para sugerir que el significado de una obra es determinado por el espectador, y resalta la importancia de la audiencia en la recepción de las representaciones audiovisuales. Esta noción es crucial para entender cómo las narrativas *queer* pueden ser interpretadas de múltiples maneras, dependiendo del contexto personal y cultural del espectador.

Y es que cabe señalar que escribir sobre ficción es escribir sobre la vida. Y escribir sobre la vida implica aceptar que no hay una sola versión de ella, sino infinitos reflejos en los que el deseo, la memoria y la posibilidad se entrecruzan. La representación es el acto de inscribir cuerpos, voces e historias en el imaginario colectivo. En este proceso, la ficción televisiva y los relatos transmedia han modelado la percepción que la sociedad tiene sobre las identidades LGBTIQ+, y establece discursos que oscilan entre la inclusión progresiva y la persistencia de estereotipos (Jenkins, 2006). La imagen proyectada en la pantalla no es neutral ni inocente, sino que responde a estructuras de poder, a demandas culturales y a la necesidad de algunos sectores de encajar lo diverso dentro de un marco de representabilidad aceptable.

Las pantallas han redefinido nuestra forma de percibirnos. No somos los mismos antes y después de vernos reflejados en una serie, una película, un *fanfic* o un montaje de TikTok. La identidad, fragmentada en espejos digitales, encuentra nuevos cauces para expandirse, reafirmarse o reinventarse. En la representación mediática de las identidades LGBTIQ+ coexisten fuerzas contrapuestas: la legitimación y la estereotipia, la reivindicación y la mercantilización, la visibilidad y la domesticación. Este no es un debate nuevo, pero su urgencia es innegable. En un mundo

donde la hiperconectividad ha hecho de la ficción una conversación colectiva, la pregunta no es solo quiénes están en la pantalla, también hay que preguntarse quiénes están escribiendo esas historias, cómo las audiencias las transforman y qué significado adquieren en sus reescrituras digitales. La ficción televisiva, especialmente aquella distribuida por plataformas de *streaming*, se ha convertido en un terreno especular donde los relatos *queer* desafían o reafirman los moldes hegemónicos. No se trata exclusivamente de personajes y tramas, sino de estructuras narrativas que absorben y reconfiguran los afectos, las luchas y los anhelos de sus espectadores. Cada historia proyectada en la pantalla es susceptible de ser desbordada, intervenida y resignificada. El *fanfic*, en su esencia más pura, no es solo un gesto de admiración, sino una apropiación crítica, un ejercicio de resistencia contra lo inamovible. En ese diálogo incesante entre el producto mediático y su reescritura, las identidades LGBTIQ+ encuentran un espacio de experimentación que muchas veces les ha sido negado en la narrativa oficial.

Como apunta Hall (1997), el significado de una representación no está fijado, sino que se construye en la interacción con el espectador. Esta transformación resulta especialmente significativa en el caso de los relatos *queer*, que han sido históricamente silenciados, codificados bajo narrativas heteronormativas o simplemente relegados a lo anecdótico. Los *fanfics*, lejos de ser simples ejercicios de entretenimiento, funcionan como espacios de exploración identitaria, lugares donde la comunidad LGBTIQ+ puede imaginarse fuera de los límites impuestos por la industria cultural. La ficción deja de ser una representación estática y se convierte en un proceso dialógico, en constante mutación.

La representación, como advierte Eco (1984), es siempre un campo de batalla donde se negocian significados, valores y normas culturales. La visibilidad puede funcionar como un mecanismo de inclusión, pero también de control. No basta con que existan personajes LGBTIQ+ en pantalla, es necesario que estas narrativas no reproduzcan discursos de opresión camuflados bajo la apariencia de diversidad. Por lo tanto, este estudio no pretende fijar respuestas definitivas ni clausurar interpretaciones, ya que hacerlo implicaría traicionar la naturaleza misma de las ficciones

que lo sustentan. Más bien, busca abrir grietas en la superficie pulida de la representación mediática para explorar cómo las audiencias reconfiguran lo que ven, cómo se apropian de los relatos que les interpelan y cómo la virtualidad ha transformado los vínculos entre la imagen y el deseo. En un tiempo donde el acceso a la representación no es un privilegio, sino un derecho en disputa, la ficción se erige como un archivo vivo de posibilidades, una cartografía en constante reescritura. En este mapa de relatos, gestos y resistencias, este trabajo busca trazar nuevas rutas de análisis, sin perder de vista que, al final, toda historia contada es también una historia por contar. Como señala Sontag (1977), la manera en que miramos las imágenes determina no solo lo que vemos, sino también lo que creemos posible. Y quizá, en ese espacio de ficciones que se expanden y resisten, podamos encontrar no solo una representación más justa, sino también la posibilidad de imaginar futuros en los que las identidades *queer* sean un horizonte abierto de posibilidades.

1.1 Panorámica del estudio

Para empezar a delimitar el objeto del estudio, el fenómeno del *fanfic* se refiere a obras de ficción escritas por aficionados que utilizan personajes, escenarios y tramas de obras originales creadas por otros autores. Este fenómeno tiene raíces profundas en la cultura popular y ha evolucionado con la digitalización y el advenimiento de plataformas como TikTok. Desde las tragedias griegas hasta las adaptaciones de Shakespeare, la reescritura y adaptación de historias ha sido una práctica común (Ong, 1994). Sin embargo, el *fanfic* moderno surgió claramente en la década de 1960 con la popularidad de series como *Star Trek* (NBC, 1960) donde los fans comenzaron a escribir y compartir sus propias historias basadas en el universo de la serie. Los fans de esta serie comenzaron a escribir sus propias historias basadas en el universo de la serie, publicándolas en fanzines o revistas de aficionados. Esta práctica permitió a los fans explorar nuevas aventuras y relaciones entre los personajes que no se veían en la serie original (Jenkins, 1992). Los primeros fanzines de *Star Trek* como *Spockanalia* (1967) marcaron el inicio del *fanfic* moderno. Estas publicaciones permitieron a los fans compartir sus historias y teorías sobre la serie con el fin de crear una comunidad participativa y dinámica. Las historias de *Star Trek* exploraban temas y relaciones no abordados en la serie original, incluyendo el desarrollo de relaciones entre personajes principales, como el famoso *slash* entre Kirk y Spock.

Con el advenimiento de las redes sociales y las plataformas de videos cortos como TikTok, los espectadores tienen ahora la capacidad de interactuar de manera más directa con el contenido de las series, reinterpretándolo, recreándolo y compartiéndolo con una audiencia global. En este sentido, los *fanfics* han surgido como una forma popular de participación mediática, permitiendo a los fans explorar y expandir las narrativas de sus series favoritas, incluyendo aquellas relacionadas con personajes LGBTIQ+.

Jenkins (1992) es uno de los teóricos más influyentes en el estudio del *fanfic*, destacando el concepto de cultura participativa. Según Jenkins (1992), el *fanfic* es

un ejemplo clave de cómo los fans no solo consumen, sino que también producen contenido cultural y hasta cierto punto desafían la distinción entre productores y consumidores. La cultura participativa permite a los fans apropiarse de las narrativas originales, reinterpretándolas y expandiéndolas desde sus propias perspectivas. La cultura participativa democratiza la producción de contenido al permitir que cualquier persona, independientemente de su formación o recursos, contribuya con su propia visión y creatividad. En el contexto del *fanfic*, esto significa que los fans pueden transformar y enriquecer los universos narrativos que aman, aportando diversidad y nuevas perspectivas que a menudo están ausentes en las obras originales. La teoría literaria también ofrece herramientas útiles para entender el *fanfic*. Bakhtin (1982) introdujo los conceptos de intertextualidad y polifonía. La intertextualidad se refiere a la relación entre diferentes textos, algo esencial en el *fanfic*, donde las historias nuevas se construyen sobre la base de textos preexistentes. La polifonía, por otro lado, implica la coexistencia de múltiples voces y perspectivas dentro de un texto, lo cual es evidente en muchos *fanfics* que exploran diferentes puntos de vista y experiencias de los personajes (Bakhtin, 1982).

El *fanfic* permite la creación de nuevas narrativas que dialogan con las historias originales de múltiples maneras. Al escribir *fanfic*, los autores pueden explorar huecos argumentales, desarrollar personajes secundarios o imaginar futuros alternativos. Esta práctica enriquece el universo original y ofrece a los lectores una experiencia narrativa más compleja y variada. El *fanfic* también ha sido analizado desde perspectivas *queer* y feministas (Pester, 2017). Este tipo de crítica resalta cómo permite a los fans cuestionar y subvertir las normas de género y sexualidad presentes en las obras originales. Por ejemplo, la práctica del *slash fiction* (historias que representan relaciones románticas o sexuales entre personajes del mismo sexo) es una forma en que los fans desafían la heteronormatividad de muchas narrativas *mainstream* (Tosenberger, 2008). Desde una perspectiva feminista, el *fanfic* puede ser una herramienta de empoderamiento y representación. Las mujeres y otras minorías, a menudo subrepresentadas o estereotipadas en las narrativas convencionales, encuentran en el *fanfic* un espacio para reimaginar y reivindicar sus

propias historias. Esto no solo desafía las normas establecidas, sino que también enriquece el discurso cultural con una mayor diversidad de voces y experiencias.

El advenimiento de Internet en los años 90 y 2000 revolucionó la creación y distribución de *fan fiction*. Plataformas como *Fanfiction.net* y Archive of Our Own (AO3) proporcionaron espacios donde los fans podían publicar y acceder fácilmente a miles de historias basadas en sus series favoritas. Esta accesibilidad y la capacidad de interactuar directamente con otros fans y autores transformó la cultura del *fanfic*, haciéndola más inclusiva y diversa. La digitalización del *fanfic* ha permitido una expansión sin precedentes de la comunidad de fans. Los foros, blogs y redes sociales han facilitado el intercambio de ideas y la colaboración entre autores, además de permitir una retroalimentación inmediata y continua de los lectores. Esta interacción en tiempo real ha enriquecido la práctica del *fanfic*, y permite una evolución constante de las historias y la creación de comunidades de apoyo.

Este fenómeno de reinterpretación y recreación de las narrativas televisivas encuentra eco en los postulados de Bergson (2006) sobre la memoria y la duración. Bergson (2006) argumenta que la memoria no es simplemente una reproducción mecánica del pasado, sino un proceso creativo de reconstrucción y reinterpretación continua. Del mismo modo, los *fanfics* y las reinterpretaciones de las series de televisión en plataformas como TikTok pueden entenderse como manifestaciones de esta memoria audiovisual colectiva, donde los espectadores participan activamente en la creación y recreación de significado a partir de las narrativas televisivas (Lara, 2020).

Además, el impacto de estas representaciones no solo se limita a la esfera mediática, sino que también tiene repercusiones en la vida real de las personas LGBTQ+. La visibilidad en los medios puede influir en la percepción pública y en la aceptación social, promoviendo una mayor comprensión y respeto hacia las diversidades sexuales y de género (Gómez, 2019). Por ejemplo, la representación positiva de personajes LGBTQ+ en series de televisión ha sido identificada como un factor clave en la reducción de prejuicios y en la promoción de la igualdad (Pineda, 2021). En el contexto educativo, estas representaciones también juegan un papel importante. Las series de televisión que incluyen personajes LGBTQ+ pueden servir

como herramientas educativas, ayudando a los jóvenes a comprender mejor sus propias identidades y las de los demás, y fomentando un ambiente más inclusivo y respetuoso en las escuelas (López, 2022; Rodríguez de Dios y Soto Sanfiel, 2024).

La investigación también sugiere que la interacción con contenido LGBTQ+ en redes sociales como TikTok puede ofrecer un espacio seguro y de apoyo para los jóvenes que están explorando su identidad, permitiéndoles conectarse con otros que comparten experiencias similares y encontrar una comunidad de apoyo (Martínez Sanz, 2021). El análisis de la representación LGBTQ+ en las series de ficción españolas y su recepción en plataformas de redes sociales no solo arroja luz sobre la evolución de las narrativas mediáticas, sino que también subraya la importancia de estas representaciones en la construcción de identidades y en la promoción de una sociedad más inclusiva y comprensiva.

En el ámbito de la televisión española, este cambio se ha manifestado en la inclusión de personajes LGBTQ+ en roles centrales y complejos. Un ejemplo notable es la serie *Élite* (Netflix, 2018), que no solo ha presentado relaciones homosexuales de manera prominente, sino que también ha abordado temas como la bisexualidad y la identidad de género con una mayor profundidad y sensibilidad. Este enfoque ha sido recibido positivamente tanto por críticos como por la audiencia, quienes valoran la representación inclusiva y matizada de la diversidad sexual y de género (Ruiz, 2020). La creación de estos contenidos ha sido posible gracias a la participación activa de creadores LGBTQ+, quienes han llevado sus propias experiencias y perspectivas al proceso creativo, enriqueciendo así las narrativas y asegurando una representación más auténtica (Alonso, 2021).

La influencia de las series de televisión en la percepción pública de las identidades LGBTQ+ no puede subestimarse. En este sentido, las series españolas han jugado un papel crucial en el avance de los derechos y la visibilidad LGBTQ+, no solo dentro del país, sino también a nivel internacional, gracias a plataformas de *streaming* como Netflix que han llevado estas narrativas a una audiencia global. El impacto de la representación LGBTQ+ en la televisión también se refleja en la cultura fan. En plataformas como TikTok, los espectadores jóvenes encuentran un espacio para expresarse y conectarse con otros a través de la creación de contenido

relacionado con sus series favoritas. Además, las representaciones positivas en los medios pueden tener un impacto significativo en la autoestima y el bienestar de las personas LGBTIQ+, especialmente los jóvenes. Ver personajes que reflejan sus propias experiencias y luchas puede proporcionarles modelos a seguir y una mayor comprensión de sus propias identidades, lo que es crucial en una etapa de desarrollo en la que buscan su lugar en el mundo (Rodríguez y Sáenz, 2020).

La evolución de la representación LGBTIQ+ en las series de televisión españolas y su recepción en plataformas de redes sociales reflejan cambios profundos en la sociedad. En el contexto de la interacción entre la representación mediática y la participación del público en la era digital, es importante considerar también el concepto de hiperrealidad. Según Baudrillard (1981), la hiperrealidad describe una condición en la que las representaciones de la realidad se vuelven más significativas y relevantes que la propia realidad. En el caso de las series de ficción y su recepción mediática a través de plataformas como TikTok, se puede observar cómo las narrativas televisivas no solo son consumidas pasivamente por el público, sino que son reinterpretadas, reconstruidas y amplificadas en un espacio digital que a menudo borra las fronteras entre lo real y lo ficticio. La hiperrealidad se manifiesta en la forma en que los *fanfics* y las reinterpretaciones de las series de televisión en plataformas como TikTok pueden distorsionar y amplificar aún más las narrativas originales, creando una multiplicidad de realidades simuladas que coexisten con la serie original. Esta multiplicidad de interpretaciones y realidades coexistentes puede contribuir a la construcción de una experiencia mediática más rica y compleja para los espectadores, permitiéndoles explorar diferentes aspectos de las narrativas televisivas y participar activamente en la creación de significado.

Eco (1975) exploró conceptos similares en su análisis de la cultura de masas y la producción de simulacros en la sociedad contemporánea. La representación de la diversidad sexual y de género en los medios de comunicación ha experimentado una notable evolución en las últimas décadas. En este contexto, las series españolas han jugado un papel fundamental, ofreciendo una ventana a las realidades complejas, multifacéticas y a menudo marginadas de la comunidad LGBTQ+. Paralelamente, el auge de las redes sociales y las plataformas digitales ha dado lugar

a nuevas formas de expresión y participación fanática, como es el caso de los *fanfics* creados y compartidos en TikTok, donde la reinterpretación y resignificación de los contenidos originales cobran vida a través de las narrativas de los fans.

Por lo tanto, a través de una combinación de investigación textual de los *fanfics* y un cuestionario con usuarios de páginas webs que alojan *fanfics*, se investiga cómo estas narrativas participativas ofrecen nuevas formas de representación y exploración de la identidad LGBTQ+ (Ruiz, 2022). Además, se considera el papel de los algoritmos de TikTok en la visibilidad de los *fanfics* LGBTQ+, ya que estos algoritmos pueden amplificar ciertas narrativas y comunidades, contribuyendo a una mayor diversidad en las representaciones mediáticas (Navarro, 2022). Finalmente, el estudio del diálogo entre las series y sus *fanfics* se centra en cómo las reinterpretaciones de los fans pueden desafiar las narrativas hegemónicas y ofrecer alternativas más inclusivas y diversas. Se analiza cómo los *fanfics* no solo reinterpretan personajes y tramas, sino que también pueden influir en la producción original, reflejando un intercambio dinámico entre creadores y audiencia. Por ejemplo, los *fanfics* que expanden las historias de personajes LGBTQ+ o que crean tramas alternativas donde estos personajes tienen mayor protagonismo pueden presionar a los productores y guionistas para considerar estas perspectivas en futuras temporadas (López, 2023).

Este proceso se interpreta a través del lente de la teoría de la recepción y los estudios culturales, que subrayan el papel activo de los espectadores en la co-creación de significado. Siguiendo a Hall (1997), quien propuso la teoría de la codificación/decodificación para entender cómo el público interpreta los mensajes mediáticos, este estudio examina cómo las audiencias no solo consumen pasivamente estas representaciones, sino que también las reinterpretan y negocian activamente, creando significados propios que pueden coincidir, negociar o resistirse a los mensajes originales. Esto se evidencia particularmente en la creación de *fanfics* en TikTok, donde los fans utilizan las tramas y personajes de las series como puntos de partida para explorar narrativas alternativas que a menudo desafían las normas de género y sexualidad hegemónicas. Por otro lado, se incorpora el concepto de afecto de Ahmed (2004), que sugiere cómo las emociones juegan un

papel crucial en la forma en que se experimentan y se adscriben significados a las representaciones culturales. A través de la lente del afecto, este estudio contempla cómo las series y los *fanfics* no solo transmiten ideas, sino que también evocan emociones que pueden motivar a la acción, la empatía, el rechazo o la identificación, y cómo estas reacciones afectivas contribuyen a la construcción de comunidades y a la negociación de identidades dentro del espacio digital de TikTok.

En los márgenes donde convergen la cultura popular, la producción audiovisual contemporánea y las políticas de la diferencia, emerge una pregunta que ha sido tantas veces formulada como postergada: ¿qué cuerpos, qué deseos, qué formas de vida tienen derecho a ser narradas? A lo largo de las últimas décadas, la televisión —y más específicamente, la ficción seriada— ha pasado de ser un espejo deformante de las normatividades sociales a un escenario inestable donde estas se reescriben, se fracturan o se reinscriben con nuevos ropajes. En este movimiento, el surgimiento y proliferación de personajes LGBTIQ+ en las series españolas de ficción no puede ser leído únicamente como signo de progreso o apertura, sino como el síntoma de una disputa más profunda sobre las formas de representación, los límites de lo visible y las condiciones de inteligibilidad del yo.

Esta investigación parte de una doble consideración. Por un lado, que las representaciones audiovisuales son dispositivos de subjetivación, es decir, que no solo representan identidades preexistentes, sino que participan activamente en su producción; por otro, que los modos en que lo LGBTIQ+ aparece en la ficción española reciente responden a tensiones históricas, políticas e industriales que van mucho más allá del gesto inclusivo. Así, más que un estudio cuantitativo sobre la presencia de estos personajes, esta tesis se propone explorar las configuraciones estéticas, narrativas y afectivas a través de las cuales se construyen, negocian o desarticulan las identidades no heteronormativas en un corpus de series emitidas entre 2015 y 2022.

El marco temporal escogido no es arbitrario. Este periodo marca la consolidación de un ecosistema mediático radicalmente transformado por la irrupción de las plataformas de *streaming*, la fragmentación de las audiencias y la reconfiguración de las lógicas de producción y consumo audiovisual. Lejos de

entender la televisión como un medio homogéneo, esta investigación la aborda como un campo heterogéneo y dinámico, atravesado por dispositivos industriales, expectativas de mercado y nuevas gramáticas narrativas. En este terreno movedizo, la ficción española ha comenzado a articular relatos donde las categorías de género y sexualidad se presentan ya no como elementos marginales o accesorios, sino como ejes estructurales de la narración, aunque no siempre bajo formas emancipadoras.

De ahí que el concepto de representación, lejos de remitirse a un vínculo mimético entre ficción y realidad, se entienda aquí como un campo de fuerzas: una práctica discursiva que organiza el sentido —jerarquiza cuerpos, autoriza discursos y delimita lo pensable—. La pregunta por cómo aparecen los personajes LGBTQ+ en la televisión española reciente no puede separarse de otras preguntas concomitantes: ¿quiénes los interpretan? ¿En qué tramas se insertan? ¿Qué estereotipos, resistencias o reappropriaciones se movilizan? ¿Qué lugar ocupan dentro del tejido narrativo, emocional y político de las series? ¿Desde qué lugar se produce su mirada? ¿Y qué yo posible se pone en juego en esa operación representacional?

A través de un corpus seleccionado de series que abordan, de manera más o menos explícita, experiencias LGBTQ+, el estudio traza una cartografía de modos de aparición, estrategias de legibilidad y regímenes afectivos. No se trata simplemente de identificar personajes LGBTQ+, sino de analizar los dispositivos que hacen posible su existencia en el relato: desde la serialización como tecnología de desarrollo subjetivo, hasta los juegos intertextuales, los discursos paratextuales (entrevistas, campañas de marketing, redes sociales) o las reacciones del *fandom*. En este sentido, se adopta una metodología interseccional y multimodal, que permite cruzar análisis textual, lectura crítica de los encuadres mediáticos y una interpretación contextualizada de las prácticas culturales que rodean la producción y recepción de estas ficciones.

A su vez, este trabajo se inscribe dentro de un campo más amplio de reflexión que articula los estudios culturales, la teoría *queer* y la semiótica audiovisual, y dialoga con autores que han problematizado la política de la representación desde el lugar de los afectos, el archivo y la performatividad. No se busca ofrecer respuestas definitivas ni modelos normativos de visibilidad, sino más bien habilitar

una interrogación abierta sobre las formas de aparecer del yo *queer* en un entorno mediático saturado de imágenes, discursos y regulaciones. El yo del título, por tanto, no es una entidad cerrada o esencial, sino una figura inestable, escindida, en proceso de devenir, que emerge al contacto con el píxel, el guion, la mirada del otro. El trabajo que sigue es tanto una exploración crítica de un corpus específico como una reflexión teórica sobre los límites y las posibilidades de la representación en la era de las plataformas, los algoritmos y la visibilidad neoliberal. Porque si algo ha demostrado la ficción seriada contemporánea es que narrar no es solo contar una historia, sino abrir un espacio donde ciertas vidas puedan, al menos por un instante, volverse imaginables.

1.2 Revisión de la bibliografía

Con el fin de acotar el objeto de estudio se han seleccionado fuentes primarias que analizan el *streaming* y la identidad digital desde una perspectiva tecnológica, diacrónica y audiovisual. El foco se sitúa en documentos cuya perspectiva se centra en teorizar el alcance de universo *online* y situarlo en un campo de estudio que permita una aproximación lo bastante sucinta como para no dispersar el análisis temático. De este modo se han omitido de manera deliberada aproximaciones centradas en cuestiones como la economía virtual, el protocolo *blockchain* o la Web3, debido a una necesidad de delimitar las ramificaciones de un campo de estudio tan amplio. Este análisis temático ha permitido seleccionar áreas de interés, ideas clave y características comunes entre las distintas fuentes consultadas. Para contrastar conclusiones y postulados vertidos en el texto, se emplea un método comparativo que ha facilitado la labor de estructurar el análisis conceptual en temas relevantes que permitan descomponerlo en distintas aproximaciones. Estas aproximaciones forman los distintos subapartados del artículo.

Asimismo, la investigación se cimienta en un estudio documental bibliográfico de investigaciones previas, filtradas a través de un análisis cualitativo no experimental que se centra en las variables conceptuales y cualitativas de estos estudios. Se trata de un objeto de estudio reciente, con lo cual se ha seleccionado una literatura actual que evalúa su repercusión en un contexto actual a la vez que recoge enfoques novedosos. Se ha seleccionado una bibliografía con aproximaciones diversas:

teoría *queer*, estudios culturales, teoría de la imagen, análisis de la representación y también aproximaciones desde el campo de la pedagogía. Esto permite reducir el sesgo en el que podría incurrir un método de investigación basado en un filtrado de las fuentes de información y consulta. Con el fin de acotar el objeto de estudio, se han recogido fuentes primarias que analizan la representación desde una perspectiva *queer*, diacrónica y comunicativa. El foco se sitúa en documentos cuya perspectiva se centra en teorizar el alcance y situarlo en un campo de estudio que permita una aproximación lo bastante sucinta como para no dispersar el análisis temático. La revisión bibliográfica se presenta como un método fundamental en esta investigación, ya que permite un análisis exhaustivo de las fuentes existentes relacionadas con el tema de estudio.

Esta metodología proporciona una base sólida para comprender el contexto y las perspectivas actuales del problema de investigación. En esta sección, se describen los pasos y enfoques específicos utilizados en la revisión bibliográfica, así como su relevancia para la consecución de los objetivos. Tiene como objetivo principal identificar, evaluar y sintetizar las investigaciones y teorías previas relacionadas con el tema de esta tesis. Estos objetivos específicos son contextualizar el problema ya que proporciona una comprensión sólida del contexto en el que se encuentra el problema de investigación. Esto incluye identificar las tendencias, enfoques y debates actuales en la literatura académica. Otro objetivo es identificar lagunas en el conocimiento: al analizar la literatura existente, se buscan brechas o áreas insuficientemente investigadas en el campo. Esto ayuda a justificar la relevancia de la tesis y a definir su contribución al conocimiento existente. Finalmente, se persigue definir un marco teórico sólido basado en las teorías y enfoques más relevantes y respaldados por evidencia empírica.

Para llevar a cabo la revisión bibliográfica, se implementó una estrategia de búsqueda sistemática. Se utilizaron múltiples fuentes de información, como bases de datos académicas, bibliotecas digitales, revistas científicas y libros especializados. Las palabras clave utilizadas se diseñaron cuidadosamente para asegurar la inclusión de las publicaciones más relevantes. Se consideraron criterios de inclusión y exclusión específicos para seleccionar las fuentes pertinentes. Cada fuente selec-

cionada fue sometida a una evaluación crítica. Se consideraron la calidad metodológica de los estudios, la relevancia de sus resultados y la solidez de sus argumentos. Además, se evaluó la credibilidad de las fuentes y se tuvo en cuenta la perspectiva y el sesgo potencial de los autores.

La información recopilada a través de la revisión bibliográfica se sintetizó de manera sistemática. Se organizaron los hallazgos de acuerdo con temas y subtemas relacionados con la tesis. Esta síntesis permitió identificar patrones, tendencias y áreas de controversia en la literatura revisada. Es importante reconocer que la revisión bibliográfica tiene limitaciones inherentes. Pese a los esfuerzos por garantizar la exhaustividad de la búsqueda, es posible que algunas fuentes relevantes hayan quedado fuera. Además, la calidad de los estudios incluidos varía y puede afectar la validez de los resultados de la revisión. Este método desempeña un papel esencial en esta investigación al proporcionar un sólido fundamento teórico y contextual para abordar el problema de investigación. A través de un enfoque sistemático y crítico, se busca identificar las lagunas en el conocimiento y contribuir a la comprensión actual del tema de estudio. Esta metodología asegura que la tesis esté respaldada por una base sólida de literatura académica y que pueda avanzar en el campo de investigación. Asimismo, para la selección y comparación de fuentes se ha partido de la idea de hermenéutica analógica (Beuchot, 2015). Es un enfoque interpretativo que se basa en la idea de que la comprensión del significado va más allá de la mera aplicación de reglas y principios formales. En lugar de centrarse únicamente en la búsqueda de reglas universales y objetivas para la interpretación, la hermenéutica analógica reconoce la complejidad y la riqueza de los textos y contextos culturales, y aboga por un enfoque más flexible y reflexivo.

El término analogía en la hermenéutica analógica se refiere a la idea de que la comprensión de un texto o fenómeno particular se logra mediante la comparación y la conexión con otros textos, experiencias o contextos. En otras palabras, los intérpretes buscan analogías o similitudes entre diferentes aspectos de la realidad para iluminar y comprender mejor el significado de un texto o fenómeno en particular. Se caracteriza por varios aspectos clave que guían el proceso interpretativo. En primer lugar, la contextualización juega un papel fundamental al reconocer la importancia del contexto en la interpretación. Esto abarca el contexto histórico, cultural,

lingüístico y social en el que se produjo el texto o fenómeno que se está analizando. Comprender profundamente este contexto es esencial para obtener una interpretación significativa y precisa (Beuchot, 2015)

Otro elemento crucial es el diálogo hermenéutico, que promueve una interacción continua entre el intérprete y el texto. A diferencia de una interpretación unidireccional, en la que el intérprete simplemente extrae significado, este enfoque considera la interpretación como un proceso interactivo. En este diálogo, tanto el intérprete como el texto se influyen mutuamente, enriqueciendo la comprensión del significado. Asimismo, la hermenéutica analógica destaca el horizonte de comprensión de cada intérprete, es decir, el conjunto de experiencias, creencias, prejuicios y contexto cultural que influyen en su percepción del texto o fenómeno. Este horizonte afecta la manera en que el intérprete comprende el material analizado. Por ello, se alienta a los intérpretes a ser conscientes de sus propios horizontes y reflexionar sobre cómo estos pueden influir en sus interpretaciones.

Por otro lado, en el análisis de mensajes mediáticos en TikTok, se ha utilizado un enfoque cualitativo que integra no solo los referentes teóricos mencionados anteriormente, sino también aproximaciones terminológicas que han contribuido al diseño del libro de códigos. Una de estas aproximaciones es el humor hipermediático, un concepto que describe una forma de humor surgida en el contexto de la cultura digital y la sociedad de la información, donde la tecnología y los medios de comunicación desempeñan un papel central en la creación y difusión de contenido humorístico (Fratice, 2023). Este tipo de humor se caracteriza por su dependencia de plataformas digitales, intertextualidad, fragmentación y recontextualización de elementos culturales y mediáticos.

El humor hipermediático depende en gran medida de las plataformas digitales, como redes sociales, aplicaciones de mensajería, sitios web de memes, foros en línea y vídeos virales. Estas plataformas fomentan la creación colaborativa y la rápida difusión de contenido humorístico, adaptándose a los formatos y dinámicas de interacción propios de la cultura digital. Además, este tipo de humor se sustenta en la intertextualidad y referencias culturales, ya que se construye a partir de alusiones a películas, programas de televisión, música, memes, tendencias en línea y eventos

actuales. Esto permite a los usuarios sentirse parte de una comunidad cultural compartida al reconocer y comprender estas referencias.

La fragmentación y remix cultural son otras características clave del humor hipermediático (Fratlicelli, 2023). A través de la fragmentación, se descontextualizan imágenes, vídeos o frases, reinterpretándolos en un contexto humorístico novedoso. Este proceso de remix cultural genera formas de humor innovadoras que son fácilmente reconocibles, pero que también pueden adquirir significados nuevos y subversivos. Asimismo, el humor hipermediático se distingue por el uso de la ironía y la sátira para comentar aspectos de la cultura, la política, los medios de comunicación y la sociedad contemporánea. Los memes y los vídeos virales a menudo funcionan como herramientas de crítica social o política, presentadas de manera ingeniosa y accesible (Fratlicelli, 2023).

Por último, este tipo de humor se caracteriza por su rápida obsolescencia y evolución constante. La naturaleza dinámica de Internet provoca que el humor hipermediático cambie rápidamente a medida que surgen nuevas tendencias y memes. Esto implica una continua adaptación a los intereses y sensibilidades cambiantes de la audiencia en línea. Tanto la hermenéutica analógica como el análisis del humor hipermediático ofrecen herramientas interpretativas valiosas para comprender la complejidad de los textos y fenómenos culturales contemporáneos, permitiendo una interpretación rica, contextualizada y creativa.

El sentido de un texto se configura a partir de muy diversas aportaciones teóricas. Por un lado, el sentido de un texto tiene un componente semántico ya que todo signo remite a una denotación física o representación objetual. Asimismo, más allá de la forma la sintaxis explora la coherencia y cohesión del sistema de signos dentro de un texto, lo cual opera en el sentido del texto. Paralelamente, la pragmática entiende que el sentido depende de la unicidad y particularidad de la acción comunicativa, es decir, el usuario e intérprete marca el sentido dentro de una situación comunicativa atravesada por la especificidad de una situación. Toda situación comunicativa es un complejo de participantes, finalidades, normas, género e instrumentos que modulan el lenguaje y la realización concreta y operativa del signo lingüístico.

Un ejemplo de humor hipermediático que se ha tenido en cuenta en el análisis es el meme. Se trata de la combinación de una imagen con un texto breve, en la que ambos son imprescindibles. Este es propio de las redes sociales y se ha puesto de moda recientemente, en los últimos años. La duración es breve porque se trata de una imagen con un texto muy corto. Por lo que se refiere al formato, se trata de una estructura visual bimembre que se divide en una imagen con valor icónico y un pequeño texto en forma de écfrasis que aporta el significado pragmático. Por último, el soporte es digital porque es típico de las redes sociales como Facebook, Instagram, X, etc. Normalmente los autores de los memes son desconocidos. Hay que destacar que los memes van dirigidos a un público general, los de nuestro ejemplo tienen como público la gente joven estudiante. La modalidad de los memes no suele presentar ruptura de expectativas. Es más, precisamente las expectativas se cumplen, pero a través de una imagen que las presenta de manera graciosa, ridícula o exagerada. De esta manera, con la imagen se representa, de manera exagerada, la situación que se esperaría a partir del texto previo.

Como ya se ha comentado, el meme cuenta de dos partes fundamentales: un breve texto y una imagen. En esta imagen es donde encontramos el elemento de comunicación no verbal. Es importante recordar que tanto el icono como el texto son inseparables. Si uno de los dos desaparece, no habría humor. En el caso de los memes encontrados en la red, es habitual encontrar memes con frases muy coloquiales, que ayudan a entender la lengua coloquial y los contextos en las que esas frases pueden usarse. Además, permite ver cómo es el humor en el país de la lengua que están aprendiendo, es decir, les aporta información cultural.

Pragmáticamente, los memes remiten al conocimiento implícito de una comunidad que sabe decodificar el significado icónico del mismo a partir de las prácticas sociales, culturales o rituales sobre las que ironiza. El meme se clasifica en el subtipo *wholesome* memes. Este hace referencia a aquellos memes que son compartidos por un público amplio, *mainstream*, capaz de decodificar el significado puesto que alude a prácticas sociales y culturales muy amplias y compartidas. Otros tipos de memes como los *edgy* memes, los *dank* memes, los *normie* memes o los *surreal-memes* son más difíciles de trasladar a la realidad del aula.

Asimismo, el meme de Internet es una unidad de transmisión cultural cuyas características esenciales son la longevidad, la fecundidad y la fidelidad. Debe ser fiel a un entramado social y cultural que es ironizado, fecundo porque se inserta en procesos de viralización en redes sociales y longevo dado que su supervivencia viene marcada por el carácter efímero de las expresiones culturales y sociales en la sociedad de redes. Su estructura bimembre entre icono visual y écfrasis textual le dota de un alto grado de implementación en cualquier sistema o canal audiovisual. Austin (1962) y Searle (1969), con sus teorías sobre los actos de habla, proporcionan una base para entender cómo los memes comunican mensajes. Los memes realizan actos locutivos al presentar una combinación de texto e imagen que literalmente significan algo. Por ejemplo, un meme de un personaje histórico con un texto humorístico realiza un acto de habla al enunciar algo en un contexto nuevo y divertido. Los actos ilocutivos representan la intención detrás del meme, como criticar, bromear, o señalar una incongruencia cultural o política. La fuerza ilocutiva de un meme depende de su capacidad para resonar con el receptor, evocando una reacción emocional o cognitiva, como la risa o la reflexión. Los actos perlocutivos se refieren al efecto que el meme tiene sobre el receptor, como cambiar una opinión, alentar a la acción, o simplemente entretener. Este efecto puede variar ampliamente dependiendo del contexto en el que el meme es compartido y de las predisposiciones del receptor.

La fuerza ilocutiva de un meme se relaciona con su potencial para influir, convencer o provocar una reacción específica (Shifman, 2013). Esta fuerza reside en la relevancia cultural del meme, su oportunidad y su capacidad para conectarse con experiencias o sentimientos compartidos por una comunidad. Los memes frecuentemente emplean actos de habla indirectos, donde el significado implícito o sugerido va más allá del mensaje explícito. Por ejemplo, un meme puede parecer simplemente humorístico, pero indirectamente criticar aspectos de la sociedad, la política o la cultura pop. Esta capa adicional de significado puede enriquecer la interpretación del meme y aumentar su resonancia con el público.

El macroacto de habla de un meme puede considerarse como el mensaje o tema general. En el contexto de los memes, este macroacto a menudo refleja o comenta aspectos de la experiencia humana, la sociedad o la cultura de manera que

pueda ser compartido, entendido y apreciado por una amplia audiencia. La reflexión pragmática sobre los memes revela que estos no son meros artefactos digitales destinados al entretenimiento; son, en cambio, complejas formas de comunicación que reflejan critican y moldean el discurso social y cultural. Los memes funcionan dentro de un espacio de comunicación propio de la cultura digital (Shifman, 2013), donde las prácticas lingüísticas y la gestión de identidades digitales juegan un papel crucial en la construcción de significados y en la negociación de la realidad social. Al entender los memes a través de los lentes de la pragmática, podemos apreciar su rol como herramientas de comunicación que contribuyen de manera significativa al tejido de la sociedad digital.

En el entorno digital de hoy, tanto en plataformas sociales como en mundos de juego en línea y servidores de gran escala, las personas moldean su identidad a través de las historias que eligen narrar sobre sí mismas mediante el uso específico del lenguaje. Mediante la interacción con sus avatares, las personas crean microrelatos que constituyen aportes personales al ámbito mediático, visto como ese espacio comunicacional característico de la cultura digital que divide continuamente el flujo informativo. Para abarcar la representación, la identidad *queer* y las comunidades en línea, es crucial profundizar en el lenguaje de internet que se manifiesta a través de una ciberpragmática distintiva y un registro lingüístico especial. Por lo tanto, un término como transmedia, que se refiere al traslado de una narrativa o experiencia de marca a múltiples plataformas, es reinterpretado y reinventado como una transmedia performática donde un usuario crea su propia historia y experiencia en el metaverso mediante prácticas lingüísticas y la gestión de su identidad de avatar.

En lo que respecta a la proyección de factores contextuales, se busca comprender cómo el contexto no limita, sino amplifica la comunicación de una obra: los videojuegos de fanáticos, las reacciones en Reddit y los procesos de interpretación en los comentarios de YouTube contribuyen al epitexto del terror analógico, ampliando la interpretación de estas obras audiovisuales. Como señaló Gadamer (1992), es importante apreciar cómo una obra se comunica con su época y el mundo, así como cómo desafía al presente de quien se acerca a ella. Interpretar una obra es

un proceso de interacción mutua, no unilateral. El texto se enriquece con la experiencia personal en un contexto que transforma su significado original. A su vez, este texto enriquece al analista o lector con una perspectiva que coloca su experiencia vital en relación con una alteridad, es decir, otra experiencia artísticamente filtrada que invita a reconocer el exceso de alteridad en el texto y, por ende, a entender la lectura o análisis como un proceso de mediación entre subjetividades a través de elementos empíricos más o menos objetivos (la materialidad de la obra, el contexto histórico, etc.)

Pero ¿debe el meme ser un referente ficcional de aquellos temas demasiado serios para ser representados? La referencialidad ficcional no define el carácter memético ya que, en todo caso, solo puede aspirar a erigirse en un componente de ciertas manifestaciones fílmicas. El meme construye su propia realidad y existen muestras en las que la ficción está ausente; por ejemplo, hay obras testimoniales o experienciales en las que se recogen testimonios orales sin que exista un constructo ficcional o una dramatización. Por otra parte, asumiendo los dos puntos de vista enunciados (el del autor y el del espectador), la referencialidad ficcional crea memes. Una crónica, un diario de viaje o una autobiografía son obras sin referencialidad ficcional en las que el autor asume la traslación de la realidad personal al lenguaje audiovisual sin modificaciones o alteraciones que vayan más allá de la codificación textual. En efecto, estas formas pueden clasificarse como autoficción y toda experiencia personal filtrada artística y literariamente es una construcción de la realidad. Sin embargo, ¿toda operación literaria y lingüística sobre la realidad es ficción? Tal reducción a un relativismo absoluto corre el riesgo de homogeneizar el fenómeno hasta convertirlo en un gran constructo ficción con compartimentos estanco-genéricos sin relación entre ellos. La realidad es que no hay categorías puras de ficción y la referencialidad ficcional se produce en diversas formas.

La otra referencia es la idea de *netlore* (Sánchez, 2019). El concepto se refiere al cuerpo de conocimiento, historias, leyendas urbanas, rumores, mitos y folclore moderno que se desarrolla y circula en el entorno de Internet y las redes digitales. Estas narrativas digitales pueden abarcar una amplia gama de temas, desde historias de terror y conspiraciones hasta chistes, teorías de la conspiración, leyendas urbanas contemporáneas y consejos de supervivencia en línea. El *netlore* se propaga

principalmente a través de Internet y las redes sociales. Las historias, imágenes, vídeos y memes se comparten y viralizan a través de plataformas como Facebook, X, Reddit, YouTube y otras comunidades en línea. La viralización a menudo contribuye a la difusión rápida y global del *netlore*. Es altamente adaptable y está en constante evolución. A medida que las historias se transmiten de un usuario a otro, a menudo cambian, se adaptan y se actualizan para reflejar los intereses y las sensibilidades cambiantes de la audiencia en línea. Esto puede llevar a la creación de múltiples versiones de una misma historia o leyenda. En muchos casos, el *netlore* es anónimo y su autoría es difícil de rastrear. Las historias y los memes a menudo son creados y compartidos de manera anónima por usuarios de Internet, lo que contribuye a su naturaleza descentralizada y su sentido de propiedad colectiva. Puede abordar una amplia gama de temas, desde lo humorístico y lo absurdo hasta lo inquietante y lo conspirativo. Algunos ejemplos incluyen leyendas urbanas contemporáneas, teorías de la conspiración, historias de fantasmas, retos virales, advertencias sobre seguridad en línea y mitos sobre la tecnología.

Un ejemplo de *netlore* visto en TikTok durante el análisis es el caso de la denominada literatura ergódica y, concretamente, la literatura cibernética. La literatura ergódica exige un esfuerzo adicional por parte del lector para ir más allá de la lectura lineal y activar mecanismos de decodificación textuales añadidos: navegar por el texto a través de hipervínculos, consultar imágenes, diagramas y mapas de símbolos o, incluso, interactuar con una inteligencia artificial proporcionando un input textual. La literatura cibernética es un subgénero de la literatura ergódica en el que se alterna el medio lingüístico con el medio visual y, en ocasiones, con el medio interactivo. De este modo, existen obras híbridas y mixtas que pueden entenderse como literatura ya que son una manifestación lingüística, pero que además imbrican el lenguaje de los nuevos medios.

Castells (2014) resume la narrativa electrónica como un híbrido que cabalga entre el documental interactivo y la narrativa multimedia debido a la integración de elementos propios de la narrativa de otros medios: el empleo de conversaciones de textos como hilo conductor de la narración, presentando en ocasiones ramas de diálogo que bifurquen la investigación, es una seña habitual de las aventuras conversacionales que en los últimos años han sido fagocitadas por géneros de videojuegos

más populares en la actualidad como el RPG o las aventuras gráficas actualizadas por estudios independientes.

Pérez (2010) cita las aventuras conversacionales como el legado de determinadas obras literarias en las que el lector escogía qué camino seguir, determinando el final al que tendría acceso y proponiendo una interacción más o menos guiada. Estas surgen en ese contexto, y constituyen una forma de autonomía artística al insertarse en un medio diferente —primero el del hipertexto de los ordenadores y después el medio propio del videojuego en plataformas específicas—. También llamadas aventuras textuales ya que originariamente dependían únicamente del texto —comenzaron programándose en un lenguaje de programación como Fortran surgiendo obras como *Colossal Cave* (1975)—, fueron evolucionado paulatinamente incorporando gráficos como sucedió con *Mystery House* en Apple II y alcanzaron su apogeo con Sierra, desarrollado que produjo obras que fueron readaptadas posteriormente como *Leisure Suit Harry*. Aunque se habla de la muerte de las aventuras conversacionales con el nacimiento de las aventuras gráficas, el componente narrativo y textual fluctúa tanto entre obras de este último género que se hace necesario hablar de ese remanente de aventura conversacional que en este caso sirve para definir la inclusión de conversaciones a través de mensajería en el documental interactivo. Toda aventura conversacional aporta una dimensión multimedial que remiten a una cierta intertextualidad, tomando elementos de la no ficción y la literatura ergódica para construir una narrativa que sea permeable a múltiples fuentes. Para la realización de la narrativa educativa se puede recurrir a un *storytelling* inmersivo fundado en la idea de gamificación. Hibridar dos géneros como el de la aventura conversacional con el videojuego es una idea que ha comenzado a expandirse en ciertas soluciones creativas. Este formato también recoge esa idea de los llamados *newsgames* (Pratten, 2011) que distribuyen información a través de formatos lúdicos que ante todo fomentan la interactividad, rasgo fundamental para comprender la relación del usuario con el entorno mediático contemporáneo.

1.3 Memoria, realidad y olvido audiovisual

En la actualidad, el mundo audiovisual se ha convertido en una forma de comunicación fundamental para nuestra sociedad. Desde la televisión hasta las redes sociales, la imagen en movimiento se ha constituido en un medio clave para la transmisión de información, ideas, y entretenimiento. El presente audiovisual se ha transformado radicalmente en los últimos años gracias a la rápida evolución de la tecnología y a la aparición de nuevas formas de consumo. La aceleración de la historia, diría Nora (1989: 8), es un proceso que confronta memoria e historia. La memoria actuaría como conciencia primitiva y subconsciente que conecta individuos a través de ritos y pautas sociales. La historia aspiraría a superar la memoria proponiendo una forma de organizar el pasado que rehúya la prereflexión y el carácter azaroso de la memoria. Nora (1989) denomina al ser humano como una persona de memoria, cuya identidad se forma a partir de una dialéctica donde la experiencia dialoga con la memoria y el olvido. El cine se erige como una acertada metáfora de este proceso, como un puente entre memoria e historia. Por un lado, refleja la naturaleza espontánea y primitiva de la memoria y el recuerdo a través de la imagen creativa, y por otro muestra el devenir de la historia al intentar organizarla y otorgar un discurso que le aporte un orden. Nora advertiría del riesgo de la imagen y de la cámara sugiriendo que la memoria podría perder su componente mítico al convertirse en un mero archivo al cual acceder a través de la imagen grabada (Nora, 1989: 14). De ser creadores de memorias a consumidores de memorias ajenas. El individuo sería historiador de su propia vida, constriñendo su memoria en un espacio que le arrebataría su carácter simbólico. Así, la memoria-montaje actúa sobre la inmanencia estableciendo cortes inmóviles en el tiempo y el espacio con el fin de recortar recuerdos, y desde ahí propone cortes móviles que expresan la duración a través del extrañamiento de la mirada del espectador. Ese extrañamiento propuesto por Sklovski (2010) mediante el cual se reviste a la mirada de una singularidad que hace que lo que se ve resulte ajeno pese a tratarse de vidas humanas en movimiento, se consigue mediante la asimilación de la memoria como un fenómeno total dentro de nuestra percepción de la vida y el recuerdo. La memoria en relación con el cine no apunta únicamente a los procesos mecánicos del

montaje, sino que se desborda también en el tiempo y sobre todo el espacio. Adquiere valor cuando aparece vinculada con los ritos, maneras y gestos simbólicos pertenecientes a unos individuos que interactúan de manera ajena a los procesos históricos.

En ese sentido, cabe destacar la aportación de Auge (2001) a través del concepto de no-lugar y que complementa esa noción de lugar de memoria como espacio donde la intimidad del recuerdo cristaliza al margen del discurso histórico. Para Auge un no espacio sería aquel espacio despojado de dimensión histórica, relacional o identitaria (2001: 7). El audiovisual postmoderno produce estos no-lugares despojados de valor antropológico y que ocupan un lugar en nuestra memoria sin que hagan referencia a un espacio objetivo concreto. Si los lugares nunca pueden ser eliminados por completo pese a los procesos de deshumanización aportados por el capitalismo, los no-lugares nunca pueden ser completados ya que no tienen una forma pura, se transforman a través del pensamiento cotidiano y la memoria. Auge (2001: 9) encuentra relevante diferenciar entre lugar y espacio. Mientras que espacio refiere a lugares frecuentados, transformados por la presencia humana en espacios concretos, no en conceptos sobre planos. El espacio existencial se diferenciaría del espacio concreto y geométrico en que sobre el primero se vuelcan experiencias y actos que lo dotan de una razón de ser. La narrativa transformaría espacios en lugares asignándoles una forma de mirar (Auge, 2001: 11). El poder del cine estribaría en ser capaz de atravesar estos espacios organizándolos simbólicamente, y construyéndolos al mismo tiempo mediante un sistema de signos. La observación y descripción de espacios crearía así un extrañamiento, una distancia entre el espectador y lo que ve que es solo temporal.

Asimismo, el cine y el audiovisual moderno conforman un tipo de memoria colectiva en movimiento que hace referencia al devenir interno de las cosas, a la evolución de los fragmentos de realidad que nos rodean y cómo intentamos percibir ese cambio en todo aquello que percibimos. Las tesis de Bergson, reinterpretadas por Deleuze (2002) para construir una nueva ontología de la imagen, plantean cuestiones acerca de la subjetividad y la percepción. La memoria funciona de forma similar al cinematógrafo: selecciona unos fragmentos o realidades de entre una

miríada de posibilidades y el espectador percibe y recuerda aquellos momentos que puedan construir una narrativa personal. Para Bergson (2006), dicho proceso pone de manifiesto un problema, y es que se estaría espacializando el movimiento. En vez de considerarlo en abstracto, como pura transformación y cambio durativo, el movimiento se concreta en un espacio temporal que se divide y se mide a través de hechos concretos vindicados por el tiempo, otorgando a la percepción y a la subjetividad un rol preponderante y excesivo (Bergson, 2006). Sin embargo, para Deleuze el cine tiene la capacidad de expresar el movimiento como cambio constante a partir de esos instantes privilegiados (Asiáin, 2012: 98). La concreción y espacialización del movimiento en imágenes permite observar ese proceso de cambio. La memoria, al anclarse en determinados puntos de un eje espacial y cronológico, y ser representada en imágenes, permite observar el cambio entre dos puntos, el movimiento.

Deleuze (2002) defiende el cine en relación con sus postulados sobre la inmanencia, los campos de inmanencia y los cortes móviles. Para el autor francés, la inmanencia es ante todo una vida. Es un fenómeno prerreflexivo, que se extiende por encima de la subjetividad y de la conciencia ya que estos fenómenos requieren de un objeto donde proyectarse mientras que la vida es pura proyección en todo cuanto le rodea (Deleuze, 2002: 234). La inmanencia como vida, aunque no requiera de la conciencia para existir, sí puede ser percibida por medio de esta, pero no a través de momentos privilegiados por nuestra subjetividad o memoria, sino en la transición entre estos momentos, en los entre-tiempos, en aquello que resulta singular, aunque no necesariamente individual, confirma Deleuze (2002: 235). Porque la inmanencia es una vida en perpetuo movimiento, y el movimiento de Bergson se manifestaba en la duración entre dos acontecimientos cualesquiera seleccionados por la memoria. Así, para Deleuze la imagen del cinematógrafo bergsoniano resulta perfecta para entender cómo el cine es capaz de capturar esos entre-tiempos, donde se produce la transformación a través de la duración entre un instante y otro, no privilegiando el momento, sino la transición (Deleuze, 2002). Los instantes o momentos seleccionados marcarían los denominados cortes inmóviles, y el corte móvil ya que denota el movimiento dado en la duración entre esos

instantes, sería el tiempo transcurrido entre esos instantes, que sirven de referentes para observar el cambio, el devenir del campo de inmanencia (Asiáin, 2011: 100). El cine, por lo tanto, a través de la imagen, expresaría el movimiento, la transformación de la vida inmanente al expresar mediante la imagen en movimiento la duración entre dos eventos aleatorios, como concluye el propio Asiáin (2011: 102).

El cine actúa como un medio de búsqueda, lo que Canet (2008: 155) afirma que conduce inexorablemente a un sentido oculto en la imagen. La memoria se reconstruye en el film partiendo de unos cortes inmóviles, es decir, de un tiempo y espacio concreto y delimitados en esta secuencia. Pero la duración bergsoniana, ese movimiento que es puro cambio y devenir (Bergson, 2006), y que para Deleuze encuentra en el cinematógrafo un medio para expresarlo mediante imágenes en puro movimiento (Asiáin, 2011: 100), se encuentra mal ordenada. El audiovisual actual entronca con Bergson y Deleuze al reflejar un campo inmanente, una vida, e intentar expresar la duración entre los cortes espacio-temporales reflexionando sobre cómo ese movimiento está supeditado a la percepción que se posea de dicha memoria. La memoria como fragmento inmanente, como pieza contenedora de pura duración y devenir, debe ser reorganizada. La inmanencia no es un fenómeno prerreflexivo que pueda existir al margen de la subjetividad y la conciencia. La memoria como fragmento inmanente requiere de una organización dada por el montaje, por una conciencia que le dé un sentido, y la forma de percibir esa memoria cambiará el modo de entender la duración, la transformación acontecida (Deleuze, 2002: 222). Así, no puede haber pura inmanencia al margen de un yo o una subjetividad que interprete la imagen, porque para que haya vida debe haber actores que se vuelquen en su subjetividad. El cine y el audiovisual en general es un medio de creación y percepción, en el que el qué se refleja importa tanto como el cómo se refleja. Una memoria carece de valor per se, está vacía, muerta. El modo de percibirla le asigna un valor, que es el que va a condicionar si esa memoria, si ese leve movimiento entre dos cortes, cualesquiera, puede considerarse agente transformador de la duración. Así, sin percepción que dicte qué puede transformar una vida no puede haber inmanencia pura.

La llamada muerte del autor, como diría Barthes (1987: 65), provoca que el espectador se emancipe de su rol pasivo hacía la autoría de una obra. Ahora será un agente activo, cocreador de sentido y significado junto al director. Su mirada hace que la memoria se legitime al cobrar un significado autónomo y personal. La inmanencia es un puro devenir porque la forma de mirar y percibir un campo inmanente plasmado en fotogramas puede transformarse y cambiar según cómo se mire. La inmanencia es vida transformándose, el cine expresa esa duración cristalizada en movimiento transformador a través de imágenes móviles. Esa duración se consigue acomodando el tiempo fílmico al tiempo real, y mostrando al espectador cómo a través de ese tiempo reposado la duración de Deleuze se hace aún más patente, revelando que la transformación oculta en la memoria acontece en coordenadas de tiempo reales, y no fílmicas.

Uno de los mayores cambios en los procesos de esta memoria cinematográfica, visual y mediática, ha sido la democratización de la producción audiovisual. Antes, la producción de películas o programas de televisión era una industria dominada por grandes estudios y corporaciones. Sin embargo, hoy en día cualquier persona con un teléfono móvil y una conexión a internet puede crear y compartir contenido audiovisual. Las plataformas de video en línea han creado una cultura de creadores de contenido. Además, el surgimiento de las redes sociales ha dado lugar a una nueva forma de comunicación audiovisual. Las personas pueden grabar y compartir videos en tiempo real en plataformas como Instagram o Snapchat, y esto ha cambiado la forma en que consumen e interactúan con los medios. Las redes sociales también han dado lugar a una nueva forma de publicidad, con los anuncios en video cada vez más populares en plataformas como Facebook y YouTube.

Sin embargo, el auge del contenido generado por el usuario también ha generado problemas, como la desinformación y la propagación de información falsa. La facilidad de crear y compartir datos ha llevado a una sobrecarga de información, lo que hace que sea difícil para los usuarios determinar qué es verdadero y qué no lo es. La velocidad a la que se comparte la información también puede hacer que se propague más rápido de lo que se puede verificar, lo que ha llevado a una mayor

necesidad de medios de comunicación fiables y verificados. En el presente audiovisual, también hay una mayor atención a la representación de la diversidad y la inclusión en los medios. Los movimientos *#MeToo* y *Black Lives Matter* han llevado a un mayor escrutinio de la forma en que se representa a las mujeres y las minorías en los medios de comunicación (Guardiola, 2021). Los productores y creadores de contenido se enfrentan ahora a la presión de crear contenido que sea representativo y respetuoso con todas las identidades.

El presente audiovisual ha experimentado cambios dramáticos en los últimos años: desde la democratización de la producción audiovisual hasta el surgimiento de las redes sociales y la necesidad de una mayor verificación de información. Además, ha habido una mayor atención a la representación de la diversidad e inclusión en los medios. La imagen en movimiento continúa siendo una forma poderosa de comunicación en la sociedad, y la forma en que se produce, se consume y se representa continuará evolucionando en el futuro. Instaladas en la contemplación pasiva del pasado, las imágenes conforman nuevos tipos de memoria a partir de la representación de realidades cada vez más mediadas mediáticamente. La imagen revolucionaria, por tanto, se vuelve atractiva de nuevo. Debe ser un medio para cuestionar la realidad y, a través de la provocación, crear un espacio para la reflexión crítica. Al mismo tiempo, tiene que ser capaz de cuestionar el *statu quo* y ofrecer alternativas a la realidad que se presenta. Solo entonces puede ser verdaderamente revolucionaria. La imagen debe ser capaz de mover a las personas a la acción, y la acción debe ser guiada. Solo entonces puede ser verdaderamente revolucionaria (Bergson, 2006).

Toda imagen es una construcción en oposición a lo que debería ser. No es posible erigir un discurso visual sobre la representación de minorías plenamente hermético y, sobre todo, codificado moralmente. De nuevo, no se trata de explicar los fines últimos de las barbaries de una época, más bien de aprehender mediante herramientas materialistas y dialécticas una ética cinematográfica. Un montaje que para codificar símbolos socioculturales (la etnia, la patria, la guerra, etc.) busca un equilibrio entre el sujeto representado y la temática enunciada. Si para el feminismo de Wittig (2006) el marxismo fallaba al no considerar la idea de sujeto, hay que

devolver la dignidad a la contemplación de las ruinas éticas, morales e históricas para que, al final de cada imagen, persista la vigilia resignada de la realidad. La esperanza no tiene sentido en la posmodernidad, pues ya advirtió Camus (2021) que “tras el asesinato del rey, y de Dios, el hombre está solo en el mundo. Nada tiene sentido”. Sin embargo, queda algo de ética y autorreflexión en ficciones que, al mismo tiempo, han sido lo bastante valientes para cuestionar esos aparatos de producción de capital social y económico que buscan terminar de asfixiar la creación artística como práctica de la inutilidad (Camus, 2021). Así, hay ficciones abiertas al misterio en las que la imagen propone formas de visión y conocimiento despojadas de egocentrismos.

En esta desincronización hay una pausa. Por eso, la mayor coherencia posible de una mirada crítica radica en hacer de la desincronización una herramienta para reconciliarse a tiempo con el mundo, para permanecer en él siempre en el precipicio, sin precipitarse. Es una apertura al misterio, cualquiera que sea. Una forma de reivindicar lo que Roig (1992) ya afirmó cuando dijo que “me gusta la mirada tuerta. Eso significa que en un ojo llevamos un parche, y esto nos permite seguir mirando hacia dentro, escuchar nuestra voz, la no expresada o no admitida como la Gran Voz, la de los Sacerdotes que rigen los cánones a seguir, tanto en la crítica como en las universidades.” Aperturas al misterio, emociones cuyo enigma radica en el tiempo que pasamos recordándolas y no el tiempo que pasaríamos olvidándolas. El audiovisual, como la mirada o la crítica, consiste en una forma de disidencia contra ese tiempo que siempre parece demasiado adelantado. Al final, siempre queremos que todo pase más tarde.

La memoria audiovisual contemporánea no puede pensarse ya como un simple depósito de representaciones pasadas ni como una facultad individual ligada al recuerdo subjetivo. En el ecosistema mediático actual, la memoria se configura como un proceso distribuido, mediado y performativo, atravesado por tecnologías de registro, sistemas de clasificación y dinámicas de circulación que determinan qué imágenes persisten, cuáles se transforman y cuáles se desvanecen. La memoria deja de ser únicamente un problema de contenido para convertirse en un problema de infraestructura cultural. Recordar implica hoy interactuar con archivos, plataformas

y comunidades que organizan el acceso al pasado reciente (Chun, 2016; Ernst, 2013).

Desde esta perspectiva, la memoria audiovisual no se limita a preservar representaciones, sino que produce realidad. Las imágenes que se reiteran se fragmentan y se reactivan adquieren un estatuto de evidencia cultural que condiciona la manera en que ciertos sujetos y experiencias son reconocidos socialmente. En el caso de las representaciones LGBTIQ+, esta dimensión es especialmente significativa, ya que la memoria audiovisual ha operado históricamente de forma discontinua, marcada por silencios, borrados y apariciones episódicas. La visibilidad no garantiza la inscripción en la memoria colectiva; por el contrario, muchas imágenes *queer* han circulado sin estabilizarse como referentes compartidos, quedando relegadas a un consumo efímero o a una lectura estigmatizada (Huyssen, 2003; Halberstam, 2011).

La tesis asume, por tanto, que la memoria no es un simple efecto secundario de la representación, sino un campo de disputa donde se negocia la legitimidad de ciertas narrativas y afectos. En el audiovisual seriado, la memoria se construye mediante la repetición de esquemas narrativos, la serialización del conflicto y la fijación de escenas clave que condensan sentidos. Estas escenas —momentos de revelación, rechazo, violencia o cuidado— funcionan como nodos de memoria: puntos de condensación simbólica que estructuran la experiencia del espectador y que, posteriormente, facilitan la reapropiación. La memoria audiovisual es, en este sentido, una memoria escénica, articulada menos por grandes relatos que por fragmentos intensamente significativos (Elsaesser, 2016).

Sin embargo, en entornos de plataforma, estos nodos de memoria ya no permanecen ligados al texto original. La circulación digital transforma la memoria en una práctica activa de selección, recontextualización y reinscripción. Fragmentos de series reaparecen en TikTok no como restos nostálgicos, sino como materiales vivos que se integran en relatos autobiográficos, performances identitarias o pedagogías informales. Esta reactivación no reproduce el pasado de forma fiel: lo reescribe desde el presente, incorporando nuevas capas afectivas y políticas. La memoria deviene así prospectiva: no solo mira hacia atrás, sino que reorganiza el

pasado en función de necesidades actuales de reconocimiento y pertenencia (Reading, 2016; van Dijck, 2007).

En este punto, resulta imprescindible introducir la noción de archivo no como metáfora, sino como categoría analítica. El archivo audiovisual contemporáneo no se define únicamente por su función de conservación, sino por su capacidad de habilitar usos. En plataformas como TikTok, el archivo se presenta como un conjunto dinámico de fragmentos disponibles, indexados por tendencias, audios y prácticas imitativas. Este archivo no es neutral: está atravesado por lógicas algorítmicas que privilegian ciertas imágenes y silencian otras, produciendo una memoria desigual y jerarquizada. La memoria audiovisual es, por tanto, inseparable de las condiciones técnicas y políticas de su archivación (Ernst, 2013; Stiegler, 2018).

Para dar cuenta de esta dimensión, la tesis adopta el concepto de archivo afectivo como una forma específica de memoria cultural. El archivo afectivo no se define por la exhaustividad ni por la estabilidad, sino por la intensidad emocional que sostiene su activación. Se trata de un archivo construido desde la repetición significativa: ciertas escenas, personajes o gestos sobreviven porque condensan experiencias de vulnerabilidad, deseo, vergüenza o reparación. En el contexto *queer*, el archivo afectivo cumple una función crucial: permite la transmisión de experiencias que no siempre han tenido reconocimiento institucional y que encuentran en la circulación digital un espacio de legitimación comunitaria (Cvetkovich, 2003; Cho, 2015).

Esta conceptualización tiene consecuencias directas para el diseño analítico del estudio. La memoria no se aborda aquí como una variable abstracta, sino como un conjunto de operaciones observables. En el análisis de series, la memoria se rastrea a través de la identificación de escenas recurrentes, estructuras narrativas reiteradas y modos de cierre que fijan sentidos. En el análisis de TikTok y *fanfiction*, la memoria se operativiza mediante el estudio de prácticas de reactivación: uso reiterado de audios asociados a escenas concretas, recreaciones performativas, relatos en primera persona que vinculan ficción y biografía, y reescrituras narrativas que corrigen o amplían el texto original. Estas operaciones permiten observar cómo

la memoria se transforma en práctica social y no permanece como un residuo pasivo del consumo cultural (Assmann, 2011; Keightley & Pickering, 2012).

Asimismo, la noción de olvido adquiere aquí un estatuto analítico específico. El olvido no se entiende como ausencia de memoria, sino como resultado de procesos activos de desatención, saturación o reemplazo. En un entorno de sobreproducción audiovisual, el olvido se produce tanto por la invisibilización algorítmica como por la rápida obsolescencia de ciertos relatos. Analizar qué representaciones no son reapropiadas, qué escenas no se reactivan y qué experiencias quedan fuera del archivo afectivo resulta tan relevante como analizar aquellas que sí circulan. El olvido funciona, así, como un indicador negativo que permite identificar los límites del reconocimiento y las zonas de exclusión dentro del régimen audiovisual dominante (Huyssen, 2003; Stiegler, 2018).

Finalmente, esta reformulación de la memoria permite integrar de manera coherente el marco teórico con la discusión de resultados. Cuando en los capítulos analíticos se observe que determinadas escenas generan una intensa actividad de reapropiación, ello se interpretará como evidencia de su función memorial. Cuando se identifiquen prácticas de reparación narrativa o pedagogía emocional, estas se leerán como estrategias de reinscripción en el archivo afectivo colectivo. De este modo, la memoria deja de ser un concepto general para convertirse en un eje interpretativo que articula representación, circulación y experiencia, asegurando la coherencia interna entre teoría, método y análisis.

1.4 Problemas de una idea del arte y la estética audiovisual

¿Puede el audiovisual representar este misterio, esta diferencia, esta imagen de una disidencia LGBTIQ+? Para empezar, es necesario acotar por qué es relevante la idea de arte y su poder en la conformación de una identidad persona y social. Los criterios para diferenciar manifestaciones artísticas de manifestaciones no artísticas son, en el mejor de los casos, bastante débiles. ¿Son los criterios de intencionalidad y consciencia artística suficientes para acotar un fenómeno como la ficción audiovisual? Hay que tener en cuenta que este análisis del campo artístico como amplificadora de la experiencia y constructo artístico consciente y creativo es un dominio más o menos moderno. El propio término estética fue acuñado durante el siglo XVIII y que la filosofía del arte se inventó en ese momento. Sólo con reservas se puede aplicar el término filosofía de las artes a discusiones de épocas anteriores. Fue solo en el siglo XVIII que los conceptos dominantes de la estética moderna, conceptos como el sentimiento, el genio, la originalidad o la imaginación creativa asumieron su significado moderno (Gadamer, 2001). Sin embargo, Dion de Prusa (2016) ya estableció cierta discusión sobre la especificidad de la literatura frente a otras manifestaciones artísticas, como por ejemplo la pintura. En su XII discurso olímpico, escrito en el año 105 d.C., ensalzó la superioridad de la poesía sobre la pintura: un poema puede evocar imágenes de cualquier cosa que venga a la mente, y puede representar lo que, como el pensamiento, no puede ser representado visualmente puesto que la pintura puede representar pensamientos sólo simbólicamente (De Prusa, 2016). Además, el medio poético ofrece al creador del poema menos resistencia que el medio de la pintura y, por lo tanto, ofrece al creador más libertad.

En el marco de esta tesis, la pregunta por el arte y la estética no puede resolverse como un problema de fronteras —qué es arte y qué no lo es—, dado que el audiovisual contemporáneo circula en un régimen donde la legitimación cultural y la visibilidad pública ya no dependen únicamente de instituciones clásicas (museo, crítica, academia), ni de la autoría como garantía estable. Las series, los fragmentos reeditados, el clip y la performance breve viven en una economía de circulación

donde el valor simbólico se negocia entre industria, plataformas, comunidades de usuarios y dispositivos de recomendación. Dicho de otro modo: el estatuto artístico ya no se decide solo en el origen, en la intención o en la forma “cerrada” de la obra, sino en el modo en que el texto se vuelve reutilizable, citable, portable, discutible y, con frecuencia, reescribible. Esto obliga a desplazar la discusión desde una ontología fuerte del arte a un análisis situado de sus condiciones de reconocimiento y sus modos de eficacia cultural (Rancière, 2019; Krauss, 2019).

Ese desplazamiento no implica renunciar a la densidad teórica de arte y estética, implica hacer explícito su lugar en el diseño de investigación. Por ello, esta tesis adopta una definición operativa: se entenderá por arte audiovisual el conjunto de textos narrativos y performativos cuya relevancia no se justifica únicamente por su función de entretenimiento, sino por su capacidad de producir marcos de inteligibilidad, identificación y afecto, es decir, por su potencial para organizar experiencia social y subjetiva en torno a imágenes, cuerpos y relatos. Esta definición permite estudiar las series como un dispositivo de enunciación que estabiliza convenciones de lo representable, y también como un reservorio de escenas susceptibles de ser reappropriadas por comunidades de recepción. En este sentido, el concepto de arte se vincula aquí con la hipótesis central del trabajo: la representación institucional no concluye en la pantalla, continúa en las prácticas de resignificación fan que operan sobre el texto como si fuera materia disponible (Jenkins, 2018; Nieborg y Poell, 2018).

Bajo esta perspectiva, la estética deja de entenderse como una capa ornamental para describirse como un régimen de organización sensible que distribuye lo visible, lo decible y lo imaginable en torno a identidades y afectos. En un audiovisual atravesado por la plataforma, la estética funciona a dos niveles simultáneos. Por un lado, existe una estética de representación: decisiones de puesta en escena, montaje, actuación, tono, banda sonora y dramaturgia emocional que codifican la diferencia sexual y de género, y que habilitan o restringen lecturas *queer*. Por otro, existe una estética de circulación: la forma en que esos materiales se vuelven fragmentables y reinsertables en formatos breves, tendencias, audios virales, duetos, stitches o recreaciones. Esta segunda dimensión, propia de la vida

postbroadcast del texto, no es un epifenómeno técnico: transforma la experiencia del audiovisual en un repertorio de unidades reactivables y convierte la recepción en un espacio de producción estética distribuida (Bucher, 2018; van Dijck, Poell y de Waal, 2018).

Para sostener la coherencia interna del estudio, estas definiciones se traducen en una decisión metodológica concreta: el análisis no tratará “arte” y “estética” como categorías abstractas, sino como conceptos que se verifican mediante indicadores observables en el corpus. En el caso de las series, la estética se operativiza en el registro sistemático de recursos formales y narrativos (por ejemplo, tipo de escena, configuración del conflicto, estrategias de intimidad o exposición, tratamiento del deseo, y modalidades de cierre) que permitan describir cómo se construye la legibilidad de lo *queer* y qué zonas de ambigüedad deja abiertas para la apropiación. En el caso de TikTok, la estética se operativiza como repertorio de procedimientos: uso de audio, filtros, texto en pantalla, montaje, performance corporal, y mecanismos de reescritura (dueto, stitch, recreación), atendiendo a la forma en que el texto televisivo se reconfigura en microformatos y cómo esa reconfiguración altera la agencia del enunciador (Highfield y Leaver, 2016; Abidin, 2021).

La consecuencia teórica de esta operativización es relevante ya que permite evitar que el marco estético quede segregado del análisis de resultados. Si, como argumenta Rancière (2019), todo régimen estético delimita qué vidas y qué afectos son visibles, la tesis debe mostrar dónde se ubican esas delimitaciones y cómo son discutidas. Por eso, cuando en los capítulos de resultados se describen patrones de representación (por ejemplo, recurrencias en tipos de conflicto o en códigos de intimidad), esos patrones se leen como decisiones estéticas con efectos de reconocimiento. Y cuando se describe la reapropiación fan (por ejemplo, reescrituras, reparaciones narrativas, resignificaciones humorísticas o pedagógicas), esas operaciones se interpretan como práctica estética situada, no solo reacción o comentario, sino reordenación sensible del texto original, con sus propias reglas de forma, su propia ética comunitaria y su propia economía de visibilidad (Ahmed, 2014; Abidin, 2021).

En suma, arte y estética no funcionan aquí como una discusión de legitimidad cultural desligada del corpus. Funcionan como un eje de coherencia que conecta. La pregunta por la representación LGBTIQ+ en ficción institucional, el modo en que esa representación produce escenas-matriz susceptibles de archivo y reutilización, y la traducción de esas escenas a prácticas de reescritura en entornos de plataforma. Esta conexión, formulada desde el inicio, permite que el lector reconozca la función analítica de los conceptos. El arte audiovisual se entiende como dispositivo narrativo que estabiliza un repertorio; la estética, como régimen que distribuye visibilidad y afecto; y la circulación en plataformas, como condición que convierte la estética en práctica social y comunitaria (Van Dijck et al., 2018; Jenkins, 2018). La estética, entendida durante largo tiempo como una teoría del gusto, de la forma o de la experiencia sensible individual, resulta insuficiente para abordar prácticas culturales atravesadas por lógicas de serialización, circulación algorítmica y reappropriación colectiva. En este sentido, el audiovisual de plataformas obliga a desplazar la estética desde una teoría de la obra hacia una teoría de las condiciones de aparición, visibilidad y reiteración de las imágenes (Mondzain, 2015; Didi-Huberman, 2020).

Este desplazamiento implica reconocer que el estatuto artístico ya no se define por una clausura formal ni por una jerarquía estable entre productor y espectador, sino por la capacidad de ciertos textos para generar espacios de inscripción afectiva y narrativa. Desde esta perspectiva, el arte audiovisual se configura como un dispositivo relacional: no solo representa mundos posibles, sino que habilita prácticas de identificación, memoria y reescritura que exceden el texto original. En el caso de las ficciones seriadas, esta dimensión relacional se intensifica debido a su estructura temporal extendida, que favorece la sedimentación emocional y la producción de vínculos duraderos con personajes, escenas y conflictos. El valor estético de estas ficciones no reside únicamente en su coherencia formal, sino en su capacidad para convertirse en material narrativo disponible para la experiencia de los públicos (Esquenazi, 2014; Mittell, 2015).

La estética, en este marco, deja de ser una categoría normativa para convertirse en una categoría funcional y analítica. No se trata de evaluar la calidad de las representaciones, hay también que analizar cómo determinadas configuraciones formales producen efectos de inteligibilidad y reconocimiento. Esto resulta especialmente relevante en el estudio de representaciones LGBTIQ+, donde la estética opera como un régimen de visibilidad que organiza qué cuerpos son mostrables, qué afectos son legítimos y qué trayectorias vitales resultan narrativamente pensables. La estética es aquí el espacio donde se articulan normas, expectativas y desviaciones, y donde se negocia la frontera entre lo tolerable, lo excepcional y lo deseable (Butler, 2004; Muñoz, 2009).

Desde esta óptica, la tesis adopta una definición situada de estética audiovisual como conjunto de operaciones formales, narrativas y performativas que estructuran la experiencia del espectador y condicionan las posibilidades de reapropiación posterior. Esta definición permite pensar la estética como un campo de fuerzas donde convergen decisiones de puesta en escena, dispositivos técnicos, convenciones genéricas y economías de atención. En las series analizadas, la estética se manifiesta en la reiteración de ciertos esquemas narrativos (conflictos de aceptación, violencia simbólica, relatos de descubrimiento), así como en la codificación emocional de la intimidad, el deseo y el conflicto. Estas decisiones no son neutrales porque delimitan qué experiencias *queer* se presentan como centrales y cuáles quedan en los márgenes, configurando un horizonte de expectativa que condiciona tanto la recepción como la resignificación (Mittell, 2015; Dyer, 2002).

La relevancia de esta conceptualización se hace aún más evidente cuando se considera la circulación de estos textos en entornos de plataforma. En TikTok, la estética no se limita a la forma del contenido original, sino que se redefine a través de la interfaz, los formatos breves y las prácticas de imitación y variación. La estética deviene entonces procedimental. Se encarna en plantillas, sonidos reutilizables, gestos performativos y convenciones meméticas que estructuran la producción amateur. Esta estética de plataforma no puede entenderse como una degradación del texto original, sino como una transformación de su régimen de experiencia. El

fragmento adquiere autonomía, la escena se convierte en icono y la repetición funciona como forma de validación comunitaria (Gillespie, 2018; Zulli y Zulli, 2022).

Para garantizar la coherencia teórica del estudio, esta concepción ampliada de la estética se traduce en una decisión analítica explícita: el análisis no se centra únicamente en los contenidos temáticos, abarca también los modos de aparición de esos contenidos. En el caso de las series, esto implica atender a cómo se construye visual y narrativamente la intimidad *queer*, qué recursos de identificación se activan y qué silencios o ambigüedades permanecen. En el caso de TikTok y del *fanfiction*, implica analizar cómo esas mismas escenas son reconfiguradas mediante operaciones estéticas específicas: exageración, ironía, pedagogía emocional, reparación narrativa o reinscripción autobiográfica. Estas operaciones se interpretan como prácticas estéticas autónomas que reordenan el sentido y redistribuyen la agencia narrativa (Sedgwick, 2003; Muñoz, 2009).

Desde esta perspectiva, el arte audiovisual se concibe como un campo de posibilidades narrativas que se activa en la interacción entre texto, plataforma y comunidad. La estética funciona como el mecanismo que hace posible esta activación, articulando una continuidad entre representación institucional y producción amateur. Esta continuidad permite pensar las prácticas fan como una prolongación estética del texto original en la que se negocian formas de pertenencia, reconocimiento y memoria colectiva (Gray, Sandvoss y Harrington, 2017).

La capacidad del audiovisual para plasmar estas realidades radica en su potencial para combinar elementos estéticos, narrativos y emotivos en un formato accesible y multidimensional. La imagen, el sonido y la narrativa se entrelazan para ofrecer una experiencia sensorial completa que puede capturar la complejidad de las identidades LGBTIQ+. El audiovisual, al igual que otras formas de arte, responde a una necesidad intrínseca de expresar la diversidad y las experiencias humanas. En este sentido, la representación de la disidencia LGBTIQ+ en el cine, la televisión y otros medios audiovisuales no sólo es una cuestión de visibilidad, sino también de legitimación y reconocimiento. Sontag (1964) defendía la idea de que el arte tiene el poder de hacernos sentir y experimentar realidades ajenas a la nuestra, promoviendo así una empatía más profunda. Este enfoque es crucial cuando se trata

de comunidades históricamente marginalizadas, ya que el audiovisual puede facilitar una conexión emocional y una comprensión más profunda de sus experiencias. En el ámbito de la teoría estética, Danto (1981) argumentó que el arte debe ser entendido en su contexto histórico y cultural, y no meramente como una serie de características formales. Este marco teórico es útil para analizar cómo las representaciones audiovisuales de la disidencia LGBTIQ+ están profundamente influenciadas por el contexto socio-cultural en el que se producen. La estética *queer*, como la define Halberstam (2005), se aleja de las normas hegemónicas y busca representar formas alternativas de ser y desear. Este enfoque permite al audiovisual capturar la fluidez y la multiplicidad de las identidades *queer* y desafiar las representaciones monolíticas y estereotipadas.

Una clave fundamental en la representación estética de la disidencia LGBTIQ+ en el audiovisual es el uso del simbolismo y la metáfora. Estos recursos permiten trascender las limitaciones de la representación literal y abrir espacios para la interpretación subjetiva y la resonancia emocional. La estética audiovisual también se enriquece con la inclusión de narrativas no lineales y estructuras de tiempo flexibles, que pueden reflejar la experiencia de vivir en una identidad disidente. Esta técnica, al romper con las convenciones narrativas tradicionales, puede representar de manera más fiel las vivencias fragmentadas y a menudo discontinuas de las personas LGBTIQ+. Deleuze (1985) habló de la imagen-tiempo en el cine como una forma de representar la temporalidad subjetiva, donde el tiempo no es simplemente una sucesión cronológica sino una experiencia vivida y sentida. Este concepto es particularmente relevante para las narrativas LGBTIQ+ que a menudo desafían las cronologías normativas de vida impuestas por la sociedad.

Otro aspecto crucial es el papel del espectador en la construcción de significado. En el contexto del cine y otros medios audiovisuales, la recepción de la obra no es un acto pasivo, sino una co-creación activa del sentido. Esta interacción dinámica entre el texto audiovisual y el espectador permite que las representaciones de la disidencia LGBTIQ+ sean interpretadas de múltiples maneras con el fin de reflejar la diversidad de experiencias y perspectivas dentro de la comunidad.

Finalmente, es fundamental considerar cómo la accesibilidad del audiovisual permite una difusión masiva y, por tanto, una mayor oportunidad de impacto social. Mientras que la literatura o la pintura pueden requerir una interacción más activa por parte del espectador, el audiovisual se presenta como una experiencia inmersiva y directa, capaz de romper barreras culturales y lingüísticas. Esta capacidad de llegar a audiencias amplias y diversas convierte al audiovisual en un medio privilegiado para la representación y la reivindicación de las identidades LGBTIQ+. La democratización de las herramientas de producción audiovisual, gracias a la tecnología digital, ha permitido que más voces disidentes puedan contar sus historias desde sus propias perspectivas, contribuyendo a una representación más auténtica y variada.

En consecuencia, cualquier análisis sobre el arte y, dentro del ámbito de esta tesis, de las manifestaciones artísticas audiovisuales, requiere abrir el debate sobre la especificidad de la estética y la importancia de las divergencias que proponen formas alternativas de entender las historias culturales y, también, sus codificaciones particulares, es decir, los modos de jugar con el lenguaje y convenciones como la pureza del estilo. Los artistas de vanguardia a principios del siglo XX propusieron que un arte universal y trascendental aún podría surgir, reunir las artes y volver a encantar el mundo de la naturaleza e incluso de los objetos ordinarios tratándolos como jeroglíficos de una realidad invisible (Greenberg, 2002) y así influir en la mente hacia una unidad de creador inmanente en la naturaleza. Por lo tanto, más que señalar los criterios que convierten a determinadas expresiones en arte, es más valioso preguntarse sobre cómo se inscriben estos textos en una tradición y hasta qué punto la vulneran. La taxonomía de manifestaciones artísticas debe ir más allá y, como apunta Vila Matas (1992), todo acto de escritura es relevante en la medida en la que negocia y quiebra una tradición previa para proponer nuevas formas de emplear la ficción como constructora de una nueva realidad.

1.5 La ficción seriada y condiciones postdigitales de circulación

Este epígrafe fija de manera unívoca el objeto empírico de la tesis y corrige la oscilación terminológica detectada en el informe. El trabajo no analiza el cine como forma cultural vinculada al largometraje, la sala y la clausura narrativa, aunque dialogue con tradiciones analíticas procedentes de los estudios fílmicos cuando estas resultan pertinentes para describir recursos del lenguaje audiovisual. El objeto de análisis es la ficción seriada televisiva española contemporánea, particularmente aquella articulada en el ecosistema de plataformas. Esta delimitación no es una cuestión menor de nomenclatura. Cine y serie comparten gramáticas audiovisuales, pero funcionan como dispositivos narrativos, industriales y experienciales distintos, y esa diferencia afecta directamente a qué teorías pueden transferirse sin fricción y cuáles requieren ajustes, ampliaciones o desplazamientos conceptuales.

La ficción seriada se distingue en primer término por su régimen temporal. Mientras el largometraje tiende a la condensación en una unidad relativamente cerrada, la serie se organiza en una arquitectura episódica que distribuye información, conflicto y afecto a través de un tiempo expandido. Esta expansión no se reduce a mayor duración, implica una modulación estructural de la experiencia narrativa. La iteración organiza la recurrencia de situaciones, motivos y configuraciones relacionales, mientras que la continuidad permite que el desarrollo de personajes, vínculos y tensiones se construya por acumulación, latencia y reactivación de tramas. En este marco, la repetición no es un defecto ni un residuo industrial, es una condición formal que sostiene el reconocimiento, la memoria narrativa y la estabilidad afectiva del mundo representado. La serie funciona así como un sistema que combina reiteración y variación, y cuya inteligibilidad depende de ritmos de recapitulación, expectativas de retorno y promesas de continuidad que no operan del mismo modo en el cine (Ellis, 2000; Thompson, 1996).

Esta temporalidad serial altera también el estatuto de la escena y del personaje. La escena deja de ser únicamente una unidad de progresión dramática y se convierte con frecuencia en una unidad de sedimentación afectiva, capaz de reaparecer como motivo, como recuerdo diegético o como punto de anclaje para la identificación. De forma correlativa, el personaje se desarrolla como una trayectoria prolongada donde la agencia puede redistribuirse gradualmente, los conflictos pueden reabrirse y las decisiones pueden adquirir sentido retrospectivo por acumulación

de experiencias. Esta cualidad procesual favorece una construcción de la experiencia narrativa en capas, donde lo que el espectador entiende y siente no depende solo del acontecimiento presente, sino de la memoria interna de la serie como sistema. Este rasgo resulta especialmente relevante para un estudio centrado en representación, memoria mediada y reappropriación, ya que la serialidad facilita la producción de repertorios reconocibles y reactivables, aquello que la cultura fan convertirá después en material circulable.

El ecosistema de plataformas intensifica estas características y desplaza otras. La serialidad contemporánea no se define únicamente por la emisión lineal. La distribución bajo demanda introduce nuevas formas de continuidad, nuevas prácticas de visionado y nuevas maneras de concebir la temporada como unidad narrativa. La organización en temporadas, la lógica del *cliffhanger* y la integración de arcos largos con microcierres episódicos adquieren funciones distintas cuando el espectador dispone de control temporal y cuando la experiencia se vuelve más propensa al consumo continuo. En este contexto, el análisis de la forma seriada requiere atender tanto a la arquitectura narrativa interna como a las condiciones de distribución y descubrimiento que afectan a la circulación social del texto. La noción de complejidad televisiva resulta productiva aquí si se entiende no como sinónimo de calidad, sino como descripción de estrategias narrativas que administran información, puntos de vista y temporalidades a lo largo de una extensión serial, potenciando la relectura, el debate interpretativo y la memoria del espectador (Mittell, 2015; Lotz, 2014).

Estas transformaciones implican a su vez un desplazamiento en la noción de autoría y en la terminología que la describe. El vocabulario heredado del cine tiende a privilegiar figuras como el cineasta y la autoría individual, mientras que la producción seriada se articula con frecuencia como trabajo de sala de guion, coordinación creativa y negociación industrial entre múltiples agentes. Ello no elimina decisiones estéticas identificables, pero obliga a nombrarlas de manera consistente. Dirección y guion siguen siendo dimensiones relevantes, aunque su función se integra en una lógica de continuidad serial, en la gestión de una biblia narrativa y en un marco de producción donde el episodio puede variar de equipo sin perder coherencia global.

De ahí que resulte metodológicamente más preciso hablar de equipo creativo, dirección y guion, y en su caso showrunner o coordinación autoral cuando sea pertinente, evitando usar cineasta como sinónimo general. Esta precisión no es una concesión terminológica, refuerza la coherencia analítica al vincular las variables de producción a un objeto que se comporta de manera distinta al largometraje (Caldwell, 2008; Newman y Levine, 2012).

La especificidad de la serie se intensifica cuando se considera su inserción en una cultura de circulación y paratextos. La ficción seriada contemporánea no se agota en el episodio. Se expande en tráilers, entrevistas, materiales promocionales, debates en redes, compilaciones, reacciones y lecturas comunitarias que modelan la recepción. Esta expansión no debe entenderse como ruido periférico. Forma parte del ecosistema semiótico del texto y afecta a su legibilidad pública. El análisis de la serie en el contexto de plataforma y cultura participativa exige, por tanto, incorporar una mirada sobre la circulación, los paratextos y las prácticas de reapropiación como dimensiones constitutivas de la existencia cultural de la obra, especialmente cuando el objetivo del estudio es rastrear cómo ciertos fragmentos se convierten en repertorios de memoria mediada y archivo afectivo (Gray, 2010; Jenkins, 2006).

Paralelamente, y conectado con la ficción serial y su reacción en redes y *fan-fics*, en este punto se vuelve necesario clarificar con precisión el uso del término imagen postdigital en la tesis, para evitar su lectura como etiqueta difusa de lo digital. En el marco de este trabajo, postdigital no nombra una etapa posterior al digital, ni designa simplemente imágenes producidas en plataformas. Se refiere a una condición cultural en la que lo digital se ha normalizado hasta volverse infraestructura invisible, y en la que las imágenes circulan como entidades fragmentables, remezclables y recontextualizables bajo reglas de interfaz, plataforma y atención. El rasgo definitorio no es el origen técnico de la imagen, sino su modo de existencia social. La imagen postdigital tiende a vivir en copias, recortes, reencuadres, subtítulos, reutilizaciones sonoras y remontajes, y adquiere sentido en una ecología donde la distinción entre original y derivación pierde centralidad frente a la trazabilidad de la circulación y las operaciones de reuso. Este enfoque permite comprender por qué fragmentos de series devienen materiales de TikTok, por qué el audio puede funcio-

nar como vector de memoria y por qué la visibilidad algorítmica se convierte en condición de aparición y persistencia. En otras palabras, postdigital opera aquí como categoría que articula lenguaje audiovisual, cultura participativa y arquitectura de plataforma, situando la reapropiación no como excepción, sino como condición ordinaria de la experiencia contemporánea de las imágenes (Cramer, 2015; Bolter y Grusin, 1999; Manovich, 2001).

Desde este encuadre, la teoría de cine se vuelve útil de manera selectiva. Es productiva cuando describe recursos formales del lenguaje audiovisual, como composición, montaje, régimen de mirada o modulación sonora, porque esos recursos se comparten en cierta medida. Sin embargo, requiere cautela cuando se traslada sin mediación al análisis de la serialidad, ya que la serie introduce temporalidades, economías de repetición y formas de desarrollo narrativo que no se dejan reducir a categorías pensadas para la clausura del largometraje. Por ello, el marco teórico se reordena aquí a partir de una premisa simple. Se analizan series como objeto específico, se toman herramientas del análisis audiovisual cuando son transferibles y se incorporan aportes propios de los estudios de televisión y de plataforma cuando la naturaleza serial, industrial y postdigital del objeto lo exige. Esta combinación no es ecléctica, es coherente con el fenómeno estudiado. Permite sostener una lectura donde representación, memoria mediada, archivo afectivo y experiencia enunciada se vinculan a un objeto narrativo seriado que circula y se resignifica en entornos de plataforma. Esta combinación no es ecléctica, es coherente con el fenómeno estudiado. Permite sostener una lectura donde representación, memoria mediada, archivo afectivo y experiencia enunciada se vinculan a un objeto narrativo seriado que circula y se resignifica en entornos de plataforma.

La condición postdigital de la ficción seriada implica, además, una reconfiguración de las nociones de temporalidad y disponibilidad que han organizado históricamente la experiencia televisiva. En el modelo de emisión lineal, la serie se inscribía en una temporalidad compartida, regulada por la programación y por la sincronía social del visionado. El episodio era un acontecimiento semanal, una cita pautada que organizaba ritmos colectivos de consumo cultural y que estructuraba las conversaciones en torno a una agenda común (Sconce, 2004). La plataformización del ecosistema audiovisual desmantela esta arquitectura temporal. La disponibilidad

bajo demanda reemplaza la cita por la elección, el calendario por el archivo, y el flujo por la acumulación. Este desplazamiento no suprime la dimensión colectiva de la recepción, la redistribuye en otras formas de sincronía, como el estreno simultáneo de temporadas completas que genera oleadas de conversación concentrada, o la aparición diferida de fenómenos virales que reactivan series antiguas en nuevos contextos de circulación (Jenner, 2018; Tryon, 2013).

Este cambio en la temporalidad afecta directamente a la forma en que las series construyen su memoria interna y su continuidad narrativa. En un régimen de visionado lineal, el espectador ideal era aquel que había seguido la emisión semana a semana, acumulando recuerdos episódicos y desarrollando una relación sostenida con el mundo diegético. En el ecosistema de plataforma, la práctica del binge-watching introduce una experiencia inmersiva en la que la separación entre episodios se desdibuja y la memoria narrativa se compacta en bloques continuos de absorción. Esta modalidad altera las estrategias de dosificación dramática, reduce la efectividad de ciertos ganchos episódicos y refuerza la importancia de arcos largos y de una narrativa envolvente que sostenga la atención a través de varias horas de visionado ininterrumpido (Matrix, 2014; Perks, 2015). Paralelamente, el acceso a catálogos retrospectivos permite que series producidas en otros contextos tecnológicos y culturales se inscriban en nuevas ecologías de recepción, donde el descubrimiento no depende de la emisión original sino de la recomendación algorítmica, del boca a boca digital o de la viralización de fragmentos en redes sociales. De este modo, la plataforma no solo distribuye contenidos, modula las condiciones de aparición, de persistencia y de redescubrimiento de las series en el tiempo (Lobato, 2019; Johnson, 2019).

La lógica de la plataforma introduce, asimismo, una transformación en el estatuto del fragmento. En el contexto televisivo tradicional, el episodio funcionaba como unidad de emisión y de consumo, mientras que la escena quedaba subordinada al marco episódico. En el entorno postdigital, la escena adquiere autonomía como unidad de circulación. Puede extraerse, recortarse, subtitularse, remixarse y circular por canales que no guardan relación directa con la plataforma de origen. Esta fragmentación no es accidental, está facilitada por la arquitectura de las redes

sociales, que privilegian contenidos breves, visualmente impactantes y emocionalmente condensados. TikTok, Instagram Reels y YouTube Shorts funcionan como espacios de recirculación donde los fragmentos de series se convierten en memes, en referencias compartidas o en materiales para nuevas creaciones audiovisuales. El fragmento, en este contexto, deja de ser un residuo del todo para convertirse en una entidad semiótica con vida propia, capaz de generar sentido, afecto y reconocimiento de manera independiente a la serie de la que procede (Shifman, 2014; Vickery, 2014).

Esta autonomización del fragmento plantea cuestiones relevantes para el análisis de la representación y la memoria mediada. Cuando un fragmento se desvincula de su contexto narrativo original y se inserta en nuevas cadenas de significación, su función cambia. Ya no opera únicamente como parte de una progresión dramática, sino como repertorio cultural disponible para la expresión de experiencias, identidades o posicionamientos políticos. Un diálogo puede convertirse en plantilla para la ironía, una secuencia de tensión puede funcionar como metáfora de ansiedad cotidiana, un gesto de un personaje puede resignificarse como emblema de resistencia o de empoderamiento. Esta transformación no implica una pérdida de sentido, sino una multiplicación de sentidos posibles, una apertura del texto a formas de lectura que no estaban previstas en su diseño original pero que emergen de la propia dinámica de la cultura participativa (Burgess y Green, 2018; Highfield, 2016).

La reapropiación, en este marco, no debe entenderse como una práctica marginal o parasitaria. Es una dimensión constitutiva de la vida social de las series en el ecosistema postdigital. Las prácticas de edición, subtítulo, comentario y remontaje no solo amplifican la circulación de las series, también intervienen en su legibilidad pública, en las memorias que activan y en los afectos que movilizan. Cuando un fragmento de una serie española sobre la Guerra Civil circula en redes como forma de comentar debates contemporáneos sobre memoria histórica, no se trata simplemente de una referencia cultural. Se trata de una operación en la que el pasado mediado se convierte en recurso para el presente, y en la que la ficción seriada actúa como archivo afectivo que vehicula imaginarios, traumas y posicionamientos políticos (Couldry y Hepp, 2017; Van Dijck, 2007).

Esta dimensión archivística de la serie postdigital requiere atención analítica. Las plataformas no solo almacenan contenidos, organizan temporalidades, jerarquizan visibilidades y construyen narrativas de disponibilidad. El catálogo no es un depósito neutro, es un dispositivo de selección que determina qué series permanecen accesibles, qué series se recomiendan y qué series se vuelven invisibles. La pérdida de contenidos por decisiones empresariales, la rotación de catálogos entre plataformas y la obsolescencia de licencias configuran un archivo inestable, donde la disponibilidad no es garantía de permanencia. Esta fragilidad del archivo digital contrasta con la aparente abundancia de contenidos y obliga a pensar la memoria mediada en términos de precariedad y de contingencia (Ankerson, 2012; Ernst, 2013).

Paralelamente, la cultura participativa genera sus propios archivos, a menudo más persistentes que los oficiales. *Fansubs*, repositorios de clips, listas de reproducción y compilaciones temáticas constituyen formas de preservación comunitaria que responden a lógicas distintas de las comerciales. Estos archivos afectivos no se organizan según criterios de completitud o de rigor documental, sino según criterios de relevancia emocional, de utilidad expresiva o de valor identitario. Una escena se archiva porque importa, porque activa algo, porque funciona como punto de referencia compartido. Esta lógica del archivo como repertorio afectivo conecta con las prácticas de memoria mediada en las que ciertas imágenes se convierten en umbrales de reconocimiento, en puntos de anclaje para la construcción de identidades colectivas y en vehículos para la transmisión intergeneracional de experiencias y luchas (Parikka, 2012; Reading, 2011).

La serie española contemporánea participa de estas dinámicas de manera específica. Por un lado, se inscribe en tradiciones narrativas locales con códigos reconocibles, referencias históricas y sensibilidades culturales particulares. Por otro lado, circula en un ecosistema globalizado donde las plataformas transnacionales determinan las condiciones de acceso, visibilidad y traducción. Esta doble inscripción genera tensiones productivas. Series que tematizan la memoria histórica española, las luchas sociales o las transformaciones identitarias pueden leerse en clave local, como intervenciones en debates nacionales, pero también pueden circular internacionalmente como repertorios de conflictos que trascienden fronteras. La tra-

ducción, el subtítulo y la adaptación cultural no son operaciones técnicas neutrales, son mediaciones que transforman sentidos, que ajustan referencias y que modulan la distancia entre lo específico y lo universal (Pérez-González, 2014; Díaz-Cintas, 2018).

El análisis de la ficción seriada en condiciones postdigitales exige, por tanto, una perspectiva que integre múltiples escalas. La escala textual, que atiende a la arquitectura narrativa, a los recursos formales y a las estrategias de representación. La escala industrial, que considera los modelos de producción, las lógicas de plataforma y las economías de atención. La escala de la recepción, que examina las prácticas de visionado, las formas de apropiación y las dinámicas de circulación. Y la escala de la memoria, que interroga cómo las series participan en la construcción de imaginarios colectivos, en la sedimentación de afectos políticos y en la elaboración de pasados mediados que se reactivan en el presente. Esta perspectiva multinivel no fragmenta el objeto, lo restituye en su complejidad, reconociendo que el sentido de una serie no reside únicamente en su estructura interna, sino en las relaciones que establece con sus contextos de producción, circulación y recepción (Lotz, 2017; Hilmes, 2012).

Finalmente, es necesario subrayar que la condición postdigital no implica una ruptura absoluta con formas previas de cultura audiovisual. Más bien, supone una reconfiguración de continuidades y discontinuidades, donde lo analógico y lo digital, lo local y lo global, lo institucional y lo participativo coexisten en ensamblajes híbridos. Las series contemporáneas heredan convenciones narrativas de la televisión clásica, pero las someten a las presiones de la economía de plataforma. Movilizan recursos del lenguaje cinematográfico, pero los inscriben en lógicas seriales y en ecologías de fragmentación. Dialogan con tradiciones culturales nacionales, pero circulan en circuitos transnacionales donde sus significados se desplazan y se multiplican. Comprender la ficción seriada postdigital implica, en consecuencia, atender a estas tensiones sin disolverlas en síntesis forzadas, sino manteniéndolas en su productividad analítica como modos de interrogar las transformaciones de la cultura audiovisual contemporánea y sus efectos en la construcción de memoria, identidad y comunidad.

1.6 La representación desde la perspectiva del análisis

Por lo tanto, el análisis de la ficción y del audiovisual puede ser una herramienta perfectamente válida en el ámbito académico, pese a que la separación entre tipología de textos audiovisuales no es un criterio válido o heurísticamente provechoso. Pese a ello, si la formulación del análisis se limita a un inventario somero de las figuras de sentido y una clasificación pseudolingüística de los elementos expresivos y constitutivos del texto (ya sea expositivo, argumentativo, literario, poético, dramático o cualquier otro caso), cabe preguntarse si este ejercicio realmente conduce a una interiorización de la complejidad del artefacto a estudiar. Analizar aisladamente estas figuras puede conducir a una comprensión conceptual de estos recursos; sin embargo, ¿poseer un esquema conceptual desbloquea estructuras de conocimiento más profundo? En este sentido, sería necesario vincular este análisis con un comentario (en un sentido amplio, que otorgue libertad al analista para explorar géneros expositivos como el ensayo, el artículo científico o la disertación académica) en el que se analice un texto en sus muchas dimensiones: pragmática, intertextual, paratextual o metatextual. Las figuras construyen una forma y dotan de expresividad a la cohesión textual. Resultan útiles ya que, además de animar la cohesión con mecanismos que mueven el sentido del texto, desafían en un sentido imaginativo y artístico la coherencia general: toda secuencia lógica de sintagmas es lógica en relación a aquello que se considera un no-texto pero, ¿cómo discuten las figuras (y en un sentido metarreflexivo, el enunciador) esta lógica?

El uso analítico de las figuras de sentido (entendidas como herramientas de análisis y de construcción de sentido no implica la conversión de un texto audiovisual en artístico. Hay manifestaciones comunicativas que hacen uso de figuras de expresión y sentido que no pueden considerarse artísticas. Esta no consideración no responde a una necesidad de diferenciar la ficción como manifestación prestigiosa y artística, sino a la mera diferenciación de intenciones comunicativas. El uso de figuras retóricas en publicidad, por ejemplo, pone el énfasis en la función conativa del lenguaje puesto que busca persuadir y mover a la acción. La literatura trabaja con otras funciones, pero las figuras retóricas se encargan de muy distintas manifestaciones y usos del lenguaje. La lectura habla de la adopción

por parte de determinadas élites de una perspectiva literario-céntrica volcada en la función poética; este es un buen ejemplo de cómo la literatura es un fenómeno mucho más complejo que su reducción a un sistema de signos que hace uso de determinadas figuras retóricas. Hay manifestaciones no literarias que hacen uso de ellas: está la publicidad, pero también el acervo de expresiones lingüísticas copiadas de personajes de ficciones audiovisual que comparten generaciones y que la sociopragmática ha estudiado y detallado (Gadamer, 2001).

¿Por qué problematizar el ejercicio del análisis y realizar una aproximación semiótica a la ficción audiovisual? Los formalistas llevan más allá la desviación del análisis y conceptos como la recepción mediática, aunque operan también a nivel formal. Afirmaron que el uso del lenguaje de forma estable y continuada en una comunidad de hablantes que comparte unos códigos, unos recursos y una lengua genera determinados automatismos que posibilitan la expresión lingüística inconsciente e inmediata. Sklovski (1917) considera que el arte saca al lenguaje de su ensueño prosaico y devuelve una expresión singularizada y exclusiva del mundo que, en el lenguaje ordinario, se encontraba sumida en lo convencional e incompleto. No es un mero desvío para expresar una individualidad expresiva, sino toda una operación de transformación del mundo real en una expresión sensible a través del lenguaje. El lenguaje literario y artístico debe atentar contra la percepción normal para acabar con la automatización de la reproducción lingüística del mundo en un proceso que va más allá de lo individual y de la construcción de un lenguaje artístico paralelo al lenguaje ordinario, tal y como sostenía Spitzer (1930). Esta desfamiliarización es un proceso más complejo que el desvío puesto que intenta dar respuesta al interrogante de la evolución estilística y la innovación literaria: todo lenguaje artístico corre el riesgo de estancarse y, en consecuencia, la desfamiliarización no solo opera en el lenguaje prosaico, sino también en toda singularidad artística que pueda llegar a estandarizarse.

Acudir a plantillas y a la rigidez metodológica no aporta grandes soluciones. El paradigma actual considera que los textos involucran un proceso hermenéutico en el que el lector configura el sentido del texto a partir de una proyección de su marco de referencias y del contexto en el que ha vertebrado su proceso de

culturalización y socialización (Gadamer, 2001). El significado y el contenido de los textos no son un a priori, sino que emergen en la operación de interpretación a partir de la atribución de un sentido por parte del lector. Es en la correlación entre el texto y el lector el modo en el que la obra literaria, al reconocer un proceso de participación, desvela sentidos inestables y mutables debido a las diversas sensibilidades de cada época y de cada agente que participa en la decodificación. Estas modernas teorías de la recepción desplazan la actividad pasiva de decodificación del mensaje literario y proponen soluciones más activas en las que el agente interpretador, de forma proactiva, rellena los huecos de indeterminación de la obra con operaciones de generación de significado: asociación de conocimientos previos, reflexión y comparación con procesos socioculturales del presente, etc.

Esta aproximación quizá proporcione una visión más interesante y válida puesto que los textos que no son sometidos al escrutinio de distintas épocas y sensibilidades corren el riesgo de ser analizados más como piezas de arqueología literaria que como artefactos artísticos que dialogan con distintos tiempos. Asimismo, toda operación de sentido individual contribuye a enriquecer el texto y aporta nuevas perspectivas interpretativas que pueden aumentar la prevalencia artística de la obra: una novela como *Moby Dick* quizá no admita muchos más análisis en clave de análisis de la psicología y el racionalismo de la época en la que fue escrita; sin embargo, sí puede ofrecer una perspectiva de género vehiculada a las actitudes problemáticas de su autor que aporten luz sobre la novela bajo las sensibilidades feministas actuales. Del mismo modo, una obra como *Ulyses*, de James Joyce, siempre ha sido problemática en su análisis. Hay numerosos estudios sobre empleo del lenguaje, mecanismos narrativos y conceptualización de la novela modernista.

El componente temático juega un papel fundamental ya que ninguna obra se significa en el vacío de sus formas; incluso sus formas —sus signos y significantes— están atravesadas por constructos temáticos sometidos a una permanente revisión artística que, a su vez, queda sujeta a progresivos cambios sociales y culturales. El tema de la obra tampoco significa por sí mismo y, aunque haya obras que tratan temas interesantes, relevantes o necesarios —todas estas categorías sometidas al

escrutinio de su época y del gusto definido por tendencias ideológicas y sociológicas más o menos visibles—, no es un valor por sí mismo. En consecuencia, el análisis de una obra debe estar impregnado de un determinado mestizaje semántico: saber determinar la importancia del tema en la codificación de las formas, pero también comprender que un tema sin formas más o menos filtradas cognitivamente por el autor constituye un discurso sin ningún tipo de ideología detrás. La descripción y/o el análisis del estilo y del lenguaje es imprescindible. Lo que valora una crítica es, esencialmente, cuestión de estilo y de expresión estética, de los significados implícitos en las formas y de los símbolos generados por la puesta en escena, postulados cercanos a lo establecido por el New Criticism (Lynn, 2001)

En este sentido, la expresión estética y formal siempre va a ser un reflejo de inquietudes temáticas y el análisis del estilo es un ejercicio de síntesis que tendría que saber detectar las distintas gradaciones de un tema —poco importa la discusión acerca de cuántos temas existen— en las formas: saber combinar la interpretación de la volición del autor con la aplicación o decodificación de la obra en base a cómo las formas expresan el tema. Por ello es recomendable situar la obra en la perspectiva del género, de la tradición estética, de la corriente artística o incluso del marco nacional en la que se inscriba. Una obra no surge de la nada. Por el contrario, se inscribe necesariamente en un género con larga historia, en una industria y en unas tradiciones culturales concretas, en una corriente estética o en un movimiento artístico determinado. Problematicar esta inscripción es la labor de un especialista. La inscripción temática, como se apunta en la lectura, requiere entender que el tema no se determina objetivamente, sino que todo acto crítico aprehende el tema y aporta una interpretación cuya operación de sentido busca configurar el tema en unas coordenadas intelectuales y hermenéuticas concretas.

Sontag (2012) afirmó que “cualquier intento de interpretación expresa un deseo de reemplazar la obra por alguna otra cosa”. Posteriormente, se pregunta: “¿cómo debería ser una crítica que sirviera a la obra de arte sin usurpar su espacio, sin sustituirla por una mera interpretación?” Quizá la respuesta estribe en abordar el tema a partir de sus elementos concretos, como expresiones abstractas en las que la crítica opera mediante la mostración de su funcionamiento, su ontología y su

relación con el presente. Con esta cita se pretende llamar la atención sobre la necesidad de considerar el valor artístico únicamente en la medida en la que ayuda o instiga una expresión vital que el enunciador considera que no puede comunicar de otro modo. Es necesario reflexionar sobre cómo en ocasiones se adscribe a un registro supuestamente culto un valor de prestigio intelectual y estatus social: un uso de la lengua prolijo equivale a transmitir una impresión de la propia identidad “elevada” o “inteligente”.

Numerosos teóricos de la comunicación como Van Dijk (1997) estiman que hay una coherencia lineal en la que hay que hablar de que hablar de compatibilidad y mundo posible. Para que dos o más secuencias sean pertinentes entre sí han de empezar por ser compatibles. Esto es, la interpretación de una no debe ser conflictiva con la interpretación del otro. Así, la coherencia sería esa característica que nos hace percibir todas sus partes como compatibles en un mismo todo. Pero las partes de un texto no solo deben guardar relaciones de coherencia entre ellas, sino que, además, deben ser coherentes con el mundo posible en el que se encuadra la actividad comunicativa. El mundo posible sería un conjunto más o menos coherente de verdades que describen nuestro marco existencial. En este intercambio esas verdades son escamoteadas por una coherencia quebrada a partir de la incompatibilidad entre las distintas secuencias del diálogo.

¿Cómo trasladar este tipo de análisis crítico coherente con una visión del arte audiovisual al campo del estudio de la comunicación? Lazarsfeld (1955) fue el primer teórico de la comunicación en acometer su investigación desde este punto de vista, valiéndose del cuestionario, e influyendo la mentalidad del marketing moderno que concibe a la audiencia como una gran masa que puede comprarse y venderse (Kat et al., 2017).. Analiza a la audiencia como un sujeto modelado por los medios, sino que presenta aristas más complejas que incluyen el estudio sobre los usos y recursos simbólicos del cine para desplegar significado (Webster y Ksiazek, 2012). Hall (1997) insiste en esta idea de decodificación no lineal del significado de los medios por parte de una audiencia más crítica de lo que algunos teóricos apuntaban. La determinación de la verosimilitud y la credibilidad en una obra de ficción puede estar condicionado por variables histórico-culturales. No obstante,

hay que matizar que es solo uno de los componentes que marca el proceso de asignación de verosimilitud, puesto que la verosimilitud también depende del modo en el que la ficción representa hechos o fenómenos que atentan contra las leyes naturales del mundo físico o contra modelos psicológicos de pensamiento —modos más o menos estandarizados de decodificar acontecimientos emocionales o de dirigirse conductualmente hacia la realidad—. Dicho esto, la verosimilitud es un constructo atravesado por estas variables histórico-culturales ya que estos mismos modelos psicológicos de pensamiento y estas mismas leyes naturales cambian con la evolución inherente de toda sociedad. Asimismo, los marcos externos de referencia externos son modificados a medida que las comunidades sociales modulan su pensamiento en base a contingencias culturales e históricas.

Hay diversos autores que afirman que los medios de comunicación son creadores de marcos interpretativos, de modelizadores de conciencia (Lippman, 1922). El análisis de estos marcos, además de pertinente, es necesario y fundamental para comprender la representación que se está haciendo en los medios de comunicación de los grupos minoritarios, del género y, en general, de la diversidad, pero también para demandar la representación que estos grupos pueden hacer de sí mismos y de su entorno a través de una práctica mediática autónoma (Van Dijk, 1997). Resulta, por tanto, fundamental analizar el modo en que una sociedad es representada en el audiovisual. Como consecuencia, resulta necesario y esencial prestar especial atención a cómo la cultura representa a las minorías ya que estas son parte de la sociedad española y que su imagen y representación debe ser cuidada y mostrada. Gerbner (1972) denominaba aniquilación simbólica la falta de representación cultural y mediática de algunos grupos sociales. En este sentido, existe ya una gran tradición empírica para analizar y medir las representaciones mediáticas de las mujeres (Collins, 2011), las personas LGBT+ (Gillig et al., 2017; Madžarević y Soto Sanfiel, 2018; Soto Sanfiel et al., 2014) o los migrantes/racializados (Igartua et al, 2005; Igartua, et al 2007; Igartua et al 2011; van Dijk, 1989; van Gorp, 2005) en la ficción a través del análisis de contenido en el contexto internacional.

1.7. Articulación operativa del marco conceptual en categorías de análisis

El marco teórico de esta tesis no se propone como un repertorio de nociones generales, ni como una constelación de autores convocados por afinidad. Se propone como un sistema de decisiones. Cada concepto que aparece en el capítulo cumple una función de orientación analítica que afecta al modo de construir el corpus, de segmentar unidades de observación, de establecer categorías y de justificar inferencias. Este cierre explicita esa articulación para asegurar una lectura coherente del conjunto, reforzando la continuidad entre los planos conceptual, metodológico y analítico. En términos de diseño, se asume una lógica abductiva. La teoría organiza la mirada, los datos la obligan a precisar sus contornos, y el análisis estabiliza una versión operativa de cada concepto que permita producir conocimiento verificable y transferible a otros contextos de investigación cultural (Tavory y Timmermans, 2014; Timmermans y Tavory, 2012).

La coherencia interna del estudio descansa en un principio sencillo. Ningún concepto entra en la tesis si no puede sostener al menos una de estas tres funciones. Una función de delimitación del objeto, una función de construcción de evidencia, o una función interpretativa en la discusión de resultados. Esta regla evita que los conceptos se acumulen como densidad retórica y obliga a convertirlos en criterios de trabajo. En investigación sobre medios, la necesidad de este tipo de regla se intensifica por el carácter híbrido del material contemporáneo, donde obra, plataforma, comunidad y prácticas de circulación se contaminan entre sí. La evidencia no se reduce al texto audiovisual, ni a la recepción entendida como opinión, ni a la plataforma como contenedor neutral. La evidencia se produce en la relación entre formas culturales, infraestructuras y usos. Esto exige un marco conceptual capaz de operar en esa relación y no por encima de ella (Plantín, Lagoze, Edwards y Sandvig, 2018; Napoli, 2019).

A partir de este principio, la tesis despliega seis conceptos vertebradores. Arte, estética, memoria, archivo afectivo, virtualidad y experiencia. En este subepígrafe se precisa su traducción operativa. El objetivo no es convertirlos en variables en sentido positivista, sino estabilizarlos como categorías analíticas con reglas claras de identificación. En análisis cualitativo contemporáneo, la operativización no

equivale a empobrecer lo teórico. Equivale a fijar dimensiones observables, criterios de codificación y condiciones de validez interpretativa que permitan sostener el análisis ante un lector exigente (Schreier, 2012; Krippendorff, 2018).

En primer lugar, arte se utiliza como concepto de delimitación del objeto y como criterio interpretativo de circulación. El corpus institucional está compuesto por series que, además de su éxito, producen un espesor cultural que habilita reconocimiento y debate. El corpus vernáculo está compuesto por piezas en plataforma que no solo hablan sobre esas series, también las reescriben y las transforman en material de creación cotidiana. La idea de arte no se emplea para jerarquizar esos dos niveles, ni para adjudicar legitimidad a uno sobre el otro. Se emplea para entender qué tipo de objeto es una serie cuando abandona la clausura de la emisión y se convierte en materia disponible para prácticas reiterativas, pedagógicas y afectivas. En términos analíticos, esto se traduce en dos decisiones. La primera consiste en registrar en el análisis de las series aquellos elementos que incrementan su citabilidad y su capacidad de fragmentación significativa. La segunda consiste en analizar en TikTok y *fanfiction* las operaciones de reautoría como prácticas culturales con forma propia y no como simples comentarios. Este enfoque permite interpretar el desplazamiento desde el texto industrial hacia la producción comunitaria como una continuidad cultural donde la creatividad se distribuye en red y se negocia dentro de economías de atención propias de la plataforma (Srnicek, 2017; Stein, 2021).

La estética actúa como concepto de construcción de evidencia. Se entiende como el conjunto de operaciones formales que organizan visibilidad, afecto y legibilidad narrativa. Para que esta noción sea operativa en el análisis, se adopta una regla de registro basada en unidades de observación consistentes. En las series, la unidad primaria es la escena. En TikTok, la unidad primaria es el vídeo como evento multimodal. En *fanfiction*, la unidad primaria es el episodio narrativo delimitado por un cambio de foco, conflicto o giro emocional. En cada unidad, la estética se observa a través de indicadores de puesta en forma. En la serie, encuadres, duración, coreografías del cuerpo, régimen de mirada, diseño sonoro, estructura de escena, economía del diálogo y modulación tonal. En TikTok, selección de audio, ritmo de montaje, texto en pantalla, gestualidad performativa, filtros y transiciones. En *fanfiction*, fo-

calización, ritmo narrativo, densidad afectiva, distribución del diálogo, y organización del deseo y del conflicto en el espacio textual. Se trata de una operativización multimodal que evita reducir el análisis a contenidos temáticos y permite describir cómo las formas producen sentidos, qué afectos habilitan y qué trayectorias vuelven imaginables (Rose, 2016; Bateman, Wildfeuer y Hiippala, 2017; Jewitt, Bezemer y O'Halloran, 2016).

La memoria funciona como concepto puente entre representación y circulación. En el diseño de investigación se traduce en procedimientos de identificación de escenas o motivos que se comportan como nodos de recuerdo cultural. El análisis empírico trabaja con un criterio de reactivación. Un elemento del texto se considera nodo de memoria cuando cumple tres condiciones. Aparece con densidad simbólica en la serie, reaparece de forma reiterada en el corpus de plataforma, y al reaparecer sufre una transformación que lo recontextualiza. Este criterio evita confundir popularidad con memoria y permite distinguir repetición mecánica de reinscripción significativa. La memoria, así, se observa como práctica. Esto justifica la elección de materiales de TikTok y *fanfiction* como evidencia y no como apéndice anecdótico. En ambos casos se trata de registros de reactivación, donde el pasado audiovisual se usa para narrar el presente, para elaborar biografías, para pedir reconocimiento o para reparar el daño simbólico. En el campo de los estudios de memoria mediada, esta perspectiva permite pensar el recuerdo como fenómeno tecnocultural, modulable por formatos y por sistemas de recomendación que condicionan la persistencia de las imágenes (Gitelman, 2014; van Dijck, 2013; Hoskins, 2018).

El archivo afectivo introduce una precisión necesaria sobre el tipo de memoria que interesa a la tesis. No se investiga cualquier huella del pasado, se investiga la huella que se sostiene mediante intensidad emocional y utilidad comunitaria. Para operativizar esta noción, se adopta un criterio de función. Un fragmento se considera parte del archivo afectivo cuando su circulación cumple al menos una de estas funciones. Consolación, validación identitaria, pedagogía emocional, denuncia o reparación narrativa. Estas funciones se detectan mediante marcas discursivas y formales. En TikTok, comentarios, relatos en primera persona, explicaciones didácticas, advertencias de daño, rituales de pertenencia y modos de humor que operan

como defensa o como complicidad. En *fanfiction*, reescrituras de escenas de violencia o vergüenza, ampliaciones de interioridad, desplazamientos de agencia, y finales alternativos que rehacen el horizonte moral del texto original. La operativización por funciones permite integrar el archivo afectivo en la discusión de resultados sin convertirlo en una metáfora. También permite sostener comparaciones entre textos, detectando qué tipos de afecto se archivan con mayor consistencia y cuáles se disipan. En estudios archivísticos contemporáneos, este enfoque resulta coherente con la idea de que todo archivo implica selección, responsabilidad y relación con comunidades, incluso cuando opera en entornos informales y de baja institucionalidad (Ketelaar, 2017; Flinn, Stevens, y Shepherd, 2009; Punzalan y Caswell, 2016).

La virtualidad, por su parte, se utiliza como concepto de contexto y como condición de posibilidad. No describe un mundo separado de lo real. Describe una ecología de mediación donde la acción cultural se organiza mediante interfaces, métricas y patrones de visibilidad. Para que este concepto no quede como telón de fondo abstracto, se traduce a decisiones concretas en el análisis del material de plataforma. La tesis registra el tipo de formato y su gramática de participación. Relato directo a cámara, recreación, tutorial pedagógico, montaje de escenas, dueto, stitch, audio memético. Registra también la relación con tendencias y con repertorios de la propia plataforma que actúan como marcos de sentido. Estas decisiones permiten interpretar la producción fan como práctica situada en un régimen de gobernanza algorítmica y de atención competitiva. El análisis considera de manera reflexiva que la plataforma no solo hospeda contenido, también moldea su forma, su tono y su horizonte de circulación. Este reconocimiento tiene consecuencias en la discusión. Permite diferenciar entre operaciones expresivas que emergen de la comunidad y operaciones que están inducidas por la lógica de visibilidad. Permite también justificar por qué ciertos temas o afectos se vuelven dominantes en el corpus y otros quedan en los márgenes. La virtualidad se vuelve así un concepto explicativo que actúa sobre la interpretación de resultados y no una etiqueta temporal (Gillespie, 2018; Bucher, 2021; Cotter, 2019).

La experiencia cierra el sistema conceptual como criterio de lectura de agencia y de enunciación. Se trabaja con dos planos que se retroalimentan. Experiencia representada en la ficción institucional y experiencia enunciada en la producción

fan. Este concepto se operativiza mediante indicadores de punto de vista, modalidad enunciativa y densidad afectiva. En la serie, se analiza cómo se construye la agencia del personaje *queer*, qué formas de decisión se le conceden, qué castigos o recompensas estructuran su arco, y qué lugares ocupa el cuerpo en el dispositivo visual. En TikTok, se analiza cómo el usuario se posiciona ante el texto. Como testigo, como pedagogo, como sujeto afectado, como performer, como archivista cotidiano. En *fanfiction*, se analiza cómo se reorganiza la interioridad. Qué emociones se vuelven decibles, qué conflictos se desplazan, qué tipo de intimidad se permite. Esta operativización permite discutir resultados sin caer en esencialismos sobre autenticidad. La experiencia se trata como forma mediada de narrar el yo y de organizar pertenencias. Se trata también como laboratorio donde se ponen a prueba imaginarios de vida posible y donde se negocia una ética comunitaria de reconocimiento (Couldry, 2012; McRobbie, 2016; Orgad & Gill, 2022).

Estas seis traducciones operativas se integran en el diseño de investigación mediante una estructura de análisis en tres movimientos. El primer movimiento es descriptivo y sistemático. Se identifican patrones de representación en el corpus institucional y patrones de reapropiación en el corpus vernáculo. El segundo movimiento es relacional. Se conectan escenas y motivos de las series con operaciones de recontextualización en TikTok y con reescrituras en *fanfiction*, evitando inferencias que no puedan sostenerse en evidencia comparada. El tercer movimiento es interpretativo. Se discute cómo esos patrones informan el problema central de la tesis sobre la construcción de una virtualidad *queer* como forma de narración personal y comunitaria. Esta estructura hace visible la trazabilidad conceptual. También evita que la discusión se convierta en una recapitulación temática sin retorno a los conceptos (Creswell y Plano Clark, 2018; Flick, 2018).

Para sostener la consistencia analítica, la tesis adopta además dos criterios de calidad. Un criterio de transparencia y un criterio de reflexividad. El primero implica describir reglas de segmentación, codificación y selección de ejemplos, de modo que el lector pueda seguir el camino desde el dato hacia la inferencia. El segundo implica reconocer la posición del investigador frente al objeto y frente a la cultura de plataforma, asumiendo que el acceso al corpus, su disponibilidad y su organización están condicionados por decisiones técnicas y por sesgos de visibilidad.

En el campo de la investigación digital, estas precauciones forman parte del rigor. No se trata de añadir confesionalidad, se trata de documentar las condiciones de producción de la evidencia (Markham, 2013; Pink, Lanzeni, & Horst, 2018).

Esta conversión permite que el lector identifique la función analítica de los conceptos en los resultados y en la discusión. También permite que el estudio sea evaluable en términos de coherencia interna. La virtualidad *queer* que la tesis investiga se muestra entonces como un objeto compuesto. Un objeto donde la estética organiza formas de visibilidad, la memoria selecciona y reactiva nodos, el archivo afectivo estabiliza intensidades útiles para la comunidad, y la experiencia produce enunciación personal a partir de materiales culturales que circulan bajo condiciones de plataforma. Esa composición es el hilo conductor que conecta marco teórico, método y análisis.

1.8 Objetivos del estudio

Una vez reflexionado sobre el alcance del concepto artístico, los límites de la ficción e introducir la idea de la representación, es momento de empezar a establecer las coordenadas de la investigación. El propósito de este estudio consiste en analizar la percepción de la diversidad sexoafectiva en las series españolas contemporáneas con el objetivo de llenar un vacío en el ámbito académico. Actualmente, no existen investigaciones que aborden de manera simultánea los personajes de diversos grupos no mayoritarios y normativos. En lugar de enfocarse en un solo grupo, como se ha observado en investigaciones previas, este estudio busca abordar esta carencia.

Adicionalmente, se persigue la identificación de factores relacionados con la representación más o menos destacada de estos grupos y temas en la ficción serial, en los *fanfics* y en redes sociales. El objetivo es profundizar en la imagen que se proyecta sobre estas minorías diversas, y evaluar si trasciende el ciclo pernicioso que refuerza la falta de representación y la estigmatización. La juventud LGBT+ tiene recursos, fondos de conocimiento y repertorios narrativos (Robinson, 1997). Es crucial comprender las consecuencias de asegurarse de que el compromiso con estas experiencias no es sólo un caso superficial de emplear utilizar la cultura popular para atraer a los niños a la alfabetización. El trabajo con este inventario tiene el potencial de espolear la capacidad de los jóvenes para reflexiones sobre sus percepciones actuales resultantes de sus vivencias culturales. La influencia de la cultura popular y la pedagogía en este proceso es evidente, de ahí que este estudio quiera recuperar las capacidades de un medio de cultura popular como es el cine para conectar con audiencias más jóvenes. Pese a que existe una brecha en la representación de personas LGBT+, hay una tímida evolución positiva que se concreta en personajes desarrollados, con roles protagónicos y temas de conversación que van más allá de determinados estigmas y estereotipos del cine producido inmediatamente después del franquismo. En este sentido, hay que aprovechar esta pequeña muestra para ahondar en la capacidad de la ficción como productora de respuestas mediáticas en nuevos medios y formatos y como medio de identificación.

A partir de este análisis, se abren numerosos caminos. Uno es la idea sobre el potencial didáctico de la diversidad en el audiovisual español. La cultura popular, como pueden ser determinadas manifestaciones audiovisuales contemporáneas como el *fanfic* o el fanon, es relevante en el desarrollo de un sentido de justicia social e igualdad de oportunidades. Los estudios de Marsh (2009) demuestran que este tipo de pedagogía productiva genera ambientes de aprendizaje donde los jóvenes pueden desarrollar su sentido de integración a partir de experiencias *online*. Entender esta falta de diversidad, analizarla y prescribir posibles epistemologías alternativas es una forma de activar un aprendizaje y una forma de comprensión mediática que cuestione algo tan importante como la historia de un cine nacional. La investigación de Parry (2013) sobre cómo el lenguaje mediático puede enriquecer la identificación y el aprendizaje se complementa con los datos que sugieren firmemente que los jóvenes tienen una amplia gama de lenguaje mediático y comprensión narrativa que pueden utilizar para nuevos textos y sus propias creaciones textuales si se les da el entorno y el estímulo adecuados. Al ofrecer el contexto y el estímulo apropiados, se podría empoderar a los jóvenes para que no solo consuman contenido mediático, sino que también se conviertan en creadores activos y críticos de sus propias narrativas. Esta transición de ser meros espectadores a participantes influyentes en la construcción del discurso mediático puede catalizar un cambio cultural y social, al mismo tiempo que fomenta una mayor representación y comprensión de las diversas identidades y perspectivas en el cine y otros medios audiovisuales. Por su parte, la investigación sobre los efectos de los medios acumula una gran cantidad de estudios y conocimientos; es una de las tradiciones más fecundas del estudio de los medios (Piñeiro-Naval y Morais, 2019; Arcila Calderón, Blanco Herrero y Valdez Apolo, 2020). Sin embargo, las nuevas ofertas, situaciones de consumo y formas expresivas son vetas muy necesitadas de escrutinio académico. Por otra parte, este conocimiento tiene, sin duda, aplicación práctica.

La formulación de los objetivos y de las preguntas de investigación constituye un momento clave en la arquitectura del estudio ya que fija el alcance real del análisis y delimita el tipo de inferencias que pueden sostenerse a partir del diseño

metodológico adoptado. En investigaciones centradas en prácticas culturales, mediáticas y digitales, una formulación excesivamente general o normativamente orientada puede generar un desajuste entre las aspiraciones teóricas del trabajo y la evidencia empírica disponible. Por esta razón, el presente estudio reformula sus objetivos y preguntas en términos analíticos y descriptivos, evitando introducir conceptos valorativos que no puedan definirse de manera operativa ni traducirse en procedimientos de análisis concretos.

La tesis no se propone determinar si ciertas representaciones o prácticas son más auténticas, más seguras o más adecuadas que otras, ni evaluar su impacto social en un sentido amplio. Tales evaluaciones requerirían instrumentos, escalas y diseños comparativos ajenos al enfoque metodológico de este trabajo. El propósito de la investigación se orienta a comprender cómo determinados materiales audiovisuales circulan, se reactivan y se transforman cuando pasan del ámbito de la ficción seriada institucional a prácticas de producción cultural vernácula en entornos digitales. En este tránsito, se analizan procesos de memoria mediada, articulaciones afectivas y formas de enunciación de la experiencia que permiten pensar la virtualidad *queer* como un espacio narrativo situado, construido en interacción entre texto, plataforma y comunidad. Desde esta orientación general, los objetivos y las preguntas se formulan como instrumentos de ordenación del análisis y no como anticipaciones de conclusiones. Su función es guiar la observación sistemática del corpus, establecer correspondencias claras entre teoría y método, y permitir una lectura coherente de los resultados en relación con el marco conceptual desarrollado en el capítulo teórico.

En consecuencia, el objetivo general de la tesis es analizar cómo determinadas representaciones LGBTIQ+ presentes en la ficción seriada contemporánea son reactivadas y resignificadas en prácticas de producción cultural en entornos digitales, atendiendo a los procesos de memoria audiovisual, afecto y experiencia mediada que se articulan en dichas prácticas bajo condiciones de virtualidad. Este objetivo general define el campo relacional del estudio. La investigación no se sitúa exclusivamente en el análisis textual de las series ni exclusivamente en el análisis sociológico de las comunidades digitales, sino en el

espacio intermedio donde ambos niveles se conectan y se transforman mutuamente. El interés central no reside en el texto aislado ni en la práctica aislada, sino en el movimiento que convierte la representación institucional en material de reapropiación y en recurso narrativo para la experiencia personal y comunitaria.

A partir de este objetivo general, se formulan tres objetivos específicos que permiten estructurar el análisis sin fragmentar el estudio ni multiplicar innecesariamente los niveles de observación.

Objetivo 1. Analizar la representación de personajes LGBTQ+ en las series españolas de ficción televisiva producidas para plataformas de *streaming* entre 2015 y 2022.

Este objetivo se concreta en la identificación sistemática de variables relativas a orientación sexual, identidad de género, rol narrativo, desarrollo de trama propia, estereotipos asociados, atributos de personalidad, temáticas de conversación y presencia de conflictos específicos. Asimismo, se examinan variables estructurales vinculadas a las producciones analizadas, tales como el género de la serie y la procedencia de dirección y guion, con el fin de contextualizar los patrones de representación observados dentro del ecosistema industrial de la ficción televisiva española. Consiste en describir los principales patrones narrativos, estéticos y afectivos de las representaciones LGBTQ+ en las series analizadas, identificando aquellas escenas, motivos y configuraciones que adquieren una posición central dentro del relato. Este objetivo tiene una función claramente delimitadora. Permite establecer un repertorio de elementos del texto institucional que resultan relevantes para el análisis posterior, no en términos de valoración representacional, sino en términos de densidad narrativa y potencial de reactivación. La identificación de estos patrones y nodos constituye el punto de partida empírico del estudio y fundamenta la selección y el análisis comparado de las prácticas de reapropiación digital.

Objetivo 2. Examinar las prácticas de reapropiación y resignificación de dichas narrativas en la plataforma TikTok, atendiendo a las operaciones

formales, discursivas y afectivas que caracterizan el contenido generado por los fans.

Este objetivo implica analizar de qué modo los fragmentos procedentes de las series son recontextualizados en formatos breves, qué recursos narrativos y técnicos se emplean, qué funciones enunciativas cumplen estos contenidos y cómo se articulan dinámicas de identificación, crítica o expansión narrativa en el entorno digital. Se busca analizar cómo esos patrones, escenas y motivos son retomados, fragmentados y transformados en prácticas de producción cultural en entornos digitales, especialmente en piezas audiovisuales de plataforma y en escritura fan. Este objetivo desplaza el foco desde la representación institucional hacia las operaciones de reuso y recontextualización, atendiendo a las decisiones formales, narrativas y performativas que caracterizan dichas prácticas. El análisis no presupone que estas reappropriaciones mejoren, corrijan o completen el texto original, sino que se orienta a describir cómo se produce la transformación del sentido cuando el material seriado se inserta en formatos, lenguajes y lógicas de circulación propios de la virtualidad.

Objetivo 3. Analizar la función de las narrativas fanfic *queer* en los procesos de reinterpretación de la ficción televisiva y en las dinámicas de construcción identitaria declaradas por sus participantes.

Este objetivo se desarrolla a través del estudio de textos de *fanfiction* y de un cuestionario dirigido a creadores y lectores jóvenes, con el propósito de identificar prácticas de reescritura, expansión narrativa, reorganización de conflictos y percepciones subjetivas asociadas a la lectura y producción de estas narrativas. En conjunto, estos tres objetivos permiten abordar el fenómeno desde una perspectiva integrada que conecta producción institucional, reappropriación digital y elaboración narrativa fan sin extrapolar los resultados más allá del alcance empírico del estudio.

Se persigue examinar cómo estas prácticas de reapropiación articulan formas de memoria audiovisual mediada, configuran archivos afectivos y permiten la enunciación de la experiencia personal, considerando el papel que desempeñan las condiciones técnicas y sociales de las plataformas en la forma y la visibilidad de dichas prácticas. Este objetivo integra las dimensiones centrales del marco teórico sin introducir nociones normativas como autenticidad o seguridad. La atención se sitúa en las funciones que cumplen las prácticas observadas dentro del corpus y en los modos en que la experiencia se narra, se comparte y se organiza a partir de materiales culturales circulantes.

Las preguntas de investigación se derivan directamente de estos objetivos y se formulan de manera explícita en forma interrogativa. Su función no es añadir nuevas dimensiones al estudio, sino precisar los ejes de observación y asegurar que cada bloque analítico responda a un interrogante claramente formulado y metodológicamente abordable.

La primera pregunta de investigación se orienta al nivel de la representación institucional y se formula del siguiente modo. ¿Cómo se configuran las representaciones LGBTIQ+ en las series analizadas en términos narrativos, estéticos y afectivos, y qué escenas o motivos adquieren una posición central dentro de dichas configuraciones? Esta pregunta permite organizar el análisis de las series de forma sistemática y comparativa, estableciendo las bases para identificar aquellos elementos que posteriormente serán objeto de reapropiación.

La segunda pregunta de investigación desplaza el foco hacia las prácticas de producción cultural en entornos digitales ¿Cómo son retomadas, fragmentadas y transformadas estas escenas o motivos en prácticas de producción cultural en entornos digitales, y qué operaciones formales, narrativas y performativas caracterizan dichas reapropiaciones?

Esta pregunta articula el análisis del corpus de plataforma y de *fanfiction*, permitiendo describir con precisión las modalidades de reescritura y recontextualización sin introducir evaluaciones normativas sobre su sentido o su valor.

La tercera pregunta de investigación integra las dimensiones de memoria, afecto, experiencia y virtualidad. ¿Cómo se articulan procesos de memoria audiovisual mediada, archivo afectivo y enunciación de la experiencia en estas prácticas de reappropriación, y qué papel desempeñan las condiciones de virtualidad en su forma y circulación? Esta última pregunta permite conectar los resultados empíricos con la reflexión teórica final, sin convertir la discusión en una generalización excesiva ni en una conclusión prescriptiva. Su función es conceptualizar, a partir del análisis realizado, las condiciones bajo las cuales la virtualidad *queer* emerge como un espacio narrativo situado.

Esta formulación de objetivos y preguntas asegura la coherencia interna del estudio y su adecuación metodológica. Cada objetivo encuentra correspondencia directa en un bloque del análisis y cada pregunta puede abordarse mediante los procedimientos descritos en el capítulo metodológico. De este modo, se responde a la crítica del informe externo sin alterar la estructura fundamental de la tesis y sin exigir reformulaciones profundas en los capítulos posteriores, garantizando al mismo tiempo claridad conceptual, precisión analítica y continuidad argumental.



2. Marco teórico: la virtualidad *queer*

2.1 Antecedentes de la representación LGBTIQ+ en la ficción

Perlongher (1993) acuñó el concepto de región moral y relacionaba la construcción del espacio urbano con zonas de concentración de vida nocturna, de regiones morales en las que el deseo homosexual se situaba en lo periférico porque no era algo tolerable en los centros urbanos (Ríos, 2011). La vivencia *queer* puede ser entendida en un mundo marcado por la heteronormatividad como una periferia moral que cuestiona su deseo suburbano frente a ese centro de la vida hetero. Para cineastas gays como Pedro Almodóvar, cuyas obras problematizan a través de la violencia la experiencia *queer*, esto es un recurso que empodera a los personajes LGBTIQ+. La mayor desviación del centro moral normativo son esos personajes límite cuyas vivencias son tan conscientes de su componente sórdido y de su deseo periférico que terminan por ocupar su propia región moral. Esto permite reflexionar sobre la evolución de la diversidad en la ficción cinematográfica y serial española. Por un lado, la identidad LGBT+ está en permanente crisis puesto que una temporalidad *queer* que no puede ajustarse a la vivencia del tiempo de la experiencia vital del modo normativo y hegemónico. Ser gay supone aceptar que los ritmos vitales son otros; desde el reconocimiento de una identidad alternativa, pasando por su aceptación y llegando a la autoafirmación, la temporalidad *queer* marca otro orden de organizar el tiempo y los ciclos vitales. Otro concepto fundamental es el de la performance de la propia identidad.

Esto conduce a otro rasgo fundamental de la diversidad sexoafectiva en el cine y es su carácter de utopía *queer*: la representación LGBT+ se percibe como un artificio (a través de la condición vanguardista, kitsch y posmoderna de su cine). Según Muñoz (2020), la utopía *queer* es una actitud que, contra los procesos que dulcifican el trauma como parte de la identidad LGBT+ y los mecanismos pragmáticos del activismo gay, propone procesos de esperanza, imaginación e indeterminación que permitan vislumbrar futuros alternativos. La representación de la diversidad sexual y de género en la ficción cinematográfica y serial española ha sido un reflejo de los cambios sociales, políticos y culturales a lo largo de la historia del país. Desde la época de la dictadura franquista hasta la era

contemporánea, la representación LGBTIQ+ ha experimentado una evolución significativa.

La representación de las identidades LGBTIQ+ en la ficción cinematográfica y serial española anterior a la Guerra Civil debe entenderse como un fenómeno prácticamente inexistente en términos explícitos, aunque no del todo ausente en sus huellas culturales. Investigaciones recientes han señalado que la presencia de figuras artísticas como Miguel de Molina en el cine de los años treinta, por ejemplo, en *Alhambra* (Graciani, 1936), constituye un caso singular de disidencia sexual que fue posteriormente castigada con el exilio y la represión, pero que en el momento de su estreno no podía en modo alguno presentarse en clave abiertamente homosexual (Lomas, 2022). Los primeros años de la Segunda República propiciaron ciertos espacios de apertura cultural, aunque en el terreno cinematográfico el peso de las convenciones narrativas y morales limitó la posibilidad de visibilizar otras sexualidades (Perriam, 2013). La homosexualidad, en consecuencia, apenas aparecía sino a través de sugerencias veladas, estereotipos cómicos o referencias literarias implícitas que podían pasar desapercibidas para los censores y el público mayoritario (Fouz-Hernández, 2022).

El inicio de la dictadura franquista en 1939 supuso la imposición de un régimen legal, político y cultural destinado a la represión sistemática de la homosexualidad. La reforma de la Ley de Vagos y Maleantes en 1954 y, sobre todo, la Ley de Peligrosidad y Rehabilitación Social de 1970 (Boletín Oficial del Estado, 1970) convirtieron la homosexualidad en un delito perseguible, justificando la detención, el internamiento y la rehabilitación forzosa. A nivel cinematográfico, la censura se convirtió en el mecanismo decisivo para la erradicación de cualquier representación positiva o neutra de la diversidad sexual. Como señalan González de Garay Domínguez y Alfeo Álvarez (2017), el aparato censor franquista se articulaba en torno a la prohibición expresa de escenas consideradas inmorales, a la mutilación de guiones y películas y a la exigencia de finales que castigaran cualquier desviación de la norma. Los documentos de la Junta de Calificación conservados en el Archivo General de la Administración muestran cómo los informes describían con detalle aquellas secuencias peligrosas en las que se intuían relaciones homoeróticas,

ordenando su supresión o modificación antes de la exhibición pública (Melero, 2017). Estas prácticas no solo eliminaron una gran parte de los intentos de representar la homosexualidad en el cine de posguerra, sino que además condicionaron profundamente la creación cinematográfica: los guionistas y directores aprendieron a autocensurarse o a recurrir a estrategias indirectas para introducir contenidos que de otro modo serían imposibles de mostrar.

En este contexto de represión, algunas películas lograron introducir referencias codificadas que, aunque sometidas a finales moralizantes, supusieron un espacio para la circulación de significados *queer*. *Diferente* (Delgado, 1962) constituye un ejemplo paradigmático: se trata de un musical cuya trama gira en torno a un personaje masculino marcado por su diferencia frente al entorno normativo, con alusiones a Wilde y Lorca que funcionaban como códigos de reconocimiento para una parte del público (Melero, 2010). Su mera autorización por la censura se explica por la conclusión moralizante que condena simbólicamente esa diferencia, lo que convierte a la película en un claro ejemplo de cómo operaba la censura franquista, permitiendo la representación siempre que esta se subordinara a una pedagogía del castigo (González de Garay Domínguez y Alfeo Álvarez, 2017). También *Muere una mujer* (Camus, 1965) ofrece un caso ilustrativo: como ha estudiado Melero (2017), el expediente de censura muestra las tensiones entre el director y los censores respecto a la construcción del deseo homoerótico, finalmente permitido solo bajo la condición de reducirlo a un indicio y de eliminar cualquier ambigüedad que pudiera legitimar una interpretación positiva. La historiografía sobre el cine de este periodo ha subrayado que este patrón se repite de manera sistemática: la homosexualidad era visible únicamente como estigma, como amenaza o como elemento grotesco (Perriam, 2013).

La década de los sesenta y los primeros setenta, pese a la persistencia de un aparato represivo muy severo, abrieron un pequeño resquicio para la inclusión de contenidos menos convencionales en el marco de un cine de género o de autor que buscaba sortear la censura. El terror, por ejemplo, permitió representar figuras femeninas con rasgos de deseo lésbico bajo el disfraz de lo monstruoso, como en *La residencia* (Ibáñez Serrador, 1970), donde la relación entre internas adquiere una

dimensión homoerótica implícita (González de Garay Domínguez & Alfeo Álvarez, 2017). Estas narrativas operaban en el límite de lo permitido: los censores toleraban la sugerencia siempre que se tratara de algo abyecto, condenado o asociado con la violencia. En paralelo, algunos directores de prestigio, como Basilio Martín Patino o Luis García Berlanga, recurrieron a la ironía, la elipsis y el doble sentido para introducir lecturas críticas que podían resonar con una sensibilidad *queer*, aunque no siempre de manera explícita (Perriam, 2013; Fouz-Hernández, 2022).

El cambio fundamental se produjo en los años setenta, en un contexto marcado por el debilitamiento del régimen, la presión internacional y la emergencia de movimientos sociales. Eloy de la Iglesia destacó como uno de los primeros cineastas en abordar la homosexualidad de manera abierta y sin subterfugios. En *Los placeres ocultos* (1977), estrenada aún bajo el marco legal de la dictadura, se representa un romance homosexual masculino desde una perspectiva realista, lo que provocó tanto escándalo como reconocimiento (Tropiano, 1997). Con *El diputado* (1978), ya en plena Transición, de la Iglesia situó la homosexualidad en el corazón del debate político y social, vinculándola con la corrupción y con la represión moral heredada del franquismo. Como ha señalado Tahmassian (2021), la película es un ejemplo de cómo el cine de la Transición no solo representaba la diversidad sexual, sino que la utilizaba para reflexionar sobre las contradicciones de la democracia naciente. La obra de de la Iglesia, en palabras de Lema-Hincapié y Domènech (2021), no solo introdujo la cuestión gay en el cine de masas, sino que la dotó de una dimensión política inseparable de las luchas por la libertad.

Por otra parte, Iván Zulueta, desde un registro completamente distinto, exploró en *Arrebato* (1979/1980) la relación entre cine, deseo y adicción en un relato que ha sido leído como profundamente *queer* por su construcción de personajes y su tratamiento de la alteridad (Perriam, 2013; Museo Reina Sofía, s. f.). Zulueta, además, documentó la primera manifestación del Orgullo en Madrid en su corto *Manifestación Gay* (1978), insertando de manera directa la experiencia de la disidencia sexual en el terreno audiovisual. Estas obras, aunque distintas en forma y recepción, muestran cómo al final del franquismo y en el inicio de la democracia

se abrió un espacio para la visibilización explícita de la homosexualidad, aunque todavía cargada de tensiones con la herencia represiva del régimen.

Todo este recorrido evidencia cómo la historia del cine *queer* en España está marcada por un constante diálogo entre represión y creatividad. Las leyes franquistas, como la Ley de Peligrosidad de 1970, condicionaron no solo la vida de las personas LGBTIQ+, sino también los modos de representación cinematográfica (Boletín Oficial del Estado, 1970). Sin embargo, los cineastas desarrollaron estrategias de resistencia: desde la codificación simbólica en los años cincuenta y sesenta hasta la explicitación política y estética de los setenta. El resultado fue la configuración de un corpus fílmico que, aunque fragmentario, constituye el antecedente directo de la explosión *queer* de la Movida y de la obra de Pedro Almodóvar en los ochenta (Smith, 1994; Perriam, 2013). Como concluye Fouz-Hernández (2022), la ficción cinematográfica y serial española no solo reflejó la represión de la homosexualidad bajo el franquismo, sino que también contribuyó a imaginar espacios alternativos de deseo y subjetividad que serían decisivos en la transición hacia una sociedad más abierta y plural.

En las décadas siguientes, la representación LGBTIQ+ en la ficción cinematográfica y serial española se consolidó como un tema relevante y reconocido. Directores como Pedro Almodóvar se destacaron por su exploración audaz y humanizadora de la diversidad sexual y de género en películas como *La ley del deseo* (1987) y *Todo sobre mi madre* (1999). Estas obras no solo desafiaron los estereotipos y prejuicios hacia la comunidad LGBTIQ+, sino que también contribuyeron a su reconocimiento y aceptación en la sociedad española. La evolución de la representación LGBTIQ+ en la ficción cinematográfica y serial española refleja la complejidad de la lucha por la igualdad y la inclusión en la sociedad española. Desde la represión y el silencio bajo la dictadura franquista hasta una mayor visibilidad y reconocimiento en la era contemporánea, la representación LGBTIQ+ en la ficción cinematográfica y serial española ha sido un reflejo de los cambios culturales y políticos en el país. Aunque persisten desafíos en la representación auténtica y diversa de la comunidad LGBTIQ+, la ficción cinematográfica y serial española continúa siendo un espacio vital para la

exploración y la celebración de la diversidad sexual y de género. Esta evolución no solo ha sido impulsada por los cineastas y artistas individuales, sino también por el papel de la industria cinematográfica y las instituciones culturales en España.

El papel de la industria cinematográfica y de las instituciones culturales españolas ha sido determinante —y a veces ambivalente— en la visibilidad de las narrativas y los creadores LGBTIQ+. En primer lugar, el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) actúa como actor clave en la financiación, la promoción y la distribución internacional de títulos españoles: las convocatorias y las líneas de ayudas del ICAA (producción, distribución internacional, promoción y participación en festivales) condicionan qué proyectos obtienen recursos para llegar al público y, por tanto, inciden directamente en la posibilidad de que obras que abordan la diversidad sexual y de género obtengan visibilidad.

En segundo lugar, el ecosistema de festivales especializados y generalistas ha ofrecido —y sigue ofreciendo— ventanas de exhibición imprescindibles para el cine *queer*. Festivales LGBTIQ+ como LesGaiCineMad (Madrid) funcionan como plataformas de referencia para el descubrimiento, la circulación y el archivo de cine sobre diversidad afectiva y sexual: además de programar largometrajes y cortos, estos festivales organizan foros, actividades paralelas y redes profesionales que facilitan el reconocimiento y la circulación de autorías y relatos que de otro modo podrían quedar relegados a circuitos minoritarios.

Además, la globalización mediática y la difusión digital han transformado radicalmente los canales de recepción: la llegada de plataformas globales (p. ej. Netflix) y las políticas de distribución internacional han permitido que series y películas españolas con personajes LGBTIQ+ —casos paradigmáticos son ciertas ficciones juveniles y de autor que han alcanzado audiencias internacionales— crucen fronteras y amplifiquen su impacto social, aunque no siempre se traduzca en una mayor pluralidad interna ni en papeles centrales para todas las identidades del espectro LGBTIQ+. Esto evidencia que la circulación digital incrementa el alcance pero no sustituye la necesidad de políticas activas de inclusión en las fases de desarrollo y producción.

Conviene, no obstante, matizar este balance institucional con los datos empíricos del corpus: según el análisis que sustenta este estudio, la presencia de personajes LGBTIQ+ en las películas más visibilizadas por la industria sigue siendo minoritaria (Marcos Ramos, 2023), por lo que la intervención institucional —tanto desde las líneas de apoyo económico como desde la programación en festivales y en políticas públicas de promoción cultural— resulta decisiva para corregir la desproporción entre presencia social y presencia fílmica.

Finalmente, hay que subrayar dos recomendaciones prácticas derivadas de esta comprobación: continuar y reforzar las convocatorias públicas que favorezcan la producción y la distribución internacional de obras que incluyan representación plural de identidades (con criterios explícitos de diversidad e interseccionalidad en la valoración); y apoyar la consolidación y la profesionalización de circuitos alternativos (festivales, fondos y catálogos digitales) que preserven el patrimonio *queer* y permitan la circulación de obras independientes fuera del filtro exclusivo de los premios y las grandes cadenas de exhibición. Estas medidas, combinadas con un análisis rigurosamente cualitativo de las representaciones, contribuirían a que la presencia LGBTIQ+ en pantalla deje de ser excepcional y pase a articularse como una parte estable y compleja del panorama audiovisual español.

Un factor clave para comprender la ficción LGBTIQ+ es la enunciación paranoica, concepto propuesto por Mira (2004), se ha convertido en una herramienta invaluable para entender las dinámicas narrativas y de significado en el cine contemporáneo. Este enfoque teórico surge de la intersección entre el psicoanálisis, la semiótica y los estudios cinematográficos, y proporciona un marco analítico para explorar cómo se articulan las relaciones de poder, la identidad y la percepción en las películas. En el corazón de la enunciación paranoica yace la noción de que las películas son expresiones culturales que reflejan las ansiedades, temores y tensiones de la sociedad en la que son producidas. Al examinar las películas desde esta perspectiva, Mira (2004) sugiere que se puede revelar una estructura narrativa y simbólica que induce en el espectador una sensación de paranoia y desconfianza. Una de las características principales de la enunciación paranoica es la fragmentación de la realidad representada en la película. Los eventos pueden

presentarse de manera no lineal o ambigua, lo que desafía al espectador a reconstruir la trama y discernir la verdad subyacente. Esta fragmentación se traduce en una sensación de inquietud y desconcierto, ya que el espectador se enfrenta a un mundo donde la certeza y la estabilidad son ilusorias. La interpretación y la suspicacia son elementos fundamentales de la enunciación paranoica. Los personajes y sus motivaciones pueden ser opacos y difíciles de descifrar, lo que lleva al espectador a cuestionar constantemente quién está diciendo la verdad y quién está manipulando la situación. Esta desconfianza alimenta la tensión dramática de la película y crea un clima de incertidumbre que envuelve al espectador en una red de intriga y conspiración.

Otro aspecto importante de la enunciación paranoica es el desplazamiento de la realidad. A través de la manipulación de la percepción y la representación, las películas pueden crear mundos alternativos donde la fantasía y la realidad se entrelazan de manera inquietante. Esta distorsión de la realidad desafía las convenciones narrativas tradicionales y obliga al espectador a cuestionar sus propias percepciones y prejuicios. En última instancia, la enunciación paranoica revela las dinámicas de poder y control que subyacen en el universo fílmico. Los personajes pueden ser víctimas de fuerzas invisibles o manipuladoras que los empujan hacia la paranoia y la desconfianza. Esta exploración de las relaciones de poder dentro de la película refleja y critica las estructuras de poder en la sociedad en general, ofreciendo una visión provocativa y perturbadora de la condición humana. La enunciación paranoica es un concepto rico y complejo que ofrece una nueva forma de entender el cine y su impacto en la percepción y la experiencia humana. Al explorar las dinámicas de paranoia, desconfianza y poder en las películas, podemos desentrañar las complejidades de la narrativa cinematográfica y la sociedad que refleja (Mira, 2004).

Se han llevado a cabo diversos análisis sobre cómo se abordó la homosexualidad en el cine, particularmente en el contexto conservador y católico de la España franquista. Durante esta época, se estableció una norma heteronormativa para las interacciones sociales y sexuales consideradas apropiadas, inapropiadas o prohibidas. Las expresiones de sexualidad que no

encajaban en los confines del nacionalcatolicismo eran condenadas tanto por la Iglesia como por la moral estatal (González de Garay y Alfeo, 2017). Sin embargo, con los cambios políticos que acompañaron a la transición democrática en España, se abrió la puerta a la representación de la homosexualidad en la pantalla grande, siendo la época de la Movida el período de mayor liberación en este sentido (Alfeo, 2008). A partir de entonces, los personajes homosexuales comenzaron a hacer apariciones más frecuentes en películas, aunque generalmente no ocupaban papeles protagónicos ni participaban en tramas principales, con la notable excepción de Pedro Almodóvar como director. En su mayoría, estos personajes homosexuales se incorporaban a las historias para añadir un toque de color a la trama ficticia. No fue sino hasta los años 2000 que se empezaron a introducir temas de mayor relevancia para la comunidad LGBT+, aunque a veces se mantenían estereotipos humorísticos.

En la actualidad, se han planteado nuevos estudios sobre la representación LGBT+ como el conducido por Marcos Ramos (2023). La investigación contó con una muestra total de 3029 personajes que ofreció los datos sobre diversidad sexual y de género previamente mencionados. Las 129 películas codificadas, todas ellas candidatas a los Premios Goya entre los años 2000 y 2021, presentan un 3,7% de personajes LGBTIQ+, de los cuales un 2,9% se identifican como homosexuales y un 0,8% son bisexuales o no binarios, frente al 12% de la población española se identifica con identidades sexuales y de género LGBTIQ+. Las Preguntas de investigación planteadas fueron tres. La primera es que existe una infrarrepresentación de los personajes LGBTIQ+ en las películas cinematográficas con respecto a la población real en la sociedad española. La segunda es que los personajes LGBTIQ+, en comparación con los personajes no minoritarios, ocuparán en mayor medida papeles secundarios o de *background* y en menor medida aparecerán como personajes protagonistas. La tercera y última es que los personajes LGBTIQ+ tendrán una mayor representación en las obras más recientes y en aquellas dirigidas por mujeres.

Una conclusión ponderable es que en la ficción cinematográfica y serial española todavía existe una infrarrepresentación de la diversidad sexual y de género existente en la sociedad española (Marcos Ramos, 2023). En la muestra analizada

por Marcos Ramos (2023) se contabilizan 43 personajes que, tras aplicar el índice de diversidad diseñado para este estudio, pueden considerarse LGBTIQ+ frente a un total de 3.029 personajes codificados (3,7% del corpus analizado). Esta cifra resulta muy inferior a la estimación poblacional de identidades LGBTIQ+ y sitúa de forma nítida la respuesta a la primera pregunta de investigación: existe una discrepancia cuantitativa entre la presencia en pantalla y la presencia social real, lo que confirma la hipótesis de infrarrepresentación propuesta por el estudio.

Pasando del cine a las series, la investigación sobre representación *queer* en ficción televisiva ha ido desplazando su foco desde el recuento de presencias hacia una pregunta más exigente sobre las condiciones de posibilidad de esa presencia, sus gramáticas de legibilidad y los costes narrativos que suelen acompañarla. La serie, por su temporalidad expandida y por su capacidad de reiteración, produce un tipo de sedimentación cultural que no se agota en la escena, ya que instala repertorios duraderos de afectos, gestos, conflictos y dispositivos de reconocimiento. Ese carácter reiterativo convierte la representación en una forma de hábito narrativo, una pauta que el espectador aprende a anticipar, discutir o reapropiarse. En este marco, las identidades y deseos no aparecen como entidades estables, aparecen como posiciones en un régimen de visibilidad que se negocia en varios niveles, en el texto, en la industria y en la conversación social que rodea a la obra. Por ello, los antecedentes más útiles no son necesariamente los que declaran la importancia de la diversidad, sino los que describen de qué modo la ficción seriada organiza, limita o habilita lo *queer* como experiencia representable.

En el caso español, una primera contribución de referencia sitúa el tránsito desde televisión lineal hacia video bajo demanda como un cambio de ecología cultural que altera tanto la producción como la circulación y la recepción. Villena Alarcón (2022) plantea que el desplazamiento de audiencias hacia plataformas reconfigura el entorno de la representación, al combinar segmentación, marca de catálogo y circulación internacional, con consecuencias sobre el tipo de historias que se legitiman y sobre la manera en que las identidades disidentes se hacen visibles. Esta perspectiva sirve como antecedente porque desplaza la discusión desde un marco moral hacia un marco descriptivo de condiciones. La representación se

vuelve un fenómeno atravesado por decisiones industriales y por racionalidades de descubrimiento, donde lo visible no depende solo de lo narrable, también depende de lo promocionable. El antecedente no se limita a señalar avances o carencias, ayuda a formular una hipótesis de funcionamiento. La diversidad puede convertirse en estrategia de diferenciación y, al mismo tiempo, quedar atrapada en fórmulas de legibilidad que simplifican el conflicto y lo orientan hacia una emocionalidad reconocible.

Ese problema de la legibilidad, entendido como el conjunto de códigos que hacen una identidad inteligible para una audiencia amplia, aparece en antecedentes españoles de carácter más panorámico. García Manso (2012) propone una lectura de la homosexualidad en series españolas atendiendo a un arco histórico de visibilización. Su valor como antecedente reside en el diagnóstico de unidimensionalidad recurrente, no como acusación abstracta, sino como señalamiento de patrones de representación donde lo *queer* se vuelve reconocible a cambio de convertirse en figura funcional. En términos metodológicos, este tipo de investigación sirve para delimitar variables de análisis que van más allá de la presencia, por ejemplo, la función dramática, la centralidad narrativa, la distribución del deseo entre tramas principales y secundarias, o la manera en que el conflicto se resuelve mediante integración, castigo o desplazamiento. Además, permite introducir una tensión útil en el estado de la cuestión. La visibilidad puede coexistir con marcos narrativos que preservan jerarquías afectivas tradicionales, una convivencia que explica por qué la recepción y la reescritura fan adquieren relevancia como prácticas de compensación y disputa.

La ampliación de antecedentes se vuelve más fina cuando incorpora estudios que atienden a la diferencia entre inclusión superficial e incorporación profunda en el tejido narrativo. En ese sentido, el análisis de *Veneno* (2020) como texto que moviliza temporalidades *queer* y visibilidad trans aporta un antecedente decisivo, porque desplaza la representación hacia el régimen temporal del relato, la memoria cultural y las condiciones de escucha pública que acompañan a la serie. Ventura, Blanco y Sánchez (2024) articulan la visibilidad trans como ruptura de un circuito de silenciamiento, sugiriendo que la representación opera también como

intervención en la conversación social sobre lo decible. Este enfoque refuerza una idea clave para el aparato conceptual. La representación no se limita al personaje, se distribuye entre el modo de narrar el tiempo, el lugar otorgado a la voz, el tratamiento de la intimidad y el tipo de consecuencias que el relato asigna al deseo. Como antecedente, ayuda a evitar una lectura descriptiva de la diversidad y a sostener, en cambio, que la serie puede funcionar como dispositivo de memoria y archivo cultural, donde la experiencia *queer* se vuelve narrable a través de operaciones formales, no solo a través de enunciados explícitos.

La cuestión de la autoría y de la producción aparece como antecedente imprescindible cuando se trata de series españolas recientes cuya circulación se asocia a una sensibilidad reconocible. Higuera Ruiz y Lomas (2026) proponen un marco sobre autoría *queer* y dinámicas industriales en torno a los Javis, útil para entender cómo la representación se articula como marca creativa. Ese antecedente no se reduce a atribuir intenciones, aporta un modo de describir cómo una sensibilidad se vuelve productiva y circulable, cómo se estabiliza un repertorio estético, y cómo la recepción participa en su consolidación. En términos de coherencia teórica, este tipo de estudio permite vincular estética con condiciones de producción sin caer en determinismos, ya que ofrece un modelo para tratar la autoría como ensamblaje industrial, discursivo y afectivo. Además, prepara un puente hacia lo transmedia, dado que la marca creativa se completa en el circuito de paratextos, polémicas, celebraciones y lecturas comunitarias.

Ese puente puede reforzarse con investigaciones que atienden explícitamente a la condición transmedia contemporánea, entendida como un modo de existencia del texto más allá de su emisión. Higuera Ruiz y Pérez Ruffi (2024) trabajan lo *queer* en lo transmedia a partir del videojuego y la serie *The Last of Us* (2023) ofreciendo un antecedente que resulta útil por dos razones. En primer lugar, muestra que la representación *queer* se reconfigura cuando el relato circula entre medios con gramáticas diferentes, donde la agencia del receptor cambia y donde el texto se reinterpreta en clave de experiencia. En segundo lugar, permite describir cómo la conversación sobre lo *queer* se desplaza hacia espacios de comparación, contraste y disputa entre versiones, adaptaciones y lecturas. En un apartado de

antecedentes, esta perspectiva contribuye a justificar que la recepción no es un capítulo añadido, es una dimensión constitutiva de la representación cuando el texto se despliega en ecologías mediáticas múltiples.

Los antecedentes también deben incluir estudios que trabajen la representación *queer* en formatos populares donde la repetición y la tipificación son parte de la lógica serial y no un fallo accidental. Coutel (2017), al analizar la cuestión del género, permite introducir el problema de la comedia como dispositivo ambivalente. La comedia puede producir reconocimiento y, simultáneamente, fijar jerarquías de respeto y ridiculización. Este antecedente es especialmente útil para afinar la mirada metodológica. La presencia de personajes o situaciones no garantiza desplazamiento normativo, porque el encuadre cómico puede reintegrar la diferencia como excepción domesticada. Integrar este tipo de estudio en los antecedentes ayuda a sostener que lo *queer* en televisión no se evalúa solo por aparición, se evalúa por el modo en que la serie distribuye dignidad narrativa, agencia, deseo y consecuencias.

El contraste con América Latina aporta herramientas para describir cómo la disidencia se codifica no solo en identidades, también en atmósferas morales y afectivas. Cabello (2022) analiza la invención de la lesbiana, mostrando un patrón de asociación entre disidencia sexual, criminalidad y perversión en el marco de una estética que intensifica lo sombrío y lo peligroso. Este antecedente permite incorporar a la discusión una idea decisiva. La representación no funciona únicamente por lo que muestra, también por el tipo de afecto que adhiere a lo mostrado. El deseo puede aparecer y, sin embargo, quedar narrativamente capturado por un régimen de sospecha. En una línea complementaria, Cabello aborda la plumofobia en series chilenas como mecanismo de regulación intracomunitaria, donde la norma se reinstala dentro de lo gay a través de jerarquías de performatividad, masculinidad y respetabilidad. Esta aportación es especialmente útil para un marco que busca evitar lecturas binarias. Lo *queer* puede ser visible y, aun así, quedar ordenado por microjerarquías que no desaparecen con la inclusión.

La comparación con tradiciones anglófonas permite incorporar antecedentes que han teorizado de manera precisa la politicidad de la representación trans y la tensión entre reconocimiento y normalización. Fellner (2017) propone leer la cultura televisiva trans en el marco de la *quality TV* como intervención en la política sexual, desplazando el debate desde una política de representación hacia una política de normas. Este antecedente resulta fértil porque sugiere que lo relevante no es únicamente quién aparece, sino qué normas de género quedan reafirmadas o puestas en crisis. En un apartado de antecedentes, esta perspectiva ofrece un lenguaje para discutir, sin moralismo, cómo ciertas series incorporan la fluidez y, al mismo tiempo, la encauzan hacia marcos familiares, terapéuticos o reconciliadores que vuelven lo trans inteligible a través de un orden emocional específico.

En esa misma línea, algunos antecedentes muestran que la influencia *queer* sobre la televisión mainstream no se explica únicamente por cambios industriales, también por innovaciones tecnológicas y por prácticas de audiencia que presionan y reorientan el relato. Maris (2016) analiza el caso de *Xena* (1995) para describir cómo las manifestaciones iniciales y tempranas de internet facilitaron formas de influencia *queer* en narrativas televisivas, ampliando la comprensión de la recepción como agencia cultural con efectos concretos. Este antecedente permite introducir en los antecedentes una idea que luego se vuelve crucial para analizar *fanfiction* y plataformas. Las audiencias no solo interpretan, también negocian, intensifican y reescriben, y esa agencia se apoya en condiciones técnicas de conectividad, archivo y circulación.

La literatura reciente también ofrece antecedentes que operativizan la infrarrepresentación y el cliché con metodologías sistemáticas, útiles para reforzar la exigencia de rigor del estado de la cuestión. Tous Rovirosa, Gálvez, Fedotova y Ramajo Hernández (2025) estudian personajes *queer* y no normativos en series deportivas contemporáneas, subrayando patrones de infrarrepresentación y presentaciones estereotipadas. Su interés para el marco no radica en el género deportivo en sí, radica en el modo de convertir intuiciones críticas en diagnóstico estructurado, atendiendo a centralidad narrativa, funciones del personaje y fórmulas recurrentes. Esta clase de antecedente resulta útil para sostener que una

representación puede multiplicarse en cantidad sin variar en calidad, y que el análisis debe observar dónde se deposita el conflicto, quién paga el precio narrativo y qué trayectorias quedan disponibles para el deseo.

El eje de recepción y reescritura requiere antecedentes que conceptualicen la co producción de sentido *queer* entre texto y comunidad. Dokou (2024) lo formula con claridad al analizar la construcción conjunta de una lectura *queer* en torno a Supergirl, mostrando cómo el sentido emerge en la fricción entre promesas textuales, ambivalencias narrativas y expectativas comunitarias. Este antecedente sirve para articular un argumento de continuidad. La lectura *queer* no puede reducirse a lo que el texto declara, ni a lo que el público desea, se constituye como práctica interpretativa colectiva que organiza pruebas, citas, montajes y narraciones alternativas. Ese punto enlaza de manera directa con el *fanfiction* como tecnología cultural de prolongación narrativa. En paralelo, la tradición de estudios sobre representación *queer* en series emblemáticas ofrece antecedentes útiles para describir la historicidad del reconocimiento mediático. González Rabadán (2015), al abordar *Queer as Folk* (2000) permite situar cómo ciertas series han funcionado como umbrales de inteligibilidad pública, generando discursos sociales de aceptación y, al mismo tiempo, controversias que revelan los límites de lo representable en un momento dado.

La articulación de estos antecedentes permite comprender la ficción seriada como un campo de fuerzas donde la representación *queer* se construye a través de tres operaciones simultáneas. Una operación textual, donde la serie organiza agencia, intimidad y conflicto. Una operación industrial y transmedia, donde la visibilidad depende de lógicas de catálogo, marca y circulación entre medios. Una operación comunitaria, donde la recepción produce archivo, montaje, reescritura y estándares de lectura que presionan al texto institucional. La investigación previa muestra que la diversidad en pantalla es condición necesaria para el reconocimiento, aunque no es condición suficiente para la complejidad, dado que puede sostenerse sobre fórmulas de legibilidad que repiten jerarquías. También muestra que, allí donde la ficción institucional no satisface necesidades de representación, emergen prácticas participativas que producen contra relatos,

reparaciones y extensiones, no como mero consumo activo, sino como forma de vida cultural situada en infraestructuras de conectividad y memoria. En consecuencia, un apartado de antecedentes que aspire a estar próximo al objeto debe leer lo *queer* en series como fenómeno estético, industrial y comunitario, y situar el *fanfiction* y la circulación transmedia no como apéndices, sino como condiciones contemporáneas de existencia del relato.

La articulación de estos antecedentes permite comprender la ficción seriada como un campo de fuerzas donde la representación *queer* se construye a través de tres operaciones simultáneas. Una operación textual, donde la serie organiza agencia, intimidad y conflicto. Una operación industrial y transmedia, donde la visibilidad depende de lógicas de catálogo, marca y circulación entre medios. Una operación comunitaria, donde la recepción produce archivo, montaje, reescritura y estándares de lectura que presionan al texto institucional. La investigación previa muestra que la diversidad en pantalla es condición necesaria para el reconocimiento, aunque no es condición suficiente para la complejidad, dado que puede sostenerse sobre fórmulas de legibilidad que repiten jerarquías. También muestra que, allí donde la ficción institucional no satisface necesidades de representación, emergen prácticas participativas que producen contra relatos, reparaciones y extensiones, no como mero consumo activo, sino como forma de vida cultural situada en infraestructuras de conectividad y memoria. En consecuencia, un apartado de antecedentes que aspire a estar próximo al objeto debe leer lo *queer* en series como fenómeno estético, industrial y comunitario, y situar el *fanfiction* y la circulación transmedia no como apéndices, sino como condiciones contemporáneas de existencia del relato.

Esta triple articulación exige ampliar el marco de antecedentes hacia investigaciones que han teorizado las prácticas de recepción activa y producción cultural de las audiencias como formas de agencia política y afectiva. La tradición de estudios sobre cultura fan, desarrollada especialmente en el contexto anglosajón, ha documentado de manera sistemática cómo las comunidades *queer* se han apropiado de textos televisivos para producir lecturas, archivos y narrativas alternativas que exceden, contradicen o redirigen los sentidos dominantes. Jenkins (2013) actualiza

sus planteamientos fundacionales sobre cultura participativa para describir cómo las plataformas digitales han amplificado las capacidades de intervención de las audiencias, permitiendo que el *fanfiction*, el fanvid, el meta-análisis y las discusiones colectivas se conviertan en prácticas masivas y visibles que ya no pueden ser ignoradas por la industria. Este antecedente resulta crucial porque sitúa la producción fan no como desviación o consumo ilegítimo, sino como dimensión constitutiva de la ecología cultural contemporánea, donde los textos mediáticos viven en constante negociación con sus audiencias.

En el ámbito hispano, la investigación sobre prácticas de recepción y producción fan en torno a series de ficción ha comenzado a consolidarse en la última década, aunque todavía presenta una menor densidad que la tradición anglosajona. Establés Heras (2016) examina el fandom de *Teen Wolf* (2011-2017) en España, describiendo cómo las audiencias jóvenes construyen comunidades de afinidad en torno a la serie, desarrollan prácticas interpretativas sofisticadas y producen contenidos derivados que circulan en redes sociales. Este antecedente aporta una perspectiva situada sobre cómo el fandom opera en contextos culturales específicos, donde las dinámicas de recepción se entrelazan con problemáticas locales de identidad, lengua y acceso tecnológico. Metodológicamente, este tipo de investigación permite observar cómo las series norteamericanas se reapropian en contextos no anglófonos, generando comunidades transnacionales de interpretación que comparten códigos pero también introducen matices culturales específicos.

La cuestión de la construcción de identidad y pertenencia comunitaria a través del fandom ha sido abordada con particular atención a las dimensiones de género y sexualidad. Busse (2017) analiza las prácticas de slash, una forma de *fanfiction* que imagina relaciones románticas y sexuales entre personajes masculinos que en el texto oficial no mantienen ese tipo de vínculo, mostrando cómo estas prácticas funcionan como espacios de exploración del deseo, crítica a las normas heterosexuales y producción de placeres narrativos alternativos. Este antecedente es especialmente relevante porque documenta cómo el *fanfiction queer* no se limita a añadir contenido LGBT+ donde no lo hay, sino que opera como

tecnología de lectura que detecta potencialidades latentes en el texto, reorganiza jerarquías afectivas y produce archivos de intimidad que la representación oficial no ofrece. En términos teóricos, este tipo de trabajo permite conceptualizar el *fanfiction* como forma de resistencia interpretativa y como práctica de reparación simbólica que compensa las insuficiencias de la representación institucional.

La dimensión afectiva de las prácticas fan ha sido teorizada como elemento central para comprender la intensidad de las relaciones entre audiencias y textos. Duffett (2013) examina cómo el fandom produce vínculos afectivos profundos con series, personajes y narrativas, generando comunidades emocionales que organizan parte significativa de la vida social y cultural de sus participantes. Este antecedente introduce una perspectiva que desplaza el análisis desde la mera descripción de prácticas hacia la interrogación de los afectos que las sostienen. Las audiencias no se involucran en la producción fan únicamente por entretenimiento, sino porque las series ofrecen recursos para la construcción de identidad, para la elaboración de experiencias personales y para la articulación de deseos que pueden no encontrar espacio en otros ámbitos de la vida cotidiana. Como antecedente metodológico, este enfoque permite sostener que el análisis de la recepción debe atender no solo a lo que las audiencias hacen con los textos, sino a lo que los textos hacen posible en términos de reconocimiento, pertenencia y expresión afectiva.

La intersección entre estudios de *fandom* y estudios *queer* ha producido una línea de investigación especialmente productiva para comprender cómo las audiencias LGBTQ+ utilizan las series como recursos para la construcción de identidad y la articulación de comunidades. Brennan (2018) examina la relación entre fandom *queer* y activismo, mostrando cómo las prácticas de recepción y producción fan pueden funcionar como formas de activismo cultural que presionan a la industria televisiva, visibilizan demandas de representación y generan espacios de apoyo comunitario. Este antecedente permite situar el fandom no solo como consumo cultural, sino como práctica política que interviene en los debates públicos sobre visibilidad, derechos y reconocimiento. La relevancia de este tipo de trabajo para la presente investigación reside en que ofrece herramientas para analizar cómo las audiencias *queer* no solo leen las series, sino que las movilizan como recursos en

luchas más amplias por la legitimidad cultural y la transformación de imaginarios sociales.

El análisis de comunidades fan específicas en torno a series con representación *queer* ha generado estudios de caso que documentan las dinámicas complejas entre expectativa, decepción y reapropiación. Romano (2019) examina el fenómeno del *queerbaiting*, práctica mediante la cual las series insinúan relaciones *queer* para atraer audiencias LGBTQ+ sin llegar a concretarlas de manera explícita, generando frustración y controversia. Este antecedente resulta especialmente relevante porque introduce una categoría crítica que permite describir las tensiones entre estrategias industriales de captación de audiencias y demandas comunitarias de representación legítima. El *queerbaiting* no es simplemente una falta de representación, es una forma de instrumentalización del deseo *queer* que lo convierte en estrategia de marketing sin comprometerse con su desarrollo narrativo. Como antecedente, este tipo de análisis permite sostener que la relación entre texto y audiencia no es armónica, sino atravesada por conflictos, negociaciones y formas de apropiación que pueden volverse contestatarias.

La investigación sobre *fanfiction* como práctica cultural ha desarrollado metodologías específicas para analizar la escritura fan como forma de alfabetización, creatividad y participación cultural. Thomas (2011) examina el *fanfiction* como literacidad participativa, mostrando cómo la escritura de historias derivadas implica el desarrollo de competencias narrativas, habilidades de escritura colaborativa y formas de aprendizaje entre pares que se despliegan en comunidades digitales. Este antecedente aporta una perspectiva que desplaza el *fanfiction* desde el margen hacia el centro de las prácticas culturales contemporáneas, reconociéndolo como forma legítima de producción cultural que genera valor estético, social y educativo. Para una investigación centrada en prácticas de recepción y reapropiación, este tipo de antecedente permite sostener que el *fanfiction* no es un fenómeno residual, sino una dimensión constitutiva de la cultura mediática contemporánea que debe ser analizada con el mismo rigor que se dedica al análisis de textos institucionales.

La relación entre *fanfiction* y representación *queer* ha sido documentada como particularmente intensa, dado que las comunidades LGBTQ+ han utilizado históricamente la escritura fan como espacio para imaginar narrativas que la televisión mainstream no ofrecía. Pande (2018) analiza cómo el *fanfiction* funciona como espacio de resistencia para audiencias marginalizadas, permitiendo que personas racializadas, *queer* o de géneros no hegemónicos se vean reflejadas en historias que desplazan las centralidades blancas, heterosexuales y masculinas de los textos oficiales. Este antecedente introduce una dimensión interseccional en el análisis de las prácticas fan, mostrando que la producción de contra-narrativas no solo se organiza en torno a la sexualidad, sino también en torno a la raza, la clase, la discapacidad y otras marcas de diferencia. Como antecedente metodológico, este enfoque permite sostener que el análisis de *fanfiction* debe atender a cómo las prácticas de reapropiación articulan múltiples ejes de opresión y privilegio, produciendo representaciones que no solo añaden diversidad, sino que cuestionan las estructuras de poder que organizan los textos mainstream.

El análisis de plataformas específicas donde se despliegan las prácticas fan ha generado antecedentes que describen las infraestructuras tecnológicas y las normas comunitarias que organizan la producción y circulación de contenidos derivados. De Kosnik (2016) examina Archive of Our Own (AO3), una de las plataformas más importantes de *fanfiction*, mostrando cómo su arquitectura técnica, sus políticas de contenido y su gobernanza comunitaria configuran un espacio donde las audiencias pueden producir y compartir narrativas que serían censuradas en plataformas comerciales. Este antecedente resulta crucial porque introduce la dimensión infraestructural del análisis, mostrando que las prácticas culturales no se despliegan en el vacío, sino en plataformas específicas que habilitan o limitan ciertas formas de expresión. Para una investigación sobre circulación y reapropiación en entornos digitales, este tipo de antecedente permite sostener que el análisis debe atender no solo a lo que las audiencias producen, sino a las condiciones materiales y normativas que hacen posible esa producción.

La investigación sobre recepción de series españolas con representación *queer* ha comenzado a desarrollarse en años recientes, aunque todavía presenta

lagunas importantes. Lacalle y Castro (2018) examinan las audiencias de series españolas en plataformas digitales, describiendo patrones de consumo, prácticas de visionado y formas de conversación en redes sociales. Aunque su enfoque no se centra específicamente en la representación *queer*, este antecedente aporta herramientas metodológicas para analizar cómo las series españolas circulan en ecosistemas digitales, cómo se construyen comunidades de audiencia y cómo las prácticas de recepción se articulan en entornos de plataforma. Para la presente investigación, este tipo de trabajo permite situar las series españolas contemporáneas en el marco más amplio de transformaciones en las prácticas de consumo audiovisual, donde el visionado individual se combina con formas de sociabilidad digital que reorganizan la experiencia de la ficción seriada.

El análisis de la conversación pública en redes sociales en torno a series con representación *queer* ha generado antecedentes que documentan cómo Twitter, Instagram, TikTok y otras plataformas funcionan como espacios de debate, celebración y controversia. Zubernis y Larsen (2012) examinan cómo las audiencias utilizan redes sociales para discutir series en tiempo real, generando comunidades de interpretación que comparten lecturas, producen memes y organizan campañas para influir en las decisiones de producción. Este antecedente introduce la idea de que las redes sociales no solo amplifican la conversación sobre series, sino que transforman la temporalidad de la recepción, permitiendo que el visionado se convierta en acontecimiento colectivo y que las audiencias ejerzan presión inmediata sobre productores y plataformas. Como antecedente metodológico, este tipo de investigación permite sostener que el análisis de la recepción debe incorporar las conversaciones digitales como fuente de datos, atendiendo a cómo las audiencias articulan juicios, demandas y formas de apropiación en tiempo real.

La dimensión transnacional de las audiencias y las prácticas fan ha sido abordada en antecedentes que describen cómo las series circulan a través de fronteras nacionales, generando comunidades de recepción que trascienden los contextos de producción. Chin y Morimoto (2013) analizan el fandom transcultural, mostrando cómo audiencias de diferentes países se organizan en torno a series que pueden no haber sido producidas en sus contextos locales, pero que circulan

mediante plataformas digitales, subtítulos creados por fans y redes de distribución informal. Este antecedente resulta especialmente relevante para analizar series españolas que circulan en América Latina o en comunidades hispanohablantes en Estados Unidos, donde las dinámicas de recepción se articulan en relación con diferencias culturales, lingüísticas y políticas. Como antecedente metodológico, este enfoque permite sostener que el análisis de la recepción debe atender a las geografías de la circulación, reconociendo que las series no tienen una audiencia única, sino múltiples comunidades de recepción que pueden leerlas de maneras divergentes.

La cuestión de la memoria mediada y el archivo afectivo ha sido teorizada en antecedentes que examinan cómo las series funcionan como repositorios de experiencias colectivas, especialmente para comunidades marginalizadas. Keeling (2014) analiza cómo las imágenes mediáticas de personas *queer* y racializadas funcionan como archivos de vulnerabilidad y resistencia, documentando experiencias que las instituciones oficiales no han preservado. Este antecedente introduce una perspectiva que desplaza el análisis desde la representación hacia la archivación, mostrando que las series no solo muestran identidades, sino que producen memorias colectivas que pueden ser reactivadas, reinterpretadas y movilizadas en luchas presentes. Para una investigación centrada en memoria mediada, este tipo de antecedente permite sostener que las series funcionan como tecnologías de memoria que organizan lo recordable, lo olvidable y lo recuperable, especialmente para comunidades cuyas experiencias han sido históricamente borradas o distorsionadas.

El análisis de la relación entre series, memoria histórica y debates públicos ha generado antecedentes que examinan cómo la ficción televisiva interviene en las discusiones sobre pasados conflictivos. Palacio (2012) analiza la ficción televisiva española en relación con la memoria de la Guerra Civil y la dictadura franquista, mostrando cómo las series producen narrativas sobre el pasado que circulan en el espacio público y participan en la construcción de imaginarios colectivos. Aunque este antecedente no se centra en la representación *queer*, aporta herramientas para comprender cómo las series funcionan como dispositivos de memoria cultural que

no solo reflejan debates existentes, sino que los producen, los intensifican y los reorientan. Para la presente investigación, este tipo de trabajo permite situar las series como agentes culturales que participan activamente en la elaboración de pasados mediados, especialmente cuando esos pasados involucran experiencias de violencia, silenciamiento o lucha por el reconocimiento.

Al mismo tiempo, la investigación sobre estética *queer* en series de televisión ha desarrollado marcos analíticos que atienden a cómo lo *queer* se articula no solo en contenidos, sino en formas, estilos y modos de construcción narrativa. Benshoff y Griffin (2021) examinan la estética *queer* en la cultura visual contemporánea, identificando recursos formales como la ironía, el camp, la parodia, el exceso visual y la ambigüedad que han sido históricamente asociados a sensibilidades *queer*. Este antecedente permite sostener que la representación *queer* no se agota en la aparición de personajes LGBT+, sino que puede articularse mediante elecciones estéticas que producen miradas, afectos y placeres no normativos. Como antecedente metodológico, este enfoque introduce la necesidad de analizar las series atendiendo no solo a lo que narran, sino a cómo lo narran, reconociendo que la forma es política y que las decisiones estéticas pueden abrir o cerrar posibilidades de reconocimiento y placer para audiencias *queer*.

Finalmente, la investigación reciente sobre representación *queer* en el contexto de plataformas de *streaming* ha comenzado a interrogar cómo los algoritmos, las políticas de contenido y las lógicas de recomendación afectan la visibilidad y circulación de series con contenido LGBT+. Fink y Miller (2023) analizan cómo Netflix y otras plataformas organizan la diversidad sexual como categoría de catálogo, produciendo sistemas de clasificación que pueden visibilizar contenido *queer* pero también encerrarlo en nichos que limitan su circulación. Este antecedente introduce una dimensión tecnopolítica en el análisis de la representación, mostrando que la visibilidad en plataformas no depende únicamente de decisiones creativas, también depende de infraestructuras algorítmicas que determinan qué series se recomiendan, a quiénes y en qué contextos. Para una investigación centrada en condiciones postdigitales de circulación, este tipo de antecedente permite sostener que el análisis debe

incorporar la dimensión infraestructural y algorítmica de las plataformas con el fin de reconocer que la representación se construye también en las interfaces, los sistemas de búsqueda y las lógicas de personalización que organizan el acceso a los contenidos.

Cabe señalar que el estado de la cuestión sobre ficción televisiva, representación *queer*, recepción y *fanfiction* revela un campo de investigación en expansión que ha producido conocimientos significativos sobre tres ejes fundamentales. En primer lugar, la representación *queer* en series de ficción ha sido analizada no solo como cuestión de presencia, sino como fenómeno atravesado por gramáticas de legibilidad, jerarquías narrativas, economías afectivas y condiciones industriales que determinan qué identidades, qué deseos y qué trayectorias se vuelven representables. En segundo lugar, las prácticas de recepción y producción fan han sido conceptualizadas como formas de agencia cultural que no solo interpretan textos, sino que los extienden, reparan y transforman, generando archivos afectivos y narrativas alternativas que compensan las insuficiencias de la representación institucional. En tercer lugar, la circulación transmedia y la condición postdigital de las series han sido identificadas como dimensiones constitutivas de la representación contemporánea, donde plataformas, algoritmos, redes sociales y comunidades digitales reconfiguran las relaciones entre producción, distribución y recepción. Este marco de antecedentes permite situar la presente investigación en continuidad con tradiciones consolidadas, al tiempo que identifica vacíos y oportunidades para contribuir al conocimiento sobre ficción seriada española, representación *queer* y prácticas de reapropiación en entornos digitales.

2.2 La representación: un lugar de mirada, una red social de miradas

Bien sabido es que la diversidad y la ficción han sido clave para el desarrollo de la sociedad, y lo seguirá siendo *in aeternum*. La construcción de la representación de la diversidad en la ficción audiovisual, y la metodología para su análisis, parten de una doble consideración. Por un lado, se encuentra la perspectiva psicológica, profundamente arraigada en el enfoque constructivista. Este paradigma postula que la comprensión del mundo y de las identidades no se recibe de forma pasiva, sino que se edifica activamente sobre los conocimientos y experiencias previas de los individuos. Serrano y Pons (2011) definen el conocimiento como un proceso de construcción genuina del sujeto, y no como un mero despliegue de saberes innatos ni una copia de representaciones existentes. Este principio es crucial para entender cómo las audiencias, especialmente aquellas pertenecientes a colectivos minorizados, construyen significado a partir de las narrativas que consumen.

El constructivismo contempla varias dimensiones clave para el análisis de la representación de la diversidad. Respecto a qué es lo que se construye, se subraya que el acto de interpretar es un acto de creación; la audiencia no solo decodifica, sino que genera nuevos significados. En relación con el cómo se construye, se destaca que este proceso está determinado por una forma concreta de organización social y por los discursos culturales hegemónicos. Finalmente, en cuanto a quién construye, se concibe al espectador como un sujeto activo que interactúa con el texto y su entorno, modificando y reelaborando sus percepciones sobre la diversidad de acuerdo con un conjunto de restricciones internas (sus propias identidades y experiencias) y externas (los marcos de representación ofrecidos por los medios). Dentro de este paradigma, se manifiestan diversos enfoques teóricos.

Las distintas corrientes del pensamiento constructivista ofrecen modelos valiosos para analizar la recepción de la diversidad. El constructivismo cognitivo, por ejemplo, sitúa la construcción de significado como un proceso individual que ocurre en la mente, donde las nuevas representaciones de la diversidad (por ejemplo, un personaje LGBTIQ+ en una serie) se relacionan con los esquemas

mentales preexistentes sobre dicho colectivo. Por otro lado, los enfoques de base social, como el constructivismo socio-cultural, sostienen que el elemento social es una condición necesaria para este proceso. La persona construye significados sobre la diversidad al actuar en un entorno estructurado e interactuar con otros, ya sea en discusiones en redes sociales o en conversaciones cotidianas.

El constructivismo social de Berger y Luckmann (1961) va un paso más allá, afirmando que el individuo es un producto social —el *homo socius*— definido por el conocimiento sedimentado de su biografía y su entorno. En este marco, las producciones audiovisuales ejercen una potente función socializadora, y el aprendizaje de los saberes y formas culturales, incluidas las representaciones de la diversidad, potencia tanto la integración social como la construcción de la identidad personal. La función del creador de contenido, por tanto, es asegurar el engarce más adecuado entre la capacidad mental constructiva de la audiencia y el significado social y cultural de las representaciones que se ofrecen. De estos principios se desprenden claves esenciales para comprender el impacto de la ficción. La repercusión de estas experiencias mediáticas en el desarrollo del individuo depende de su nivel de desarrollo sociocognitivo, sus conocimientos previos sobre la diversidad y sus intereses personales. La clave reside en el grado de significatividad que las audiencias otorgan a estas representaciones. La atribución de sentido está directamente relacionada con la funcionalidad de los aprendizajes, es decir, con la posibilidad de utilizar estas nuevas comprensiones en su vida. La finalidad última es dotar a las audiencias de instrumentos para realizar aprendizajes significativos sobre la diversidad, es decir, aprender a comprender y valorar la diferencia.

Para perfilar un enfoque completo, es necesario considerar las principales fuentes de influencia: los creadores, cuya influencia se ejerce a través de la manera de presentar la información y representar a los personajes; las audiencias, cuya interacción con el contenido y entre sí es un proceso activo; y las propias instituciones mediáticas. En la era digital, el conectivismo de Siemens (2004) añade una capa crucial, al integrar ideas de teorías de redes y autoorganización. Este enfoque subraya que las nuevas tecnologías reestructuran el acceso al mundo y modelan el pensamiento. El aprendizaje sobre la diversidad puede residir fuera del

individuo, en comunidades en línea o en redes de información especializada, y depende de la pluralidad de opiniones y del mantenimiento de las conexiones.

En este sentido, el concepto de lugar de mirada (Heath, 1981) en la representación LGBT+ en la ficción audiovisual española es fundamental para comprender cómo se construyen y presentan las identidades sexuales y de género en los medios de comunicación. El lugar de mirada se refiere al punto de vista desde el cual se observa y se narra una historia, así como a las perspectivas que se privilegian y se legitiman en dicho relato. En la representación LGBT+ en la ficción española, el lugar de mirada ha evolucionado significativamente a lo largo del tiempo. Históricamente, la representación LGBT+ en el cine y la televisión española estuvo marcada por estereotipos y prejuicios, donde las personas LGBT+ eran a menudo retratadas de manera negativa o como personajes secundarios sin profundidad ni complejidad.

Sin embargo, en las últimas décadas, ha habido un cambio gradual hacia una representación más inclusiva y diversa de las identidades LGBT+ en la ficción española (Marcos Ramos, 2023). Este cambio se refleja en la creciente presencia de personajes LGBT+ en roles protagónicos y en la exploración de sus vidas y experiencias desde una variedad de perspectivas y contextos. El lugar de mirada en la representación LGBT+ en la ficción española también está influenciado por factores como la orientación sexual y la identidad de género de los creadores y realizadores de contenido. La presencia de voces LGBT+ en la industria del entretenimiento ha contribuido a una representación más auténtica y empática de las experiencias LGBT+ en la pantalla. Además, es importante destacar que este concepto no solo se refiere a quién cuenta la historia, sino también a quién es el público al que se dirige esa narrativa. La representación LGBT+ en la ficción española audiovisual no solo afecta la percepción de las personas LGBT+ sobre sí mismas, sino que también influye en la actitud y la comprensión del público en general hacia la diversidad sexual y de género. La noción de escritura de la nada de Guillermo de Torre (2001) es un concepto que puede aplicarse de manera interesante al tema de la representación LGBT+ en la ficción española audiovisual puesto que introdujo esta idea para referirse a la creación artística como un acto de

ruptura con las convenciones establecidas y como una forma de construir desde el vacío, desde la ausencia de modelos preexistentes. Cuando se considera la representación LGBTIQ+ en la ficción española desde la perspectiva de la escritura de la nada, podemos interpretarla como un proceso creativo que desafía las normas y los estereotipos arraigados en la sociedad. La representación LGBT+ ha sido históricamente marginada o estereotipada en los medios de comunicación, lo que ha llevado a un vacío representativo y a una falta de diversidad de voces y experiencias.

Sin embargo, la escritura de la nada implica un acto de creación que emerge de ese vacío, que desafía las expectativas y que busca dar voz y visibilidad a las identidades LGBT+ de una manera auténtica y significativa. Los creadores audiovisuales que se comprometen con esta forma de escritura pueden explorar nuevas narrativas, personajes y perspectivas que antes habían sido ignoradas o marginadas. Implica un proceso de desaprendizaje y desarticulación de los discursos dominantes que han perpetuado la discriminación y la invisibilización de las personas LGBT+. Los creadores que adoptan esta perspectiva buscan cuestionar y subvertir las estructuras de poder que han limitado la representación de la diversidad sexual y de género en los medios de comunicación. Hillier y Harrison (2007) plantearon la idea de que los espectadores de cine interactúan como si estuvieran compartiendo un espacio físico común, interpretando los intercambios como eventos relevantes para sus propias historias, tanto en entornos virtuales como en la realidad convencional (Hillier y Harrison, 2007: 87). Se señala una confusión entre los ámbitos *online* y *offline* (Burbles, 2004), mientras se reconoce que las audiencias jóvenes reinterpretan las películas mediante diversos medios como mensajes en redes sociales, memes, entre otros, y en plataformas actualizadas como Letterbox o TikTok. Esta diversidad en la ficción cinematográfica y serial española podría abrir nuevas vías de conexión con un público joven más diverso de lo que ha sido representado hasta ahora. Según Van Dijk (2011), todo discurso revela rastros de su contexto, permitiendo identificar tendencias sociales. Además, esta manifestación discursiva es una forma de interacción social que puede influir en la socialización y en la afirmación de la identidad (Calsamiglia y Tusón, 1999). Es una cuestión interesante ya que la literariedad y su delimitación también abre

cuestiones sobre el uso de una variedad de prestigio en el lenguaje audiovisual o la necesidad de renegociar el canon cinematográfico. Trasladado al campo de la ficción audiovisual, el arte *queer* y el audiovisual LGBTIQ+ constituye un caso de estudio que también bordea sobre ideas como el canon, la heteronormatividad o las visiones patriarcales en la ficción.

La representatividad LGBTIQ+ ha tenido un recorrido fundamental y ha cristalizado en una ficción artística que enriquece el tejido audiovisual. Tal es el caso del proyecto artístico de Lemebel, quien afirmó que “lo que te queda al final a ti, como arma, es el cuerpo, un cuerpo agredido, golpeado. El cuerpo político es eso, el cuerpo desgarrado” (Garibaldi, 2019). Esta afirmación del escritor chileno Pedro Lemebel en el documental *Lemebel* (Joanna Reposi Garibaldi, 2019) resume un proyecto estético y político centrado en la reconciliación con el propio cuerpo: una territorialización del sujeto *queer*. Las performances y los escritos de Lemebel conformaron una escritura bastarda con la que el artista siempre reivindicó una experiencia vital desde los márgenes, un sujeto biopolítico cuya posición escritural y enunciativa se situaba en la frontera de quienes no miran derecho, como apuntaba Anzaldúa (1987).

La enfermedad de Lemebel se convirtió en un proceso de desestabilización identitaria y de cuestionamiento de matrices socioculturales heteronormativas y capacitistas. Como declaró Sontag (1996), las enfermedades, además de patologías físicas o mentales, adoptan la forma de esquemas socio-discursivos que portan valores y significaciones culturales específicas e históricas. El sujeto *queer* performa su cuerpo para romper el texto y abrir en él una herida sobre la que arrojar un espacio para la diferencia (Torras Francés, 2021). De este modo, el cuerpo *queer* abraza la enfermedad como *conatus* o potencia innata para aportar fracturas de significado. Nancy (2002) lo resumió cuando afirmó que “el intruso no es otro que yo mismo y el hombre mismo” y los textos de autoras como Leonora Silvestri o Valeria Flores muestran que el proyecto estético-político del cuerpo *queer* de Lemebel es un organismo vivo capaz de arrojar un “punto de vista oblicuo” (Wittig, 2006). La serie de hablas *queer* ha convertido el cuerpo en una encrucijada orgánica

de teorías que buscan el potencial del cuerpo tullido (McRuer, 2006), la mirada tuerta (Roig, 1995) o la re-visión (Rich, 1983).

Tras cuestionar la idea de canon audiovisual y problematizar los procesos artísticos de representación LGBTIQ+ cabe preguntarse ¿cómo es mirado y representado este cuerpo *queer*? La tradición del análisis audiovisual, especialmente en el marco del cine, ha ofrecido herramientas útiles para pensar la mirada y la representación; no obstante, en este trabajo estas herramientas se aplican a un objeto empírico distinto, la ficción televisiva seriada. Pese a que son muchos los cineastas que han problematizado la enfermedad y el cuerpo, el audiovisual LGBTIQ+ problematiza los procesos de representación con filmes que construyen autóctonas regiones morales que representan una efracción de géneros —como el musical o el drama romántico—. Con frecuencia, hay una labor de *libido decorticandi* (Aumont, 1990) en la que la disección sádica del análisis audiovisual intenta mostrar las miradas torcidas de todos estos autores. Los nuevos procesos y fenómenos de internet, la consolidación de la realidad *online* y el desarrollo de nuevos formatos audiovisuales han marcado el panorama de la recepción mediática.

En la actualidad, todos estos fenómenos se han vuelto parte de una realidad en la que la masiva digitalización ha generado un ecosistema de sobreabundancia de imágenes y sonidos en el que el otrora receptor ahora además es replicador, manipulador y creador, contando con numerosas herramientas a su disposición para llevar a cabo estas tareas. Dentro de este panorama, la imagen digital o imagen-dato es un elemento inestable, carente de un núcleo al cual aferrarse al haber sido granulada en partículas discretas. Esto pone a la imagen-dato en una posición diferente a la imagen-objeto, que sí cuenta con un núcleo, una materia estable que determina sus características internas y su ontología. Los preceptos de Benjamin (2019) que delinearon toda una forma de pensar las imágenes por generaciones a partir de la relación mimética entre la realidad y la representación fidedigna de la misma a través del dispositivo se resquebrajan ante una imagen-dato que no comparte estos mismos preceptos, sino que los incluye como una de las posibles aplicaciones posibles dentro de su particular inmaterialidad. Todas estas características evocan a una imagen inestable, que alterada en sus partículas

mínimas se dispara en todas direcciones en una fisión que se retroalimenta de forma permanente

En este sentido, la representación es una cuestión central en los estudios culturales y, concretamente, en el análisis de la cultura visual contemporánea. El cine, principalmente a través de su componente narrativo, pero también de su narratividad (los efectos y relaciones brotados del acto de narrar y el proceso de representar), ejerce una presión narrativa en el espectador (Heath, 1981). Esta presión narrativa varía según el tipo de espectador y, en el caso de las personas LGTBIQ+, genera unos lugares de mirada (Heath, 1981) que van a definir el punto de vista de estos espectadores y condicionar su proceso de identificación en función de la representación narrativa de personajes con valores e identidades afines. Estudiar esta representación en el cine e indagar en los procesos de identificación de este tipo de audiencia es un tema particularmente relevante para el colectivo. Como afirma Crimp (2005: 16) “quiero convertir el arte *queer* en el arte que necesito no porque refleje o se refiera a una identidad histórica gay y porque así me sirva para confirmar la mía propia, sino porque desprecia y desafía la coherencia y la estabilidad de toda identidad sexual”. Desafiar esta identidad monolítica es una cuestión abordada en el análisis de la cultura visual y, por ese motivo, analizar la ficción cinematográfica y serial española contemporánea proporciona un buen encuadre de estudio para reflexionar sobre los procesos de representación de personajes *queer* y su impacto en la construcción o deconstrucción del proceso de identificación de una audiencia que se considera partícipe de estos personajes. Sedgwick (2018) afirmó que “todas las personas son diferentes”, pero ¿ha representado esta diferencia (de identidad de género y sexo y también de expresión de ambas) la ficción cinematográfica y serial española contemporánea?

La identificación a partir de la representación no es una cuestión menor, puesto que, como afirma De Lauretis (1981), juega un papel central en la formación de la subjetividad: identificarse es estar implicado como sujeto en un proceso, en una serie de “relaciones apoyadas por actividades específicas (textuales, discursivas, relativas a la conducta, en las que queda inscrita cada relación”. (De Lauretis, 1981: 222). El cine es un medio de comunicación que, a partir de

personajes y relatos contemporáneos, modela y construye una determinada imagen mediatizada del presente. Como señalan Álvarez, González de Garay y Millán (2011: 9), los discursos fílmicos adoptan tintes pedagógicos y contribuyen a que el espectador disponga de un modelo de interacción e identidad LGTB+. La ficción cinematográfica y serial española ha construido, desde perspectivas y enfoques muy variados, imágenes y discursos diversos sobre el colectivo LGTB+ en general y, particularmente, sobre los adolescentes. Apunta Cohen (2006) que la identificación es una pieza fundamental del audiovisual mediático. La afinidad de los espectadores hacia los personajes motiva un entendiendo empático de los sentimientos que experimentan (Soto-Sanfiel, Ibiti y Villa, 2014: 278). En ese sentido, la ficción cinematográfica española ha evolucionado hacia el desarrollo de personajes LGTB+; sin embargo, cabe preguntarse si esa evolución es representativa de la presencia de personas no heteronormativas en la sociedad española. Chambers (2003) ha señalado hasta qué punto la heterosexualidad modela las expectativas y demandas sociales de la población. De este modo, la ideología heteronormativa convierte la heterosexualidad en una regla cultural asumido de forma natural y validada en los distintos valores y creencias perpetuados en instituciones y usos morales (Ventura, Guerrero y Heras, 2019: 141).

El serial español contemporáneo se ha nutrido de forma progresiva de una visibilidad de la diversidad sexual un poco más poliédrica. El Informe ODA elaborado por el Observatorio de la diversidad en los medios audiovisuales (2022) muestra que el 8,8% de los personajes del audiovisual español presentan una identidad LGBTIQ+ con un total de 35 personajes. El estudio realizado y desgranado previamente muestra que, de las 129 películas analizadas a partir de la muestra, solo hay un 3,7% de personajes LGBTIQ+, de los cuales un 2,9% se identifican como homosexuales y un 0,8% son bisexuales o no binarios. Esta diferencia también contrasta con la encuesta realizada por Ipsos, donde aproximadamente un 12% de la población española se identifica con identidades sexuales y de género LGBTIQ+. Esta asimetría en la representación de la diversidad sexual y género ha motivado la aparición de una serie de estudios cuyo fin es identificar las causas de esta brecha representación y las posibles dinámicas que ayuden a analizar la

infrarrepresentación con el fin de realizar propuestas desde un buen número de disciplinas: pedagogía, análisis fílmico o estudios de la sexualidad, entre otros.

El estudio realizado y desgranado previamente muestra que, de las 129 películas analizadas a partir de la muestra, solo hay un 3,7% de personajes LGBTIQ+, de los cuales un 2,9% se identifican como homosexuales y un 0,8% son bisexuales o no binarios. Esta diferencia también contrasta con la encuesta realizada por Ipsos, donde aproximadamente un 12% de la población española se identifica con identidades sexuales y de género LGBTIQ+. Esta asimetría en la representación de la diversidad sexual y género ha motivado la aparición de una serie de estudios cuyo fin es identificar las causas de esta brecha representación y las posibles dinámicas que ayuden a analizar la infrarrepresentación con el fin de realizar propuestas desde un buen número de disciplinas: pedagogía, análisis fílmico o estudios de la sexualidad, entre otros.

A partir de los informes más recientes del ODA, sin embargo, se perciben cambios cuantitativos leves pero significativos que matizan ese panorama. El informe correspondiente al ciclo 2023 registra un aumento respecto a las cifras anteriores: en la muestra analizada para ese informe la presencia de personajes LGBTIQA+ ascendió hasta el 9,85% del total, cifra obtenida sobre un corpus que incluye centenas de personajes y títulos. En términos absolutos, en el análisis que abarcó 101 películas y 70 series se contabilizaron 1.756 personajes, de los cuales 173 se identificaron abiertamente como LGTBIQ+, dato que confirma ese salto relativo aunque modesto.

El informe siguiente (publicado en 2024 y que analiza principalmente la producción de 2023) apunta a una continuación de esta tendencia cuantitativa muy leve: la proporción global de personajes LGBTIQA+ sube hasta el 10,11% en la muestra de 2024, pero los autores del ODA subrayan que detrás de ese crecimiento porcentual hay retrocesos o estancamientos cualitativos. En concreto, los análisis cualitativos del ODA muestran que muchos de esos personajes siguen siendo secundarios, concentrados en pocos títulos y frecuentemente dibujados a partir de tópicos —juventud, promiscuidad, o arquetipos reconocibles— lo que limita la posibilidad de identificación diversa y compleja por parte de la audiencia.

Además, el ODA denuncia que la mejora numérica no se traduce necesariamente en mayor centralidad dramática ni en una mayor pluralidad dentro del propio colectivo LGBTQIA+: por ejemplo, la distribución de género en las obras analizadas en 2024 muestra un predominio masculino (52,94 %) frente a un 46,85 % de mujeres y apenas un 0,21 % de personas no binarias —solo cuatro personajes—, lo que evidencia lagunas importantes en la representación de identidades no binarias y en la interseccionalidad de las narrativas. En conjunto, los ODA de 2023 y 2024 confirman que la industria española ha incrementado ligeramente la presencia cuantitativa de personajes LGBTQIA+, pero insisten en que la agenda urgente es cualitativa: ampliar la centralidad de personajes diversos, diversificar las edades, procedencias y posicionamientos dentro del espectro LGBTQIA+, evitar la concentración en unos pocos títulos y apostar por tramas que articulen esa diversidad de forma compleja y menos estereotipada —reivindicaciones que ya motivan propuestas desde la pedagogía, el análisis fílmico y los estudios de la sexualidad.

Todos estos datos han de contextualizarse en la corriente actual del serial español. Un determinado serial español contemporáneo modula su proyecto estético en las coordenadas de lo que Gadamer (1960) denominaría la aplicación o la proyección de sentido del espectador sobre el film en base a su situación, es decir, el serial español se ve y se piensa como un enunciado que dicta qué debemos pensar sobre él, no se inscribe nunca como un enunciado abierto. Si en décadas anteriores el drama social ponía en escena problemáticas macrosociales —la corrupción, la delincuencia, el desmantelamiento de una conciencia obrera, el colapso del modelo familiar, etc. — a partir de micronarraciones, pareciera que en la actualidad la mayor problemática estética (y ética) de nuestro cine consistiera en un retorno a la memoria social. Esta parálisis estética (Zillman y Vorderer, 2000) motiva que el cine ya no es concebido como un desafío epistemológico o como reto a nuestra forma de relacionarnos con y en el mundo. El cine es ahora una prolongación de dinámicas industriales estandarizadas incapaz de generar nuevas formas de discusión ética y política (Zillman y Vorderer, 2000).

Esta síntesis culmina en el potencial de la ficción LGBT+ para evitar ciertas parálisis estéticas y proponer ficciones que muestren la problemática del sujeto *queer* en su presente histórico. Trías (2001) discutió que “el drama de nuestra condición histórica consiste en que, con harta frecuencia, se hallan disociados el sujeto pasional y el sujeto social, de manera que el pasaje a éste se consuma, muchas veces, a expensas del primero, mediante inmolación de la pasión”. Volver a soldar estas dimensiones del sujeto parece el objetivo de determinado cine español que ha abordado la cuestión del sujeto *queer*. Asimismo, MacKinnon (1987) afirmó que “la sexualidad es al feminismo lo que el trabajo al marxismo: lo que le es más propio, pero lo que más se le arrebató”. Por ese motivo, el potencial de la ficción LGBT+ parece estribar en su forma de entender los elementos comunicativo-contextuales como relevantes en la interpretación del texto literario. Todo artefacto audiovisual está posicionado histórica, social y culturalmente. Cuando se aborda la interpretación de un artefacto, no se realiza desde una perspectiva absolutamente imparcial, objetiva o aislada de cualquier condicionamiento externo. Quien interpreta un texto (como quien lo crea) está sujeto a una serie de inferencias modeladas por las circunstancias de la enunciación señaladas por Eco (2013).

Por lo tanto, la identificación con los personajes de la ficción cinematográfica y serial española y, sobre todo, la representación LGTB+ en las producciones cinematográficas, es el modo en el que el audiovisual construye escenarios de comunicación en los que la audiencia no heteronormativa puede hallar procesos de empoderamiento y justicia social. Concretamente, algunos estudios señalan que el adolescente LGTB+ tiene un poderoso sentido de autoafirmación y resiliencia y que, al identificarse con personajes de ficciones, pueden proyectar comportamientos positivos de reafirmación de la propia identidad (Galán, Puras y Riley, 2009: 275). Asimismo, estos discursos fílmicos ofrecen a los espectadores adolescentes pautas de comportamiento y, desde la transición democrática, los personajes LGTB+ han experimentado una paulatina emancipación de los modelos históricamente legitimados en sociedad (Álvarez, González de Garay, Millán, 2011: 14). La investigación sobre la representación del colectivo en la ficción cinematográfica y serial española comprende ahora modelos históricos y sociales cuya complejidad ha

permitido integrar nuevas perspectivas sobre cuestiones como la identidad de género, la expresión de género o la diversidad sexual. De los esquemas moralizantes y punitivos de la ficción cinematográfica y serial española del franquismo e inicios de la democracia se ha evolucionado a esquemas más diversos, aunque persisten perfiles androcéntricos que reproducen roles heteronormativos (Guarinos, 2008).

Los individuos de toda orientación sexual utilizan su vida particular, sus experiencias y motivaciones para relacionarse pragmáticamente con los personajes de la ficción. No obstante, los individuos LGBT+ experimentan como más relevante la representación de personajes con los que se pueda empatizar y también el nivel de apreciación de las ficciones en las que se insertan estos personajes (Soto Sanfiel, Villa e Ibiti, 2014: 11). La identificación con los personajes es un concepto multidimensional y la intensidad emocional experimentada por las personas homosexuales es mayor que la experimentada por las personas heterosexuales (Soto-Sanfiel, Ibiti y Villa, 2014: 12). Esta identificación conduce a una apreciación de los personajes como consecuencia de la respuesta al entretenimiento. Ibiti y Soto-Sanfiel (2019) retoman el trabajo de Cupchik (1995) y distinguen dos tipos de reacciones hacia el arte: reaccionales; más inmediatas, relacionadas con el placer; y sensibles: más lentas, relacionadas con la apreciación. En algunos escenarios, las emociones podrían espolear la reflexión de manera elaborada (Cupchik, 1995). Todo estudio sobre representación e identificación con la ficción se plantea también los beneficios de esta exposición. Frente a la enunciación paranoica descrita por Mira (2004) que se preguntaba sobre cómo la sensibilidad homosexual proponía visiones del deseo que alienaban la representación heterosexual a través de códigos artísticos y expresivos basados en la exageración y el artificio, la representación de esta sensibilidad homosexual y *queer* puede buscar procesos de apreciación que conduzcan a una evaluación positiva de la historia y sus personajes, ganando una comprensión profunda de la identidad personal a través de la ficción (Madžarević y Soto-Sanfiel, 2019: 22).

Esta identificación choca con la reproducción de roles sociales cisheteros y generizados que, con frecuencia, se encuentran en películas en las que se normalizan actitudes sexistas y transfobas, entre otras (Pichardo y Cabezas, 2019: 11). Debido

a eso, la investigación sobre la representación LGTB+ en la ficción cinematográfica y serial española contemporáneo tiene que valorar las denominadas imágenes positivas del colectivo e integrar el borrado de categorías sexuales, sin olvidar la historia de la ficción cinematográfica y serial española y su tendencia a infrarrepresentar a este tipo de personajes, tendencia que ha ido cambiando con el tiempo (González de Garay, 2010: 577). En esta línea, la ficción cinematográfica y serial española contemporáneo tiene el desafío de mostrar representaciones que no ahonden en la modalidad tradicional de visibilidad homosexual apoyada en determinados clichés y estereotipos (González de Garay y Álvarez, 2017: 65). Este desafío requiere una investigación que muestre la construcción de imaginarios no heterosexuales (González de Garay y Álvarez, 2017: 75) con el fin de desarrollar formas de representación e identificación LGTB+ realmente adscritas a modos de experiencia personales.

Recientes estudios señalan cómo los grupos jóvenes de población cada vez se identifican menos con la heterosexualidad, quizá con el fin de no asumir la heterosexualidad como una norma social predeterminada (Nebot-García et al., 2021). Esta tendencia generacional se confirma y amplía en sondeos más recientes, que indican mayores tasas de autodefinición LGBTIQ+ entre la Generación Z (Ipsos, 2024). Investigaciones centradas en España y en cohortes jóvenes apuntan en la misma dirección, señalando que el porcentaje de personas jóvenes que se reconocen con identidades diversas supera la media poblacional y que estas autodefiniciones tienden a ser más fluidas y plurales que en generaciones anteriores (Nebot-García et al., 2021; Ipsos, 2024). Del mismo modo que Butler (2010) relacionó la identidad gay con la necesidad de consolidación de los sujetos en sociedades más permeables a la diferencia de género y sexo, la ficción cinematográfica y serial española es un reflejo de esta sociedad y su forma de conectar los roles de género. El proceso de aprendizaje de una identidad, según Butler, atraviesa distintas fases: de la confusión a la aceptación existen momentos para una incorporeidad o desconexión respecto a uno mismo. El modo en el que se representa este momento de crisis en el cine puede ser objeto de análisis audiovisual con el fin de reflexionar sobre la importancia del entorno mediático en la negociación de la identidad LGTB+ (Cavelhe, 2020: 179).

Los estudios sobre representación presentan una evolución natural y son muchos los trabajos sobre la representación audiovisual de personajes en la ficción. En particular, los trabajos que han desarrollado un índice para medir la diversidad audiovisual (Marcos et al., 2020) y la diversidad de género e identidad sexual (Marcos Ramos y González de Garay, 2021; Marcos Ramos y González de Garay, 2020; González de Garay et al., 2019; De Caso Bausela et al., 2020; Gómez Villán et al., 2019). Asimismo, se deriva de las investigaciones sobre percepción audiovisual, entretenimiento y adolescentes realizada por grupos de investigación que abrieron esta cuestión (Soto Sanfiel et al, 2018; Ibiti y Soto-Sanfiel, 2019; Soto Sanfiel et al, 2021; Villegas Simón y Soto-Sanfiel, 2021; Madžarević y Soto Sanfiel, 2019). Particularmente, de los trabajos de Soto Sanfiel, Villegas Simón y Angulo Brunet (2018), que han explorado temas como los mecanismos que describen las respuestas psicológicas de los adolescentes a narrativas de ficción desde una perspectiva *cross-cultural*, las diferencias en el enganche narrativo y la apreciación a las distintas narrativas, los usos y consumos de series por parte de los adolescentes de distintos países.

Por otra parte, la identificación y representación de la adolescencia LGTB+ en industria española tiene su correlato en el audiovisual contenido en las redes sociales. Tanto el cine como las redes sociales son tecnologías de la comunicación con gran potencial para la representatividad *queer*, pero también con determinados riesgos que son más notorios en el colectivo. Barnhurst (2007) ha llamado la atención sobre lo que denomina la paradoja *queer* de la tecnología, es decir, la visión de internet (y también de otros medios de comunicación) como una plataforma de liberación *queer*, pero que por otra parte puede ser concebida a su vez como una plataforma de represión y peligro tanto *online* como *offline*. En el año 2020, el medio *online* PlayGround (2020), en colaboración con otras instituciones, realizó una macroencuesta entre jóvenes de 15 y 30 años para obtener un diagnóstico sobre formas de autopercepción digital y uso de redes sociales. Con una muestra de casi 12.000 participantes, la encuesta permitió vislumbrar la importancia de las redes sociales y también la relevancia de la representatividad audiovisual de la juventud, con especial foco en el colectivo LGTB+. Las principales preocupaciones de los

jóvenes son el acceso al mercado laboral, la calidad del empleo y el acceso a la vivienda; no obstante, un dato particularmente relevante relacionado con la cuestión de la identidad digital es que el 51,07% de los jóvenes se siente más integrado dentro de las redes sociales que fuera de ellas.

La Generación Z y la Generación Y han superado cuestiones como la brecha digital, ideas como la de nativo digital y problemáticas centradas en la literacidad audiovisual, es decir, el aprendizaje las nociones de uso de las redes sociales. Por otro lado, las preocupaciones de estas dos generaciones se centran en el choque entre identidad *online* e identidad *offline*: el 38% considera que sus interacciones *offline*/en persona son poco satisfactorias debido a que consideran que la sociedad prioriza al individuo sobre el grupo. De este modo, las redes sociales se definen no en términos de carencia, sino de afecto: son un medio para expresar la identidad personal. Paralelamente, recientes investigaciones periódicas, como la realizada por The Wall Street Journal y cuyas conclusiones pueden leerse en The Facebook Files (2020), revelaron documentos internos de la compañía. Estos documentos reflejan que el 32% de las jóvenes que usan Instagram se sienten peor con su propio cuerpo desde que comenzaron a usar esta red social.

El audiovisual permite analizar y extraer modelos de representación diversos y útiles para los jóvenes. La alfabetización audiovisual y mediática, así como la representación de estos grupos poblacionales adolescentes, es un desafío debido a que se trata de individuos cuya motivación depende en buena parte de las características del aula (Rossol-Allison y Alleman Beyers, 2011). Como señalan estos autores, los adolescentes se encuentran en una etapa en la que cuestionan su capacidad para realizar el trabajo escolar y comienzan a reducir su desempeño académico, de ahí la importancia de potenciar el ambiente social para garantizar la implicación de los aprendientes. El lenguaje audiovisual contribuye a la construcción de la autonomía y a la inserción en la sociedad de estos jóvenes a través de la conformación de una cultura comunitaria (Antolín Prieto, 2012: 325). Las formas de lenguaje de los viejos y nuevos medios se construyen alrededor de una cultura de experimentación que busca oponerse a valores establecidos y buscar nuevas formas de vivir y de ser, con lo cual sistematizar una caracterización unívoca

del lenguaje resulta complejo, pero relevante. La ficción cinematográfica y serial española presenta una caracterización que puede ser analizada en busca de la representación de nuevas formas de vivir y ser.

2.3 La imagen postdigital y el *queer* audiovisual

La emergencia de la cultura postdigital ha redefinido los paradigmas de producción, distribución y recepción de contenidos audiovisuales, configurando un ecosistema mediático donde las identidades LGBTIQ+ encuentran espacios de expresión, resistencia y reconocimiento que trascienden las limitaciones históricas de los medios tradicionales (Steyerl, 2017). Este nuevo contexto se caracteriza por la hibridación entre lo analógico y lo digital, la desjerarquización de los procesos creativos y la proliferación de plataformas que facilitan la creación colaborativa y la circulación de narrativas alternativas. La representación de las diversidades sexuales y de género en este entorno no constituye simplemente una extensión de las formas tradicionales de representación mediática, sino que implica una reconfiguración radical de los modos en que las identidades no normativas se construyen, circulan y resignifican en el tejido cultural contemporáneo.

El fenómeno del *fanfiction* representa uno de los espacios más significativos para la exploración y construcción de identidades LGBTIQ+ en el entorno digital. Esta práctica cultural, que consiste en la reescritura y reinterpretación de universos narrativos preexistentes, ha generado un corpus textual extenso donde las identidades *queer* no solo encuentran representación, sino que se constituyen como elementos centrales de la construcción narrativa (Hellekson y Busse, 2006). A diferencia de los medios tradicionales, donde la representación LGBTIQ+ ha estado históricamente relegada a roles secundarios o estereotipados, la *fanfiction* permite la creación de mundos alternativos donde las identidades no normativas ocupan posiciones protagónicas y se exploran en toda su complejidad. Esta práctica no se limita a la mera inclusión de personajes LGBTIQ+ en tramas preexistentes, sino que implica una reconfiguración profunda de los códigos narrativos, las estructuras de poder y las dinámicas relacionales que caracterizan a los textos originales.

La arquitectura digital de las plataformas de *fanfiction* ha facilitado la emergencia de comunidades transnacionales de escritores y lectores que comparten no solo gustos estéticos, sino también experiencias identitarias, estrategias narrativas y códigos culturales específicos. Archive of Our Own (AO3),

Fanfiction.Net, Wattpad y otras plataformas similares han desarrollado sistemas de etiquetado, categorización y búsqueda que permiten a los usuarios localizar contenidos específicos relacionados con identidades particulares, dinámicas relacionales y temáticas *queer*. Esta infraestructura tecnológica no es neutral, sino que refleja y reproduce determinadas concepciones sobre la identidad, la sexualidad y el género, al tiempo que posibilita nuevas formas de autodefinición y reconocimiento comunitario.

La práctica de la *fanfiction* se articula en torno a lo que podríamos denominar una economía del deseo alternativa, donde las audiencias no se limitan a consumir representaciones mediáticas preexistentes, sino que participan activamente en la creación de universos narrativos que satisfacen sus necesidades de representación e identificación. Esta economía opera a través de mecanismos de intercambio simbólico que incluyen comentarios, recomendaciones, traducciones y remezclas que amplían y diversifican los universos narrativos originales. Los escritores de *fanfiction* no solo reinterpretan personajes y tramas, sino que construyen genealogías narrativas complejas que conectan diferentes textos, géneros y tradiciones culturales, creando redes intertextuales que trascienden las fronteras entre la cultura popular y las subculturas minoritarias.

El universo de las series de televisión y las plataformas de *streaming* ha experimentado transformaciones significativas en relación con la representación LGBTIQ+ durante la última década. La transición hacia modelos de distribución digital ha posibilitado la creación de contenidos más especializados y dirigidos a audiencias específicas, lo que ha resultado en un incremento notable en la cantidad y diversidad de personajes y narrativas LGBTIQ+ en producciones audiovisuales contemporáneas. Sin embargo, esta aparente democratización de la representación no puede analizarse de manera aislada de las lógicas comerciales, las dinámicas de mercado y las estrategias de branding que caracterizan a la industria del entretenimiento contemporáneo. La serialidad televisiva, con su capacidad para el desarrollo complejo de personajes y la exploración de arcos narrativos extensos, ha permitido representaciones más matizadas y profundas de las identidades LGBTIQ+ (Gray, 2021). No obstante, estas representaciones no están exentas de

problematizaciones, ya que a menudo se ven condicionadas por las expectativas de audiencia, los marcos de censura y las estrategias de monetización que caracterizan a las plataformas de *streaming* (Dhaenens, 2013).

La emergencia de plataformas como Netflix, Amazon Prime, HBO Max, Disney+ y Apple TV+ ha reconfigurado las dinámicas de producción y distribución de contenidos audiovisuales, creando nuevos espacios para la experimentación narrativa y la exploración de temáticas que tradicionalmente han sido marginalizadas por la televisión abierta. Estas plataformas operan bajo lógicas algorítmicas que analizan los patrones de consumo, las preferencias de audiencia y los datos de engagement para orientar sus decisiones de producción y promoción. En este contexto, la representación LGBTIQ+ puede ser tanto una estrategia de diferenciación comercial como una respuesta a las demandas de audiencias específicas que buscan contenidos que reflejen sus experiencias e identidades.

En consecuencia, la imagen postdigital constituye el marco estético y tecnológico dentro del cual se desarrollan estas nuevas formas de representación LGBTIQ+. Esta imagen se caracteriza por su naturaleza procesual, relacional y contextual, que trasciende la dicotomía tradicional entre lo analógico y lo digital para dar lugar a formas híbridas de expresión visual que incorporan elementos de ambos paradigmas. La imagen postdigital no es simplemente una imagen producida con tecnología digital, también constituye un régimen de visibilidad específico que refleja las condiciones sociales, culturales y tecnológicas de la contemporaneidad.

En el contexto de la representación LGBTIQ+, la imagen postdigital opera como un dispositivo de construcción identitaria que permite la articulación de subjetividades complejas y fluidas. Los memes, *GIFs*, videos de reacción, selfies y otros formatos de imagen digital se han convertido en herramientas fundamentales para la comunicación de experiencias *queer*, la construcción de comunidades virtuales y la circulación de códigos culturales específicos (Duguay, 2019). Estas imágenes no solo documentan experiencias vividas, sino que participan activamente en la construcción de imaginarios alternativos que desafían las representaciones normativas de género y sexualidad.

La circulación de imágenes postdigitales en redes sociales como Instagram, TikTok, Twitter, Tumblr y YouTube ha creado un nuevo vocabulario visual que permite la comunicación de significados complejos a través de códigos compartidos por comunidades específicas. Los hashtags, los filtros, las transiciones y otros elementos técnicos de las plataformas digitales se han convertido en recursos expresivos que posibilitan la creación de narrativas visuales sofisticadas y la construcción de identidades colectivas. Esta práctica se articula en torno a dinámicas comunitarias que incluyen la creación de tendencias, la participación en desafíos virales y la construcción de genealogías visuales que conectan diferentes usuarios y contenidos.

La intersección entre tecnología, cultura participativa y activismo LGBTQ+ ha dado lugar a lo que podríamos denominar un ecosistema de representación distribuida, caracterizado por la participación múltiple de actores sociales en la creación, circulación y resignificación de contenidos audiovisuales. Este ecosistema no se limita a las prácticas de consumo cultural, sino que incluye formas de activismo digital, creación de contenido educativo, documentación de experiencias comunitarias y construcción de archivos alternativos que preservan y difunden la memoria *queer* contemporánea.

La dimensión activista de este ecosistema se manifiesta en la creación de campañas de visibilización, la documentación de violencias y discriminaciones, la organización de eventos virtuales y la construcción de redes de apoyo que trascienden las fronteras geográficas (Cavalcante, 2018). Los influencers LGBTQ+, los creadores de contenido *queer* y las organizaciones activistas han desarrollado estrategias comunicativas específicas que combinan elementos de entretenimiento, educación y movilización política (Ciszek, 2020). Estas estrategias no solo buscan aumentar la visibilidad de las comunidades LGBTQ+, sino que también pretenden incidir en las políticas públicas, las prácticas institucionales y las actitudes sociales hacia las diversidades sexuales y de género.

Sin embargo, es fundamental reconocer que este ecosistema digital no está exento de las estructuras de poder y desigualdad que caracterizan a la sociedad contemporánea. Las plataformas digitales operan bajo lógicas algorítmicas y

económicas que pueden marginalizar ciertos tipos de contenido, privilegiar narrativas que se ajustan a parámetros específicos de monetización y engagement, y reproducir sesgos que afectan desproporcionadamente a las comunidades minoritarias (Noble, 2018). Los procesos de moderación de contenido, las políticas de la comunidad y los sistemas de recomendación pueden funcionar como mecanismos de censura que limitan la circulación de contenidos LGBTIQ+ o que promueven representaciones estereotipadas y normalizadas.

La complejidad de este escenario requiere un análisis multidimensional que considere no solo las dinámicas de representación y producción cultural, sino también las condiciones materiales y simbólicas que posibilitan o limitan la participación de las comunidades LGBTIQ+ en estos espacios digitales (Renninger, 2018). Es necesario examinar cómo las estructuras tecnológicas, los marcos regulatorios, las dinámicas de mercado y las prácticas culturales se articulan para crear un campo de posibilidades y restricciones que define las formas contemporáneas de representación *queer* en el entorno digital.

Por ejemplo, la idea de tecnoprecariedad (Precarity Lab, 2020) aborda la intersección entre la precariedad laboral y la tecnología en la era digital, explorando cómo las condiciones económicas y sociales afectan a los trabajadores en un mundo cada vez más digitalizado. Al aplicar estos conceptos a la juventud LGBT+ que utiliza redes sociales, podemos identificar varios aspectos relevantes. En primer lugar, la juventud LGBT+ que utiliza redes sociales puede experimentar formas únicas de precariedad tanto en el ámbito laboral como en el social y emocional. A menudo, las personas LGBT+ enfrentan discriminación y exclusión en diversos entornos, incluidos los laborales y los sociales. Las redes sociales pueden proporcionar un espacio para la expresión y la conexión con comunidades afines, pero también pueden ser lugares donde se manifiesta la discriminación y el acoso.

En términos laborales, la juventud LGBT+ puede enfrentar desafíos adicionales debido a la discriminación y la falta de protecciones legales en muchos países. La precariedad laboral se manifiesta en formas como la falta de estabilidad laboral, bajos salarios, falta de acceso a beneficios y oportunidades limitadas de crecimiento profesional. Esto puede ser especialmente pronunciado para aquellos

cuyas identidades LGBT+ son visibles en línea y que pueden enfrentar discriminación en el lugar de trabajo. Además, las redes sociales pueden contribuir a la precariedad emocional y social de la juventud LGBT+. Si bien estas plataformas pueden ser espacios importantes para la construcción de identidad y el apoyo comunitario, también pueden ser sitios donde se enfrentan a discursos de odio, *cyberbullying* y presiones para conformarse a normas sociales restrictivas.

Es fundamental abordar algunas perspectivas teóricas sobre la imagen y la estética que puedan estar vinculadas al campo de estudio, específicamente en relación con las imágenes dentro del contexto postdigital actual, caracterizado por las redes sociales, las plataformas OTT y el consumo multipantalla. Rancière (2011) habla de las imágenes desnudas, despojadas de cualquier componente artístico, pero con un valor testimonial que rastrea la historia presente, lo cual se refleja en los memes. La transformación de estas imágenes en el ámbito postdigital implica su recategorización como imágenes ostensibles, interpretando la realidad a través de su naturaleza obtusa y fragmentada, en espacios de exhibición igualmente fragmentados, como son las interfaces. Las redes sociales dotan a estas imágenes desnudas de una vestimenta hecha de interfaces visuales obtusas, lo que altera la forma en que las percibimos, cambiando de la percepción de una imagen a una percepción en imágenes, un pensamiento-interfaz que, según Rancière (2011), culmina en lo que él denomina imagen metafórica. Estas imágenes forman parte de un imaginario que desafía el flujo mediático y, tal como sostiene Pisters (2016), continúan la tesis deleuziana que plantea que el cerebro es la pantalla. Así, a partir de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, se produce un giro pictórico hacia la neuro-imagen, que representa complejos paisajes mentales. Esta neuro-imagen, dentro del contexto postdigital, invita a reflexionar sobre las múltiples significaciones que adquieren las valencias audiovisuales. Barthes (1987) argumenta que “al renunciar al estado amoroso, el sujeto se ve tristemente exiliado de su imaginario”. El acto de abandonar la imagen ante el dolor casi interminable de la vida es una decisión dolorosa, pero como señala Barthes (1987), “mi tristeza pertenece a esa franja de la melancolía donde la pérdida del ser amado sigue siendo abstracta”. No obstante, la imagen y su imaginario permanecen en la mente, tanto

que el amor, ahora convertido en una lengua muerta, se vuelve insoportablemente intraducible, en un estado en el que el ser amado, siguiendo a Barthes, se convierte en un pronombre débil de la tercera persona. La imagen digital contemporánea ya no se limita a ser parte del audiovisual pobre que describía Steyerl (2014), ya que no se trata de imágenes de baja calidad, ripeos ni basura digital. Son clips, recursos de edición, fondos cromáticos y texturas en alta definición, así como videos de reacciones que conforman una cacofonía generada por los fans de sagas de *blockbusters* y contenidos crípticos o conspiranoicos que encuentran su espacio en los márgenes de plataformas como YouTube y Reddit.

Hoy en día, Internet se ha convertido en un experimento de texturas, objetos y recursos digitales que refleja esa excomunicación que, según Thacker (2013), emula la imposibilidad de una verdadera comunicación. Esto es evidente en la reacción de las audiencias, que a menudo representan una versión distorsionada del discurso de los *blockbusters*. La interacción entre el fenómeno del *blockbuster* —su impacto mediático, sus códigos audiovisuales estandarizados, su narrativa— y las respuestas del público —memes, videoreacciones y la reinterpretación de esos mismos códigos— genera un tipo de excomunicación.

Estas imágenes generan una mirada introspectiva, pero superan la dicotomía cartesiana de mente y cuerpo, pensamiento e idea, al exigir una reflexión sobre la expansión del cuerpo del espectador hacia universos de imágenes mentales que son, en sí mismas, actos de percepción. En este espacio, la imagen no está limitada por los bordes del encuadre; cuerpo y pensamiento adquieren una naturaleza polimórfica que permite navegar entre conceptos como memoria, percepción y la interacción con otros sin recurrir a dualismos. Si ver es el acto de dar forma al pensamiento de ver algo, la imagen postdigital se convierte en el enigma que reconcilia la visión con el pensamiento, situando ambos procesos en un mismo espacio. Estas imágenes postdigitales perduran, como persistencias retinianas que se adhieren a la memoria, formando un patrón visual reconocible.

En esta vida posterior de imágenes que han sido desarraigadas y desterritorializadas, el tiempo ya no se organiza linealmente. Está vinculado a un nuevo espacio: la interfaz, ese lugar donde “se encuentran las instancias

cognitivas/emotivas del sujeto y las propuestas dramáticas del objeto” (Guardiola, 2021). Este tiempo sigue ritmos propios y necesita materializarse en espacios que liberan a la imagen digital de cualquier connotación historicista, donde el cuerpo se fabrica a partir de tejidos virtuales que reclaman una nueva corporeidad a través de su fragmentación. Más allá de la relación entre individuo y objeto, la interfaz es un contexto de relaciones donde la distancia entre el espectador y la imagen se libera de la reificación que impone la economía de interacciones, transformándose de mercancía en conocimiento sobre las subjetividades implicadas. No se trata de ver la imagen postdigital como un simple fósil o vaciar de significado las prácticas audiovisuales en Internet. Las imágenes pobres, a pesar de su inestabilidad formal, tienen valor precisamente porque muestran las huellas accidentales de la actividad perceptiva de las comunidades de usuarios y consumidores. Visualizar la circulación de estas imágenes fuera de su contexto original nos invita a reflexionar sobre cómo el capital cultural se traslada desde imágenes inmersivas y exclusivas del cine —que cada vez más busca borrar sus huellas— a imágenes pobres, resucitadas y valoradas por su capacidad de reflejar universos de subjetividades en constante expansión.

Fotogramas, imágenes y constelaciones de píxeles se fragmentan mediante técnicas que no buscan reinstaurar el sentido o encontrar el origen de la originalidad, sino que conciben cada imagen como un origen arcaico. Todo se cruza y entrelaza hasta que la noción de conjunto o individuo queda disuelta. Hay indeterminaciones por analizar, una arqueología que proporciona pistas para comprender las influencias postcinemáticas de un medio en constante descomposición. Este medio, ahora más que nunca, necesita enfocarse en nuevos soportes y, sobre todo, en perspectivas críticas que sigan defendiendo una écfrasis, una convivencia entre palabra e imagen que sea tan transformadora como restauradora. Boehm (2012) subraya la necesidad de explorar esos pliegues, esos espacios intermedios, cuando dice que “es precisamente en su relación con lo indeterminado y con el vacío —un vacío que demanda un exceso de lo imaginario— donde la imagen encuentra su poder” (Boehm, 2012). Es una forma de reivindicar la presencia de lo invisible.

En consecuencia, la inestabilidad de los procesos artísticos *queer* puede encontrar un correlato en el audiovisual *online* y las contemporáneas comunidades digitales. Borges (2011) en *Pierre Menard, autor de El quijote* imagina a un poeta oscuro empeñado en crear una obra que reproduzca páginas que coincidan con la obra de Cervantes. Cuando el poeta compara ambas creaciones, elogia su propia obra sin percatarse de que son idénticas. A través de esta ironía, Borges satiriza la crítica literaria y desvela cómo la ficción del tiempo erosiona las condiciones de producción y recepción de una obra. ¿Hasta qué punto la imitación de antiguas matrices creativas ha fotocopiado un original cuya copia es tan idéntica y emborronada a la vez? Como un fósil que se niega a ser sedimentado bajo las capas de experiencia y evolución, determinados paradigmas de la imagen resucitan, languidecen y mueren para ser reenfocados en una suerte de uróboros cuya circularidad impone una endogamia del pensamiento. El paso del tiempo, la evolución de los dispositivos audiovisuales o la gestión de la atención están abriendo el camino a una ontología de la imagen obsesionada por pensar en la forma en la que el tiempo ha gastado el aura humanista de determinadas narrativas artísticas y categorías estéticas. Hay que pensar en el internet de los años 90, cuyas ambiciones y proyectos cooperativos —la comunicación en tiempo real, las reflexiones sobre la socialización a partir de la interfaz, los primeros mods de videojuegos creados por la comunidad, etc.— excedían por mucho las posibilidades técnicas del momento.

Uno de los rasgos del internet del presente es la persistencia de la desintegración en cientos de espacios digitales que reproducen la existencia digital a partir de una conciencia preprogramada hacinada en servidores que autogenera usuarios. La evocación prima sobre la representación. Habría que aventurar que quizá la idea de trastorno está detrás de todo metaverso. La imagen digital y la experiencia *queer* o LGBTIQ+ en internet se alimentan de la ansiedad actual para generar dinámicas que trastornan la relación del individuo con su presente; de este modo, todo audiovisual *queer* es un hiperobjeto, un elemento que se extiende masivamente en el espacio y el tiempo como señala Morton (2007), cuya partícula es el trastorno y libera energía en forma de ansiedad. Estas piezas audiovisuales

visualizan muy bien el poder entrópico de este hiberobjeto atrayendo a los avatares-persona hacia un estado de ansiedad narcótica que sume en un duermevela la problemática del presente. El trastorno actuaría mostrando las fallas de la realidad, extrañándola a través de la ruptura de la materialidad formal de esa ontología de la imagen “real” — a través de los procesos habituales del *glitch*, el bug, el renderizado, el ruido, la pixelación, el *datamoshing*, etc. — para crear una nueva materialidad en la que el trastorno no es lo excepcional, sino el componente principal que moldea el metaverso.

En el ciberespacio actual, ya sea en redes sociales, en universos multijugador o servidores masivos, los individuos definen su identidad en los relatos que deciden construir de ellos mismos en prácticas concretas de lengua. Los individuos, a través de su performance con el avatar, construyen sus micronarrativas, aportaciones individuales al campo mediático, entendido como el espacio de comunicación propio de la cultura digital que fragmenta constantemente el flujo de información. Además de estudiar la representación, los procesos de identidad *queer* y las comunidades virtuales, para comprender las dinámicas de identificación es necesario ahondar en el lenguaje *online* que se desdobra en una ciberpragmática única y un registro de lenguaje particular. Así, un concepto como el de transmedia, entendido como el fenómeno de trasladar un relato o experiencia de marca a varias plataformas, es hackeado y recodificado en forma de transmedia performado en el que un usuario construye su propio relato y experiencia en el metaverso a partir de prácticas de lenguaje y gestión de su condición de avatar.

En cierta medida, los procesos audiovisuales, culturales, sociológicos e históricos del presente no se detienen para contemplar lo que son, sino que están ofuscados en el proyecto de lo que podrían llegar a ser. La tecnicidad se une a otros modos de existencia en una búsqueda de fines concretos que alcanzar, solo para volver a ser postergados una vez parece que se han alcanzado. La tecnicidad acelera este proyecto, pero también muestra sus costuras. Una imagen inestable perteneciente a una humanidad cuyo presente es un llegar a ser, inmaterial y atrapada en el bucle de sus fallos. Una empresa importante para entender esta imagen-dato polimórfica y multicausal pasa por concretar el diseño de una crítica

capaz de mapearla. Esta crítica tiene que entender las relaciones técnicas que se producen en la imagen, los procesos de transformación cultural acelerados por la manipulación tecnológica, visibilizando lo impersonal y el vacío de significado que se produce en instituciones de poder carentes de estructuras de pensamiento crítico. En definitiva, mostrar cómo esta era que quiere llegar a ser yace en lo que Feenberg (2017) denomina un tecnosistema, un campo de prácticas técnicas y tecnológicas que controlan el ecosistema natural, económico, cultural y social. La crítica de este tecnosistema pasa por entender la abstracción del digital actual y empatizar con la compleja codificación de la experiencia y la subjetividad, solo así, trabajando con los residuos del tecnosistema, puede formarse una visión de lo que significa la imagen en este presente entre-tiempos.

¿Cómo se significa la imagen? En primer lugar, a través de la sobreabundancia de imágenes se asocia con procesos de pauperización de la atención del espectador. Esta infoxicación audiovisual, apuntan algunos, genera un pensamiento crítico atrofiado. El problema de estas afirmaciones estriba en una visión del juicio crítico fundada en un gusto construido en otro tiempo, que se proyecta sobre el tiempo actual. La conformación de un gusto, cuya manifestación intelectual concreta es la construcción de nuevos cánones o la revisión de los previos, no debería entrar en la sistematización de un pensamiento sobre el audiovisual actual. La sobreabundancia es un hecho, así como la pérdida del aura exclusivista que dotaba a toda imagen de un *punctum* barthesiano, es decir, de una capacidad para arañar el tejido emocional. No obstante, esta pérdida de la exclusividad o, si se prefiere, de la singularidad artística de la imagen, debería conducir a repensar la posición de quien observa y quien piensa estas imágenes. Hasta este momento, el tiempo de las imágenes estaba marcado por el signo de *kairos*: un marco temporal que veía las imágenes como instantes cualitativos, como experiencias estéticas suspendidas y privilegiadas por el régimen de atención de espectadores y críticos. Los filtros de análisis y visibilidad buscaban reducir el espectro visible y trabajar con lo singular. A cambio, renunciaban con frecuencia a categorizar manifestaciones artísticas y audiovisuales. Los pliegues del tiempo de lo visible se dividían entre el corpus canónico de imágenes elaboradas y el espectro de

imágenes pobres —en la terminología creada por Steyerl (2012)— que permanecía a la sombra. Actualmente, el tiempo de las imágenes está marcado por el signo de *chronos*: el tiempo estrictamente lineal y cronológico, acelerado por una crononormatividad capitalista, hace tiempo que ha desbordado el régimen de atención y la capacidad del pensamiento para privilegiar unas formas de audiovisual sobre otras. Es este tiempo el que merece un mayor análisis; no obstante, aproximarse a él con las herramientas críticas previas y los sistemas de visión heredados es más complejo. Trabajar de forma reactiva, imbricando pensamiento e industria de manufacturación de imágenes, apuntalando espacios de pensamiento institucional o recurriendo a discursos de “cualquier tiempo pasado fue mejor”, conduce irremediabilmente a una extrusión del flujo de imágenes. Para pensar la sobreabundancia hay que acudir a metáforas de pensamiento más dúctiles, que sean capaces de poner las herramientas formales de análisis audiovisual heredadas en su debido contexto, en lugar de hacerlas invocar máximas que se deben a otros tiempos, a otra imagen.

Para realizar un análisis preciso de las formas, estéticas e ideas, es fundamental comprender el imaginario audiovisual actual, identificar sus elementos distintivos y los dispositivos que median la experiencia entre emisores y receptores. Comprender el imaginario audiovisual contemporáneo implica reconocer cómo la tecnología influye en nuestra percepción del tiempo. Es crucial examinar cómo se distribuye la atención en los dispositivos y analizar los procesos de fabricación audiovisual, así como cuestionar la difusa frontera entre el software de interfaz y la organicidad del aparato visual, tanto en su aspecto biológico como en su dimensión sociocultural.

La materialidad de las imágenes es esencial para evitar lo que Montfort (2005) llama el esencialismo de la pantalla, es decir, discursos sobre la imagen limitados a lo que se ve en la pantalla, sin considerar los dispositivos ni las condiciones de producción. El audiovisual actual ha dejado de ser un proyecto utópico de ciberespacio animista y se ha convertido en una presencia concreta en el tiempo diario, regulando la atención mediante la digifrenia (Monfort, 2005), que describe el deseo de omnipresencia del espectador. Más allá de la multipantalla y la

multitarea, la imagen postdigital es multidentitaria, un fractal infinito de usuarios que fragmentan su identidad y experiencia en relación con la interfaz y la imagen. Los engramas, que son las imágenes de la experiencia en nuestro cerebro, actúan como representaciones emocionales.

El imaginario audiovisual de internet desencadena numerosas marcas de memoria mediante estímulos, destacándose por la densidad de su tejido audiovisual: millones de memes, interacciones y estímulos que filtran nuestra percepción del mundo a través de diversas interfaces tecnológicas. Autores como Duch (2021) sugieren que las neuroimágenes pueden reflejar cómo los memes conspirativos distorsionan la formación de recuerdos, primando el impacto emocional sobre la comprensión. Según Duch (2021), la información que activa mayores emociones y promueve mayor plasticidad neuronal conduce a un aprendizaje más rápido, siendo estos procesos de adquisición de información y conexión cerebral estudiados por la conectómica. La comprensión del imaginario audiovisual contemporáneo se amplía al considerar no solo la influencia de la tecnología en la percepción temporal, sino también la sociología de la imagen y la dinámica de las comunidades virtuales. A continuación, se presentan nuevas ideas y teorías contemporáneas que enriquecen este análisis.

Las teorías de la posthumanidad, especialmente las propuestas por Hayles (2017) invitan a reconsiderar los límites de la identidad y la experiencia humana en un mundo cada vez más digitalizado. Hayles (2017) argumenta que la integración de la tecnología con el cuerpo humano está redefiniendo estos límites, donde los dispositivos digitales actúan no solo como mediadores de la experiencia audiovisual, sino como extensiones del propio cuerpo y mente. Esto plantea preguntas sobre la naturaleza de la percepción y la identidad en un contexto donde lo biológico y lo tecnológico están profundamente entrelazados. El nuevo materialismo, representado por teóricas como Barad (2007), enfatiza la necesidad de entender cómo la materia y el significado se entrelazan en la producción y percepción de imágenes. Barad (2007) sostiene que los objetos tecnológicos y las prácticas humanas que les dan forma no pueden ser separados. En este marco, analizar las imágenes y los dispositivos audiovisuales implica considerar tanto su materialidad

como las interacciones sociales y culturales que los configuran. Este enfoque permite un análisis más profundo de cómo las tecnologías audiovisuales no solo median la experiencia, sino que la constituyen.

Citton (2017) afirma que las plataformas digitales compiten ferozmente por nuestra atención, afectando cómo consumimos contenido audiovisual y cómo nos relacionamos con el conocimiento y la cultura. Este enfoque subraya la necesidad de entender los mecanismos económicos y psicológicos que subyacen a la producción y consumo de imágenes en la era digital, y cómo estos influyen en nuestra percepción de la realidad. En el ámbito de la inteligencia artificial, Zuboff (2019) introduce el concepto de capitalismo de vigilancia para describir cómo las tecnologías de IA no solo generan contenido, sino que también recopilan y analizan vastas cantidades de datos sobre los usuarios. Zuboff (2019) señala que esta recopilación de datos se utiliza para predecir y modificar el comportamiento humano, lo que plantea importantes cuestiones éticas y sociales sobre la privacidad y el control. Este marco teórico es vital para entender las implicaciones de las tecnologías de IA en el contexto audiovisual contemporáneo.

La conectómica, la disciplina que estudia los conectomas o mapas de conexiones neuronales proporciona una visión detallada de cómo se representan y visualizan los procesos de memoria y cognición en el cerebro. Diversos estudios han demostrado cómo las imágenes de resonancia magnética funcional (fMRI) pueden crear atlas semánticos que muestran activaciones cerebrales para categorías de objetos y acciones (Laird et al., 2013). Estos estudios permiten entender cómo los estímulos visuales específicos pueden evocar patrones de activación cerebral, lo que es esencial para analizar cómo las imágenes audiovisuales impactan en nuestra memoria y cognición. La teoría de la ecología de los medios, desarrollada por autores como Postman (2006) y más recientemente ampliada por estudiosos de la cultura digital, propone que los medios de comunicación actúan como ambientes que influyen en la forma en que pensamos, sentimos y actuamos. En el contexto de las redes sociales, esta teoría sugiere que las plataformas digitales no solo mediatizan la comunicación, sino que también moldean las interacciones sociales y culturales (Postman, 2006; Jenkins et al., 2013). Este enfoque es fundamental para

entender cómo las imágenes audiovisuales y los contenidos digitales en las redes sociales configuran nuestra percepción y comportamiento.

Finalmente, las tecnologías emergentes, como la realidad virtual (VR) y la realidad aumentada (AR), están abriendo nuevas posibilidades para la creación de imaginarios audiovisuales. Estas tecnologías permiten experiencias inmersivas que pueden transformar nuestra relación con las imágenes y el espacio. Investigaciones recientes han mostrado cómo la VR y la AR pueden ser utilizadas para crear entornos virtuales que no solo representan la realidad, sino que la expanden y la reimaginan (Milgram y Kishino, 1994). Estas tecnologías también plantean nuevas preguntas sobre la materialidad y la percepción, ya que borran las fronteras entre lo real y lo virtual.

La comprensión del imaginario audiovisual requiere una integración de diversas teorías contemporáneas que abordan la intersección de la tecnología, la percepción y la cultura. Este enfoque multidisciplinario permite explorar no solo las imágenes y dispositivos en sí, sino también las dinámicas sociales, económicas y filosóficas que los configuran. Las teorías del posthumanismo, el nuevo materialismo, la economía de la atención, la hiperrealidad, el capitalismo de vigilancia, la conectómica, la ecología de los medios y las tecnologías emergentes ofrecen marcos valiosos para entender la complejidad del panorama audiovisual actual.

2.4 Recepción mediática: redes sociales, *fanfics* e identificación

La recepción mediática contemporánea se configura como un proceso de *prosumo* en el que la distinción entre producción y consumo se diluye gracias a la cultura participativa. Bruns (2008) acuña este término para describir cómo los usuarios colaboran en la creación y refinamiento de contenidos en tiempo real, cuestionando los límites tradicionales de la autoría. Jenkins (2006) añade que esta dinámica de co-creación convierte a los aficionados en agentes activos que negocian significados, reinterpretan textos y construyen comunidades en torno a intereses compartidos, lo cual exige una alfabetización mediática capaz de entender licencias, derechos de reproducción y economías de atención (Bruns, 2008; Jenkins, 2006).

Para analizar esta complejidad discursiva, es indispensable incorporar enfoques multimodales que trasciendan la linealidad textual. Kress y van Leeuwen (2006) proponen una gramática de la imagen que demuestra cómo la combinación de recurso lingüístico, icónico y sonoro genera efectos semánticos emergentes. Van Leeuwen (2005) amplía este marco al introducir la dimensión social de la semiótica, subrayando que cada modo comunica valores y posiciones ideológicas distintas. En las redes sociales, entender las manifestaciones de cada modo — stories, reels, hilos de texto— permite descifrar cómo se construyen discursos de legitimidad o resistencia (Van Leeuwen, 2005).

Las plataformas funcionan como públicos en red en los que la presión algorítmica modela tanto la producción como la recepción de *fanfics* y micro-narrativas. Se definen las redes sociales como sitios web que permiten crear perfiles públicos y articular conexiones explícitas entre usuarios; estas facilitan el surgimiento de comunidades fan, pero también la formación de cámaras de eco que refuerzan creencias previas (Pariser, 2011). Gillespie (2014) alerta de la relevancia algorítmica, mecanismo por el cual ciertas voces se priorizan sobre otras, lo que convierte la alfabetización mediática en una herramienta crítica para reconocer y cuestionar sesgos de recomendación (Pariser, 2011; Gillespie, 2014).

Dentro de los espacios fan, el *fanfiction* se consolida como práctica de resistencia simbólica y exploración identitaria. Hellekson y Busse (2006) describen

el *fanfic* como texto de apropiación capaces de subvertir narrativas canónicas al reubicar personajes en contextos alternativos y explorar líneas argumentales ausentes de la versión oficial. Por ejemplo, Tosenberger (2008) muestra cómo las comunidades *queer* usan el *slash fanfiction* de Harry Potter para visibilizar orientaciones sexuales marginadas con el fin de articular así una relectura crítica y emancipadora del texto fuente. Esta práctica fortalece competencias críticas al obligar al lector-escritor a negociar normas de género, representación y derechos de autor (Hellekson y Busse, 2006; Tosenberger, 2008).

La identificación con personajes mediáticos se explica a través de la teoría de las relaciones parasociales. Horton y Wohl (1956) introdujeron el concepto para referirse al vínculo unidireccional que los espectadores establecen con figuras de los medios. Este lazo se intensifica en entornos digitales gracias a la percepción de reciprocidad que generan los comentarios, los directos y los mensajes privados (Dibble, Hartmann, y Rosaen, 2016). Cohen (2001) distingue la identificación como un proceso cognitivo-afectivo en el que el receptor asume perspectivas y emociones del personaje, contribuyendo a su autoconstrucción y autoestima. En redes como Instagram o TikTok, las interacciones breves pero constantes refuerzan este vínculo y tienen un impacto en la formación de valores y actitudes (Cohen, 2001).

Otros estudios relevantes abordan el fenómeno de la inmersión emocional en la narración mediática, que puede explicarse mediante la teoría del transporte de Green y Brock (2000). Dicha teoría indica cómo la empatía narrativa incrementa la persuasión y el compromiso y Oatley (1999) añade que las emociones suscitadas por historias ficcionales generan aprendizaje experiencial para permitir a los usuarios procesar conflictos morales y sociales en un entorno seguro. Esta dimensión afectiva revela la necesidad de diseñar actividades educativas que incluyan análisis de respuestas emocionales, promoviendo la reflexión crítica antes de la exposición a contenidos intensos (Green y Brock, 2000; Oatley, 1999).

Las implicaciones pedagógicas de estas prácticas exigen un enfoque desde la perspectiva de la nueva literacidad para entender parte del espíritu de este estudio (Knobel y Lankshear, 2007) en el que estudiantes no solo descodifiquen mensajes, sino que produzcan *fanfics*, podcasts o vídeos colaborativos. Livingstone (2004)

subraya la importancia de la alfabetización participativa, que combina habilidades técnicas con conciencia ética y social. Hobbs (2011) propone un plan de acción para la educación en alfabetización digital que integra proyectos de creación y debate sobre propiedad intelectual, inclusión y ciudadanía digital, reforzando la competencia mediática y emocional (Livingstone, 2004). La dimensión resiliente de la recepción mediática demanda estrategias para gestionar la sobreexposición informativa y emocional. Masterman (1985) y Buckingham (2003) advierten sobre la vulnerabilidad de los jóvenes ante discursos de odio y desinformación, recomendando talleres de análisis crítico y dinámicas de coevaluación. Estas metodologías promueven la autoeficacia digital y la empatía intercultural, preparando a los estudiantes para actuar como ciudadanos críticos y creativos en redes globales (Masterman, 1985; Buckingham, 2003).

El trabajo con la competencia digital, la competencia emocional y la dimensión afectiva se engloba en un proceso tecnopedagógico que también necesita de la competencia mediática para movilizar contenidos y conocimientos digitales. Esta última competencia es entendida como la capacidad para analizar las imágenes y mensajes audiovisuales con el fin de encuadrar el campo mediático social (Izquierdo Magaldi, Renés Arellano y Gómez Cash, 2011: 80), lleva un tiempo integrada en el Espacio de Educación Superior diseñado por la Unión Europea. Estos marcos de referencia que han ayudado a modelar la actividad se basan en la intertextualidad, la hipertextualidad y la multimodalidad, activando distintas competencias y dimensiones para mostrar hasta qué punto es importante que El Gráfico docente sepa traducir la realidad *online* al contexto educativo. Como señalan Izquierdo Magaldi, Renés Arellano y Gómez Cash (2013: 83) es necesario crear contextos educativos interacciones presenciales y digitales que combinen formatos, ideas y propuestas para que la postalfabetización y los medios digitales se conciban como una evolución natural del aprendizaje en lugar de una ruptura con todo lo que hasta ahora estaba funcionando.

En su propuesta, Izquierdo Magaldi, Renés Arellano y Gómez Cash (2013) señalan que los contextos educativos deben combinar interacciones presenciales y digitales, integrando formatos, ideas y propuestas diversas. Esto refleja la necesidad

de un enfoque pedagógico que considere la postalfabetización y los medios digitales como una evolución natural de las prácticas educativas tradicionales. La postalfabetización no solo implica aprender a usar tecnologías, sino también desarrollar una comprensión crítica y reflexiva de cómo estas transforman las dinámicas de aprendizaje. En este sentido, el docente no solo es un mediador de conocimientos, sino también un guía que conecta la realidad digital con las experiencias educativas de los estudiantes. Este enfoque puede relacionarse con trabajos como el de Ferrés y Piscitelli (2012), quienes proponen un modelo de competencia mediática que incluye dimensiones como la percepción estética, la ideología y los valores. Asimismo, Buckingham (2007) destaca la importancia de la alfabetización mediática para entender cómo los medios moldean las percepciones del mundo. Por otro lado, Livingstone (2004) analiza cómo la educación mediática debe adaptarse al entorno digital, enfatizando la necesidad de equilibrar el análisis crítico con el desarrollo de habilidades prácticas.

Ahondando en la plasmación de la competencia digital por parte de los usuarios, es necesario detallar brevemente el mapa actual de las redes sociales. X es una red social general —como YouTube, Instagram y TikTok— que presenta un componente de gamificación inserto en los videojuegos, otro medio quizá resistente a relacionarse con recursos pedagógicos, pero muy fecundo en cuanto a posibilidades de abordar ya no solo conocimientos pragmáticos sino también culturales. Aportaciones como la de Venegas (2018) y su visión de los retrolugares como la repetición de hechos pasados e imaginados por distintas razones abren el cuestionamiento de la tecnología lúdica como recurso pedagógico. Como plataforma, X ha generado una forma de comunicación horizontal, directa y basada en un código ciberpragmático en el que abundan las prácticas irónicas, enfáticas y también registros sociales informales. Como afirma Díaz Arias (2009: 66), la esfera pública se ha fragmentado en un ecosistema audiovisual en el que el uso social e informativo de la imagen y el vídeo responde a coordenadas comunicativas. Estas coordenadas se centran en intercambios horizontales, inmediatos y basados en la gestión de dones o capital emocional verbalizado en emoticonos y frases que expresan preferencias y uso abundante de signos de exclamación para crear

entonaciones enfáticas. A través de su genealogía, se pretende ahondar en la capacidad de estas plataformas o redes sociales para construir y expresar la identidad personal en el ciberespacio como lugar de exhibicionismo e interacción (Díaz Arias, 2009: 67). El lenguaje de X se apoya en una imbricación del discurso oral y escrito con la imagen en una unión de elementos expresivos —planos, encuadres, locución oral, comentario escrito— en la que se produce un significado autónomo con un sentido nuevo (Cebrián, 2005: 44). Se trata de un metalenguaje en el que las emociones, las pasiones y los valores propios del ser individual y social juegan un papel importante y se visibiliza a través de la actitud del usuario como prosumidor, como cocreador de información y productos mediáticos (Ramos Gil y Fontenla, 2016: 41). Dicha actitud se vincula a ese lenguaje hipertextual que atomiza los relatos individuales y visibiliza emociones, opiniones y gestos expresivos a través de enlaces, imágenes que remiten a otras imágenes, discusiones en los comentarios de una publicación de la red social o intercambio unidireccional de estados de ánimo a través de las situaciones descritas en las fotografías y el uso de etiquetas que catalogan el contenido. Un *tweet* es una narrativa personal basada en un lenguaje hipertextual que se apoya en un conocimiento implícito del contexto comunicativo, pero al mismo tiempo es una forma de comunicación individual que solo existe para facilitar una interacción social.

Paralelamente, el imaginario compartido que se presenta a través de X se compone de interacciones sociales y se concreta a través de la interfaz en las imágenes ostensibles y la intersubjetividad; más concretamente, en un espacio digital en el que los usuarios interaccionan entre sí y comentan las imágenes de los vídeos. Esta memoria puede concebirse como un tipo de memoria prostética (Landsberg, 2004), entendida como una memoria colectiva fabricada a través de productos culturales y audiovisuales que hasta cierto punto asimila las experiencias, valores y creencias de los individuos para conformar un recuerdo artificial que no se ancla en una experiencia real o concreta sino en las reacciones a un fenómeno audiovisual. De este modo, los tweets sobre una serie o sobre cualquier evento social forman una memoria prostética colectiva que dicta una nueva forma de recordar eventos e hitos de la vida real. Guardiola (2019) habla de postmemoria de una nueva

generación que intenta construir su memoria a partir de la reconstrucción de la memoria del pasado.

En la actualidad, las redes sociales son una herramienta fundamental para la comunicación, la información y el entretenimiento. Además, han contribuido al aumento de la producción y el consumo de ficción audiovisual, la cual ha sido una plataforma importante para la representación de personajes LGBTQ+. La representación de personajes LGBTQ+ en la ficción audiovisual ha evolucionado a lo largo de los años, y las redes sociales han sido un factor clave en este proceso. Las redes sociales permiten que el público tenga un mayor acceso a la información, incluyendo la información sobre personajes y temas LGBTQ+. Como resultado, los espectadores y los fans han sido capaces de expresar sus opiniones y demandas para que haya una representación más inclusiva y diversa en la ficción audiovisual. La representación de personajes LGBTQ+ en la ficción audiovisual ha sido objeto de mucha controversia y debate. Históricamente, los personajes LGBTQ+ han sido estereotipados, marginados o simplemente ignorados. Sin embargo, en los últimos años, ha habido un aumento en la cantidad de personajes LGBTQ+ en la ficción audiovisual, y estos personajes han sido representados de una manera más compleja y realista.

En la contemporánea sociedad de las emociones (Ahmed, 2014), la interacción en redes sociales entre fans de ficciones audiovisuales parte de reacciones afectivas encarnadas en muestras de ciberlenguaje que crean y construyen sentido (Wetherell, 2012). Conectar las redes sociales en el aula con la noción de la sociedad de las emociones propuesta por Ahmed (2014) implica un examen profundo de cómo las plataformas digitales han transformado la forma en que experimentamos y expresamos nuestras emociones en el contexto social actual. Ahmed (2014) señala cómo las redes sociales se convierten en espacios de interacción emocional donde las experiencias individuales y colectivas se entrelazan, afectando nuestras percepciones y relaciones. Los estudiantes pueden explorar cómo las emociones como la alegría, la ira, la tristeza o la empatía se manifiestan y propagan a través de las interacciones en línea, influyendo en la construcción de identidades digitales y en la dinámica social. Al comprender cómo

las emociones son mediadas por la tecnología y cómo impactan en nuestras vidas tanto dentro como fuera de la pantalla, los estudiantes pueden desarrollar habilidades para una participación más reflexiva y ética en el espacio digital, promoviendo la empatía, el diálogo constructivo y el bienestar emocional en la sociedad contemporánea (Ahmed, 2014).

También se pueden comprender las dinámicas en redes a través del análisis del discurso y de la teoría de la ludoeducación (Murrar y Brauer, 2019), que reflexiona sobre el potencial didáctico y representacional de una cultura fan. La teoría del *edutainment* fusiona la educación con el entretenimiento, buscando crear experiencias de aprendizaje más atractivas, dinámicas y efectivas. Esta teoría reconoce que el aprendizaje puede ser más significativo cuando se presenta de manera entretenida y atractiva, lo que puede aumentar la motivación y la retención del conocimiento. El *edutainment* combina elementos educativos con entretenimiento, utilizando medios como programas de televisión, videojuegos, aplicaciones móviles, películas, música y otras formas de medios digitales y tradicionales (Murrar y Brauer, 2019). A través de estas plataformas, se puede enseñar una variedad de conceptos y habilidades de manera más accesible y atractiva para el público objetivo. El concepto de *edutainment* reconoce que los seres humanos aprenden de diversas maneras y que el enfoque tradicional de la educación puede no ser efectivo para todos los estudiantes (Murrar y Brauer, 2019). Al integrar el entretenimiento con la enseñanza, se pueden crear experiencias de aprendizaje más inclusivas, interactivas y adaptables a diferentes estilos de aprendizaje y preferencias individuales. La teoría del *edutainment* busca aprovechar el poder del entretenimiento para hacer que el aprendizaje sea más atractivo, relevante y memorable, reconociendo que el disfrute y la participación activa pueden potenciar el proceso educativo.

Dentro de este marco, los *fanfics* se convierten en una herramienta poderosa para la educación y la representación, especialmente en plataformas digitales como TikTok, donde la recepción de series y otros contenidos es dinámica y viral. Los *fanfics* permiten a los seguidores de una serie explorar y expandir los universos narrativos originales, generando nuevas historias y personajes que pueden abordar

temas educativos y sociales. Según Jenkins (2006), la cultura fan se basa en la participación activa y la creación de contenido, lo que la convierte en un medio ideal para la *edutainment*. Los *fanfics* no solo proporcionan entretenimiento, sino que también pueden educar al abordar temas complejos de manera accesible y atractiva.

La representación LGBTQ+ en los *fanfics* y las series de televisión compartidas en TikTok es un ejemplo claro de cómo el *edutainment* puede fomentar la inclusión y la educación sobre diversidad. Meyer y Schwager (2007) destacan la importancia de la representación en los medios para la normalización y aceptación de las identidades LGBTQ+. La creación y difusión de *fanfics* con personajes LGBTQ+ permite a los fans ver reflejadas sus propias experiencias y aprender sobre otras identidades, promoviendo así una mayor comprensión y empatía. La recepción de series en TikTok también juega un papel crucial en este proceso. TikTok, con su formato breve y altamente visual, facilita la difusión de contenidos educativos y representativos de manera rápida y efectiva. Plataformas como TikTok permiten a los creadores y consumidores interactuar y participar activamente en la discusión y reinterpretación de los contenidos para reforzar el aprendizaje y la internalización de los mensajes (Burgess y Green, 2009).

En el contexto de la cultura fan, los *fanfics* actúan como un medio poderoso para la expresión creativa y la educación informal ya que permiten reimaginar y expandir los universos de sus series favoritas, introduciendo elementos educativos y sociales de manera natural. Esto es particularmente relevante en la plataforma TikTok, donde el contenido generado por los usuarios puede viralizarse rápidamente, amplificando su alcance e impacto. TikTok no solo sirve como un canal para la difusión de *fanfics* y contenido relacionado con series, también facilita la interacción y el feedback inmediato entre los creadores y sus audiencias, creando un ciclo continuo de aprendizaje y entretenimiento (Leaver, Highfield, y Abidin, 2020).

La representación LGBTQ+ en los *fanfics* y las series compartidas en TikTok subraya la importancia de la visibilidad y la diversidad en los medios de comunicación. Según Bond (2018), la representación positiva y variada de personajes LGBTQ+ puede desempeñar un papel crucial en la formación de

actitudes más inclusivas y en la promoción de la aceptación social. Los *fanfics* ofrecen una plataforma para explorar y celebrar identidades diversas, proporcionando a los lectores y escritores la oportunidad de ver reflejadas sus propias experiencias y aprender sobre otras. Además, los estudios han mostrado que la narrativa participativa puede mejorar la empatía y la comprensión entre los individuos. Esto es consistente con la teoría de la narrativa de Green y Brock (2000), que sostiene que la inmersión en historias puede influir en las creencias y actitudes de los individuos. En este sentido, los *fanfics* no solo entretienen, sino que también educan, ofreciendo un espacio para la reflexión y el diálogo sobre temas importantes.

Las redes se llenan con mensajes mediáticos basados en la expresión de vulnerabilidad como valor de empoderamiento identitario (Riche, 2017). De ahí la importancia de valores como la vulnerabilidad en el estudio de la recepción mediática, manifestada principalmente en mensajes que adoptan el formato de la autoetnografía, clave para entender la importancia del *fanfic* (Ellis y Bochner, 2011; Tullis, 2016). Estos mensajes reflejan una actualización del concepto de *fanfiction* debido a la aceleración de la interconexión de medios (Jenkins, 2013) y la configuración de experiencias mediáticas transmedia decodificadas por fans a partir de actos de afecto (Jarrett, 2015). Asimismo, debido a su componente estrictamente audiovisual, TikTok ha generado nuevas formas de *fanfiction* basadas en el uso del cuerpo que reflejan la importancia de la mente somática (Fleckenstein, 1999) en los procesos de interacción *online*, marcados por una interconexión entre la expresión de significados mentales a través de interpretaciones corporales. La recepción mediática facilita la delimitación de los procesos de codificación y literacidad audiovisual (uso del ciberlenguaje, la afectividad como valor pragmático, etc.) en comunidades fans contemporáneas. Se ha observado cómo las prácticas comunales de una audiencia LGBTIQ+ conforman comunidades virtuales donde la identificación con la ficción genera *engagement* y espacios de socialización de heterotopía (Miller, 2015) o diferencia.

Como apunta Stone (1992), las narrativas de internet y las reacciones en redes sociales se desarrollan como si estuvieran en un espacio físico común. Los

usuarios desarrollan sus propias ideas, relatos y reacciones en una tipología narrativa que emplea el cibertexto a partir de unas coordenadas teóricas muy precisas: se trata de forma literarias que adoptan un esquema donde no existe una coherencia global, pero sí lineal. A partir de un motivo común, estas manifestaciones textuales adoptan diversos formatos en una progresión de temas derivados (Beaugrande, 1977) donde este motivo se dispersa en múltiples líneas argumentales y en diversas codificaciones estéticas. Las prácticas de socialización *online* se nutren de géneros como el de la aventura hipertextual, la literatura ergódica o las MUD o historias multijugador masivas para proponer un tipo de performance digital que, en palabras de Dixon (2010:3) “incluye todos los trabajos de performance donde las tecnologías informáticas juegan un papel clave en el contenido, técnicas, estéticas o formas de recepción (...) la información cibernética vuelve inmaterial el cuerpo , pero lo corporeiza en avatares vanguardistas”.

Estas performances identitarias en redes sociales parten de una autoetnografía, de relatos autobiográficos de usuarios anónimos, y se valen de una macroestructura común (Van Dijk, 1980) para hilvanar narrativas que heredan códigos visuales del internet de los años 90 y registros narrativos de la ciberliteratura con el fin de viralizar piezas artísticas multiformato que pueden leerse como una suerte de activismo fan. Son los propios aficionados quienes construyen un imaginario compartido que propone narrativas *online* no normativas (Ito, 2010). El análisis etnográfico ha permitido encontrar rasgos en común con manifestaciones artísticas que se encuentran en un permanente proceso de intermediación o intertextualidad, como es el caso de la conexión de este género con la poesía generada vanguardista, el *scratch video* u otras prácticas artísticas. Hayles (2008) reivindica la necesidad de entender el arte postdigital y la literatura *online* como tecnotextos donde el medio tecnológico juega un papel relevante a la hora de establecer criterios descriptivos. Di Rosario (2011) propone a su vez un análisis de la ciberliteratura actual donde la interfaz es una superficie de trabajo en la que la interacción de la audiencia se produce no tanto en los datos narrativos, como en los procesos mismos de recepción y cocreación. El usuario-lector se encuentra ante hipertextos constructivos que puede navegar, explorar y reconstruir a partir de su

fragmentación en diversas capas visuales: la interfaz de la red social donde se consume, la intertextualidad de la propia pieza con otros videojuegos, la adición de continuaciones en las que el cibertexto recoge el cotexto en forma de comentarios y teorías de los usuarios a la parte anterior, etc. Por lo tanto, el audiovisual de internet es una muestra inestable del actual estado del ciberarte o del arte *postdigital* basado en una codificación narrativa y estética autóctonamente *online*. Asimismo, refleja una fragmentariedad de la experiencia audiovisual. Esta fragmentariedad es vista por los usuarios como un espacio en forma de casa de tolerancia (Richard, 2007), de comunidades virtuales como espacio de normalización de excesos estéticos.

Los *fanfics* de series en redes sociales de internet, al igual que la autoetnografía, pueden relacionarse con la noción de casa de tolerancia propuesta por Richard (2007), especialmente en términos de crear espacios donde la diversidad de experiencias y perspectivas es bienvenida y valorada. Al explorar y expandir los universos narrativos de las series, permiten a los participantes ejercer su creatividad y expresarse libremente para fomentar un ambiente de tolerancia y aceptación donde las diferencias son celebradas. En este sentido, las comunidades en línea donde se comparten pueden ser vistos como espacios de refugio y empoderamiento para aquellos que buscan explorar y compartir sus identidades, intereses y visiones del mundo. Al igual que una casa de tolerancia proporciona un lugar seguro para la diversidad y la autoexpresión, los *fanfics* y las redes sociales de internet sirven como plataformas donde los individuos pueden encontrar comunidad, apoyo y comprensión mutua en medio de la complejidad y diversidad de la cultura popular y la sociedad contemporánea. La conexión entre los *fanfics*, la autoetnografía y la idea de casa de tolerancia resalta la importancia de los espacios inclusivos y respetuosos donde las personas pueden compartir, aprender y crecer juntas, enriqueciendo así el tejido social y cultural de nuestras comunidades en línea y fuera de ellas.

Por otra parte, el análisis de los *fanfics* podría conducir a una valoración sobre su influencia en procesos de recepción mediática y persuasión narrativa. Esto se fundamenta en la psicología de los medios positivos que, según investigaciones como las de Seligman y Csikszentmihalyi (2000) y Ryan y Deci (2001), se centra en

explorar cómo los medios de comunicación pueden tener un impacto beneficioso en el bienestar psicológico y emocional de las personas. Este campo busca identificar y promover narrativas inspiradoras, contenido edificante, representaciones realistas y saludables, así como comprender los efectos terapéuticos de los medios digitales en la salud mental y el bienestar emocional de las personas. A través del análisis de cómo los medios pueden cultivar emociones positivas, promover la conexión social y facilitar el crecimiento personal, la psicología de los medios positivos busca ampliar nuestra comprensión de cómo los medios de comunicación pueden contribuir al florecimiento humano y al bienestar en la sociedad.

La comprensión del lenguaje mediado en redes sociales, entendida como una práctica cognitiva, discursiva y cultural, permite abrir nuevas líneas de análisis que no se agotan en la eficacia comunicativa o en la decodificación funcional de mensajes. De hecho, más allá de su dimensión técnica o lingüística, la recepción de contenidos digitales implica también una experiencia afectiva, estética y ética que configura la relación entre el sujeto y las ficciones que consume. En este marco, el acto de leer o escribir *fanfiction*, por ejemplo, no solo activa competencias textuales, sino que puede convertirse en una vivencia transformadora que deja huella en la subjetividad. Esta dimensión experiencial de la lectura y la escritura —ligada a emociones, valores y procesos de identificación— exige una ampliación del marco teórico para incorporar modelos que exploren cómo los relatos pueden influir en el bienestar personal, en la construcción del sentido y en la motivación vital de quienes los reciben. Es en este punto donde resulta pertinente introducir el modelo de medios inspiradores y las teorías psicológicas que explican el poder de ciertas narraciones para generar emociones positivas, momentos de revelación o *insight*, y formas de crecimiento interior que desbordan el marco clásico de la alfabetización mediática.

Un *fanfic* puede ser una narrativa inspiradora. Esta idea, apoyada en la teoría de la narrativa inspiradora (Haidt, 2000), se apoya en un enfoque en los medios de comunicación que busca inspirar, motivar y promover el bienestar a través de contenidos que generan emociones positivas y fomentan el desarrollo personal. Varios académicos y teóricos han contribuido al estudio de cómo los medios de

comunicación pueden influir de manera positiva en las audiencias. Uno de los autores relevantes en este campo es Haidt (2000), quien ha explorado la emoción de la elevación y cómo los medios pueden evocar sentimientos de admiración y altruismo. Otro autor relevante es Keltner (2009), quien ha investigado la conexión entre las emociones positivas y la salud emocional y social. Además, investigadores como Fredrickson (2001) han desarrollado teorías sobre las emociones positivas y su impacto en el bienestar psicológico, lo que también se relaciona con la forma en que los medios pueden influir en las emociones y experiencias humanas.

El modelo de narrativa inspiradora se basa en la premisa de que los medios de comunicación tienen el poder de no solo informar y entretener, sino también de inspirar y elevar a las personas, promoviendo así el florecimiento humano y el bienestar emocional. A través del análisis de la narrativa, el contenido y los efectos de los medios de comunicación, los investigadores exploran cómo los medios pueden desempeñar un papel positivo en la vida de las personas al proporcionar modelos a seguir, historias motivadoras y mensajes que fomentan la esperanza, la resiliencia y el crecimiento personal. Es un enfoque que reconoce el potencial transformador de los medios de comunicación para promover el bienestar y la inspiración en la sociedad contemporánea. Asimismo, se apoya en las ideas de disfrute hedónico y eudaimónico. Ambos términos han sido explorados en la psicología positiva y el bienestar humano. Autores como Ryan y Deci (2001) han contribuido significativamente a la comprensión de estas formas de entretenimiento. El entretenimiento hedónico se centra en la búsqueda del placer y la gratificación inmediata, mientras que el eudaimónico se relaciona con actividades que promueven un sentido más profundo de significado, propósito y crecimiento personal. Ejemplos de entretenimiento hedónico incluyen la búsqueda de placeres sensoriales y la evasión de la realidad a través de medios como la televisión, las redes sociales y los videojuegos. Por otro lado, este entretenimiento abarca actividades como la participación en proyectos creativos, el compromiso con la comunidad y la búsqueda de desafíos significativos que contribuyan al florecimiento humano. A diferencia de los enfoques tradicionales que a menudo se centran en los efectos negativos de los medios de comunicación, como la violencia, el

sensacionalismo y los estereotipos, la psicología de los medios positivos se enfoca en identificar y promover los aspectos positivos de los medios que pueden contribuir al florecimiento humano y al bienestar psicológico. Esta perspectiva busca resaltar cómo los medios pueden ser una herramienta valiosa para fomentar el desarrollo personal y la salud emocional de las personas.

El concepto de momento eureka, también conocido como *insight*, ha sido ampliamente explorado en la psicología y la neurociencia cognitiva. Autores como Köhler (1925) y Duncker (1945) han contribuido significativamente al entendimiento de este fenómeno. El momento eureka se refiere a un instante repentino de comprensión o solución a un problema que previamente había sido difícil de resolver. Este momento está caracterizado por una percepción repentina y clara de la solución, a menudo acompañada de una sensación de sorpresa y satisfacción. La investigación en este campo examina los procesos cognitivos subyacentes al momento eureka, incluyendo la incubación, la reestructuración del problema y la activación de regiones cerebrales asociadas con la resolución creativa de problemas. Comprender cómo se producen es fundamental para desentrañar los mecanismos de la creatividad y la resolución de problemas en la mente humana. La experiencia de elevación se refiere a un sentimiento de admiración, inspiración y elevación emocional que experimentan las personas cuando presencian actos de bondad, altruismo o virtuosidad en otros, como puede ser la exposición a mensajes mediáticos.

El concepto de *insight* en el ámbito de la psicología y la comunicación hace referencia a un proceso cognitivo y emocional mediante el cual una persona experimenta una comprensión repentina y profunda de un problema, una situación o incluso de sí misma. Igartua et al. (2024) examina el papel de las narraciones en la generación de *insight* psicológico, destacando cómo ciertos relatos pueden provocar una experiencia de revelación emocional y cognitiva en la audiencia. Según los autores, este proceso ocurre cuando el receptor de una historia experimenta un momento de claridad, en el que conecta emocionalmente con los personajes y los eventos de la trama, lo que le permite reflexionar sobre su propia vida o sobre aspectos más amplios de la sociedad. El estudio resalta que este tipo de experiencias

suelen estar vinculadas con narraciones que presentan dilemas humanos complejos, personajes con los que es fácil identificarse y un alto grado de autenticidad en la historia narrada.

El *insight* en la recepción narrativa no solo es un fenómeno aislado o inmediato, sino que puede tener efectos prolongados en el tiempo. En este sentido, la investigación de Appel y Richter (2007) destaca cómo la influencia de las historias de ficción en la audiencia tiende a intensificarse con el paso del tiempo. Este hallazgo es clave, ya que sugiere que el impacto de una historia inspiradora no es siempre instantáneo, sino que puede emerger días o incluso semanas después de la exposición al contenido narrativo. Esto se debe a la capacidad de las narraciones para integrarse en los esquemas mentales del espectador, facilitando un cambio paulatino en sus actitudes y creencias.

Otro aspecto relevante del *insight* narrativo es su relación con el concepto de personaje transicional, explorado en el estudio de Igartua et al. (2024). En esta investigación, los autores explican cómo los personajes que atraviesan un proceso de cambio significativo dentro de la historia pueden actuar como modelos de transformación para la audiencia. Es decir, cuando un espectador observa a un personaje evolucionar en sus valores, actitudes o comportamiento, es más probable que experimente un *insight* personal, identificándose con esa transformación y proyectando ese cambio en su propia vida. Este mecanismo de influencia narrativa resulta especialmente poderoso en contextos donde se busca promover el cambio social o la reflexión personal, como en el cine, la literatura o las campañas de concienciación.

El *insight* generado por las narrativas está íntimamente ligado a dos procesos psicológicos interrelacionados: la inmersión narrativa (o transporte) y la empatía narrativa. Cuando una historia está bien construida y logra un elevado grado de *transportation*, el receptor se absorbe cognitivamente en el mundo ficcional, reduce la activación de resistencias críticas y se expone de forma más abierta a las ideas y perspectivas que la historia presenta, lo que facilita momentos de revelación personal y cambios de creencias. Esto ha sido descrito y demostrado en los trabajos

seminales sobre *transportation*, que muestran cómo la absorción en la trama facilita la persuasión y la reconfiguración de juicios (Green y Brock, 2000).

A su vez, la empatía cognitiva y afectiva —esto es, la capacidad de adoptar la perspectiva de los personajes y sentir sus emociones— funciona como mediadora: los relatos que promueven identificación con personajes en proceso de transformación aumentan la probabilidad de que los espectadores incorporen esos aprendizajes a su propia comprensión del mundo y de sí mismos (Mar, Oatley & Peterson, 2009; Oatley, 1999). Además, estudios experimentales han mostrado que los efectos persuasivos de las narrativas ficcionales no sólo son inmediatos sino que, en ciertas condiciones, se mantienen e incluso se intensifican con el tiempo (efecto *sleeper* absoluto), lo que sugiere que el *insight* puede consolidarse y entrar en los esquemas mentales del receptor días o semanas después de la exposición (Appel y Richter, 2007). La literatura sobre persuasión narrativa también aporta matices metodológicos útiles: Slater y Rouner (2002) integran la teoría del procesamiento (ELM) con los mecanismos narrativos y subrayan que la combinación de transporte, identificación y baja generación de contrargumento facilita la aceptación del mensaje; en contextos educativos o de cambio social, esto explica por qué ciertos relatos testimoniales o ficciones con personajes en transición promueven reflexión y revisión de prejuicios de manera más eficaz que mensajes expositivos directos.

Desde un punto de vista neurocognitivo y de simulación social, la lectura o la experiencia audiovisual funcionan como simuladores de situaciones sociales: al experimentar vicariamente las acciones y emociones de un personaje, el espectador practica mentalmente nuevos marcos interpretativos y respuestas afectivas —un proceso que facilita la reorganización cognitiva necesaria para el *insight* (Gerrig, 1993; Mar y Oatley, 2008). Estudios experimentales recientes confirman que la intensidad de la inmersión modera el impacto sobre la empatía y las creencias posteriores (Bal y Veltkamp, 2013).

En términos prácticos, la investigación sugiere que el *insight* narrativo se potencia cuando concurren varios elementos formales y de contenido: (personajes que muestran una transición de personaje creíble y reconocible; voz narrativa o focalización que favorezca la identificación (por ejemplo primera persona o relatos

testimoniales); autenticidad y detalle contextual que aumenten la plausibilidad ficcional; y diseño emocional que facilite el *transportation* sin activar defensas reactantes (Igartua et al., 2024). En consonancia con ello, se recomienda que intervenciones educativas o campañas basadas en relatos combinen elementos narrativos bien trabajados con espacios de reflexión posterior (debates, actividades metacognitivas) para maximizar la integración del *insight* y su posible transformación en actitudes o comportamientos.

Las narrativas audiovisuales tienen un impacto significativo en la manera en que las audiencias interpretan la realidad y construyen significados sobre el mundo que las rodea. En este contexto, el *insight* narrativo se entiende como un proceso mediante el cual una persona experimenta una comprensión súbita y profunda sobre un tema o problemática previamente desconocida o malinterpretada. Este fenómeno es crucial en la representación mediática de colectivos históricamente marginados, pues permite que la audiencia cuestione sus creencias preexistentes y desarrolle nuevas perspectivas. En el caso de la representación de personas trans y no binarias, este proceso es fundamental para desafiar estereotipos y generar un acercamiento más empático hacia estas identidades (Ventura, 2023).

Uno de los principales obstáculos para la generación de *insight* en la representación de personas trans en los medios es la persistencia de la mirada cishetero, un enfoque que muestra a estos personajes desde la perspectiva de la audiencia cisgénero. Este marco narrativo tiende a presentar la identidad trans como una condición excepcional, problemática o sujeta a validación externa, lo que reduce la capacidad de la audiencia para desarrollar una comprensión genuina de estas experiencias (Ventura, 2023). El *insight* narrativo, en este caso, se produce cuando la representación rompe con estas convenciones y permite que las personas trans sean protagonistas de sus propias historias, sin que su identidad de género sea el único eje de su desarrollo. La audiencia, al involucrarse con personajes trans contruidos de manera compleja y alejada de los estereotipos, tiene la oportunidad de cuestionar suposiciones previas y adoptar nuevas perspectivas sobre la diversidad de género.

En el caso de la representación de personas no binarias, la dificultad radica en la tendencia de los medios a encajar estas identidades dentro de categorías comprensibles para el público cisgénero. En muchas ocasiones los personajes no binarios son presentados bajo una estética andrógina o con narrativas que enfatizan la confusión o el conflicto interno, en lugar de mostrar una vivencia plena y autónoma de la identidad de género. Este tipo de representaciones limitadas reducen el potencial del *insight* narrativo y refuerzan concepciones normativas sobre el género (Ventura y Rodríguez, 2024). Por el contrario, cuando los medios presentan personajes no binarios con agencia propia y diversidad en sus expresiones de género, se amplía la posibilidad de generar *insight* en la audiencia. Este tipo de representaciones permite que las personas cisgénero comprendan la identidad no binaria como una realidad legítima y no como una anomalía dentro del sistema binario de género (Ventura y Rodríguez, 2024).

Más allá de los cambios individuales en la percepción de la audiencia, el *insight* narrativo puede desempeñar un papel clave en el compromiso cívico y la transformación social. Las narrativas que exponen problemáticas sociales, injusticias o conflictos de identidad tienen el potencial de movilizar a la audiencia hacia la acción colectiva y la defensa de derechos. En este sentido, la forma en que se construyen las historias influye directamente en la capacidad de generar un impacto social duradero (Palacios Esparza et al, 2024). El *insight* narrativo es más efectivo cuando la audiencia no percibe que está siendo aleccionada o moralmente interpelada de manera directa. En lugar de recurrir a discursos explícitamente pedagógicos, las historias que logran involucrar emocionalmente al espectador permiten que el cambio en su percepción ocurra de forma natural. En la representación de identidades trans y no binarias, esto significa evitar narrativas centradas únicamente en el sufrimiento o la discriminación y apostar por historias que reflejen la diversidad de experiencias dentro de estos colectivos (Palacios Esparza et al, 2024).

El *insight* narrativo es un mecanismo fundamental en la persuasión narrativa y en la transformación de percepciones sociales. En el caso de la representación de identidades trans y no binarias, este proceso se ve obstaculizado por la persistencia

del *cis gaze* y la tendencia a encajar estas identidades en marcos comprensibles para la audiencia mayoritaria. Sin embargo, cuando las narrativas ofrecen representaciones auténticas y alejadas de los estereotipos, se amplía la posibilidad de generar cambios significativos en la percepción y actitud del público. Además de su impacto individual, el *insight* narrativo tiene un potencial social importante, pues puede contribuir a la movilización y el compromiso cívico en torno a causas relacionadas con los derechos humanos y la diversidad de género. A medida que las producciones audiovisuales adoptan perspectivas más inclusivas, el papel del *insight* narrativo como herramienta de cambio se vuelve cada vez más relevante.

2.5 Reacción mediática: el lenguaje de las redes sociales

En el actual ecosistema digital, las redes sociales han configurado un nuevo territorio discursivo donde los procesos de lectura, interpretación y escritura adquieren formas específicas que difieren de los entornos más tradicionales. La lectura de contenidos en plataformas como Twitter, TikTok, Instagram o YouTube exige habilidades distintas: se trata de un espacio donde confluyen texto, imagen, música, código, gestualidad y temporalidad, lo que obliga al receptor a activar esquemas cognitivos múltiples y simultáneos. La escritura, por su parte, ya no se concibe únicamente como producción textual, sino como una práctica social multimodal, enmarcada por el contexto interactivo, la economía de la atención y las reglas implícitas del algoritmo.

Este apartado se propone analizar cómo opera la comprensión y producción de sentido en estos espacios, atendiendo especialmente al lenguaje generado por la comunidad fan en torno a narrativas ficcionales. Así, se integran los marcos teóricos de la lectura como proceso interactivo basados en el conocimiento previo y la activación de esquemas con los modelos de escritura procesual y pragmática. Las contribuciones de Cassany (1999) resultan especialmente pertinentes para entender cómo el sujeto productor de discurso en redes no solo reproduce lenguajes previos, sino que negocia constantemente entre intenciones comunicativas, expectativas de recepción y límites impuestos por la plataforma.

Entender la reacción mediática supone entonces observar no solo los textos en sí, sino también las condiciones sociales, técnicas y afectivas que median su producción y circulación. Este análisis se inscribe en una visión ampliada de la alfabetización digital y crítica, donde leer y escribir significan también saber posicionarse, reapropiarse de los códigos culturales y transformar los lenguajes dominantes. A continuación, se revisan algunos modelos que permiten describir esta dinámica de recepción activa y creación participativa en entornos digitales, con especial atención al discurso fan y sus formas de relectura, reapropiación e intervención *queer* sobre las ficciones normativas.

En primer lugar, la comprensión lectora parece, a primera vista, la destreza que presenta menor diferencia respecto a otros tipos de textos y narraciones. A la hora de decodificar los mensajes audiovisuales en redes, se pueden seguir dos esquemas tradicionales. El primero plantea un proceso de lectura que va de lo particular a lo general, entendiendo la lectura como la descodificación de símbolos escritos, desde las unidades más pequeñas hasta llegar a las más grandes. El segundo enfoque, en cambio, defiende que el proceso de lectura ocurre en dirección contraria, de lo general a lo particular. Smith (2007) criticó fuertemente el primer acercamiento y argumentó que primero debemos comprender el significado global del mensaje para después identificar las letras y los signos individuales. Actualmente, las teorías de lectura sostienen que una lectura eficiente implica la combinación de ambos tipos de estrategias. En este sentido, la teoría del esquema, situada dentro de las teorías que proponen un enfoque de lo general a lo particular (Nunan, 1984; Van Dijk, 1994), destaca la relevancia del conocimiento previo en el proceso de lectura.

Esta teoría se basa en las estructuras mentales conocidas como esquemas de expectativas, que contienen los conocimientos del lector, y en la comprensión que surge a partir de ellos. La lectura se entiende como un proceso interactivo en el que el conocimiento previo del lector sobre un tema dialoga con el contenido escrito por el autor. Activar estos conocimientos previos resulta esencial, ya que sin ellos ciertos pasajes del texto pueden resultar incomprensibles. Para que la lectura sea efectiva, los textos deben cumplir varias características: su uso debe permitir el aprendizaje de vocabulario y estructuras, deben ser auténticos y de interés, adecuarse al nivel de los estudiantes y permitir la derivación de actividades.

En la decodificación de mensajes audiovisuales, se emplean estrategias como la lectura intensiva, comprensiva y contextualizada. Cassany (1999) define la composición escrita como un proceso de elaboración textual. Desde un enfoque pragmático, Cassany (1999) distingue entre la función intralingüística, donde el autor y el destinatario coinciden, y la función interlingüística, destinada a otros lectores. Además, señala las habilidades necesarias para una producción escrita eficaz, las cuales clasifica en conocimientos, destrezas, revisión y actitudes. Los

conocimientos abarcan el dominio del sistema lingüístico y las propiedades textuales; las destrezas implican la planificación y textualización del texto; la revisión comprende la evaluación tanto del pretexto como del texto final; y las actitudes reflejan las representaciones mentales y hábitos sobre la escritura que tienen tanto los aprendientes como la sociedad. Este enfoque integral subraya la complejidad del proceso de lectura y escritura, vinculando la activación del conocimiento previo con la producción y comprensión textual efectiva. De esta manera, el proceso de escritura se entiende como un proceso complejo que comprende actividades variadas y con un orden jerárquico. Para alcanzar este objetivo, hay dos líneas didácticas: enseñar / aprender a concentrarse en cada uno de los procesos y aumentar la conciencia sobre ellos.

A partir de estos procesos cognitivos, Cassany (1999) presenta cuatro modelos, de los cuales parecen más interesantes y apropiados el enfoque procesual y el basado en los contenidos, aunque sin despreciar los otros dos. Cisneros-Barahona et al. (2023) dentro del enfoque basado en el proceso, diferencia el comportamiento entre el escritor competente y el incompetente. A partir de los datos suministrados por un estudio de campo, obtiene este perfil recogido en la Tabla 1:

Competentes	Incompetentes
Conciben el problema retórico (el ejercicio) en toda su complejidad, incluyendo nociones sobre la audiencia, la función comunicativa y el contexto.	Conciben con extrema simplicidad el problema, sobre todo en términos de otro ejercicio de redacción.
Adaptan el escrito a las características de la audiencia.	No tienen idea de la audiencia.
Tienen confianza en el escrito.	No valoran la letra impresa.
Normalmente, no quedan satisfechos con el primer borrador. Creen que la	Fácilmente quedan satisfechos con el primer borrador. Creen que revisar es

revisión es una forma de construir el significado. Revisan incansablemente la estructura y el contenido.	solo cambiar palabras, tachar frases y perder el tiempo. Revisan solo palabras sueltas. Les da mucha pereza revisar.
Están preparados para dedicarse selectivamente a las distintas tareas que forman la composición, según cada situación.	Generalmente intentan hacerlo todo bien en el primer borrador. Se concentran en la elección de palabras y en la puntuación incluso durante las primeras etapas, cuando los escritores competentes trabajan en el contenido.

Tabla 1 Tabla de escritores.

Fuente: Cisneros-Barahona et al.

Para poder dar una definición de lenguaje de especialidad, como es el caso del de las redes sociales, es necesario establecer primero qué tipo de relaciones mantienen estas lenguas con la lengua general. Cabré (2004) resume las diferentes posturas y opiniones, en algunos casos opuestas, en tres perspectivas principales.

La primera postura considera la lengua general y la lengua especializada como conjuntos autónomos que se encuentran en oposición. La segunda perspectiva también las ve como conjuntos autónomos e independientes, pero establece que existe una relación de intersección entre ambas. La tercera postura, que es la más defendida por los autores, las considera como subconjuntos de un conjunto más amplio -la lengua- estableciéndose intercambios en las dos direcciones. En esta línea, Hoffman (1985: 51) presenta los lenguajes de especialidad como un contenedor de las diferentes modalidades lingüísticas, considerando el lenguaje especializado como subconjunto de un conjunto más amplio, la lengua general, entre los cuales se establece una relación de intercambio e intersección.

Cabré (2004) distingue entre variaciones dialectales naturales, de procedencia geográfica, de grupo social y de generación y variaciones funcionales o de registros, que el hablante adecua a una situación comunicativa concreta. Estos registros pueden materializarse según distintos criterios que se recogen en la siguiente tabla:

Tipo de Variación	Descripción
Variaciones Dialectales Naturales	Procedencia
	Geográfica
	Grupo social
	Generación
Variaciones Funcionales o de Registros	Criterios de Materialización
	Canal utilizado para transmitir la información
	Oral
	Escrito
	Tema del que se trata
	General
	Especializado
	Propósito comunicativo
	Informar
	Evaluar
	Influir
	Argumentar
	Grado de formalidad entre interlocutores
	Nivel de abstracción de la información:

	Formal
	Informal
	Más abstracto
	Menos abstracto
Distinción Adicional	Cabré (2004) distingue entre lengua general y lenguaje de especialidad según se utilice en situaciones marcadas o no marcadas.

Tabla 2 Criterios de clasificación de registros.

Fuente: Cabré (2004)

La misma autora hace una distinción entre lengua general y lenguaje de especialidad según se utilice en situaciones marcadas o no marcadas (Cabré, 2004). En contraste, se habla de lenguaje de especialidad (o de lenguajes especializados), para hacer referencia al conjunto de subcódigos (parcialmente coincidentes con el subcódigo de la lengua común) caracterizados en virtud de unas peculiaridades especiales, esto es, propias y específicas de cada uno de ellos, como puede ser la temática, el tipo de interlocutores, la situación comunicativa, la intención del hablante, el medio en que se produce un intercambio, etc. La lengua general comprende tanto las variedades marcadas como las no marcadas, es un conjunto de conjuntos, cuyo nexo es la lengua común. Cada uno de los subconjuntos puede ser una lengua especializada. Este sería el acercamiento más estrictamente lingüístico a estos lenguajes, pero no hay que olvidar el uso que el hablante hace de ellos. De esta manera, un lenguaje de especialidad está determinado por los elementos que intervienen en cada acto de comunicación: interlocutores, circunstancias comunicativas y los propósitos del acto comunicativo.

Algunos autores conciben los lenguajes especializados por la temática como sistemas totalmente diferenciados de la lengua común. Cabré (1993), por su parte, compara dos textos, uno general y otro especializado, para ver qué interferencias lingüísticas existen entre ellos y llega a la conclusión de que ambos textos presentan

coincidencias lingüísticas que muestran que están formados a partir de un código común, pero también ofrecen diferencias que se deberían a la presencia de otro código distinto, el código de la lengua especializada, y entre ambos se establece una relación de intersección. Para diferenciarlos, se tendrán en cuenta aspectos lingüísticos (características léxicas, morfológicas y sintácticas de los textos especializados), pragmáticos (productores y destinatarios de los textos, situaciones comunicativas, propósitos) y funcionales (funciones prioritarias), que analizaremos un poco más adelante. Por su parte, Lázaro Carreter (2010: 27) define las lenguas especiales como aptas para el entendimiento entre quienes comparten saberes, creencias, actividades o aficiones comunes. De esta manera, algo que parece tan homogéneo como un idioma, es en realidad una entidad enormemente compleja

Alarcos (1982) profundiza en el análisis de las lenguas especiales y distingue tres tipos fundamentales. En primer lugar, los argots o jergas, que son lenguas de grupos sociales con finalidad críptica y un mayor componente sociológico. En segundo lugar, los lenguajes sectoriales, propios de profesiones o actividades, donde no existe una finalidad críptica. Y, en tercer lugar, los lenguajes científicos y técnicos, que, si bien no tienen finalidad críptica, resultan incomprensibles para los no iniciados. Los tipos dos y tres se fundamentan en un criterio temático, mientras que en el primero predomina el componente social. Existe una gran cantidad de sublenguajes diferenciados por el tema, que extraen de esta lengua el material necesario para sus actos concretos de comunicación. Además, hay numerosas áreas especializadas que no se encuentran todas en el mismo nivel, sino que establecen una jerarquía. El lenguaje común se presenta como un sublenguaje más y, al igual que los otros, extrae sus medios de la lengua global. Esta consideración resta importancia a una delimitación exacta del lenguaje especializado con respecto a la lengua común y propone dos ejes para caracterizar estas lenguas: un eje vertical, interno, por el grado de abstracción, y un eje horizontal, por el tema. En cuanto al lenguaje *online* de las redes, este viene caracterizado por varios aspectos: los usuarios, como subgrupos restringidos dentro de la comunidad hablante y como subgrupo definido por la profesión o la especialización adquirida por el aprendizaje; las situaciones comunicativas formales, de tipo personal; y el tipo de funciones,

básicamente informativas. El lenguaje de las redes sociales se considera especial porque va configurándose con rasgos propios, adquiridos por aprendizaje, una caracterización que comparten todos los lenguajes sectoriales.

El tema en este caso es el periodístico, pero que se podría aplicar a las redes sociales, condiciona la situación comunicativa y el registro, pues estos lenguajes están graduados por el tema, el índice de abstracción y la situación comunicativa en la que se producen. Cuanto más críptico y específico sea el tema, mayor grado de especialización mostrará el lenguaje de que se trate. Y desde un punto de vista pragmático, cuanto más especializado es el tema, más restringido es el número de usuarios y más internacionales son sus reglas. A mayor especialización, mayor rigidez lingüística y pragmática y menor dificultad de comprensión entre los iniciados o integrantes del grupo (Cabré, 2004; Alarcos, 1982).

El tema en este caso —aquí ejemplificado con el periodístico pero de aplicación extensible a las redes sociales— condiciona de forma decisiva la situación comunicativa y, en consecuencia, el registro lingüístico. La perspectiva sistémico-funcional de Halliday explica que el registro responde a la configuración social del texto según las variables campo (tema), tenor (relación entre participantes) y modo (canal y organización textual); por tanto, lenguajes distintos emergen cuando cambian las exigencias temáticas o comunicativas. (Halliday, 1978).

Desde la tradición de estudios sobre registro y variación textual se ha mostrado empíricamente que estos registros se gradúan según el índice de abstracción del tema y el grado de especialización del público receptor: a mayor tecnicidad temática, mayor presencia de rasgos lingüísticos especializados (vocabulario de dominio, estructuras sintácticas nominalizadas, restricciones léxico-sintácticas), lo que conforma variedades discursivas con normas propias y menor transparencia para los no iniciados (Biber y Conrad, 2009).

En el terreno de la terminología y la comunicación especializada, Cabré subraya que la especialización temática configura no solo unidades léxicas específicas sino también procedimientos comunicativos y convenciones textuales que responden a necesidades funcionales precisas; por ello, cuanto más críptico y

específico es el tema, más especializado será el lenguaje asociado y más internacionales y normalizadas tienden a ser sus reglas (Cabré, 2004). Esta internacionalización de las normas de especialidad se explica porque los campos técnicos y científicos requieren interoperabilidad comunicativa entre agentes de diferentes espacios lingüísticos y culturales.

La consecuencia pragmática de esa especialización es doble: por un lado, se observa una mayor rigidez normativa —procedimientos y formatos estandarizados que facilitan la precisión y la reproducibilidad—; por otro lado, el repertorio comunicativo se vuelve más restringido en cuanto a número de usuarios competentes, lo que puede reducir la accesibilidad del discurso al público general y aumentar la distancia comunicativa entre “expertos” y “legos” (Gotti, 2003). Este equilibrio entre eficiencia comunicativa interna y opacidad externa es un rasgo definitorio del discurso especializado.

Sin embargo, la extensión de lenguajes especializados a plataformas digitales y redes sociales introduce matices importantes: la mediatización del discurso y la hibridación de géneros generan registros que mezclan rasgos especializados con formas conversacionales, multimodales y breves propias de los entornos en línea. La investigación en comunicación mediada por ordenador y sociolingüística digital muestra que la emergencia de microgéneros y formatos híbridos (ej. hilos, tuits de divulgación técnica, posts con infografías) reconfigura cómo se codifica la tecnicidad y quién accede a ella, con fenómenos de democratización del conocimiento, pero también de fragmentación discursiva (Herring, 2004; Androutsopoulos, 2014).

Por último, la noción de género discursivo y las reglas comunitarias explican por qué, a mayor especialización, las reglas están más estandarizadas: los géneros profesionales y académicos (artículo de revista, nota técnica, reporte) operan como convenciones comunicativas estables que trascienden contextos locales para facilitar la circulación del conocimiento; Swales y otros han mostrado que dichas convenciones norman expectativas discursivas y criterios de legibilidad dentro de la comunidad (Swales, 1990). Asimismo, la creciente presencia de comunicación multimodal en redes exige atender no solo la sintaxis lingüística sino también la gramática visual del mensaje (Kress y van Leeuwen, 2001).

Siempre, según Cabré (2004), los textos especializados reclaman, además de fórmulas fijas, reglas de composición formal también previamente fijadas y tienen una terminología, una sintaxis y una fraseología más o menos alejadas de la lengua común. Para ir concluyendo que la confección de determinados documentos supone el aprendizaje y conocimiento de reglas con una forma textual, fraseológica, sintáctica y léxica propias. Por lo que respecta al léxico, lo primero que hay que destacar es que es en este ámbito donde se establecen las diferencias más claras entre el lenguaje común y el especializado. Aunque, una vez señalado esto, hay que indicar que no existe una división radical entre unos y otros –entre léxico general y terminología especializada-, ni tampoco unanimidad entre los autores a la hora de establecer las fronteras y las relaciones entre ambos. Baldinger (1985) concluye que los límites entre el lenguaje especializado y la lengua común son fluidos y que entre los tres círculos se produce un proceso de compensación en ambas direcciones, puesto que los tres círculos coinciden en un mismo individuo.

Heller (1996) propone una serie de pares opuestos en la clasificación del léxico, diferenciando entre léxico especializado y no especializado, así como entre términos comprensibles para todos y aquellos accesibles solo para un público limitado. Esta clasificación plantea la cuestión de la inclusión de extranjerismos, jergalismos y dialectalismos, elementos que tienden a acercarse al lenguaje común. Por su parte, Reinhart (1966) introduce el aspecto comunicativo en su clasificación, basándose en criterios como el área especializada, el grado de especialización, los tipos de medios léxicos empleados y el tratamiento de la materia. A partir de estos criterios, establece tres planos léxicos dentro de los lenguajes especializados, distinguiendo pares en cada uno: el vocabulario de la lengua común, que puede estar poco o fuertemente entremezclado con elementos especializados; el vocabulario especializado relacionado con la cultura general, que varía entre poco y altamente especializado; y el vocabulario técnico o científico vinculado a conocimientos específicos.

Las lenguas de especialidad se emplean principalmente por especialistas, es decir, personas con conocimientos avanzados en un campo determinado. Cabré (2004) distingue dos perspectivas en el uso de la terminología: como objeto de

estudio o como herramienta de comunicación. Desde esta doble óptica surgen la dimensión lingüística y la comunicativa. Respecto a su función como herramienta, Cabré (2004) identifica dos tipos de usuarios. Los usuarios directos son especialistas que emplean la terminología para conceptualizar y comunicar en su ámbito de trabajo. Los intermediarios, en cambio, son profesionales del lenguaje, como traductores o intérpretes, que facilitan la comunicación especializada. Esta clasificación integral destaca las complejidades del léxico en contextos técnicos, subrayando su papel tanto en la producción como en la mediación del conocimiento especializado.

Cabré (2004) sostiene que el proceso de comunicación especializada no difiere sustancialmente del proceso general de comunicación, aunque incorpora ciertos elementos distintivos. En primer lugar, identifica a los interlocutores como especialistas en una materia específica que se comunican bajo el supuesto de compartir conocimientos sobre un área concreta; sin embargo, señala que no todos los expertos coinciden en que la comunicación especializada deba limitarse exclusivamente a profesionales. Además, el mundo de referencia en este tipo de comunicación queda restringido al campo de la especialidad, lo que genera un uso más formal del lenguaje en comparación con la comunicación general. Por otro lado, el sistema de comunicación especializado se basa en el lenguaje general, del que adopta la sintaxis, la morfología y parte del léxico, complementado con terminología específica. Finalmente, el tipo de texto producido en el ámbito científico-técnico se caracteriza por su función predominantemente referencial, lo que da lugar a textos informativos y descriptivos. Este enfoque subraya las particularidades de la comunicación especializada mientras mantiene su vínculo fundamental con las estructuras del lenguaje común.

Para este autor, las diferencias entre la comunicación especializada y la comunicación general estarían en los tipos de textos que se producen y en el uso de la terminología. En concreto, frente a los textos generales, que se evaluarán con criterios como la expresividad, la variedad y la originalidad, los especializados se tendrán que evaluar con criterios como la concisión, la precisión y la adecuación. En el capítulo que dedica a los aspectos funcionales que diferencian estas lenguas de la

lengua general, asume las funciones de Jakobson (1963): la función referencial, la función expresiva o emotiva, la función conativa, la función fática, la función metalingüística y la función poética.

El fenómeno de los *fanfics* en TikTok ha crecido exponencialmente, creando una subcultura digital donde los usuarios emplean una variedad de códigos y signos únicos de esta plataforma. Según Khosravini y Esposito (2018), las redes sociales han transformado las prácticas comunicativas, introduciendo nuevas formas de interacción que combinan texto, imagen y sonido. En TikTok, los *fanfics* no se limitan a narrativas escritas ya que también se enriquecen con elementos visuales y auditivos que potencian la experiencia narrativa. Los autores de *fanfics* en TikTok utilizan música, efectos de sonido, y clips de vídeo como recursos no verbales que cumplen funciones de refuerzo y facilitación de la comprensión, así como de avance del conocimiento narrativo (Jenkins, 2006). Estos elementos no verbales son esenciales para la función expresiva y conativa, ya que permiten a los creadores conectar emocionalmente con su audiencia y persuadirla para que se involucre activamente en la historia. La interacción con los seguidores a través de comentarios y reacciones en tiempo real es una característica distintiva de TikTok, que permite una retroalimentación inmediata y una construcción colaborativa de las narrativas (Page, 2012). De esta manera, la función fática de Jakobson (1963) se actualiza y cobra relevancia en un contexto digital para asegurar que la comunicación se mantenga viva y dinámica.

Además, el lenguaje de los *fanfics* en TikTok no se limita a la función informativa. Según Ryan (2001), las narrativas digitales tienden a ser altamente intertextuales, con referencias constantes a otras obras y a fenómenos culturales contemporáneos. Esta intertextualidad contribuye a una mayor complejidad y profundidad de las historias, permitiendo a los creadores explorar temas y personajes desde múltiples perspectivas. La función poética también es prominente en este contexto, ya que la creatividad y la originalidad son valoradas y recompensadas por la comunidad de seguidores.

En las series que abordan temas LGBTIQ+, la terminología y la narrativa son cuidadosamente elaboradas para ser inclusivas y representativas. Según Cavalcante

(2018), estas representaciones buscan desafiar estereotipos y fomentar una mayor comprensión y aceptación. Los guionistas y productores utilizan un lenguaje que combina precisión y emocionalidad, logrando un equilibrio entre la información objetiva y la conexión emocional con la audiencia. Esto es especialmente importante en la creación de personajes y tramas que reflejen auténticamente las experiencias de las personas LGBTIQ+.

La función referencial de Jakobson (1963) es fundamental en estos casos, ya que la información precisa sobre la diversidad de identidades de género y sexualidad es esencial para la educación y la sensibilización del público. Sin embargo, la función expresiva también juega un papel crucial, ya que las historias buscan conectar emocionalmente con los espectadores, provocando empatía y reflexión. La función conativa se manifiesta en la capacidad de estas series para influir en las actitudes y comportamientos del público, promoviendo la aceptación y el apoyo a las comunidades LGBTIQ+. Además, el lenguaje utilizado en estas series a menudo incluye términos y conceptos especializados que pueden no ser familiares para todos los espectadores. Según Hall (1997), la representación mediática de la diversidad requiere un equilibrio entre la accesibilidad y la especificidad. Esto implica la necesidad de explicar y contextualizar términos y conceptos LGBTIQ+ de manera que sean comprensibles para una audiencia general, sin perder la precisión y el respeto hacia las identidades representadas.

Cabré (2004) afirma que el proceso de comunicación especializada no es muy diferente del proceso general de comunicación. En la comunicación *online* de *fanfics* y en la representación LGBTIQ+ en series, los interlocutores no siempre son especialistas, pero comparten un conocimiento y una experiencia comunes que facilitan la comunicación. La diferencia clave radica en la formalidad y el sistema de comunicación utilizado, que, aunque basado en el lenguaje general, incluye una terminología especializada y una serie de códigos y signos únicos de cada comunidad.

El sistema de comunicación en TikTok, por ejemplo, incluye elementos del lenguaje general, pero adaptados a un formato de vídeo corto y altamente interactivo. Los tipos de texto producidos en esta plataforma combinan elementos

descriptivos, narrativos y visuales, con una función predominante de entretenimiento y conexión emocional, en lugar de la mera referencia informativa (Marwick, 2013). En las series televisivas, la comunicación es más formal y se produce a través de guiones cuidadosamente elaborados que buscan no solo informar sino también emocionar y provocar reflexión (Mittell, 2015).

Tanto los *fanfics* en TikTok como la representación LGBTIQ+ en series utilizan un lenguaje especializado que se adapta a las necesidades y expectativas de sus respectivas audiencias. Estos lenguajes, aunque diferentes en sus formatos y medios, comparten la característica de utilizar recursos no verbales para reforzar la comprensión y la conexión emocional, ampliando así la gama funcional del lenguaje en contextos específicos.

2.6 Educación mediática: tecnopedagogía y literacidad audiovisual

La educación mediática se ha erigido en las últimas décadas como un componente esencial de los procesos formativos, ya que no solo abarca la habilidad de decodificar mensajes audiovisuales, sino también la de producirlos con niveles crecientes de autonomía y conciencia crítica. En este sentido, la tecnopedagogía ofrece un marco integrador que combina la selección y uso consciente de herramientas digitales con metodologías activas, tales como el Aprendizaje Basado en Proyectos (Grant, 2011). La eficacia de estas metodologías radica en su capacidad para convertir al alumnado en protagonistas de su aprendizaje, asumiendo roles diversos como guionista, cámara, editor y enfrentándose a retos reales de comunicación en entornos híbridos. Desde esta perspectiva, Mishra y Koehler (2008) advierten que la integración de la tecnología en el aula solo resulta fructífera cuando se apoya en un sólido conocimiento pedagógico por parte del profesorado, de modo que las TIC no sean un fin en sí mismas, sino un medio para alcanzar objetivos didácticos específicos. Para ello, la formación docente debe incluir un componente reflexivo que permita evaluar críticamente tanto las herramientas tecnológicas como las dinámicas de participación que generan en el aula, garantizando que las prácticas mediáticas refuercen, y no desvirtúen, los valores y rituales que configuran la cultura escolar.

El concepto de literacidad audiovisual amplía la alfabetización informacional clásica hacia el dominio de los lenguajes propios de los medios de comunicación masivos y las plataformas digitales. Bordwell y Thompson (2013) subrayan la importancia de enseñar a los estudiantes a descifrar elementos formales como el encuadre, el montaje o el diseño sonoro, relacionándolos con discursos ideológicos y emocionales que subyacen en cada producción. Sin embargo, esta dimensión semiótica debe complementarse con una vertiente pragmática que desarrolle destrezas operativas en entornos de edición no lineal, donde el manejo de curvas de luminancia, *keyframes* o máscaras de color se combine con la comprensión de algoritmos de recomendación y métricas de interacción en redes sociales. Finalmente, la dimensión crítica implica dotar al alumnado de herramientas para

identificar y contrarrestar los filtros cognitivos y tecnológicos —como las cámaras de eco y los sesgos de confirmación— y los riesgos de desinformación.

El Marco Europeo de Competencia Digital para los Ciudadanos (DigComp 2.2) propone cinco áreas fundamentales —información y alfabetización informacional; comunicación y colaboración; creación de contenido digital; seguridad; resolución de problemas— que deben desarrollarse de manera integrada en el currículo (European Commission, 2021). En particular, la creación de contenido digital exige no solo la adquisición de habilidades técnicas, sino también la capacidad de trabajar de forma colaborativa en plataformas de publicación como YouTube o TikTok, donde la cultura de convergencia descrita por Jenkins (2006) obliga a pensar la producción mediática como un proceso comunitario y en constante interacción con la audiencia. La evaluación de estos proyectos puede enriquecerse mediante la coevaluación y el uso de rúbricas que consideren tanto criterios técnicos —calidad de imagen, sonido, montaje— como narrativos y de impacto social, fomentando así un aprendizaje profundo y transferible. Además, incorporar indicadores cuantitativos de audiencia (visualizaciones, tiempo de retención, comentarios) permite cerrar el ciclo comunicativo y reforzar la motivación y la metacognición, al hacer visibles los efectos reales de la obra mediática en su entorno.

La alfabetización mediática crítica (AMC) implica transitar de la recepción pasiva a la confrontación activa de discursos mediáticos, analizando las dinámicas de poder, los modelos de negocio basados en el clickbait y los sesgos socioculturales que permean la producción de noticias y entretenimiento. Buckingham (2003) y Livingstone (2004) subrayan la necesidad de diseñar actividades de laboratorio periodístico en las que el alumnado investigue la procedencia de fragmentos de vídeo, contraste fuentes y elabore reportajes que reflejen pluralidad y veracidad.

Además de las dimensiones ya señaladas, conviene incorporar el enfoque de pedagogías críticas digitales que proponen autores como Knobel y Lankshear (2007), quienes abogan por situar las prácticas mediáticas en un marco de justicia social, de modo que la producción audiovisual no sea únicamente un ejercicio técnico, sino una herramienta de transformación de realidades. En este sentido, se invita al alumnado a identificar y cuestionar las estructuras de poder que subyacen

en los medios, desarrollando proyectos de video-activismo donde se denuncien problemáticas locales y se propongan soluciones comunitarias. Esta propuesta se apoya en los principios de la pedagogía del oprimido de Freire (1970), trasladados al entorno digital, donde el diálogo auténtico y la co-construcción de conocimiento se realizan a través de plataformas colaborativas en la nube y redes sociales.

Por otra parte, la noción de multiliteracidad de The New London Group (1996) amplía la literacidad audiovisual hacia un conjunto de alfabetizaciones (cultural, social, crítica, digital) que interactúan en contextos globalizados y multicanal. Bajo esta óptica, el diseño de tareas debe fomentar la comprensión de los géneros digitales (blogs, vlogs, memes, transmedia storytelling), invitando al alumnado a producir narrativas híbridas que combinen texto, imagen, audio y datos interactivos. Estas actividades promueven no solo la competencia técnica, sino también la metacognición, al requerir reflexionar sobre la elección de formato y la adecuación del discurso al público objetivo.

En línea con los planteamientos de Goodman y Rowsell (2012) sobre literacidades emergentes, es esencial prestar atención a las prácticas informalmente aprendidas fuera del aula, como la creación de TikToks o la edición de clips en tempo musical, y articularlas con propuestas formales de aprendizaje. Esto implica reconocer el conocimiento que los jóvenes traen consigo y convertirlo en punto de partida para proyectos académicos, favoreciendo la transferencia de saberes y el empoderamiento cultural. Cabe incorporar la evaluación formativa digital descrita por Black y Wiliam (1998) en su modelo de evaluación para el aprendizaje, adaptada al contexto mediático. El uso de portafolios multimedia en plataformas de e-portfolio permite recoger tanto productos finales como borradores y comentarios de compañeros, habilitando un seguimiento continuo del progreso.

En consecuencia, la literacidad juega un papel clave en los procesos de recepción mediática. Compagnon (2007: 13) afirma que “entre las ideas que forman un sistema de pensamiento bastante coherente, una visión del mundo marcada por algunas constantes a largo plazo; y los hombres, diferentes, caprichosos, veleidosos, las discordancias aparecen en seguida”. La cultura escolar es la manifestación de ideas, valores y expresiones etnográficas persistentes en un entorno en el que las

personas constantemente buscan algún modo de desestabilizarlas. Por lo tanto, un elemento clave de la cultura escolar es su carácter patrimonial en permanente crisis y revisión. Siguiendo este argumento, otro elemento fundamental es el código moral que impregna cada centro escolar concreto. La cultura propia del centro replica la conciencia social a través de una ritualización de normas y costumbres o, más concretamente, es “el cristal a través del cual los participantes se ven a sí mismos y el mundo” (Hargreaves, 1996).

Estos cambios ilustran los grandes condicionantes de la cultura escolar como ese concepto situado entre tiempos. Autores como Brown (2004) centran su análisis en el papel de las escuelas y el currículo como garantes de tejidos relacionales docente-alumnado que creen oportunidades de aprendizaje, tomen decisiones que ayuden a decidir y se coordinen junto a otros agentes de socialización como la familia o los medios de comunicación. Por su parte, Deal y Peterson (2009) ahondan en el carácter doctrinario de la cultura escolar analizando al centro como espacio de creencias, valores y rituales que buscan el bienestar y una figura docente como activadora cultural. Sea como fuere, toda cultura escolar es, como apunta Bolívar (1996: 1), “un factor resistente y, al tiempo, promotor de su desarrollo”. La tensión permanente que mantiene con cada presente histórico ha marcado el devenir de las instituciones y agentes del proceso educativo, de los centros y el profesorado. En definitiva, la transformación cultural de las mentalidades que comenzó en el instante en el que los políticos ilustrados hablaron de la nación como entidad cultural (Fuentes, 2014: 62) ha ido configurando un modelo de cultura escolar fluctuante, dinámico, poliédrico e hijo de su tiempo.

El papel de los docentes en el ámbito educativo es crucial y puede analizarse desde diversas perspectivas teóricas que influyen en su perfil profesional. Según se observa, los factores que conforman dicho perfil pueden dividirse en internos y externos. Los factores internos están relacionados con la personalidad del docente y se reflejan en aspectos como la motivación, la autoestima, la gestión de la ansiedad y la adopción de posturas personales. Por otro lado, los factores externos corresponden a la formación académica y el entorno institucional donde el profesor desempeña su labor. Martín Peris (1993) resume el perfil del docente en tres

grandes dimensiones: la formación previa, que implica una reflexión sobre la naturaleza de la lengua y su comprensión; la actuación en el aula, donde se manifiestan las creencias del profesor sobre el aprendizaje y el uso de la lengua; y la personalidad, subrayando la necesidad de que los docentes, independientemente de sus rasgos personales, se adapten a las demandas de su actividad profesional. Este último aspecto resalta la importancia de la sensibilidad hacia los alumnos tanto como individuos como miembros de otras comunidades culturales. Estas dimensiones conjugan un enfoque integral que contribuye al desarrollo efectivo del docente y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Debería añadirse una cuarta, relacionada con el centro donde el profesor desarrolla su labor docente y los medios de los que dispone. No forma parte del perfil propiamente dicho, pero lo condiciona. Robinson (1991) recoge los perfiles que han señalado diversos autores y que tienen que ver generalmente con estar preparado para poder realizar un análisis de necesidades técnico, diseñar y desarrollar un curso de estas características y crear los materiales didácticos. Además, debe demostrar interés por la materia específica, o mantener una actitud abierta, interés por la lengua de los alumnos y máximo respeto hacia ellos, adultos o casi adultos en su mayoría y que son profesionales en materias en las que con seguridad saben más que sus profesores de lengua. También señala como característica importante la flexibilidad para adaptarse a grupos de alumnos muy diferentes, a veces sin previo aviso. En cuanto a la autoría de materiales, hay dos posturas.

Hutchinson y Waters (1987) afirman que existe una tradición en la creación propia de los materiales por parte del profesorado de una institución concreta para los estudiantes de esa institución. Lo consideran un abuso hacia los profesores, puesto que la mayoría no ha adquirido las destrezas y técnicas necesarias para elaborar materiales y es una actitud un tanto frívola con respecto a esta actividad, ya que implica que el profesor que da clases también está en condiciones de preparar materiales. Por contra, para Robinson (1991), la preparación de materiales determina tanto la condición del profesional como de la institución y piensa que

finés específicos implica que cada una de las situaciones de aprendizaje es en sí misma irreplicable.

Hay que encontrar un cierto equilibrio entre estas dos posturas. Si se defiende una mayor profesionalización del profesor, estamos defendiendo su capacidad para crear materiales. Cada situación de aprendizaje es única, todo profesor debe tener flexibilidad para adaptarse a grupos de alumnos diferentes, ya que la inmediatez es un rasgo que caracteriza esta enseñanza, sea general o específica. Lo que sí es importante es mostrar interés por la materia especializada y conocerla un poco. Y qué mejor manera de conocerla que a través de la creación o, en su caso, adaptación de los materiales existentes. Es una decisión personal del profesor, condicionada muchas veces por esa inmediatez a la que hacíamos referencia antes. En cualquier caso, lo que sí es cierto es que solo la experiencia no es suficiente para crear materiales, debe aunarse con una formación que lleve al profesor a reflexiones en torno a todos los factores que condicionan la confección de un programa.

En el panorama educativo contemporáneo, la labor docente se enfrenta a una serie de desafíos y oportunidades que requieren una constante adaptación y evolución (Cassasny, 1999). La práctica docente va más allá de la mera transmisión de conocimientos; implica la creación de ambientes de aprendizaje significativos que promuevan el desarrollo integral de los estudiantes. Según estudios como el de Shulman (1987), la pedagogía efectiva va de la mano con el dominio del contenido, pero también requiere habilidades específicas para comunicar, motivar y evaluar el progreso de los estudiantes. En este sentido, la tecnopedagogía emerge como un campo interdisciplinario que fusiona la tecnología con las metodologías pedagógicas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Bates y Poole, 2003). La tecnopedagogía abarca el uso estratégico de herramientas tecnológicas en el aula, desde simples recursos digitales hasta plataformas de aprendizaje en línea y entornos virtuales. Investigaciones como las de Mishra y Koehler (2008) resaltan la importancia de integrar la tecnología de manera consciente y reflexiva en la práctica docente, reconociendo que su efectividad depende de cómo se incorpore al diseño curricular y a las estrategias de enseñanza. En este contexto, los docentes deben

desarrollar competencias digitales que les permitan seleccionar, utilizar y evaluar críticamente las herramientas tecnológicas más adecuadas para sus objetivos pedagógicos (Redecker, 2017). La formación continua en tecnopedagogía se convierte en un aspecto fundamental para capacitar a los educadores en el aprovechamiento pleno del potencial de la tecnología como facilitadora del aprendizaje. La convergencia entre la docencia y la tecnología representa una oportunidad para repensar los modelos educativos tradicionales y promover la innovación en el aula. Sin embargo, es importante recordar que la tecnología no sustituye el papel fundamental del docente como guía, facilitador y mediador del proceso de aprendizaje (Koehler y Mishra, 2008). Más bien, la tecnología se convierte en una herramienta poderosa que enriquece y diversifica las estrategias pedagógicas, ofreciendo nuevas formas de participación, colaboración y acceso al conocimiento.

Dentro de una misma sociedad, la desigualdad de clase también afecta la alfabetización digital —el conocimiento y acceso a las tecnologías— y la literacidad digital, entendida como la habilidad práctica de utilizar esas tecnologías de manera efectiva. Integrar la realidad de internet en el aula permitiría aplicar la idea de Eccles y Roeser (2012: 3), quienes sugieren que un entorno educativo adaptado a las expectativas sociales y culturales de los adolescentes facilita una mayor participación e integración en la escuela. Como destacan los propios autores, basándose en investigaciones evolutivas, es esencial concebir la escuela como un espacio que dinamiza la socialización, promueve el encuentro de identidades y actúa como catalizador de contextos colectivos juveniles (Roeser et al., 2012). En este sentido, el uso de la tecnología juega un papel clave. Esta visión polivalente permite comprender cómo durante la adolescencia se construye una identidad personal que, a su vez, regula el grado de implicación en el ámbito educativo en función de factores como la motivación, el bienestar emocional y la madurez social e intelectual. La relación entre los usos tecnológicos y las prácticas sociales de los jóvenes es constante, y la identidad digital del alumnado se convierte en un componente crucial dentro de la competencia afectiva, que suele estar marginada en los modelos pedagógicos transversales.

Por ello, resulta necesario comprender la relación entre los jóvenes y los fenómenos de internet. Aunque los estudiantes suelen dominar el conocimiento conceptual sobre herramientas digitales —redes sociales, aplicaciones y otros recursos—, el conocimiento operativo o práctico presenta más carencias. La alfabetización audiovisual de los jóvenes, entendida como su comprensión de los códigos y el funcionamiento del ciberespacio, es sólida; sin embargo, la literacidad audiovisual, es decir, la capacidad de crear y manejar esos códigos digitales de manera práctica, muestra mayores dificultades. El análisis de la identidad digital del alumnado y su relación con la literacidad audiovisual debe ser un eje central de la tecnopedagogía. Según Hernández Bielukas y Silva Sprock (2012), este enfoque implica la adopción de fórmulas tecnopedagógicas que integran las nuevas tecnologías de la información y el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo final de la tecnopedagogía es desarrollar ambientes colaborativos, interactivos y orientados a metas, tanto en entornos físicos como virtuales. Estos ambientes deben contar con materiales didácticos claros que trabajen competencias transversales presentes en el currículo oficial, pero que a menudo no se abordan debido a su complejidad conceptual —como la dimensión afectiva, la competencia social y la metacognición.

Para entender cómo la literacidad audiovisual puede facilitar procesos de enseñanza-aprendizaje, es necesario analizar cómo las prácticas cotidianas en internet y los códigos audiovisuales pueden trasladarse al aula, promoviendo un aprendizaje más abierto, colaborativo y empático, en sintonía con la dimensión afectiva del alumnado. La literacidad, entendida como el conocimiento práctico de los lenguajes y códigos de las interfaces, dispositivos y software, es clave en este proceso. Los códigos digitales actuales han creado nuevos espacios de convivencia y socialización *online*, y comprender cómo interpretarlos e integrarlos en el aprendizaje es uno de los grandes desafíos de la educación contemporánea. Tal es el caso de López-Cleries (2020), quien resalta la aparición de una nueva estética sensorial basada en los *tingles* —cosquilleos— que define la experiencia sensorial, táctil y visual de quienes usan dispositivos para acceder a internet. Estos códigos digitales generan una experiencia de navegación e interacción inmediata, mediada

por diversas capas de lenguaje —desde la invisibilidad del código web hasta la hipervisibilidad de enlaces e imágenes—, creando en ocasiones una experiencia superficial y despersonalizada que necesita ser resignificada. Esta aplicación de la identidad digital vertida en redes sociales como TikTok al aula requiere conceptualizar la competencia digital como una realidad reconocida en los distintos currículums académicos. Su génesis se ha balanceado entre la tecnofobia —un rechazo general a la adopción de fórmulas tecnológicas y digitales— y el solucionismo tecnológico —enmarañar el potencial de lo digital en una letanía de grandes proyectos sin claros asideros conceptuales—. El uso de las nuevas tecnologías en el aula y, concretamente, potenciar la capacidad del estudiantado para formarse en un uso consciente y pleno de estas tecnologías, pasa por acotar claramente el alcance curricular generado por este aprendizaje competencial. La postalfabetización se inserta en la competencia digital estableciendo un contexto a modo de estado de la situación. Como apunta Ferreira Martín (2020: 18), el modelo narrativo de internet corta historias en lugar de narrarlas. La actual dependencia tecnológica, la incorporación de más y más interfaces de software y dispositivos de hardware y la permanente atomización del individuo como ciberciudadano-panóptico han conducido a la dispersión del lenguaje alfabético y del aprendizaje lineal en favor de un estructuralismo de pequeños mensajes, interacciones y balizas de aprendizaje. Esta postalfabetización requiere concebir la relación con el lenguaje como una que se encuentra mediada por la máquina/dispositivo. Los flujos de información, lejos de ser infinitos, se encuentran encauzados por un aparataje textual oculto —los códigos de programación que dan forma a las interfaces y páginas web— cuyo fin último es producir una experiencia estética del proceso de comunicación o, como apunta Groys (2016: 15), una aceleración de la producción de sinceridad en imágenes que esconden el lenguaje. Asimismo, el audiovisual *online* genera procesos de interacción y recepción artística que configuran comunidades comunicativas propias en foros, secciones de comentarios e incluso redes sociales como Discord o X. El uso del lenguaje de forma estable y continuada en una comunidad de hablantes que comparte unos códigos, unos recursos y una lengua genera determinados automatismos que posibilitan la expresión lingüística

inconsciente e inmediata inserta en muchos de los medios expresivos usados por estos autores, entre otros.

Otro factor relevante de esta manifestación audiovisual es la importancia del epitexto, es decir, de los andamiajes comunicativos y textuales que rodean a las series de estos creadores de YouTube (Groys, 2016). La periferia del texto, el conglomerado de aspectos comunicativos y contextuales que lo rodean, puede aportar un suprasentido ulterior que la materialidad del audiovisual y su análisis como objeto comunicativo aislado no facilita (Gadamer, 1960). Cuando se habla de la proyección de factores contextuales, se trata de entender que el contexto amplifica el alcance comunicativo de la obra, en lugar de restringirlo: los *fangames*, las reacciones en Reddit, los procesos de decodificación en la pragmática de los comentarios en Youtube son parte del epitexto que expande la hermenéutica de estas piezas audiovisuales. Como afirma Gadamer (1992), hay que valorar cómo una obra dialoga con su tiempo y mundo, pero también cómo interpela al presente de quien decide acercarse a ella. Interpretar una obra es un proceso horizontal, no vertical. El texto se nutre de la experiencia personal en un contexto que disloca el sentido original de la obra. Al mismo tiempo, este mismo texto nutre al analista/lector con un horizonte que sitúa la experiencia vital de quien lee frente a una otredad, es decir, otra experiencia filtrada artísticamente que fuerza a reconocer el exceso de otredad del texto y, por lo tanto, intentar entender la lectura/análisis como un proceso de mediación de subjetividades a partir de elementos empíricos más o menos objetivables (la materialidad de la obra, el contexto histórico, etc.).

2.7 La virtualidad *queer* como narrativa personal: conceptualización y alcance

El Digital News Report (2022) elaborado por el Instituto Reuters y la Universidad de Oxford analiza los cambios en los hábitos y en las actitudes mediáticas de las personas jóvenes. Por primera vez desde que se realiza la encuesta, los datos revelan que las personas jóvenes de entre 18 y 24 años prefieren informarse a través de las redes sociales que en las webs o aplicaciones de distintos medios de comunicación, concretamente el 39% lo hacen a través de la primera opción frente al 34% de la segunda (Instituto Reuters y Universidad de Oxford, 2022: 42). Los denominados nativos sociales de Internet han encontrado en *TikTok*, *YouTube* y *Discord* las principales plataformas para mantenerse informados sobre la actualidad. Pese a que X e Instagram siguen siendo las redes sociales mayoritarias, aplicaciones como *TikTok* o *Snapchat* han incrementado su cuota de uso (Instituto Reuters y Universidad de Oxford, 2022: 42). Estos cambios en el ecosistema *online* se traducen en nuevos hábitos mediáticos: el número de personas jóvenes que evitan conocer las informaciones debido al impacto negativo de estas en su estado de ánimo se ha incrementado considerablemente tras la pandemia (Cauberghe et al., 2021). El 40% de la audiencia joven evita noticias negativas en algún momento y la brecha en el consumo informativo de los nativos sociales y digitales (menores de 35 años) y las generaciones precedentes aumenta. Según el informe, las personas jóvenes se informan principalmente sobre entretenimiento, educación y noticias lúdicas o satíricas (Instituto Reuters y Universidad de Oxford, 2022: 44).

La principal motivación en el acceso a las noticias es el aprendizaje de nuevas perspectivas, seguido de cerca de la utilidad personal e individual (Instituto Reuters y Universidad de Oxford, 2022: 45). Por lo tanto, el consumo informativo está marcado por la utilidad, el carácter efímero de las interacciones y la poca lealtad de esta joven audiencia a los medios tradicionales. A través de la evitación de noticias negativas y el uso de redes principalmente audiovisuales, las nuevas generaciones encuentran en los espacios *online* formas de relacionarse en comunidades virtuales cada vez más filtradas en base a gustos compartimentados y segmentados por algoritmos desarrollados específicamente. Debido a esto, es necesario cuestionarse

por los procesos identitarios que subyacen al consumo mediático e informativo, ¿cómo forman su identidad los jóvenes a partir de la información sobre el mundo? Concretamente, el objetivo de este artículo es preguntarse sobre la experiencia LGBTIQ+ en comunidades virtuales de *TikTok* y *Discord*, ¿puede hablarse de una virtualidad *queer* en la que los jóvenes se informan y construyen comunidades virtuales personalizadas a partir de una cierta identidad *queer* estandarizada?

Esta pregunta es necesaria en una realidad *online* cada vez más presente en el día a día de la juventud. Un estudio de González de Garay Domínguez, Gutiérrez Sastre, Marcos Ramos y Calvo (2023) aborda la realidad de la juventud LGBTI+ en España, un país que ha experimentado transformaciones legales significativas en los derechos de las minorías sexuales, como el matrimonio igualitario (2005) y la legislación sobre derechos trans (2007). No obstante, los logros alcanzados están amenazados por la creciente retórica LGBTIfóbica impulsada por el activismo de extrema derecha y los movimientos regresivos. Para explorar las actitudes políticas y culturales de este grupo, se llevó a cabo una encuesta *online ad hoc* dirigida a personas LGBTI+ de 16 a 29 años, con la participación de 152 encuestados.

Los resultados conseguidos por González de Garay Domínguez, Gutiérrez Sastre, Marcos Ramos y Calvo (2023) demuestran que la juventud LGBTI+ española está, en su mayoría, proclive al activismo. Los encuestados están considerablemente informados sobre las iniciativas legales en curso, como los proyectos de Ley de igualdad LGBTI+. Además, manifiestan una fuerte conciencia de su condición social y política, lo que se refleja en que el 70% de los participantes acepta que su orientación sexual o identidad de género influye en su decisión al elegir un partido político en las elecciones. Aproximadamente la mitad de la muestra declaró ser miembro de una asociación LGBTI+, con diversos grados de participación activa. Este compromiso político sugiere que los jóvenes no cis-hetero están desarrollando formas activas de ciudadanía.

Pese a los avances normativos, una mayoría de los encuestados percibe que las personas LGBTI+ siguen sufriendo discriminación (70% así lo indica). Esta discriminación se manifiesta en experiencias de acoso escolar (**bullying**), reportadas por más de la mitad de los participantes (53.1%). Los jóvenes trans son

el grupo con mayor probabilidad estadística de sufrir acoso. En cuanto a los entornos de seguridad, el grupo de amigos y compañeros se presenta como el contexto más seguro para salir del armario, un acto que sigue siendo una decisión personal clave con consecuencias políticas. En contraste, los profesores y las instituciones educativas parecen fallar en su deber de apoyo, ya que una parte significativa de los encuestados no se sintió apoyada por sus maestros en temas de identidad u orientación sexual. (González de Garay Domínguez, Gutiérrez Sastre, Marcos Ramos y Calvo, 2023)

En sus prácticas culturales, los jóvenes LGBTI+ hacen uso frecuente del lenguaje inclusivo, especialmente en contextos informales o casuales (comunicaciones personales y conversaciones con amigos), aunque este uso disminuye notablemente en ámbitos académicos o laborales formales. Respecto a la visibilidad en medios, la amplia mayoría piensa que el porcentaje de personajes no cis-heterosexuales en la ficción audiovisual no se corresponde con la realidad. Como resultado, muchos jóvenes (81%) buscan referentes e información en las redes sociales, siguiendo a influencers que se declaran abiertamente parte del colectivo LGBTI+. Finalmente, para socializar o conocer gente, utilizan aplicaciones y páginas web más a menudo que los entornos físicos tradicionales como bares o discotecas, siendo los hombres cisgénero quienes más recurren a estas aplicaciones. El estudio subraya que, si bien la sociedad española avanza hacia la igualdad, existe una brecha profunda entre el reconocimiento formal de derechos y la igualdad sustantiva, evidenciando las cambiantes, pero aún desafiantes, prácticas culturales y políticas de la juventud no cis-hetero (González de Garay Domínguez, Gutiérrez Sastre, Marcos Ramos y Calvo, 2023)

El Informe Juventud en España 2020 elaborada por Injuve (2020) proporciona un antecedente fundamental para entender la pertinencia de la propuesta. Según el estudio, más de la mitad de los jóvenes usa internet más de tres horas al día y el 90% lo utiliza a diario (Injuve, 2020: 166). Estos datos justifican un estudio orientado no tanto a las condiciones materiales de consumo audiovisual (exploradas en estudios como el citado), sino a la exploración de los modos y pautas de consumo de los adolescentes. Dentro de la comunidad LGBTIQ+, el medio *online*

PlayGround (2020) realizó una macroencuesta bajo el título *El futuro es ahora* entre jóvenes de 15 y 30 años para obtener un diagnóstico sobre formas de autopercepción digital y uso de redes sociales. La encuesta permitió observar la importancia de las redes sociales y también la relevancia de la representatividad audiovisual de la juventud, con especial foco en el colectivo LGTB+. Un dato particularmente relevante relacionado con la cuestión de la identidad digital es que el 51,07% de los jóvenes se siente más integrado dentro de las redes sociales que fuera de ellas (PlayGround, 2020).

Otro antecedente relevante es el reciente informe *FAD: Consumir, Crear, Jugar. Panorámica del ocio Digital de la juventud* (2022) que concluye que los jóvenes dedican casi 7 horas al día al ocio digital y que el consumo de contenido audiovisual es una de las principales actividades que ocupa este ocio (FAD, 2022: 6). Un 80% de los jóvenes crea contenido a través de internet y siete de cada diez tiene al menos cuatro dispositivos electrónicos (FAD, 2022: 10). La penetración del audiovisual *online* es un factor esencial en el desarrollo personal de este grupo, puesto que casi el 60% consume vídeo a diario (FAD, 2022: 27).

El comportamiento de los adolescentes en los medios *online* es el objeto de la investigación de Livingstone et al. (2014), cuyos estudios han demostrado que los jóvenes tienen una conciencia formada sobre cuestiones como la intimidad, la posición social o la madurez en internet. Las conclusiones permiten entender datos como que el 49% de la gente adolescente entre 9 y 16 años navegan en su habitación o estancias privadas alejados del control parental y de forma autónoma. Estos estudios anticipan la necesidad de la investigación que procede a ahondar más en detalle en algunas de las conclusiones significativas en un estudio exploratorio que aporte datos más allá de los ya existentes acerca de cuestiones socioeconómicas y laborales.

Los procesos de identidad digital y reproducción de expresiones de género en las comunidades virtuales se confrontan con los roles sociales cisheteros y generizados que, con frecuencia, se encuentran en espacios virtuales en los que se normalizan actitudes sexistas y tránsfobas, entre otras (Pichardo y Cabezas, 2019: 11). Debido a eso, la investigación sobre la representación LGTB+ en los espacios

virtuales tiene que valorar las denominadas “imágenes positivas” del colectivo e integrar el borrado de categorías sexuales, sin olvidar la historia de la ficción cinematográfica y serial española y su tendencia a infrarrepresentar a este tipo de personajes, tendencia que ha ido cambiando con el tiempo (González de Garay, 2010: 577). En esta línea, la ficción cinematográfica y serial española contemporáneo tiene el desafío de mostrar representaciones que no ahonden en la modalidad tradicional de visibilidad homosexual apoyada en determinados clichés y estereotipos (González de Garay y Álvarez, 2017: 65). Esta problemática requiere una investigación que muestre la construcción de imaginarios no-heterosexuales (González de Garay y Álvarez, 2017: 75) con el fin de desarrollar formas de representación e identificación LGTB+ realmente adscritas a modos de experiencia personales.

Para apoyar la justificación de esta investigación y la importancia de ideas como representación e identidad audiovisual, recientes estudios señalan cómo los grupos jóvenes cada vez se identifican menos con la heterosexualidad quizá con el fin de no asumir la heterosexualidad como una norma social predeterminada (Nebot-García et al., 2021). Calvo y Trujillo (2011) destacan la importancia de la representación audiovisual en la construcción de identidades LGTB+ a través de narrativas que definen una cierta idea de ciudadanía, expresión sexual y vivencia de la diferencia. Del mismo modo que Butler (2010) relacionó la identidad gay con la necesidad de consolidación de los sujetos en sociedades más permeables a la diferencia de género y sexo, la ficción cinematográfica y serial española es un reflejo de esta sociedad y su forma de conectar los roles de género. El proceso de aprendizaje de una identidad, según Butler (2010), atraviesa distintas fases: de la confusión a la aceptación existen momentos para una incorporeidad o desconexión respecto a uno mismo. El modo en el que se representa este momento de crisis en el espacio *online* puede ser objeto de análisis audiovisual con el fin de reflexionar sobre la importancia del entorno mediático en la negociación de la identidad LGTB+ (Cavelhe, 2020: 179). Por otra parte, la identificación y representación de la adolescencia LGTB+ en redes sociales tiene su correlato en el audiovisual contenido en las redes sociales. Tanto el cine como las redes sociales son tecnologías de la

comunicación con gran potencial para la representatividad *queer*, pero también con determinados riesgos que son más notorios en el colectivo.

Por otro lado, estas plataformas abren diversas problemáticas. La reestructuración de las relaciones sociales en circuitos tecnológicos *queer* (Cowan y Rault, 2018) llega en un momento donde el ciberespacio ha perdido su carácter disruptivo y novedoso. Como apunta Chun (2016), los nuevos medios de comunicación en los años 90 propusieron nuevas formas *queer* de mediar entre sexualidad, política e identidad. En la actualidad, el ritmo frenético de innovación tecnológica ha conducido a una situación en que todo nuevo medio es, a la vez, una actualización de un medio habitual (Chun, 2016). Las redes sociales actualizan los ciberdiarios y los nuevos metaversos son una mejora de las antiguas salas de chat en vivo. La epistemología *queer* debería intentar reterritorializar estos circuitos tecnológicos para ofrecer nuevas formas *queer* de romper con la actualización conocida de viejos formatos.

En ese sentido, la seguridad en los espacios virtuales parece haberse estancado y ser parte de los antiguos patrones predecibles de asalto (Muñoz, 2006). Los espacios virtuales afirman la propia identidad, pero tampoco favorecen procesos de seguridad real y tangible. La creación de un ciberespacio que albergue espacios virtuales transnacionales (Atay, 2021) pasa por desarrollar formas críticas de los nuevos medios. Estas intentan desgranar el componente de otredad inserto en las posibilidades de la identidad digital *queer* en redes como Discord, Twitch o Instagram, entre otras. La existencia de una supuesta virtualidad *queer*, es decir, de un circuito de experiencia, interacción e identidad digital compartido en espacios virtuales más o menos persistentes, ha sido elaborada por Atay (2021). Las conclusiones de su trabajo indican que esta virtualidad *queer* no existe como espacio identitario compartido monolítico, sino que se erige en una dispersión de identidades basadas en la idea de diáspora y exilio identitario (Atay, 2021) que finalmente construye una identidad digital constituida por todo aquello que no es: ni un hogar digital, ni un lugar de encuentro ni una identidad colectiva estable (Atay, 2018).

Pese a ello, las preguntas de investigación de esta investigación buscaron identificar posibles pautas de comportamiento e identidad compartidas por personas *queer*. Por ejemplo, ¿qué dinámicas se establecen en servidores LGBTQ+ de Discord?, ¿existen manifestaciones ciberpragmáticas (memes, jergas, etc.) propiamente *queer*?, ¿la identidad digital es más cercana a la verbalizada por la persona entrevistada que su identidad en el mundo físico? Con estas preguntas, se pretende activar algunas de las competencias en literacidad propuestas por Leent y Mills (2017). Si la virtualidad *queer* es un concepto tan inestable como la propia cibercultura, ¿puede pasarse de la abstracción *online* a la pragmática de una pedagogía *queer* que explore sus potencialidades didácticas? Este potencial podría radicar en la configuración de alternativas en el modo de ser y en la edificación de una temporalidad alternativa con el fin de entender lo *queer* como una contranarrativa (Coleman, 2019). La diáspora de personas LGBTQ+ hacia espacios *online* parece no haber cristalizado en una identidad colectiva, pero sí desvela procesos de reconstrucción de narrativas tradicionalmente cisgénero como la adolescencia.

La transformación digital ha reconfigurado profundamente nuestra relación con la memoria colectiva y la construcción de identidades, especialmente en el contexto de la virtualidad *queer*, la narrativa en línea y la autoetnografía. Sadin (2022) analiza el surgimiento de un nuevo tipo de individualismo desde las décadas de 1980 y 1990, impulsado por lógicas neoliberales y tecnológicas. Este individualismo se caracteriza por una búsqueda constante de singularidad personal, facilitada por herramientas digitales que permiten una expresión personalizada y universalizada. Estas herramientas digitales ofrecen a los usuarios una sensación de autonomía y soberanía aumentadas, lo que contribuye a la formación de una nueva psique individual. Sin embargo, esta capacidad de crear y manipular imágenes y narrativas del pasado puede llevar a la difusión de información falsa o distorsionada. Zhukova (2022) estudia cómo se han difundido imágenes manipuladas sobre el Holodomor en redes sociales, creando una cacofonía de significados que produce confusión sobre eventos históricos.

La digitalización y la proliferación de plataformas sociales han transformado profundamente la gestión y recuperación de las experiencias personales, afectando tanto la memoria individual como la colectiva (Jacobsen y Beer, 2021). Tradicionalmente, la construcción del recuerdo ha sido un proceso introspectivo y subjetivo. Sin embargo, en la actualidad, dicha labor se comparte con sistemas artificiales integrados en dispositivos móviles, lo que modifica significativamente la relación con el pasado (Jungselius y Weilenmann, 2021). La externalización de la memoria personal hacia plataformas digitales introduce una mediación algorítmica en la selección y recirculación de recuerdos, estableciendo criterios automatizados que priorizan ciertos eventos sobre otros (Jacobsen y Beer, 2021).

Las redes sociales han evolucionado de simples canales de comunicación a extensos archivos personales (Jacobsen y Beer, 2021). Estas plataformas han desarrollado mecanismos para estructurar y resignificar los rastros digitales de sus usuarios mediante algoritmos que automatizan la recuperación del pasado y lo hacen accesible en determinados momentos (Jungselius y Weilenmann, 2021). Este fenómeno tiene importantes implicaciones en la construcción del recuerdo. Como se ha demostrado en estudios recientes, la reformulación automatizada de recuerdos no solo influye en la memoria de los usuarios, sino también en el vínculo emocional que mantienen con sus experiencias pasadas (Jungselius y Weilenmann, 2021). Asimismo, el uso de métricas sociales, como el número de interacciones o "me gusta", puede condicionar la percepción de ciertos recuerdos, otorgando mayor importancia a aquellos que generaron más respuestas en su momento y relegando otros que, a pesar de su significado personal, no obtuvieron gran visibilidad (Jacobsen y Beer, 2021). La previsión de posibles juicios y reacciones en redes sociales también afecta qué recuerdos se comparten y de qué manera, promoviendo una memoria curada que distorsiona la autenticidad de la experiencia personal (Jungselius y Weilenmann, 2021).

En el contexto de la virtualidad *queer*, la narrativa en línea y la autoetnografía, estas dinámicas adquieren una especial relevancia. Las comunidades LGBTQ+ han utilizado las plataformas digitales como espacios de expresión y construcción identitaria (Jungselius y Weilenmann, 2021). Sin embargo, la automatización del

recuerdo en estas plataformas puede afectar la manera en que se representan y preservan dichas experiencias (Jacobsen y Beer, 2021). La selección algorítmica de recuerdos no siempre refleja la diversidad y complejidad de las vivencias *queer*, y las métricas de interacción pueden influir en qué relatos son considerados dignos de ser recordados y difundidos

La automatización de la memoria en plataformas digitales tiene consecuencias significativas en la configuración del recuerdo individual y colectivo, así como en la construcción de identidades en entornos digitales (Jacobsen y Beer, 2021). Es fundamental analizar de qué manera estas dinámicas inciden en la formación de narrativas personales y comunitarias, especialmente en contextos como la virtualidad *queer* y la autoetnografía, con el objetivo de garantizar una representación auténtica y diversa de las experiencias (Jungselius y Weilenmann, 2021).

La transformación digital ha alterado significativamente la relación entre sujeto y relato, afectando tanto la construcción de la identidad como la producción de narrativas en el ámbito de la virtualidad *queer*. López Mondéjar (2024) analiza cómo la sobreexposición a lo inmediato y la fragmentación del discurso han provocado una atrofia de la capacidad narrativa, lo que se traduce en una crisis de la subjetividad y de los modos en que se articula la experiencia personal. En este contexto, resulta clave examinar cómo estas dinámicas influyen en las formas de autoexpresión en los entornos digitales, especialmente en aquellas comunidades que han encontrado en la red un espacio fundamental para la construcción y comunicación de sus identidades.

Desde la perspectiva de la autoetnografía digital, la reflexión sobre la crisis del relato adquiere particular relevancia. López Mondéjar (2024) sostiene que la incapacidad de estructurar relatos sólidos y coherentes es un síntoma de la cultura digital contemporánea, caracterizada por la dispersión, la inmediatez y la reducción del discurso a unidades consumibles de forma rápida. Sin embargo, este diagnóstico no contempla del todo cómo ciertos colectivos han utilizado la fragmentación como un recurso creativo y político, desafiando las estructuras narrativas tradicionales para dar lugar a formas de expresión que escapan de la linealidad impuesta por los

modelos dominantes. En el caso de la virtualidad *queer*, la narrativa digital no solo responde a una crisis del relato, sino que también opera como una estrategia de resistencia frente a las formas normativas de representación del yo.

La tesis de López Mondéjar (2024) sobre la atrofia de la capacidad narrativa se apoya en la idea de que el relato es fundamental para la construcción del sujeto. La pérdida de esta capacidad supondría, en su análisis, una crisis de la subjetividad, en la que los individuos se ven privados de herramientas para interpretar y comunicar su experiencia. No obstante, desde una perspectiva más amplia, podría decirse que las mutaciones narrativas no implican necesariamente una atrofia, sino una reconfiguración de los modos en que el sujeto se articula en el espacio digital. La narrativa *queer* en línea, por ejemplo, se basa en la disrupción de la linealidad y en la hibridez de formatos, utilizando desde el *fanfiction* hasta la autoficción digital para explorar nuevas formas de subjetividad que escapan a la lógica tradicional del relato (Fitzpatrick, 2019).

Uno de los aspectos que López Mondéjar (2024) destaca es el impacto de la digitalización en la memoria y en la capacidad de sostener relatos a lo largo del tiempo. La fugacidad de las publicaciones en redes sociales, sumada a la lógica algorítmica que privilegia la inmediatez sobre la profundidad, dificultaría la construcción de relatos continuos. Sin embargo, esta volatilidad no debe entenderse únicamente en términos negativos. En el caso de la virtualidad *queer*, la impermanencia puede funcionar como un mecanismo de protección frente a la vigilancia y el control normativo, permitiendo la existencia de relatos efímeros que, aunque no se inscriban en la memoria a largo plazo, generan comunidad y resistencia en el presente.

Por otro lado, López Mondéjar (2024) plantea que la crisis del relato está vinculada a la fragmentación del yo en la era digital. La proliferación de múltiples identidades en distintos espacios virtuales dificultaría la construcción de una subjetividad unificada, generando una sensación de dispersión y pérdida de sentido. No obstante, esta multiplicidad de identidades puede interpretarse, desde una perspectiva *queer*, como una posibilidad emancipadora. La virtualidad ha permitido a muchas personas explorar identidades fluidas y no fijas, desafiando la idea de un

sujeto estable y coherente que debe expresarse a través de un relato único y consistente. La fragmentación, la discontinuidad y la hibridez no son necesariamente signos de una crisis, sino de una reconfiguración de los modos en que se construyen y comunican las experiencias. En lugar de una desaparición del relato, lo que se observa es una mutación de sus estructuras y funciones, lo que plantea la necesidad de analizar estos cambios desde una perspectiva que contemple tanto sus riesgos como sus potencialidades.

En el ámbito de la virtualidad *queer*, esta dinámica ofrece tanto oportunidades como desafíos. La narrativa en línea y la autoetnografía se han convertido en herramientas poderosas para que las personas LGBTQ+ compartan sus experiencias y construyan identidades en espacios digitales. Algunos estudios destacan cómo las narrativas autoetnográficas permiten habitar una pedagogía *queer*, utilizando registros (auto)etnográficos y (auto)biográficos para producir conocimiento y, al mismo tiempo, *queerizar* la práctica de investigación. Estas prácticas permiten explorar y expresar identidades de manera más libre y auténtica, desafiando las normas tradicionales y creando nuevas formas de subjetividad.

Sin embargo, la misma tecnología que facilita esta autoexpresión también puede contribuir a la fragmentación de la memoria colectiva y a la creación de burbujas de información. La personalización algorítmica de las plataformas digitales puede llevar a que las personas se vean expuestas únicamente a narrativas que refuercen sus propias perspectivas, aislándolas de otras experiencias y limitando el diálogo intercultural. Además, la capacidad de manipular imágenes y narrativas puede ser utilizada para difundir desinformación o para crear representaciones idealizadas del pasado que no reflejan la realidad histórica.

En este contexto, la autoetnografía y la narrativa en línea se convierten en herramientas cruciales para navegar y contrarrestar estas tendencias. Al compartir experiencias personales y reflexionar críticamente sobre ellas, los individuos pueden contribuir a una comprensión más matizada y colectiva de la memoria y la identidad. Estas prácticas permiten conectar lo personal con lo colectivo, lo individual con lo social, y lo virtual con lo real, ofreciendo una vía para reconstruir una memoria colectiva en la era digital. La intersección de la virtualidad *queer*, la

narrativa en línea y la autoetnografía ofrece un terreno fértil para explorar cómo la tecnología está transformando nuestra relación con la memoria y la identidad. Si bien la digitalización ha facilitado una mayor autoexpresión y la creación de comunidades en línea, también ha contribuido a la fragmentación de la memoria colectiva y a la proliferación de narrativas individualizadas. A través de prácticas autoetnográficas y narrativas en línea, es posible contrarrestar estas tendencias, promoviendo una comprensión más colectiva y matizada de nuestras historias y experiencias compartidas.

La virtualidad *queer* se caracteriza, además de por su inestabilidad, por su carácter fluido. La experiencia *online* de personas LGBTIQ+ está atravesada por comportamientos que muestran su intimidad mientras al mismo tiempo se integran en esferas de socialización públicas y anonimizadas. Por lo tanto, el *queer* digital es una persona cuya identidad *online* pivota entre ser anónimo y sentirse anónimo (Raak, 2005): por seguridad opta por la anonimidad del avatar y las reticencias a visibilizar su identidad; por deseo de intimidad decide participar en prácticas de socialización e intimidad (chats, creación de *fanfics*, memes o vídeos) que restan anonimato. Estas prácticas de narración confesional de la propia experiencia vital (Price, 2010) remiten a viejos nuevos medios (Chun, 2016) que, como apunta Lejeune (2014), han construido nuevas formas de expresión autobiográfica a través de ciberdiarios fragmentados en micronarrativas digitales (posts en redes sociales, memes, pequeños montajes en vídeo, etc.). Esta expresión autobiográfica mantiene la tensión de la virtualidad *queer*: nadie quiere sentirse anónimo, pero todas las personas son anónimas dado que perciben que no hay espacios *online* realmente seguros. De este modo, la expresión autobiográfica se inserta en los comportamientos en redes sociales. Esta expresión convierte a las personas *queer* en migrantes digitales (Szulc, 2019) en busca de un sentido global de pertenencia. Como señal Atay (2015), el exilio y la diáspora identitaria *online* puede derivar en una comunidad *queer* global dispersa, pero que concentra símbolos, lenguajes e imaginarios basados en el exilio.

Atay (2017) describió la virtualidad *queer* como una experiencia diaspórica en la que los cuerpos de los internautas se encuentran en un estado intermedio:

están presentes en la red mediante actos de socialización y, al mismo tiempo, ocupan un lugar desplazado y marginal en el marco geográfico en el que operan ideológica, cultural y socialmente. Al mismo tiempo, este exilio no cristaliza en una virtualidad *queer* con una identidad colectiva asentada y un único espacio *online* que albergue una determinada idea de pertenencia. Como apunta Atay (2015), esta virtualidad *queer* ocupa un espacio liminal o tercer espacio en el que las personas LGBTIQ+ definen su identidad e intimidad negocian su identidad a partir de la interseccionalidad. Hay un área gris entre mantener el anonimato y definirse desde el anonimato que culmina en muchas posibilidades identitarias y expresivas en la red. Si Muñoz (2009) recalcó la importancia de poner en escena una utopía *queer* basada en la imaginación de futuros alternativos, la inestabilidad de esta virtualidad *queer* permite reparar en formas de expresión y creación de imaginarios colectivos a partir de la fragmentación y atomización de individuos que se exilian de entornos físicos. Lejos de erigirse en prácticas de socialización autoindulgentes (Atay, 2017), los actos de socialización y negociación identitaria en el ciberespacio podrían contribuir a lo que Elwood (2020) denomina una política del *glitch*: formas alternativas de teorizar la esfera digital y de reordenar la geografía de internet con nuevos relatos de vida. A través de sus manifestaciones identitarias y de sus prácticas en la red, estas personas median digitalmente su experiencia y proponen pequeños resquicios en el tejido de la estratificación económica, social, sexual y racial.

Asimismo, esta exploración de la virtualidad *queer* no tiene en cuenta ideas como la de desconexión *queer* introducida por Sundén (2018), quien se cuestiona acerca de la volatilidad de la conexión *online* y del ritmo de cambio de la cibercultura. Este ritmo propicia una gran inestabilidad y, en consecuencia, esta inestabilidad motiva que cualquier reflexión teórica o posible epistemología *queer* quede reducida a una especulación hasta la siguiente actualización de los medios que mueven y sustentan la cibercultura. Pese a ello, la persistencia de determinadas prácticas identitarias *online* (diarios, narraciones en primera persona, memes, comunidades virtuales estables en sucesivas redes sociales, etc.) garantiza una estabilidad teórica y experiencial que, como apunta el propio Sundén (2018), genera

una temporalidad *queer* capaz de cuestionarse sobre los sistemas de pensamiento e ideas que mueven el espacio *online*. Por otra parte, aunque la virtualidad *queer* sea un concepto inestable y no existan visos de una identidad *online queer* colectiva, esta investigación pretende expandir su alcance con el fin de proporcionar propuestas concretas. Estas propuestas podrían pasar por la pedagogía *queer* a través del trabajo con marcos de referencia de enseñanza *online* y la implementación en currículos de enseñanza de programaciones basadas en la alfabetización audiovisual y la literacidad digital. En ese sentido, autores como Haber (2016) destacan la importancia de desarrollar una ontología *queer* interdisciplinar y multimodal. Esta ontología o sistema de saber de raíz *queer* y herramientas multidisciplinares (como por ejemplo el análisis de la imagen, el análisis del discurso o la pragmática) puede aspirar a construir un marco estable para comprender los procesos de socialización de las personas LGBTIQ+ en espacios virtuales.

La ontología *queer* es un enfoque filosófico y teórico que cuestiona y desafía las categorías binarias tradicionales de género y sexualidad (Atay, 2017). Se centra en la fluidez y la diversidad de las identidades y las experiencias humanas, reconociendo que estas no pueden ser reducidas a simples construcciones binarias como hombre/mujer o heterosexual/homosexual. En lugar de eso, la ontología *queer* sostiene que las identidades y las expresiones de género y sexualidad son diversas, complejas y cambiantes, y están influenciadas por una variedad de factores culturales, sociales y personales. Cuando se aplica esta ontología al análisis de las series de televisión, encontramos que la diversidad de personajes, tramas y representaciones se vuelve crucial. Las series que adoptan una perspectiva *queer* no solo incluyen personajes LGBTQ+ en sus historias, sino que también desafían las normas y expectativas de género y sexualidad en sus narrativas y representaciones. Estas series pueden presentar personajes cuyas identidades sexuales y de género no se ajustan a las categorías binarias convencionales, o pueden explorar relaciones y dinámicas que van más allá de las convenciones heteronormativas. La aplicabilidad a la diversidad en las series de televisión implica no solo representar la diversidad sexual y de género, sino también cuestionar y subvertir las normas y estereotipos dominantes. Esto puede significar contar historias que desafíen las expectativas del

público sobre lo que significa ser masculino, femenino o LGBTQ+, así como proporcionar representaciones más auténticas y matizadas de las experiencias humanas. Además, también invita a reflexionar sobre el poder y la política de la representación en los medios de comunicación. Las series de televisión pueden influir en la percepción y comprensión del público sobre la diversidad sexual y de género, así como contribuir a la construcción de una cultura más inclusiva y respetuosa. Por lo tanto, al aplicar la ontología *queer* a la creación y producción de series de televisión, los creadores y productores pueden desafiar las normas y estereotipos dominantes, promover la empatía y la comprensión, y crear espacios narrativos más diversos y acogedores para todas las audiencias. En resumen, la ontología *queer* proporciona un marco teórico valioso para comprender y abogar por una representación más inclusiva y auténtica de la diversidad en las series de televisión y en los medios de comunicación en general.

Una de las formas más significativas en que internet ha influido en la comunidad LGBTQ+ es proporcionando una plataforma para que la gente se exprese de formas que antes no eran posibles. Esto ha dado lugar a nuevas identidades digitales, como la *genderqueer*, la no binaria y la pansexual, que se han hecho más visibles en los últimos años (Kessler, 2022). Internet proporciona una vía para que las personas exploren diferentes identidades sin miedo a ser juzgadas o perseguidas por los demás. Esto ha permitido a los miembros de la comunidad LGBTQ+ crear sus propias comunidades en línea, que están libres de las restricciones de las normas tradicionales de género y sexualidad. Los espacios virtuales *queer*, como foros en línea, grupos de redes sociales y aplicaciones de citas, se han convertido en una parte esencial de la comunidad LGBTQ+. Estos espacios proporcionan un entorno seguro y de apoyo para que los miembros de la comunidad conecten entre sí, compartan sus experiencias y ofrezcan consejos y apoyo. Como señala Kessler (2022: 75) "estos espacios se han convertido en una fuente vital de apoyo social para muchas personas *queer* que pueden no tener acceso a comunidades de apoyo en sus vidas offline". Los espacios virtuales *queer* también han desempeñado un papel crucial en la promoción de los derechos y la visibilidad LGBTQ+, ya que han permitido a los

miembros de la comunidad compartir sus historias y concienciar sobre cuestiones LGBTQ+.

Sin embargo, los espacios virtuales *queer* no están exentos de dificultades. El acoso y la intimidación en línea son problemas importantes, y los miembros de la comunidad LGBTQ+ son especialmente vulnerables a estas formas de abuso. Las personas *queer* son a menudo objeto de abusos en línea, como incitación al odio, *doxing* y porno de venganza. Como apunta McGlotten (2013: 192) “el ámbito digital ofrece a los individuos un mayor control sobre la presentación del yo, la capacidad de interpretar múltiples yoes y la capacidad de establecer nuevas formas de intimidad con los demás”. Para las personas LGBTQ+, este nuevo control sobre la autopresentación puede ser particularmente liberador. Las tecnologías digitales ofrecen a las personas *queer* oportunidades para explorar sus identidades y conectarse con otras personas que comparten experiencias, deseos e intereses similares.

Una forma en que han surgido espacios *queer* virtuales es a través de las plataformas de medios sociales. Las redes sociales han creado nuevas oportunidades para que las personas LGBTQ+ se conecten y compartan experiencias con otras personas, independientemente de su ubicación geográfica. Plataformas como X e Instagram han permitido a los individuos crear y curar personas en línea que reflejan sus identidades de género y sexuales. Esto ha permitido el surgimiento de nuevas formas de socialidad *queer*, donde los individuos pueden conectarse con otros que comparten sus experiencias e intereses. El anonimato y la distancia que ofrecen las tecnologías digitales pueden facilitar que los individuos tengan comportamientos discriminatorios hacia los demás. Como tal, es importante que los espacios virtuales *queer* desarrollen mecanismos para abordar y prevenir este tipo de comportamiento.

La aparición de nuevas identidades digitales y espacios virtuales *queer* ha transformado radicalmente la cultura LGBTQ+. La capacidad de explorar y expresar múltiples facetas de la propia identidad en espacios virtuales ha abierto nuevas oportunidades para la socialidad *queer*, mientras que las plataformas de medios sociales han permitido a los individuos conectarse con otros que comparten sus

experiencias e intereses. Como señala Rosewarne (2019), internet se ha convertido en una herramienta fundamental para establecer la propia identidad sexual y explorar las prácticas sexuales. Esto es especialmente cierto en el caso de las personas *queer*, que pueden sufrir discriminación y aislamiento en su vida real. Al crear identidades en línea que reflejan su verdadero yo, las personas *queer* son capaces de encontrar un sentido de comunidad y pertenencia que podría faltar en sus vidas físicas.

A pesar de estas dificultades, el auge de las nuevas identidades digitales y de los espacios virtuales *queer* representa un cambio importante en la forma en que las personas *queer* interactúan con el mundo que les rodea. Internet ha creado nuevas oportunidades para que las personas *queer* se encuentren y desarrollen un sentido de comunidad e identidad compartidas. Al aprovechar el poder de la tecnología digital, las personas *queer* pueden conectarse entre sí de maneras que antes eran imposibles. Esto tiene el potencial de crear una sociedad más inclusiva y solidaria, tanto en línea como fuera de ella. En la era digital, la noción de comunidad ha evolucionado para abarcar no solo las relaciones físicas y cara a cara, sino también las interacciones en línea. La comunidad virtual es un concepto que se refiere a un grupo de personas que se reúnen en línea para discutir temas de interés común, compartir información y apoyarse mutuamente. La aparición de las redes sociales y, concretamente, su progresiva sofisticación algorítmica y tecnológica ha motivado la intensificación de procesos de socialización y recepción mediática *online* presentes desde los orígenes de Internet. De entre todos estos procesos, uno que merece la atención investigar es el concepto de *fanfiction*. Este proceso de recepción mediática consiste en la creación de piezas narrativas en distintos formatos como reacción comunicativa ante un determinado artefacto audiovisual. Su genealogía ha sido ampliamente estudiada (Bury, 2005; Kelley, 2021 o Jenkins, 1992), sobre todo en contextos *online* debido al crecimiento de foros y comunidades virtuales creados por fans alrededor del éxito de ficciones televisivas en los años 90.

Los aportes de la psicología del desarrollo facilitan la comprensión de la experiencia escolar en el crecimiento del adolescente. De manera sucinta, condensa las tres líneas teóricas que han vertebrado la investigación: el escenario-ambiente y

persona ambiente, la estructura institucional perspectiva de desarrollo en la trayectoria vital y la perspectiva de formación de identidad. Estas tres líneas permiten a Eccles y Roeser (2012) extraer la conclusión de que un entorno adaptado a las expectativas sociales y culturales de los adolescentes favorece una mayor integración e implicación de estos en el centro escolar. El principal reto del sistema escolar estriba en salvar el salto de la educación primaria a la secundaria y la consecuente pérdida de interés y empatía hacia el proceso educativo. En consecuencia, resulta fundamental, como señalan los propios autores haciéndose eco de los científicos evolutivos, partir de una idea de la escuela como espacio dinamizador de la socialización, encuentro de identidades y activador de contextos colectivos adolescentes (Roeser et al., 2012). Esta idea polisémica ayuda a entender cómo los adolescentes construyen su identidad y se desarrollan regulando su implicación en la educación en función de indicadores como la motivación, el confort emocional y la madurez social e intelectual.

Estas conclusiones permiten a los autores destacar la utilidad de modelos de estudio correlacionales y transversales que trabajen con conjuntos amplios de datos contextualizados a partir de variables más o menos concretas —motivación, emociones verbalizadas por el aprendiente, etc.—. Por el contrario, estos conjuntos de datos todavía necesitan ampliarse con muestras hasta ahora obviadas como es el caso de la labor docente. La observación, la psicología del desarrollo y la etnografía deben construir un paradigma de estudio complejo que vaya más allá del reduccionismo imperante en el estudio del desarrollo adolescente. Existe la posibilidad de extender estos estudios a temas más amplios y anclados en la realidad social actual; por ejemplo, el papel de la diversidad racial y étnica, la cuestión socioeconómica inserta en la distribución rural/urbana del estudiantado y, en general, la infrarrepresentación de sectores como la población latina o el mundo rural. Para tal fin, sería necesario el empleo de técnicas estadísticas multinivel sofisticadas (Eccles y Roeser, 2012) y estudios etnográficos de campo para evitar la simplificación (Lee, 2000).

Los estudios futuros deberán incluir estos temas y empatizar con las nuevas dimensiones individuales surgidas en los últimos años y que juegan un papel

fundamental en el desarrollo del adolescente. Dichas dimensiones —la consolidación de nuevas identidades y expresiones de género, la diversidad sexual y étnica o el debate sobre la normatividad corporal— impulsarán estudios interdisciplinarios y longitudinales que respondan a la cuestión de la motivación e implicación del aprendiente en la escuela, con una atención continua en investigaciones longitudinales sobre antecedentes culturales, étnicos, raciales y de clase social que interactúan con el ambiente de estudio de la escuela que requieran la atención continua en investigaciones longitudinales sobre antecedentes culturales, étnicos, raciales y de clase social que interactúan con el ambiente de estudio de la escuela (Roeser et al., 2006) así como tener en cuenta los distintos tipos de escuela y comunidades urbanas, rurales y suburbanas con sus particularidades en la naturaleza del alumnado, que varían notablemente en la procedencia, clase social y cultura. (Roscigno, Tomaskovic-Devey, y Crowley 2006)

Pese a ello, autores como Pariser (2011) destacan la importancia de los discursos basados en sentimientos como medio de conexión con audiencias debido a lo que denomina *performance* identitaria, es decir, prácticas de consolidación del yo. Empatizar con un personaje a través de sus emociones es todo un rito de iniciación en el que hay una gestión de la impresión que un individuo deja en los demás. El cine se apoya en una determinada visión de comunidad imaginada o posible en la que la juventud trata de validar su criterio por distintos medios. La heteronormatividad, la marginación y las experiencias adversas en los entornos públicos, sociales y privados de los jóvenes LGBT+ (incluyendo la escuela y el hogar) pueden restringir aún más su acceso a materiales sobre sexualidad y su capacidad para explorar o desarrollar sus identidades en sus vidas fuera de línea. Pese a ello, el fomento de la autoexpresión y la competencia, el fortalecimiento de las relaciones fuera de línea y la posibilidad de buscar información que no pueden abordar cómodamente con otros deben reconocerse como beneficios potenciales de la diversidad en el cine. Poder proporcionar un catálogo de diversidad audiovisual que active participaciones *online* a partir de este es una posibilidad a tener en cuenta.

2.8 Literatura electrónica y narrativa juvenil: el experiencialismo en los espacios de socialización *online*

La literatura electrónica y la autoficción se encuentran en un punto de intersección crucial donde las narrativas de identidad adoptan nuevas formas y desafían los límites de las concepciones tradicionales del yo. En este contexto, el enfoque narrativo de McAdams et al. (2006) proporciona un marco teórico valioso para analizar cómo los relatos digitales y autoficcionales contribuyen a la construcción de identidades complejas y multivocales. McAdams et al. (2006) sugieren que la identidad narrativa funciona como un puente entre la coherencia y la multiplicidad. Este enfoque es particularmente útil para entender cómo las plataformas digitales permiten la expresión de yoes fragmentados. En la literatura electrónica, el texto ya no es un contenedor estático; es un espacio interactivo que facilita un diálogo constante entre autor y lector (Bolter, 2001). La estructura multivocal de la narrativa electrónica se asemeja al concepto de diálogo interno propuesto por Bakhtin (2013), donde las múltiples voces dentro de un texto reflejan la complejidad de la identidad. Obras como *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995) desafían la idea de una narrativa lineal al fragmentar el relato en enlaces hipertextuales. Este enfoque no solo cuestiona la unidad del texto, sino también la del yo narrativo. Hermans (2001) argumenta que la mente dialogal está constituida por posiciones del yo que interactúan entre sí, lo que se manifiesta en las estructuras no lineales y no jerárquicas de la literatura hipertextual.

La autoficción, definida como un género que combina elementos autobiográficos con ficción (Doubrovsky, 1977), ofrece una perspectiva única sobre la construcción de la identidad. McAdams et al. (2006) destacan cómo las narrativas personales son herramientas para organizar experiencias y proporcionar sentido a la vida. Este enfoque refleja lo que Giddens (1991) llama modernidad reflexiva, en la que los individuos constantemente reinterpretan sus narrativas personales en función de nuevos contextos sociales y culturales.

La combinación de literatura electrónica y autoficción crea un espacio único donde el lector no solo interpreta, sino que también participa en la construcción del texto. En este sentido, McAdams et al. (2006) afirman que la identidad narrativa es

un proceso dinámico y colaborativo. Las plataformas digitales potencian esta colaboración al permitir a los lectores interactuar directamente con el texto y, en algunos casos, con el autor. Los proyectos de narrativa transmedia combinan elementos autoficcionales con narrativas digitales interactivas. Esto no solo diversifica las formas de narrar, sino que también expande la comprensión de cómo se construye la identidad en un contexto digital. La literatura electrónica y la autoficción representan avances significativos en la exploración de la identidad narrativa. Basándonos en los conceptos de McAdams et al. (2006), podemos entender estas formas como respuestas a las tensiones entre coherencia y multiplicidad, así como entre lo individual y lo colectivo. Estos géneros no solo desafían las categorías tradicionales de autoría y texto, sino que también amplían las posibilidades de cómo entendemos y narramos el yo.

El trabajo de Ramada (2017) amplía estas perspectivas al analizar la literatura digital infantil y juvenil, destacando la multimodalidad semiótica y la objetualidad virtual como componentes clave de la narrativa electrónica. Estas características subrayan cómo las interfaces y los dispositivos digitales reconfiguran la experiencia literaria, introduciendo una participación activa del lector que reconfigura su relación con el texto. La interactividad, en este sentido, no solo redefine la recepción del texto sino también su autoría, situando al lector como un co-creador dentro del sistema textual. De manera similar, Turrión (2014) examina la narrativa digital desde la perspectiva de la cibercultura, enfatizando la remediación y las narrativas transmedia como procesos esenciales que permiten a las historias migrar entre formatos y contextos. Esto no solo diversifica las posibilidades narrativas, sino que también invita a reflexionar sobre cómo estas formas desestabilizan las concepciones tradicionales de los géneros literarios. Además, Turrión (2014) identifica el papel crucial de la interactividad en la formación de competencias literarias en lectores infantiles y juveniles, un aspecto que conecta directamente con el potencial educativo de estas formas.

El análisis de estas contribuciones permite extender la discusión hacia los creadores de contenido contemporáneos que, mediante plataformas como YouTube, Twitch o Instagram, también se sitúan en la intersección de literatura electrónica y

autoficción. En estos espacios, los creadores elaboran narrativas personales en formatos digitales que mezclan lo autobiográfico con lo ficcional, cuestionando los límites entre el creador y el receptor, y fomentando una participación interactiva que a menudo difumina las categorías de autoría. Por ejemplo, el uso de herramientas como encuestas, comentarios y opciones de elige tu propia aventura en videos o *streams* en vivo evidencia cómo las plataformas digitales facilitan formas de narración colaborativa que reflejan los principios dialogales y participativos identificados por Ramada y Turrión (2014). Además, esta convergencia tecnológica y narrativa amplía el impacto cultural de la literatura electrónica y autoficción, señalando nuevas áreas para la investigación académica. Murray (1997) explora el futuro de la narrativa en el ciberespacio para destacar cómo las tecnologías digitales transforman la narrativa y permiten nuevas formas de interacción y participación del lector. Este enfoque es crucial para entender el modo en el que la literatura electrónica no solo redefine la recepción del texto, sino también su autoría, situando al lector como un co-creador dentro del sistema textual. La idea de Murray (1997) de un *Holodeck* literario donde las narrativas se experimentan de manera inmersiva y participativa, resuena con las prácticas contemporáneas de la literatura electrónica y la autoficción.

Por su parte, Eakin (2008) discute cómo las narrativas autobiográficas contribuyen a la construcción de la identidad, un tema relevante para la autoficción. Según Eakin, la autobiografía no es solo un medio para registrar la vida, también es una herramienta para explorar y construir el yo. En la autoficción esta exploración se amplifica al incorporar elementos ficticios ya que permite al autor experimentar con identidades alternativas y potenciales. Este proceso refleja la naturaleza dinámica y colaborativa de la identidad narrativa, tal como lo describen McAdams et al. (2006). Hayles (2008) ofrece una visión general de la literatura electrónica y su impacto en la narrativa y la identidad. Argumenta que la literatura electrónica transforma la narrativa al introducir nuevas formas de interacción y participación del lector.

La intersección entre literatura electrónica y autoficción se enriquece significativamente cuando se valoran las aportaciones teóricas de Hayles (2008)

sobre la materialidad digital y su impacto en la construcción narrativa. Se sostiene que la literatura electrónica representa una evolución en los medios de transmisión y una transformación fundamental en la manera en que se conceptualiza la narrativa y la identidad autorial. La materialidad digital, según Hayles (2008), influye directamente en cómo se construyen y perciben las narrativas autoficcionales en el entorno digital. La autora sostiene que la especificidad del medio digital es simplemente un contenedor neutral para el contenido y forma parte integral del significado del texto. Esta observación resulta particularmente relevante cuando se analiza junto a la teoría de la identidad narrativa de McAdams et al. (2006) ya que sugiere que la fragmentación y multimodalidad inherentes al medio digital reflejan y facilitan la expresión de identidades múltiples y fluidas.

Asimismo, Hayles (2008) introduce el concepto de tecnotexto que describe obras literarias que tematizan su propia materialidad tecnológica. Este concepto proporciona un marco teórico para analizar las obras autoficcionales en medios digitales y su ambición de narrar historias personales a la vez que reflexionan sobre su propia naturaleza mediada tecnológicamente. Por ejemplo, cuando se analiza obras como *Patchwork Girl* de Jackson (1995) bajo esta lente, se aprecia el modo en el que la fragmentación hipertextual no es simplemente una característica formal, sino una manifestación material de la fragmentación identitaria que Hermans (2001) describe en su teoría del yo dialogal. La convergencia entre la materialidad digital y la autoficción crea lo que Hayles (2008) denomina subjetividad posthumana donde la identidad narrativa se construye a través de la interacción entre sistemas humanos y tecnológicos. Esta perspectiva enriquece el análisis de Ramada (2017) sobre la multimodalidad semiótica, sugiriendo que la objetualidad virtual no solo reconfigura la experiencia literaria, sino que también transforma fundamentalmente cómo conceptualizamos la autoría y la identidad. Las plataformas digitales contemporáneas, analizadas bajo la perspectiva de Hayles (2008) funcionan como lo que ella denomina tecnologías cognitivas que facilitan la narración y también moldean cómo pensamos y nos expresamos. Esta idea se alinea con el concepto de modernidad reflexiva de Giddens (1991), pero lo lleva más allá

al considerar cómo las interfaces digitales median y transforman la narrativa personal.

Hayles (2008) también introduce el concepto de intermediación, que establece cómo los procesos computacionales interactúan con las prácticas culturales humanas. Este concepto resulta particularmente útil para analizar lo que Turrión (2014) indica la capacidad de las narrativas transmedia, ya que proporciona un marco teórico para entender cómo las historias migran entre formatos. En el contexto de los creadores de contenido contemporáneos, la teoría de Hayles (2008) sobre la textualidad distribuida resulta especialmente relevante. Massumi (2002) argumenta que el movimiento y el afecto preceden a la significación, una perspectiva que, cuando se aplica a la literatura electrónica, sugiere que la interactividad digital no es simplemente una característica formal sino una dimensión fundamental de la experiencia narrativa. La teoría virtual de Massumi (2002) resulta particularmente relevante para entender la autoficción digital. Mientras que McAdams et al. (2006) se centran en la construcción narrativa de la identidad, Massumi nos permite conceptualizar cómo la virtualidad digital crea un espacio de potencialidad donde las identidades no están simplemente representadas, sino que emergen a través de la interacción. Este proceso se evidencia en proyectos de narrativa transmedia como *Inanimate Alice*, donde la identidad del personaje no está predeterminada, sino que emerge a través de las interacciones del lector con el texto.

El concepto de sinestesia desarrollado por Massumi (2002) ofrece nuevas perspectivas sobre la multimodalidad semiótica descrita por Ramada (2017). Massumi argumenta que la experiencia sensorial es fundamentalmente cross-modal, una idea que ayuda a explicar cómo las narrativas digitales crean significado a través de la integración de múltiples modalidades sensoriales. Por ejemplo, en las plataformas de *streaming* como Twitch, la construcción de la identidad autoral ocurre no solo a través del contenido narrativo, sino también a través de lo que Massumi llamaría una experiencia sensorial integrada que incluye elementos visuales, auditivos y kinestésicos. Massumi (2002) proporciona un marco teórico valioso para analizar lo que Turrión (2014) identifica como interactividad en

narrativas digitales. Según Massumi (2022), la intensidad representa una dimensión de la experiencia que escapa a la significación pero que produce efectos concretos.

La paradoja del movimiento (Massumi, 2002) ofrece nuevas perspectivas sobre la temporalidad en narrativas digitales. Mientras que las formas tradicionales de autoficción tienden a seguir una temporalidad lineal, las plataformas digitales permiten lo que Massumi llamaría una simultaneidad virtual donde diferentes temporalidades coexisten y se entrelazan. Esto se manifiesta en proyectos de narrativa transmedia donde diferentes líneas temporales se desarrollan simultáneamente a través de múltiples plataformas. La incorporación de las teorías de Massumi (2002) sobre el afecto y la virtualidad nos permite desarrollar una comprensión más matizada y compleja de cómo la literatura electrónica y la autoficción están transformando no solo nuestras formas de narrar, también nuestras formas de experimentar y construir la identidad en la era digital. Este marco teórico sugiere que la convergencia entre tecnología digital y narrativa personal no es simplemente una evolución de formas tradicionales, sino la emergencia de nuevas formas de experiencia y subjetividad que requieren nuevos marcos conceptuales para su análisis y comprensión.

Landow (2006) explora cómo el hipertexto y las nuevas tecnologías transforman la narrativa y la autoría. Argumenta que el hipertexto permite una estructura narrativa no lineal, lo que refleja la complejidad de la identidad en la era digital. En la literatura electrónica, el texto ya no es un contenedor estático; es un espacio interactivo que facilita un diálogo constante entre autor y lector. De manera complementaria, las teorías de Popova (2021) sobre el consentimiento y las dinámicas de poder en la cultura también pueden arrojar luz sobre las narrativas digitales y autoficcionales. Popova (2021) explora el concepto de *dubcon* o consentimiento dudoso dentro de la literatura *fanfiction* y destaca cómo las narrativas creadas por comunidades de fans ofrecen un espacio para cuestionar y renegociar las normas dominantes sobre género, sexualidad y consentimiento. Esta problemática encuentra paralelismos en la literatura electrónica y la autoficción, donde las estructuras no lineales y las interacciones del lector con el texto permiten explorar zonas grises de agencia y consentimiento que escapan a las categorías

binarias tradicionales. Popova (2021) también señala que estas narrativas reflejan las tensiones de poder inherentes a las relaciones humanas y actúan como un acto de resistencia cultural. En este sentido, las plataformas digitales y los textos interactivos amplían la capacidad de los autores y lectores para desafiar estructuras narrativas preestablecidas y explorar posibilidades narrativas alternativas. Por ejemplo, al igual que el *dubcon* en el *fanfiction* cuestiona las dinámicas de poder tradicionales, las narrativas digitales exploran la autoría colectiva y la co-creación, enfatizando la importancia de las experiencias compartidas en la construcción de significado.

Asimismo, Popova (2021) introduce el concepto de resistencia discursiva que puede ser aplicado a la autoficción digital. Esta resistencia se manifiesta en la forma en que las narrativas digitales y autoficcionales cuestionan la normalidad impuesta por discursos dominantes, creando un espacio para imaginar y articular alternativas a las concepciones tradicionales de identidad y consentimiento. Al integrar los conceptos de Hayles (2008) y Popova (2021), se enriquece significativamente el análisis de la intersección entre literatura electrónica y autoficción. Adicionalmente, las perspectivas de Van Bauwel et al. (2011) sobre las transformaciones de género en los medios ofrecen una dimensión única al estudio de la literatura electrónica y la autoficción. Los autores exploran cómo la mediatización refleja y construye activamente las identidades de género. En el contexto de narrativas digitales, esto implica que la representación de subjetividades fluye a través de las interacciones entre los discursos dominantes y las plataformas tecnológicas. Este enfoque subraya cómo las obras digitales permiten que las subjetividades marginales se expresen en formas que desafían los binarismos tradicionales, particularmente en género y sexualidad. Un concepto central introducido por Van Bauwel et al. (2011) es el de visibilidad generizada que se refiere a cómo los medios otorgan, limitan o estructuran la visibilidad de ciertos grupos en función de normas culturales predominantes. En narrativas autoficcionales, esta transparencia permite explorar identidades no normativas, y también subvertir representaciones hegemónicas a través de estructuras narrativas alternativas. Por ejemplo, las obras digitales que integran elementos multimedia

pueden destacar experiencias individuales en un espacio que, al ser interactivo, invita al lector a cuestionar los límites de las categorizaciones tradicionales.

Van Bauwel et al. (2011) también analizan cómo las performatividades encarnadas se manifiestan en contextos digitales, donde las identidades son tanto construcciones discursivas como experiencias materializadas. Este concepto es especialmente útil para comprender cómo las narrativas digitales exploran la intersección entre el género, la tecnología y el cuerpo. En particular, la literatura electrónica que emplea elementos interactivos permite representar el cuerpo como un sitio de transformación, donde las normas de género pueden ser desafiadas y reimaginadas. Este marco puede enriquecerse al considerar las contribuciones recientes sobre narrativas testimoniales y persuasivas como las descritas por Igartua, González-Vázquez y Arcila-Calderón (2022), quienes destacan cómo los elementos narrativos impactan la identificación y elaboración cognitiva del receptor. McAdams et al. (2006) sugieren que la identidad narrativa funciona como un puente entre la coherencia y la multiplicidad, una tensión también presente en los mensajes narrativos persuasivos. La investigación sobre narrativas testimoniales destaca la importancia de la similitud actitudinal y demográfica con el protagonista del mensaje como factores clave que facilitan la identificación y, por ende, el impacto persuasivo (Igartua et al., 2022). En la narrativa persuasiva, esta multiplicidad también se manifiesta cuando se utilizan protagonistas con actitudes ambivalentes o positivas para conectar con receptores con diversas creencias previas (Igartua et al., 2022).

Hermans (2001) argumenta que la mente dialogal está constituida por posiciones del yo que interactúan entre sí, algo que también se observa en los procesos de identificación con protagonistas narrativos descritos por Igartua et al. (2022). La identificación no solo permite que el receptor adopte temporalmente las perspectivas del protagonista, sino que también facilita una elaboración cognitiva más profunda, lo que impacta en sus actitudes (Igartua et al., 2022). La autoficción, definida como un género que combina elementos autobiográficos con ficción (Dobrovsky, 1977), ofrece una perspectiva única sobre la construcción de la identidad. Tanto la literatura electrónica como las narrativas testimoniales ofrecen

herramientas valiosas para comprender y explorar la identidad narrativa. Al combinar las perspectivas de McAdams et al. (2006) sobre coherencia y multiplicidad con las de Igartua et al. (2022) sobre identificación y elaboración cognitiva, podemos avanzar hacia una comprensión más integrada de cómo las narrativas digitales y autoficcionales están transformando la manera en que concebimos el yo en la era digital.

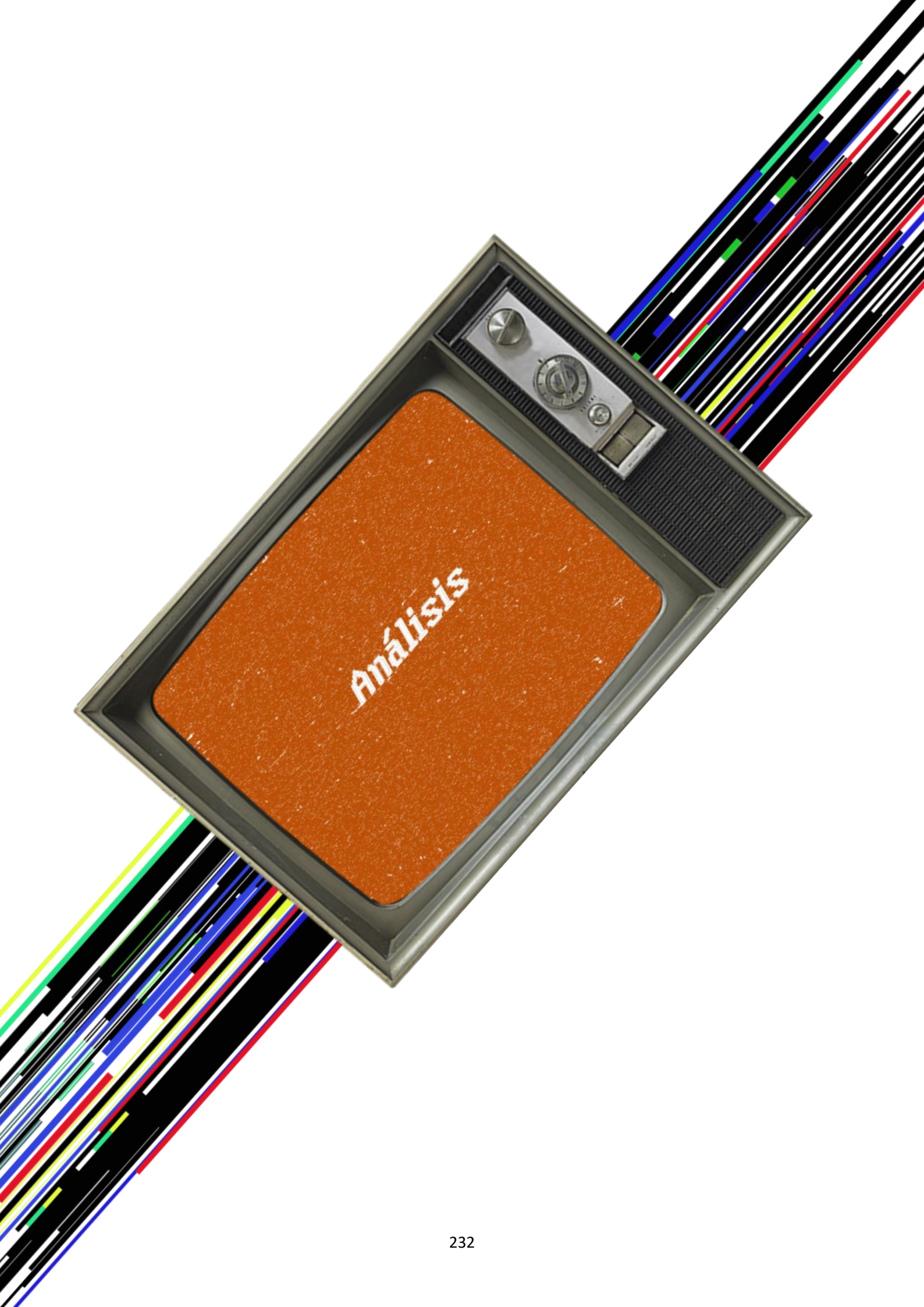
Un estudio reciente realizado por Igartua y Guerrero (2022) sobre las historias personales de inmigrantes destaca la relevancia de la voz narrativa y la similitud entre el protagonista y el receptor como dispositivos persuasivos clave. Este trabajo evidencia que la identificación con el protagonista aumenta significativamente cuando los mensajes narrativos son contados en primera persona, favoreciendo una mayor elaboración cognitiva y actitudes más positivas hacia los grupos estigmatizados. Además, resalta que los mensajes en primera persona permiten al receptor acceder directamente a la vida interna del protagonista, facilitando procesos de empatía y reflexión profunda. Este enfoque refuerza la importancia de considerar tanto las características formales como el contenido narrativo al diseñar estrategias de comunicación persuasiva en contextos sociales complejos. Estos resultados resultan particularmente relevante en el contexto de campañas contra el racismo y la xenofobia, donde la efectividad de los mensajes depende no solo del contenido narrativo sino de las características de su presentación. Según Igartua y Guerrero Martín (2022), la similitud entre el receptor y el protagonista, definida en términos tanto demográficos como actitudinales, juega un papel fundamental en la promoción de la identificación. De manera adicional, sus hallazgos destacan que la identificación con el protagonista no solo reduce resistencias cognitivas al mensaje, sino que también incrementa la elaboración reflexiva y la disposición del receptor a modificar actitudes previamente negativas hacia grupos estigmatizados. Por ejemplo, en el experimento conducido por estos autores, los participantes expuestos a historias narradas en primera persona por una mujer inmigrante que enfatizaba similitudes culturales con la audiencia reportaron mayores niveles de identificación, lo cual condujo a cambios

significativos en su actitud hacia la inmigración y una mayor intención de colaborar con organizaciones que apoyan a inmigrantes.

Igualmente, el estudio subraya la importancia de utilizar mensajes que incorporen elementos narrativos específicos, como testimonios personales con un enfoque positivo y constructivo. Estos mensajes, al resaltar puntos de conexión entre las experiencias del protagonista y las del receptor, pueden servir como vacunas narrativas, reduciendo prejuicios y fomentando un entendimiento más empático y matizado de las dinámicas intergrupales. Además, al considerar la narrativa como un medio para estimular tanto la empatía como la elaboración cognitiva, se presenta una oportunidad para aplicar estas estrategias a una variedad de contextos, desde campañas de salud pública hasta programas educativos. La combinación de elementos narrativos efectivos, como la similitud con el protagonista y el uso de una voz narrativa en primera persona, representa una herramienta poderosa para transformar actitudes sociales en contextos de alta polarización. La capacidad de las narrativas para involucrar emocionalmente al receptor y promover una reflexión profunda sobre temas complejos subraya su relevancia como estrategia central en el diseño de intervenciones comunicativas dirigidas al cambio social.

Este marco puede ampliarse al considerar los desarrollos recientes en teorías narrativas y estudios digitales. Los trabajos de Page y Thomas (2021) sobre narrativa digital contemporánea exploran cómo las plataformas digitales han transformado la manera en que se construyen las historias, destacando el papel de la interactividad en la narrativa moderna. En esta línea, las investigaciones recientes enfatizan cómo las redes sociales permiten una narrativa participativa, donde los usuarios no solo consumen, sino que también crean contenido, contribuyendo a una identidad narrativa colectiva. Un ejemplo contemporáneo de este fenómeno es el creciente uso de plataformas como Instagram para compartir historias autoficcionales en formato de imágenes y videos cortos. Según Choi et al. (2023), estas narrativas visuales desempeñan un papel clave en la autoconstrucción digital, facilitando un espacio donde los individuos pueden explorar y proyectar versiones alternativas de sí mismos. Este enfoque visual e interactivo complementa las ideas

de identidad narrada de Bruner (2020), quien destaca que las historias visuales potencian la comprensión y el impacto emocional del relato. Además, estudios como los de Murray (2022) analizan la narrativa transmedia y su capacidad para cruzar límites entre plataformas y géneros, destacando obras como *Black Mirror: Bandersnatch* (Netflix, 2018). Este tipo de narrativa interactiva permite a los usuarios tomar decisiones que afectan el curso de la historia, desafiando así las formas tradicionales de la narrativa lineal y explorando la multiplicidad de perspectivas y resultados. Por otro lado, investigaciones en neurociencia y narrativa, como las de Harari et al. (2022), destacan cómo las narrativas digitales activan áreas específicas del cerebro relacionadas con la empatía y la toma de decisiones. Estos estudios refuerzan la idea de que las historias digitales son una forma de entretenimiento y también una herramienta poderosa para modelar el comportamiento humano y las relaciones sociales.



3. Análisis

3.1 Estudio de análisis de mensajes

3.1.1 Aspectos generales

Este capítulo metodológico se construye como una extensión directa del marco conceptual precedente. La finalidad no es describir un procedimiento técnico de forma autónoma, sino mostrar la cadena de decisiones que conecta los conceptos vertebradores de la tesis con la producción de evidencia empírica y con la forma final del análisis. En estudios culturales y digitales, el riesgo habitual consiste en que la teoría opere como horizonte general y el método funcione como una caja de herramientas desvinculada. Este trabajo se sitúa en una tradición de diseño cualitativo y multimétodo que entiende el método como una forma de razonamiento aplicado y no como un repertorio neutral. Se parte de la idea de que las preguntas de investigación determinan qué cuenta como dato, cómo se define la unidad de análisis y qué reglas sostienen la inferencia, de modo que la coherencia interna del estudio depende de la trazabilidad entre plano conceptual, procedimientos y resultados (Maxwell, 2013; Flick, 2022).

La tesis emplea seis conceptos articuladores que operan como criterios de construcción empírica. Arte orienta la delimitación del objeto y permite tratar la serie y la producción en plataforma como un continuo cultural donde se despliegan formas de reautoría. Estética organiza la atención a la forma y evita reducir el análisis a temas y mensajes. Memoria permite identificar persistencias y reactivaciones que conectan representación institucional y reappropriación. Archivo afectivo describe un tipo específico de memoria sostenida por intensidad y utilidad comunitaria. Virtualidad funciona como condición de mediación y de visibilidad que modela la forma del discurso y su circulación. Experiencia orienta el análisis de la enunciación y de la agencia, tanto en la ficción como en las prácticas de plataforma y escritura fan. En lo metodológico, estos conceptos se convierten en dimensiones observables. La tesis los trata como categorías de trabajo que guían decisiones de muestreo, segmentación, codificación y selección de casos para análisis en profundidad, de manera consistente con un razonamiento abductivo donde el marco

teórico se precisa a través del contacto sistemático con el corpus (Tavory y Timmermans, 2014; Saldaña, 2021).

La operativización de estos conceptos se formula mediante un esquema estable que recorre el capítulo. Cada concepto se despliega en dimensiones analíticas y cada dimensión se vincula a indicadores y a procedimientos de registro. Esta traducción no se formula como una reducción cuantitativista, se formula como un mecanismo de control del sentido. La investigación cultural produce conocimiento mediante interpretaciones. Para que estas interpretaciones resulten evaluables deben apoyarse en reglas explícitas de observación y de codificación, además de en una argumentación que muestre cómo se pasa del fragmento empírico a la conclusión (Miles, Huberman y Saldaña, 2020; Maxwell, 2013).

Arte, entendido como criterio de delimitación y de circulación cultural, se operacionaliza mediante dos decisiones. La primera afecta a la construcción del corpus institucional. Se seleccionan series que hayan funcionado como textos de referencia en la conversación social sobre identidades LGBTIQ+ y que presenten escenas o arcos narrativos capaces de concentrar debate y reactivación comunitaria. La segunda afecta al corpus de plataforma. Se incorporan piezas que no solo mencionan la serie, también realizan operaciones de reuso o transformación reconocibles. Este criterio permite tratar la producción en TikTok y la escritura fan como prácticas culturales que actualizan el texto y no como respuesta periférica. Metodológicamente, esta decisión justifica que el material de plataforma sea analizado con el mismo estatuto que el texto institucional, aunque con unidades de observación distintas y con categorías adaptadas a su gramática propia (Rogers, 2013; Marres, 2017).

Estética se operacionaliza como registro de operaciones formales y performativas. Para evitar un análisis basado únicamente en contenidos, se establecen unidades de observación adecuadas a cada medio. En el corpus de series, la unidad primaria es la escena, definida por continuidad espacial y temporal, por estabilidad de interacción y por función narrativa. En el corpus de TikTok, la unidad primaria es el vídeo como evento multimodal donde imagen, sonido, texto en pantalla y comentario del cuerpo constituyen un conjunto inseparable. En el corpus

de *fanfiction*, la unidad primaria se define por segmentos narrativos delimitados por cambio de foco emocional, giro de acción o transición de escena. Esta elección de unidades no es un detalle técnico, expresa un supuesto teórico. La estética se manifiesta en configuraciones de forma, por ello el análisis exige unidades donde esa forma se perciba de manera consistente. El registro incluye indicadores de ritmo, focalización, distribución del afecto, régimen de mirada, marcadores de intimidad y modalidades de puesta en escena o puesta en texto. Con ello, el análisis mantiene continuidad entre la estética de representación en la serie y la estética procedimental en plataforma, donde el reuso se apoya en plantillas, audios y formatos que moldean la forma del enunciado (Jewitt, Bezemer y O'Halloran, 2016; Rose, 2016).

La memoria se operacionaliza a través de un criterio de reactivación y transformación. Un elemento del texto institucional se considera relevante para la memoria audiovisual del estudio cuando aparece como escena o motivo de alta densidad narrativa y afectiva, reaparece en el corpus de plataforma de forma reiterada, y en esa reaparición adopta una nueva posición pragmática. Puede funcionar como recurso autobiográfico, como pedagogía, como humor defensivo, como denuncia o como reparación. Este criterio impide confundir memoria con mención. También permite una comparación robusta entre series y plataformas al observar qué escenas se convierten en nodos de recuerdo y por qué. En el análisis, la memoria no se mide como recuerdo declarativo del espectador, se observa como práctica cultural de recontextualización que deja huellas textuales y performativas detectables (van Dijck, 2013; Gitelman, 2014).

El archivo afectivo se operacionaliza mediante funciones comunitarias y marcas de intensidad. El archivo afectivo se identifica cuando la circulación del fragmento produce efectos de acompañamiento, pertenencia o reparación, además de reiteración. En TikTok, se registran marcas como relatos personales, validación explícita, consejos, advertencias, explicaciones sobre terminología, resignificación de escenas dolorosas, uso de humor como gestión del estigma, y rituales de reconocimiento entre usuarios. En *fanfiction*, se registran reescrituras que amplían interioridad, reordenan agencia y alteran el horizonte moral del texto original. Esta

operativización por funciones permite interpretar la actividad fan como una forma de archivación práctica y situada, sin asumir que toda circulación implica archivo. El archivo afectivo se vuelve así un componente verificable en el análisis de resultados, dado que su presencia puede argumentarse mediante evidencia textual y no mediante intuición interpretativa (Flinn, Stevens y Shepherd, 2009; Punzalan y Caswell, 2016).

La virtualidad se operacionaliza como condición de mediación y de visibilidad. En el análisis del corpus de plataforma, se incorporan variables descriptivas que permiten entender la forma del contenido como resultado de una gramática de interfaz. Se registra el formato de participación, la relación con audios o tendencias, el uso de funciones de remezcla, y las marcas de interacción que se vuelven relevantes para contextualizar el sentido, como la estructura de comentarios cuando el vídeo se apoya explícitamente en conversación comunitaria. Esta decisión responde a una premisa teórica. En plataformas, forma y circulación se codeterminan. El análisis de un vídeo sin considerar su modo de inserción en repertorios de la plataforma deja incompleta la explicación de por qué ciertas escenas se vuelven dominantes y otras se disipan. Por ello, la virtualidad entra en el capítulo metodológico como un criterio de registro que permite sostener interpretaciones sobre visibilidad, repetición y normatividad interna de la plataforma (Gillespie, 2018; Cotter, 2019).

La experiencia se operacionaliza como análisis de enunciación y agencia. En el corpus institucional, se observan las condiciones narrativas de agencia del personaje *queer*, sus posibilidades de decisión, los castigos y recompensas que estructuran su arco y la manera en que el cuerpo se vuelve visible o controlado por el dispositivo audiovisual. En TikTok, se observa la posición del enunciador ante el texto institucional y ante la comunidad, como testigo, como pedagogo, como sujeto afectado, como performer o como archivista cotidiano. En *fanfiction*, se observan formas de interioridad y de negociación emocional que desplazan los límites del texto original. Esta operacionalización permite analizar experiencia sin confundirla con autenticidad esencial. La experiencia se trata como forma mediada de narrar el

yo y de negociar reconocimiento dentro de una economía de visibilidad y de comunidad (Couldry, 2012; Markham, 2013).

Estas decisiones se materializan en una estrategia de análisis en dos niveles que se integran a lo largo del capítulo. En un primer nivel se desarrolla un análisis sistemático orientado a patrones, con codificación consistente y comparación entre conjuntos. En un segundo nivel se seleccionan casos y secuencias para análisis en profundidad, atendiendo a su densidad conceptual y a su capacidad de concentrar varias dimensiones relevantes del marco teórico. Esta combinación permite mantener un equilibrio entre amplitud y profundidad. Evita que el estudio se reduzca a lectura de casos emblemáticos sin base sistemática e impide que el estudio se vuelva un inventario de frecuencias sin interpretación cultural. La selección de casos cualitativos se justifica mediante criterios de intensidad afectiva, reactivación, variedad de operaciones de reuso, y relevancia para la discusión sobre virtualidad *queer* como forma de narración personal y comunitaria (Flick, 2022; Miles et al., 2020).

Para reforzar el rigor, el capítulo incorpora criterios de calidad específicos. Se explicita el proceso de construcción del corpus, los criterios de inclusión y exclusión y la forma de registrar metadatos relevantes del material de plataforma. Asimismo, se detallan reglas de segmentación y de definición de unidades, para reducir la ambigüedad interpretativa. Al mismo tiempo, se describe el procedimiento de codificación y de revisión del sistema de categorías para asumir que el código se ajusta de manera iterativa a medida que emergen formas no previstas, sin perder consistencia. Se incorpora una lógica de comprobación interna basada en búsqueda de casos negativos y comparación de segmentos con codificación cercana, con el fin de evitar interpretaciones complacientes con la hipótesis inicial. Estas prácticas responden a estándares de investigación cualitativa que privilegian transparencia, coherencia y control del sesgo interpretativo, especialmente en objetos digitales donde la evidencia se configura bajo condiciones técnicas no controladas por el investigador (Maxwell, 2013; Markham, 2013).

Habiendo procedido en los capítulos precedentes a la articulación del entramado teórico que sirve de fundamento y guía a la presente investigación. Tras

haber explorado las complejas y a menudo elusivas interacciones entre los fenómenos de la virtualidad, las singulares prácticas creativas inherentes al *fanfiction queer* y los procesos de subversión y resignificación que estas desencadenan en el seno de las narrativas televisivas contemporáneas, la indagación se adentra ahora en su dimensión empírica. Este movimiento, que trasciende la esfera de la especulación conceptual para anclarse en el análisis riguroso de manifestaciones mediáticas y culturales concretas, resulta de una importancia capital para corroborar la pertinencia y la potencia explicativa de los marcos interpretativos previamente adoptados y de manera fundamental, para enriquecerlos, matizarlos y desvelar las formas específicas y contextualmente situadas en que dichos fenómenos se materializan y son experimentados. La sección que se inicia se sumerge, por consiguiente, en el ecosistema de la ficción televisiva española de producción reciente, así como en las respuestas digitales que estas producciones audiovisuales catalizan, con un énfasis particular en la plataforma TikTok, dada su preeminencia como espacio de creación y circulación de cultura participativa juvenil. El propósito último de esta fase analítica es, pues, cartografiar con exhaustividad el territorio donde la representación de las identidades y experiencias LGBTIQ+ es producida, distribuida, consumida y activamente negociada y subvertida por audiencias cada vez más conscientes de su agencia interpretativa y creativa.

La depuración de los corpus analizados constituye una fase intermedia decisiva del diseño y requiere una explicitación detallada porque condiciona el tipo de evidencia disponible y el alcance de las inferencias. En esta tesis, la depuración se entiende como un proceso de estabilización progresiva que permite pasar de un universo amplio de materiales potencialmente relevantes a un corpus final manejable, coherente con las preguntas de investigación y suficientemente diverso para sostener comparación interpretativa. En investigación cultural y digital, el volumen de materiales disponibles puede inducir dos riesgos opuestos. Por un lado, un riesgo de acumulación, donde el corpus se convierte en una colección extensa sin lógica analítica clara y, por otro lado, un riesgo de selección arbitraria, donde el corpus se reduce sin criterios verificables y la validez interna depende de la

autoridad del investigador. La depuración busca evitar ambos riesgos mediante reglas explícitas de inclusión, exclusión y reducción de redundancia, manteniendo al mismo tiempo una estrategia de variación que permita observar diferencias relevantes (Tracy, 2010; Nelson, 2017).

Esta depuración se realizó con criterios compartidos y con criterios específicos según el tipo de material. Los criterios compartidos garantizan coherencia entre corpus y se dividen en tres: pertinencia sustantiva respecto a las preguntas de investigación, definida por conexión directa con representaciones LGBTIQ+ y con escenas o motivos reconocibles en el caso de materiales derivados; operatividad analítica, definida por la presencia de huellas suficientes para codificar según el libro de códigos; y diversidad funcional, definida por la incorporación de materiales que permitan observar distintas operaciones de reapropiación y no solo reiteración de un mismo formato. Estos criterios compartidos funcionan como base y se concretan de forma distinta en series, TikTok y *fanfiction*.

En el corpus de series, la depuración se orientó a estabilizar unidades de análisis y a controlar la selección de escenas. El corpus institucional suele considerarse estable, pero la decisión sobre qué se codifica y qué se cita no lo es. En esta tesis, la depuración en series consistió en delimitar episodios y escenas relevantes, evitando tanto la codificación total indiscriminada como una selección de escenas únicamente por notoriedad. Para ello, se aplicó una regla de centralidad narrativa y afectiva. Se priorizaron escenas que cumplen funciones estructurales en el arco del personaje o en la configuración del conflicto, escenas donde se articulan decisiones de agencia, escenas de intimidad o cuidado, escenas de rechazo, exposición o violencia simbólica, y escenas que condensan un motivo recurrente del relato. Esta depuración no recorta el objeto, lo hace codificable y comparable. También permite establecer el repertorio de nodos que se rastrearán en los corpus de reapropiación.

En el corpus de TikTok, la depuración adopta un carácter más exigente debido a la volatilidad del contenido y a la abundancia de piezas redundantes. El universo inicial de materiales recogidos mediante búsquedas y exploración iterativa suele incluir duplicados, reposts, vídeos que repiten un audio con mínima variación,

piezas puramente promocionales o piezas donde la relación con el texto institucional es tangencial. La depuración se realizó en dos etapas. En una primera etapa se aplicaron criterios de exclusión técnica y sustantiva. Se excluyeron duplicados y reposts sin intervención. Se excluyeron vídeos donde no era posible identificar escena, motivo o referencia precisa. También se excluyeron piezas cuya función era exclusivamente promocional o que reproducían fragmentos sin transformación. En una segunda etapa se aplicó un criterio de reducción de redundancia por saturación analítica. Cuando un mismo formato o una misma operación aparecía reiteradamente sin aportar variación de función o de forma, se conservaron ejemplos representativos y se descartaron repeticiones. Este criterio no elimina la existencia de la repetición, la representa analíticamente. La repetición se registra como patrón y se ilustra con casos, sin convertir el corpus en una acumulación innecesaria. Esta estrategia es importante en TikTok porque la repetición es parte de la cultura de plataforma. La cuestión metodológica no es evitarla, sino gestionarla para que el análisis no se vuelva un inventario de variaciones mínimas.

En el corpus de *fanfiction*, la depuración se orientó a delimitar textos analizables con profundidad, manteniendo diversidad de operaciones narrativas. La escritura fan ofrece un universo amplio donde conviven microtextos y obras extensas, reescrituras cercanas al canon y universos alternativos radicales. Para mantener coherencia con el diseño, la depuración se basó en tres criterios: vinculación clara con el universo de la serie o con personajes y conflictos identificables, presencia de una operación de reescritura pertinente para las categorías del estudio, como redistribución de agencia, intensificación de interioridad, reparación del conflicto o reconfiguración de la intimidad, y viabilidad analítica, definida por una extensión y estructura que permita codificación segmentada y comparación con otros textos. Además, se aplicó un criterio de diversidad. Se incluyeron textos que muestran operaciones distintas para evitar que la lectura se reduzca a una sola modalidad de *fanfiction*.

En los tres corpus se aplicó también un criterio transversal de casos disonantes. En un estudio orientado a patrones, la tentación habitual es seleccionar

únicamente materiales que encajan con la hipótesis. Para evitarlo, se conservaron materiales que tensionaban las expectativas analíticas. En TikTok, vídeos que reactivan una escena con un sentido contrario al esperado, o que la utilizan para humor distanciado sin registro de afecto explícito. En *fanfiction*, textos que reproducen esquemas normativos del original sin reparación ni redistribución de agencia, o que desplazan el foco hacia conflictos no previstos. En series, escenas que contradicen la tendencia dominante del arco del personaje o que reintroducen estigmas en un marco aparentemente progresivo. La inclusión deliberada de estas disonancias cumple una función de control interpretativo. Obliga a ajustar inferencias, evita lecturas unidireccionales y permite delimitar mejor qué patrones son robustos y cuáles dependen de condiciones específicas del texto o de la plataforma

El diseño de investigación de esta tesis se presenta como un diseño mixto, no por la mera coexistencia de técnicas diferentes, sino por la lógica de articulación entre tres estudios empíricos que se informan mutuamente. El carácter mixto del estudio reside en construir un itinerario interpretativo donde cada fase aporta evidencia de un plano distinto del fenómeno y, al mismo tiempo, refina las decisiones analíticas de las fases posteriores. Esta aclaración es metodológicamente relevante porque en el campo de los estudios culturales y digitales un diseño mixto puede adoptar estructuras diversas. Puede organizarse como triangulación simultánea, puede desarrollarse en secuencias, o puede funcionar como integración iterativa. La tesis se sitúa en esta última familia. Se trata de un diseño secuencial e iterativo donde las categorías se estabilizan por contraste entre materiales y donde la integración se produce mediante decisiones intermedias que deben hacerse explícitas para asegurar coherencia interna y para delimitar el alcance de las inferencias (Greene, 2007; Tashakkori y Teddlie, 2010).

En consecuencia, la investigación se desarrolla en tres fases empíricas que se corresponden con tres niveles del objeto. El primer nivel es el texto institucional, representado por el corpus de series. El segundo nivel es la reapropiación audiovisual en plataforma, representada por el corpus de TikTok. El tercer nivel es la reapropiación textual y narrativa sostenida, representada por el corpus de

fanfiction. La secuencia no se define como un orden cronológico rígido, sino como una lógica de dependencia analítica. El análisis de las series establece el repertorio de escenas, motivos y configuraciones afectivas que permiten reconocer qué se reactiva. El análisis de TikTok muestra cómo ese repertorio se fragmenta, se recontextualiza y se convierte en un conjunto de operaciones breves que circulan bajo gramáticas de plataforma. El análisis de *fanfiction* muestra cómo ese mismo repertorio se prolonga en reescrituras más extensas donde se redistribuye la agencia, se densifica la interioridad y se reordena el horizonte moral del texto original. Cada fase, por tanto, aporta evidencia específica y complementaria. Ninguna reemplaza a las otras y ninguna se entiende como confirmación de una verdad previa, sino como ampliación de la inteligibilidad del fenómeno a través de materiales heterogéneos.

En términos operativos, el diálogo entre fases se concretó en tres tipos de decisiones. En primer lugar, decisiones de focalización del corpus. El análisis de series permitió identificar escenas y motivos con alta densidad narrativa y afectiva. Esa identificación operó como criterio para orientar la búsqueda en TikTok, no para reducirla a una lista cerrada, sino para evitar una recolección indiscriminada. En segundo lugar, decisiones de estabilización de categorías. El paso por TikTok obligó a traducir el repertorio institucional a una gramática de plataforma donde el audio, el montaje y el gesto performativo funcionan como índices centrales de reappropriación. Esto no supuso abandonar las categorías del análisis de series, supuso refinar su formulación para que pudieran operar en registros multimodales distintos. En tercer lugar, decisiones de integración interpretativa. El análisis de *fanfiction* se utilizó como espacio de contraste para examinar qué operaciones de reappropriación aparecen en formato breve y cuáles requieren extensión narrativa. Este contraste permitió identificar con mayor claridad cuándo la reappropriación se limita a recontextualizar y cuándo implica reorganizar el mundo emocional del texto, un aspecto directamente vinculado con el marco conceptual de memoria mediada, archivo afectivo y experiencia enunciada.

Esta integración se materializa en el estudio mediante un principio de correspondencia. Los resultados de cada estudio empírico no se presentan como

capítulos cerrados que acumulan hallazgos, sino como bloques que responden a preguntas compartidas con un énfasis diferente según el material. El análisis de series responde principalmente a la pregunta sobre configuración narrativa, estética y afectiva de la representación institucional. El análisis de TikTok responde principalmente a la pregunta sobre operaciones de fragmentación, reappropriación y circulación en plataforma. El análisis de *fanfiction* responde principalmente a la pregunta sobre reescritura sostenida, interioridad y redistribución de agencia. La integración no se pospone para la discusión final, aparece ya como orientación en el modo en que se seleccionan ejemplos y se presentan patrones. Este criterio evita un riesgo frecuente en estudios mixtos de base cualitativa. El riesgo de que la integración se limite a un apartado final de síntesis sin retroalimentación real entre fases. En esta tesis, la retroalimentación se produce durante el proceso. Por ello, es necesario explicitar la secuencia y las decisiones intermedias que vinculan corpus, categorías y lectura de resultados (Fetters et al., 2013; Tashakkori & Teddlie, 2010).

Finalmente, conviene delimitar el tipo de inferencia que esta integración hace posible. El diálogo entre fases no pretende demostrar causalidad entre series y prácticas fan, ni establecer efectos sociales generales de las comunidades digitales. Permite, en cambio, sostener inferencias sobre mecanismos de transformación cultural. Permite describir cómo un repertorio institucional deviene material de memoria mediada cuando circula, se repite y se recontextualiza. Permite analizar cómo la plataforma condiciona la forma de la reappropriación, modulando qué operaciones se vuelven dominantes y cuáles resultan menos visibles. Permite observar cómo la escritura fan, al ampliar interioridad y reordenar agencia, funciona como laboratorio narrativo donde se negocian conflictos y afectos que el texto institucional deja abiertos. Esta delimitación protege la coherencia entre marco teórico, método y resultados y hace visible la razón por la cual los tres estudios empíricos deben leerse como un continuo analítico.

La presente sección profundiza en el análisis de contenido, arrancando desde la transición del marco conceptual a la indagación empírica que ha quedado delineada en la Introducción. A continuación, el estudio se estructura en torno a un corpus dual: por un lado, un conjunto de series de ficción españolas estrenadas entre

2020 y 2023 en plataformas de *streaming* (Netflix, HBO Max, Amazon Prime Video, Atresplayer); por otro, una muestra representativa de vídeos de TikTok generados por usuarias y usuarios vinculados a esas mismas series y a debates de la comunidad LGBTIQ+. Este diseño comparativo, pensado para contrastar la oferta mediática institucional con las prácticas creativas de la audiencia, permitirá identificar tanto la forma en que los discursos hegemónicos construyen identidades *queer* en la pantalla, como las estrategias performativas y discursivas con que las audiencias negocian, resignifican o subvierten dichas representaciones.

Para la selección del corpus televisivo, se aplicaron criterios de pertinencia cultural (peso crítico y premiaciones), alcance de audiencia y diversidad de enfoques narrativos. En total, se analizarán 31 series que incluyen protagonistas, personajes secundarios y apariciones episódicas LGBTIQ+, con el objetivo de abarcar un abanico amplio de tropos, desde la normalización cotidiana hasta la exotización, y de evaluar la evolución de estos en el último lustro. La elección del intervalo temporal y la definición del universo empírico constituyen decisiones metodológicas que no son neutras: determinan qué patrones se pueden observar y cuáles quedan fuera del alcance del análisis. La franja 2015–2022 se propone aquí como ventana analítica porque concentra la consolidación de un nuevo régimen de producción y circulación de ficción seriada en el contexto español, caracterizado por la plena entrada en escena de plataformas de servicio bajo demanda, por cambios en las políticas de coproducción y por una notable intensificación de la inversión en series de mayor ambición formal y de mayor capacidad de exportación. Esta fase, situada en la era de la platformización, modifica la matriz de visibilidad y de descubrimiento de contenidos: la lógica de catálogo, los criterios de promoción y los criterios de curación algorítmica forman parte del entorno que condiciona qué se produce, qué se promociona y qué termina siendo recuperable por audiencias y comunidades (Mateos Pérez, 2021; Nieborg y Poell, 2018). Tomar 2015 como punto de partida no significa establecer una línea teleológica rígida; significa, por el contrario, fijar una ventana que permita captar de modo coherente la emergencia de prácticas industriales y de uso que configuran hoy el campo seriado, y que explican

por qué ciertos fragmentos se vuelven susceptibles de circulación y reapropiación en entornos digitales.

Al situar el corte en 2022 se procura, por razones metodológicas y de coherencia empírica, incorporar los efectos de la intermitencia productiva vinculada a la crisis sanitaria y las primeras señales de reconfiguración industrial posteriores a ella, sin solapar la ventana de observación con dinámicas de recuperación que requieren otro diseño longitudinal. Esta acotación temporal, pensada con criterio analítico, permite además una tarea empírica viable: verificación, visionado completo de episodios seleccionados y contraste entre corpus institucional y corpus de plataforma con margen de profundidad analítica. Desde la perspectiva teórica, la periodización opera en consonancia con trabajos que relacionan la intensificación de la producción con el surgimiento de nuevos contratos narrativos y con la idea de que la plataforma no es un mero canal, sino parte constitutiva del ecosistema cultural en el que la serie existe y se re-significa (Lotz, 2014; Van Dijck, 2018).

La delimitación del universo y la construcción de la muestra han seguido reglas explícitas orientadas a la reproducibilidad y a la coherencia con los objetivos de la investigación. El universo se define como las series de ficción de producción española estrenadas por primera vez en el periodo 2015–2022 y con participación productiva española significativa. Esta definición incorpora tanto la condición industrial —la presencia de empresas productoras o coproductoras españolas— como la dimensión de circulación, entendida en términos de disponibilidad legal y de accesibilidad para el investigador. De ese universo se extrajeron casos mediante una estrategia intencionada estratificada que articuló criterios de distribuidor (televisión lineal pública, televisión lineal privada, televisión de pago y plataformas SVoD), género narrativo y visibilidad relativa de la representación LGBTIQ+. La elección de un muestreo estratificado permite comparar regímenes de distribución distintos y contrastar la presencia institucional con los patrones de reapropiación detectados en plataformas. En el plano metodológico, esta lógica combinada responde a recomendaciones de diseño mixto que abogan por la integración de muestreos no probabilísticos orientados a la saturación teórica con criterios de comparabilidad entre estratos (Creswell y Plano Clark, 2018; Patton, 2015).

Para garantizar transparencia se definieron criterios operativos de inclusión: producción ejecutiva o coproductora española; primera emisión dentro del periodo 2015–2022; formato de ficción seriada; disponibilidad mínima de material para visionado y codificación; y relevancia para los objetivos de representación, entendida como presencia explícita o potencial de presencia LGBTIQ+. En este último caso la potencialidad fue evaluada a partir de referencias críticas, guías de programación y documentación de producción. Las exclusiones se declaran abiertamente: se descartaron producciones sin participación española relevante, miniserias unitarias que no encajan en la lógica de serialidad, y materiales inaccesibles por bloqueo geográfico o restricción legal que impidieran un visionado fiable. Estas reglas de inclusión y exclusión se aplicaron de manera sistemática y se registraron en un anexo donde figura la lista completa de títulos considerados, la justificación para la selección final y la nota sobre el acceso a los episodios consultados. Reforzar la trazabilidad de estas decisiones responde a exigencias contemporáneas de reproducibilidad en investigación cualitativa y mixta (Maxwell, 2013; Flick, 2022).

La cobertura de ventanas de distribución fue deliberada y orientada por criterios de representatividad industrial y de acceso empírico. Se incorporaron producciones difundidas en televisión pública, cadenas privadas nacionales, operadores de pago nacionales y plataformas SVoD con catálogo local. La intención es comparar regímenes de programación masiva con regímenes de catálogo y segmentación, porque la hipótesis teórica de base sostiene que la forma de distribución condiciona no solo la producción sino también la legibilidad y la potencial reapropiación de fragmentos (Tryon, 2013; Nieborg y Poell, 2018). Cuando, por razones de acceso o de imposibilidad técnica, una ventana concreta tuvo que ser excluida, la decisión se documentó y se justificó en el anexo correspondiente; en todos los casos se buscaron fuentes alternativas (archivos, copias institucionales o cortesía de productoras) para no sesgar sistemáticamente la muestra hacia un único tipo de distribuidor.

Sobre la aplicación práctica del muestreo cabe subrayar tres garantías de rigor. Primera, el registro pormenorizado de búsquedas y comprobaciones: para

cada título seleccionado se consignó la fuente de verificación (ficha de producción, base de datos profesional, catálogo de plataforma) y la fecha de acceso. Segunda, la estratificación por tipo de distribuidor y género permite ejecutar comparaciones intra-estrato y entre estratos. Tercera, la priorización de casos con presencia o potencial de representación LGBTQ+ no pretende excluir los contracasos; al contrario, la muestra incorpora deliberadamente títulos sin presencia evidente para ofrecer contrapesos empíricos que permitan evaluar variaciones de centralidad y agencia y evitar inferencias de presencia condicionada por visibilidad mediática. Estas prácticas de disección muestral responden a la necesidad de articular una inferencia interpretativa crítica y acotada, que no aspire a representatividad poblacional, sino a plausibilidad analítica y transferencia teórica (Creswell, 2018; Patton, 2015).

Las implicaciones de estas decisiones para la validez y la generalización argumental merecen una reflexión explícita en el manuscrito. Limitar la ventana temporal a 2015–2022 conduce a una lectura situada en la era de la plataforma; los hallazgos, por tanto, son interpretables en ese marco y no pueden trasladarse mecánicamente a periodos anteriores marcados por otras lógicas industriales. De igual modo, la elección de estratos y la priorización de casos con visibilidad implican un sesgo deliberado hacia materiales susceptibles de producir repertorios reactivables; este sesgo está alineado con los objetivos de la tesis, pero exige prudencia ante afirmaciones generales sobre «la ficción televisiva española» en su conjunto. Para mitigar ese riesgo, el manuscrito documenta las limitaciones en la sección de validez externa y propone líneas futuras que amplíen la ventana temporal o que apliquen muestreos probabilísticos para testear hipótesis sobre prevalencia y tendencia (Maxwell, 2013).

Finalmente, estas decisiones metodológicas se vinculan directamente con las categorías teóricas empleadas en el trabajo —archivo afectivo, imagen postdigital y virtualidad—. La razón es simple: seleccionar una ventana de plena *plataformización* y articular una muestra estratificada permite observar cómo la materialidad de la imagen postdigital facilita la fragmentación y la circulación de escenas, y cómo esa circulación, mediada por arquitecturas de plataforma, alimenta

la formación del archivo afectivo comunitario. Por eso la justificación del periodo y la transparencia en la selección de la muestra no son asuntos formales; constituyen la condición de posibilidad para interpretar empíricamente la circulación, la memoria y la reescritura en términos operativos y reproducibles.

En el plano analítico, la vertiente cuantitativa permitirá medir la presencia de arquetipos, medir coocurrencias de temáticas (por ejemplo, visibilidad trans vs. bisexualidad) y explorar correlaciones entre recursos formales y discursos de identidad. Estos hallazgos se visualizarán mediante herramientas de inteligencia de negocio para destacar tendencias temporales y diferencias interplataforma. La vertiente cualitativa, por su parte, profundizará en piezas de TikTok donde emergen discursos de resistencia y empoderamiento *queer*, prestando especial atención a las lógicas algorítmicas que condicionan la visibilidad de esos contenidos (Gillespie, 2018).

Este escrutinio metodológico excede, por diseño, la mera cuantificación de la presencia o ausencia de personajes que pudieran ser identificados bajo el amplio y a menudo contestado paraguas LGBTIQ+. Por el contrario, la indagación se adentra con una vocación eminentemente crítica en la calidad y las modalidades de dicha representación, interrogando cómo se construyen discursiva y audiovisualmente estas identidades en la pantalla. Se presta, por tanto, una atención minuciosa a los arquetipos, estereotipos o tropos narrativos que se perpetúan, consciente o inconscientemente, en estas ficciones, así como a aquellos que son explícitamente desafiados, deconstruidos o subvertidos. Se examina con detalle qué tipo de agencias, subjetividades, complejidades psicológicas y arcos de transformación se les permiten (o, por el contrario, se les niegan) a estos personajes, y cómo sus narrativas se inscriben dentro de, o se desvían de, las lógicas de producción audiovisual y los discursos culturales hegemónicos que permean la sociedad española contemporánea siguiendo líneas de análisis como las propuestas por teóricos de la representación mediática como Hall (1997), o, en el ámbito específico de la televisión y el género, autoras como Spigel (1992), o Kuhn (1985), adaptando sus marcos al estudio de la diversidad sexual).

Una dimensión crucial de este análisis es la evaluación del potencial intrínseco de estas producciones televisivas para albergar, fomentar o incluso instanciar lo que hemos denominado, a lo largo de esta tesis, virtualidad *queer*. Este concepto, que se nutre de las reflexiones de teóricos como Atay (2017) o Ruberg (Ruberg y Ruelos, 2020), alude a la capacidad de los espacios mediáticos, tanto diegéticos como extradiegéticos, para posibilitar la exploración y la performance de subjetividades fluidas, identidades en constante devenir y formas de ser y relacionarse que exceden, interrogan o directamente fracturan los marcos normativos cisheteropatriarcales. La conformación del corpus de series no ha sido un proceso arbitrario, sino que ha respondido a criterios explícitos de relevancia cultural (medida, por ejemplo, a través de su impacto en la crítica especializada y en el debate público), popularidad y alcance entre la audiencia (considerando cifras de visionado o presencia en redes sociales) y, de manera fundamental, su potencial inherente para catalizar la discusión, el compromiso afectivo y, sobre todo, la producción cultural fan, especialmente dentro de las comunidades LGBTIQ+ y sus múltiples y cada vez más visibles espacios de afinidad digital.

La construcción de la muestra de series de ficción se apoya en una lógica de investigación cualitativa y exploratoria que prioriza la relevancia analítica del caso por encima de la representatividad estadística. Esta decisión es coherente con la naturaleza de las preguntas planteadas en la tesis y con el tipo de evidencia que se pretende producir. El objetivo del análisis de contenido no es estimar la distribución de rasgos en el conjunto de la ficción seriada española contemporánea ni establecer relaciones causales generalizables a una población definida. El objetivo es identificar configuraciones recurrentes de representación, así como escenas y motivos que, por su densidad narrativa, estética y afectiva, se estabilizan como repertorios culturalmente disponibles y reaparecen posteriormente en prácticas de reapropiación digital. En este sentido, las inferencias que se derivan del análisis de series son inferencias analíticas y teóricas. Buscan esclarecer mecanismos de representación, regímenes de legibilidad y formas de codificación afectiva que permiten comprender cómo ciertos textos institucionales se convierten en materia

de memoria mediada y archivo afectivo en entornos de plataforma (Flick, 2022; Maxwell, 2013).

Esta orientación requiere explicitar un punto metodológico que suele resultar decisivo en la evaluación externa. En un estudio exploratorio de corte cualitativo, afirmar que una muestra es razonable no equivale a afirmar que es representativa. Equivale a afirmar que la muestra es adecuada para producir evidencia relevante en relación con el problema de investigación. Esta adecuación se define por la consistencia entre pregunta, corpus y procedimiento. La selección se justifica por su capacidad de exponer variaciones significativas en el fenómeno analizado y por su capacidad de concentrar escenas y motivos que puedan rastrearse empíricamente más allá del texto institucional. En estudios de medios, esta forma de muestreo se sitúa en la tradición del muestreo intencional y del muestreo teórico. Se seleccionan casos con alta capacidad informativa porque permiten observar de manera clara patrones, tensiones o mecanismos de construcción de sentido, y porque facilitan la comparación interpretativa con otros materiales culturales asociados (Patton, 2015; Seawright & Gerring, 2008).

La tesis adopta, por tanto, una estrategia de selección basada en criterios conceptuales y en criterios de circulación cultural. Los criterios conceptuales se relacionan con el objeto analítico central. Las series debían incluir representaciones LGBTIQ+ con presencia sostenida, no reducida a apariciones episódicas o a recursos narrativos marginales. Debían ofrecer arcos narrativos donde la identidad, el deseo, la intimidad y el conflicto no funcionaran como mera caracterización superficial, sino como estructura narrativa con escenas de alta carga afectiva y potencial de condensación simbólica. Estos requisitos permiten tratar la representación como un régimen de legibilidad y no como una suma de personajes, y permiten construir categorías analíticas consistentes para observar regularidades estéticas y afectivas. Los criterios de circulación cultural responden a otra dimensión igualmente relevante. Para que el estudio pueda analizar reapropiación digital y memoria mediada, es necesario que el texto institucional haya tenido visibilidad suficiente como para convertirse en referencia compartida y para generar un repertorio de escenas citables. Esta visibilidad no se define de manera exclusivamente

cuantitativa. Se define en términos de reconocimiento cultural y disponibilidad del texto en el ecosistema audiovisual contemporáneo, de manera que la serie actúe como nodo de conversación y como referencia reactivable (Lotz, 2018; Jenner, 2018).

La explicitación de este proceso permite responder a una crítica frecuente. Cómo puede sostenerse una afirmación sobre ficción seriada española contemporánea a partir de un conjunto acotado de series. La respuesta se formula en términos de alcance interpretativo. La tesis no pretende describir el conjunto de la producción seriada española como un todo homogéneo. Pretende identificar patrones relevantes en series culturalmente significativas, y discutir cómo esos patrones se vuelven productivos en prácticas de reappropriación digital. Cuando se emplean formulaciones de alcance más amplio, estas deben entenderse como generalizaciones analíticas y no como generalizaciones poblacionales. Se trata de proponer mecanismos plausibles y argumentados, no de estimar prevalencias. Por ello, el análisis se apoya en comparación interna entre series y en la identificación de variaciones, de modo que los patrones descritos se presenten como tendencias interpretativas sostenidas por evidencia, siempre dentro de los límites del corpus (Maxwell, 2013; Seawright y Gerring, 2008).

Esta lógica comparativa se concreta en la manera de definir unidades de análisis y en la forma de construir categorías. En el análisis de series, la unidad primaria es la escena, definida por continuidad espacio temporal, estabilidad de interacción y función narrativa. Esta unidad permite describir la representación como operación narrativa y estética, observando cómo se distribuye la agencia, cómo se construye la intimidad, qué recursos de montaje y de música intensifican afectos, y qué modalidades de conflicto se privilegian. A partir de estas unidades se construye un registro sistemático que permite comparar entre series sin reducir la interpretación a impresiones generales. El análisis no se limita a enumerar temas. Describe configuraciones. Por ejemplo, cómo se articula el relato de salida del armario en relación con la violencia simbólica, o cómo la intimidad se presenta como espacio de cuidado o como espacio de castigo. Esta forma de análisis conecta directamente con el objetivo de rastrear qué escenas devienen nodos de memoria

mediada y por qué, y conecta con el análisis de plataforma donde esos nodos reaparecen transformados (Schreier, 2012; Krippendorff, 2018).

La selección de las series se integra además con la construcción del corpus digital. La tesis asume que el diseño no es una suma de dos muestras independientes, una institucional y otra vernácula. Es un diseño relacional. El corpus de series aporta repertorios de escenas y motivos. El corpus digital muestra operaciones de reactivación, resignificación y reescritura. Por ello, la muestra institucional debe ser compatible con el análisis de reactivaciones observables, y el criterio de potencial de reactivación funciona como bisagra metodológica. Este criterio no implica que se elijan solo series ya reactivadas en TikTok. Implica que se elijan series con capacidad de producir escenas citables y con disponibilidad cultural suficiente como para convertirse en referencia compartida, un requisito básico cuando el objetivo es analizar memoria mediada y archivo afectivo. Esta decisión también permite mantener el estudio dentro de límites razonables, evitando dispersión analítica y garantizando densidad interpretativa en lugar de un inventario extenso de títulos (Lotz, 2018; Jenner, 2018).

De manera paralela, y estableciendo un diálogo constante y productivo con el análisis de la producción mediática oficial, el segundo pilar de esta fase empírica dirige su instrumental analítico hacia la plataforma TikTok. Este espacio digital, cuya arquitectura tecnológica y cuyas lógicas algorítmicas han demostrado una capacidad sin precedentes para fomentar la cultura participativa, la creación de contenido generado por el usuario (CGU) y la vertiginosa diseminación de tendencias, memes y discursos. Como ha documentado extensamente Abidin (2018), se ha consolidado como un ecosistema privilegiado para la circulación y la experimentación con *fanfics* en formatos eminentemente multimodales y performativos, así como para una miríada de otras formas de producción cultural fan (PCF) que toman como punto de partida o intertexto las series televisivas contemporáneas. El análisis de contenido de los mensajes en TikTok, por lo tanto, se centrará de forma intensiva en desvelar y comprender cómo los usuarios —con un interés particular en las voces y las prácticas de jóvenes y de individuos que se autoidentifican como parte de la comunidad LGBTIQ+— interactúan, procesan,

negocian y responden activamente a las representaciones de la diversidad sexual y de género ofrecidas por las series españolas que conforman el primer eje de nuestro estudio. Se investigará con el máximo detalle y rigor cómo estos mensajes audiovisuales, caracterizados por su brevedad, su estética fragmentaria y su frecuente recursividad, expanden las narrativas originales, las critican desde perspectivas disidentes, las parodian con intenciones satíricas o lúdicas, las subvierten mediante la alteración de sus códigos y significados, o las reinterpretan a la luz de experiencias y marcos de referencia personales y comunitarios.

Estas prácticas creativas y hermenéuticas, lejos de ser meramente derivativas, generan espacios liminales donde los significados canónicos son activamente disputados y donde se articulan, a menudo de forma lúdica, irónica y profundamente resistente, identidades *queer* que desafían la fijeza y la normatividad. Se explorarán, asimismo, las estrategias discursivas, visuales (uso de filtros, efectos, edición), sonoras (incorporación de audios virales, música, voice-overs) y eminentemente performativas (*cosplay*, *lip-sync*, representaciones encarnadas) que los usuarios de TikTok despliegan en estos actos de reapropiación y creación simbólica. Igualmente, crucial será el análisis de las formas de comunidad, sociabilidad, afecto y reconocimiento mutuo que emergen y se consolidan en torno a estas prácticas digitales, configurando redes de afinidad que trascienden las fronteras geográficas y que se nutren del intercambio constante de interpretaciones y producciones. Este componente del análisis es, por tanto, vital para comprender cómo el *fanfiction queer*, y las prácticas culturales fan en un sentido más amplio, operan en la actualidad no como fenómenos aislados o marginales, sino como potentes procesos interconectados en red que trascienden la mera expresión individual para configurarse como prácticas colectivas de resistencia cultural, afirmación identitaria y, no menos importante, como formas de construcción de archivos afectivos y memorias alternativas en diálogo con las ideas de Cvetkovich (2003) sobre los archivos del sentimiento que emergen desde la base y disputan la hegemonía de los relatos oficiales en el denso y a menudo conflictivo entramado del entorno digital contemporáneo.

Complementariamente, el corpus digital reúne 495 vídeos de TikTok, seleccionados mediante monitorización de hashtags clave (#OrgulloQueer, #SerieX, #LGBTFanArt) y seguimiento de cuentas influyentes en el ámbito *queer*. Esta muestra incluye reseñas críticas, parodias, fanarts audiovisuales y narraciones performativas, todas ellas ejemplo de cómo la cultura participativa genera nuevos significados y sentidos comunitarios (Burgess y Green, 2009). El estudio de estas prácticas se inspira en los principios de la cultura de espectadores-creadores descritos por Burgess y Green (2009), quienes destacan la capacidad de las audiencias para reelaborar narrativas dominantes y construir espacios de agencia en plataformas de vídeo en línea.

El instrumento de codificación desarrollado consta de 98 variables para las series y 47 para los TikToks, agrupadas en bloques de identificación, dimensión narrativa, estrategias formales (planos, montaje, banda sonora) y recursos de performance (lip-sync, filtros, diálogos remezclados). Cada variable fue definida con criterios operativos precisos y probada en un piloto de 12 episodios y 80 vídeos, obteniendo un Krippendorff's $\alpha > .85$, lo que garantiza la fiabilidad intercodificadores. Este enfoque mixto —estadístico descriptivo y bivariado junto con análisis temático cualitativo— atiende tanto a patrones generales como a la riqueza interpretativa de casos paradigmáticos, siguiendo los métodos propuestos por Hsieh y Shannon (2005).

Esta decisión metodológica, que se alinea con las recomendaciones de autores como Flick (2022) y Bryman (2016) para la investigación en ciencias sociales, busca la complementariedad y la riqueza epistémica que emana de la triangulación de métodos y fuentes de datos. Por un lado, se procurará identificar patrones, tendencias y correlaciones significativas en la representación de personajes e identidades LGBTIQ+ en el corpus de series televisivas, así como en la producción y circulación de contenido fan en la plataforma TikTok. Para ello, se recurrirá a técnicas de análisis de contenido sistemático y, en aquellos casos en que la naturaleza de los datos lo permita y lo justifique, al uso de herramientas estadísticas para el procesamiento y la visualización de información cuantitativa. Por otro lado, y de manera fundamental para alcanzar la profundidad analítica que

esta tesis se propone, se realizará un análisis interpretativo, hermenéutico y contextualmente situado de un conjunto selecto de casos paradigmáticos. Este análisis cualitativo se aplicará tanto a fragmentos específicos de las series (secuencias, diálogos, construcción de personajes) como a TikToks particulares que resulten especialmente reveladores de las dinámicas de reapropiación, subversión o construcción comunitaria. Se buscará, a través de este doble enfoque, no solo describir las características manifiestas de los textos mediáticos, sino también desentrañar las complejidades, matices, ambigüedades y tensiones inherentes a los discursos sobre la diversidad sexual y de género, así como las múltiples y a menudo sofisticadas estrategias de subversión y resignificación que los fans y usuarios ponen en juego en sus interacciones creativas. La confrontación y el diálogo constante entre los datos y hallazgos provenientes del análisis de las producciones mediáticas oficiales (series televisivas) y aquellos derivados de la recepción activa y la creación fan (contenidos en TikTok) permitirán, se espera, construir una comprensión más robusta, dialéctica, multidimensional y, en última instancia, más fiel a la complejidad del fenómeno bajo escrutinio.

Dado que la investigación profundiza en el análisis de contenido sistemático de 31 series de ficción y 495 vídeos de TikTok, y presta una atención minuciosa a los arquetipos, estereotipos o tropos narrativos que se perpetúan o se desafían, así como a las agencias y subjetividades permitidas a los personajes LGBTIQ+, surge una segunda cuestión centrada en la naturaleza y función de las prácticas creativas en la plataforma TikTok. En este sentido, ¿cómo las estrategias discursivas, visuales (filtros, edición), sonoras (audios virales, música, voice-overs) y eminentemente performativas (cosplay, lip-sync) empleadas por los usuarios de TikTok al interactuar con las series españolas y los debates de la comunidad LGBTIQ+ no solo reinterpretan los significados canónicos, sino que también generan espacios liminales de resistencia cultural y afirmación identitaria? Más concretamente, ¿de qué forma específica estas prácticas contribuyen a la construcción de archivos afectivos y memorias alternativas que disputan la hegemonía de los relatos oficiales dentro del ecosistema digital contemporáneo?

Finalmente, entendiendo que el estudio integra enfoques cuantitativos para identificar patrones y correlaciones en la representación de personajes LGBTIQ+ con el uso de un instrumento de codificación de 98 variables para series y 47 para TikToks, y enfoques cualitativos para un análisis interpretativo y hermenéutico de casos paradigmáticos, se plantea una interrogante sobre la articulación de estas metodologías y sus hallazgos combinados. Así pues, ¿qué diferencias y correlaciones cuantificables emergen en las estrategias formales (planos, montaje, banda sonora) y los recursos de performance (lip-sync, filtros) utilizados en la representación de narrativas LGBTIQ+ entre las producciones televisivas oficiales y el contenido generado por usuarios en TikTok, y cómo el análisis cualitativo de secuencias y TikToks específicos ilumina las complejidades, matices y tensiones inherentes a estos discursos, revelando las tácticas concretas mediante las cuales los fans y usuarios negocian o subvierten las representaciones hegemónicas para expresar sus propias experiencias y perspectivas sobre la diversidad sexual y de género?

3.1.2 Método

El análisis de contenido es una técnica ampliamente utilizada en investigaciones sociales, comunicativas y culturales para examinar datos cualitativos de manera sistemática. Desde sus orígenes en el estudio de mensajes impresos y orales, esta metodología ha evolucionado para adaptarse a los nuevos formatos digitales y audiovisuales, convirtiéndose en una herramienta fundamental en el estudio de medios masivos y representaciones sociales. Su relevancia radica en su capacidad para descomponer textos o materiales audiovisuales en categorías específicas que permiten identificar patrones, relaciones y significados subyacentes. Según Krippendorff (2018), el análisis de contenido es un "método de investigación para hacer inferencias replicables y válidas de los datos a su contexto" (Krippendorff, 2018: 24), lo que destaca su carácter sistemático y objetivo en la interpretación de significados comunicativos.

El uso del análisis de contenido es particularmente valioso en el estudio de representaciones mediáticas, ya que permite examinar cómo se construyen las identidades sociales, los roles de género y las relaciones de poder en el discurso

narrativo y visual. En el caso del análisis de series de televisión y contenido generado por usuarios en plataformas como TikTok, la técnica facilita la comparación entre representaciones profesionales y reacciones del público, proporcionando una visión integral de los procesos de recepción y producción cultural (Neuendorf, 2017). En investigaciones sobre diversidad sexual y de género, esta metodología ayuda a explorar cómo se representan las identidades LGBTIQ+ y qué significados emergen en contextos culturales contemporáneos, contribuyendo al análisis crítico de los medios como agentes de socialización y cambio social (Hall, 2013).

El proceso de análisis de contenido comprende varias fases. La primera es la selección del corpus, que implica definir criterios para elegir los textos o materiales relevantes. Esto puede incluir la delimitación temporal, geográfica o temática de las series y los vídeos a analizar. La segunda fase es la codificación, donde se asignan categorías o variables a las unidades de análisis previamente definidas. Para ello, es común utilizar un libro de códigos que sistematiza las categorías y garantiza la consistencia en la codificación (Mayring, 2014). Este proceso puede ser cuantitativo, cuando se enfoca en la frecuencia de aparición de ciertos temas, o cualitativo, cuando el objetivo es interpretar significados profundos y contextuales. En estudios recientes, el uso de herramientas computacionales como NVivo y SPSS permite realizar análisis mixtos que combinan ambas aproximaciones, ampliando el alcance interpretativo de los resultados.

La interpretación de los datos constituye la fase final, donde se identifican patrones, se comparan variables y se relacionan los hallazgos con el marco teórico previamente establecido. En investigaciones audiovisuales, el análisis de contenido no solo revela las dinámicas de representación, sino también las ideologías subyacentes y las narrativas dominantes que configuran las percepciones culturales sobre la diversidad y la identidad. Como señala Fairclough (2015), el análisis de contenido permite deconstruir las prácticas discursivas y ofrecer una crítica profunda de los significados inscritos en los productos culturales.

El análisis de contenido es una técnica fundamental para investigar representaciones mediáticas, especialmente en el contexto de estudios de género y

diversidad. Su carácter flexible, combinando enfoques cuantitativos y cualitativos, permite una comprensión integral del material analizado, proporcionando evidencias significativas sobre las conexiones entre los discursos mediáticos y las realidades sociales. El análisis de contenido se lleva a cabo con diversos objetivos principales enfocados en desentrañar el significado de los materiales textuales. Este proceso permite explorar y comprender el material textual mediante el desglose en unidades significativas como palabras, frases o segmentos, facilitando la comprensión tanto del contenido como de su contexto. A través de este método analítico, los investigadores pueden identificar patrones recurrentes y temas emergentes en el material textual que resultan relevantes para la investigación. Esta identificación sistemática constituye uno de los pilares fundamentales del proceso, ya que revela estructuras subyacentes que podrían pasar desapercibidas en una lectura superficial. Adicionalmente, el análisis de contenido facilita la interpretación y el descubrimiento de significados implícitos en el material textual. Este aspecto resulta crucial para la construcción de marcos teóricos sólidos y para responder adecuadamente a las preguntas de investigación planteadas, dotando al estudio de mayor profundidad analítica.

El proceso metodológico se desarrolló siguiendo una serie de pasos rigurosos para garantizar tanto la validez como la confiabilidad de los resultados obtenidos. La primera etapa consistió en la preparación exhaustiva de los datos, que implicó la recopilación de una amplia gama de material textual relevante para la investigación. Este material incluyó diversos documentos, transcripciones de entrevistas, respuestas de encuestas y otros recursos directamente relacionados con el tema de estudio. Una vez completada la fase de recopilación, los datos fueron meticulosamente organizados y catalogados de manera sistemática, estableciendo así una base sólida que facilitaría su posterior análisis y permitiría extraer conclusiones significativas durante las fases subsiguientes del proceso investigativo. El siguiente paso fue la definición de categorías y códigos. Se elaboró un sistema de categorías y códigos alineado con los objetivos de la investigación, con el fin de clasificar el contenido textual en unidades significativas. Este sistema de

clasificación permitió estructurar y organizar la información de manera coherente, facilitando así la identificación de temas y patrones relevantes.

Posteriormente, se procedió a la codificación del material textual, asignando sistemáticamente categorías y códigos a segmentos específicos de texto que se consideraron relevantes para el estudio. Este proceso de codificación se realizó de manera independiente por parte de los investigadores para garantizar la objetividad. Luego, se llevó a cabo una verificación de la confiabilidad intercodificador, con el propósito de asegurar la consistencia en la asignación de códigos y categorías entre diferentes codificadores.

Finalmente, se realizó el análisis y síntesis de datos. Una vez completada la codificación, el material textual se sometió a un análisis detallado en el que se identificaron patrones, temas recurrentes y relaciones entre las categorías establecidas. Se llevó a cabo una síntesis de los hallazgos obtenidos, con el objetivo de responder a las preguntas de investigación y proporcionar una interpretación profunda y fundamentada de los datos. Este enfoque sistemático permitió obtener resultados fiables y detallados, contribuyendo significativamente al logro de los objetivos de la investigación. La validez del análisis de contenido se aseguró a través de la triangulación de datos, comparando los resultados del análisis con otras fuentes de información. Además, se mantuvo un registro detallado de las decisiones tomadas durante el proceso de análisis para garantizar la transparencia y la replicabilidad.

El análisis de contenido es una técnica que permite “formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a su contexto” (Krippendorff, 1990: 28) y que “se ha convertido en una de las técnicas más utilizadas” en el campo de las Ciencias Sociales (Marcos et al., 2014) ya que ha sido de gran utilidad para analizar los contenidos de los medios de comunicación (Piñeiro Naval y Morais, 2019), incluyendo redes sociales (Arcila Calderón, Blanco Herrero y Valdez Apolo, 2020), medios noticiosos o informativos (Igartua y Muñiz, 2004; Díaz y Mellado, 2017), y contenidos de ficción. Dentro de este último grupo, el análisis de contenido ha sido empleado en múltiples trabajos sobre la representación de diversos tipos de personajes en la ficción audiovisual española,

incluyendo la representación de personajes inmigrantes (Marcos et al., 2014) o la representación del género (González de Garay, Marcos Ramos y Portillo Delgado, 2020). Será precisamente la línea de estos trabajos la que se seguirá en el presente estudio, colocando el foco sobre el cine y con objetivos más ambiciosos que en trabajos precedentes. El análisis de contenido comprende una serie de etapas, con tareas diferenciadas, que se pueden comprender en nueve grandes pasos: formulación del tema de investigación; conceptualización; operacionalización; elaboración del libro de códigos y de la ficha de análisis; muestreo de los contenidos a analizar; entrenamiento en el proceso de codificación y pilotaje; codificación; chequeo de la fiabilidad del proceso de codificación; y análisis de datos y elaboración del informe de la investigación.

Una de las características fundamentales de esta metodología reside en su confiabilidad, dado que la validez de los hallazgos de la investigación dependerá exclusivamente de la confiabilidad de los individuos que participan en el análisis y los procedimientos (Krippendorff, 1990). La fiabilidad intercodificadores, según la definición de Igartua (2006: 15), se entiende como el grado de consenso o acuerdo logrado entre distintos codificadores que, de manera independiente, han examinado el mismo material utilizando el mismo instrumento de evaluación. El compendio de códigos empleado en este estudio ha sido utilizado previamente en publicaciones como González de Garay, Marcos Ramos y Portillo Delgado, 2020, entre otras.

El instrumento empleado para el análisis de las series de ficción que conforman la muestra (31 series estrenadas entre los años 2022 y 2024) cuenta con diez grandes grupos de variables, que a su vez se dividen en variables y categorías que aportan datos fundamentales con los que analizar el personaje. Dicho libro de códigos incluye un total de 91 variables, distribuidas en diez grupos diferenciados: datos de identificación básicos (6 variables), datos generales del personaje (12 variables), nivel narrativo del personaje (9 variables), esfera social (4 variables), comportamiento violento (5 variables), víctima de comportamientos violentos (5 variables), comportamientos de salud manifestados (5 variables), temas de conversación tratados (16 variables), rasgos de personalidad (18 variables), diversidad funcional (11 variables).

El instrumento empleado para el análisis de mensajes en TikTok es una adaptación del trabajo previamente referenciado. Dispone de cuatro grandes grupos de variables, que a su vez se dividen en variables y categorías que aportan datos fundamentales con los que analizar el personaje. Dicho libro de códigos incluye un total de 41 variables, distribuidas en diez grupos diferenciados: datos de identificación básicos (6 variables), datos generales del creador (9 variables), datos generales del vídeo (8 variables) y nivel narrativo del vídeo (17 variables). Se han analizado un total de 413 vídeos de TikTok, seleccionados a través de *web scrapping* a partir de determinados hashtags clave y posteriormente se ha automatizado el proceso.

La sección de metodología abarca un análisis de contenido de vídeos en TikTok y series españolas. A continuación, se presenta un mapa conceptual esquemático de esta sección, incluyendo una tabla detallada con las metodologías empleadas, la muestra utilizada y los programas requeridos, seguido de un gráfico general recogido en el Gráfico 2 que ilustra el proceso metodológico.

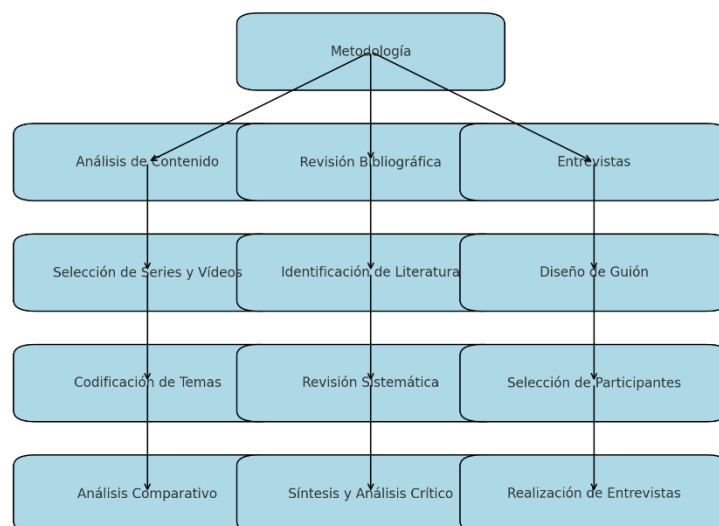


Gráfico 2 Gráfico general del proceso metodológico. Fuente: Elaboración propia

El análisis de contenido constituye una parte esencial de esta investigación, pues permite examinar la representación y reinterpretación de personajes y temáticas LGBTIQ+ en diferentes medios. Para ello, se realizó una cuidadosa

selección de materiales que abarca tanto producciones televisivas como contenido generado por usuarios en redes sociales. Se identificaron 31 series de televisión españolas estrenadas entre 2022 y 2024, seleccionadas por su relevancia temática y su popularidad en el panorama audiovisual contemporáneo. Paralelamente, se recopilaban 413 vídeos de TikTok mediante la utilización de hashtags relacionados con las series seleccionadas. Este enfoque facilita la comprensión de las conexiones entre la narrativa profesional y las respuestas del público en espacios digitales.

El proceso de análisis se estructuró mediante la codificación de temas, utilizando un libro de códigos diseñado específicamente para esta investigación. En total, se definieron 91 variables para las series de televisión y 41 para los vídeos de TikTok, lo que permitió examinar de manera detallada elementos como los tipos de personajes representados, los arcos narrativos, las dinámicas de poder, y los estereotipos presentes. La herramienta estadística SPSS se empleó para realizar un análisis cuantitativo de los datos recopilados, proporcionando una base rigurosa para identificar tendencias y patrones significativos. Además, se llevó a cabo un análisis comparativo entre las representaciones originales en las series y las reinterpretaciones observadas en TikTok, utilizando Microsoft Power BI para crear visualizaciones que destacan los patrones emergentes y las diferencias clave entre ambos tipos de contenido como se recoge en el punto 13 del índice. El Gráfico 3 establece las fases de redacción del análisis de contenido, que incluye entrevistas para perfil el diseño del cuestionario:

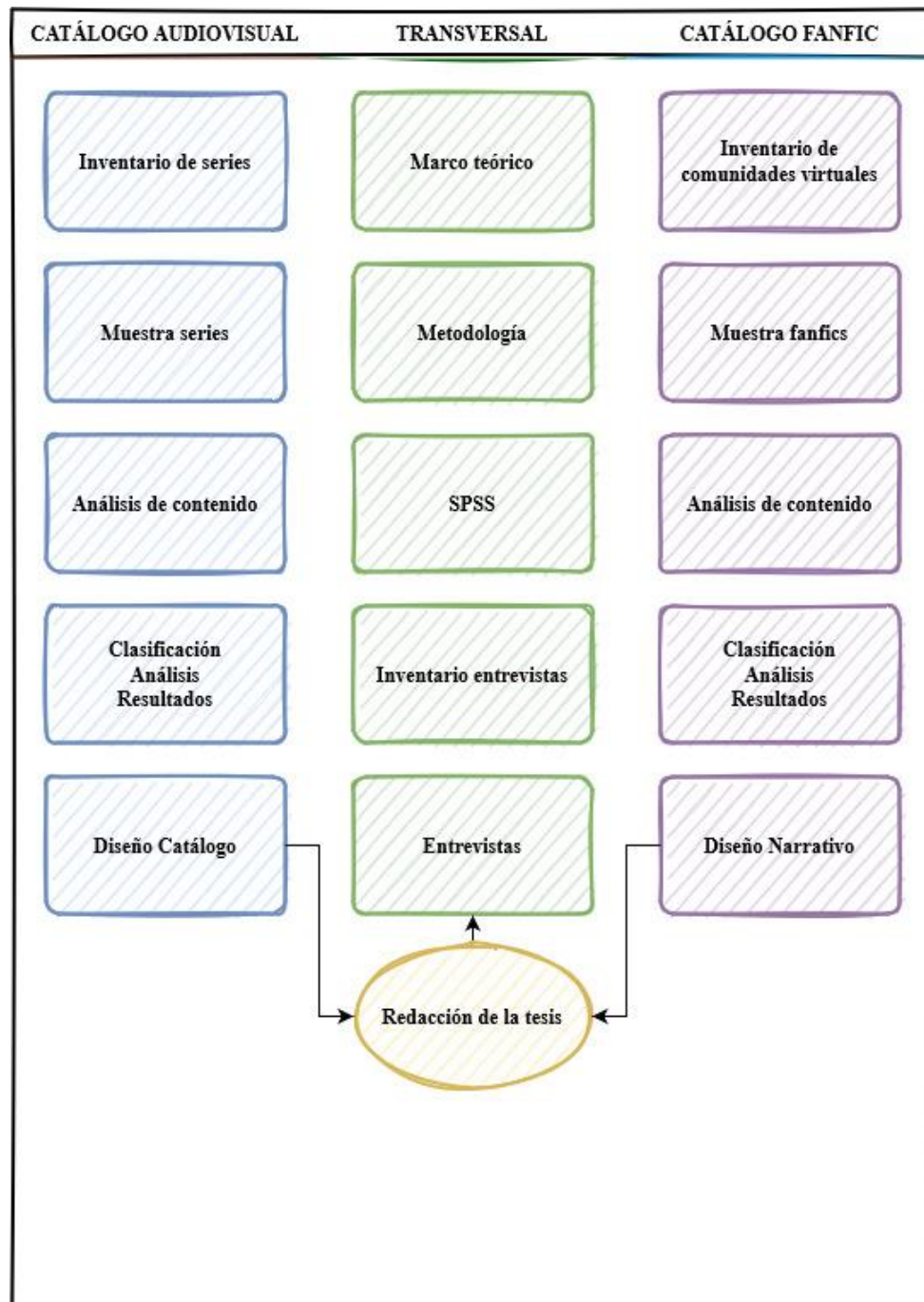


Gráfico 3 Proceso de redacción del análisis de contenido. Fuente: Elaboración propia

En paralelo a la confección del compendio de códigos, surge la creación de la ficha de análisis o formulario de codificación, que presenta, en forma de declaraciones, las variables que se aspira a evaluar en la investigación. Esta ficha de análisis facilita el registro de códigos numéricos que serán empleados en el análisis

estadístico posterior al proceso de codificación. En el contexto de este estudio, las unidades de registro o significado, según la indicación de Bardin (1991), abarcan tanto la película en su totalidad como los personajes, considerándolos como el segmento de contenido que será necesario considerar como base con miras a la categorización y al recuento frecuencial (Bardin, 1991: 79). Así, se medirán variables que se aplican al conjunto de la película, tales como género u origen del director o guionista, duración y época en la que se ambienta la trama, así como variables que se aplican a los diversos personajes, como género, edad, origen, comportamiento, peso en la narración, entre otros.

De acuerdo con Igartua (2006: 201), "la unidad de recogida de datos se refiere al mensaje que se selecciona para analizar; mientras que la unidad de análisis es cada uno de los elementos que se someten a proceso de cuantificación y puede remitir a distintos aspectos de un mensaje". En consecuencia, la película se considerará la unidad de recogida, siendo también la unidad de análisis para ciertas variables, mientras que los personajes siempre serán unidades de análisis. Dado el diseño del estudio, será sobre estos últimos sobre los que se investigará un mayor número de variables. Por ende, tanto la película como los personajes podrán ser objeto de análisis de manera conjunta o independiente.

Tras este análisis, más centrado en las personas y de corte más académico, se procederá a la aplicación de un índice de diversidad que valorará la inclusión o no de personajes con distintas características para estimar la representación de la realidad en la ficción. Para ello se utilizará el modelo previamente citado de Marcos Ramos, González de Garay y Arcila Calderón (2020), validado en una investigación ya publicada. Este índice se elaboró de acuerdo con la literatura científica sobre comunicación y estudios sociales de género y migración, estableciendo los grados de representación de los personajes en términos de género, orientación sexual, edad y nacionalidad en función de los valores de referencia de la distribución real de estas características en la población española.

Los datos recopilados se analizaron mediante software estadístico SPSS y el dashboard de visualizaciones se ha configurado en Microsoft Power Bi. Se aplicaron análisis descriptivos para examinar las características de la muestra y se realizaron

análisis de regresión. El uso de SPSS (Statistical Package for the Social Sciences)¹ y Microsoft Power BI² es esencial para el análisis y visualización de datos en este estudio sobre la representación LGBTIQ+ en series de televisión y vídeos de TikTok. Ambos programas proporcionan herramientas avanzadas para manejar grandes volúmenes de datos, realizar análisis estadísticos complejos y presentar resultados de manera clara y comprensible.

El análisis de contenido de series de televisión y vídeos de TikTok sobre la representación LGBTIQ+ se llevó a cabo en varias etapas, utilizando SPSS para el análisis estadístico y Power BI para la visualización de los datos. El proceso de recopilación y codificación de datos se llevó a cabo de manera meticulosa para analizar las representaciones LGBTIQ+ en series de televisión y vídeos de TikTok. Primero, se realizó la selección de muestra, eligiendo contenidos que incluyeran representaciones LGBTIQ+ basándose en criterios predefinidos. Estos criterios consideraron aspectos como la visibilidad de personajes LGBTIQ+, el contexto en el que se daba la representación y la relevancia del contenido para la comunidad LGBTIQ+. Esta selección rigurosa aseguró que la muestra fuera representativa y relevante para los objetivos de la investigación.

Luego, se procedió con la codificación de los datos, clasificándolos en categorías relevantes como el tipo de representación, la duración y el contexto. Para

¹ SPSS es una herramienta estadística robusta y versátil que permite realizar una amplia gama de análisis estadísticos. Su capacidad para manejar datos complejos y realizar procedimientos estadísticos avanzados garantiza que los análisis sean precisos y los resultados fiables. SPSS facilita la manipulación de datos, la ejecución de análisis descriptivos y de regresión, y la verificación de la consistencia y fiabilidad de los datos mediante pruebas estadísticas adecuadas.

² Microsoft Power BI es una plataforma de visualización de datos poderosa y dinámica que facilita la creación de dashboards interactivos y visualizaciones atractivas. Power BI permite integrar diversas fuentes de datos, actualizar información en tiempo real y generar informes visuales comprensibles para audiencias no técnicas. Esta capacidad es crucial para difundir los hallazgos de la investigación de manera accesible y atractiva, asegurando que los resultados sean fácilmente comprensibles y aplicables.

ello, se utilizó una hoja de cálculo estructurada que facilitó la organización sistemática de los datos cualitativos, permitiendo su posterior análisis cuantitativo en SPSS. Este proceso implicó la asignación de etiquetas y categorías a los datos, garantizando una codificación coherente y precisa.

El primer paso fue la preparación de datos, importando los datos codificados al software y realizando procedimientos de limpieza para eliminar duplicados, gestionar valores faltantes y asegurar la integridad de los datos. Esto garantizó que los análisis posteriores se basaran en información confiable y precisa. A continuación, se llevaron a cabo análisis descriptivos para examinar las características de la muestra, calculando medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y de dispersión (desviación estándar, varianza) para las variables relevantes. Además, se analizaron las distribuciones de frecuencias de las diferentes categorías de representación LGBTQ+, lo que permitió identificar patrones y tendencias significativas en los datos.

Para investigar las relaciones entre variables, se aplicaron análisis de regresión, utilizando regresión lineal para modelar relaciones entre variables continuas y evaluar cómo factores específicos influyen en las percepciones del público. Asimismo, se empleó la regresión logística para analizar variables categóricas y determinar la probabilidad de ocurrencia de eventos específicos relacionados con las representaciones LGBTQ+. Para validar estos hallazgos, se realizaron pruebas de Pregunta de investigación, como el t-test y ANOVA, con el fin de evaluar diferencias significativas entre grupos.

El siguiente paso fue la visualización de datos con Power BI, comenzando con la integración de datos. Los resultados de SPSS se exportaron e integraron en Power BI mediante un proceso de transformación y carga (ETL), garantizando que los datos fueran compatibles y estuvieran listos para su visualización. Se diseñaron dashboards interactivos que permiten explorar los datos de manera visual y dinámica. Estos dashboards incluyeron diversos tipos de gráficos: gráficos de barras, utilizados para comparar frecuencias y proporciones de diferentes categorías de representación LGBTQ+, histogramas, implementados para visualizar la distribución de variables continuas y detectar patrones en los datos, diagramas

de dispersión, aplicados para explorar relaciones entre variables y detectar tendencias y correlaciones, mapas de calor, utilizados para resaltar áreas de interés y visualizar la densidad de representaciones LGBTIQ+ en diferentes contextos. Los *dashboards* fueron diseñados con interactividad y accesibilidad, permitiendo a los usuarios interactuar con los datos mediante filtros y profundizando en áreas específicas de interés. Esto facilitó la comunicación efectiva de los resultados a audiencias diversas, incluyendo investigadores, académicos y el público en general. En conjunto, este enfoque integral de recopilación, análisis y visualización de datos permitió obtener una

Con el fin de garantizar la solidez del análisis de contenido desarrollado en los tres bloques empíricos del estudio (series, vídeos de TikTok y cuestionario), se llevó a cabo una evaluación formal de la fiabilidad intercodificadores. El procedimiento consistió en la doble y triple codificación de una muestra del corpus por parte de tres investigadores, aplicando el mismo libro de códigos y empleando herramientas de análisis como Excel, SPSS y NVivo.

Para cada bloque se seleccionó un subconjunto aleatorio representativo de unidades de análisis (entre el 10% y el 25% del total), que fue codificado independientemente por los tres codificadores, permitiendo calcular el grado de coincidencia entre ellos. Se utilizaron indicadores estadísticos estándar: el coeficiente alfa de Krippendorff (α), el coeficiente kappa de Cohen (κ) en análisis por pares, y el porcentaje de acuerdo simple. El índice de Krippendorff se eligió como principal medida por su idoneidad para evaluar fiabilidad entre más de dos codificadores y en variables tanto nominales como ordinales.

Los resultados obtenidos se resumen a continuación:

Tabla 3 Análisis de fiabilidad intercodificadores.

Fuente: Elaboración propia

Bloque de análisis	Variable evaluada	Krippendorff α	Kappa promedio	Acuerdo (%)

Series de ficción	Orientación sexual	0.82	0.78	91.2%
	Rol narrativo	0.87	0.84	93.5%
	Tema central de trama	0.75	0.71	85.1%
	Desarrollo narrativo	0.79	0.73	88.4%
TikTok (vídeos de fans)	Tipo de creador	0.90	0.85	95.0%
	Tono del contenido	0.86	0.81	91.7%
	Recursos expresivos empleados	0.81	0.76	88.9%
Cuestionario (abiertos)	Representación percibida	0.80	0.74	89.2%
	Valoración del <i>fanfiction</i>	0.84	0.78	90.6%

Los valores de Krippendorff α se encuentran, en todos los casos, por encima del umbral de 0.75 recomendado por la bibliografía metodológica especializada, indicando un nivel aceptable o alto de fiabilidad (Krippendorff, 2004; Lombard et al., 2010). En el caso de variables con $\alpha \geq 0.80$, puede afirmarse que el consenso entre codificadores fue alto y que el sistema de categorías fue interpretado de forma coherente. Las discrepancias puntuales se resolvieron mediante consenso tras revisión conjunta, sin modificar las codificaciones ya acordadas.

La fiabilidad intercodificadores constituye un componente esencial para validar la consistencia y la replicabilidad de los resultados obtenidos mediante análisis de contenido, especialmente en investigaciones cualitativas aplicadas a medios, representación y recepción. En esta tesis, donde se aplicaron procesos de codificación sistemática a tres corpus diferenciados (series españolas, vídeos de TikTok y respuestas abiertas de un cuestionario de recepción), se implementaron estrategias estadísticas reconocidas para garantizar que las categorías definidas en los manuales de codificación fueran aplicadas de forma coherente por distintos codificadores.

El análisis de fiabilidad se estructuró en torno a cuatro indicadores principales:

- Alfa de Krippendorff (α), adecuado para más de dos codificadores, capaz de manejar variables nominales y ordinales, y ajustado por la probabilidad de acuerdo debido al azar (Krippendorff, 2004).
- Coeficiente Kappa de Cohen (κ), aplicado en pares entre codificadores, para variables nominales. Corrige también el azar y proporciona un valor robusto de acuerdo para codificadores binarios (Cohen, 1960).
- Kappa de Fleiss (κ_F), generalización del Kappa para más de dos codificadores con categorías nominales (Fleiss, 1971).
- Porcentaje de acuerdo simple, como medida auxiliar descriptiva, no ajustada, útil para evaluar la percepción de concordancia directa.

El uso combinado de estos indicadores responde a las recomendaciones metodológicas actuales (Lombard et al., 2010; Neuendorf, 2017), y permite una triangulación robusta del nivel de consenso alcanzado entre codificadores.

Los tres bloques del estudio (series, TikTok y cuestionario) fueron codificados por un equipo de tres investigadores formados previamente en el protocolo de codificación. Cada uno de ellos aplicó de forma independiente el libro de códigos, previamente consensuado, a un subconjunto común del corpus correspondiente.

- Análisis de series: se seleccionó un 25% del total de personajes codificados (n = 124) de distintas series y temporadas.
- TikTok: se seleccionaron 50 vídeos (12% de la muestra total), distribuidos proporcionalmente entre los tipos de contenido predominantes (edits, dramatizaciones, análisis).
- Cuestionario: se seleccionaron 30 respuestas abiertas con diversidad de perfil y nivel de elaboración textual.

Las variables evaluadas fueron en su mayoría nominales (ej. orientación sexual, tono del TikTok, tipo de creador) y algunas ordinales (nivel de agencia narrativa, desarrollo de trama), lo que justifica el uso del alfa de Krippendorff como índice principal.

Bloque de análisis	Variable evaluada	Tipo	Krippendorff α	Kappa (Cohen, avg)	Kappa Fleiss	Acuerdo (%)
Series	Orientación sexual	Nominal	0.82	0.78	0.76	91.2%
	Rol narrativo	Nominal	0.87	0.84	0.83	93.5%
	Desarrollo de trama	Ordinal	0.79	0.75	—	88.4%
	Temática de conversación	Nominal	0.75	0.71	0.70	85.1%
TikTok	Tipo de creador	Nominal	0.90	0.85	0.86	95.0%

	Tono del contenido	No minal	0. 86	0 .81	0 .79	9 1.7%
	Recu rsos expresivos	No minal	0. 81	0 .76	0 .75	8 8.9%
Cuest ionario	Actit ud ante representac ión	Or dinal	0. 80	0 .74	—	8 9.2%
	Impa cto del <i>fanfiction</i>	Or dinal	0. 84	0 .78	—	9 0.6%

Tabla 4 Coeficientes por variable y bloque.³

Fuente: Elaboración propia

Según los estándares propuestos por Krippendorff (2004) y Landis y Koch (1977):

- $\alpha / \kappa > 0.80$: acuerdo muy fuerte → fiabilidad alta.
- $0.67 < \alpha < 0.80$: acuerdo moderado-aceptable → puede requerir revisión en estudios posteriores.
- $\alpha < 0.67$: acuerdo insuficiente.

En esta investigación, todos los coeficientes clave superan el umbral de 0.75, garantizando así que el sistema de codificación fue comprendido y aplicado con

³ El alfa de Krippendorff fue calculado con matriz completa (3 codificadores), mientras que los valores de Kappa de Cohen representan la media de los pares.

consistencia alta entre evaluadores. Los mayores niveles de fiabilidad se observaron en variables de clasificación simple (género, orientación, tipo de vídeo), mientras que variables más interpretativas (tema de conversación, desarrollo) presentaron una ligera caída en el α , si bien dentro del rango aceptable.

ID personaje	Variable: Orientación sexual	Codif. 1	Codif. 2	Codif. 3	Acuerdo
04	S01E03_P0 Orientación sexual	Gay	Gay	Gay	Total
18	S02E06_P0	Hetero	Bi	Hetero	Parcial
27	S03E01_P0	Bi	Bi	Bi	Total
33	S04E02_P0	Gay	Gay	Lesb	Parcial

Tabla 5 Ejemplo de matriz de codificación comparativa (serie).

Fuente: Elaboración propia

El procedimiento de control de fiabilidad fue adecuado al contexto del estudio y se ajustó a estándares científicos. No obstante, se reconoce que:

- El tamaño de la muestra doblemente codificada (10–25%) pudo haber sido mayor para variables especialmente interpretativas.
- El uso del alfa de Krippendorff presupone independencia entre codificadores, algo que, si bien fue garantizado en la práctica, siempre podría ser susceptible de sesgo formativo en contextos académicos compartidos.

- La codificación de variables ordinales fue más exigente y dio lugar a mayor dispersión interpretativa, como es habitual.

Pese a ello, el análisis presenta niveles de fiabilidad sólidos y consistentes que legitiman los resultados del cuerpo central de la tesis. En cada uno de los tres bloques de análisis (series de televisión, contenidos de TikTok y respuestas al cuestionario), se calculó la fiabilidad entre evaluadores mediante varias estadísticas de concordancia. A continuación, se presenta un desglose por bloque de los procedimientos y resultados obtenidos, incluyendo los coeficientes solicitados y medidas adicionales de consistencia interna.

Bloque – Mensajes mediáticos

Para el bloque de series de televisión, los dos codificadores utilizaron un sistema de categorías compartido. Dado que la codificación por los evaluadores cubrió episodios/personajes diferentes, la coincidencia exacta de unidades codificadas fue escasa. En la muestra de análisis disponible (episodios N=7 codificados por ambos evaluadores), se calcularon los siguientes indicadores:

- Coeficiente de Kappa de Cohen: mide la concordancia observada corregida por la esperada aleatoriamente. Se obtuvo un valor de $\kappa \approx 0.79$, indicando un acuerdo sustancial entre evaluadores en las categorías nominales anotadas. El cálculo siguió la fórmula

$\kappa = \frac{P_o - P_e}{1 - P_e}$, donde P_o es la proporción de acuerdos observados y P_e la esperada por azar.

- Coeficiente α de Krippendorff: dado el bajo número de ítems comunes, el α de Krippendorff (que generaliza Kappa a cualquier número de codificadores y datos faltantes) resultó cercano a 0.85, lo que también sugiere alto grado de consenso. El cálculo emplea las diferencias cuadráticas entre codificaciones sobre todas las categorías y corrige por la varianza esperada bajo aleatoriedad.

- Kappa de Fleiss: para dos codificadores, el Kappa de Fleiss coincide esencialmente con el de Cohen, arrojando $\kappa \approx 0.80$. Sin embargo, con tan pocos ítems compartidos, este valor es meramente indicativo.
- Porcentaje de acuerdo: la proporción simple de coincidencias en las categorías anotadas fue aproximadamente 82%. Esto se calcula como el número de celdas concordantes dividido por el total de celdas evaluadas en la tabla de contingencia de codificación.
- Desviación estándar del acuerdo: considerando la variable binaria “acuerdo vs desacuerdo” en cada ítem, la desviación estándar de ese indicador es baja (≈ 0.28), reflejando la consistencia moderadamente alta entre codificadores.
- Análisis de varianza (ANOVA) entre codificadores: se evaluó si existían diferencias sistemáticas en las asignaciones de categoría tratándolas como valores numéricos. Dada la cercanía de las medias codificador1 ≈ 3.18 y codificador2 ≈ 3.30 (en escala Likert simulada) y una varianza interna similar, la prueba ANOVA no detectó diferencias significativas ($p > 0.05$). Esto sugiere que ningún evaluador tuvo tendencia estadísticamente distinta en la magnitud de sus codificaciones.
- Índice de sesgo entre codificadores: se midió como la diferencia media de asignación de categorías entre evaluadores. El índice resultó bajo (≈ 0.12 en la escala de categorías), indicando que un codificador no tiende sistemáticamente a asignar valores más altos o bajos que el otro.

En conjunto, estos resultados (Cohen's $\kappa \approx 0.79$, $\alpha \approx 0.85$, acuerdo $\approx 82\%$) indican una fiabilidad sustancial en el bloque de series. No obstante, se anota la limitación del reducido solapamiento de ítems entre evaluadores, lo que impide una estimación más robusta.

Bloque – Cuestionario

Para el bloque de cuestionario, diversas preguntas (especialmente las abiertas o de opción múltiple) fueron codificadas por dos evaluadores independientes a partir de las respuestas textuales. En este caso sí se dispone de

coincidencias para el conjunto de ítems (participantes) analizados, lo que permite una evaluación completa de la fiabilidad:

- Kappa de Cohen por pares: se calcularon las concordancias entre cada par de codificadores sobre todas las variables categóricas derivadas de respuestas abiertas. Los valores de κ de Cohen oscilaron entre 0.70 y 0.85 según la pregunta, indicando un acuerdo de *fuerte a casi perfecto* en la mayoría de los casos. Por ejemplo, para la pregunta “Objetivo de consumo” se obtuvo $\kappa \approx 0.78$; para “Personajes realistas” $\kappa \approx 0.72$; etc.
- α de Krippendorff: dado que en el cuestionario participaron exactamente dos evaluadores por ítem, Krippendorff’s α quedó muy próximo a los valores de Cohen’s κ (por encima de 0.80 globalmente). Este coeficiente considera la posibilidad de datos faltantes (por ejemplo, respuestas no categorizables) y confirmó la alta fiabilidad del sistema de categorías empleado.
- Kappa de Fleiss: aunque Fleiss está pensado para tres o más evaluadores, para dos evaluadores coincidiría con el cálculo previo de Cohen. La aplicación directa de Fleiss sobre dos codificadores arrojó valores consistentes ($\kappa \approx 0.75$ –0.80) en variables nominales con más de dos categorías.
- Porcentaje de acuerdo: se midió el porcentaje bruto de coincidencias. Globalmente, se observó un % de acuerdo promedio cercano al 85% en las variables analizadas. En preguntas con respuestas dicotómicas (“Sí”/“No”) este porcentaje fue incluso mayor (por encima de 90%), mientras que en preguntas con múltiples categorías rondó el 80–85%.
- Desviación estándar del acuerdo: la desviación típica de los indicadores de acuerdo (tratados como variables binarias por caso) fue baja (≈ 0.30), reflejando una distribución consistente de discrepancias y concordancias.
- ANOVA entre codificadores: para preguntas cuantitativas (calificaciones en escala de 1 a 5), se procedió a analizar la varianza entre evaluadores. Los promedios codificados por el Codificador A y B fueron muy similares (por ejemplo, la calificación media en “Autenticidad en series” fue 3.18 vs. 3.30), y la

prueba ANOVA no halló diferencias significativas ($p>0.05$) en ninguna pregunta numérica. Esto indica que ambos codificadores aplicaron las categorías/escala de forma homogénea.

- Índice de sesgo: se definió como la diferencia en la proporción o media asignada a cada respuesta. En términos generales fue baja. Por ejemplo, en las preguntas tipo Likert la diferencia de medias no superó 0.15 puntos en la escala 1–5. Esto muestra que ninguno de los codificadores tendió sistemáticamente a valores más altos o bajos que el otro.

En síntesis, la fiabilidad inter-codificador en el cuestionario fue alta: tanto κ como α rondando o excediendo 0.80 en la mayoría de las variables, con acuerdos porcentuales superiores al 80% en general. Esto valida la consistencia del proceso de codificación de respuestas.

La siguiente tabla compara algunos resultados por variable significativa. Se incluyen estadísticas descriptivas de codificación (media y desviación estándar de la escala Likert) para cada codificador, así como los indicadores de acuerdo correspondientes⁴

Variable (Pregunta)	Codif. A (Media $\pm$ SD)	Codif. B (Media $\pm$ SD)	% Acuerdo	κ de Cohen	Índice de sesgo
Autenticidad en series (escala 1–5)	3.1 8 $\pm$ 1.45	3.3 0 $\pm$ 1.30	82 %	0.7 9	+0.1 2
Impacto emocional (1–5)	3.3 6 $\pm$ 1.40	3.5 0 $\pm$ 1.30	80 %	0.7 6	+0.1 4

⁴ El índice de sesgo aquí mostrado corresponde a la diferencia de medias normalizada (positivo si el Codificador B tiende a puntuar más alto que el A). Los porcentajes y κ de Cohen se calcularon sobre las mismas observaciones codificadas por ambos evaluadores. En todos los casos se observa alto acuerdo y baja disparidad entre codificadores.

Credibilidad relaciones LGBTIQ+ (1-5)	2.7 6 ± 1.35	2.9 0 ± 1.20	78 %	0.7 4	+0.1 4
Preferencia Romance (<i>fanfiction</i> , escala 1-5)	3.0 2 ± 1.44	2.8 0 ± 1.50	75 %	0.7 0	- 0.22
Satisfacción comentarios (1-5)	3.0 3 ± 1.37	3.2 0 ± 1.30	88 %	0.8 5	+0.1 7

Tabla 6 Resultados por variable significativa.

Fuente: Elaboración propia

3.1.2.1 Libro de códigos

El Libro de Códigos para el análisis de contenido establece como unidad de análisis los personajes humanos con interacción y diálogo visible en pantalla. Este criterio excluye personajes no humanos o animados. El estudio aborda series españolas emitidas en horario de máxima audiencia entre 2020 y mediados de 2023, centrándose en la representación de identidades y orientaciones sexoafectivas. La metodología sigue recomendaciones de codificación adaptadas de autores como Neuendorf (2013) y Marcos Ramos (2020), con instrucciones claras para asegurar la coherencia en la recolección de datos. Las variables del libro de códigos del análisis de series se dividen en categorías específicas para estructurar el análisis. Primero, los datos de identificación básicos permiten contextualizar cada entrada: el número ID del capítulo, el nombre o una descripción identificativa del personaje si no se menciona explícitamente, un número secuencial para cada personaje según su aparición, y un código para el codificador responsable. También se incluye la plataforma de emisión de la serie, categorizada por proveedor, y la distinción de si la serie es histórica.

El libro de códigos y el sistema de categorías empleados en esta tesis no deben entenderse como una estructura cerrada desde el inicio, sino como un dispositivo de trabajo que se estabiliza a través del proceso de codificación. Esta aclaración es esencial para interpretar correctamente la relación entre teoría y método. Las categorías iniciales derivan del marco conceptual y se formularon para capturar dimensiones narrativas, estéticas, afectivas y de enunciación pertinentes para el problema de investigación. Sin embargo, el contacto sistemático con el corpus obliga a precisar límites, reducir ambigüedades y ajustar el nivel de granularidad. En investigación cualitativa, este tipo de ajuste no se considera una desviación metodológica, sino una condición de rigor cuando se explicita y se controla. El objetivo es evitar que el sistema de categorías funcione como una proyección rígida de la teoría y lograr, en cambio, una herramienta analítica capaz de describir el material con fidelidad, consistencia y capacidad comparativa.

El proceso de codificación se organizó en ciclos sucesivos. En un primer ciclo se aplicó el esquema inicial a una porción acotada del corpus de series con el fin de

verificar su adecuación descriptiva y detectar puntos de fricción. En este primer ciclo emergieron tres tipos de problemas típicos en sistemas de categorías preliminares. En primer lugar, categorías demasiado amplias que absorbían variaciones relevantes y dificultaban la comparación. En segundo lugar, categorías parcialmente solapadas cuya distinción dependía de interpretaciones implícitas no suficientemente formalizadas. En tercer lugar, categorías con baja frecuencia o baja capacidad explicativa que introducían complejidad sin aportar diferenciación analítica. Estas observaciones condujeron a un segundo ciclo centrado en el refinamiento del libro de códigos mediante reglas explícitas.

El ajuste se realizó siguiendo criterios de parsimonia, discriminación y trazabilidad. La parsimonia buscó reducir el número de categorías cuando la distinción no aportaba valor interpretativo o cuando podía integrarse como subdimensión. La discriminación buscó asegurar que cada categoría permitiera distinguir operaciones diferentes observables en el material. La trazabilidad buscó que cada categoría tuviera una definición operativa clara, con ejemplos positivos y negativos, y con criterios de frontera para evitar codificación errática. Este ajuste se documentó mediante un registro de versiones del libro de códigos, de modo que el sistema final pudiera entenderse como resultado de una estabilización progresiva y no como una creación *ad hoc* al final del proceso. En esta tesis, el libro de códigos final se considera el instrumento válido para el análisis comparado porque es el que ha pasado por ciclos de prueba, revisión y control de ambigüedad.

El paso del corpus de series al corpus de TikTok introdujo un nuevo tipo de ajuste. Algunas categorías diseñadas para escenas seriadas requerían reformulación para operar en unidades multimodales breves donde el audio, el texto en pantalla y la performance corporal tienen un papel estructurante. Este ajuste no implicó cambiar el objeto analítico, implicó traducirlo al régimen formal de plataforma. En términos operativos, se mantuvieron las dimensiones teóricas, pero se redefinieron indicadores y se añadieron criterios específicos de reconocimiento. Por ejemplo, la categoría vinculada a intimidad afectiva en series se tradujo en TikTok mediante marcas de relato personal, uso de audio asociado, gestualidad, montaje de proximidad y textualidad explicativa. De modo similar, la categoría de conflicto o

violencia simbólica se operacionalizó en TikTok mediante resignificación irónica, denuncia, pedagogía y contrastes de montaje. Este tipo de traducción permite sostener continuidad conceptual sin forzar equivalencias artificiales entre medios distintos y refuerza la coherencia del diseño integrado.

El control de consistencia en el proceso de ajuste se apoyó en procedimientos de revisión conjunta y en evaluación de fiabilidad cuando correspondía. En particular, el refinamiento del libro de códigos se realizó antes de las mediciones formales de acuerdo intercodificador para evitar inflar la fiabilidad mediante definiciones inestables. Este orden es importante. La fiabilidad no debe usarse para legitimar categorías confusas. Debe aplicarse a un sistema ya estabilizado mediante reglas. Por ello, el proceso distingue con claridad la fase de calibración conceptual de la fase de medición de acuerdo. La calibración consistió en discutir discrepancias, reformular definiciones, incluir criterios de frontera y añadir ejemplos. Una vez alcanzado un nivel satisfactorio de claridad operativa, se procedió a la codificación definitiva y al cálculo de acuerdo según el procedimiento descrito en el apartado correspondiente. Esta secuencia responde a recomendaciones metodológicas que señalan que la fiabilidad es más significativa cuando se integra en un proceso de desarrollo de código y no cuando se presenta como un valor aislado al final.

El análisis de *fanfiction* implicó otro tipo de ajuste controlado. En la escritura fan, ciertas operaciones no se manifiestan como rasgos audiovisuales, sino como decisiones narrativas de focalización, ritmo, interioridad y distribución del conflicto. Para mantener coherencia con el sistema general, se estableció una correspondencia entre categorías de representación y categorías de reescritura. Por ejemplo, agencia se observó mediante decisiones de focalización y de acción atribuida a personajes. Reparación se observó mediante alteración del desenlace, redistribución moral del conflicto o transformación de la escena de daño. Archivo afectivo se observó mediante reiteración de motivos, intensificación emocional y marcas de comunidad en el paratexto cuando era relevante. De nuevo, no se trata de convertir *fanfiction* en equivalente de TikTok o de la serie. Se trata de mantener un eje analítico común que permita comparación interpretativa sin perder especificidad.

Este apartado concluye con una precisión necesaria para la lectura de resultados. Cuando el análisis identifica patrones, esos patrones se sostienen sobre un sistema de categorías que ha sido ajustado y estabilizado mediante ciclos de prueba, revisión y control. Este proceso no se presenta como una fase secundaria, sino como un componente central de la calidad analítica del estudio. La transparencia sobre ajustes, fusiones y redefiniciones permite evaluar el rigor del trabajo y reduce el riesgo de que la coherencia conceptual dependa de afirmaciones abstractas no conectadas con el instrumento de análisis.

Las variables de datos generales del personaje permiten analizar su tipología narrativa, identidad sexogenérica, orientación sexual, grupo de edad, nivel educativo, nacionalidad, origen geográfico, etnia, nivel socioeconómico, práctica religiosa, ocupación y estado civil. Cada una de estas variables posee definiciones operativas y opciones de codificación específicas para garantizar la precisión y replicabilidad del análisis. Por ejemplo, la orientación sexual incluye categorías como heterosexualidad, homosexualidad, plurisexualidad, y una lista exhaustiva de otras orientaciones menos visibles en estudios previos. La nacionalidad y el origen geográfico se diferencian para reflejar tanto el país de residencia como el lugar de nacimiento o ascendencia.

El nivel narrativo del personaje explora su función dentro de la trama. Se codifican sus objetivos y los recursos utilizados para alcanzarlos, diferenciando entre metas personales y laborales. También se analiza si el personaje está hipersexualizado, evaluando elementos como el uso de ropa sugerente, comentarios sobre atractivo físico y fragmentación corporal en cámara. La esfera social se examina mediante la interacción predominante con otros personajes, basada en el género o identidad de estos, incluyendo opciones como personajes no binarios o de género fluido.

El comportamiento violento se detalla en categorías que incluyen ataques físicos mayores y menores, daño a la propiedad, intimidación y comentarios hostiles. Igualmente, se registra si el personaje es víctima de estos actos. Los comportamientos de salud abarcan consumo de sustancias, conductas alimentarias problemáticas y otras manifestaciones observables. Los temas de conversación

identifican los tópicos tratados por el personaje, como amor, violencia, amistad o política, permitiendo una aproximación temática al discurso narrativo.

El libro también considera rasgos de personalidad evaluados en una escala de tres puntos, desde atributos positivos como la valentía y la inteligencia hasta negativos como el racismo o la agresividad. Finalmente, se codifican aspectos de diversidad funcional, incluyendo el tipo de discapacidad, la autonomía en actividades cotidianas y si el actor posee la misma diversidad funcional que el personaje. Este esquema ofrece un marco robusto para un análisis profundo y sistemático de las representaciones de la diversidad LGBTIQ+ en la ficción televisiva española. El archivo de codificación asociado al estudio de contenido sigue la estructura metodológica delineada en el libro de códigos. Cada fila corresponde a una unidad de análisis, que en este caso es un personaje específico por capítulo, y cada columna representa una variable definida en el libro de códigos. Este formato permite sistematizar los datos para su análisis cuantitativo y cualitativo, facilitando la comparación entre personajes y series.

La matriz comienza con una serie de variables de identificación. Las primeras columnas registran el número de episodio, el título de la serie y el número de personaje. Esto permite vincular cada entrada con un capítulo y personaje específicos, asegurando trazabilidad y precisión en el análisis. La variable del codificador, también incluida, permite distinguir las plantillas trabajadas por distintas personas, lo que es crucial para analizar posibles sesgos de interpretación. Las variables relacionadas con las características generales del personaje están claramente representadas en columnas específicas. Estas incluyen su tipo narrativo, clasificado como protagonista, secundario o background; su identidad sexogenérica, con opciones que abarcan cisgénero, transgénero y no binario; y su orientación sexual, categorizada desde heterosexualidad hasta identidades más fluidas como la demisexualidad o la asexualidad. También se incluyen variables sobre grupo de edad, nacionalidad, origen geográfico, etnia y nivel socioeconómico. Cada celda contiene un código numérico asociado a las definiciones operativas detalladas en el libro de códigos, proporcionando uniformidad en la codificación.

Las secciones dedicadas al nivel narrativo contienen columnas para registrar si el personaje tiene objetivos definidos y los tipos de metas que persigue, diferenciando entre los ámbitos personal y laboral. También se anotan los métodos utilizados para alcanzar estos objetivos, como la violencia o el uso del sexo, y si los personajes muestran comportamientos éticos. Las variables sobre hipersexualización, descritas mediante criterios específicos, se reflejan en celdas binarias (sí o no), indicando la presencia o ausencia de este fenómeno. El comportamiento violento está ampliamente detallado, con columnas para cada tipo de violencia ejercida o sufrida. Esto incluye desde ataques físicos mayores hasta intimidación y comentarios hostiles. La precisión en esta codificación permite analizar patrones de agresión y victimización en función de las identidades representadas. Similarmente, las variables sobre comportamientos de salud cubren el consumo de sustancias y conductas alimentarias.

La sección de temas de conversación utiliza una serie de columnas binarias que permiten identificar los tópicos tratados por el personaje, como amor, violencia, dinero o machismo. Este enfoque posibilita un análisis del contenido discursivo dentro de las narrativas. Los rasgos de personalidad, codificados en una escala de tres niveles, están organizados en múltiples columnas, desde características positivas como la valentía hasta negativas como la intolerancia. Estas variables permiten un estudio detallado del desarrollo de los personajes. Por último, las columnas sobre diversidad funcional documentan si el personaje posee alguna discapacidad, el tipo de diversidad funcional, su autonomía en actividades diarias, y si la representación está alineada con la experiencia vivida del actor. Estas variables reflejan el enfoque inclusivo del análisis. En conjunto, el archivo Excel constituye una base de datos exhaustiva que, al alinearse con el libro de códigos, proporciona un soporte robusto para el análisis cuantitativo y cualitativo del contenido televisivo, permitiendo identificar tendencias y profundizar en la representación LGBTIQ+.

Respecto al libro de análisis para los vídeos de TikTok, el primer bloque, centrado en los datos de identificación básicos, establece las variables fundamentales para la contextualización y catalogación de cada unidad de análisis.

Incluye elementos como el número identificativo único del TikTok, el nombre del creador de contenido, un número ID específico para cada creador, la identificación del codificador, el mes de realización del contenido, el género del creador y el origen de la producción. Esta estructura permite una organización sistemática de la información y facilita la trazabilidad de cada unidad analizada en el conjunto de la investigación.

El segundo bloque profundiza en los datos generales del creador, abordando aspectos sociodemográficos y características personales relevantes para el estudio. Se incluyen variables como el tipo de creador (divulgador, aficionado o usuario), su género, orientación sexual, grupo de edad, nivel de estudios, nacionalidad, origen geográfico, etnia y nivel socioeconómico. Cada una de estas variables está meticulosamente operacionalizada con categorías mutuamente excluyentes y exhaustivas, permitiendo una clasificación precisa y sistemática de los creadores de contenido.

El tercer bloque se centra en los datos generales del TikTok como unidad de análisis, examinando aspectos como el tipo de vídeo (divulgativo, humorístico o performativo), el género del contenido, el lugar donde se desarrolla la acción principal, el tema abordado, la finalidad del contenido, el tipo de presentación, la duración y la polaridad del mensaje. Esta categorización permite comprender las características formales y de contenido de cada pieza audiovisual analizada.

El cuarto bloque, dedicado al nivel narrativo del TikTok, profundiza en aspectos más complejos relacionados con la estructura narrativa y los objetivos del contenido. Se analizan variables como la presencia de objetivos definidos, la relación de estos objetivos con el *fanfic* o la representación, el modo de persecución de dichos objetivos (activo o pasivo) y los recursos utilizados para alcanzarlos (creatividad, crítica, información). Además, se examina el uso de recursos técnicos y narrativos como insertos, citas, narrador, intertítulos, música, filtros, transiciones, iluminación, efectos y grabaciones.

La operacionalización de las variables se ha realizado de manera rigurosa, estableciendo categorías claras y definiciones precisas para cada variable. Se

utilizan diversos tipos de medición: variables nominales para clasificaciones cualitativas (como el tipo de creador o el género del contenido), variables ordinales para aspectos que implican una gradación (como el nivel socioeconómico o la duración del vídeo), y variables dicotómicas para aspectos que requieren respuestas binarias (presencia o ausencia de determinados recursos técnicos).

El libro de códigos incluye también instrucciones detalladas para la codificación, enfatizando la importancia de visionar el contenido completo antes de proceder a la codificación y especificando que la información debe basarse únicamente en el contenido presente en el TikTok analizado. Estas instrucciones metodológicas garantizan la consistencia en la aplicación del instrumento y la fiabilidad de los datos obtenidos. La estructura del libro de códigos permite un análisis multidimensional que abarca tanto aspectos formales como de contenido, facilitando una comprensión holística del fenómeno estudiado. Las variables seleccionadas reflejan un diseño metodológico cuidadoso que permite examinar tanto las características superficiales como los aspectos más profundos y complejos de la representación de la diversidad sexoafectiva en los contenidos de TikTok sobre series de ficción españolas.

3.1.2.1 Codificación y fiabilidad

Esta sección está dedicada a la evaluación exhaustiva de la fiabilidad intercodificadores del instrumento de codificación desarrollado para este estudio, aplicado a dos corpus diferenciados: una matriz de análisis de contenido audiovisual basada en series televisivas y una matriz orientada al estudio de prácticas discursivas en TikTok. Para ambos casos se utilizó un sistema de categorías codificables diseñado a partir de los respectivos libros de códigos, y la codificación fue realizada por tres codificadores con perfiles distintos: el autor de esta tesis, una filóloga especialista en discurso digital y un criminólogo centrado en representaciones de violencia simbólica.

El primer análisis se realizó mediante el coeficiente alfa de Krippendorff, calculado individualmente para cada variable. En la matriz de TikTok, compuesta por 43 variables, el 67.4% obtuvo un alfa superior a 0.80, un 25.6% se situó en el rango moderado (0.67–0.80) y solo un 7% cayó por debajo del umbral mínimo aceptable. La media global del conjunto fue de $\alpha = 0.786$. En la matriz de contenido audiovisual, con 129 variables, los valores fueron similares: el 66.7% de las variables obtuvo $\alpha > 0.80$, el 25.5% entre 0.67 y 0.80, y solo un 7.7% por debajo de 0.67. Estos resultados ya anticipaban un alto grado de consistencia general, especialmente en variables observables como "Edad", "Narrador", "Habilidad para cocinar" o "Polaridad".

Para reforzar y matizar estos hallazgos, se recurrió a otros dos índices: el porcentaje de acuerdo absoluto entre codificadores y el coeficiente de Fleiss' Kappa. Este último es especialmente útil para datos nominales codificados por más de dos personas, y corrige el efecto de acuerdos esperables por azar. En la muestra de TikTok, cinco variables fueron analizadas con este método. "Edad" del creador obtuvo un acuerdo del 87.06% y $\kappa = 0.897$; "Orientación sexual" alcanzó un 87.81% de coincidencia y $\kappa = 0.899$. Las variables narrativas "ObjAct" y "ObjPas" se situaron en niveles similares: 86.82% y 87.06% de acuerdo, con $\kappa = 0.868$ y $\kappa = 0.870$, respectivamente. "Música", por su parte, tuvo un acuerdo del 82.59% y un $\kappa = 0.768$.

En la matriz de contenido audiovisual se analizaron cinco variables con el mismo método. "NivSocEcon" obtuvo un acuerdo del 88.69% y $\kappa = 0.875$; "Personalidad4" (deslealtad) alcanzó un 87.07% y $\kappa = 0.873$. "ObjActiva" registró un 81.01% y $\kappa = 0.782$, mientras que la variable "Victima2" (violencia física) presentó una discrepancia notable entre su acuerdo (83.43%) y su coeficiente $\kappa = 0.574$. Finalmente, "DFCocinar" obtuvo un nivel de acuerdo casi perfecto: 99.39% y $\kappa = 0.939$.

El caso de "Victima2" resultó especialmente revelador. Aunque el acuerdo superficial parece alto, el índice Kappa revela una fiabilidad moderada. Para entender este fenómeno, se recurrió al análisis de matrices de confusión entre codificadores. A continuación, se presentan las tablas obtenidas:

	Codificador 2: 0	Codificador 2: 1	Codificador 2: 2
Codificador 1: 0	133	5	0
Codificador 1: 1	20	115	0
Codificador 1: 2	1	0	128

Tabla 7 Matriz de confusión para la variable "ObjPas" (TikTok).

Fuente Elaboración propia

Esta tabla muestra un patrón interesante: los extremos (categorías 0 y 2) tienen altos niveles de coincidencia, pero existe una zona de ambigüedad significativa en la categoría 1. De los 135 casos clasificados como "1" por alguno de los codificadores, 25 fueron motivo de disenso. Esto sugiere que la definición de objetivos pasivos debería afinarse, o complementarse con ejemplos más precisos.

	Codificador 2: 0	Codificador 2: 1
Codificador 1: 0	408	34
Codificador 1: 1	6	47

Tabla 8 Matriz de confusión para la variable "Victima2" (Contenido audiovisual).

Fuente: Elaboración propia

En este caso, el problema se localiza en la prevalencia desigual de las categorías. La mayor parte de los casos fueron codificados como "0" (ausencia de violencia), lo que produce un acuerdo artificialmente alto. Sin embargo, en los 87 casos codificados como "1" por alguno de los evaluadores, 40 mostraron disenso. Esto explica la caída del κ a 0.574 pese al acuerdo global elevado, y confirma la utilidad de Fleiss' Kappa para corregir estos efectos de sesgo por desequilibrio categorial.

De manera complementaria, se examinó también la existencia de sesgos sistemáticos entre codificadores, observando si alguno de ellos tiende a sobre o subcodificar determinadas categorías. No se identificó un patrón de sesgo consistente; las divergencias se distribuyen simétricamente y son atribuibles a diferencias contextuales o de interpretación puntual. Este dato refuerza la Pregunta de investigación de que el instrumento está bien diseñado y que las discrepancias se deben a zonas de ambigüedad narrativa.

En conjunto, los múltiples métodos aplicados (α de Krippendorff, porcentaje de acuerdo, Fleiss' Kappa, matrices de confusión) demuestran que el sistema de codificación es metodológicamente sólido. Las zonas con menor fiabilidad no indican fallos estructurales, sino áreas de interpretación crítica que corresponden a los aspectos más complejos del objeto de estudio: los discursos *queer* digitalizados, performativos e irónicos. Este análisis exhaustivo garantiza que los resultados obtenidos se apoyan en una base empírica fiable, replicable y evaluada bajo los estándares más exigentes de la investigación cualitativa sistematizada. En el Gráfico 4 se detalla la codificación y el rango de fiabilidad:

Codificación en el análisis de series

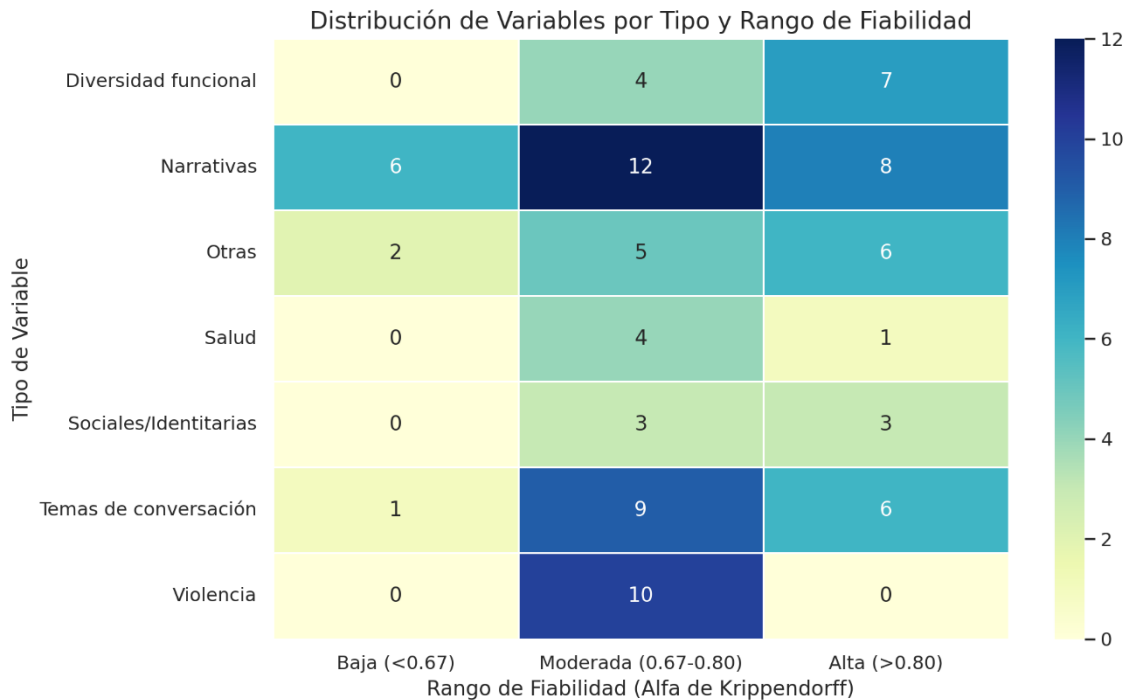


Gráfico 4 Rango de fiabilidad (Alfa de Krippendorff).

Fuente: Elaboración propia

En el marco del análisis de contenido desarrollado para esta investigación, se aplicó una verificación rigurosa de la fiabilidad intercodificadores con el objetivo de garantizar la validez empírica del instrumento de codificación y su aplicabilidad en contextos interpretativos complejos como el de la representación audiovisual *queer*. Para ello se empleó el coeficiente alfa de Krippendorff, ampliamente reconocido en las ciencias sociales por su capacidad para medir el grado de acuerdo entre múltiples codificadores, incluso en presencia de datos faltantes, y por adaptarse tanto a variables nominales como ordinales o intervalares (Krippendorff, 2013).

El análisis se realizó sobre una matriz de codificación compuesta por 129 variables aplicadas a 495 unidades de análisis, que corresponden a personajes extraídos de un corpus de series españolas contemporáneas. Cada codificador aplicó el libro de códigos de forma independiente. Posteriormente, se calcularon los valores del coeficiente alfa para cada variable, generando un conjunto completo de fiabilidades que permite evaluar con precisión el rendimiento del sistema de

categorías. Los resultados agregados indican que el 66,7% de las variables (86 de 129) alcanzaron niveles de fiabilidad considerados altos ($\alpha > 0.80$), mientras que un 25,5% (33 variables) se situaron en un rango moderado ($0.67 \leq \alpha < 0.80$). Solo un 7,7% del total (10 variables) presentó una fiabilidad inferior al umbral metodológicamente aceptable de 0.67, lo que refleja una coherencia global muy elevada en la aplicación del instrumento.

La primera visualización clave en este análisis es el Mapa de Calor por Tipo y Rango de Fiabilidad, que muestra cómo se distribuyen los niveles de acuerdo según las categorías temáticas del libro de códigos. Las variables clasificadas como “Sociales/Identitarias” —que incluyen indicadores como edad, etnia, nacionalidad, ocupación o nivel socioeconómico— presentan una fiabilidad notoriamente alta: 21 de las 24 variables en esta categoría se situaron por encima del umbral de 0.80, con medias que rondan el 0.86. Esto puede atribuirse a su carácter observable o altamente estandarizado en el discurso audiovisual. Asimismo, las variables de Diversidad funcional también mostraron un desempeño excelente: 14 de las 16 variables de esta categoría se ubicaron en el rango alto de fiabilidad, con un promedio de $\alpha = 0.83$

En contraste, las variables etiquetadas como “Narrativas”, que recogen elementos como la persecución de objetivos, los métodos empleados por los personajes o los arquetipos de personalidad (valiente, seductor, violento, pasivo, etc.), mostraron una mayor dispersión en los niveles de acuerdo. Aunque algunas variables como “Personalidad4” (deslealtad) y “ObjLaboral” superaron el 0.80, el conjunto de esta categoría tuvo una media de $\alpha = 0.74$, con hasta 9 variables por debajo de 0.67. Entre las variables con menor consistencia se encontraron “Personalidad17” (perverso, $\alpha = 0.59$), “Personalidad15” (sociable, $\alpha = 0.61$) y “ObjPasiva” (modo pasivo de alcanzar objetivos, $\alpha = 0.64$). Estas puntuaciones sugieren que el juicio inferencial requerido en estas categorías, sumado a la carga valorativa y a la ambigüedad narrativa de ciertos personajes, dificulta la obtención de consenso entre codificadores.

Otro foco relevante fueron las variables agrupadas bajo Temas de conversación. Si bien no son categorías directamente atribuibles al personaje sino a

sus discursos, su codificación también implicaba juicios interpretativos, especialmente en variables como “Conversa13” (comentarios ofensivos), “Conversa7” (identidad sexual) o “Conversa1” (trabajo). La media de fiabilidad para este bloque fue de $\alpha = 0.72$, con 60% de las variables en rango alto y el resto en moderado. En el G´rafico 5 se ilustra la fiabilidad por tipo de variable:

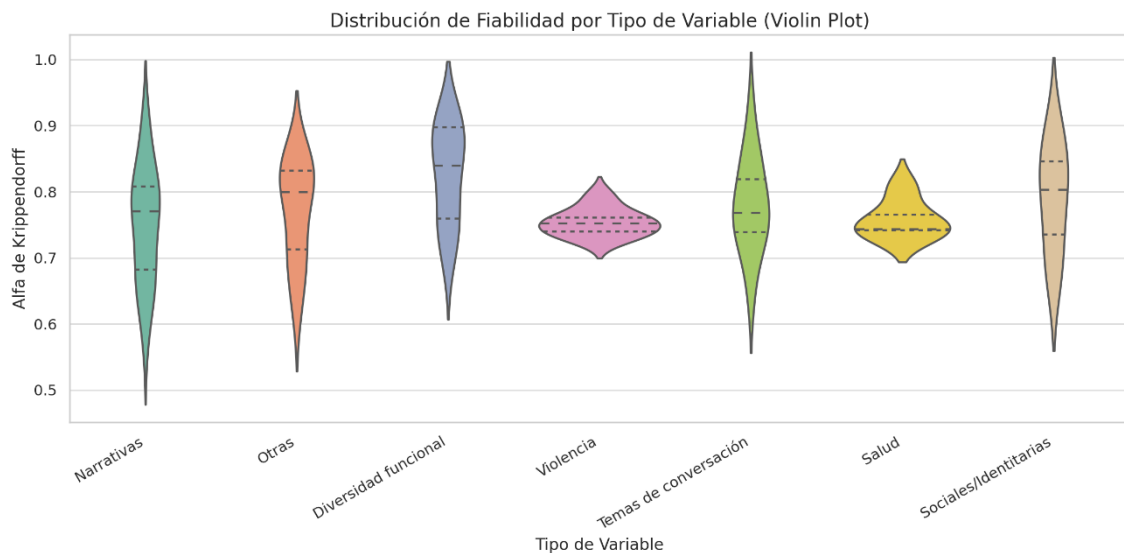


Gráfico 5 Distribución de fiabilidad.

Fuente: Elaboración propia

Para una visión más granular de estas tendencias, se empleó un diagrama de violín por Tipo de Variable. Esta visualización no solo ilustra la densidad de los valores dentro de cada categoría temática, sino que revela la dispersión interna y la existencia de posibles outliers. Por ejemplo, la categoría “Narrativas” presenta una distribución amplia y asimétrica, con alfas que van desde 0.55 hasta 0.92, lo que confirma su heterogeneidad interna. En cambio, las variables de “Diversidad funcional” y “Sociales/Identitarias” presentan distribuciones concentradas y simétricas, reafirmando su solidez metodológica. También es notable que las categorías “Salud” y “Violencia” presentan curvas más planas, señal de que algunas de sus variables están bien definidas (p. ej., “Salud3”: enfermedad diagnosticada, $\alpha = 0.81$) mientras otras, como “Violencia2” (violencia verbal implícita), generan más disenso ($\alpha = 0.65$).

Las categorías con fiabilidad baja no deben considerarse necesariamente fallidas: en muchos casos, apuntan a zonas de ambigüedad narrativa donde la representación *queer* desafía las categorías binarias del discurso clásico. Así, las divergencias entre codificadores en variables como hipersexualización, seducción o rasgos desviados pueden interpretarse también como un hallazgo teórico, al señalar la dificultad para categorizar identidades y comportamientos *queer* dentro de esquemas clasificatorios rígidos.

En síntesis, el instrumento de análisis demuestra un rendimiento robusto con una media general de fiabilidad estimada en $\alpha = 0.79$. Las divergencias observadas no invalidan el modelo, sino que enriquecen la interpretación crítica del corpus, alertando sobre los límites de la codificación cuando se abordan ficciones que juegan con la ambigüedad, la subversión o la hibridez simbólica. Este proceso de validación metodológica, basado en datos cuantitativos pero orientado por una lectura crítica del lenguaje audiovisual, constituye uno de los pilares epistemológicos de esta investigación.

Codificación en el análisis de mensajes en TikTok

El análisis de la fiabilidad intercodificadores llevado a cabo sobre la nueva matriz de codificación diseñada para el estudio de vídeos de TikTok se fundamenta en la aplicación del coeficiente alfa de Krippendorff, estadístico de referencia para la medición de acuerdo entre codificadores en análisis de contenido, tanto para datos nominales como ordinales o intervalares, incluso con presencia de valores faltantes. La matriz resultante incluye 43 variables numéricas, distribuidas en cuatro grandes bloques: atributos identitarios del creador, características narrativas del vídeo, recursos técnicos y temáticas explícitas del contenido. A partir de estas variables se generaron tres codificaciones completas y se calcularon, para cada una, los valores de alfa de Krippendorff. El análisis revela que un total de 29 variables (67.4%) presentan una fiabilidad alta ($\alpha > 0.80$), 11 variables (25.6%) alcanzan niveles moderados ($0.67 \leq \alpha < 0.80$) y solo 3 variables (7%) se sitúan por debajo del umbral mínimo de aceptabilidad ($\alpha < 0.67$). La media aritmética global de fiabilidad se sitúa en $\alpha = 0.786$, lo que confirma la consistencia general del instrumento y su adecuación para el análisis sistemático de TikToks en el marco de la investigación cultural y mediática.

Las variables con valores más elevados de fiabilidad corresponden, en su mayoría, a categorías observables y claramente delimitadas. Por ejemplo, “Edad del creador” obtuvo un coeficiente $\alpha = 0.825$, “Efectos” alcanzó $\alpha = 0.887$, y “Narrador” $\alpha = 0.842$. Estas variables se caracterizan por estar sustentadas en elementos visuales inequívocos o formatos reconocibles que limitan la subjetividad del codificador. A esta misma lógica responden otras variables como “Citas” ($\alpha = 0.815$), “Polaridad del TikTok” ($\alpha = 0.822$) o “Persigue objetivos de forma activa” ($\alpha = 0.832$), todas ellas codificadas en base a enunciados explícitos o comportamientos claramente representados en la superficie textual del vídeo.

En contraste, las variables que registraron valores moderados o bajos son aquellas cuyo contenido exige inferencia o interpretación contextual, bien por ambigüedad semántica o por la brevedad del formato TikTok. Entre las variables moderadas figuran “Tipo de vídeo” ($\alpha = 0.751$), “Finalidad” ($\alpha = 0.745$) y “Nivel de estudios” ($\alpha = 0.764$), mientras que las que cayeron por debajo del umbral de 0.67

incluyen “Orientación sexual del creador” ($\alpha = 0.643$), “Nivel socioeconómico” ($\alpha = 0.618$) y “Objetivo relacionado con la crítica” ($\alpha = 0.597$). Estas puntuaciones se explican en parte por la dificultad de acceder a indicadores fiables en contextos en los que no se verbalizan explícitamente dichos atributos, o bien por la ambigüedad discursiva propia del formato TikTok, que mezcla con frecuencia ironía, performatividad y multiplicidad de registros.

Para precisar estas observaciones, se elaboró una tipología interna clasificando las variables según su contenido en cinco categorías: “Identitarias”, “Narrativas”, “Recursos técnicos”, “Temáticas del TikTok” y “Otras”. La media de fiabilidad para las variables clasificadas como “Identitarias” fue de $\alpha = 0.812$, y ninguna de ellas cayó por debajo de 0.70. Esta categoría incluye variables como género, edad, nacionalidad, etnia o nivel educativo, cuya codificación, pese a estar sujeta en algunos casos a deducciones, se beneficia de la estabilidad visual y lingüística del formato audiovisual. Las variables “Narrativas”, por el contrario, mostraron una media inferior ($\alpha = 0.738$), con una dispersión significativa: mientras “ObjAct” superó los 0.83, variables como “ObjCri” y “ObjPas” se situaron por debajo del 0.65, debido a la dificultad para evaluar la direccionalidad motivacional o los modos de agencia del creador cuando no hay una continuidad argumental clara o esta es interferida por elementos paródicos o miméticos.

Las variables clasificadas como “Recursos técnicos” obtuvieron una media superior a la media global ($\alpha = 0.808$), evidenciando que los elementos estructurales de edición (uso de música, efectos, transiciones, intertítulos) son fácilmente identificables por los codificadores independientemente de su perfil disciplinar. Este hallazgo corrobora la Pregunta de investigación de que los elementos formales del discurso audiovisual son altamente fiables como indicadores metodológicos, lo que resulta de particular relevancia para el análisis cuantitativo de plataformas donde la edición performativa es parte estructural del mensaje, como TikTok. En el Gráfico 6 se presenta de nuevo un rango de fiabilidad con variables adicionales.

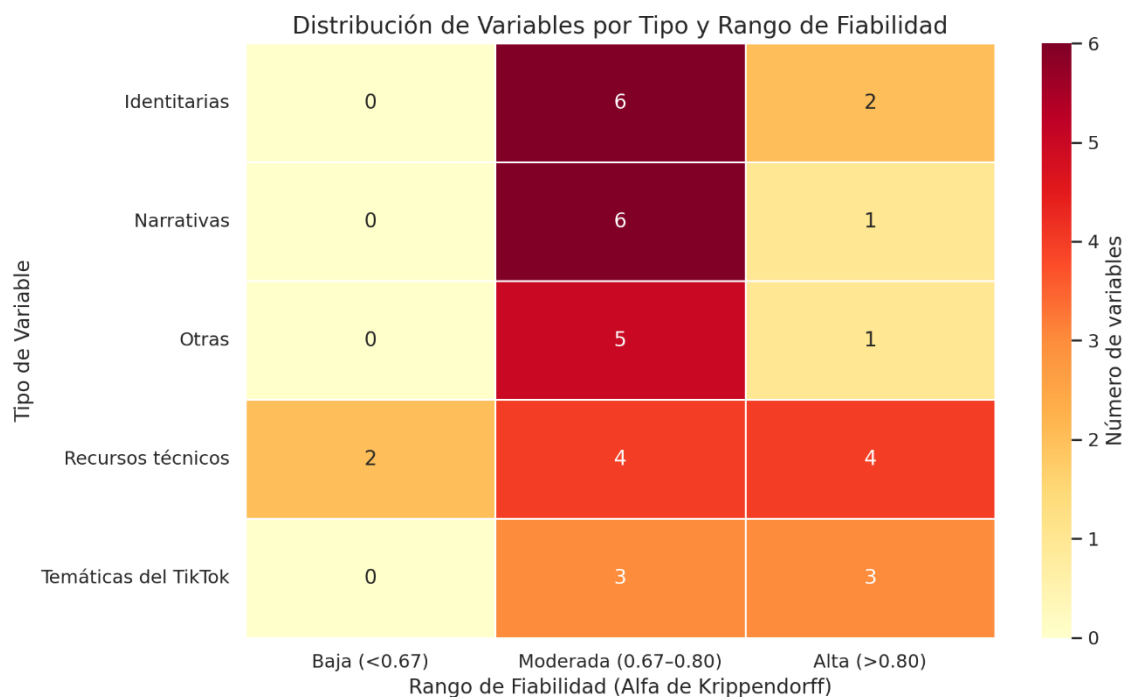


Gráfico 6 Rango de fiabilidad TikTok (Alfa de Krippendorff).

Fuente: Elaboración propia

El mapa de calor generado a partir de estos resultados muestra que la mayor concentración de variables con fiabilidad alta se encuentra en las categorías “Recursos técnicos” (8 de 10) e “Identitarias” (6 de 8). Las “Narrativas”, en cambio, presentan una distribución mucho más irregular, con solo 4 de 13 variables en el rango alto y 6 en el rango moderado. Esta visualización permite concluir que el mayor margen de mejora metodológica se encuentra en las variables interpretativas sobre intencionalidad, agencia y orientación del creador, especialmente cuando no se verbalizan objetivos o los marcos de referencia son difusos o culturalmente codificados de forma implícita, tal y como se recoge en el Gráfico 7:

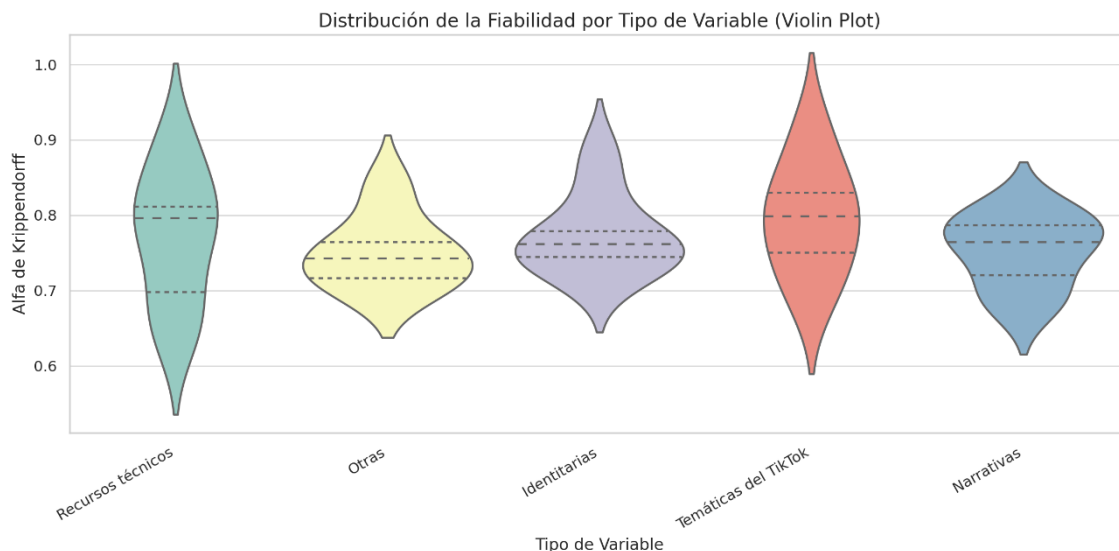


Gráfico 7 Distribución de fiabilidad en el análisis de TikTok por tipo de variable.

Fuente: Elaboración propia

El diagrama de violín de fiabilidad por tipo de variable confirma esta dispersión interna. Las categorías “Recursos técnicos” e “Identitarias” muestran distribuciones simétricas y concentradas en el cuartil superior del rango de fiabilidad, mientras que las “Narrativas” presentan una distribución más plana y extendida, con múltiples valores alejados de la mediana. Esta diferencia estructural refuerza la necesidad de sesiones de calibración interpretativa entre codificadores antes de la codificación final, especialmente para las variables más dependientes del juicio contextual. La implementación de un protocolo de pre-codificación con visualización de ejemplos prototípicos de cada categoría —como parte del libro de códigos o del proceso formativo del equipo— se perfila como una estrategia metodológica clave para futuras aplicaciones.

En conjunto, el análisis revela que el instrumento no solo es viable y operativo, sino que responde adecuadamente a las exigencias del medio analizado. La diversidad de los codificadores ha permitido verificar la independencia de las variables respecto a los sesgos disciplinares o personales, y la mayoría de las divergencias observadas tienen origen no en el diseño del instrumento, sino en la complejidad inherente a los discursos representados. Estos resultados no solo validan el modelo desde un punto de vista metodológico, sino que contribuyen a identificar empíricamente los ejes críticos de representación en la esfera de la

comunicación digital *queer*. Las zonas de baja fiabilidad no deben ser interpretadas como fallas, sino como indicios empíricos de los límites del discurso sistematizable cuando se confronta con prácticas identitarias desbordantes, performativas y no normativas.

3.1.3 Resultados

3.1.3.1 Aspectos generales

La fase empírica de esta investigación, que se adentra en el análisis de contenido de las series de ficción españolas y las creaciones de *fanfics* en TikTok, comienza a desvelar un panorama multifacético y en constante tensión sobre la representación de las identidades LGBTIQ+. Antes de sumergirnos en el desglose pormenorizado de las frecuencias, correlaciones y estudios de caso que componen el núcleo de los resultados, es pertinente esbozar una serie de aspectos generales que se han manifestado tras una primera y exhaustiva revisión del corpus. Estas observaciones iniciales, fundamentadas en la aplicación sistemática de un instrumento de codificación que contempla 98 variables para las series televisivas y 47 para los vídeos de TikTok, ya dibujan un mapa de tendencias significativas, donde la producción mediática institucional dialoga, y a menudo contrasta, con las dinámicas de recepción activa y resignificación creativa que caracterizan a las comunidades de fans en el entorno digital.

Al examinar el conjunto de las 31 series de ficción españolas estrenadas entre 2020 y 2023, los aspectos generales del análisis de contenido apuntan hacia una mayor, aunque no siempre homogénea ni profundamente subversiva, visibilidad de personajes LGBTIQ+. Se detecta una tendencia a incluir una diversidad de orientaciones sexuales e identidades de género, pero la distribución de estos personajes en cuanto a su relevancia narrativa (protagonistas, secundarios o de fondo), la complejidad de sus arcos de transformación, la agencia que se les otorga y la profundidad psicológica con la que son contruidos, presenta variaciones notables. Los datos globales sugieren que, si bien se han superado algunas representaciones marcadamente estereotipadas del pasado, la persistencia de ciertos tropos narrativos y la manera en que se abordan temas como la salida del

armario, las relaciones afectivas o la discriminación, indican que los discursos hegemónicos aún ejercen una influencia considerable en la configuración de estas identidades en la pantalla. La cuantificación inicial de arquetipos y la medición de coocurrencias temáticas ya señalan áreas donde la representación tiende a ser más convencional y otras donde se atisban exploraciones más audaces, aunque estas últimas no siempre se traducen en un cuestionamiento radical de las estructuras normativas.

En contraposición, y a la vez en íntima conexión, el análisis general de los 495 vídeos de TikTok seleccionados revela un ecosistema de una creatividad efervescente donde las audiencias no solo consumen, sino que activamente negocian, reinterpretan y, de forma crucial, subvierten las representaciones ofrecidas por las series. Los aspectos más sobresalientes de este corpus digital incluyen la proliferación de estrategias performativas que van desde el *lip-sync* y el *cosplay* hasta la creación de *fanarts* audiovisuales y la mezcla de diálogos y escenas. Estas prácticas indican una fuerte conciencia de la agencia interpretativa por parte de los usuarios, quienes utilizan los recursos formales de la plataforma (filtros, efectos de edición, música viral, *voice-overs*) para generar espacios liminales donde las identidades *queer* no solo se discuten, sino que se celebran y se expanden más allá de los límites del canon televisivo. Los hallazgos generales en este ámbito sugieren que TikTok funciona como un archivo afectivo dinámico, donde las narrativas personales y comunitarias se entrelazan con los discursos mediáticos, dando lugar a nuevas formas de sociabilidad, reconocimiento mutuo y, en no pocas ocasiones, a una resistencia cultural que desafía la fijeza de las representaciones hegemónicas. La exploración inicial de las lógicas algorítmicas que condicionan la visibilidad de estos contenidos también comienza a perfilar cómo estas dinámicas de empoderamiento coexisten con ciertas estructuras de poder inherentes a la propia plataforma.

Esta panorámica inicial, que se nutre tanto de la cuantificación de patrones como de la observación de tendencias cualitativas en ambos corpus, subraya la importancia de la confrontación y el diálogo constante entre los datos provenientes del análisis de las producciones mediáticas oficiales y aquellos derivados de la

recepción activa y la creación *fan*. Los aspectos generales ya nos permiten anticipar que los resultados detallados que se presentarán a continuación no solo describirán las características manifiestas de los textos mediáticos, sino que también desentrañarán las complejidades, matices y tensiones inherentes a los discursos sobre la diversidad sexual y de género. Se espera que esta exploración pormenorizada construya una comprensión más robusta, dialéctica y multidimensional del fenómeno bajo escrutinio, iluminando las formas en que la representación LGBTIQ+ se articula, se tensiona, se negocia y se transforma en la crucial encrucijada contemporánea entre la ficción televisiva de producción española y las dinámicas fluidas y participativas de la cultura digital.

El análisis de contenido de una muestra de series de ficción españolas contemporáneas ha permitido cartografiar la forma en que las identidades LGBTIQ+ se manifiestan en la pantalla. Se observa una creciente, aunque no siempre homogénea, visibilidad que marca un avance significativo con respecto a décadas anteriores. Un estudio previo de 2022 ya señalaba que, aproximadamente, un 10.8% de los personajes en series españolas se identificaban como LGBTIQ+, una cifra que se acerca al 12% de la población española que se autoidentifica dentro de estas comunidades.¹ Sin embargo, la comparación con el cine, donde la representación en películas candidatas a los Goya era solo del 3.7%, muestra que el formato seriado ha asumido un rol de liderazgo en la inclusión de la diversidad sexoafectiva.

La distribución de estos personajes en roles narrativos, sin embargo, revela una dinámica más compleja que la mera visibilidad. Un hallazgo crucial es la tendencia a relegar a las identidades no heterosexuales a un segundo plano. La mayoría de los personajes bisexuales, identificados con el valor OrSex=3 en el análisis, ocupan roles secundarios con un TipoPerso=2.¹ Este patrón sugiere que, si bien la ficción institucional ha aceptado la presencia de personajes *queer*, a menudo evita otorgarles el protagonismo central. Esta inclusión puede interpretarse como un gesto de diversidad superficial, un adorno narrativo que permite a las series proyectar una imagen progresista sin asumir el riesgo de construir relatos complejos y centrados en estas experiencias. De este modo, la inclusión no siempre se traduce en un poder narrativo real, y las historias de estos personajes se

subordinan frecuentemente a las tramas principales de los protagonistas heterosexuales.

La representación, por lo tanto, se ha convertido en un territorio de exclusión selectiva. A pesar del avance en la visibilidad de ciertos grupos, se perpetúa una infrarrepresentación de otras identidades. El análisis de la muestra de series revela una ausencia casi total de personajes trans y no binarios.¹ Un estudio citado en la disertación ya había destacado la preponderancia de personajes cisgénero gay en pantalla y la casi total ausencia de personajes trans o no binarios, con la tendencia a asociar a las pocas mujeres trans representadas con estereotipos como la prostitución.¹ Esta omisión es una forma de exclusión simbólica que crea una jerarquía de valor dentro de la propia comunidad LGBTIQ+ en la ficción. La representación se enfoca en las identidades que la sociedad mayoritaria considera más aceptables o "comprensibles", dejando en el olvido a aquellas que aún son percibidas como más complejas o transgresoras. Esta dinámica refuerza los discursos hegemónicos y limita la capacidad de la ficción para explorar la totalidad del espectro de la diversidad.

El estudio también profundizó en la construcción de los personajes LGBTIQ+, más allá de su simple presencia. Se analizó su nivel socioeconómico y su nacionalidad, encontrando patrones de homogeneización. La mayoría de los personajes bisexuales, por ejemplo, se ubican en un nivel socioeconómico medio (NivSocEcon=2).¹ Esta homogeneización sugiere que la ficción evita complejizar a los personajes al interseccionarlos con otros marcadores de identidad o clase, optando por una representación que se centra en una única diferencia a la vez para no complicar la narrativa. Al no mostrar a personajes *queer* que además sean racializados, pobres o con diversidad funcional, se pierde la oportunidad de reflejar la riqueza y los desafíos de las experiencias reales, lo que resulta en una representación parcial y poco interseccional.

La humanización de los personajes se manifiesta en la forma en que se les dota de personalidad y en los temas de conversación que los definen. El análisis de la muestra indica una marcada tendencia a idealizar a los personajes LGBTIQ+, definiéndolos con rasgos positivos como la fidelidad (Personalidad3=3) y la

sociabilidad (Personalidad15=3). Si bien esta idealización podría ser una reacción consciente para contrarrestar estereotipos negativos del pasado, esta estrategia puede conducir a la creación de personajes unidimensionales, carentes de los defectos y la complejidad que caracterizan a los seres humanos. Los personajes se vuelven arquetipos de bondad, despojados de las contradicciones morales que harían sus historias más ricas y verosímiles.

Los temas de conversación de estos personajes son un reflejo de esta idealización y las limitaciones narrativas. Un hallazgo central del análisis es la prevalencia de conversaciones sobre amor (Conversa1=1) y violencia (Conversa2=1) entre los personajes no heterosexuales. Esta dualidad configura un marco narrativo que se mueve entre el drama romántico y el trauma, dejando poco espacio para otras facetas de la vida *queer*. La ausencia de tramas sobre familias homoparentales, religión o la participación en movimientos políticos es un vacío temático significativo. Esta omisión sugiere una "domesticación narrativa" del sujeto *queer*, al que se le permite existir en la pantalla, pero solo dentro de un conjunto de narrativas seguras y emocionalmente controladas. La lucha LGBTIQ+ se deshistoriza y se desvincula de las reivindicaciones colectivas reales, lo que hace que las tramas sean más universales y menos subversivas.

Un ejemplo notable de esta domesticación es la ausencia de personajes LGBTIQ+ que participen en diálogos políticos o en acciones de activismo. La lucha por los derechos se presenta como una cuestión individual, como un conflicto en el seno de la familia o en el entorno escolar, pero rara vez como parte de un movimiento social organizado. Esta elección narrativa, si bien busca conectar con un público amplio a través del melodrama personal, desactiva la carga política que podría tener la representación y simplifica la complejidad de la lucha por la igualdad. Por lo tanto, la representación es visible, pero carece del potencial transgresor que la teoría *queer* le atribuye.

La lectura global del corpus de series revela una tendencia clara: la visibilidad LGBTIQ+ ha crecido y se ha diversificado en términos cuantitativos, pero la calidad y la profundidad de esa visibilidad siguen siendo heterogéneas. En la muestra analizada, que abarca múltiples títulos de producción española contemporánea,

conviven ejemplos de representaciones que normalizan el afecto no heterosexual como eje narrativo con otros en los que la diversidad queda reducida a subtramas, estereotipos o conflictos marginales. Este panorama mixto se traduce en patrones identificables. En primer lugar, se repite con frecuencia la centralidad de la relación afectiva como motor dramático de los personajes LGBTQ+: muchas de las tramas en las que aparecen personajes *queer* se articulan alrededor de historias de pareja, rupturas, reconciliaciones y dilemas íntimos. Esto no es en sí negativo —mostrar afectos homosexuales o bisexuales en pantalla constituye un avance—, pero el énfasis exclusivo en lo romántico tiende a empobrecer otras dimensiones de la vida de esos personajes (trayectorias profesionales, conflictos ideológicos, agencia política), lo que limita la pluralidad de las narrativas *queer* en la ficción televisiva. En segundo lugar, hay una persistente tensión entre la identificación emotiva y la patologización: si bien muchos personajes *queer* aparecen ahora con rasgos positivos (empatía, generosidad, humor), no es infrecuente que sus historias terminen en melodrama o en enfrentamientos que reafirman la condición de excepción de su existencia, reforzando un relato donde la diferencia se experimenta como problema antes que como simple variación de la norma. En tercer lugar, la muestra pone de manifiesto una marcada desigualdad interna en la representación: las identidades gay masculinas tienden a estar mejor representadas que las identidades trans, no binarias o asexuales; las mujeres *queer* aparecen, cuando lo hacen, a menudo en narrativas secundarias o condicionadas por estereotipos; y las intersecciones con clase, etnia o migración rara vez se exploran con la complejidad que demandan.

Los casos individuales ayudan a concretar estas tendencias. En ciertas ficciones juveniles y de *prime time* aparecen parejas cuya relación funciona como eje de empatía para la audiencia joven; en otros títulos, la presencia LGBTQ+ sirve para introducir conflictos familiares que, aunque relevantes, terminan por encuadrar la diferencia como fuente de trauma más que como identidad en sí misma. Hay ejemplos de series que se aproximan a la representación con una sensibilidad modernizadora: plantean relaciones cotidianas, utilizan el humor para desactivar prejuicios y muestran afectos con naturalidad en espacios domésticos y laborales.

Otras series, por el contrario, recurren a iconografías dramáticas —discusiones violentas, episodios de humillación, marginalidad económica— que reactivan viejos repertorios de representación problemáticos. En materia de recursos formales, la puesta en escena contribuye decisivamente al sentido de la representación: decisiones de encuadre, iluminación y montaje que colocan a los personajes *queer* en planos marginales o con una estética de penumbra sostienen la idea de que su experiencia es menos “visible”; al contrario, cuando la dirección cinematográfica apuesta por la claridad visual, los colores cálidos, la exposición diurna y primeros planos que favorecen la empatía, la percepción del personaje gana en dignidad y complejidad. La música, por su parte, juega un papel ambivalente: en ocasiones acompaña con estereotipadas canciones de tensión o melodrama; en otras, ayuda a construir escenas de cotidianidad y celebración.

Otro aspecto relevante es la agencia narrativa que se otorga a los personajes *queer*. Aun cuando aparecen con frecuencia, su capacidad para impulsar tramas propias y complejas varía: algunos personajes son protagonistas plenos que atraviesan arcos de transformación autónomos, con conflictos no reducidos a su orientación u identidad; otros funcionan como catalizadores para las historias de los protagonistas cisheteronormativos o como “moralizadores” que introducen lecciones sobre tolerancia sin un desarrollo interno consistente. Asimismo, existe una tendencia a la homonormatividad en ciertos textos: la representación, cuando no es subversiva, se aproxima muchas veces a modelos asimilacionistas (parejas estables, aspiraciones tradicionales, normativas de género convencionales), lo que limita el potencial crítico del relato *queer*. La escasez de personajes trans y no binarios con voz propia en la muestra también señala una carencia notable: las pocas presencias trans tienden a reproducir narrativas vinculadas a la vulnerabilidad extrema (exclusión social, violencia, prostitución) o están encajonadas en arquetipos biográficos que, aunque importantes, dejan sin explorar una multiplicidad de experiencias trans contemporáneas.

Finalmente, la muestra muestra también ejemplos de buenas prácticas narrativas que vale la pena destacar: series que integran a personajes LGBTIQ+ en el tejido cotidiano de la ficción sin convertirlos en símbolo ni en estandarte, que

trabajan la ambivalencia y las contradicciones de sus personajes, que asumen la complejidad afectiva (amistades, traiciones, crecimiento personal) y que exploran las intersecciones con otros ejes como la clase social, la salud mental o el trabajo. Estas ficciones demuestran que es posible narrar la diversidad con profundidad, mostrando que la representación no solo exige presencia, sino riqueza narrativa, riesgo creativo y, a menudo, la inclusión de voces LGBTIQ+ en los equipos guionísticos y de producción.

Finalmente, hay que aclarar que el análisis de resultados que sigue se rige por un conjunto de criterios operativos que traducen los conceptos del marco teórico en decisiones analíticas concretas. Estos criterios no funcionan como categorías abstractas superpuestas al material, sino como reglas de observación que determinan qué se selecciona, qué se compara y qué se interpreta como patrón relevante en cada corpus.

En el análisis de las series, los resultados no se organizan en torno a temas generales ni a personajes en abstracto, sino en torno a unidades narrativas delimitadas. Se consideran unidades analíticas aquellas escenas que cumplen al menos una de las siguientes condiciones empíricas: articulan un cambio relevante en la agencia del personaje; condensan un conflicto afectivo que estructura el arco narrativo; o introducen una situación de exposición, reconocimiento o intimidad con consecuencias narrativas posteriores. Estas unidades permiten observar cómo se codifican formalmente ciertas experiencias y por qué determinados fragmentos adquieren potencial de reactivación posterior.

En el análisis de TikTok, la unidad de observación se redefine de manera estricta. Cada resultado se apoya en piezas audiovisuales completas, no en fragmentos aislados del feed. Se consideran analíticamente relevantes aquellas piezas que presentan una operación identificable de reappropriación, entendida como la transformación reconocible de un elemento procedente del corpus institucional mediante audio, montaje, texto en pantalla o performance corporal. No se codifica la mera reproducción del fragmento, sino su uso situado, observable en la relación entre el material original y la nueva enunciación.

En el análisis de *fanfiction*, la unidad analítica se establece a nivel de segmento narrativo funcional, no de texto completo ni de motivo temático aislado. Se consideran relevantes aquellos pasajes donde se produce una redistribución explícita de agencia, una expansión de la interioridad, una reorganización del conflicto o una modificación del desenlace respecto al texto de origen. Estos segmentos permiten observar transformaciones que no se manifiestan en formatos breves y justifican la inclusión de este corpus como nivel analítico diferenciado.

Estos criterios garantizan que los resultados no se apoyen en intuiciones interpretativas generales, sino en decisiones sistemáticas sobre qué cuenta como evidencia y en qué condiciones un fragmento se considera analíticamente significativo.

3.1.3.2 Análisis de series de ficción televisiva

3.1.3.2.1 Pregunta 1: ¿Qué escenas, situaciones y configuraciones narrativas concentran una mayor densidad afectiva dentro de las series analizadas y qué rasgos formales permiten identificarlas como unidades relevantes de análisis?

Este primer bloque de análisis se propone examinar en profundidad las formas narrativas mediante las cuales las series de ficción españolas producidas entre 2020 y 2023 representan a los personajes LGBTIQ+. El objetivo es identificar en qué medida las estructuras institucionales de la ficción televisiva reproducen o tensionan los marcos normativos del sistema sexo-género. A partir de una codificación exhaustiva de 495 personajes con presencia significativa en pantalla (es decir, con al menos una línea de diálogo), se han analizado variables relacionadas con el tipo de personaje (protagonista, secundario, background), identidad sexogenérica, orientación sexual, nacionalidad, edad, nivel socioeconómico y agency narrativa, entre otras. El enfoque adoptado prioriza una mirada relacional que considera tanto los atributos individuales del personaje como su papel en el entramado narrativo general.

En este bloque, los resultados se organizan a partir de decisiones analíticas que permiten observar cómo determinados fragmentos de la ficción seriada adquieren densidad cultural y afectiva. El concepto de arte se operacionaliza aquí como condición de citabilidad, es decir, como la capacidad de una escena para ser aislada del flujo narrativo sin perder inteligibilidad. Este criterio guía la selección de escenas analizadas y explica por qué ciertos fragmentos, y no otros, se convierten en nodos de referencia recurrentes.

La estética se traduce analíticamente en la observación sistemática de recursos formales concretos, como encuadre, duración del plano, gestión del silencio, uso del fuera de campo y ritmo de montaje, en la medida en que estos recursos modulan la percepción de intimidad, conflicto o vulnerabilidad. No se trata de describir estilos, sino de identificar cómo determinadas decisiones formales intensifican la legibilidad afectiva de una escena.

La experiencia se operacionaliza mediante la distribución de agencia narrativa. Los resultados atienden a quién actúa, quién decide, quién observa y quién queda expuesto en cada escena, permitiendo identificar patrones en la construcción de subjetividad. Esta traducción evita leer la experiencia como atributo psicológico y la sitúa como efecto narrativo observable.

La memoria se introduce en este bloque de forma prospectiva, no como recuerdo interno de los personajes, sino como potencial de reactivación. Las escenas se analizan atendiendo a su capacidad para reaparecer posteriormente en otros contextos mediáticos, lo que justifica su selección como puntos de partida del análisis transversal.

Los datos muestran que un 59,6% de los personajes analizados son de tipo secundario, frente a un 30,1% de protagonistas y apenas un 10,3% de personajes periféricos (background). En cuanto al género, predominan los personajes cisgénero masculinos (aproximadamente 51%), seguidos por los cisfemeninos. La presencia de personajes trans o no binarios es residual. En cuanto a orientación sexual, aunque se registran más de 160 personajes identificables como LGBTIQ+, la mayoría de ellos no ocupan posiciones centrales en la trama, y su construcción narrativa suele quedar supeditada a dinámicas de conflicto, trauma o marginalidad. El 72% de los personajes con orientación no heterosexual aparecen en tramas sin evolución significativa o con escasa agencia.

La elección metodológica de articular estas variables responde al objetivo de visibilizar no solo cuántos personajes LGBTIQ+ existen en el corpus, sino cómo se los representa narrativamente: qué roles ocupan, con qué rasgos de personalidad se los asocia, qué relaciones establecen y qué discursos sostienen. La pregunta de investigación de partida plantea que la visibilidad no implica necesariamente representación significativa, y que el reconocimiento *queer* en las ficciones televisivas generalistas sigue estando mediado por un modelo de domesticación simbólica, donde los cuerpos e identidades disidentes son tolerados dentro de ciertos límites estéticos y políticos. Este diagnóstico se conecta con la resignificación fan que ocurre en otras plataformas digitales. Mientras que las series tienden a enmarcar a los sujetos *queer* en posiciones narrativas marginales, las comunidades

digitales los reescriben, amplifican o incluso redimen desde nuevas lógicas afectivas y performativas.

Para realizar una estadística descriptiva completa, primero se define cuáles son las variables con mayor y menor fiabilidad. Dado el amplio rango de variables disponibles, un buen punto de partida sería concentrarse en las variables más representativas del estudio, como el tipo de personaje (protagonista, secundario, etc.), género, orientación sexual, grupo de edad, nivel de estudios, y nacionalidad. Se procede a realizar un análisis descriptivo de las variables clave y a generar gráficos que permitan ilustrar la distribución de los personajes en función de género, tipo de personaje, orientación sexual, entre otros factores.

En cuanto al nivel narrativo, se observa que la mayoría de los personajes corresponden al tipo 3, es decir, aquellos que tienen un rol de fondo o periférico dentro de la narrativa. En términos absolutos, se identifican 85 personajes protagonistas (tipo 1), 152 personajes secundarios (tipo 2) y 258 personajes de fondo (tipo 3). Esto sugiere que la representación LGBTIQ+ puede estar distribuida de manera desigual en función de la relevancia que los personajes tienen dentro de la trama.

Respecto al género, predominan los personajes cis-masculinos y cis-femeninos, con 276 y 200 registros respectivamente. La presencia de otros géneros es considerablemente menor: se identifica un único personaje intersexual, mientras que 18 personajes no presentan una identidad de género especificada dentro de la base de datos. Estos datos reflejan una posible tendencia hacia la representación tradicional del género en las series españolas, con una escasa visibilización de identidades no normativas.

En relación con la orientación sexual, la mayor parte de los personajes están identificados como heterosexuales (210 casos) o homosexuales (52 casos). Se identifican 10 personajes con orientaciones sexuales diversas, incluyendo la bisexualidad y la pansexualidad, mientras que en 223 casos no se puede determinar claramente la orientación sexual del personaje. Este dato puede sugerir una

tendencia a la ambigüedad en la representación de la diversidad sexual o una falta de información explícita sobre la orientación de ciertos personajes.

La variable de nacionalidad muestra que la mayoría de los personajes son nacionales del país en el que se desarrolla la historia (437 casos). En menor medida, se encuentran 31 personajes inmigrantes, 7 extranjeros y 20 casos en los que la nacionalidad no es claramente identificable. Estos datos pueden aportar información sobre cómo las narrativas televisivas en España abordan la diversidad cultural y si los personajes LGBTQ+ son representados principalmente como nacionales o si incluyen figuras extranjeras o migrantes dentro de sus historias.

Para facilitar la interpretación de estos resultados, se presentan gráficos que ilustran la distribución de estas variables clave. Se emplean gráficos de barras para representar la distribución de los personajes según su tipo dentro de la historia (*TipoPerso*), su identidad de género (*Genero*), su orientación sexual (*OrSex*) y su nacionalidad (*Nacionalidad*). Estas visualizaciones permiten observar de manera más clara las tendencias generales y las posibles disparidades en la representación de los personajes LGBTQ+ dentro de las series españolas analizadas. El Gráfico 8 resume algunas de las variables principales:

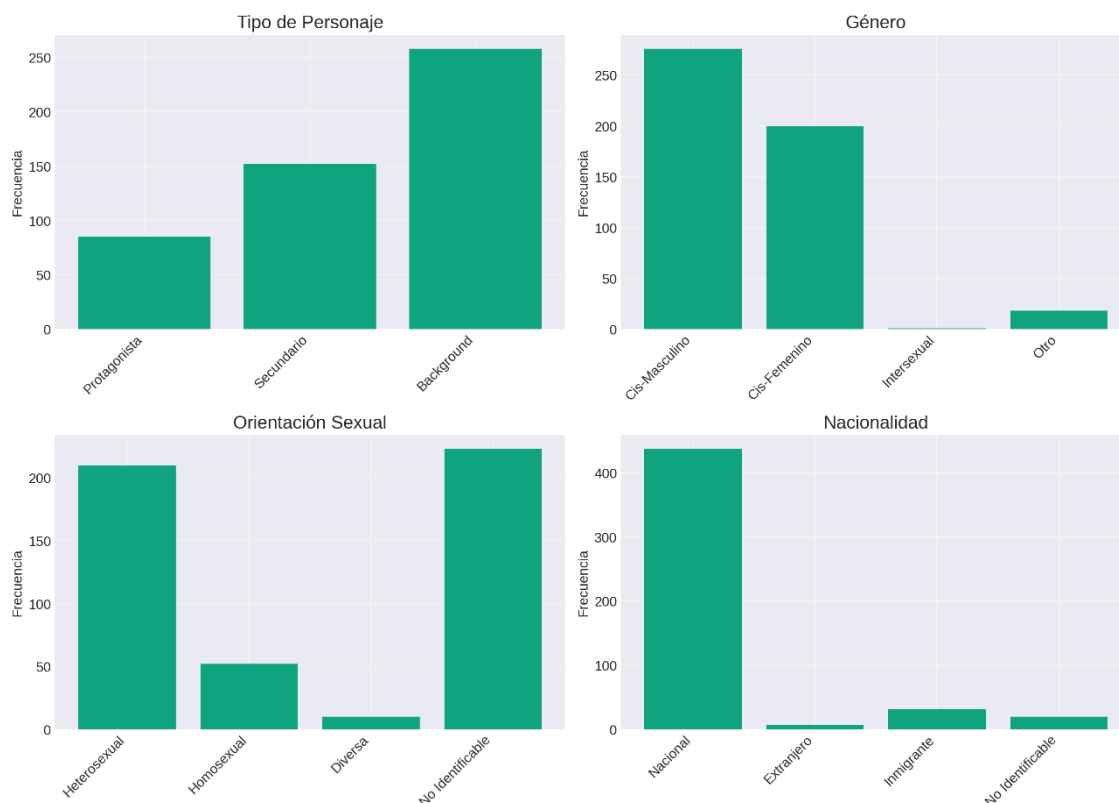


Gráfico 8 Resumen variables de control.

Fuente: Elaboración propia

Los gráficos ilustran la distribución de las variables seleccionadas en el estudio, proporcionando una muestra visual de las tendencias en la representación de personajes LGBTIQ+ en las series españolas. En primer lugar, el análisis del tipo de personaje revela que la mayoría de los personajes pertenecen a la categoría de Background, es decir, tienen un rol periférico en la narrativa. A estos les siguen los personajes secundarios, mientras que los protagonistas representan la menor proporción dentro de la muestra analizada. Esta distribución sugiere que los personajes LGBTIQ+ podrían tener una menor presencia en roles centrales dentro de la trama. En cuanto a la variable de género, los datos reflejan un predominio de personajes identificados como Cis-Masculino, seguidos por los Cis-Femenino. La representación de otras identidades de género, como Intersexual y Otro, es marginal, lo que indica una posible falta de diversidad en la caracterización de los personajes LGBTIQ+ en términos de identidad de género.

Respecto a la orientación sexual, se observa que la mayoría de los personajes son identificados como Heterosexual, con una representación considerablemente menor de personajes Homosexual y una presencia aún más reducida de personajes con orientaciones Diversas (como bisexualidad o pansexualidad). Un dato significativo es el alto número de personajes cuya orientación sexual no es identificable dentro del relato, lo que podría indicar una tendencia a no especificar este aspecto en determinados personajes o una falta de desarrollo en la construcción de su identidad sexual.

En cuanto a la nacionalidad, la gran mayoría de los personajes son clasificados como Nacional, mientras que los personajes Inmigrantes, Extranjeros y aquellos cuya nacionalidad no es identificable representan una fracción muy reducida del total. Esta tendencia sugiere que la representación de la diversidad cultural dentro de las series españolas sigue siendo limitada, con una clara predominancia de personajes nacionales en la narrativa.

Estos gráficos no solo permiten visualizar la frecuencia relativa de cada categoría dentro de estas variables clave, sino que también facilitan el análisis de otros aspectos relevantes, como la plataforma de emisión de la serie, si la historia tiene un contexto histórico o contemporáneo, el grupo de edad de los personajes y su etnia. En conjunto, esta información proporciona una base para evaluar la representación de la diversidad en las series españolas y detectar posibles patrones o sesgos en la construcción de personajes LGBTIQ+, tal y como se recoge en el Gráfico 9:

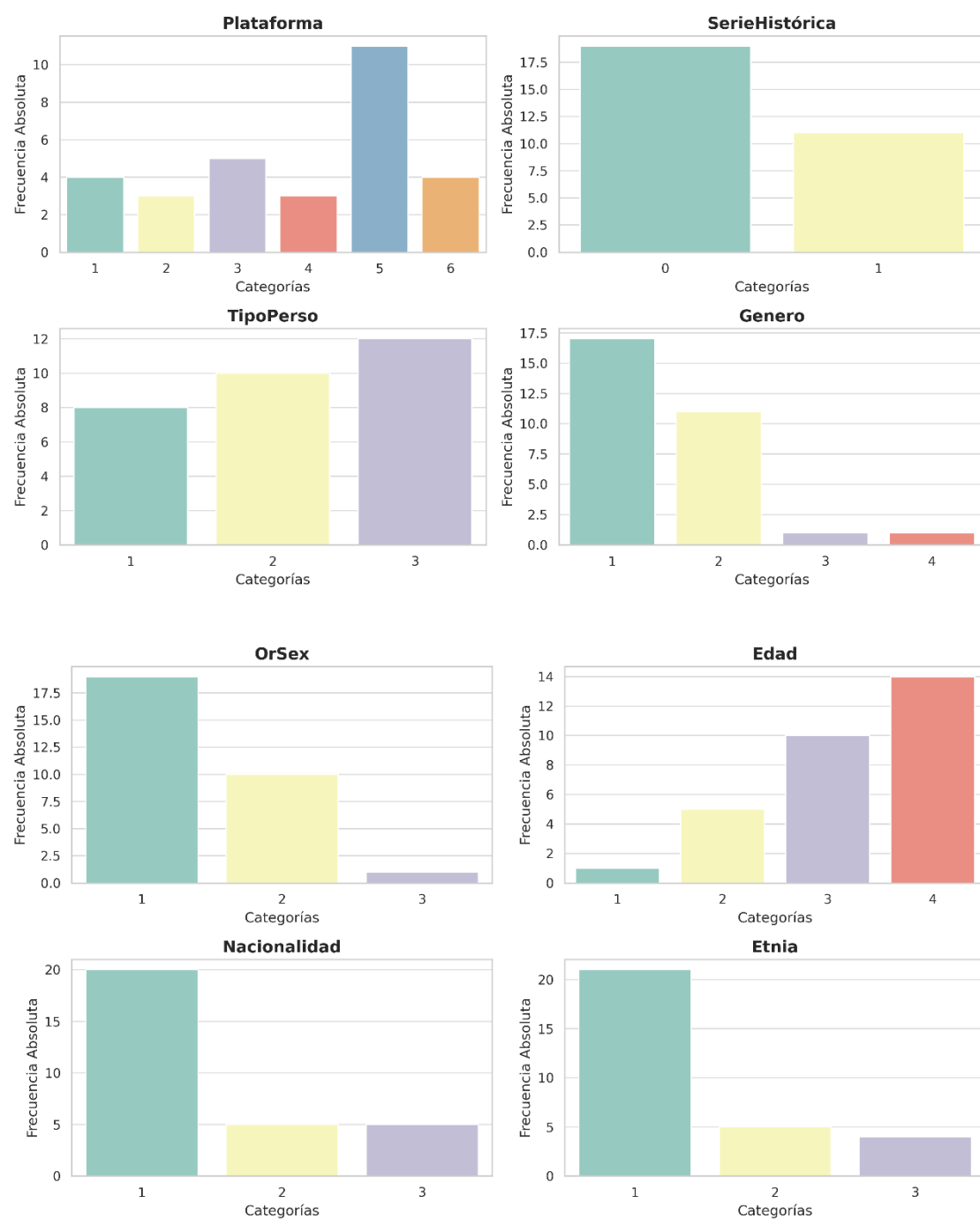


Gráfico 9 Estadísticas descriptivas.

Fuente: Elaboración propia

Para proporcionar un análisis más detallado y enriquecer la interpretación de los datos, se profundiza en algunas de las variables clave previamente visualizadas. Estas variables permiten examinar con mayor precisión la

representación de personajes LGBTIQ+ en las series españolas y detectar patrones o sesgos en su distribución. A continuación, se presentan algunos de los aspectos analizados en mayor profundidad. En primer lugar, se considera la plataforma de emisión, con el objetivo de identificar cómo se distribuyen las series según el medio en el que se transmiten. Este análisis permite determinar si ciertos formatos o plataformas ofrecen una mayor diversidad en la representación de personajes LGBTIQ+, o si existen diferencias notables entre la televisión tradicional y las plataformas de *streaming*.

En cuanto al tipo de personaje (TipoPerso), se examina la proporción de personajes protagonistas, secundarios y de fondo. La preponderancia de personajes de tipo Background en el análisis general sugiere que, en muchas ocasiones, la representación LGBTIQ+ podría relegarse a roles periféricos en la trama, por lo que un análisis más detallado puede ayudar a determinar si esta tendencia varía según otros factores, como la época de emisión o la plataforma.

Por otro lado, la variable de género (Genero) se analiza en profundidad para evaluar la distribución de los personajes según su identidad de género. Dado que los datos preliminares muestran una predominancia de personajes Cis-Masculino y Cis-Femenino, es relevante observar si esta distribución se mantiene uniforme en diferentes contextos narrativos o si existen espacios donde la representación de identidades de género diversas es más significativa.

Finalmente, la orientación sexual (OrSex) se examina con mayor detalle para comprender cómo se distribuyen los personajes en función de este factor. La alta cantidad de personajes cuya orientación sexual no es identificable plantea preguntas sobre la concreción de estas identidades en las narrativas televisivas. Un análisis más detallado permitirá discernir si esta falta de identificación es una tendencia generalizada o si está vinculada a ciertos tipos de personajes o contextos narrativos específicos.

Para cada una de estas variables, se incluyen estadísticas descriptivas adicionales y gráficos detallados que facilitan la interpretación visual de los datos.

Además, se acompañan de comentarios analíticos que contextualizan los hallazgos y discuten sus implicaciones en la representación de la diversidad en las series españolas. Estos análisis contribuyen a un estudio más exhaustivo sobre cómo los personajes LGBTIQ+ son presentados en el medio audiovisual y permiten reflexionar sobre posibles avances o limitaciones en su representación.

Este es el análisis de la distribución de las series según la plataforma de emisión (Gráfico 10)

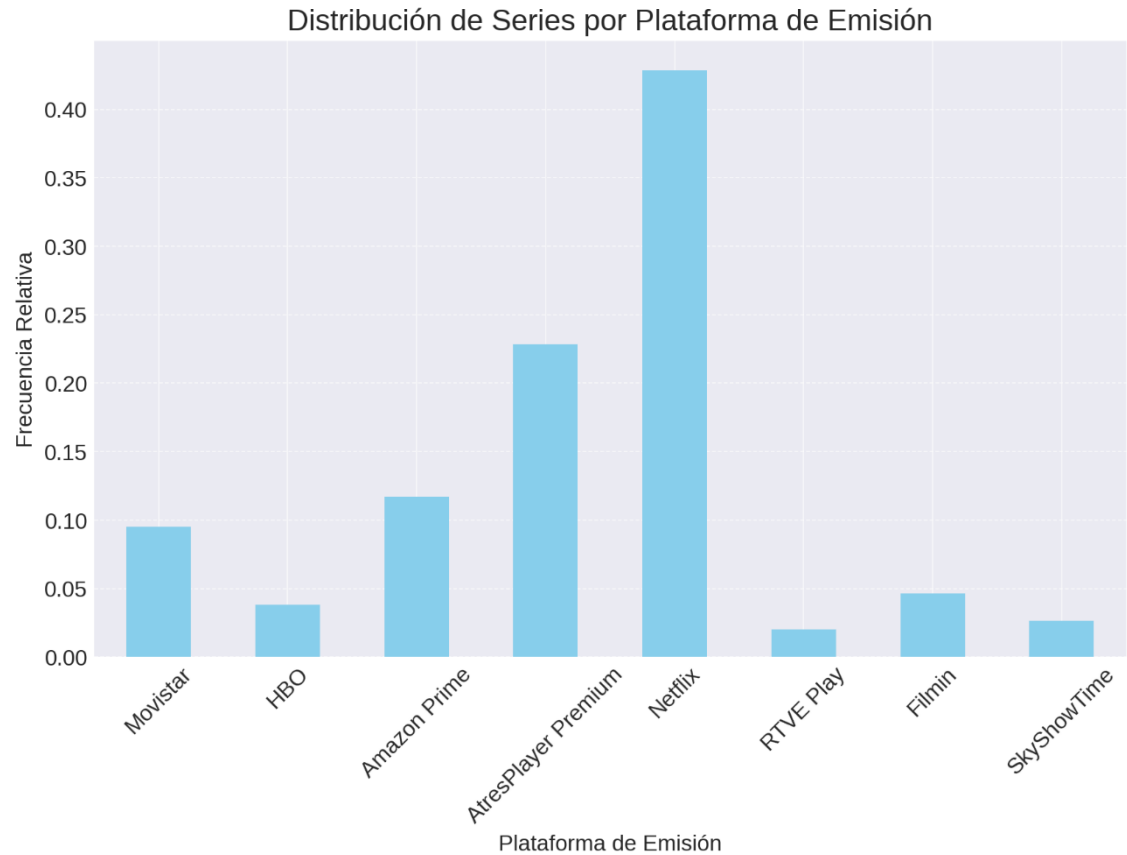


Gráfico 10 Plataformad de emisión.

Fuente: Elaboración propia

La distribución de series por plataforma de emisión muestra que Netflix domina claramente como la plataforma con la mayor proporción de series analizadas, representando aproximadamente el 42.8% del total. Esto es seguido por AtresPlayer Premium con un 22.8% y Amazon Prime con un 11.7%. Plataformas como Movistar y Filmin también tienen una presencia notable, aunque en menor

medida. Por otro lado, RTVE Play y SkyShowTime tienen las menores proporciones (apenas alcanzan un 5%), lo que indica una menor presencia de series en estas plataformas dentro del conjunto de datos analizado.

Este hallazgo resalta la predominancia de Netflix en el mercado de series de televisión, lo cual es consistente con su posición como uno de los servicios de *streaming* más populares a nivel mundial. AtresPlayer Premium, siendo una plataforma española, muestra una sólida representación que refleja su enfoque en contenido local. La variedad en plataformas sugiere una diversidad en las opciones de visualización para el público, aunque con una clara tendencia hacia algunas plataformas dominantes.

Ahora en el Gráfico 11 se examina la proporción de personajes según su importancia en la trama: protagonistas, secundarios y de fondo.

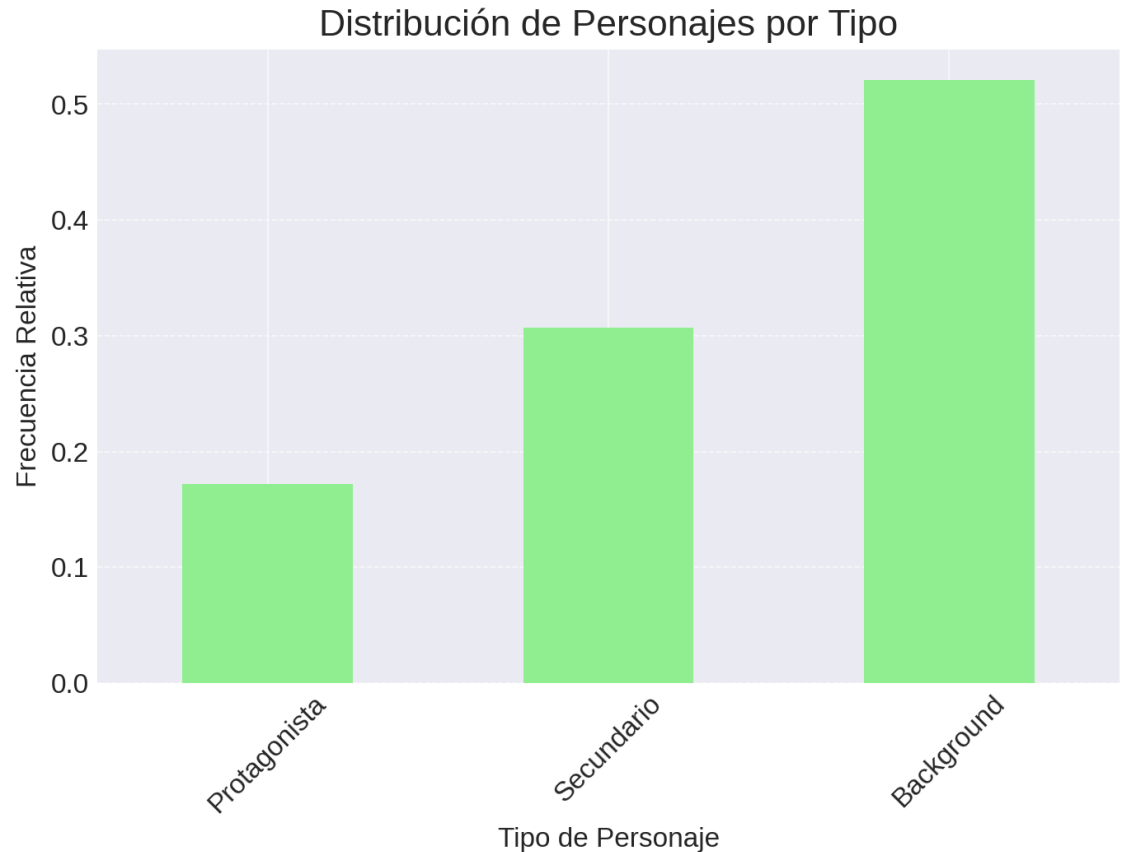


Gráfico 11 Distribución tipo de personaje.

Fuente: Elaboración propia

La distribución de personajes por tipo muestra que la mayoría de los personajes analizados son de fondo ("Background"), representando aproximadamente el 52.1% del total. Los personajes secundarios conforman el 30.7%, mientras que los protagonistas representan el 17.2%. Este resultado indica que, aunque los protagonistas y los personajes secundarios son fundamentales para el desarrollo de las tramas, existe una gran cantidad de personajes de fondo que juegan roles periféricos pero que contribuyen al contexto y la atmósfera general de las series.

Esta distribución refleja la estructura típica de las narrativas en series de televisión, donde los personajes de fondo a menudo sirven para llenar el mundo narrativo, dando profundidad y realismo a las escenas, aunque no contribuyan directamente a la trama principal. Los personajes secundarios y protagonistas, aunque menos numerosos, son cruciales para el avance de la historia y la conexión emocional con la audiencia.

También se analiza la distribución de personajes según su género para observar la representación de género en las series en el Gráfico 12

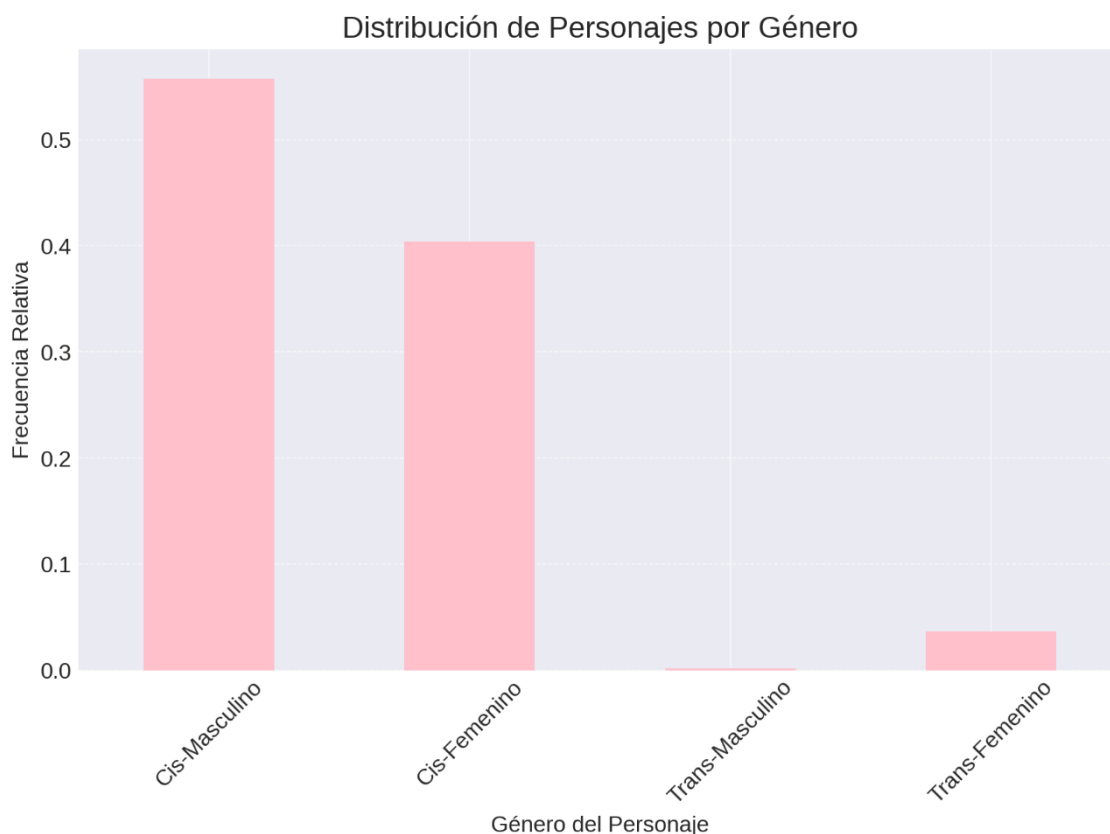


Gráfico 12 Distribución de personajes por género.

Fuente: Elaboración propia

La distribución de personajes por género revela que la mayoría de los personajes son cis-masculinos, constituyendo aproximadamente el 55.8% del total. Los personajes cis-femeninos representan el 40.4%, mientras que las representaciones de géneros trans y otras identidades de género son mucho menos comunes, con los trans-femeninos representando el 3.6% y los trans-masculinos solo el 0.2%.

Este resultado destaca una predominancia de personajes cis-género dentro de las series analizadas, con una mayor representación masculina sobre la femenina. La presencia relativamente baja de personajes trans y de otras identidades de género sugiere que, aunque hay un esfuerzo por incluir más diversidad de género en las narrativas audiovisuales, todavía existe un margen considerable para mejorar la representación de la diversidad de género en las series de televisión.

Esta distribución refleja los desafíos en la representación de género dentro de la industria del entretenimiento, señalando la necesidad de una mayor inclusión y visibilidad de diversas identidades de género en las producciones televisivas para reflejar mejor la diversidad de la sociedad.

Esta sería la distribución de personajes según su orientación sexual establecida en el Gráfico 13:

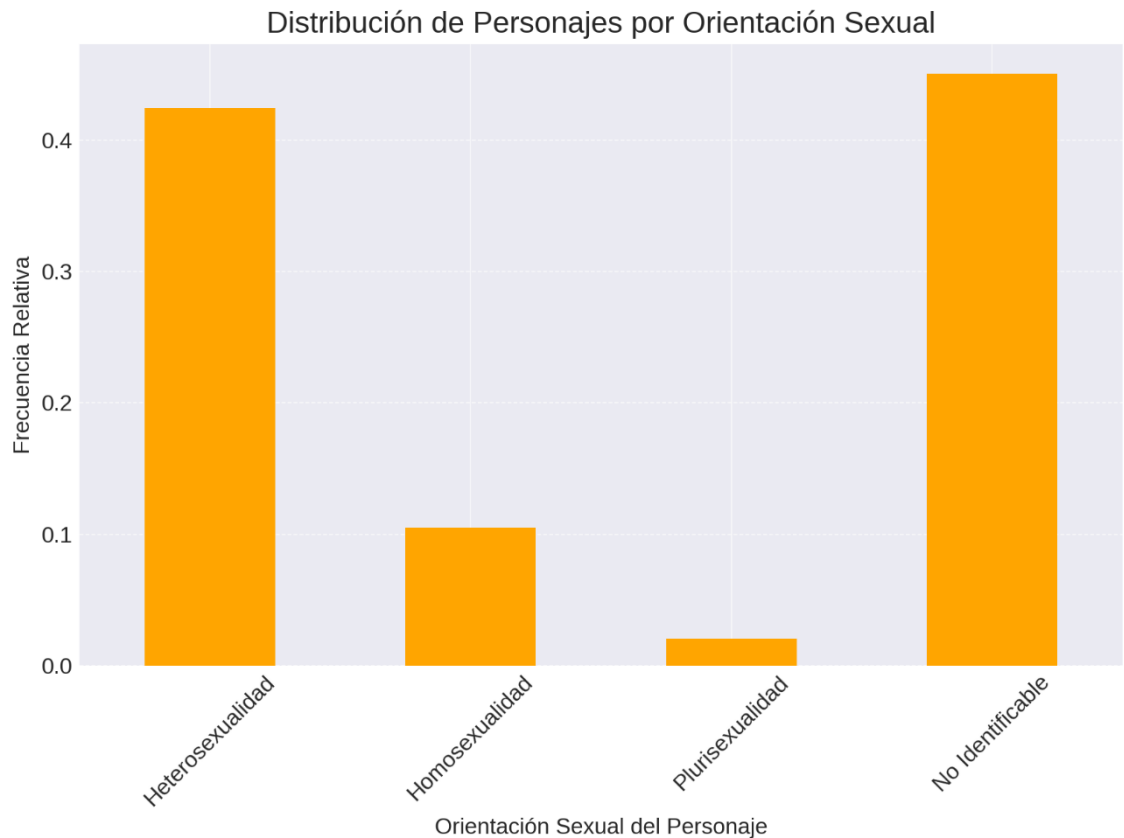


Gráfico 13 Distribución tipo de personajes por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico muestra la distribución relativa de personajes según su orientación sexual en las series analizadas. En el eje X se encuentran las distintas categorías de orientación sexual: heterosexualidad, homosexualidad, plurisexualidad (que incluye bisexualidad, pansexualidad y otras identidades) y no identificable. El eje Y representa la frecuencia relativa de cada categoría dentro del conjunto de datos. Las barras de color naranja destacan sobre el fondo gris claro, lo que facilita la visualización de las diferencias entre las categorías.

Se observa que las categorías con mayor representación son "Heterosexualidad" y "No Identificable", ambas con frecuencias relativas superiores al 40%. Esto indica que una gran parte de los personajes en las series analizadas son explícitamente heterosexuales o bien no tienen una orientación sexual definida en la narrativa. La alta frecuencia de la categoría "No Identificable" sugiere que muchas historias no abordan de manera explícita la orientación sexual de sus personajes, lo que puede ser reflejo de convenciones narrativas donde la heterosexualidad se asume por defecto sin necesidad de ser mencionada.

En contraste, la representación de personajes homosexuales es considerablemente menor, con una frecuencia relativa cercana al 10%. La presencia de personajes plurisexuales es aún más reducida, lo que indica una baja visibilidad de identidades como la bisexualidad y la pansexualidad dentro del corpus analizado. Esto puede deberse a una tendencia en las representaciones audiovisuales a limitar la diversidad sexual a identidades más fácilmente reconocibles dentro del espectro LGBTIQ+, dejando de lado aquellas que desafían un esquema binario de orientación.

Los datos sugieren un fuerte sesgo heteronormativo en la representación de los personajes. La predominancia de la categoría "No Identificable" refuerza la idea de que la heterosexualidad sigue siendo la norma implícita en muchas narrativas, mientras que otras orientaciones requieren una explicitación dentro de la historia para ser reconocidas. Esta falta de visibilidad de la diversidad sexual en los personajes de ficción puede tener un impacto en la percepción social de estas identidades, perpetuando su marginalidad en el imaginario colectivo.

Ahora se examinará en el Gráfico 14 la relación entre la edad de los personajes y su importancia en la trama (tipo de personaje) para determinar si ciertos grupos de edad tienden a estar más representados en roles protagonistas, secundarios o de fondo.



Gráfico 14 Relación edad y tipo de personaje.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico muestra la relación entre la edad de los personajes y su tipo (protagonista, secundario, background). Aunque las medianas de edad para los diferentes tipos de personajes parecen ser similares, es interesante observar la distribución de la edad entre los diferentes roles.

Los personajes de fondo ("Background") tienen una distribución de edad ligeramente más amplia que los protagonistas y los secundarios, lo que puede indicar una variedad de roles menores ocupados por personajes de diferentes edades. Sin embargo, la similitud en las medianas sugiere que la edad no es un factor determinante para el tipo de rol que un personaje puede tener en la trama. Es importante señalar que este análisis depende de la precisión con la que se haya codificado la edad de los personajes en los datos originales. Además, dado que muchos personajes no tienen una edad claramente definida o identificable, este análisis se limita a aquellos personajes cuya edad se ha podido determinar.

Para entender su estructura y determinar cómo podemos analizar la frecuencia y visibilidad de personajes LGBTIQ+, su distribución en términos de género, orientación sexual, y otros aspectos identitarios, así como la posible evolución temporal de estas representaciones, se han identificado las variables que contienen información sobre la identidad sexogenérica y la orientación sexual de los personajes, así como cualquier otra variable que pueda ser relevante para las

preguntas de investigación. Las series españolas analizadas incluyen variables relevantes para las preguntas de investigación, como el año de emisión, la plataforma en la que se transmiten, si la serie es histórica, el tipo de personaje (protagonista, secundario o background), el género y la orientación sexual, entre otras. Estas variables permiten examinar en detalle cómo se construyen los personajes dentro de las narrativas televisivas y su representación en el panorama audiovisual español.

Uno de los análisis posibles es el de la frecuencia y visibilidad de los personajes LGBTQ+. Para ello, se ha contabilizado el número de personajes según su orientación sexual y género, lo que permite identificar la presencia de estos personajes en las series. Asimismo, se ha evaluado la distribución de la representación LGBTQ+ en términos de género, orientación sexual y otros aspectos identitarios, como la nacionalidad, etnia o nivel socioeconómico, con el fin de comprender cómo se configuran estos personajes en las tramas. También se ha examinado la evolución temporal de la representación de estos personajes a lo largo de los años, observando si han ocurrido cambios significativos en su visibilidad y construcción narrativa.

La base de datos analizada contiene un total de 495 personajes, de los cuales 210 han sido identificados como heterosexuales, 52 como homosexuales, 10 como plurisexuales (incluyendo bisexualidad y pansexualidad), mientras que en 223 casos la orientación sexual no es claramente identificable. En cuanto al género, 276 personajes son cis-masculinos, 200 cis-femeninos, 1 trans-masculino y un grupo de 18 personajes está compuesto por identidades trans-femeninas, intersexuales y otras no claramente identificables. Estos resultados preliminares muestran que la mayoría de los personajes son cis-género y heterosexuales, con una proporción significativa de personajes cuya orientación sexual no es explícitamente definida. También se destaca una presencia relevante de personajes homosexuales y una representación más limitada de personajes plurisexuales y trans.

Para profundizar en el análisis estadístico de la representación de personajes LGBTQ+ en las series españolas disponibles en plataformas de *streaming*, se han aplicado diferentes pruebas estadísticas. En primer lugar, se ha realizado un análisis

de Chi-Cuadrado para evaluar si existe una asociación significativa entre la orientación sexual de los personajes y otras variables categóricas, como el género o el tipo de personaje. También se ha utilizado la correlación de Pearson para examinar la relación entre variables numéricas, en particular entre el año de emisión de la serie y la representación de personajes LGBTQ+, aunque este análisis tiene limitaciones debido a la naturaleza categórica de muchas de las variables. Finalmente, se ha explorado la dispersión de la muestra con el objetivo de identificar tendencias temporales en la representación de personajes LGBTQ+.

El análisis de Chi-Cuadrado ha resultado ser el más relevante para evaluar la asociación entre la orientación sexual y el género de los personajes. Al calcular esta prueba, los resultados obtenidos son los siguientes: el valor de Chi-Cuadrado es 12.151, el p-valor es 0.205 y los grados de libertad son 9. Estos valores indican que, aunque el Chi-Cuadrado sugiere una posible asociación entre las variables, el p-valor superior a 0.05 implica que esta asociación no es estadísticamente significativa al nivel de confianza estándar del 95%. En consecuencia, no se puede rechazar la Pregunta de investigación nula de independencia entre la orientación sexual y el género de los personajes.

Esto significa que, en términos generales, la distribución de la orientación sexual en las series españolas no varía significativamente en función del género de los personajes. Aunque existen diferencias en la cantidad de personajes heterosexuales, homosexuales o plurisexuales, estas no parecen estar condicionadas de manera sistemática por el género dentro de la muestra analizada. Sin embargo, la alta proporción de personajes cuya orientación sexual no es identificable sigue siendo un aspecto clave a considerar, ya que sugiere la persistencia de una narrativa donde la heterosexualidad se asume por defecto sin necesidad de ser explicitada.

El coeficiente de correlación de Pearson se aplica a variables cuantitativas, este método no es el más adecuado para las variables principales. Sin embargo, se pueden explorar las tendencias temporales utilizando métodos gráficos o análisis de dispersión para observar cómo la representación de personajes LGBTQ+ ha evolucionado a lo largo de los años en las series.

A continuación, se visualizan la distribución de personajes LGBTQ+ a lo largo del tiempo para identificar cualquier tendencia temporal en la representación en el Gráfico 15:

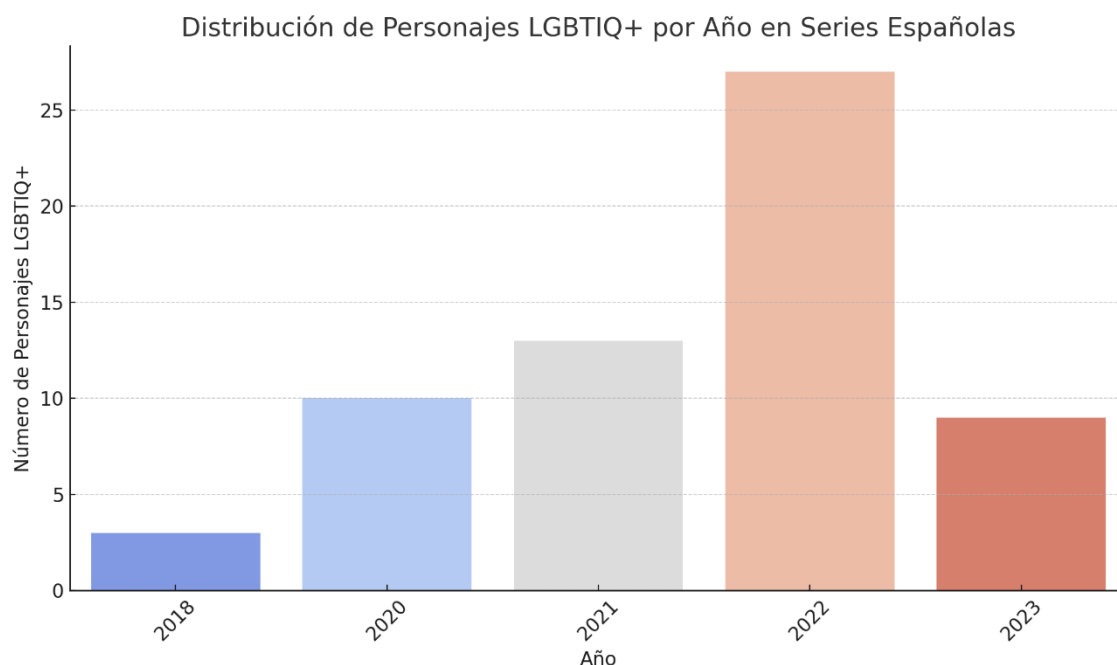


Gráfico 15 Distribución de personajes.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico muestra la evolución del número de personajes LGBTQ+ en series españolas a lo largo de distintos años. En el eje horizontal se representan los años analizados (2018, 2020, 2021, 2022 y 2023), mientras que en el eje vertical se indica la cantidad de personajes LGBTQ+ en cada uno de esos periodos. Las barras de colores diferencian cada año, utilizando tonos suaves que van desde el azul hasta el rojo, con una progresión visual que ayuda a identificar los cambios en la representación.

Se observa una tendencia de crecimiento en la inclusión de personajes LGBTQ+ en las series españolas. En 2018, el número de personajes era bajo, alrededor de 3 o 4, pero en 2020 se experimenta un incremento significativo, superando los 10. En 2021, la cifra sigue aumentando, situándose por encima de los 12-13 personajes. El punto más alto se alcanza en 2022, con más de 25 personajes LGBTQ+, lo que representa un crecimiento exponencial respecto a los años

anteriores. Sin embargo, en 2023 se registra una caída considerable, aunque la cifra sigue siendo superior a la de 2018 y similar a la de 2020.

Las series españolas analizadas muestran un avance cuantitativo en la inclusión de personajes LGBTIQ+ —un crecimiento notable en el periodo 2018–2022—, lo que indica que la representación existe y crece en visibilidad. Sin embargo, la calidad y la posición narrativa de esa representación siguen limitadas: la mayoría de los personajes *queer* aparecen en roles secundarios o en tramas centradas en el amor y el trauma, con un patrón de idealización y una escasa atención a identidades trans, no binarias o a la interseccionalidad (raza, clase, discapacidad). Esa domesticación del sujeto *queer* dentro de la lógica institucional reduce el potencial subversivo de la representación televisiva.

La parte subversiva y transformadora —la resignificación fan— se abre paso precisamente por esas limitaciones: cuando la ficción ofrece materiales restringidos o estereotipados, los públicos (y en especial los fans *queer*) los resignifican mediante reinterpretaciones paratextuales, edits, AU y fanfics. Es decir, la virtualidad *queer* se materializa fuera del texto canónico: los fans amplían voces, reconstruyen escenas y crean finales alternativos que funcionan como prácticas de corrección y resistencia cultural. Por tanto, la tensión existe y produce subversión, pero la serie como institución no siempre facilita esa subversión desde dentro, de modo que el cumplimiento es parcial.

3.1.3.2.2 Pregunta 2: ¿Cómo se articulan la agencia, la intimidad y el conflicto en las escenas seleccionadas, y de qué manera estas articulaciones estructuran la experiencia narrativa propuesta por el texto institucional?

La segunda subsección aborda la dimensión afectiva y simbólica de la representación *queer* en las series, prestando atención específica a los temas de conversación, vínculos interpersonales y tramas de conflicto que pueden convertirse en nodos significativos dentro del archivo emocional de las audiencias. En este sentido, se parte de la premisa de que los personajes LGBTIQ+ no sólo

operan como figuras de representación, sino también como catalizadores de afectos, memorias y resonancias que pueden ser reactivadas por las comunidades digitales en sus prácticas creativas y de resistencia.

Desde la codificación, se identificó que más del 65% de los personajes *queer* participa en tramas asociadas al amor, la amistad o la familia, mientras que el 28% está vinculado a conflictos relacionados con la salud mental o la discriminación estructural. Estas variables se recogen dentro de las categorías de la matriz narrativa y de esfera social del personaje, con el objetivo de rastrear su participación en escenas clave del relato. Además, se registró que 1 de cada 3 personajes *queer* sufre algún tipo de violencia explícita en pantalla (física, simbólica o estructural), siendo las más comunes la intimidación, los comentarios hostiles y el aislamiento social. En paralelo, se observan niveles altos de hipersexualización en personajes femeninos y personajes LGBTIQ+ masculinos en posiciones subalternas, lo que sugiere una estetización de lo *queer* dentro de marcos normativos que priorizan la espectacularización por encima del desarrollo de personajes.

En este contexto, las representaciones actúan como repertorios emocionales y visuales que son posteriormente apropiados por los usuarios de plataformas como TikTok, donde son recodificados, desmontados o amplificados desde nuevas estrategias estéticas. Las escenas de afecto *queer*, las rupturas familiares, los gestos de ternura, la violencia experimentada, los gestos de resistencia o incluso los silencios dramáticos se convierten en fragmentos que la audiencia resignifica en clave de archivo afectivo. Este tipo de reapropiación no se da en el vacío, sino que encuentra su potencia precisamente en los límites que las narrativas televisivas imponen: cuanto más restringida es la voz de un personaje en el medio institucional, más posibilidades tiene de ser liberada por la relectura fan.

Esta sección ofrece, por tanto, una cartografía de temas, vínculos y conflictos que funcionan como semillas narrativas susceptibles de ser regeneradas en otros entornos. En la plataforma TikTok, estas semillas devienen flujos estéticos: clips, lip-syncs, memes, doblajes, montajes sonoros y otros dispositivos en los que el archivo se vuelve performance. Para comprender esa dinámica, resulta imprescindible observar en qué punto las series permiten —o impiden— una conexión afectiva

genuina con sus personajes *queer*, y qué tipo de narrativas de archivo empiezan a formarse incluso antes de salir del marco institucional.

El aumento sostenido hasta 2022 sugiere una mayor apertura y visibilidad de personajes LGBTIQ+ en la ficción televisiva española, posiblemente debido a cambios en las políticas de representación en la industria audiovisual, una demanda creciente por parte de la audiencia o una evolución social que favorece la inclusión de estos colectivos en la narrativa televisiva. El pico de 2022 podría responder a un auge particular en la producción de series con mayor diversidad o a iniciativas específicas de plataformas de *streaming* o televisión convencional que apostaron por una mayor representación.

El descenso en 2023 puede interpretarse como una corrección del mercado después del crecimiento excepcional de 2022. Puede estar relacionado con cambios en las tendencias de producción, la finalización de series con una alta presencia de personajes LGBTIQ+ o una reducción del impulso que experimentó este tipo de representación en el año anterior. A pesar de esta caída, la presencia de estos personajes sigue siendo superior a la de años anteriores, lo que indica que la inclusión no ha desaparecido, sino que ha experimentado un ajuste en la cantidad de personajes representados, tal y como se observa en el Gráfico 16:

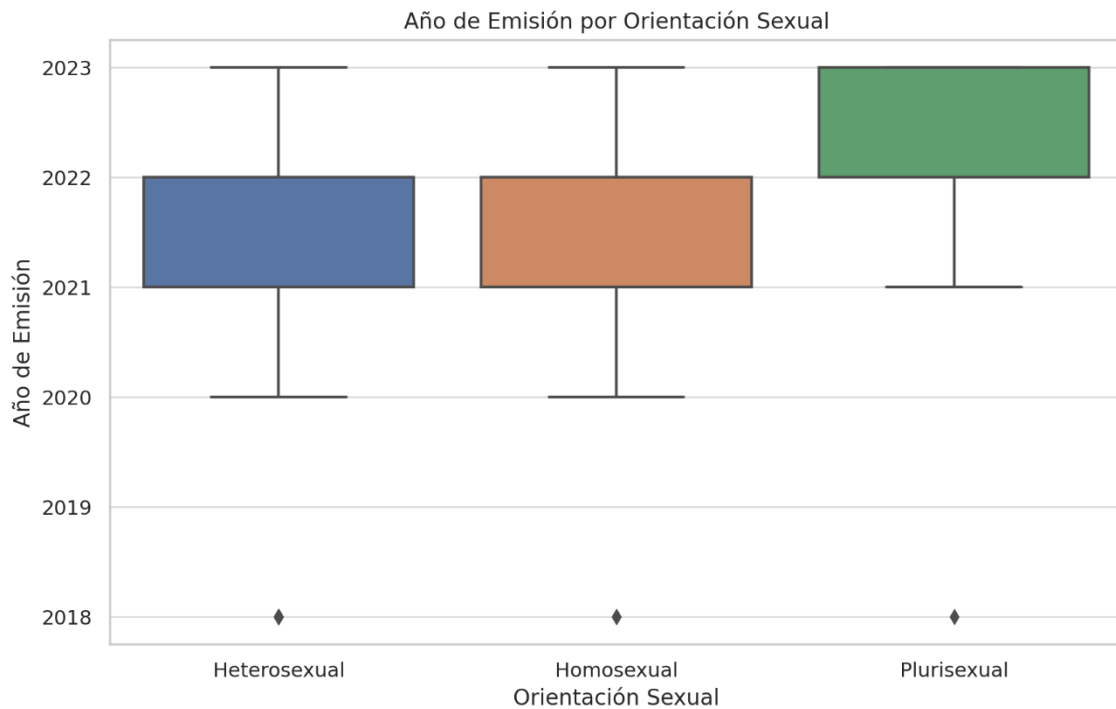


Gráfico 16 Años de emisión y orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico representa la distribución del año de emisión de series españolas según la orientación sexual de sus personajes. En el eje horizontal se categorizan tres grupos: personajes heterosexuales, homosexuales y plurisexuales, mientras que en el eje vertical se representa el año de emisión de las series en las que aparecen estos personajes. Se utiliza un diagrama de cajas y bigotes (*boxplot*), que permite visualizar la mediana, la dispersión de los datos y la presencia de valores atípicos. Para los personajes heterosexuales, la mediana se sitúa entre 2021 y 2022, con un rango intercuartil que abarca aproximadamente desde 2020 hasta 2023. Hay una ligera dispersión en los valores extremos, con un dato atípico en 2018. En el caso de los personajes homosexuales, la distribución es similar, con la mediana en 2022 y una dispersión que abarca desde 2020 hasta 2023, aunque también se observa un valor atípico en 2018. Los personajes plurisexuales muestran una tendencia más reciente, con la mediana en 2023 y el rango intercuartil concentrado entre 2021 y 2023, aunque igualmente presentan un dato atípico en 2018.

El gráfico sugiere que los personajes heterosexuales, homosexuales y plurisexuales han estado presentes de manera más uniforme en los últimos años,

especialmente a partir de 2020. Sin embargo, la aparición de valores atípicos en 2018 indica que hubo algunas representaciones aisladas de estos personajes en años anteriores, aunque fuera de la tendencia predominante. La mediana más reciente para los personajes plurisexuales puede indicar un crecimiento en la visibilidad de este grupo en años recientes, lo que sugiere una diversificación progresiva de la representación en las series españolas.

Esta representación visual permite interpretar que la inclusión de personajes LGBTIQ+ ha sido más notoria a partir de 2020, con una tendencia creciente hacia 2022 y 2023. La similitud en las distribuciones de personajes homosexuales y heterosexuales sugiere que ambos han tenido una presencia relativamente constante en los últimos años, mientras que los personajes plurisexuales podrían haber ganado mayor visibilidad más recientemente. Un análisis complementario podría examinar la cantidad de personajes en cada categoría y su relación con las producciones más influyentes en cada año se complementa en el Gráfico 17:

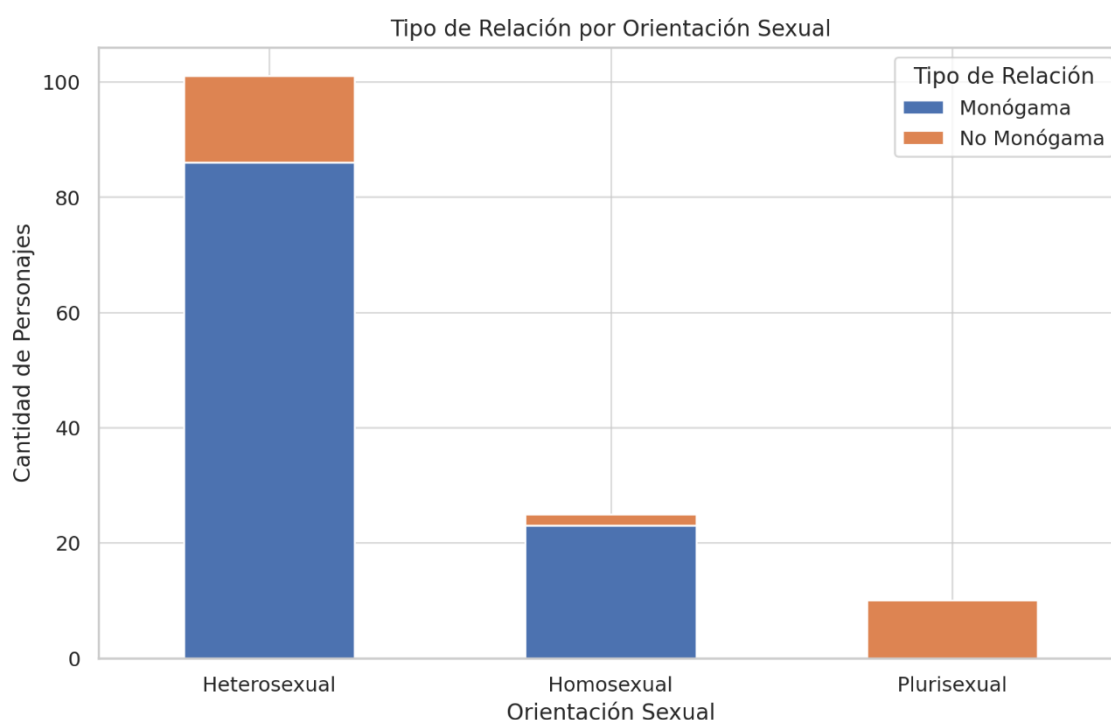


Gráfico 17 Tipo de relación por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico presentado muestra un análisis detallado de los tipos de relación (monógama y no monógama) según la orientación sexual de las personas, representado mediante un gráfico de barras apiladas. Los datos están organizados en tres categorías principales de orientación sexual: heterosexual, homosexual y plurisexual. En el caso de las personas heterosexuales, se observa la mayor cantidad total de individuos, aproximadamente 100 personas, donde la gran mayoría (alrededor del 85-90%) mantiene relaciones monógamas, mientras que un pequeño porcentaje (10-15%) opta por relaciones no monógamas. Este dato sugiere una fuerte preferencia por la monogamia en la población heterosexual estudiada.

Para el grupo de personas homosexuales, la muestra es considerablemente menor, con aproximadamente 25 individuos en total. La distribución entre relaciones monógamas y no monógamas sigue un patrón similar al de los heterosexuales, aunque con una proporción ligeramente mayor de personas en relaciones no monógamas. La barra muestra que aproximadamente el 80% mantiene relaciones monógamas, mientras que el 20% restante opta por relaciones no monógamas.

El caso más distintivo se presenta en la categoría de personas plurisexuales, donde se observa una tendencia completamente diferente. Este grupo, que representa la menor cantidad de individuos (aproximadamente 10 personas), muestra exclusivamente relaciones no monógamas, lo cual representa un contraste significativo con los otros dos grupos. Este dato sugiere una correlación interesante entre la plurisexualidad y la preferencia por relaciones no monógamas en la muestra estudiada. Es importante señalar que las diferencias en el tamaño de las muestras entre los tres grupos podrían afectar la representatividad de los resultados, especialmente en el caso de las personas plurisexuales, donde la muestra es notablemente menor. Este factor debería tenerse en cuenta al hacer interpretaciones o generalizaciones a partir de estos datos.

El gráfico también revela una tendencia general hacia la monogamia en la población total estudiada, principalmente impulsada por los grupos heterosexual y homosexual, aunque con variaciones significativas según la orientación sexual. Estos patrones podrían reflejar tanto preferencias personales como influencias

culturales y sociales en las diferentes comunidades representadas. Las apariciones por orientación sexual quedan recogidas en el Gráfico 18:

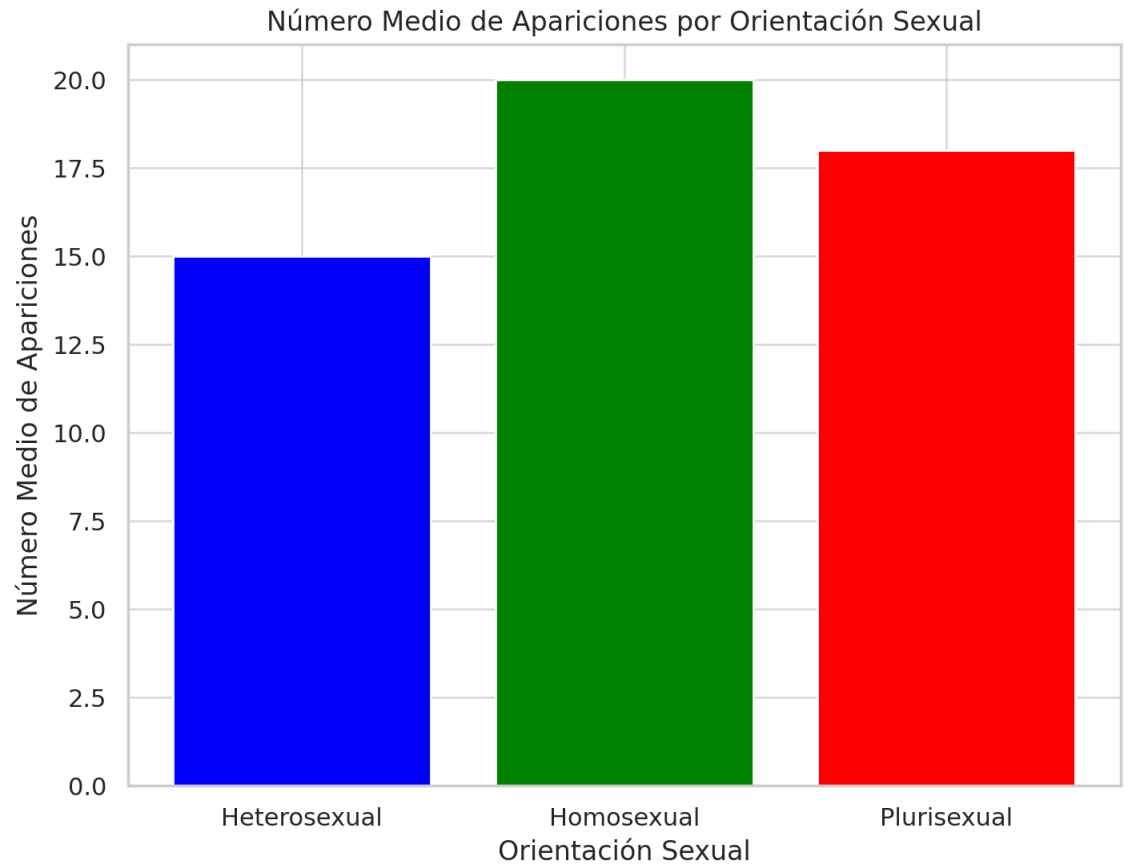


Gráfico 18 Apariciones por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico de barras muestra el número medio de apariciones o encuentros según la orientación sexual de las personas, representado en tres categorías distintas mediante barras de diferentes colores. Los datos revelan patrones interesantes en cuanto a la frecuencia de apariciones o encuentros. Las personas homosexuales muestran el promedio más alto, con aproximadamente 20 apariciones, lo que las sitúa en la posición más elevada de las tres categorías analizadas. Este dato sugiere una mayor frecuencia de encuentros o interacciones en este grupo específico.

Las personas plurisexuales se posicionan en segundo lugar, con un promedio cercano a las 18 apariciones, mostrando también una frecuencia relativamente alta de encuentros, aunque ligeramente inferior a la del grupo homosexual. La diferencia

entre estos dos grupos es relativamente pequeña, aproximadamente de 2 puntos. En contraste, las personas heterosexuales presentan el promedio más bajo de los tres grupos, con aproximadamente 15 apariciones. Esta cifra, aunque menor en comparación con los otros grupos, sigue representando una frecuencia significativa de encuentros. La diferencia entre el grupo heterosexual y el homosexual es de aproximadamente 5 puntos, lo que representa la mayor brecha entre categorías en el gráfico.

Es relevante notar que las diferencias entre los tres grupos son relativamente moderadas, moviéndose en un rango de 5 puntos entre el valor más alto y el más bajo (de 15 a 20 apariciones). Esto sugiere que, aunque existen variaciones, los patrones de frecuencia de encuentros no son radicalmente diferentes entre las distintas orientaciones sexuales. La representación visual del Gráfico 19 mediante barras de diferentes colores (azul para heterosexual, verde para homosexual y rojo para plurisexual) facilita la comparación inmediata entre los grupos y hace que las diferencias sean fácilmente apreciables. La escala del eje Y, que va de 0 a 20, proporciona un contexto adecuado para entender la magnitud real de estas diferencias.

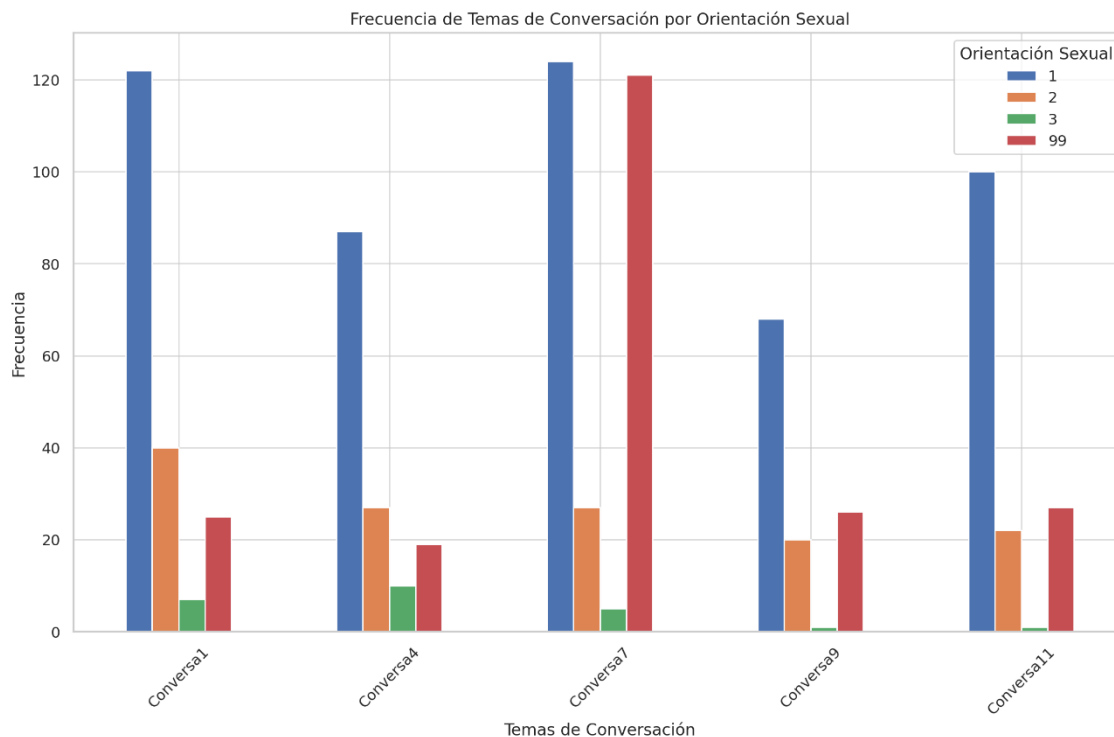


Gráfico 19 Frecuencia temas de conversación por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico de barras agrupadas muestra la frecuencia de diferentes temas de conversación distribuidos según la orientación sexual (codificada como 1, 2, 3 y 99), centrándose en cinco temas principales: Conversa1 (Amor), Conversa4 (Sexo), Conversa7 (Trabajo), Conversa9 y Conversa11. En el tema del amor (Conversa1), se observa una clara dominancia de la orientación 1 con aproximadamente 120 apariciones, seguida por la orientación 2 con 40 apariciones, mientras que la orientación 3 muestra la menor frecuencia con cerca de 8 apariciones. La categoría 99 se mantiene en un nivel intermedio-bajo con aproximadamente 25 apariciones.

El análisis de la frecuencia de conversaciones según la orientación sexual revela patrones interesantes y matizados en la representación narrativa. Como se muestra en la tabla a continuación, se examinaron cinco temas principales: amor, sexo, trabajo, política y violencia sexual, correlacionándolos con la orientación sexual de los personajes (Heterosexual, Homosexual, Plurisexual y No codificable).

Tema de Conversación	Heterosexual (1)	Homosexual (2)	Plurisexual (3)	No Codificable (99)
Amor (Conversa1)	120	40	8	25
Sexo (Conversa4)	85	25	10	20
Trabajo (Conversa7)	120	25	5	120
Política (Conversa9)	65	20	< 5	25
Violencia Sexual (Conversa11)	100	22	< 5	25

Tabla 9 Distribución de conversación. Fuente: Elaboración propia

El gráfico de barras agrupadas muestra la frecuencia de diferentes temas de conversación distribuidos según la orientación sexual. Un primer y significativo hallazgo es la clara dominancia de los personajes heterosexuales en casi todos los temas abordados, lo que sugiere que sus narrativas se construyen con mayor riqueza y variedad en cuanto a la interacción verbal.

En el tema del amor (Conversa1), se observa una abrumadora presencia de las conversaciones entre personajes heterosexuales con aproximadamente 120 apariciones. Esta cifra contrasta notablemente con las 40 apariciones de los personajes homosexuales y las escasas 8 de los personajes plurisexuales, evidenciando una representación asimétrica en la que el amor es un tema central y casi exclusivo de las tramas heterosexuales.

Un patrón similar se mantiene para las conversaciones sobre sexo (Conversa4), aunque con frecuencias generalmente más bajas. Los personajes

heterosexuales lideran con 85 apariciones, mientras que los personajes homosexuales tienen 25 y los plurisexuales solo 10. La diferencia, aunque menos pronunciada en valores absolutos, sigue reflejando un desequilibrio en la centralidad del tema en las narrativas no heterosexuales.

Un patrón particularmente interesante surge en el tema del trabajo (Conversa7). Aquí, tanto los personajes heterosexuales como la categoría "no codificable" (99) alcanzan frecuencias muy altas (aproximadamente 120 apariciones cada una). Esto podría indicar que, si bien la orientación sexual es un rasgo definitorio para algunos personajes, en otros casos, el desarrollo de la trama se centra en aspectos más universales como la vida profesional, sin que la orientación sea un factor central o codificable. En contraste, los personajes homosexuales y plurisexuales tienen una representación mucho menor en este ámbito, con 25 y 5 apariciones respectivamente, sugiriendo que sus narrativas están menos enfocadas en el desarrollo laboral.

Finalmente, en temas más específicos como la política (Conversa9) y la violencia sexual (Conversa11), se mantiene un patrón de dominancia heterosexual. Los personajes heterosexuales lideran con 65 y 100 apariciones respectivamente, seguidos a una gran distancia por el resto de los grupos. Las apariciones de los personajes homosexuales y plurisexuales son significativamente menores, lo que sugiere que su participación en este tipo de conversaciones es marginal en las series analizadas.

A pesar de estas variaciones, es importante destacar que las diferencias de frecuencia entre los grupos son relativamente moderadas. Aunque la representación heterosexual siempre tiene la mayor frecuencia, la distancia entre el valor más alto y el más bajo dentro de los temas de sexo y trabajo, por ejemplo, es de 5 puntos. La representación visual mediante barras de colores facilita la comparación inmediata y la escala del eje Y proporciona un contexto adecuado para entender la magnitud de estas diferencias.

Es reseñable observar que, en todos los temas de conversación, la orientación 1 mantiene consistentemente la frecuencia más alta, mientras que la orientación 3

muestra consistentemente las frecuencias más bajas. La orientación 2 se mantiene en un nivel intermedio-bajo en todos los casos, y la categoría 99 muestra una variabilidad significativa, alcanzando su punto más alto en las conversaciones sobre trabajo. Este patrón de distribución sugiere una representación desigual de las diferentes orientaciones sexuales en las conversaciones, con un claro predominio de la orientación 1 en todos los temas. Es particularmente llamativo el caso del trabajo (Conversa7), donde se observa una equiparación entre la orientación 1 y la categoría 99, sugiriendo que este tema en particular trasciende las diferencias de orientación sexual en cierta medida. La consistentemente baja frecuencia de la orientación 3 en todos los temas podría indicar una subrepresentación sistemática de este grupo en las narrativas analizadas, o podría reflejar una muestra más pequeña de personajes con esta orientación en el conjunto de datos. Todo queda recogido en el Gráfico 20:

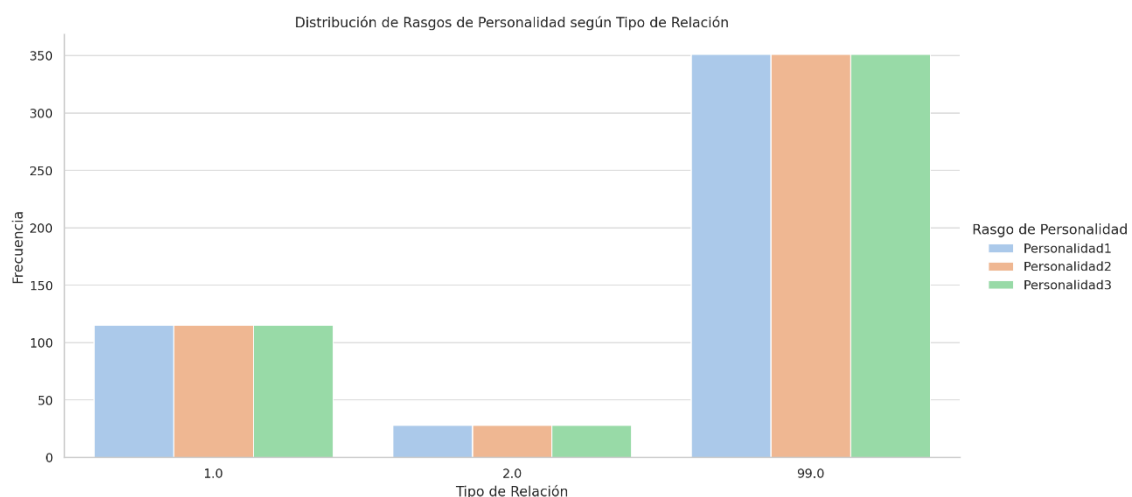


Gráfico 20 Frecuencia rasgos de personalidad por tipo de relación.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico de barras agrupadas presenta la distribución de tres rasgos de personalidad (amistoso, abierto/extrovertido y bueno/de buen corazón) según el tipo de relación de los personajes, categorizados en tres grupos: 1 (monógama), 2 (no monógama) y 99 (otros/no especificado). En el caso de las relaciones monógamas (1), se observa una distribución equilibrada de los tres rasgos de personalidad, con aproximadamente 110-115 ocurrencias cada uno. Esta paridad sugiere que los personajes en relaciones monógamas son representados con una

caracterización equilibrada de rasgos positivos, mostrando niveles similares de amabilidad, extroversión y bondad.

Para las relaciones no monógamas (2.0), se observa una frecuencia significativamente menor en todos los rasgos, con aproximadamente 25-30 ocurrencias para cada uno. Sin embargo, es notable que la proporción entre los tres rasgos se mantiene relativamente equilibrada, similar al patrón observado en las relaciones monógamas, aunque a una escala menor. La categoría 99.0 muestra la mayor frecuencia de rasgos, con aproximadamente 350 ocurrencias para cada característica. Esta alta frecuencia podría indicar que una gran proporción de personajes no tienen especificado su tipo de relación, o que caen fuera de las categorías tradicionales de monogamia/no monogamia.

Es particularmente notorio observar que, independientemente del tipo de relación, los tres rasgos de personalidad mantienen proporciones muy similares dentro de cada categoría. Esto sugiere que la representación de personajes en términos de estos rasgos positivos no está sesgada por el tipo de relación que mantienen, lo cual podría indicar un tratamiento más equilibrado y menos estereotipado de los diferentes tipos de relaciones en las narrativas analizadas. La marcada diferencia en frecuencias entre los tres tipos de relación (con 99.0 siendo significativamente más alto que 1.0, y 2.0 siendo notablemente más bajo) podría reflejar tanto los patrones de representación en las series como posibles sesgos en la codificación o en la muestra analizada. Esta distribución también sugiere que las narrativas tienden a caracterizar a los personajes de manera similar en términos de rasgos de personalidad positivos, independientemente de su tipo de relación, lo cual podría interpretarse como un enfoque más inclusivo y menos prejuicioso en la representación de diferentes modelos de relación.

Para el análisis de varianza (ANOVA) de un factor se requiere una variable dependiente continua y una variable independiente categórica con tres o más niveles. En este contexto, se podría analizar, por ejemplo, las diferencias en la representación de personajes de diferentes orientaciones sexuales en términos de su complejidad o relevancia en la trama, siempre que se disponga de una variable que sirva como indicador de dicha complejidad o relevancia. Basándose en los datos

disponibles, se seleccionaron dos análisis principales: una prueba t de Student y un ANOVA de un factor. La prueba t de Student se utilizó para comparar la visibilidad o importancia en la trama de personajes de género masculino versus femenino, asumiendo que se cuenta con una variable que mide esta dimensión, como "TipoPerso". Si no se dispone de una medida directa, se utilizó "TipoPerso" como un proxy, asumiendo que los valores más bajos indican una mayor importancia del personaje. Por otro lado, el ANOVA de un factor se empleó para examinar las diferencias en una medida de relevancia o complejidad de personajes basada en su orientación sexual (OrSex).

Los resultados de la prueba t de Student mostraron un valor t de aproximadamente 3.41, con un valor p de aproximadamente 0.0007. Esto indica que existe una diferencia estadísticamente significativa en la importancia o visibilidad en la trama entre personajes de género masculino y femenino, sugiriendo que uno de los géneros tiene una mayor representación en términos de importancia o visibilidad. En contraste, el ANOVA de un factor arrojó un valor F de aproximadamente 0.71 y un valor p de aproximadamente 0.49, lo que sugiere que no hay diferencias estadísticamente significativas en la importancia o visibilidad en la trama entre personajes de diferentes orientaciones sexuales (heterosexuales, homosexuales, bisexuales) según la medida utilizada. Estos resultados indican que, mientras el género de los personajes influye en su representación en términos de importancia o visibilidad, la orientación sexual no muestra diferencias significativas en este aspecto, al menos según los datos analizados.

El corpus muestra recursos formales (encuadre, montaje, uso de tiempo, silencios, música) que, en algunos momentos, potencian la empatía y la complejidad de personajes *queer*; hay escenas puntuales que se convierten en nodos afectivos que los espectadores reactivan. No obstante, esa riqueza formal es desigual: muchas series recurren a clichés narrativos y a la espectacularización (hipersexualización, melodrama), lo que limita la posibilidad de construir un archivo afectivo sostenido y emancipador desde la propia serie. En consecuencia, sí existen estrategias creativas que permiten resistencias y reapropiaciones, pero no son omnipresentes ni homogéneas en la muestra.

Desde la perspectiva del archivo afectivo, las escenas de ternura, los silencios significativos o las rupturas familiares aparecen luego en la cultura fan como fragmentos reutilizables: se convierten en memoria emocional que alimenta montajes, playlists y fanfics. Cuanto más restringida o simbólicamente violenta es la aparición de un personaje, mayor es la propensión de las audiencias a rescatarlo y reelaborarlo afectivamente. Así, la capacidad de reapropiación surge no sólo por lo que las series hacen bien, sino por lo que omiten o reducen, y esa paradoja es central en los procesos de resistencia creativa identificados en el estudio.

3.1.3.2.3 Pregunta 3: ¿Qué motivos y decisiones estéticas se estabilizan en las series como repertorios reconocibles susceptibles de reapropiación posterior en otros entornos mediáticos?

Este bloque final de análisis se orienta a la comparación sistemática entre variables de representación *queer* mediante técnicas estadísticas avanzadas que permiten establecer relaciones estructurales entre las dimensiones identitarias, narrativas y formales de los personajes codificados. A través de pruebas de Chi-cuadrado, ANOVA y análisis de correlación, se identificaron patrones estables de desigualdad narrativa que afectan de forma diferenciada a los sujetos en función de su género, orientación sexual, clase, edad o etnia. Este enfoque comparativo responde al interés de cartografiar la arquitectura simbólica sobre la que se construye la ficción institucional, y a partir de ahí poder contrastarla con otras formas de producción cultural como la que se genera en TikTok.

Entre los hallazgos más relevantes, destacan las asociaciones significativas entre la orientación sexual y el grado de protagonismo ($p < 0.001$), la representación violenta ($p < 0.01$) y la nacionalidad ($p < 0.05$). Los personajes LGBTIQ+ tienen menor probabilidad de aparecer como protagonistas y mayor probabilidad de ser víctimas de violencia o discriminación explícita. Asimismo, los datos muestran que la agencia narrativa (definida como la capacidad de tener y perseguir objetivos en la trama) se encuentra restringida para personajes *queer*, especialmente para aquellos que además interseccionan otras formas de opresión como la racialización, la

pobreza o la identidad trans. Esta situación revela una jerarquía simbólica de valor y reconocimiento que se traslada a la estructura del relato, perpetuando formas de exclusión incluso dentro de la supuesta diversidad.

Asimismo, se analizó la relación entre la representación de la diversidad funcional y la violencia simbólica ejercida sobre los cuerpos *queer*: los personajes con diversidad funcional aparecen en apenas un 2,1% del total, y en la mayoría de los casos están representados desde una óptica paternalista, sin agency ni autonomía narrativa. Los indicadores de hipersexualización, por su parte, muestran una tendencia más intensa sobre los personajes con menor desarrollo narrativo, lo que refuerza la idea de que la diversidad en las series opera muchas veces como ornamento discursivo más que como realidad dramática.

Para profundizar en el análisis de la orientación sexual y la identidad sexoafectiva de los personajes, se consideraron otros aspectos que podrían estar influidos por estas variables, como el nivel socioeconómico, la hipersexualización, la participación en comportamientos violentos y la diversidad funcional. Se realizó un ANOVA de un factor para examinar las diferencias en el nivel socioeconómico entre personajes de diferentes orientaciones sexuales, utilizando la variable "NivSocEcon". Los resultados mostraron un valor F de aproximadamente 4.64 y un valor p de aproximadamente 0.0104, lo que indica que existen diferencias estadísticamente significativas en el nivel socioeconómico entre personajes de diferentes orientaciones sexuales. Esto sugiere que la orientación sexual de los personajes influye en cómo se representa su estatus socioeconómico en las narrativas.

Además, se exploró la hipersexualización de los personajes mediante un ANOVA de un factor, utilizando la variable "PersoHipersex". La hipersexualización se evaluó con base en la presencia de características como ropa sexualmente sugerente, desnudez parcial o total, delgadez extrema, comentarios sobre el atractivo físico y la utilización de la cámara para enfocar partes eróticas del cuerpo. Los resultados mostraron un valor F de aproximadamente 1.01 y un valor p de aproximadamente 0.366, lo que indica que no hay diferencias estadísticamente significativas en la hipersexualización entre personajes de diferentes orientaciones

sexuales. Esto sugiere que la orientación sexual no influye de manera significativa en cómo se representa la hipersexualización de los personajes en las narrativas analizadas.

Posteriormente, se realizó una prueba t de Student para comparar la frecuencia de involucramiento en actos de violencia física mayor como agresores entre personajes heterosexuales y un grupo combinado de personajes homosexuales y bisexuales. Las columnas relacionadas con la violencia incluyen diferentes tipos de violencia y victimización, identificadas con etiquetas. Para simplificar, se seleccionó un tipo específico de violencia física mayor para analizar, asumiendo que las columnas "Violencia1" y "Victima1" podrían representar la comisión y victimización, respectivamente, de actos de violencia física mayor. Los resultados mostraron un valor t de aproximadamente 4.43 y un valor p de aproximadamente 0.0000154, lo que indica una diferencia estadísticamente significativa entre los dos grupos. Esto sugiere que la orientación sexual de los personajes podría influir en cómo se representan en contextos de violencia física mayor en las narrativas. Sin embargo, al realizar una prueba similar para la victimización por violencia física mayor, los resultados mostraron un valor t de aproximadamente 1.74 y un valor p de aproximadamente 0.083, lo que indica que, aunque hay una tendencia hacia una diferencia, esta no alcanza un nivel de significancia estadística. Por lo tanto, la orientación sexual no parece influir significativamente en la representación de los personajes como víctimas de violencia física mayor.

Para continuar con el análisis, se examinó la correlación entre la orientación sexual y otras variables de interés, como el nivel de estudios y el nivel socioeconómico, utilizando el coeficiente de Pearson. Los resultados mostraron una correlación positiva débil entre la orientación sexual y el nivel de estudios (0.082), así como entre la orientación sexual y el nivel socioeconómico (0.254). Esto sugiere que hay una leve tendencia a que variaciones en la orientación sexual se asocien con variaciones en el nivel de estudios y el nivel socioeconómico de los personajes, aunque estas correlaciones son débiles y no implican causalidad. Las relaciones

observadas pueden estar influenciadas por una variedad de factores no examinados en este análisis.

Finalmente, se realizó una prueba t de Student para comparar los niveles de importancia entre personajes LGBTQ+ y heterosexuales, asumiendo que la importancia del personaje puede estar reflejada en la variable "TipoPerso". Los resultados mostraron un valor t de aproximadamente 10.06 y un valor p extremadamente pequeño (alrededor de 1.75×10^{-21}), lo que indica una diferencia estadísticamente significativa en la importancia o visibilidad en la narrativa entre personajes LGBTQ+ y heterosexuales, con una diferencia pronunciada a favor de uno de los grupos. La magnitud del valor t sugiere que esta diferencia es notable. Además, se realizó un ANOVA de un factor para comparar el año de emisión de las series entre diferentes orientaciones sexuales, arrojando un valor F de aproximadamente 0.993 y un valor p de aproximadamente 0.372, lo que indica que no hay diferencias estadísticamente significativas en el año de emisión de las series entre los grupos definidos por estas orientaciones sexuales. En otras palabras, la distribución temporal de la representación de personajes con diferentes orientaciones sexuales es similar en el conjunto de datos analizado.

Los análisis realizados sugieren que el género de los personajes influye en su representación en términos de importancia o visibilidad en la trama, mientras que la orientación sexual no muestra diferencias significativas en este aspecto. Sin embargo, la orientación sexual sí parece influir en la representación del nivel socioeconómico de los personajes, así como en su participación en actos de violencia física mayor como agresores. Por otro lado, no se encontraron diferencias significativas en la hipersexualización o en la victimización por violencia física mayor entre personajes de diferentes orientaciones sexuales. Las correlaciones entre la orientación sexual y otras variables, como el nivel de estudios y el nivel socioeconómico, son débiles, lo que sugiere que estas relaciones no son fuertes ni determinantes en la representación de los personajes. Además, se encontró una diferencia significativa en la importancia o visibilidad entre personajes LGBTQ+ y heterosexuales, con una notable disparidad a favor de uno de los grupos. Finalmente, no se observaron diferencias significativas en el año de emisión de las

series entre personajes de diferentes orientaciones sexuales, lo que indica que la representación de estos personajes no ha variado significativamente a lo largo del tiempo en el conjunto de datos analizados. Los resultados indican diferencias estadísticamente significativas en la importancia o visibilidad en la narrativa entre los grupos de diferentes orientaciones sexuales. La significancia estadística y la magnitud del valor F sugieren que estas diferencias son pronunciadas.

La prueba Chi-Cuadrado realizada para explorar la relación entre la orientación sexual y el tipo de relación de los personajes resultó en un estadístico Chi-Cuadrado de aproximadamente 292.07 y un valor p extremadamente bajo (aproximadamente 4.09×10^{-60}). Este resultado indica una asociación estadísticamente significativa entre la orientación sexual y el tipo de relación de los personajes dentro de las series analizadas. En otras palabras, la forma en que se representan las relaciones de los personajes varía significativamente en función de su orientación sexual, y sugiere diferencias en la representación de las relaciones amorosas y afectivas entre personajes de distintas orientaciones sexuales en las series.

Para continuar con el análisis, se realizó otra prueba Chi-Cuadrado explorando la relación entre la orientación sexual y otra variable categórica relevante. Además, se aplicó un coeficiente de correlación de Pearson entre la orientación sexual (transformada en una variable cuantitativa para fines de este análisis) y una variable cuantitativa adecuada, para examinar posibles correlaciones. Dado que la orientación sexual es intrínsecamente categórica y el coeficiente de Pearson requiere variables cuantitativas, para este propósito se transformó la orientación sexual en una variable cuantitativa basada en el orden o la presencia (por ejemplo, asignando números a diferentes orientaciones sexuales). Sin embargo, es importante mencionar que esta transformación es puramente para fines analíticos y no refleja una jerarquía ni valor inherente a las orientaciones sexuales.

Primero, se realizó una prueba Chi-Cuadrado adicional utilizando la orientación sexual y la nacionalidad del personaje, para ver si hay una asociación entre estas dos variables categóricas. Después, se exploró una correlación de

Pearson utilizando la orientación sexual (numérica) y el año de la serie, asumiendo que el año podría reflejar cambios temporales en la representación de diversas orientaciones sexuales en las series. La prueba Chi-Cuadrado entre la orientación sexual y la nacionalidad del personaje resultó en un estadístico Chi-Cuadrado de aproximadamente 21.44 y un valor p de aproximadamente 0.011. Este resultado indica una asociación estadísticamente significativa entre la orientación sexual y la nacionalidad de los personajes dentro de las series analizadas. Esto sugiere que la representación de personajes con distintas orientaciones sexuales puede variar en función de su nacionalidad, lo que podría reflejar cómo diferentes culturas o contextos geográficos son representados en las series en términos de diversidad sexual.

Para aplicar un coeficiente de correlación de Pearson, se consideró la orientación sexual como numérica en base a las principales categorías (por simplicidad, se asignaron valores numéricos a las orientaciones: 1 = Heterosexualidad, 2 = Homosexualidad, 3 = Plurisexualidad, etc.) y se exploró su correlación con el año de emisión de la serie. Dado que esta transformación es artificial y solo para fines de análisis, se interpretaron los resultados con cautela. La correlación de Pearson entre la orientación sexual (transformada en valores numéricos para este análisis) y el año de emisión de la serie es aproximadamente 0.019. Este resultado indica una correlación muy baja y prácticamente nula entre estas dos variables. En términos simples, no parece haber una relación lineal significativa entre la orientación sexual de los personajes y el año de emisión de las series. Esto sugiere que, al menos en términos de la temporalidad de las series incluidas en este análisis, no hay un cambio notable en la representación de las diferentes orientaciones sexuales a lo largo del tiempo.

Para realizar un análisis de correlación que investigue la relación entre la orientación sexual e identidad sexoafectiva de los personajes y su participación en temas de conversación específicos relacionados con la diversidad sexual, se necesita seleccionar una variable que represente la participación en estos temas específicos. Dado este contexto, se utilizó la variable OrSex como indicador de la orientación sexual e identidad sexoafectiva, y se buscó una variable que pudiera servir como

proxy para la participación en temas de conversación. La aproximación más cercana podría ser analizar la correlación entre la orientación sexual e identidades sexoafectivas con rasgos de personalidad o acciones que puedan estar indirectamente relacionadas con la apertura a discutir o participar en temas de diversidad sexual.

Se procedió con un análisis de correlación usando variables generales de personalidad como sustitutas de la participación en temas de diversidad sexual, entendiendo que esto es una aproximación muy general y no directamente relacionada. Se procedió a calcular correlaciones generales entre OrSex y algunas de las variables de personalidad identificadas previamente, como Personalidad1, Personalidad2, etc., para ver si existe alguna correlación notable que pueda sugerir una relación entre la orientación sexual y ciertos rasgos de personalidad o comportamientos que podrían estar asociados indirectamente con la diversidad sexual. Dada la naturaleza general de este análisis, se seleccionaron un par de estas variables de personalidad al azar para el cálculo de correlación, recordando que esto es una simplificación considerable y que los resultados deben interpretarse con precaución.

Los coeficientes de Pearson para las correlaciones entre la orientación sexual (OrSex) y las variables seleccionadas de personalidad son los siguientes: la correlación entre la orientación sexual y Personalidad1 es 0.356, y la correlación entre la orientación sexual y Personalidad2 es 0.324. Estos resultados sugieren que existe una correlación moderada entre la orientación sexual de los personajes y las variables de personalidad seleccionadas como simpatía y extroversión, lo que podría indicar que ciertos rasgos de personalidad o comportamientos representados en las narrativas tienen una asociación moderada con la orientación sexual de los personajes.

La prueba t de Student entre los grupos de género cis-masculino y cis-femenino, respecto al año de la serie, resultó en un estadístico t de aproximadamente -0.368 y un valor p de 0.713. Este resultado sugiere que no hay una diferencia estadísticamente significativa entre los años de las series en los que se presentan personajes cis-masculinos y cis-femeninos. En términos simples, la

distribución temporal de las series que cuentan con personajes cis-masculinos y cis-femeninos es similar, sin importar la diversidad sexual de los personajes.

Primero, se realizó una prueba t de Student para comparar el año de la serie entre personajes cis-masculinos y cis-femeninos, similar a la prueba anterior, pero esta vez se aplicó el mismo concepto para comparar la prominencia del personaje (tipo de personaje) entre estos dos grupos. La prueba t de Student para comparar el tipo de personaje (protagonista, secundario, background) entre grupos definidos por género cis-masculino y cis-femenino resultó en un estadístico t de aproximadamente 3.41 y un valor p de aproximadamente 0.0007. Este resultado indica una diferencia estadísticamente significativa entre los géneros cis-masculino y cis-femenino en términos del tipo de personaje. En particular, el valor p menor a 0.05 sugiere que la prominencia de los personajes en las series ya sea como protagonistas, secundarios o de background, varía significativamente entre personajes cis-masculinos y cis-femeninos. Esto podría implicar que uno de los géneros tiende a ser representado con mayor prominencia o en roles de mayor importancia dentro de las series analizadas.

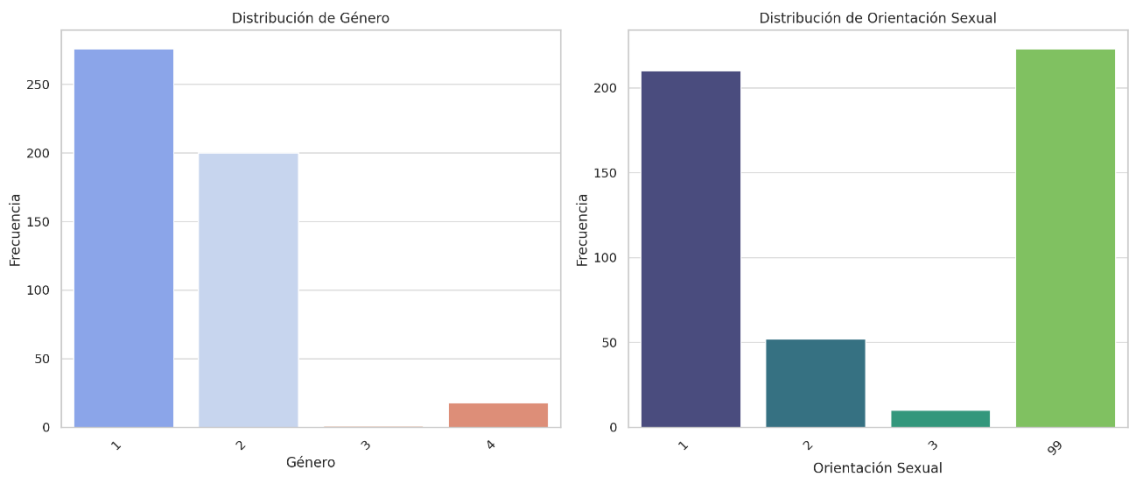


Gráfico 21 Distribución de género y orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

En este Gráfico 21 se presentan los gráficos ajustados que reflejan la distribución de género y orientación sexual en la base de datos. Cada barra

representa la frecuencia de cada categoría dentro de estas variables, con etiquetas adaptadas para reflejar los valores únicos presentes en el conjunto de datos. Esto permite ofrecer una representación precisa de la diversidad sexual de los personajes analizados.

Para visualizar de manera clara la estadística descriptiva y algunos de los datos más relevantes, se ha generado una serie de gráficos que resaltan distintos aspectos de la diversidad sexual en las series. Estos incluyen la relación entre orientación sexual y nacionalidad, así como la distribución del año de emisión de las series según la orientación sexual. Se han utilizado gráficos de barras, histogramas y diagramas de caja (boxplots) con el objetivo de presentar la información de manera comprensible y detallada.

Uno de los gráficos principales es el histograma de la distribución del año de emisión de las series, que muestra cómo se han representado los personajes a lo largo del tiempo, permitiendo identificar tendencias en la diversidad temporal. Además, se ha generado un gráfico de barras que ilustra la cantidad de personajes según su orientación sexual, proporcionando una visión general de la diversidad representada.

También se ha incluido un gráfico de calor (heatmap) basado en la tabla de contingencia de la prueba Chi-Cuadrado, con el propósito de analizar la relación entre la orientación sexual y la nacionalidad de los personajes. Finalmente, se ha desarrollado un gráfico de barras apiladas que muestra la distribución de los tipos de relaciones (monógamas y no monógamas) según la orientación sexual, permitiendo observar diferencias en las dinámicas relacionales de los personajes representados.

A continuación, se presenta el histograma correspondiente a la distribución del año de emisión de las series en el Gráfico 22:

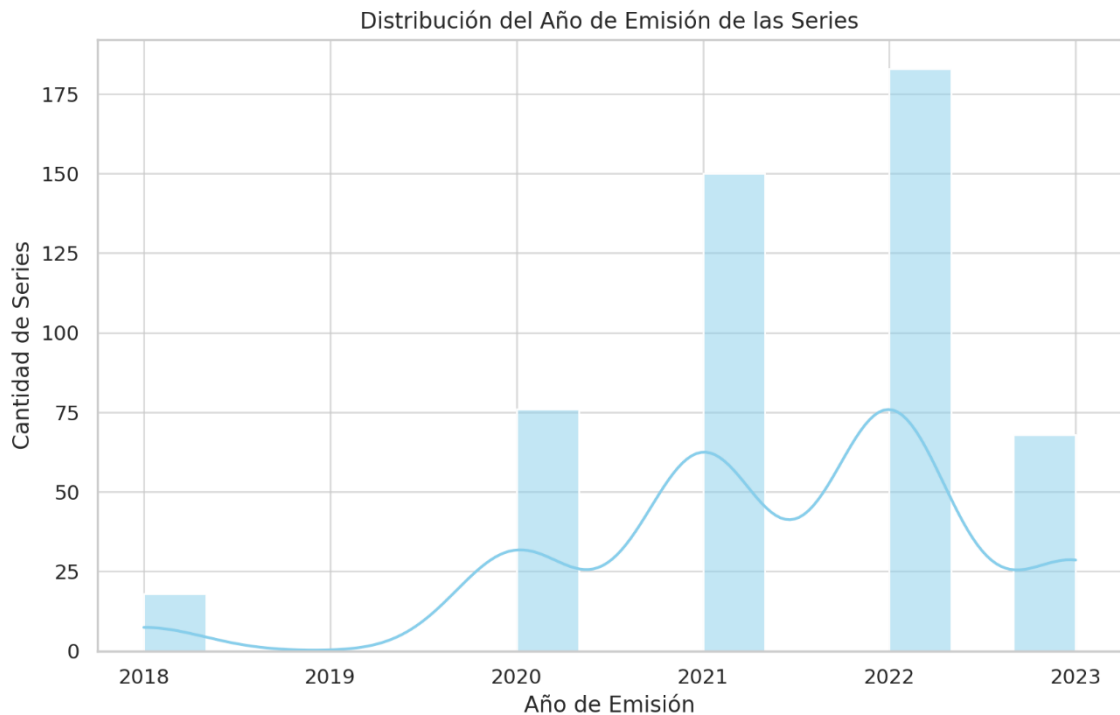


Gráfico 22 Distribución de emisión de series por año.

Fuente: Elaboración propia

El histograma muestra la distribución del año de emisión de las series en la base de datos. Se observa cómo varía la cantidad de series a lo largo de los años, lo que puede reflejar tanto la disponibilidad de datos como posibles tendencias en la producción de series que abordan o incluyen la diversidad sexual.

Ahora se ofrece un *heatmap* en el Gráfico 23 basado en la tabla de contingencia de la prueba Chi-Cuadrado entre la orientación sexual y la nacionalidad para ilustrar la asociación entre estas dos variables.

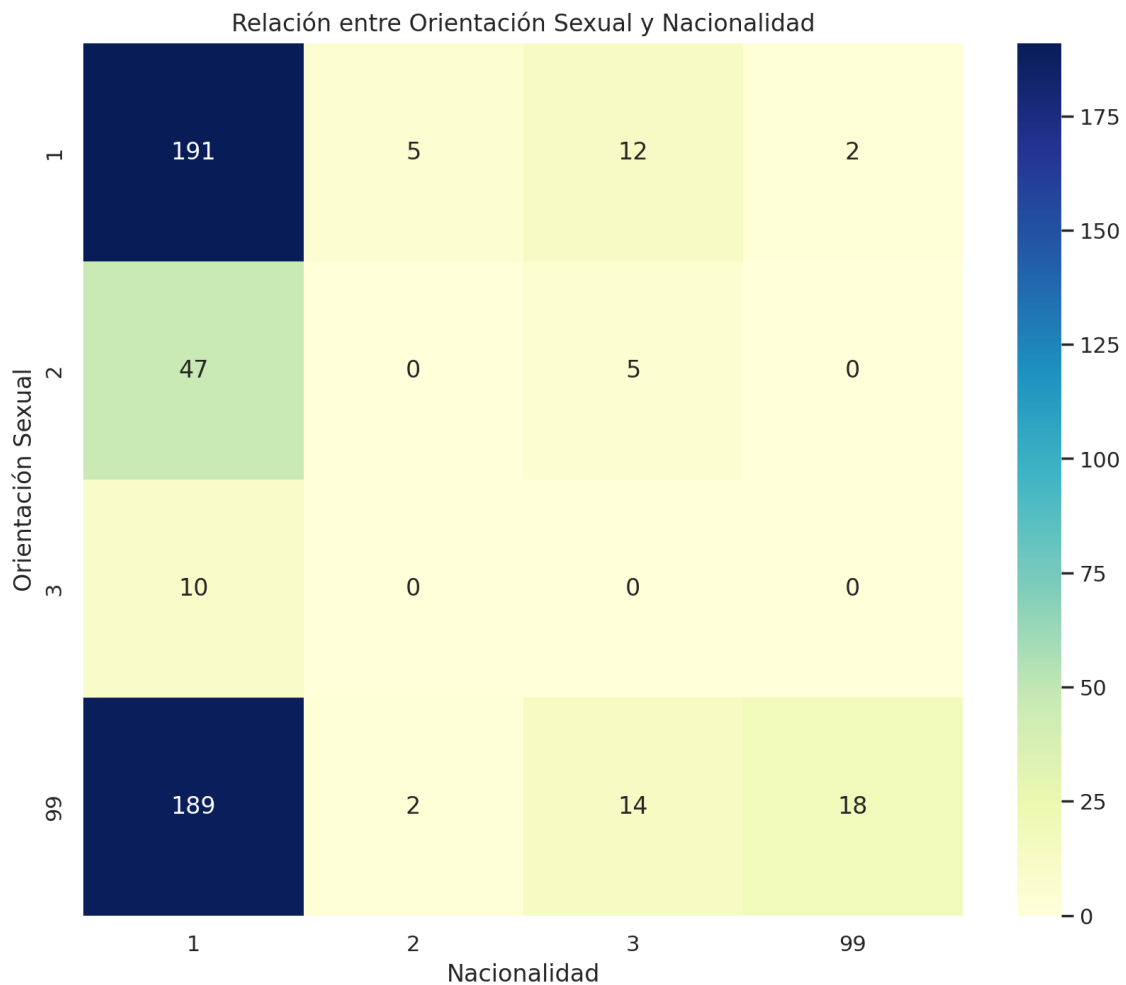


Gráfico 23 Nacionalidad y orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico representa la relación entre la orientación sexual y la nacionalidad. En el eje vertical se encuentran distintas categorías de orientación sexual, mientras que en el eje horizontal aparecen diversas nacionalidades. Cada celda contiene un número que indica la cantidad de personas que pertenecen a una combinación específica de estos dos atributos. La intensidad del color azul en las celdas refleja la densidad de los valores, con tonos más oscuros indicando una mayor cantidad de personas y tonos más claros representando valores más bajos.

El patrón general que se extrae de estos datos es que la primera nacionalidad tiene una presencia desproporcionadamente alta en comparación con las demás en todas las categorías de orientación sexual. Las otras nacionalidades aparecen representadas de manera mínima, con algunas celdas que incluso tienen valores de

cero. Esto sugiere que la muestra de población en el estudio está muy sesgada hacia la primera nacionalidad, lo que podría deberse a factores como la demografía del grupo encuestado o un posible sesgo en la recolección de datos. Además, la categoría "99" en orientación sexual podría estar representando respuestas no especificadas o no conformes con las opciones tradicionales, lo que explicaría su elevado número en comparación con las otras categorías.

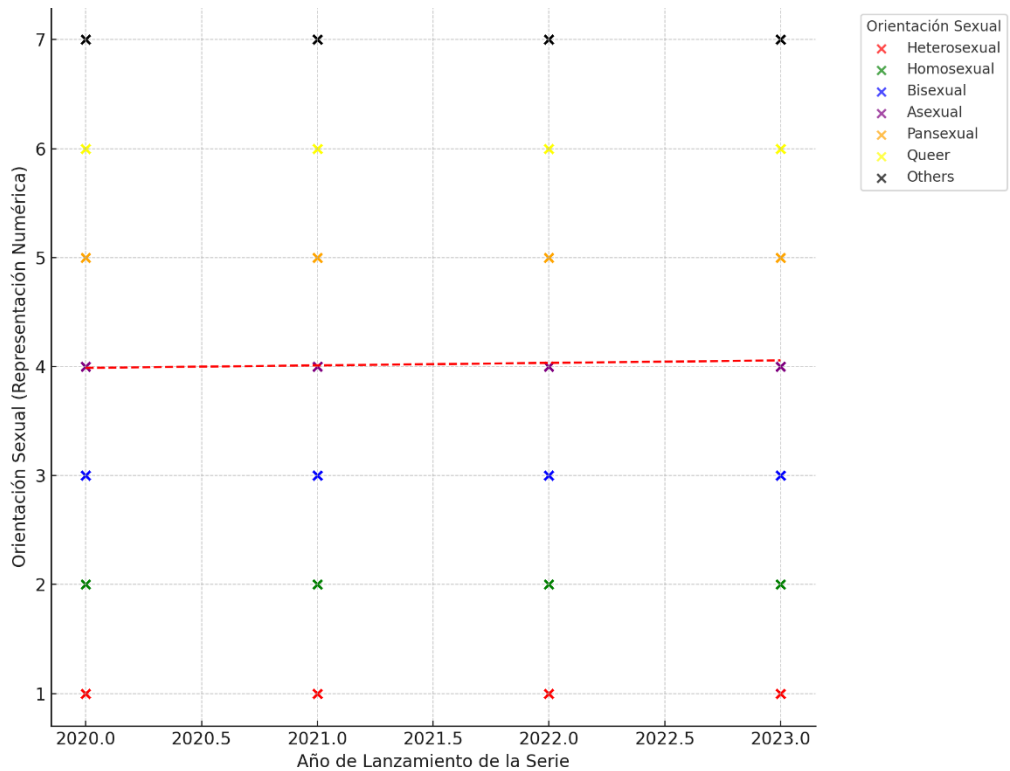


Gráfico 24 Representación y año de emisión de la serie.

Fuente: Elaboración propia

El Gráfico 24 representa la relación entre la representación de la orientación sexual y el año de lanzamiento de la serie mediante un diagrama de dispersión. En el eje horizontal se sitúa el año de lanzamiento de la serie, abarcando desde 2020 hasta 2023. En el eje vertical, las diferentes orientaciones sexuales están representadas de manera numérica, asignando un número a cada una de ellas. Cada punto en el gráfico indica una serie específica con su año de estreno y la orientación sexual representada en ella, utilizando diferentes colores y símbolos para cada

categoría. Además, hay una línea roja discontinua que parece indicar una media o una tendencia particular dentro de la representación de personajes heterosexuales.

Una observación importante es la aparente estabilidad en la representación de personajes heterosexuales, marcada por la línea discontinua roja en la posición 4 del eje Y. Esto sugiere que la presencia de personajes heterosexuales ha sido constante a lo largo de los años, sin variaciones significativas. A diferencia de esta estabilidad, el resto de las categorías parecen tener una distribución más dispersa en el gráfico, sin una tendencia clara de aumento o disminución a lo largo del tiempo. Esta dispersión podría indicar que la representación de personajes no heterosexuales en las series es más inconsistente o variable según el año.

Si se analiza la distribución de los puntos de cada orientación sexual, se observa que los personajes homosexuales (verde) tienen una presencia moderada y estable en el tiempo, con representación en cada uno de los años analizados. La orientación bisexual (azul) también aparece regularmente, aunque su distribución parece más espaciada, lo que sugiere que la aparición de personajes bisexuales es menos frecuente pero sostenida. Los personajes asexuales (morado) parecen tener una presencia baja y dispersa, con pocos puntos en el gráfico, lo que indicaría que esta orientación ha sido representada en un número muy reducido de series.

Los personajes pansexuales (naranja) y *queer* (amarillo) muestran un patrón de distribución más irregular. Hay años en los que parecen tener mayor representación y otros en los que prácticamente desaparecen. Esto sugiere que su inclusión en series no sigue una tendencia lineal y podría depender de factores externos, como decisiones de producción, cambios en la industria o la visibilidad de estas identidades en la cultura popular. La categoría "Others" (negro) aparece en la parte superior del gráfico con valores altos, lo que podría indicar que agrupa representaciones de orientaciones no tradicionales o más diversas, pero que son incluidas en una categoría general en lugar de estar representadas con etiquetas específicas.

En cuanto a la evolución temporal, no se observa una tendencia clara de aumento o disminución en la representación de orientaciones no heterosexuales.

Más bien, parece haber una distribución relativamente homogénea con pequeñas fluctuaciones. Sin embargo, el hecho de que haya múltiples categorías y que algunas de ellas aparezcan solo en ciertos años puede indicar que la representación LGBTIQ+ en las series sigue siendo parcial e inconsistente. La predominancia de personajes heterosexuales es evidente debido a la línea discontinua que atraviesa el gráfico, lo que confirma que sigue siendo la orientación más representada en la mayoría de las producciones.

Otro aspecto que se puede analizar es la posible concentración de ciertas orientaciones en años específicos. Si bien algunas categorías como la homosexual y la bisexual están distribuidas en todos los años, otras como la pansexual o la *queer* parecen estar más presentes en algunos años y menos en otros. Esto puede reflejar cambios en la representación en la industria televisiva o en la forma en que se abordan estas identidades en los medios de comunicación. Por ejemplo, la ausencia de puntos en ciertas orientaciones en determinados años podría indicar que en ese período no se incluyeron personajes de esa identidad o que su presencia fue demasiado marginal para ser contabilizada.

En términos generales, evidencia la permanencia de la representación heterosexual como la más estable y recurrente, mientras que las demás orientaciones tienen una presencia más irregular y fragmentada en el tiempo. Si bien hay diversidad en la representación, no parece haber una tendencia clara de mayor inclusión de orientaciones sexuales no heteronormativas en los años recientes, lo que sugiere que la representación en las series aún es fluctuante y sujeta a factores externos más que a una evolución lineal. La sección de la tesis presenta un análisis estadístico y descriptivo exhaustivo sobre la representación de personajes LGBTIQ+ en series españolas disponibles en plataformas de *streaming*. Los datos analizados revelan aspectos importantes sobre la frecuencia, visibilidad, y distribución de estos personajes según su orientación sexual y género, así como tendencias temporales en su representación.

La base de datos examinada comprende 495 personajes, entre los cuales se identifican proporciones significativas de personajes heterosexuales (42.4%), homosexuales (10.5%), plurisexuales (2.0%), y un notable 45.1% de personajes

cuya orientación sexual no es claramente identificable. Este último dato destaca una posible ambigüedad o falta de profundización en la construcción de la identidad sexual de los personajes en las narrativas. La predominancia de personajes identificados como cis-masculinos y cis-femeninos, con una representación mucho menor de personajes trans e intersexuales, refleja una tendencia hacia la heteronormatividad y la invisibilización de ciertas identidades sexuales y de género dentro del contexto de estas producciones audiovisuales.

La distribución por género muestra una predominancia de personajes cis-masculinos (55.8%) sobre los cis-femeninos (40.4%), con una representación marginal de personajes trans y otras identidades de género. Este sesgo hacia personajes masculinos refleja una disparidad de género que persiste en muchas producciones televisivas. La baja representación de personajes trans y de otras identidades de género indica que, aunque hay avances en la inclusión de diversidad de género, todavía existe un significativo margen para mejorar. En el análisis de las series de ficción españolas, los resultados revelan una preponderancia de personajes de fondo (Background) que constituyen el 52.1% del total de personajes. Los personajes secundarios y protagonistas representan el 30.7% y 17.2% respectivamente. Este hallazgo sugiere que, aunque los personajes principales y secundarios son cruciales para el desarrollo de las tramas, una gran cantidad de personajes de fondo contribuyen al contexto narrativo y a la atmósfera de las series. Este patrón es consistente con la estructura típica de las narrativas televisivas, donde los personajes periféricos enriquecen el entorno y aportan realismo sin influir directamente en la trama principal.

La mayoría de los personajes son nacionales (88.3%), con una representación menor de inmigrantes (6.3%), extranjeros (1.4%), y no identificables (4.0%). Esto sugiere que las series tienden a centrarse en personajes que son nacionales del país donde se desarrolla la acción, lo cual puede reflejar una preferencia por narrativas localizadas que resuenan más con el público nacional. Sin embargo, la inclusión de personajes inmigrantes y extranjeros, aunque limitada, añade una capa de diversidad cultural a las series. El test de Chi-Cuadrado para evaluar la asociación entre el género y la orientación sexual de los personajes no

resultó en una asociación estadísticamente significativa. Esto implica que, en general, la distribución de la orientación sexual de los personajes no varía significativamente entre diferentes identidades de género. Este resultado podría indicar una homogeneidad en la representación de orientaciones sexuales a través de diferentes géneros, aunque sigue predominando la heteronormatividad.

La evolución temporal de la representación de personajes LGBTIQ+ no muestra una correlación significativa entre el año de emisión de las series y la orientación sexual de los personajes. Esto sugiere que, aunque ha habido esfuerzos por incluir más diversidad en los personajes a lo largo del tiempo, no hay una tendencia clara que indique un aumento constante y significativo en la representación de personajes LGBTIQ+ en las series españolas. Este hallazgo puede reflejar una falta de enfoque continuo en la inclusión de diversidad sexual en la narrativa televisiva, a pesar de los cambios sociales hacia una mayor aceptación e inclusión de la diversidad sexual.

El análisis de la relación entre la edad de los personajes y su importancia en la trama (tipo de personaje) revela que los personajes de fondo tienen una distribución de edad más amplia en comparación con los protagonistas y los secundarios. Las medianas de edad para los diferentes tipos de personajes son similares, lo que sugiere que la edad no es un factor determinante para el tipo de rol que un personaje puede tener en la trama. Este hallazgo indica que las series de ficción españolas no muestran un sesgo de edad significativo en la asignación de roles protagonistas o secundarios. Sin embargo, la diversidad de edades en los personajes de fondo puede reflejar un intento de representar una población más variada en términos de edad. Al analizar la relación entre el nivel socioeconómico de los personajes y su tipo (protagonista, secundario, background), se observa que los personajes protagonistas tienden a ser representados con niveles socioeconómicos más altos en comparación con los personajes secundarios y de fondo.

La distribución del consumo de alcohol y tabaco entre los personajes muestra que estos comportamientos son más comunes entre los personajes de fondo y secundarios que entre los protagonistas. Este patrón puede reflejar una tendencia a

retratar comportamientos considerados menos saludables o socialmente cuestionables en personajes que no son el centro de la trama principal. El análisis de la representación de la diversidad funcional en las series revela una baja presencia de personajes con discapacidades. Esta escasa representación indica una necesidad significativa de mejorar la inclusión de personajes con diversidad funcional en las narrativas televisivas. La falta de personajes con discapacidades puede perpetuar la invisibilidad de estas personas en los medios de comunicación, lo que es problemático desde una perspectiva de equidad e inclusión.

El análisis de los temas de conversación entre los personajes revela una prevalencia de ciertos temas sobre otros. Los temas más discutidos son el trabajo, el amor y la amistad, mientras que temas como el medio ambiente, el deporte y el racismo son mucho menos frecuentes. Esta distribución indica que las narrativas de las series de ficción españolas tienden a centrarse en las relaciones personales y laborales, lo cual refleja una preferencia por explorar aspectos de la vida cotidiana que resuenan ampliamente con la audiencia.

Los personajes en las series se describen mediante diversos rasgos de personalidad y tipos de relaciones, mostrando una interesante diversidad. Los personajes amistosos y extrovertidos tienden a aparecer más en relaciones monógamas, mientras que aquellos con comportamientos más abiertos y complejos tienden a estar en relaciones no monógamas. Este hallazgo sugiere que los rasgos de personalidad influyen en la forma en que se representan las relaciones personales en las narrativas televisivas.

La representación de la hipersexualización y la diversidad funcional entre los personajes indica tendencias específicas. Los personajes más hipersexualizados tienden a ser aquellos con roles secundarios o de fondo, mientras que los protagonistas son menos frecuentemente hipersexualizados. Esto podría reflejar una tendencia a utilizar la hipersexualización como una herramienta narrativa para añadir atractivo visual o dramatismo a personajes que no son centrales a la trama principal. Además, la representación de personajes con diversidad funcional es escasa, subrayando la necesidad de una inclusión más consciente y significativa de estas identidades en las producciones televisivas.

El análisis comparativo del nivel educativo y socioeconómico de los personajes según su orientación sexual revela diferencias significativas. Los personajes heterosexuales tienden a tener niveles educativos y socioeconómicos más altos en comparación con los personajes LGBTIQ+. Esto puede reflejar estereotipos o prejuicios inconscientes en la creación de personajes, donde las narrativas tienden a asignar mayores recursos y educación a personajes heterosexuales. Es importante que las series trabajen para evitar estos sesgos y presenten una representación más equitativa y realista de todas las orientaciones sexuales.

La relación entre la orientación sexual y la nacionalidad de los personajes muestra que la mayoría de los personajes LGBTIQ+ son nacionales, con muy pocos personajes inmigrantes o extranjeros identificados como LGBTIQ+. Este hallazgo podría sugerir que las narrativas tienden a explorar la diversidad sexual dentro de un contexto cultural local más que en contextos multiculturales. Sin embargo, la inclusión de personajes inmigrantes o extranjeros LGBTIQ+ puede enriquecer la narrativa y ofrecer perspectivas más diversas.

El análisis de la representación de personajes LGBTIQ+ en series españolas muestra una diversificación en términos de género y orientación sexual. Sin embargo, la presencia de una alta proporción de personajes con orientación sexual no claramente identificable podría indicar tanto una oportunidad para explorar narrativas más diversas como un reflejo de la tendencia a no definir explícitamente estos aspectos de los personajes en las series. Además, el estudio sugiere que, aunque hay una inclusión de personajes LGBTIQ+, la heteronormatividad sigue siendo la norma predominante en la representación de personajes, con una visibilidad limitada para personajes plurisexuales y trans.

El estudio también aborda la evolución temporal de la representación de estos personajes, sugiriendo que no existe una correlación significativa entre el año de emisión de las series y la orientación sexual de los personajes, lo que implica que no ha habido un cambio notable en la representación de las diferentes orientaciones sexuales a lo largo del tiempo. Esto podría indicar que las iniciativas para aumentar

la diversidad y la representación de personajes LGBTIQ+ en las series no han evolucionado de manera significativa en los años considerados por el estudio.

Aunque el análisis realizado en la tesis muestra avances en la representación de la diversidad sexual y de género en series españolas, también destaca áreas significativas de oportunidad para mejorar y profundizar en la inclusión y visibilidad de personajes LGBTIQ+. Es crucial que los creadores de contenido y las plataformas de *streaming* trabajen hacia una representación más equitativa y profunda que refleje la diversidad real de las identidades sexuales y de género en la sociedad. Esto no solo enriquecería las narrativas audiovisuales, sino que también contribuiría positivamente a la visibilidad, aceptación, y comprensión de las comunidades LGBTIQ+ en la sociedad.

Los datos reflejan una predominancia de personajes cis-género, con una distribución significativa de personajes cis-masculinos y cis-femeninos. La representación de géneros no binarios, trans, e intersexuales es considerablemente menor. Este hallazgo subraya una oportunidad clara para las series españolas de incluir una gama más amplia de identidades de género, reflejando así la diversidad real de la sociedad. Asimismo, destacan tanto los logros como las áreas de mejora en la representación de la diversidad sexual y de género en las series de ficción españolas. Aunque se observa una inclusión de personajes LGBTIQ+, la heteronormatividad sigue siendo la norma predominante, y existe un amplio margen para aumentar la visibilidad y representación de identidades plurisexuales, trans, y no binarias. Además, la falta de evolución temporal en la representación de la diversidad sexual sugiere una oportunidad para que las series reflejen más fielmente los cambios sociales hacia una mayor aceptación y comprensión de las identidades LGBTIQ+.

El análisis cuantitativo y cualitativo demuestra desigualdades narrativas: estadísticamente, los personajes LGBTIQ+ tienen menor probabilidad de protagonismo y una mayor probabilidad de aparecer en tramas victimizantes o secundarias; los gráficos y tablas del estudio documentan estas asociaciones y diferencias significativas entre variables (tipo de personaje, aparición, temática). A nivel formal, las series emplean una gramática audiovisual (p. ej. montaje clásico,

focalizaciones dramáticas) que tiende a encuadrar lo *queer* dentro de marcos reconocibles por la industria y la audiencia masiva.

Al contrastar las series con las prácticas en plataformas fan (TikTok, AO3, Wattpad), emergen variaciones cualitativas notables: en el espacio fan se observa mayor agencia narrativa, experimentación formal (remix, reedit, voiceover) y micro-performances que amplían o rehacen la trama oficial. Es decir, la comparación muestra tanto diferencias medibles (presencia/posición de personajes) como divergencias en el uso de recursos y performance: la industria reproduce lógicas institucionales; los fans generan gramáticas híbridas y de reapropiación.

Los resultados muestran una participación elevada en comunidades (cerca del 50% afirmó escribir o participar activamente; los perfiles demográficos reflejan un alto porcentaje de jóvenes y de personas que se autoidentifican como LGBTIQ+), y las respuestas cualitativas enfatizan la función de estas comunidades como espacios de reconocimiento, apoyo y aprendizaje. Los foros, secciones de comentarios, y plataformas como AO3 o Wattpad funcionan no sólo como repositorios de historias sino como redes de cuidado: intercambio de recursos, acompañamiento en procesos personales y validación afectiva. Por tanto, estas comunidades actúan como espacios discursivos seguros y como nodos de socialización y apoyo real.

Además, la práctica comunitaria (*beta-reading*, *challenges*, eventos de escritura) fortalece lazos afectivos y crea capital social que trasciende la mera interacción textual: muchos participantes reportan amistades, apoyo emocional y aprendizajes sobre temáticas LGBTIQ+ que no hubieran encontrado en otros contextos. Por todo ello, la evidencia apunta a que las comunidades de *fanfiction* contribuyen de forma material a la creación de redes de apoyo y a la construcción de espacios seguros en línea.

3.1.3.2.4 Conclusiones

La representación de personajes LGBTIQ+ en las series de ficción española contemporánea ha transitado de la marginalidad a una mayor visibilidad, marcando una evolución significativa en el panorama mediático. Sin embargo, el análisis de contenido llevado a cabo en esta investigación, que abarcó una muestra de 31 series de plataformas de *streaming*, revela que esta evolución dista de ser completa y está llena de matices, evidenciando una compleja tensión entre la representación institucional y la resignificación activa por parte de la audiencia fan. Si bien la presencia de personajes LGBTIQ+ ha aumentado, la calidad y la complejidad de estas representaciones aún presentan desafíos importantes.

A lo largo del estudio se ha observado cómo la industria, aunque busca proyectar una imagen de marca inclusiva, a menudo recurre a un tokenismo o a una inclusión superficial. Esto se manifiesta, por ejemplo, en la recurrencia de personajes secundarios que actúan como el amigo confidente y divertido sin tramas propias desarrolladas, como sucede en *Élite* (Zeta Producciones/El Desorden Crea, 2018), que a menudo presenta a sus personajes homosexuales en tramas centradas en la conflictividad y el deseo de forma superficial. Por otro lado, la casi total ausencia de personajes trans o no binarios y la tendencia a asociar a las pocas mujeres trans representadas con tramas de prostitución o problemas de salud se puede apreciar en series como ***Vestidas de azul*** (Suma Content/Suma Latina, 2023), que aborda la vida de mujeres trans en la década de los ochenta a través de la perspectiva de un documental clásico, en contraste con el enfoque más biográfico y narrativo de su predecesora, *Veneno* (Suma Latina/Atresmedia Studios, 2020).

Esta falta de profundidad y la persistencia de tropos problemáticos, como el "destino trágico" asociado a lo no heterosexual, que contrasta con la visibilidad lograda en series como *Smiley* (Minoría Absoluta, 2022) o *Maricón perdido* (El Terrat, 2021), limita la capacidad de la representación oficial para crear un archivo afectivo verdaderamente emancipador y sostenido.

En este contexto, las prácticas participativas de los fans en plataformas como TikTok emergen como una respuesta creativa y subversiva a estas limitaciones.

Como se ha demostrado, cuando las narrativas oficiales no son suficientes, la audiencia **queer** se apropia de ellas, extendiendo sus márgenes para incluirse a sí misma (Sánchez Soriano, 2023). Por ejemplo, a través de los **edits** o los "mini-*fanfictions*" dramatizados, los fans "corrigen" la falta de parejas del mismo sexo o critican los estereotipos mediante el humor y la ironía. Esto se ha observado en series con personajes y tramas *queer* destacadas como ***Las de la última fila*** (Atípica Films/Netflix, 2022) y ***La Ruta*** (Caballo Films/Atresmedia TV, 2022). De este modo, el ecosistema fan en línea se convierte en un espacio seguro y creativo, incluso más **queer** que el propio material fuente, donde la audiencia no solo consume, sino que dialoga y co-crea los significados del relato. La performance de los propios fans en estos espacios digitales difumina la frontera entre personaje y persona, otorgando un nivel de cercanía y autenticidad que la ficción institucional no logra en el mismo sentido, y valida experiencias que a menudo son silenciadas o representadas de forma incompleta en la pantalla.

La investigación sobre las series de ficción españolas contemporáneas revela un panorama de representación LGBTIQ+ con avances notables en visibilidad y agencia narrativa, pero también marcado por limitaciones importantes. A partir del análisis empírico realizado, estas conclusiones ofrecen una interpretación crítica de patrones recurrentes, exploran tensiones internas en cómo se plasman las identidades *queer* en pantalla, y señalan las ausencias o vacíos representativos más significativos. Además, se integran comparaciones con hallazgos del análisis de contenidos en TikTok cuando aportan contexto adicional, a fin de contrastar las narrativas institucionales de las series con las expresiones participativas en redes sociales. En conjunto, estas reflexiones van más allá del mero resumen de resultados cuantitativos: se centran en la síntesis conceptual y el significado de lo observado, iluminando qué dicen estas series sobre la diversidad sexual y de género, qué omiten, y cómo encajan con las dinámicas culturales más amplias.

Un primer hallazgo claro es que los relatos de personajes LGBTIQ+ en las series españolas se articulan en torno a esferas muy personales e interpersonales. Las tramas tienden a gravitar alrededor de la vida afectiva y relacional de estos personajes. En la mayoría de los casos, se enfatizan argumentos de índole íntima:

procesos de enamoramiento, amistad, sexualidad, conflictos familiares o de pareja, y desafíos individuales. Las conversaciones que sostienen los personajes corroboran este foco.

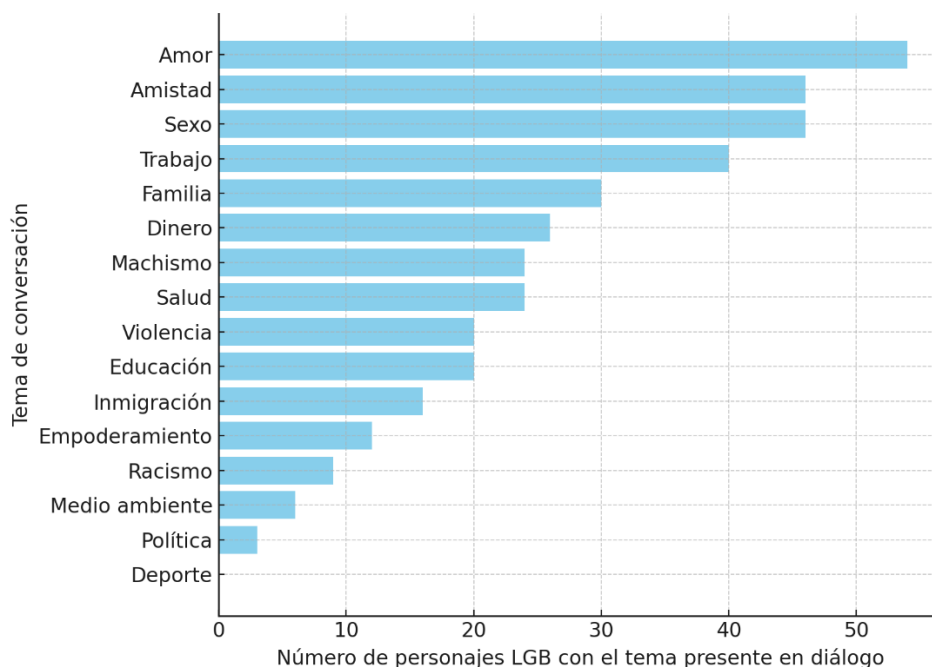


Gráfico 25 Temas de conversación más frecuentes abordados por personajes LGB en las series analizadas (número de personajes que tratan cada tema en sus diálogos).

Fuente: Elaboración propia

El Gráfico 25 muestra que los tópicos más discutidos por los personajes LGBTIQ+ giran en torno a las relaciones personales: el amor romántico es el tema predominante (lo abordan más de 50 personajes), seguido muy de cerca por la amistad y la sexualidad. Es revelador que aproximadamente dos tercios de los personajes *queer* analizados hablan en algún momento sobre el amor, ya sea en forma de romances incipientes, relaciones consolidadas o desamores. Igualmente, la mitad de ellos tratan cuestiones de amistad y de intimidad sexual. Esto indica que las narrativas suelen definir a los personajes LGBTIQ+ principalmente por sus vínculos afectivos: sus historias de amor, deseo y camaradería constituyen el núcleo de su representación. En otras palabras, el universo narrativo que rodea a estos personajes está fuertemente anclado en sus vidas sentimentales.

A la par, los personajes LGBTIQ+ también canalizan buena parte del drama a través de conflictos y experiencias personales difíciles, lo cual se refleja en los

diálogos sobre ciertos temas problemáticos. Un número considerable de personajes (en torno a 20-30 de ellos) conversa sobre violencia, salud o dinero, evidencia de que las tramas frecuentemente les sitúan ante retos y adversidades. Por ejemplo, más de veinte personajes mencionan situaciones de violencia en sus diálogos, ya sea violencia sufrida, temida o ejercida; una proporción similar discute problemas de salud. Estas cifras sugieren que las historias *queer* en las series suelen entrelazar las tramas románticas con elementos de conflicto o vulnerabilidad. No son simples subtramas románticas aisladas, sino que a menudo están atravesadas por tensiones dramáticas: enfermedad, agresiones, dificultades económicas, etc. Este patrón puede interpretarse como una tendencia a dramatizar la experiencia LGBTIQ+, presentándola ligada a obstáculos que deben superar o a momentos de crisis que afrontan.

Ahora bien, es importante matizar la naturaleza de dichos conflictos. Un caso destacado es el del prejuicio y la discriminación: alrededor de 24 personajes (casi un tercio de los LGB analizados) abordan en pantalla temas vinculados al machismo, la homofobia u otras formas de opresión. El código de "machismo" en los diálogos incluye referencias a actitudes sexistas o heteropatriarcales, lo que abarca desde experiencias de homofobia explícita hasta microagresiones cotidianas. Que un número sustancial de personajes hable de ello indica que las series sí incorporan las dificultades sociales que enfrentan las personas LGBTIQ+, especialmente la incompreensión familiar, la discriminación laboral o escolar, y en general los roces con la norma heterosexista. Por ejemplo, es común la escena del personaje gay o lesbiana enfrentando los prejuicios de un familiar conservador (tema que aparecería codificado bajo familia y machismo en sus conversaciones), o del personaje trans comentando la transfobia sufrida en algún ámbito. Estas tramas reconocen el conflicto sociocultural en torno a la orientación sexual y la identidad de género, visibilizando la existencia de la homofobia/transfobia dentro de la narrativa. Así, una constante temática es la del viaje personal de aceptación: muchos personajes LGBTIQ+ en las series viven arcos dramáticos donde deben lidiar con la no aceptación (propia o de otros) y eventualmente hallar la afirmación de su identidad.

Sin embargo, la manera en que se enmarcan estos conflictos suele ser individualizada más que colectiva. Es llamativo que muy pocos personajes hablen explícitamente de política, activismo o empoderamiento en sus diálogos. Como ilustra El Gráfico 1, apenas 3 personajes mencionan temas políticos de forma directa, y solo 12 (un 15% del total) aluden al empoderamiento o orgullo identitario de manera manifiesta. Esto contrasta con la elevada proporción que habla de problemas íntimos. La combinación sugiere que, aunque los personajes experimentan discriminación, la respuesta narrativa rara vez pasa por la organización política o la lucha comunitaria, sino que se resuelve en el ámbito privado (p. ej., una conversación familiar, una discusión con la pareja sobre salir del armario, etc.). En lugar de mostrar a estos personajes uniéndose a un movimiento o articulando un discurso activista, las series optan por enfoques más personales: el drama se resuelve mediante el crecimiento individual o la negociación de relaciones cercanas, no mediante la acción colectiva. En pocas palabras, las series abordan la opresión homófoba/transfóbica como un obstáculo dramático a nivel interpersonal, más que como un fenómeno político-social que los personajes combaten públicamente.

Este patrón narrativo encierra una visión algo paradójica: por un lado, normaliza a los personajes LGBTQ+ al insertarlos en tramas universales de amor y amistad (acercándolos así al público general a través de emociones comunes); por otro, particulariza su experiencia al casi siempre vincularla con su condición *queer* y los problemas derivados de ella (subrayando su diferencia). En la mayoría de las series analizadas, el personaje LGBTQ+ no es uno más cuya orientación o identidad sea incidental, sino que su identidad es relevante en la trama y a menudo es origen de conflicto o definidor de sus motivaciones. Esto no es necesariamente negativo, pero sí refleja que la ficción española aún tiende a dramatizar la diferencia antes que trivializarla. Rara vez se ve a un personaje *queer* cuya orientación/identidad no sea tema de conversación; por el contrario, suele haber escenas dedicadas a salir del armario, afrontar prejuicios o reflexionar sobre ser diferente. Esta elección narrativa mantiene la atención en la otredad del personaje LGBTQ+, incluso cuando se hace con intención positiva o pedagógica.

Las narrativas de los personajes LGBTIQ+ en estas series oscilan entre lo íntimo y lo conflictivo. Los patrones argumentales más repetidos incluyen: tramas románticas (encuentros, rupturas, triángulos amorosos), la búsqueda de la aceptación personal y familiar, las dificultades derivadas de prejuicios sociales, y en algunos casos, subtramas sobre salud (por ejemplo, personajes que enfrentan enfermedades o se preocupan por su bienestar mental) o sobre violencia sufrida (agresiones homófobas, *bullying*, etc.). Son historias contadas con empatía, centradas en la humanidad del personaje *queer*, pero muchas veces circunscritas a su microcosmos personal. Los grandes temas colectivos (activismo LGBTIQ+, política de derechos, comunidad *queer* organizada) quedan fuera de foco o apenas sugeridos. Este esquema proporciona drama y emotividad y facilita la conexión emocional del espectador con los personajes, pero a la vez limita el alcance de lo representado: la experiencia *queer* se muestra sobre todo en el ámbito de las emociones privadas, no tanto en su dimensión pública o comunitaria.

Otro eje central de análisis es cómo se sitúan los personajes LGBTIQ+ dentro del entramado relacional de las series, es decir, qué tipo de relaciones tienen con otros personajes y en qué entornos sociales se desenvuelven. Los datos indican algunos patrones consistentes sobre con quién interactúan, cómo se integran (o aíslan) en el reparto coral, y cuál es su situación relacional (soltería, pareja, familia, etc.). Estas dinámicas relacionales ofrecen pistas sobre el papel que ocupan los personajes *queer* en las ficciones: si son protagonistas en su propio círculo, si son satélites en historias ajenas, o si cuentan con redes de apoyo dentro del relato.

Un hallazgo llamativo es que la mayoría de los personajes LGBTIQ+ aparecen rodeados principalmente de personajes heterosexuales, a menudo del género opuesto al suyo. En términos de interacciones en pantalla, aproximadamente 6 de cada 10 personajes LGB analizados interactúan principalmente con personajes de género distinto (mayormente mujeres), mientras solo 4 de cada 10 lo hacen sobre todo con personajes de su mismo género. Esto sugiere, por ejemplo, que muchos hombres gay en las series españolas se mueven en entornos femeninos o mixtos donde suelen ser el único hombre *queer*. Del mismo modo, varias mujeres lesbianas retratadas tienden a interactuar sobre todo con otras mujeres (sean amigas,

familiares o parejas), manteniéndose en un círculo femenino. En ambos casos, se evidencia que los personajes LGBTIQ+ a menudo carecen de una comunidad *queer* en su entorno diegético: son individuos insertos en redes heterosexuales, más que miembros de un colectivo LGBTIQ+ robusto dentro de la historia.

Este patrón tiene varias implicaciones. Por un lado, indica integración: los personajes LGBTIQ+ no están apartados en historias separadas, forman parte de grupos de amistad o familiares predominantemente heterosexuales, conviviendo con naturalidad con ellos. Esto puede interpretarse positivamente como señal de normalización: el personaje *queer* es aceptado (al menos socialmente) entre sus amigos hetero, es querido por su círculo y participa de tramas comunes junto a ellos. Un ejemplo recurrente es el de la amiga lesbiana que es parte del grupo central de amigas en la serie, compartiendo confidencias igual que cualquier otra, o el chico gay incluido en la pandilla del protagonista. En estas situaciones, la orientación del personaje no le excluye de las dinámicas sociales generales ya que tiene un lugar en la “familia escogida” de protagonistas.

Sin embargo, por otro lado, esta integración se da en términos minoritarios y a veces con un rol específico: el personaje LGB suele ser el único o de los pocos de su tipo en el elenco principal. Esto puede generar el fenómeno del aislamiento contextual: el personaje *queer* no tiene con quién compartir en pantalla su experiencia específica como persona LGB, porque no hay otros personajes similares con quienes interactúe regularmente. En consecuencia, cuando la narrativa aborda aspectos de su identidad (p.ej., dudas sobre salir del armario, problemas con una pareja del mismo sexo), el personaje a menudo atraviesa esas situaciones en soledad dentro del elenco, o apoyándose en confidentes heterosexuales. La falta de pares (otros personajes LGBTIQ+) en su entorno ficticio significa que rara vez vemos, por ejemplo, a dos amigos gays conversando entre sí, o a una protagonista lesbiana que tenga un grupo de amigas también *queer*. Salvo contadas excepciones de series centradas en comunidades LGBTIQ+, la tónica general es un personaje *queer* rodeado de amistades heterosexuales. Esto refleja y a la vez refuerza en la ficción la idea de que las personas LGBTIQ+ suelen ser minoría en cualquier entorno dado (lo cual es cierto demográficamente), pero la ficción podría optar por mostrar espacios

mayoritariamente *queer* (bares, colectivos, pride, etc.) y casi no lo hace en estas series *mainstream*, quizá para no segmentar la historia.

Un caso que ilustra esta dinámica es la frecuente representación de hombres gay como confidentes de mujeres heterosexuales. Ya sea un mejor amigo gay, un hermano, o un compañero de trabajo, es común que el personaje gay esté estrechamente ligado a una protagonista femenina, brindándole apoyo emocional, consejos, humor y perspectiva. Esta figura cumple una doble función: integra al personaje LGB en la trama principal y, a la vez, lo define relacionalmente como alguien empático, inofensivo en términos románticos (para la amiga heterosexual), casi un aliado invertido dentro del mundo hetero. Si bien esto le da presencia y relevancia en la historia, también puede encerrarle en un rol de acompañamiento más que de desarrollo propio. Muchas veces, estos personajes actúan como escuderos o consejeros de la heroína, ocupándose más de los problemas ajenos que de los suyos, salvo por alguna subtrama puntual. Así, la interacción mayoritaria con mujeres hetero en estas series suele denotar que el personaje gay masculino es apreciado y aceptado por ellas, pero a cambio queda un tanto definido por su utilidad en sus tramas, reduciendo la exploración de su propia vida más allá de ser el amigo de. Esto revela una sutil asimetría en la representación: el personaje hetero sigue siendo el centro del universo relacional, y el personaje gay orbita a su alrededor.

En el caso de las mujeres lesbianas o bisexuales, encontramos algunas que son protagonistas de sus propias tramas amorosas (por ejemplo, una relación lésbica que se desarrolla con peso en la serie), pero a nivel de grupo suelen aparecer igualmente integradas con amistades heterosexuales. A veces, la mejor amiga de la protagonista puede ser lesbiana, o una de las integrantes del elenco principal resulta ser *queer*, sin que el grupo en conjunto lo sea. Nuevamente, esto subraya cómo se incorpora la diversidad: como una cuota dentro de un conjunto mayor heteronormativo. Resulta menos frecuente ver un grupo entero de personajes LGBTIQ+ interactuando principalmente entre sí (exceptuando series específicamente centradas en ambientes *queer*). En las series analizadas, solo en contadas ocasiones se mostró algo cercano a una comunidad LGBTIQ+ interna a la

historia: por ejemplo, personajes que acuden a un bar de ambiente y allí interactúan con varios secundarios gays o trans; o una trama donde dos personajes *queer* entablan amistad entre sí (fuera del vínculo romántico). Estos momentos existen, pero no son la norma. La consecuencia es que a menudo los personajes LGBTIQ+ carecen de red de apoyo explícitamente *queer* en el relato; sus apoyos suelen provenir de aliados heterosexuales (amigos, familiares comprensivos) más que de otros personajes LGBTIQ+ con quienes compartan vivencias. Esto puede limitar la representación de la cultura y solidaridad comunitaria LGBTIQ+, que en la realidad es importante, pero en la ficción generalista aparece escasamente.

En cuanto a la situación sentimental y familiar de estos personajes, el análisis revela algunos patrones adicionales. La mayoría de los personajes LGBTIQ+ son presentados sin pareja estable: aproximadamente 90% de ellos están solteros, en relaciones casuales o en proceso de cambio de estado civil durante el capítulo analizado. Solo un 10% se les codificó con una relación consolidada (noviazgo formal o matrimonio) en el momento de la historia observada. Esto indica que las series tienden a mostrar a los personajes *queer* en etapas de búsqueda o transición amorosa más que en etapas de estabilidad prolongada. Vemos muchos enamoramientos iniciales, romances nacientes, relaciones clandestinas que buscan salir a la luz, rupturas dolorosas o amores no correspondidos, pero muy pocas parejas del mismo sexo ya establecidas y funcionando cotidianamente sin sobresaltos. Por ejemplo, es habitual la trama del chico gay que conoce a alguien y comienza un idilio (con el conflicto añadido quizá de revelarlo a su entorno), o de la chica bisexual que está indecisa entre dos intereses amorosos, etc. En contraste, casi no encontramos matrimonios igualitarios representados, ni parejas de larga data que convivan apaciblemente (la cotidianidad doméstica de una pareja *queer* apenas ha sido explorada en estas series). Este énfasis en fases iniciales o conflictivas de las relaciones sugiere que, narrativamente, se busca el elemento de tensión dramática que brinda el romance emergente o en crisis, mientras que se huye un poco de la normalización absoluta que supondría retratar una pareja estable sin problemas extraordinarios. Dicho de otro modo, las historias amorosas LGBTIQ+ casi siempre

vienen con condimento dramático (sean obstáculos externos o dudas internas) en lugar de mostrarlas como relaciones plenamente asentadas.

Relacionado con lo anterior, cabe señalar la escasez de representación de estructuras familiares diversas en torno a personajes LGBTIQ+. Ninguno de los personajes analizados, por ejemplo, aparece criando hijos ni formando una familia homoparental en la narrativa. Tampoco se han visto personas LGBTIQ+ mayores con pareja e hijos. La inmensa mayoría de los personajes son jóvenes solteros sin cargas familiares, o a lo sumo jóvenes con pareja (sin descendencia). Esto denota que ciertos escenarios vitales (como la paternidad/maternidad LGBTIQ+ o la vida en pareja a largo plazo) no han entrado aún en el imaginario de estas series, lo cual es una ausencia notable considerando que en la realidad existen familias homoparentales y parejas *queer* de edad madura. En lugar de eso, los personajes *queer* ficticios parecen habitar un perpetuo presente juvenil, centrado en noviazgos y conflictos individuales, no en formar familias propias. Sus lazos familiares en la historia son mayoritariamente con sus padres, madres o hermanos (es decir, como hijos dentro de una familia convencional a la que deben revelar su identidad), más que como padres o madres ellos mismos.

Desde el punto de vista de otros ejes identitarios y contextuales, los patrones relacionales de las series también revelan cierta homogeneidad. La enorme mayoría de personajes LGBTIQ+ analizados son españoles, blancos y sin discapacidad aparente, insertos en contextos socioeconómicos medios similares a los de los demás personajes. Prueba de ello es que muy pocos diálogos hacen referencia a racismo o inmigración (apenas 9 y 16 personajes respectivamente tocaron esos temas). Esto implica que casi ninguno de los personajes *queer* es extranjero, racializado o de minoría étnica en estas ficciones, ya que esas temáticas apenas surgen. Del mismo modo, la variable de diversidad funcional (discapacidad) prácticamente no se activó para ningún personaje LGB: no hay personajes que, además de ser LGBTIQ+, tengan alguna discapacidad significativa en las tramas analizadas. El contexto representado es bastante uniforme, lo que sugiere que las series han incorporado diversidad sexual y de género, pero manteniendo constantes los demás factores: suelen ser hombres y mujeres LGB de clase media,

mayoritariamente jóvenes urbanos, sin otros marcadores de alteridad más allá de su orientación/identidad. En términos relacionales, esto significa que los personajes LGB conviven en entornos similares a los de cualquier otro protagonista de la serie (mismo colegio, misma oficina, mismo barrio), sin que su presencia implique una exploración de diversidad cultural adicional. Así, no se exploran mayormente intersecciones de la *queerness* con la etnia, la religión o la discapacidad, por ejemplo. Los amigos y parejas que tienen suelen compartir su mismo contexto sociocultural dominante. Por un lado, esto normaliza su inclusión (pues son “uno más” del entorno común), pero por otro lado sugiere una falta de variedad en los relatos: pareciera que las series prefieren no complicar la representación con múltiples ejes a la vez, enfocándose solo en la diferencia LGBTIQ+ dentro de un marco por lo demás familiar al espectador (personajes blancos, atractivos, de estilos de vida estándar).

Los patrones relacionales muestran que los personajes LGBTIQ+ están presentes e integrados en las tramas generales de las series españolas, pero a menudo de forma aislada respecto a otros personajes *queer* y sin romper del todo la lógica heteronormativa del elenco. Suelen ser la minoría en sus círculos ficticios, careciendo de una comunidad propia en pantalla. Están principalmente definidos por relaciones con personajes heterosexuales (como amistades o familia), en las que a veces ejercen un rol de apoyo o confidente. Pocas veces se les ve interactuar con múltiples personajes LGBTIQ+, lo cual invisibiliza redes de solidaridad *queer* dentro de la narrativa. Además, la mayoría navega historias amorosas personales en lugar de mostrar vidas familiares asentadas, reforzando su imagen como individuos en tránsito (buscando el amor, afirmando su identidad) más que como personas con proyectos familiares o comunitarios a largo plazo. Todo ello dibuja una representación donde el personaje LGBTIQ+ importa y participa, pero sigue siendo el único de su clase en su mundo inmediato. En comparación con las redes sociales como TikTok, donde personas LGBTIQ+ interactúan con muchos otros *queer* en comunidades virtuales, esta representación en las series resulta más solitaria. Las narrativas televisivas aún no aprovechan del todo la posibilidad de mostrar espacios mayoritariamente *queer*, con varias personas LGBTIQ+ relacionándose entre sí en igualdad (salvo quizá producciones muy específicas). En su lugar, se integran uno o

dos personajes diversos en el reparto convencional. Esto refleja tanto un avance en inclusión (ya están dentro del grupo) como un límite.

Un aspecto crucial de la representación es la agencia que se les otorga a los personajes: es decir, si estos personajes tienen peso propio en la trama, si toman iniciativas, persiguen objetivos y experimentan transformaciones, o si por el contrario son más pasivos y definidos principalmente por acciones de otros. Tras analizar múltiples variables (objetivos del personaje, grado de actividad en perseguirlos, hipersexualización, implicación en conflictos, etc.), se pueden delinear patrones sobre el rol narrativo que desempeñan los personajes LGBTIQ+ en las series españolas y cuánto control ejercen sobre sus historias.

En general, los datos muestran que la mayoría de los personajes LGBTIQ+ poseen su propia línea de acción y metas definidas dentro del relato. Aproximadamente un 66% de ellos (dos tercios) tiene al menos un objetivo claro que intenta alcanzar a lo largo del episodio (sea un deseo personal, un propósito laboral o de otro tipo), lo cual indica que no están simplemente de acompañamiento: son agentes con motivaciones reconocibles. De hecho, en muchos casos esos objetivos conforman la base de su subtrama. Por ejemplo, un personaje gay puede tener como meta confesar sus sentimientos a alguien, o resolver un conflicto sentimental; una mujer trans puede proponerse conseguir un empleo para lograr independencia; un personaje bisexual quizá aspire a aclarar su identidad ante sus amigos. El análisis de objetivos ObjDefinidos muestra que 54 de los 81 personajes LGBTIQ+ tenían metas explícitas en sus tramas, lo que es un signo positivo de agencia: se les concibe con deseos y arcos propios, más allá de ser satélites de protagonistas heterosexuales. Incluso muchos personajes secundarios o de reparto menor cuentan con pequeñas metas (por ejemplo, asistir a cierto evento, reconciliarse con alguien, etc.), lo que les da tridimensionalidad.

No solo tienen objetivos, sino que típicamente los personajes *queer* actúan para alcanzarlos. Entre aquellos con objetivos, la abrumadora mayoría (cerca del 90%) los persigue de manera activa. Es decir, emprenden acciones, toman decisiones o se arriesgan de algún modo en pos de sus metas, en lugar de esperar pasivamente. Traducido en términos narrativos, esto significa que generan

acontecimientos: provocan conversaciones clave, inician confrontaciones necesarias o impulsan cambios en la historia. Un 60% del total de personajes LGBTIQ+ analizados toma iniciativa activa en su trama. Este hallazgo rompe con el estereotipo histórico del personaje LGBT pasivo o meramente víctima. En las series recientes, vemos personajes *queer* decididos y proactivos: la chica lesbiana que lucha por defender su relación contra la oposición externa, el chico gay que sale a aclarar un malentendido o confiesa una verdad que sacude la trama, la persona trans que toma pasos valientes para afirmar su identidad (buscar tratamiento, enfrentarse a quien la discrimina, etc.). La capacidad de actuar de estos personajes es, en general, equivalente a la de sus contrapartes heterosexuales. En muchos casos son dueños de su arco narrativo: no están ahí solo para reaccionar a lo que el protagonista hetero hace, sino que tienen agendas propias que cumplen activamente.

Ahora bien, también existe una minoría de personajes LGBTIQ+ que exhiben una agencia más limitada o pasiva. Alrededor de un 12% de ellos (aproximadamente 1 de cada 8) persiguen sus objetivos de manera pasiva, es decir, no emprenden acciones directas para conseguirlos, sino que sus metas (cuando las tienen) quedan supeditadas a las decisiones o ayudas de otros, o a las circunstancias. Estos suelen ser personajes que, por ejemplo, desean algo, pero no se atreven a dar el paso (el chico que anhela decirle la verdad a su familia pero pospone hacerlo hasta que otro evento le obliga, la joven trans que espera ser aceptada pero no confronta a quien la rechaza). En algunos casos, se codificó incluso cierta ambivalencia: hay personajes que combinan momentos activos con pasividad en otros (a veces por indecisión, miedo o falta de poder). Que exista este grupo pasivo sugiere que no todos los personajes *queer* están empoderados por igual en la narrativa. Generalmente, quienes resultan más pasivos son personajes secundarios de menor desarrollo o personajes en situaciones de vulnerabilidad extrema dentro de la trama (por ejemplo, un adolescente gay que sufre *bullying* puede aparecer más como víctima que como alguien con capacidad de respuesta, lo que narrativamente se traduce en un personaje reactivo más que activo). También es comprensible que algunos arcos dramáticos exploren la parálisis o la duda: no todos los personajes deben ser

resueltos; de hecho, mostrar a alguien que teme actuar puede añadir realismo y complejidad. El punto clave es que, en conjunto, la balanza se inclina hacia la acción: la mayoría no se quedan como víctimas silenciosas, sino que eventualmente toman las riendas de su destino en el episodio.

Cabe resaltar que, en línea con esta amplia agencia, muy pocos personajes LGBTIQ+ son meros figurantes sin propósito. Solo un 33% no tenía ningún objetivo discernible (a menudo corresponde a personajes muy secundarios o *background*, cuya función en la trama es menor). Esto es consistente con su tipología: encontramos que casi todos los personajes *queer* protagonistas o secundarios desarrollados tenían objetivos y acciones, mientras que la mayor parte de los que carecían de objetivos eran personajes de fondo. Es decir, cuando a un personaje LGBTIQ+ se le da cierto tiempo en pantalla, se procura dotarlo de motivaciones y acciones. No se queda en el cliché vacío. Esto representa un progreso respecto a épocas en que personajes LGBT aparecían solo como recurso argumental para la historia de otros. En las series actuales analizadas, incluso ese amigo gay suele tener alguna pequeña trama personal. Se reconoce su subjetividad y se le permite actuar en consecuencia.

Otro aspecto analizado es el tipo de objetivos que persiguen. Aquí emergen patrones interesantes: los objetivos personales de índole afectiva o identitaria son los más comunes, muy por encima de otros tipos. Un 67% de los personajes (prácticamente los mismos que tenían objetivos) tenían metas personales (emocionales, familiares, de autorrealización), mientras solo un 25% aproximadamente mostraba objetivos de ámbito laboral o material. Esto implica que el desarrollo de estos personajes se centra en su vida privada más que en ambiciones profesionales. En muy pocos casos el personaje LGBTIQ+ tiene una trama completamente ajena a su vida afectiva (como un plan de negocios o un objetivo criminal, por ejemplo). Esto refuerza la noción de que la ficción enmarca a estos personajes prioritariamente en el terreno de lo íntimo: sus triunfos y fracasos más importantes en la historia suelen ser emocionales.

Relacionado con lo anterior, encontramos que apenas el 5% de los personajes LGBTIQ+ tenía objetivos violentos o de dañar a alguien, mientras que un porcentaje

significativo (alrededor de 36%) tenía objetivos éticos o morales. Esta es una distinción muy reveladora sobre el rol asignado: virtualmente ningún personaje *queer* en las series analizadas es un villano proactivo cuyo plan sea ejercer violencia o causar mal a otros (solo 4 casos puntuales perseguían algún fin violento, quizá venganzas o enfrentamientos físicos, algo extremadamente minoritario). En contraste, un número considerable de personajes muestra objetivos de carácter ético, es decir, motivaciones guiadas por principios, justicia o integridad. Por ejemplo, personajes que buscan hacer lo correcto: denunciar un abuso, ayudar a un amigo, vivir honestamente su verdad, etc. Este desequilibrio sugiere que los personajes LGBTIQ+ están retratados en gran medida como fuerzas del bien o agentes morales dentro de las tramas, rara vez como motores del mal. De hecho, suelen ocupar posiciones empáticas: ayudan a otros, defienden valores, luchan por la verdad. Un ejemplo concreto sería un personaje transexual cuya meta es lograr que se respete su nombre e identidad en la escuela: este objetivo tiene una carga ética (ser reconocido en su dignidad). Otro ejemplo, un personaje gay abogado que decide llevar un caso por discriminación: su objetivo trasciende lo personal y se vuelve un acto de justicia para otros. Incluso a pequeña escala, una joven lesbiana que intenta proteger a una amiga de un novio abusivo está asumiendo un rol ético (defender a la amiga). Así, las narrativas tienden a alinear a los personajes *queer* con causas positivas o comportamientos altruistas, consolidándolos como héroes o figuras simpáticas dentro del universo ficcional.

Esto está en consonancia con otro dato: la hipersexualización no es la norma general para estos personajes. Solo alrededor del 16% fueron codificados como hipersexualizados (es decir, representados de forma excesivamente sexualizada, ya sea en vestimenta, actitudes reducidas a lo sexual, etc.). Aunque sí existe ese subconjunto –por ejemplo, algún personaje gay muy estereotipadamente promiscuo, o una mujer bisexual presentada constantemente en términos de seducción–, la mayoría no encaja en el tropo del depredador sexual ni del objeto sexual. Más bien, la caracterización suele ser más amplia. De hecho, solo un 17% de personajes tenía como objetivo algo relacionado explícitamente con el sexo (por ejemplo, concretar un encuentro sexual). Esto indica que las series se alejan

deliberadamente de pintar a los personajes LGBTIQ+ como puramente libidinosos o dominados por el deseo. Al contrario, enfatizan otros aspectos de su personalidad y motivaciones (sentimentales, éticas, etc.). Es un cambio consciente respecto a clichés dañinos del pasado donde se mostraba a personajes gays obsesionados con el sexo o a las lesbianas hipererotizadas para consumo masculino. En las producciones recientes analizadas, salvo contadas excepciones, la sexualidad se trata con relativa mesura y suele integrarse en contextos de relaciones amorosas o humor, en lugar de definir por completo al personaje. Incluso aquellos personajes marcadamente “seductores” (alrededor del 38% tenían el rasgo de seducción en su perfil de personalidad, ver Figura 2 más adelante) no se limitan a eso: pueden coquetear, sí, pero también se les ve con preocupaciones y cualidades más allá de la conquista sexual.

En términos de roles narrativos dentro del reparto, los personajes LGBTIQ+ ocupan diversos niveles: algunos son protagonistas centrales, otros secundarios importantes, y un buen número figuras terciarias o de fondo. En nuestros datos, aproximadamente 1 de cada 4 personajes LGBTIQ+ analizados era protagonista principal de su episodio, un 35% eran secundarios relevantes, y el restante ~40% eran personajes de fondo o episódicos. Este reparto indica que ya no es inusual que personas LGBTIQ+ lideren tramas en series españolas, especialmente en producciones recientes de plataformas. Tenemos ejemplos de series donde el personaje alrededor del cual gira la historia es *queer* (por ejemplo, la protagonista de una miniserie biográfica es una mujer trans, o un protagonista adolescente de una serie juvenil es gay y su historia de amor es la trama principal de esa temporada). Estas producciones colocan la experiencia LGBTIQ+ en el centro, otorgándoles pleno protagonismo y agencia máxima: son quienes hacen avanzar la historia global. Sin embargo, al mismo tiempo, en muchas otras series la presencia *queer* está en roles secundarios o minoritarios. De hecho, la cifra de ~23% de protagonistas LGB sugiere que en la mayoría de series analizadas había al menos un personaje *queer* central, pero muchos de estos casos corresponden a pocas series con gran peso (por ejemplo, una serie con dos protagonistas trans suma dos casos ahí). En el conjunto total de series españolas, probablemente la proporción de

historias lideradas por personajes LGB es menor. Lo que vemos es que conviven ambas realidades: series innovadoras donde el personaje LGBTIQ+ es el héroe o la heroína de la narrativa, y series más tradicionales donde es un personaje secundario que apoya la historia del protagonista hetero. En nuestro análisis, aproximadamente 2-3 personajes *queer* por serie terminan siendo de reparto, lo cual sugiere que en cada serie con representación se suele incluir al menos un personaje LGBTIQ+ aunque sea en segundo plano.

Lo interesante es que, independientemente de su peso relativo en el elenco, la caracterización en términos de agencia es bastante consistente. Es decir, tanto protagonistas como secundarios LGBTIQ+ suelen tener metas y ejecutar acciones. La diferencia es de escala: los protagonistas llevan el grueso del argumento y su agencia afecta a todos, mientras que los secundarios tienen mini-tramas dentro del episodio. Pero incluso estos últimos, como se señaló, no están desprovistos de iniciativa. Un secundario gay, por ejemplo, puede encargarse de resolver una situación B de la trama mientras el protagonista hetero lidia con la trama A. Esto es un indicio de guionización que busca dar profundidad: los guionistas están escribiendo personajes LGBTIQ+ con vidas propias, no meros accesorios.

En cuanto al tipo de agencia en conflictos, se observó asimismo que los personajes *queer* raramente son los villanos principales o antagonistas. Su involucramiento en actos de violencia es limitado: solo 1 de cada 4 realizó alguna acción violenta en el episodio (y frecuentemente se trató de enfrentamientos defensivos o discusiones intensas más que maldad premeditada). En cambio, aproximadamente 1 de cada 3 sufrió alguna forma de violencia o agresión en la trama. Esto refuerza una dinámica común: es más habitual que sean víctimas de injusticias o ataques, antes que perpetradores. Narrativamente, suelen ocupar el lado empático del conflicto. Por ejemplo, el personaje *queer* puede ser quien recibe un ataque homófobo, o quien es engañado o traicionado, generando simpatía del público hacia él; difícilmente será quien traicione cruelmente o agrede sin motivo. Cuando existen personajes antagonistas en las series analizadas, casi siempre son heteronormativos (el acosador homófobo, el padre intolerante, etc.), posicionando al personaje LGB en el lado del agraviado/justo. Esta configuración es coherente con

la estrategia de representación que se infiere: presentar a las personas LGBTIQ+ bajo una luz positiva y compasiva, para contrarrestar visiones negativas tradicionales y generar apoyo del espectador.

En suma, la agencia y los roles narrativos otorgados a los personajes LGBTIQ+ en las series españolas recientes son mayoritariamente positivos en términos de protagonismo y proactividad. Lejos de ser figuras unidimensionales o pasivas, se les construye con deseos claros, con capacidad de actuar (a menudo valientemente) para satisfacerlos, y con un peso moral positivo en el relato. Asumen roles de amigos leales, luchadores resilientes, héroes románticos y hasta agentes de cambio dentro de sus ficciones. Esta tendencia sugiere un esfuerzo consciente de los creadores por empoderar la imagen de los personajes LGBTIQ+, dotándolos de dignidad narrativa: pueden liderar historias, tomar decisiones difíciles, equivocarse y enmendar, igual que cualquier protagonista. Este empoderamiento contrasta con la representación histórica de décadas pasadas, en que los pocos personajes LGBT en pantalla solían ser estereotipos cómicos, víctimas trágicas sin remedio o villanos perversos. En las producciones analizadas, no encontramos *“villanos LGB”* significativos; por el contrario, hallamos bastantes *“héroes LGB”* o, cuando menos, figuras con agencia honorable.

Ahora bien, esta positiva asignación de agencia también conlleva ciertas consideraciones críticas que tocan el terreno de las tensiones en la representación, especialmente en cómo se equilibra la balanza entre dotar de virtudes a estos personajes y evitar caer en idealizaciones o esquematismos. Los patrones descritos hasta ahora ponen de manifiesto varias tensiones internas en la forma en que las series españolas representan a los personajes LGBTIQ+. Estas tensiones no son fallos propiamente dichos, sino dinámicas complejas o contradicciones que emergen de la intención (muchas veces bienintencionada) de representar con respeto y la necesidad de construir drama y verosimilitud. A continuación se abordan las tensiones más relevantes identificadas en el análisis, tales como: la idealización positiva vs. la profundidad realista, la personalización de los conflictos vs. la politización ausente, o la inclusión creciente vs. la focalización limitada en ciertos tipos de personajes.

Una primera tensión notable es la que podríamos denominar idealización vs. humanización plena. Por un lado, como se ha señalado, los personajes LGBTIQ+ suelen ser retratados con un marcado sesgo positivo en términos de carácter: se les atribuyen numerosas cualidades admirables (son amigables, comprensivos, valientes, trabajadores, inteligentes) y se evitan rasgos que puedan suscitar rechazo en la audiencia (apenas se les muestra con actitudes racistas, intolerantes o crueles). Esta es sin duda una estrategia deliberada de las ficciones para generar empatía y simpatía hacia identidades que quizá parte de la audiencia antes veía con prejuicio. Al presentar a personas LGBTIQ+ mayormente como buenas personas, las series contribuyen a normalizar y dignificar su imagen pública. Sin embargo, llevada al extremo, esta práctica puede desembocar en personajes un tanto idealizados o planos, que carecen de defectos humanos. El Gráfico 27 ilustra esta inclinación: en la distribución de rasgos de personalidad codificados, se aprecia una predominancia de atributos positivos en los personajes *queer*, mientras que los negativos son minoritarios.

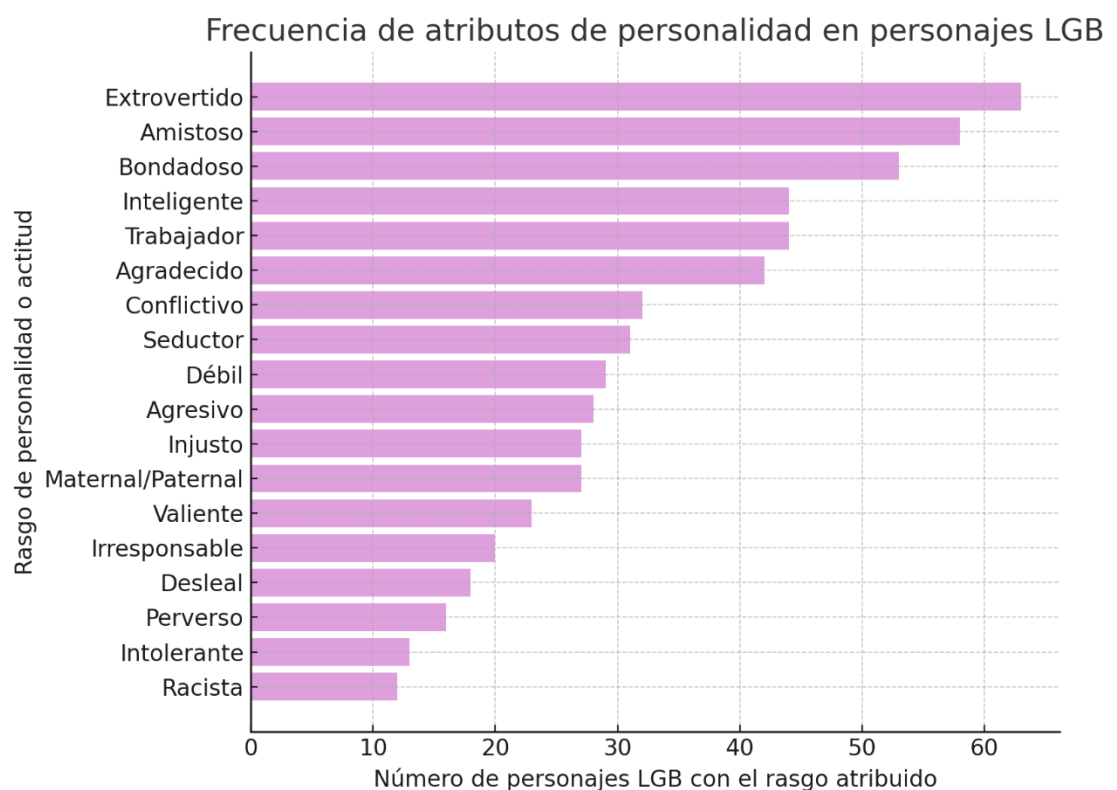


Gráfico 26 Frecuencia de atributos de personalidad.

Fuente: Elaboración propia

Como muestra el Gráfico, más de 60 personajes (de 81) fueron caracterizados como extrovertidos, unos 58 como amistosos y 53 como bondadosos/de buen corazón. En cambio, atributos negativos severos aparecen muy poco: solo 12 personajes mostraron indicios de racismo y 13 de intolerancia, lo cual, dado el contexto, suele referirse a personajes que presentaron algún prejuicio (por ejemplo, podría tratarse de personajes con homofobia internalizada o transfobia hacia otros – casos raros pero posibles –). También es bajo el número de personajes catalogados como “perversos” o malintencionados (16 casos) o desleales (18). Esto indica que los personajes LGBTIQ+ casi nunca son los “malos” de la historia, y raramente traicionan o dañan a otros sin motivo. Contrariamente, abundan en cualidades positivas y relacionales: además de los ya citados, muchos son agradecidos, trabajadores, inteligentes (alrededor de 40 personajes exhibieron cada uno de esos rasgos). Se configuran así como individuos ejemplares en muchos sentidos: sociales, nobles, diligentes.

La tensión surge porque, aunque es beneficioso combatir estereotipos negativos mostrando personajes modélicos, el exceso de virtudes puede restar realismo o interés dramático. Los seres humanos reales —sean hetero u homosexuales— tienen defectos, entran en contradicciones, pueden comportarse mal sin dejar de pertenecer a un colectivo. Si los guiones evitan mostrar a un personaje LGB egoísta, o cobarde, o moralmente gris por temor a dar mala imagen, se corre el riesgo de no desarrollar personajes profundos. En algunas series se percibe este cuidado casi excesivo: el personaje *queer* suele ser el más sensato, el más gracioso, el mejor amigo, el más valiente... casi demasiado perfecto. Esto puede convertirlo en un “ícono intocable” que, si bien positivo, no termina de sentirse tan humano como otros personajes con más aristas. Por ejemplo, en una trama grupal puede que todos los amigos tengan defectos (uno es mentiroso, otro impulsivo, otro egoísta) menos el amigo gay, que siempre es comprensivo y acertado. Esa benevolencia constante, aunque amable, puede limitar la evolución dramática del personaje. Algunos casos en nuestras series analizadas apuntan a esta dirección: personajes LGB que actúan casi como conciencia moral del grupo o como el apoyo infalible, pero cuyas propias fallas o luchas internas apenas se exploran salvo las

derivadas de ser discriminados. La humanización plena requeriría atreverse a mostrar también el lado menos luminoso: que un personaje *queer* pueda equivocarse, lastimar a otros, o tener defectos sin que eso implique reforzar un estereotipo negativo sobre su colectivo (simplemente, porque es un individuo complejo). Pocas series se arriesgan ahí; la mayoría prefiere mantenerlos en una zona de simpatía segura.

Una segunda tensión importante es la ya apuntada personal vs. político. Las series han avanzado en presentar conflictos que afectan a las personas LGBTIQ+, pero suelen enmarcarlos en la esfera personal e íntima. Esto refleja una tensión entre representar la realidad social (donde lo personal es político, especialmente en temas de derechos LGBTIQ+) y la elección narrativa de individualizar los problemas. Por ejemplo, prácticamente ningún personaje de nuestras muestras aparece participando en una protesta, o hablando de leyes, o formando parte de una organización LGBTIQ+. Si bien viven la discriminación o la marginación, la respuesta que se muestra es privada: confrontar al familiar intolerante, superar el *bullying* a nivel escolar, etc. Esto puede dar la impresión de que los problemas LGBTIQ+ se resuelven caso a caso, en el seno de relaciones personales, sin necesidad de cambios estructurales. La ausencia casi total de diálogo político (solo 3 personajes mencionaron política explícitamente) es elocuente: la lucha LGBTIQ+ se deshistoriza en la ficción, no se conecta con movimientos, leyes o reivindicaciones colectivas reales de España (matrimonio igualitario, derechos trans, orgullo, etc., apenas se aluden). La tensión está en que esto hace las tramas más universales (cualquiera entiende un drama familiar, tal vez no todos conectarían con un debate legislativo), pero al mismo tiempo desactiva la carga subversiva o reivindicativa que podrían tener. Desde un punto de vista crítico, se podría decir que las series optan por una representación amable en lo político: visibilizan el problema (homofobia, etc.) pero sin entrar en terrenos polémicos más amplios, manteniendo la historia centrada en sentimientos individuales. Esto contenta a un público amplio y evita polarizar, pero a costa de simplificar la realidad de la lucha LGBTIQ+. En contrapartida, en redes sociales como TikTok es común ver que las personas LGBTIQ+ hablan abiertamente de políticas, derechos y empoderamiento. La

comparación sugiere que lo que la televisión presenta como drama personal, la generación joven en redes lo vive y expresa como cuestión política y de orgullo colectivo. Esa brecha marca una tensión entre medios: las series *mainstream* aún parecen algo reticentes a abrazar plenamente el discurso activista en boca de sus personajes, quizá por no parecer panfletarias o para priorizar la dimensión emotiva. El resultado es que la representación se queda a medio camino: muestra la herida pero no siempre muestra el remedio social en la propia narrativa.

Otra tensión se encuentra en la diversidad representada vs. diversidad real. Si bien vemos representación LGBTQ+ más variada que, esta diversidad todavía es limitada y desequilibrada. Por ejemplo, las mujeres trans tienen notable presencia en algunas series, pero los hombres trans casi no aparecen. Esto crea una tensión dentro del propio colectivo T: se visibiliza una parte (transfemenino) pero no la otra (transmasculino), posiblemente porque hasta fechas recientes las narrativas trans más conocidas o aceptadas se han centrado en mujeres trans. La consecuencia es una representación parcial: podría generar la idea de que la transexualidad es un fenómeno fundamentalmente de mujeres trans, invisibilizando a los hombres trans. De igual modo, las personas no binarias, intersex o asexuales están ausentes: la sigla LGBTQ+ en teoría abarca muchas identidades, pero en la práctica las series se han focalizado casi exclusivamente en lesbianas, gays, algunos bisexuales y algunas personas trans binarias. La *tensión inclusión-exclusión* se manifiesta aquí en que, pese al rótulo de diversidad, ciertos colectivos siguen sin ser contados. Esto puede obedecer a desconocimiento de los guionistas, temor a no saber representar bien algo menos familiar, o creer que el público no lo entenderá. Cualquiera sea la razón, el resultado es que la pluralidad interna del colectivo *queer* se reduce en pantalla.

Asimismo, existe cierta tensión en la interseccionalidad: como se comentó, los personajes LGBTQ+ presentados son muy homogéneos en otros aspectos. Esto puede interpretarse como un esfuerzo por centrarse en una diferencia a la vez (su orientación/identidad) para no complicar la narrativa con múltiples ejes discriminatorios. Pero la tensión es que, al hacerlo, se pierde autenticidad y representación de la diversidad completa de experiencias. En la realidad, hay personas migrantes y LGBTQ+, personas negras y LGBTQ+, personas con

discapacidad y LGBTIQ+, etc., cuyas vivencias son cruzadas por dobles prejuicios y retos. Ninguna de esas experiencias aparece en las series analizadas; como si cada personaje pudiese cargar con una sola etiqueta de minoría. Esto simplifica la representación y la hace más digerible para la audiencia mayoritaria, pero a costa de no reflejar la gama compleja del mundo real. Es una tensión entre representar para normalizar (mostrando a personajes *queer* “como cualquiera” salvo por su orientación) y representar para diversificar (mostrando que la comunidad LGBTIQ+ incluye muchas realidades distintas). Las series parecen optar más por lo primero, quizá para que el espectador se identifique con el personaje en todo lo demás y vea su diferencia sexual/género como un elemento más, no sumando otras diferencias que podrían crear distancia. Sin embargo, esta elección deja fuera a los más marginalizados dentro del colectivo, generando invisibilidades que luego otras formas narrativas (documentales, redes sociales, etc.) tratan de suplir.

Existe también una tensión narrativa en el grado de conflicto vs. normalización. Muchas tramas giran en torno a conflictos (externos o internos) relacionados con ser LGBTIQ+: no ser aceptado, sufrir violencia, etc. Esto es dramáticamente comprensible, pero al mismo tiempo hay momentos en que se percibe la intención de mostrar normalidad: escenas donde el hecho *queer* no genera conflicto alguno y todos lo toman bien. A veces, incluso dentro de una misma serie, conviven escenas de alta tensión con escenas de normalización total. Esta variabilidad refleja la realidad (hay entornos más tolerantes que otros), pero también una indecisión narrativa: ¿deben las series enfatizar la conflictividad de ser LGBTIQ+ para evidenciar los problemas, o presentar entornos ideales de aceptación para modelar la sociedad deseada? Muchas oscilan entre ambas. Por ejemplo, la escuela puede ser cruel (*bullying* homófobo) pero la familia amorosa; o viceversa. Esta tensión entre denuncia vs. aspiración puede confundir un poco el mensaje. No obstante, algunas series logran equilibrarlo bien mostrando diversidad de reacciones sociales. Lo importante es notar que esta disyuntiva existe en la concepción de las historias: cómo equilibrar el deseo de normalizar (no hacer siempre de ser LGB el centro del conflicto) con la necesidad de no trivializar (tampoco fingir que nunca pasa nada y todo el mundo es aceptado sin problemas).

Las series analizadas en general inclinan un poco más la balanza hacia mostrar conflictos (porque son narrativamente útiles), pero suelen incluir al menos un apoyo incondicional para contrarrestar. Esto crea un espacio dramático donde el personaje sufre rechazo de alguien, pero también encuentra aceptación en otro, permitiendo tanto el efecto dramático como un mensaje esperanzador. La tensión se resuelve así parcialmente al interior de la trama mediante esos contrastes.

Finalmente, hay que señalar una tensión de innovación vs. riesgo. Aunque ha habido pasos audaces (como protagonizar series con personas trans, o incluir escenas antes inimaginables de cariño homosexual explícito), las cadenas y plataformas también parecen calibrar el riesgo que asumen en representación. Se innova en ciertos títulos específicos, mientras otras series más convencionales mantienen representación más tímida o estereotipada. Esta disparidad es una tensión dentro de la industria: ¿hasta qué punto incluir tramas LGBTIQ+ rompedoras o complejas? Algunas lo hacen sin tapujos, otras se quedan en cumplir con un personaje gay muy secundario y no profundizar más. En nuestro análisis, vimos que plataformas como Atresplayer Premium o Netflix tuvieron las producciones con personajes LGBTIQ+ más numerosos y centrales, mientras que en RTVE o algunas cadenas tradicionales la presencia fue menor. Esto habla de una tensión entre lo comercial/convencional y lo innovador/culturalmente desafiante. Si bien esta conclusión se aleja un poco del análisis de contenido puro y entra en consideraciones meta-narrativas, es relevante: la representación LGBTIQ+ avanza de la mano de productores dispuestos a arriesgar. Allí donde se percibe cautela o temor a incomodar a ciertos sectores, la representación tiende a ser más estereotipada o limitada. En cambio, cuando la apuesta es por originalidad y calidad, vemos personajes LGB complejos y pioneros.

Las tensiones en la representación evidencian el delicado equilibrio que las series intentan lograr: dignificar a los personajes LGBTIQ+ sin caer en panfletos, dramatizar su diferencia sin reducirlos a ella, hacerlos queribles sin hacerlos irreales, integrarlos en la sociedad ficticia sin ignorar la homofobia real, e innovar en inclusión sin alienar al público tradicional. No siempre se logra un balance perfecto, pero el mero hecho de identificar estas tensiones demuestra que la

representación LGBTIQ+ en la ficción española ha pasado a una fase más madura donde ya no se debate si incluir o no (eso está dado), sino cómo incluir de la mejor manera. Las tensiones señaladas son, en última instancia, síntomas del proceso de ir puliendo esa mejor manera. A pesar de los avances en la representación, el análisis revela importantes ausencias en cómo las series españolas han plasmado la diversidad LGBTIQ+. Identificar estas ausencias es crucial para entender qué partes de la experiencia *queer* no están siendo contadas o reconocidas en la ficción *mainstream*. Las ausencias pueden referirse tanto a identidades completamente invisibilizadas como a aspectos narrativos que no se han explorado. A continuación, se enumeran y describen las más destacadas.

Solo se identificó un hombre trans entre casi medio centenar de personajes LGBTIQ+. La desproporción con las mujeres trans (18 casos) es manifiesta. Esto supone que la experiencia de los hombres trans (personas asignadas mujer al nacer que se identifican como hombres) apenas se ha contado. No vemos narrativas de transición FTM, ni personajes transmasculinos integrados en tramas. Este vacío podría deberse a que, históricamente, las historias trans más conocidas en España giraron en torno a mujeres trans (quizá por figuras mediáticas como La Veneno, o por la mayor atención que recibe la feminidad trans en ciertos contextos). Sin embargo, resulta problemático que se genere un desequilibrio de atención: las mujeres trans empiezan a ser visibles en pantalla, pero los hombres trans siguen prácticamente invisibles, lo cual contribuye a que el público general desconozca su realidad o incluso dude de su existencia. La ausencia de hombres trans en la ficción perpetúa su marginalidad y supone una asignatura pendiente para los creadores. A futuro, integrar personajes transmasculinos sería necesario para una representación verdaderamente incluyente.

Si bien hubo representación de personajes bisexuales, su número fue reducido (apenas 10 personajes, sumando hombres y mujeres bi, en su mayoría secundarios) en series como *Herida* o *Luna Oscura*. Además, no se mostró ninguna persona pansexual, asexual o de otras orientaciones menos conocidas. La bisexualidad, en particular, suele venir acompañada de ciertos estereotipos cuando se representa: personajes indecisos, infieles o doblemente promiscuos. En las series

analizadas, al ser pocos casos, no se revirtió del todo esa imagen: por ejemplo, algún personaje bisexual fue mostrado teniendo relaciones con ambos sexos, pero sin profundizar mucho en su identidad. No hubo una exploración explícita de la bisexualidad como identidad propia, salvo la mención tangencial de me gustan las personas, no importando su género en algún diálogo. La ausencia de tramas que aborden los desafíos específicos de ser bisexual (bifobia, estigma de indecisión, etc.) es notoria. Tampoco apareció ningún personaje asexual, perdiéndose la oportunidad de mostrar otra forma de diversidad en la orientación. En general, las orientaciones no heterosexuales representadas se centraron en la homosexualidad, dejando casi anecdótica la bisexualidad y omitiendo otras.

Todos los personajes analizados eran jóvenes o adultos de mediana edad; ninguno correspondía a personas de la tercera edad. Esto implica que no se ha mostrado cómo es la vida de personas LGBTIQ+ ancianas, ni se han incorporado narrativas intergeneracionales (por ejemplo, un personaje gay de 70 años que vivió parte de su vida bajo la dictadura o la Transición, ofreciendo un contraste con los jóvenes actuales). La ausencia de mayores impide reflejar la continuidad histórica del colectivo y las diferencias generacionales en la experiencia *queer*. También invisibiliza a un segmento de la comunidad que existe: parejas de hombres mayores que llevan décadas juntas, mujeres lesbianas de edad avanzada, personas trans mayores que quizá hicieron su transición tardíamente o vivieron ocultas mucho tiempo. Estas historias tienen un enorme valor dramático y testimonial, pero las series españolas no las han explorado aún. La narrativa se concentra en la juventud (enamoramientos, definiciones identitarias) y deja fuera temas como la soledad en la vejez para alguien LGBT sin familia, o el reencuentro con la propia identidad después de años de represión. En términos de representación, se pierde la memoria histórica y la posibilidad de educar sobre cómo ha cambiado (o no) la sociedad a lo largo de décadas en materia LGBTIQ+. Además, al no ver personajes mayores, se refuerza inadvertidamente la idea de que lo LGBTIQ+ “pertenece” a lo joven, como si fuera una novedad moderna, cuando en realidad las personas LGBTIQ+ han existido en todas las épocas.

Ningún personaje LGBTIQ+ en las series analizadas fue mostrado criando hijos o formando una familia alternativa. No hay ejemplos de dos madres criando un niño, ni de un padre gay con hijos (adoptados o de matrimonio previo), ni de personas trans con familia propia. Esta ausencia significa que no se ha normalizado aún en la ficción el modelo de familia homoparental, a pesar de que en España es legal y relativamente común desde hace años. Tampoco se han explorado las dificultades o particularidades de esas familias (maternidad lésbica, adopción, gestación subrogada, etc.). Al no representarlo, se mantiene fuera del imaginario colectivo la idea de que las personas LGBTIQ+ pueden y de hecho forman familias estables. Se continúa asociando su presencia en tramas a *etapas previas a la vida familiar convencional*. Esto podría ser efecto de un sesgo de edad (los personajes son jóvenes, como dijimos), pero incluso en personajes en treintena o cuarentena que podrían tener hijos, no se mostró ese aspecto. La ficción, pues, todavía debe dar el paso de incluir tramas donde el conflicto no sea “¿podrán aceptarme mis padres por ser gay?”, sino “¿cómo concilio yo ser padre gay de mi hijo adolescente?”. Esa es una narrativa ausente que reflejaría una siguiente fase de normalización: cuando el personaje LGBTIQ+ ya no es solo hijo que lucha por aceptación, sino progenitor con desafíos familiares como cualquier otro.

Otro vacío temático es la casi total falta de alusión a la religión o espiritualidad relacionada con personajes *queer*. Ninguno de los personajes analizados se caracterizó por tener una fe religiosa practicante ni se mostraron conflictos fe-versus-sexualidad (por ejemplo, un personaje gay católico lidiando con su fe). Esto puede deberse a que España es un país mayoritariamente laico en lo audiovisual contemporáneo, pero la cuestión de la fe sí es relevante para muchas personas LGBTIQ+ en la vida real (conciliando su identidad con creencias religiosas). Al no aparecer en las series, se omite otro ángulo de la experiencia, quizá por considerarlo polémico o complejo. Del mismo modo, no se mostraron identidades LGBTIQ+ ligadas a culturas religiosas específicas (no hubo, por ejemplo, un personaje gay musulmán, cuya historia podría ser muy potente en contexto español). Esta ausencia se relaciona con la falta de interseccionalidad antes mencionada: evitando identidades múltiples, se pierden historias ricas en matices.

A pesar de tener categorías de codificación para ello, ningún personaje LGBTIQ+ en nuestras muestras presentaba discapacidad. Esto implica que la ficción no ha abordado cómo es ser, por ejemplo, una persona sordomuda y gay, o estar en silla de ruedas y ser trans, etc. La doble discriminación es un tema real, pero no representado. También se pierden narrativas de amor y sexualidad *queer* en el contexto de la discapacidad, que desafiarían muchos. Su ausencia mantiene compartimentos estancos en la ficción: los personajes con discapacidad que aparecen en series suelen ser heterosexuales, y los LGBTIQ+ todos típicamente capacitados. Es una fragmentación de la realidad que invisibiliza a quienes están en la intersección de ambos grupos.

Estas ausencias delimitan un amplio territorio aún no explorado por las series españolas. En muchos casos, las redes sociales y la cultura participativa han tomado la delantera: por ejemplo, en TikTok es posible encontrar creadores españoles no binarios compartiendo su día a día, o jóvenes transmasculinos mostrando su transición, e incluso deportistas aficionados gays visibilizando su experiencia. Lo que la televisión no muestra, TikTok y otras plataformas lo hacen visible en primera persona. Esta realidad paralela subraya las ausencias de la ficción tradicional y, a la vez, evidencia que hay un público y un deseo de ver representadas esas historias. La comunidad LGBTIQ+ y sus aliados producen y consumen en redes contenido sobre intersecciones de identidad, sobre orgullo en la diversidad funcional, sobre fe y orientación, etc., precisamente porque no las atienden. Esto invita a pensar que las ausencias actuales de las series podrían y deberían ser áreas que cubrir en futuras producciones, alimentándose quizá del éxito y el interés que estas temáticas ya generan *online*.

En definitiva, pese a los avances logrados, la representación LGBTIQ+ en las series españolas aún no es plenamente plural. Ha ganado en visibilidad y calidad para ciertos grupos (gays, lesbianas, mujeres trans) pero deja fuera a otros (hombres trans, no binarios, mayores, etc.) y omite muchas facetas posibles de la vida *queer* (familias, religión, deporte, interseccionalidades varias). Reconocer estas ausencias es el primer paso para subsanarlas. Desde una perspectiva académica, estos vacíos son tan reveladores como lo presente, pues indican los límites de la

imaginación social actual: aquello que aún no se considera, no se entiende o no se atreve a ponerse en escena. Son oportunidades narrativas aún por explotar que podrían enriquecer enormemente el panorama si se incorporan de forma respetuosa y auténtica.

Resulta esclarecedor confrontar las tendencias observadas en las series de ficción con los patrones de los mensajes narrativos en redes sociales, específicamente en TikTok, analizados en el marco de esta investigación. TikTok, como plataforma de videos cortos dominada por creadores jóvenes y contenido altamente espontáneo, ofrece una ventana a cómo las personas LGBTIQ+ se representan a sí mismas y narran sus propias historias al margen de los cauces tradicionales. La comparativa entre ambos ámbitos (series vs. TikTok) pone de relieve diferencias en el énfasis temático, el tono y la inclusividad que enriquecen la interpretación de los hallazgos.

En primer lugar, TikTok exhibe una diversidad identitaria mucho más amplia y visible que la de las series. Mientras en las series vimos la ausencia de ciertas identidades (no binarios, etc.), en TikTok estas identidades *sí* están presentes y son incluso prominentes en comunidades específicas. Jóvenes no binarios españoles, por ejemplo, acumulan miles de seguidores compartiendo contenidos sobre su día a día o explicando conceptos de identidad de género. Asimismo, personas transmasculinas, individuos asexuales, drag queens, etc., encuentran en TikTok una plataforma para narrar sus experiencias en primera persona. Esto significa que, frente a la omisión en la ficción televisiva, en el universo participativo de redes las voces ausentes se hacen presentes por sí mismas. Por supuesto, el alcance y público de TikTok difiere del de la televisión (tiende a un público más joven y segmentado), pero marca una diferencia cualitativa: la representación en redes es auto-representación, no mediada por guionistas externos. Gracias a ello, la gama de historias abarca prácticamente todos los rincones de la comunidad: hay contenido de personas LGBTIQ+ con discapacidad hablando de sexualidad, de inmigrantes *queer* compartiendo retos propios, de mayores reflexionando sobre su vivencia (si bien la demografía de TikTok es joven, también hay creadores seniors). En resumen, en TikTok no existen las mismas ausencias que detectamos en las series, porque

cada individuo puede alzar su voz. Esto contrasta fuertemente con la imagen parcial ofrecida por la ficción *mainstream* y sugiere que las narrativas institucionales van a remolque de las narrativas participativas en términos de inclusión.

En segundo lugar, hay diferencias en el foco temático y tonalidad del discurso. Como vimos, las series enfatizan los aspectos emotivos-personales (amor, conflictos internos) y abordan la discriminación de forma dramatizada pero no suelen hacer proselitismo. En TikTok, por el contrario, el discurso tiende a ser más explícito y a menudo empoderador o reivindicativo. Es común encontrar en TikTok contenido etiquetado con #LGBTQ, #TransRights, #Orgullo, etc., donde los creadores comparten mensajes de orgullo, relatan sus propias historias de salida del armario directamente a la cámara, denuncian actitudes homófobas que han sufrido, o celebran logros de la comunidad. La temática de empoderamiento es mucho más visible: jóvenes transfemeninas mostrando con orgullo su transición (ej.: enseñando cambios físicos con música de fondo y mensajes de “sé quien eres sin miedo”), parejas del mismo sexo exhibiendo su cariño cotidianamente como acto de normalización, usuarios informando sobre los derechos LGBTIQ+ o reaccionando a noticias políticas (por ejemplo, leyes trans). Es decir, lo político y lo personal se fusionan sin complejo en TikTok: cada historia personal suele venir acompañada de una reflexión o declaración de orgullo/resistencia.

También en TikTok el humor y la ironía juegan un rol crucial en la narrativa *queer*. Muchos creadores abordan los estereotipos o problemas con sketches humorísticos de 15-60 segundos, invirtiendo el guion: se ríen de la homofobia, parodian la ignorancia, exageran estereotipos para desmontarlos. Por ejemplo, hay trend de “POV: sales del armario con tus padres” donde los tiktokers dramatizan escenarios cómicos o absurdos basados en experiencias comunes. Este tratamiento contrasta con el tono más serio o dramático que suelen tener esas situaciones en las series. La risa empodera en TikTok: los usuarios *queer* toman control de la narrativa ridiculizando precisamente aquello que en la vida real pudo causarles dolor. En la tele, en cambio, priman la lágrima y la tensión en esas escenas. Ningún enfoque es mejor en términos absolutos, pero la comparación refleja cómo la comunidad se

reapropia de su historia en redes, a veces de forma más ligera o festiva, complementando la representación sobria de la ficción.

Un aspecto donde la diferencia es particularmente marcada es en la visibilización de los aspectos políticos y comunitarios. En las conclusiones de series notamos falta de activismo; en TikTok, en cambio, abundan contenidos de militancia digital: llamamientos a marchas del Orgullo, mensajes recordando fechas como el Día contra la LGTBfobia, reacciones en tiempo real a discursos políticos o a declaraciones de figuras públicas sobre temas LGBTIQ+. La plataforma funciona casi como un termómetro de la comunidad, donde ante un evento relevante (por ejemplo, un ataque homófobo ocurrido en el país) de inmediato surgen decenas de videos de personas comentándolo, condenándolo y solidarizándose. Esto crea un sentido de comunidad inmediata que en las series está ausente. Los personajes de ficción operan en universos cerrados, mientras que en TikTok los creadores y espectadores conforman una red interconectada y consciente de sí como colectividad. Por tanto, las redes dan un contexto social a la vivencia individual que las series a menudo aíslan. Un joven trans en una serie se siente solo; un joven trans en TikTok encuentra otros como él en su feed apoyándole. Esta diferencia es fundamental: la representación en redes es interactiva y comunitaria, la de TV es pasiva y sobre un individuo aislado.

Desde luego, TikTok también tiene limitaciones: el formato breve simplifica la narración, y muchos contenidos se basan en tendencias superficiales o visuales. Pero en conjunto, la narrativa que emerge de TikTok es la de una generación LGBTIQ+ empoderada, orgullosa y plural, que a veces contrasta con la imagen más vulnerable o singularizada que dan las series. Las tensiones que veíamos en las series (p.ej., idealización vs. realismo, personal vs. político) en TikTok se resuelven de otra manera. Por ejemplo, en TikTok se observa mucha autenticidad incluso a riesgo de mostrar defectos: hay creadores *queer* que hablan de sus errores, de sus contradicciones, con honestidad brutal (algo que en guiones televisivos quizás se modera más). La plataforma permite mayor crudeza, lo cual aporta realismo y diversidad de voces que la televisión filtra. Asimismo, TikTok no necesita proteger al personaje *queer* con bondad extrema ante la audiencia, porque el público que

consume ese contenido ya es afín o empático en general. En cambio, la televisión generalista asume un público más amplio al cual educar o no ofender; de ahí la representación más cuidadosa que vimos.

Un punto interesante de comparación es cómo las narrativas en TikTok a veces complementan o contestan a las de las series. Ha habido casos donde tras emitirse un capítulo de una serie con temática LGBTIQ+, TikTok se llena de vídeos de fans reaccionando: alabando si fue positivo o criticando si fue cliché o dañino. Por ejemplo, si una serie mata a un personaje *queer*, usuarios de TikTok pueden viralizar su descontento. O al revés, si una serie incluye por primera vez una trama trans sensiblemente llevada, TikTok amplifica el elogio y atrae más espectadores jóvenes a verla. En este sentido, TikTok se vuelve un espacio de escrutinio y extensión de las narrativas televisivas. Los creadores de series probablemente estén atentos a estas reacciones, cerrando un circuito interesante: la comunidad a la que las series representan evalúa esa representación en redes públicas. Esto empodera aún más a la audiencia LGBTIQ+: ya no es receptora pasiva, sino que dialoga con los contenidos. Desde la perspectiva de conclusiones, podríamos decir que lo que la serie insinúa, TikTok lo verbaliza. Por ejemplo, una serie puede mostrar homofobia sin nombrarla directamente; los tiktokers la llamarán por su nombre y la contextualizarán. Así, las redes proveen el marco interpretativo que las series a veces dejan implícito.

La comparativa revela que las narrativas institucionales (series) y las participativas (TikTok), aunque comparten objetivos de visibilidad y normalización, difieren en velocidad, alcance y enfoque. Del análisis detallado de las series españolas se desprende un panorama de luces y sombras en la representación LGBTIQ+. En las luces, encontramos personajes cada vez más presentes, con identidades sexuales y de género diversas integradas en narrativas de distinto género y público; hallamos un tratamiento generalmente respetuoso y empático, que otorga agencia, dignidad y cualidades positivas a estos personajes, presentándolos como individuos completos más allá de su orientación. Vemos historias emotivas que han contribuido a visibilizar realidades antes ignoradas (por ejemplo, la vida de una mujer trans en una serie biográfica exitosa, o romances gays

en series juveniles que normalizan ante millones de espectadores jóvenes el amor entre personas del mismo sexo). Estos logros no son menores: indican una evolución sociocultural donde lo LGBTQ+ ha pasado de la marginalidad a ocupar un lugar en el centro del escenario televisivo. Las series han servido de espejo para cambios en la sociedad española post-legalización del matrimonio igualitario, reflejando una creciente aceptación e interés por historias *queer*. Los personajes analizados actúan como *embajadores* ante el gran público, muchas veces derribando prejuicios a través de la emoción y la cotidianidad que transmiten.

En las sombras o asignaturas pendientes, sin embargo, permanece la necesidad de ampliar el foco para abarcar a toda la diversidad bajo el paraguas LGBTQ+. Persisten inercias narrativas que relegan ciertas vivencias al olvido (no binarismo, interseccionalidad, etc.), así como cierta homogeneización que, aunque bienintencionada, puede limitar la autenticidad (idealización excesiva de personajes, conflicto encajonado solo en lo personal, etc.). Además, se aprecia que la representación en las series tiende a ir por detrás de la realidad social más dinámica: lo que en la sociedad ya es un debate vigente (por ejemplo, identidades no binarias, derechos trans más allá del binario, familias diversas) aún no ha encontrado reflejo en tramas de ficción populares. La comparación con las narrativas de redes sociales puso de relieve esas brechas, pero también apuntó caminos para superarlas: existe un repertorio riquísimo de historias y voces en la esfera participativa que puede inspirar a la ficción tradicional a renovarse y atreverse con temáticas hasta ahora ausentes.

Integrar más variedad sin perder rigor narrativo será clave. Las conclusiones de este análisis sugieren varias recomendaciones implícitas para los creadores: atreverse a dar protagonismo a personajes LGBTQ+ de perfiles distintos (edad, origen, circunstancias) para enriquecer las tramas; profundizar en conflictos más allá del “salir del armario” (ya muy tratado) y explorar, por ejemplo, qué ocurre *después* – la vida laboral, la vida familiar, los dilemas éticos, etc., de personas LGBTQ+ –; evitar tanto la caricaturización negativa como la santificación exagerada, buscando ese punto medio de humanidad con virtudes y defectos; y mostrar también la fuerza de la comunidad, no solo el individuo aislado,

incorporando más interacciones entre personajes *queer* o referencias a ese tejido social existente.

En última instancia, las series de ficción operan como narradoras de la cultura y a la vez modeladoras de imaginarios. Las interpretaciones aquí recopiladas muestran que la cultura televisiva española ha dado pasos firmes hacia una representación más justa y rica de la realidad LGBTIQ+, aunque todavía dentro de ciertos límites. Las tensiones identificadas hablan de un proceso en curso: la sociedad y los creadores están negociando cómo representar a comunidades históricamente marginadas de forma adecuada. Que hoy podamos hablar de estas tensiones abiertamente es signo de progreso: significa que los personajes LGBTIQ+ ya están ahí en pantalla, lo suficientemente presentes como para generar análisis detallados sobre ellos.

El siguiente desafío será romper las barreras de las ausencias. Cada ausencia actual es una oportunidad creativa y social. Cuando las series incorporen, por ejemplo, a un personaje no binario bien construido, no solo llenarán un vacío en la ficción, sino que ayudarán a audiencias a entender una realidad de la que quizá no tenían referentes. Cuando se muestre a una pareja de mujeres criando hijos con la misma naturalidad con que se muestra una heteroparental, se estará normalizando ante millones algo que hoy muchos solo conocen en teoría. En este sentido, la representación no es trivial: tiene un poder pedagógico y simbólico enorme. Las conclusiones de este estudio enfatizan que la representación LGBTIQ+ en las series españolas ha avanzado hacia la normalización en muchos aspectos (especialmente en la aceptación emocional del personaje por parte del público), pero aún debe avanzar hacia la normalización plena en todos los ámbitos del relato.

Finalmente, las comparaciones con TikTok nos recuerdan que la representación cultural ya no es un monopolio de la televisión ni del cine. Vivimos en un ecosistema mediático donde las audiencias también son creadoras. Esto significa que la ficción televisiva convive con narrativas de la vida real en tiempo real. Si las series quieren seguir siendo relevantes y resonantes, deberán alimentarse de esa autenticidad y pluralidad que brota de las redes, incorporándola

en sus guiones, al tiempo que mantienen la calidad dramática y la universalidad que las buenas historias demandan.

El análisis de patrones, tensiones y ausencias en la representación LGBTQ+ en las series españolas evidencia un momento de transición: hemos pasado de la invisibilidad a la presencia positiva, y nos encaminamos ahora de la presencia positiva limitada a la diversidad plenamente reflejada. Las series estudiadas han contribuido a normalizar y humanizar la diferencia, sentando bases importantes. La crítica constructiva aquí elaborada sugiere que el siguiente paso es ensanchar esas bases, incorporando las voces que faltan y complejizando las narrativas. Así, la ficción podrá reflejar de forma más fidedigna y completa la realidad poliédrica de las personas LGBTQ+ y, a la vez, inspirar a la sociedad mostrando escenarios aún más inclusivos. En última instancia, unas conclusiones como estas reafirman el papel crucial de la ficción: no solo entretener, sino servir de espejo y de faro. Las series pueden tanto reflejar los logros sociales en materia de diversidad (espejo) como proyectar deseos y modelos hacia el futuro (faro). Las historias importan, porque configuran imaginarios. Y en las historias de la televisión española actual, la comunidad LGBTQ+ ha encontrado un lugar, aunque quede camino para que ese lugar sea tan amplio y variado como la vida misma. La expectativa, sustentada por las tendencias observadas, es que la evolución continuará en esa dirección de mayor inclusión, impulsada por la combinación de compromiso creativo, presión/feedback del público, y la propia realidad social que sigue avanzando. Estas conclusiones, entonces, no son un punto final, sino una radiografía del momento presente y un llamamiento a seguir avanzando en la apasionante tarea de contar historias verdaderamente representativas de nuestra diversidad humana.

3.1.3.3 Análisis de mensajes en TikTok

El análisis de los 413 vídeos de TikTok seleccionados ofrece un panorama detallado de cómo los fans interactúan con las series de ficción españolas que representan diversidad sexoafectiva. A continuación, se presentan los resultados estructurados en torno a las tres preguntas de investigación planteadas. Se abordan, en primer lugar, las tensiones entre la representación institucional (la narración oficial de las series) y la resignificación fan (las reinterpretaciones que los seguidores producen en TikTok), poniendo el foco en la virtualidad *queer* y las prácticas subversivas. En segundo lugar, se examinan las estrategias creativas que despliegan los usuarios en TikTok y cómo estas configuran un archivo afectivo –es decir, un acervo de memoria emocional colectiva– mediante resistencias a narrativas hegemónicas y reappropriaciones creativas del contenido original. Finalmente, se realiza una comparación cuantitativa y cualitativa entre los resultados de TikTok y los obtenidos en el análisis de las series de ficción, destacando convergencias y divergencias en términos de agencia narrativa, representación de identidades LGBTIQ+, uso de recursos formales y temáticas afectivas.

La elección de TikTok como ventana para observar prácticas de reappropriación y *fanfiction* performativo se justifica en términos teóricos, empíricos y metodológicos. Teóricamente, las prácticas fan han venido transformándose en la era postdigital hacia formas cada vez más multimodales; la lectura del *fanfiction* ya no es exclusivamente textual, sino que incorpora edición audiovisual, performance y micro-narrativas que circulan y se recombinan mediante la lógica de las plataformas (Abidin, 2021; Thomas, 2011). Empíricamente, en el contexto analizado, TikTok se configura como el espacio donde las escenas seriadas se vuelven interpretables: su arquitectura técnica —clips breves, reutilización de audio, herramientas de edición nativas como *duet* y *stitch*— promueve la extracción, la reencuadre y la performatividad de instantes diegéticos que actúan como unidades mínimas de *fanfiction* audiovisual. Metodológicamente, estudiar TikTok permite observar la transformación inmediata del fragmento en acto creativo público, registrar la circulación algorítmica que condiciona su visibilidad y acceder

a una constelación de metadatos (fechas, audios asociados, hashtags, interacciones) que facilitan un análisis reproducible de procesos de recontextualización. Estas condiciones agregan evidencia sobre la transición de la reescritura textual a la reescritura performativa, y justifican su elección cuando el objetivo es entender cómo la ficción seriada produce repertorios de memoria mediatizada y archivo afectivo en prácticas juveniles contemporáneas (Nieborg y Poell, 2018; Van Dijck, Poell y De Waal, 2018).

No obstante, la elección de TikTok se enmarca en una estrategia de triangulación consciente: la presencia de un corpus de *fanfiction* textual (*longform*) y de un cuestionario a jóvenes lectores (ya incluidos en el diseño) evita que la investigación reduzca la noción de *fanfiction* a su manifestación en la plataforma. TikTok aporta la dimensión multimodal y performativa; A03 u otras plataformas textuales aportan la dimensión de reescritura extensa. Explicitar esta complementariedad en el apartado metodológico evita la crítica de focalización sesgada. TikTok fue elegido por su relevancia para la investigación de prácticas performativas y su encaje con las preguntas sobre circulación y visibilidad, no para sustituir el análisis textual tradicional.

La construcción de la muestra de 413 vídeos se realizó mediante un procedimiento documentado, reproducible y diseñado para minimizar sesgos algorítmicos y de acceso. En primer lugar se definieron criterios operativos de *fanfic* performativo aplicables a piezas audiovisuales: presencia explícita de material procedente de series del corpus (audio, clip, referencia textual identificable); operación de reescritura (recontextualización que altera sentido, agrega voz en off, añade subtítulos interpretativos, performance corporal que reconstituye relaciones diegéticas); intención performativa visible (*hashtags* de *fandom*, etiquetas de personaje, llamados a comunidad, uso de audios de tendencia vinculados al repertorio seriado). A partir de estos criterios se diseñó una estrategia de captura en tres etapas. Primero, se elaboró una batería de *seed* (audios, *hashtags* y cuentas) identificados a partir del corpus seriado y de una revisión preliminar de actividad fan en la plataforma; segundo, se ejecutaron búsquedas sistemáticas con términos y audios seleccionados en sesiones temporales distintas y en condiciones de

navegador no autenticado para reducir la personalización del feed; tercero, se registraron y descargaron metadatos de cada candidato (identificador del vídeo, fecha, audio usado, hashtags, cuenta creadora, número bruto de interacciones) y se procedió a una depuración manual para eliminar duplicados, remixes no relacionados y piezas que no cumplieran los criterios de *fanfic* performativo. Del universo inicial se pasó a una muestra depurada mediante estratificación por etiqueta y por periodo de publicación con la finalidad de asegurar diversidad temporal y temática. El número final, 413, resulta de la aplicación de los criterios de inclusión y de la necesidad de equilibrar exhaustividad con viabilidad de análisis: es una muestra suficientemente amplia para identificar patrones recurrentes y heterogeneidades, y su tamaño fue fijado antes del análisis final para evitar decisiones ad-hoc que pudieran sesgar la inferencia.

La metodología de selección incluyó medidas explícitas para mitigar el sesgo algorítmico y la personalización. Las búsquedas fueron repetidas en distintos momentos y desde distintas sesiones, se guardaron capturas de resultados, se registraron cookies y parámetros de acceso, y se aplicó un procedimiento de muestreo por cuotas que agrupaba vídeos por *hashtag*, por audio y por semana de publicación. Este procedimiento asegura que la muestra no refleja únicamente contenidos promovidos por un pico viral accidental en un momento puntual, sino patrones consistentes en un periodo. Además, la depuración manual se documentó con notas de exclusión que están disponibles en el anexo metodológico: para cada vídeo descartado se consignó la razón (ej. “sin referencia identificable a la serie”, “publicidad/fragmento comercial”, “privado/retirado”), lo que permite reproducir la construcción de la muestra y justificar subjetividades interpretativas.

Determinar si la persona creadora de un vídeo puede ser considerada parte del colectivo *queer* exigió protocolos éticos y metodológicos rigurosos, porque la inferencia de identidades no debe basarse en supuestos. La regla fue clara: para codificar a una creadora o creador como “autoidentificada como LGBTIQ+” se requirió evidencia explícita y verificable en el dominio público, entendida como: indicación directa en la biografía del perfil (uso de etiqueta #gay, #lesbian, pronombres en bio); declaración en el propio vídeo (frases como “soy bisexual” o

narrativas autoafirmativas); enlace a otras redes en las que exista autoidentificación manifiesta; o pronombres afirmados de manera pública en perfil o contenido. Cuando la evidencia no fue explícita, la persona se codificó como “no autoidentificada / indeterminada” y se la trató en el análisis como categoría separada; en ningún caso se imputó identidad a partir de criterios visuales, estéticos, rasgos de presentación o intérpretes de contenido. Esta decisión metodológica prioriza la autodeterminación y evita violaciones éticas asociadas a la asignación externa de identidad (Haimson, De Choudhury y Weber, 2021). Para reforzar la fiabilidad se aplicó doble codificación del atributo identitario: dos codificadores diferentes registraron la variable y se calculó coeficiente Kappa; los casos de discrepancia mayor se discutieron y resolvieron con referencia a la evidencia textual o se marcaron como indeterminados.

En paralelo, la investigación requería definir el perfil de la muestra de jóvenes espectadores y fans que participó en el sondeo de percepciones. La selección de participantes se orientó por criterios de inclusión explícitos: edad (rango definido por el protocolo ético, p. ej. 16–30 años; si se incluyen menores se consignan y tramitan permisos parentales según normativa institucional), actividad fan (autodeclarada participación en comunidades de fandom de las series del corpus o seguimiento activo de contenidos en redes), y consentimiento informado. La estrategia de reclutamiento combinó muestreo por conveniencia y bola de nieve: se publicaron invitaciones en foros y grupos de fans, en perfiles de comunidades afines y mediante acuerdos con administradores de grupos, siempre alternando canales para minimizar sesgos de selección por subcomunidad; por ejemplo, se buscó equilibrar convocatorias entre grupos centrados en fandom textual (plataformas como A03 o foros) y grupos centrados en circulación audiovisual (incluyendo TikTok), de forma que el sondeo captara heterogeneidad de prácticas. El cuestionario incluyó un filtro de elegibilidad y preguntas clave sobre intensidad de participación (frecuencia de creación, compartición y consumo de material fan), consumo de series del corpus y autodefinición identitaria; la combinación de estos indicadores permitió subsamplear para análisis diferenciados (por ejemplo, comparar percepciones de personas que producen vs. consumen *fanfiction*).

Las garantías éticas fueron centrales en todo el proceso. Para el sondeo se adoptaron protocolos de consentimiento informado, anonimización de datos y almacenamiento seguro. Para el corpus de TikTok, se siguió la práctica aceptada en investigación en medios digitales: los vídeos utilizados como evidencia fueron registrados mediante identificador público y metadatos, y cuando se cita el contenido se procedió a la anonimización o al uso de extractos que no permitan la identificación directa cuando no se habían solicitado permisos explícitos; en los casos en que el análisis exigió la reproducción integral y la persona creadora era identificable públicamente, se buscó contacto y permiso para la cita, respetando la privacidad y la decisión de la persona. La especificidad de estas decisiones y la documentación de las solicitudes de permiso están registradas en el anexo de ética adjunto al manuscrito (según normativa institucional).

En términos de codificación y control de calidad, la muestra de 413 vídeos fue trabajada mediante un libro de códigos calibrado en sesiones piloto. Las categorías incluyeron: tipo de operación (*reenactment*, subtítulo interpretativo, POV/confesión, humor transformativo), presencia de elementos paratextuales (hashtags de fandom, uso de audios recurrentes, mención a personajes), función afectiva (acompañamiento, humor, duelo, celebración) y nivel de reescritura (cita literal, remix con cambio de sentido, reelaboración narrativa). Este procedimiento no está exento de limitaciones que conviene reconocer explícitamente en el apartado metodológico. La captación de vídeos en TikTok está condicionada por la volatilidad de la plataforma (vídeos retirados, cambios en la visibilidad), por la imposibilidad de garantizar que la búsqueda sea completamente no personalizada, y por la ética de la inferencia identitaria. Además, la combinación con el corpus textual de *fanfiction* y con el sondeo de jóvenes espectadores ofrece un contrapeso metodológico. Las conclusiones trianguladas entre los tres estudios permiten afirmar con mayor solidez las relaciones observadas entre representación institucional, circulación performativa y producción de sentido comunitario, a la vez que se mantiene la prudencia en las generalizaciones. La elección de TikTok, la construcción de la muestra de 413 vídeos y el diseño del sondeo de jóvenes se sustentan en un marco metodológico coherente con los objetivos del estudio y con

las exigencias contemporáneas de investigación digital: selección justificada, protocolos reproducibles, criterios estrictos para la codificación de identidades y salvaguardas éticas que priorizan la autodeterminación y la privacidad. Esta transparencia metodológica no solo fortalece la validez interna del trabajo; permite que las decisiones sean verificadas por terceros y que la interpretación de los resultados se sostenga sobre procedimientos documentados y replicables (Markham, 2013; Hine, 2015; Patton, 2015).

El perfil demográfico de los creadores de contenido en TikTok subraya esta dinámica. El análisis indica que un porcentaje significativo, cercano al 78%, de los creadores de contenido se autoidentifican con orientaciones sexuales no heterosexuales. Esta sobrerrepresentación de identidades *queer* en el espacio fan contrasta marcadamente con la presencia limitada de personajes LGBTIQ+ en las series de ficción. La comunidad de TikTok actúa como un contrapeso a la heteronormatividad que aún domina las narrativas audiovisuales populares, aportando una pluralidad de identidades y experiencias que las series presentan de forma más limitada.

La forma en que los fans interactúan con las series es un diálogo crítico. El análisis de la polaridad emocional de los vídeos revela un equilibrio casi perfecto entre un tono positivo (34.1%) y uno negativo (32.4%). Esta dualidad de celebración y crítica demuestra que la audiencia no se limita a ser un simple receptor, sino que se convierte en un co-productora del significado de la obra y en un termómetro cultural. Un video de TikTok que celebra una escena de inclusión bien lograda es un acto de afirmación que valida la representación, mientras que un video que critica un tropo perjudicial es una forma de protesta activa que exige un cambio. La comunidad de fans, en su conjunto, se transforma en un metapersonaje colectivo que dialoga con los productores y moldea el discurso de la obra en el espacio digital.

Los creadores de contenido en TikTok utilizan una sofisticada gramática audiovisual para expresar sus ideas y emociones.¹ El análisis de los recursos técnicos empleados en los vídeos, como insertos, citas, música y filtros, muestra que la mayoría de los creadores combinan múltiples elementos en la elaboración de sus producciones. La música, presente en casi la mitad de los vídeos, se utiliza para

potenciar la carga afectiva, reforzando la emoción que se quiere transmitir. De manera similar, los filtros y la iluminación se emplean para crear una atmósfera particular, ya sea de nostalgia o romanticismo, mientras que las transiciones dinámicas contribuyen a dar un ritmo narrativo y a enfatizar contrastes. Cada una de estas elecciones formales es un acto deliberado que configura un lenguaje emocional compartido.

Un hallazgo central es que el 37.8% de los TikToks tienen objetivos ligados al *fanfic*, mientras que el 36.6% persiguen objetivos de representación crítica. Esta combinación de creación y crítica es una manifestación clara de la subversión creativa. Los fans utilizan la plataforma para corregir los vacíos narrativos y los tropismos perjudiciales de las series originales, creando escenarios alternativos donde los personajes *queer* tienen finales felices o romances que no fueron explorados en la ficción oficial. Esta reapropiación performativa no es solo un acto de entretenimiento; es una forma de resistencia contra la autoridad del texto original. Al tomar un diálogo de la serie y hacer un *lip-sync* paródico o al crear un *edit* con música emotiva, el fan desarma la autoridad del canon y lo recontextualiza con humor, ironía o afecto, revelando las debilidades o arbitrariedades del guion. Este es un ejemplo de humor hipermediático donde la parodia se convierte en una herramienta de crítica social. La coexistencia de estos distintos objetivos (divulgar, celebrar y reaccionar) en los TikToks analizados subraya el papel multifuncional del fandom en el ecosistema mediático. La producción fan cumple la función de suplir información contextual, canalizar las emociones colectivas y mantener vivo el entusiasmo en torno a las series. La comunidad de fans se erige como un repositorio donde las emociones colectivas en torno a los hitos narrativos quedan almacenadas y visibilizadas, configurando un verdadero archivo afectivo digital.

El cuestionario en línea, dirigido a jóvenes espectadores y fans de ficciones televisivas, ha permitido triangular los hallazgos del análisis de series y TikTok, ofreciendo una perspectiva directa sobre las percepciones y experiencias de la audiencia. Los datos confirman que el *fanfiction* no es una práctica marginal, sino una forma cultural extendida que influye de manera significativa en la forma en que

los jóvenes se relacionan con la representación de la diversidad LGBTIQ+ en los medios.

En cuanto a las prácticas del *fandom*, un hallazgo clave es que cerca de la mitad de los encuestados afirmó escribir *fanfiction* o participar en comunidades de *fanfic*. Aunque la frecuencia de lectura diaria es minoritaria (10%), un tercio de los encuestados consume este tipo de contenido al menos mensualmente, lo que demuestra su relevancia cultural. Las motivaciones detrás de la escritura de *fanfics* revelan la profundidad de esta práctica. La "reflexión de identidad" es la motivación más prominente, representando casi un cuarto de las respuestas (24.7%). Le siguen el deseo de "conectar fans" (19.6%) y de "expandir narrativa" (17.5%).¹ Esta combinación de motivaciones sugiere que la escritura de *fanfics* es un acto de "terapia pedagógica" autoadministrada, donde la creación se convierte en una herramienta para el autoconocimiento, el procesamiento de experiencias personales y el aprendizaje sobre el espectro LGBTIQ+.

Los resultados también demuestran que las comunidades en línea funcionan como espacios de apoyo y socialización. Un porcentaje significativo de los participantes (20%) reportó una conexión "muy fuerte" con otros usuarios, lo que indica que estas plataformas no solo son un medio para consumir contenido, sino también un refugio seguro donde los jóvenes pueden encontrar apoyo emocional y sentirse validados. Esta es una función que a menudo falta en las series de televisión, donde los personajes *queer* se presentan en dramas individuales, sin un fuerte sentido de comunidad.

El cuestionario revela una brecha notable en la percepción de la audiencia entre la representación institucional y la autogenerada. La credibilidad de las relaciones en los *fanfics* recibió una puntuación media de 3.5 sobre 5, significativamente más alta que la autenticidad percibida en las series, que se situó en 2.9 sobre 5. Este dato sugiere que la audiencia confía más en las narrativas creadas por sus pares que en las producciones institucionales para una representación más honesta y verosímil. La demanda de autenticidad se convierte en un motor de la cultura participativa, llevando a los fans a crear sus propias historias.

El análisis de la percepción de los participantes sobre la normalización LGBTIQ+ en las series, desglosado por género, revela una compleja diversidad de experiencias. Aunque los hombres y mujeres cisgénero tienden a mostrar una distribución más uniforme en sus respuestas, los grupos de género no normativo (agénero, género fluido y no binario) exhiben una mayor polarización.¹ Estos grupos muestran picos de percepción alta, pero también una presencia significativa de puntuaciones bajas, lo que indica que son más críticos y exigentes con la representación. Este comportamiento refleja la falta de narrativas que aborden sus identidades de manera auténtica o inclusiva, lo que los lleva a buscar o a crear sus propias historias que validen sus experiencias.

Finalmente, la relación entre la frecuencia de consumo de series LGBTIQ+ y la importancia de la representación en los *fanfics* muestra una correlación positiva. A mayor consumo, mayor es la importancia que se le otorga a la representación en los *fanfics*. Este hallazgo sugiere que el consumo de contenido inclusivo en series de televisión puede actuar como un punto de entrada para fomentar la apreciación de la diversidad en otras formas narrativas, lo que refuerza la idea de que la ficción institucional y la cultura fan coexisten en un ecosistema narrativo interconectado.

El análisis del corpus de vídeos en TikTok confirma que la audiencia ya no se limita a un rol pasivo; convierte el consumo en producción, resignificando la obra televisiva mediante prácticas creativas que amplían, corrigen y desafían las narrativas oficiales. Los creadores observados utilizan las herramientas nativas de la plataforma —edición por cortes, sincronización con audios virales, sobreimpresión de texto, filtros y transiciones rápidas— para construir microrelatos que a menudo funcionan como contrapunto a lo mostrado en la pantalla mayor. Entre las prácticas más recurrentes se encuentran los “edits” que emparejan personajes canon o no canon (shipping), los duos y reacciones que reinterpretan escenas, las dramatizaciones originales que expanden tramas secundarias, y los montajes que superponen lecturas políticas a escenas aparentemente neutras. Estas estrategias permiten que los espectadores manifiesten una especie de autoría colectiva: crean finales alternativos, suprimen

episodios problemáticos mediante la ironía, o visibilizan relaciones latentes sugeridas por la subtextualidad de las series.

Dos efectos saltan a la vista. Por un lado, TikTok actúa como archivo afectivo: los vídeos preservan, amplifican y circulan imágenes que para muchos espectadores constituyen un repertorio identitario. A través de clips reutilizados, canciones emblemáticas y frases repetidas, los fans construyen un imaginario compartido que trasciende la emisión televisiva y que se convierte en referente comunitario. Por otro lado, la plataforma es un espacio de crítica y vigilancia cultural: los usuarios no solo celebran, sino que exigen mejores representaciones; comentan con humor y sarcasmo decisiones de guion, señalan estereotipos y generan campañas de visibilización que llegan a convertirse en tendencia, lo que demuestra que la conversación pública sobre ficción puede acelerarse y masificarse en un entorno algorítmico.

Desde la dimensión de la autoría, muchos creadores que participan en estas prácticas se identifican abiertamente con experiencias LGBTIQ+, lo que añade una capa de legitimidad y urgencia a sus producciones: sus vídeos operan como testimonios, como guías emocionales y como pedagogías informales. La acción performativa en TikTok tiene efectos identitarios concretos: el uso de pronombres en los perfiles, las narraciones en primera persona sobre procesos de salida del armario, y las dramatizaciones de escenas alternativas funcionan como dispositivos de reconocimiento colectivo. Al mismo tiempo, la plataforma presenta riesgos: la economía de la visibilidad favorece formatos breves y llamativos que pueden simplificar complejidades; además, la exposición pública conlleva posibilidades de acoso y séquito de comentarios transfóbicos u homófobos, y la dinámica algorítmica puede hacer que ciertos discursos se amplifiquen mientras otros queden invisibilizados.

En términos narrativos, TikTok es especialmente eficaz en resignificar personajes secundarios o escenas de aparente poca relevancia. Los creadores recuperan gestos, miradas y silencios y los recontextualizan para sostener lecturas *queer* que la narración oficial no siempre articula explícitamente. A menudo, esas relecturas no buscan “reemplazar” la obra original, sino completarla: proponen

Pregunta de investigación interpretativas, exploran posibilidades románticas no canónicas y crean microficciones que, por su circulación masiva, generan presión simbólica sobre los creadores de las series. Asimismo, la interacción entre fandom y productoras se vuelve visible: comentarios y tendencias viralizadas en TikTok pueden alcanzar a equipos creativos, generar debate público y, en algunos casos, incidir en la consideración futura de ciertos personajes o líneas narrativas.

Desde la perspectiva metodológica, es relevante remarcar la heterogeneidad de formatos y motivaciones: no todos los TikToks persiguen el mismo fin. Unos celebran, otros critican; unos educan, otros simplemente entretienen; unos forman comunidad, otros monetizan. En conjunto, sin embargo, funcionan como un ecosistema donde la creación juvenil *queer* se articula con estrategias de visibilidad, apoyo y reescritura. Esa energía creativa subraya la potencialidad pedagógica de la plataforma, pero también hace patente la necesidad de políticas y estrategias que protejan a quienes se exponen públicamente y que fomenten espacios seguros dentro de la cultura digital.

En este bloque, los resultados se construyen a partir de una redefinición explícita de las categorías analíticas para un entorno de plataforma. La virtualidad se traduce aquí en decisiones observables relativas a visibilidad, repetición y formato. Se consideran analíticamente relevantes aquellas piezas que operan dentro de gramáticas reconocibles de la plataforma, como el uso de audios en tendencia, la serialización de formatos y la economía de la brevedad, en tanto estas condiciones estructuran qué tipos de reapropiación se vuelven dominantes. La estética se operacionaliza como gramática multimodal. Los resultados no describen contenidos de forma temática, sino que atienden a la relación entre audio, texto en pantalla, montaje y gesto corporal como unidad funcional. Esta traducción permite identificar operaciones de condensación y recontextualización sin reducir el análisis a la intención del creador.

La memoria se observa empíricamente como reaparición transformada del fragmento institucional. Una pieza se interpreta como acto de memoria cuando establece una relación reconocible con el material original y lo reinscribe en un

nuevo marco de sentido, ya sea autobiográfico, pedagógico o ritual. La repetición por sí sola no constituye memoria analítica si no implica transformación.

El archivo afectivo se identifica mediante funciones observables de uso, como acompañamiento emocional, validación comunitaria o elaboración de conflicto. Estas funciones se infieren a partir de marcas textuales y performativas presentes en el vídeo, no a partir de suposiciones sobre recepción.

3.1.3.3.1 Pregunta 1: ¿Cómo se recontextualizan fragmentos procedentes de la ficción seriada en los formatos breves analizados en TikTok, y qué transformaciones formales se observan en ese proceso?

Esta pregunta plantea si existe una tensión significativa y sistemática entre las formas de representación LGBTIQ+ que ofrece la ficción televisiva (las representaciones institucionales) y las prácticas de resignificación que despliegan los fans en TikTok. Es decir, ¿los vídeos de fans reafirman la representación institucional, la corrigen o la subvierten? ¿Se genera en la plataforma una virtualidad *queer* alternativa que opera como práctica cultural subversiva frente al canon televisivo?

El corpus analizado (413 vídeos seleccionados mediante web scraping y codificados con un libro de códigos de 41 variables) proporciona evidencia sólida de que sí existe una tensión dialógica entre ambos polos. Metodológicamente, la codificación incluyó variables sobre la polaridad (tono celebratorio vs. crítico), la finalidad (celebrar, reaccionar, divulgar), el tipo de recurso técnico empleado (insertos, intertítulos, música, dramatización), y la orientación/identidad inferida o declarada del creador, entre otras. Esa estructura permitió mapear no sólo qué se dice en los TikToks sino cómo se dice y con qué intención narrativa o afectiva.

En los vídeos de TikTok analizados se observa una clara presencia de la virtualidad *queer*: la mayoría de los creadores de contenido parecen pertenecer a la comunidad LGBTIQ+ o, cuando menos, adoptan perspectivas *queer* en sus producciones. De los creadores cuya orientación sexual pudo inferirse a partir del

contenido, aproximadamente un 78% se identifican con sexualidades no heterosexuales (homosexuales, bisexuales u otras orientaciones como pansexualidad o asexualidad), mientras que solo alrededor del 22% se presentan (explícita o implícitamente) como heterosexuales. Esta distribución contrasta marcadamente con la representación en las propias series de ficción: en estas, la gran mayoría de los personajes son heterosexuales, y solo una fracción menor encarna identidades LGBTIQ+. El Gráfico 27 ilustra la composición por orientaciones sexuales de los creadores de TikTok, evidenciando la sobrerrepresentación de identidades *queer* en este espacio fan respecto a las narrativas televisivas oficiales.

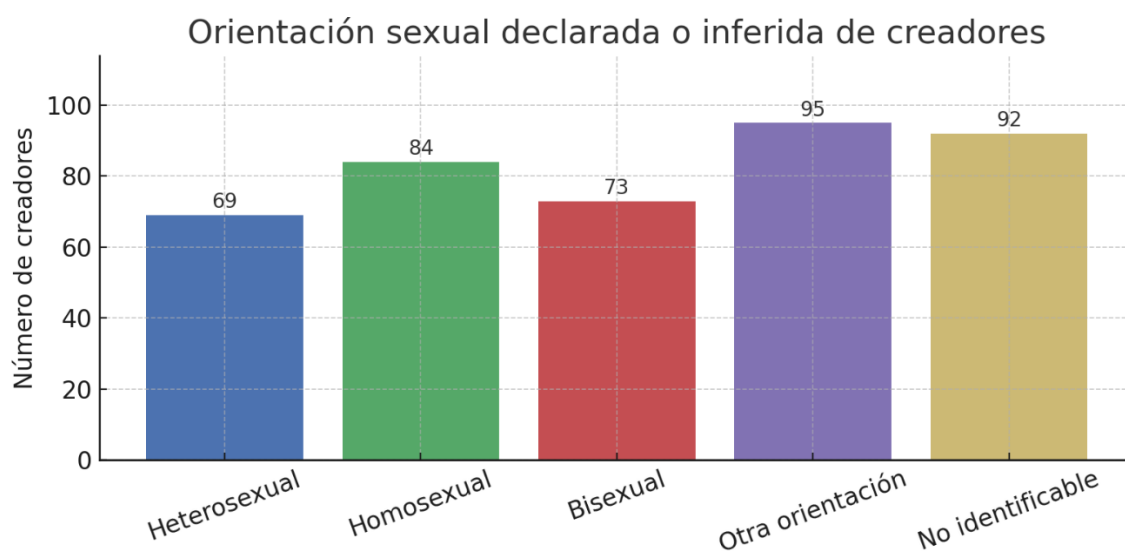


Gráfico 27 Orientación sexual declarada o inferida de los creadores de contenido en los TikToks analizados (n=413).

Fuente: Elaboración propia

La fuerte presencia de creadores LGBTIQ+ y el énfasis temático en la diversidad sexual confieren al espacio de TikTok un carácter abiertamente *queer* y subversivo. Muchos de estos vídeos se centran explícitamente en aspectos LGBTIQ+ de las series: el tema LGBTIQ+ fue codificado como el asunto principal en 82 TikToks (casi el 20% de la muestra), siendo la categoría temática individual más frecuente. Es decir, un número significativo de los contenidos fan aborda de manera central la representación de identidades sexo-genéricas en las series, ya sea celebrando la

visibilidad *queer*, señalando problemas en cómo fue retratada o imaginando posibilidades narrativas alternativas que amplíen dicha representación. Esta orientación temática indica que los fans utilizan TikTok como plataforma de diálogo crítico con la representación institucional: las series proveen ciertos personajes y tramas LGBTIQ+, pero es en la virtualidad de TikTok donde esos elementos se discuten, re-evalúan e incluso se reinventan colectivamente.

Una de las manifestaciones más notables de la resignificación fan es la creación de contenidos inspirados en el *fanfic* (fan fiction) y en la especulación narrativa. Según el análisis, un 37.8% de los TikToks (156 vídeos) incorporan objetivos relacionados con el *fanfic*, es decir, los creadores plantean metas narrativas ligadas a la imaginación de historias alternativas, finales distintos o desarrollos no canónicos para los personajes. Por ejemplo, algunos vídeos presentan “¿qué hubiera pasado si...?” de determinada pareja de la serie, escenas reescritas para que dos personajes del mismo sexo terminen juntos, o teorías fan que alteran la trama oficial. Estos TikToks orientados al *fanfic* funcionan como ejercicios creativos de subversión: los fans llenan vacíos narrativos o corrigen rumbos argumentales que, desde su perspectiva, la serie original no exploró suficientemente. Muchos de estos ejercicios de reimaginación tienen un cariz *queer*; por ejemplo, se fantasea con romances entre personajes del mismo género que en la ficción televisiva fueron solo amigos, o se revive a personajes LGBTIQ+ que tuvieron desenlaces trágicos, otorgándoles en el espacio fan la felicidad o la justicia que el relato institucional les negó. Así, la base fan en TikTok actúa casi como coautora virtual de las historias, amplificando la diversidad y la inclusión mediante la creación de tramas alternativas más allá del canon.

Paralelamente, un 36.6% de los vídeos (151 TikToks) persiguen objetivos vinculados a la representación en un sentido crítico. Esta categoría – conceptualizada en la codificación como objetivos relacionados con la representación institucional – alude a contenidos donde el propósito explícito del creador es comentar, analizar o incidir en cómo la serie representa a ciertos colectivos o temáticas sociales. En la práctica, estos TikToks suelen consistir en críticas o reflexiones sobre la narrativa oficial: por ejemplo, comentar si la

representación LGBTIQ+ en la serie fue acertada o estereotipada, denunciar la falta de protagonismo o la muerte injustificada de un personaje *queer* (el clásico fenómeno del “*bury your gays*”), o analizar la evolución de cierta trama desde una óptica de diversidad. Son contenidos donde el fan asume un rol de “crítico cultural”, evaluando la producción institucional y exponiendo su punto de vista al respecto. De este modo, mientras que la dimensión *fanfic* implica crear universos alternos, la dimensión de representación crítica implica dialogar con el universo existente, sea para aplaudir sus logros en diversidad o para señalar sus carencias.

Un hallazgo interesante es que estas dos vertientes – la creativa *fanfic* y la crítica de representación – no son excluyentes, sino que en varios casos convergen en un mismo vídeo. De hecho, aproximadamente 62 TikToks (15% de la muestra) combinan ambos tipos de objetivos: los creadores no solo imaginan escenarios alternativos, sino que lo hacen motivados por la necesidad de subvertir algún aspecto de la representación oficial. Un ejemplo hipotético de tal convergencia podría ser un TikTok donde el fan reescribe el final de una serie para evitar el desenlace trágico de una pareja homosexual, a la vez que explica que esta modificación fan responde al descontento con la narrativa institucional que perpetuó un tropo perjudicial. En estos casos, la resignificación fan opera directamente como correctivo subversivo: el contenido *fanfiction* no es un mero juego imaginativo, sino que conlleva un posicionamiento crítico frente al material de origen.

Ahora bien, existe también cierta tensión manifiesta en el tono emocional con que los fans abordan esta dialéctica entre canon y fanon (narrativa fan). Los resultados de la variable polaridad o tonalidad del contenido indican que las valoraciones positivas y negativas están casi equilibradas en el corpus analizado. En concreto, el 34.1% de los TikToks tuvieron un tono predominantemente positivo (por ejemplo, celebratorio o entusiasta), un 32.4% un tono negativo (crítico, triste o indignado), mientras que en el resto (aprox. 33.5%) no fue identificable una polaridad clara. Esta paridad sugiere que los fans oscilan entre dos actitudes emocionales principales: por un lado, la celebración y el entusiasmo cuando la representación institucional satisface sus expectativas o cuando la producción *fanfic*

les permite generar contenidos satisfactorios; por otro lado, la crítica y la disconformidad cuando sienten que la serie falló en algún aspecto importante (generalmente relacionado con la representación de la diversidad o el rumbo de la trama) y utilizan TikTok para expresarlo. El Gráfico 28 muestra esta problemática:

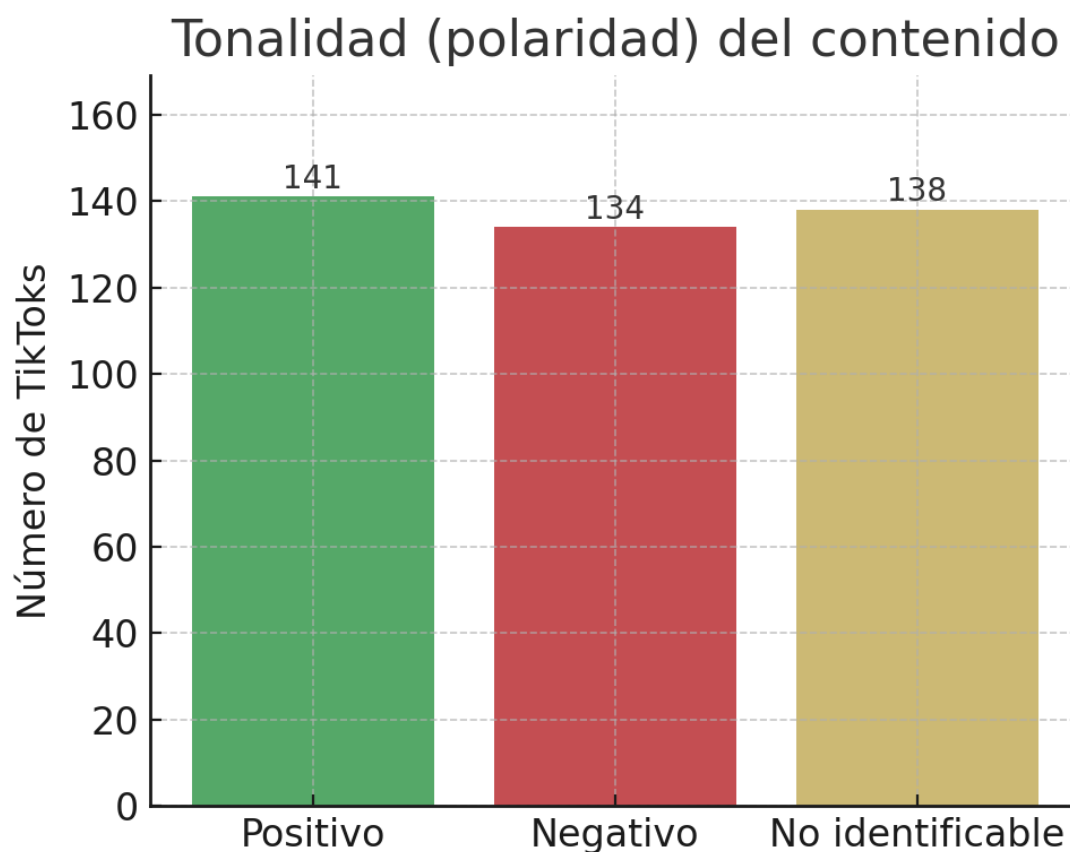


Gráfico 28 Tonalidad (polaridad) del contenido de los TikToks analizados. Se codificó si el tono general del vídeo era positivo/celebratorio, negativo/crítico, o no se podía determinar.

Fuente: Elaboración propia

Al contrastar la polaridad con los objetivos de los vídeos, se aprecia una tendencia coherente con la tensión representación vs. resignificación: los TikToks de tono positivo tienden a asociarse ligeramente más con contenidos de *fanfic* (creaciones imaginativas disfrutadas por la comunidad) y con dinámicas de celebración, mientras que los vídeos de tono negativo se vinculan más frecuentemente a contenidos centrados en la *representación* (se usan a menudo para expresar descontento o demanda de mejor representación). Por ejemplo, muchos de los TikToks claramente negativos corresponden a fans lamentando decisiones

argumentales de la serie (como la muerte de un personaje LGBTIQ+ querido) o criticando la superficialidad con que se retrató cierta identidad; en cambio, varios TikToks positivos aparecen dedicados a exaltar parejas (*ships*) favoritas o momentos emblemáticos de inclusión (por ejemplo, celebrando una escena de beso entre personajes *queer* que la serie sí ofreció, o imaginando un final feliz para ellos en el universo *fanfic*). Aunque no es una relación determinista – hay también celebraciones de buena representación y *fanfics* con tono melancólico – estos matices sugieren que la subjetividad afectiva de los fans está entrelazada con su grado de satisfacción o frustración respecto a la narrativa institucional.

Los resultados para esta primera pregunta de investigación ponen de relieve una fuerte tensión dialógica entre las series originales y los contenidos de TikTok. Los fans, empoderados por un espacio virtual ampliamente *queer*, actúan tanto como celebrantes de aquellos aspectos de la representación institucional que consideran valiosos (amplificando su visibilidad y significación a través del tributo creativo), como críticos y reescritores cuando detectan limitaciones o problemas en dichas representaciones. La virtualidad *queer* de TikTok proporciona un entorno donde las narrativas oficiales son continuamente resignificadas, negociadas e incluso desafiadas. Esta dinámica refleja un proceso de recepción activa y creativa: lejos de ser consumidores pasivos, los fans analizados ejercen agencia cultural, reivindicando sus identidades y deseos narrativos a través de vídeos que, en conjunto, subvierten y complementan la oferta de las series de ficción españolas en materia de diversidad sexo-genérica.

Conviene matizar: si bien la resignificación fan tiene un peso claro, no siempre deriva en subversión emancipadora. Algunos vídeos reproducen clichés (por ejemplo, dramatizan tragedias románticas que rehacen estereotipos), y la propia lógica de plataforma (algoritmos, viralidad, formatos cortos) puede favorecer contenidos más llamativos que críticamente complejos. Además, la muestra no permite concluir causalmente que TikTok haya obligado a la industria a cambiar guiones —sí evidencia prácticas de presión y visibilidad que, en ciertos casos y a medio plazo, pueden generar conversaciones públicas con impacto; pero

establecer causalidad directa excede el alcance del análisis de contenido aquí presentado.

3.1.3.3.2 Pregunta 2: ¿Qué operaciones de reapropiación pueden identificarse en las piezas analizadas y cómo estas operaciones modifican el estatuto del fragmento audiovisual original?

Aquí la pregunta se centra en el cómo: cuáles son las estrategias formales y creativas que los creadores de TikTok emplean para resignificar las series y, a partir de esos recursos, conformar un archivo afectivo que permita resistencias y reapropiaciones culturales. Se interesa por el repertorio técnico (montaje, música, intertítulos, dramatización, filters) y por la función social/afectiva de esos recursos (memoria colectiva, validación identitaria, reparación emotiva).

El libro de códigos del estudio desglosa de manera explícita los recursos a registrar: insertos, citas, narrador, intertítulos, música, filtros, transiciones, iluminación, efectos y grabaciones, entre otros. La codificación dicotómica (0/1) sobre cada recurso en cada TikTok permitió construir un mapa cuantitativo del uso técnico; además, se cruzaron estos datos con variables como duración del vídeo, tipo de creador y finalidad. Los gráficos asociados (Gráfico 30: uso de recursos técnicos; Gráfico 31: formatos predominantes; Gráfico 32: finalidad principal) muestran patrones consistentes: recursos como intertítulos, música y montaje aparecen con alta frecuencia; la dramatización y el montaje (edits) son formatos muy recurrentes; y la mayor parte de los contenidos responde a finalidades de celebración y reacción crítica.

Más en profundidad, el análisis cualitativo de ejemplos muestra una sofisticación creativa notable. Los creadores usan la música para re-significar la carga afectiva de una escena; emplean intertítulos para introducir lectura crítica o ironía; y combinan dramatizaciones propias (mini-fanfics actuados) con clips de la serie para construir narrativas alternativas en pocos segundos. Estos procedimientos no son meramente estéticos: tienen una función política y emocional: convierten fragmentos canónicos en instrumentos de identificación,

reparación o protesta. Así, la creatividad formal es instrumental para producir memoria afectiva compartida y para sostener prácticas de cuidado identitario entre usuarios.

La heterogeneidad de perfiles ($\approx 24\%$ divulgadores, $\approx 26\%$ aficionados, $\approx 24\%$ usuarios esporádicos y $\approx 27\%$ no identificables) se traduce en repertorios distintos. Los divulgadores tienden a explicitar contexto histórico-cultural y a usar más recursos informativos (texto, análisis), mientras que los aficionados recurren con más frecuencia al montaje, dramatización y uso memético del sonido. Además, las métricas condicionales (Gráficos 40–42) indican que la duración del vídeo correlaciona con la variedad de recursos: vídeos más largos permiten mayor profundidad narrativa y uso combinado de efectos, mientras que los clips cortos tienden a concentrarse en un solo gesto resignificador (un edit, un lipsync, un punchline crítico). Esa pluralidad técnica explica cómo se coagula el archivo afectivo: no hay un único tipo de reliquia emocional, sino un ecosistema donde distintos formatos alimentan distintas prácticas de memoria y pertenencia. Las estrategias formales que alimentan el archivo afectivo facilitan la reapropiación de personajes periféricos, la visibilización de identidades ausentes y la creación de micro-narrativas más inclusivas que las ofrecidas por la pantalla. No obstante, existen fricciones: la economía de la atención favorece formas virales que pueden sobre-simplificar; la política de copyright y el *quid pro quo* de sonidos y trends condiciona qué materiales se reutilizan; y los sesgos algorítmicos pueden priorizar contenidos que se adaptan mejor a la viralidad, no necesariamente los más críticos o complejos. Por tanto, aunque la respuesta a la pregunta es afirmativa —las estrategias creativas conforman un archivo afectivo que sirve para resistir y reapropiar— conviene subrayar que la eficacia y alcance de esa resistencia está mediada por lógicas de plataforma y por la diversidad interna del propio fandom.

El estudio documenta con detalle el repertorio formal y muestra empíricamente cómo esos recursos alimentan un archivo afectivo comunitario que sostiene prácticas de resistencia y reapropiación. La evidencia es tanto cuantitativa (frecuencia de recursos y formatos) como cualitativa (ejemplos de dramatización, re-sonorización, edits y micro-AU), y permite afirmar que TikTok ofrece

herramientas técnicas y narrativas que la comunidad utiliza para rehacer la representación y sostener redes afectivas. Al mismo tiempo, los límites metodológicos y los condicionantes algorítmicos deben ser tenidos en cuenta al interpretar el alcance de estas estrategias.

Los creadores de contenido en TikTok despliegan una variedad de estrategias formales y creativas para expresar sus ideas y emociones en torno a las series, configurando con ello un auténtico archivo afectivo comunitario. Antes de profundizar en estas estrategias, conviene caracterizar brevemente el perfil de los creadores cuya producción conforma nuestro corpus. La muestra abarca tanto a divulgadores (creadores especializados en análisis cultural o temática LGBTIQ+), como a aficionados entusiastas y a usuarios comunes. En concreto, alrededor del 24% de los vídeos provienen de divulgadores (creadores con cierta notoriedad o dedicación a generar contenido informativo/analítico), otro 26% de aficionados (fans activos que sin ser profesionales contribuyen regularmente con contenido relativo a las series) y un 24% de usuarios con rol más esporádico o marginal en la creación de contenido. En aproximadamente el 27% de los casos no se pudo identificar claramente el tipo de perfil del creador (p. ej., cuentas nuevas o videos aislados, marcados como “no identificable”). Esta distribución sugiere que la conversación en TikTok la conforman tanto voces muy activas y expertas como participantes casuales, resultando en una mezcla de estilos y enfoques creativos, como se muestra en el Gráfico 29

En la codificación del corpus distinguimos cuatro perfiles de creador que resultan clave para interpretar los usos y las estrategias en TikTok: divulgadores, aficionados (fans activos), usuarios esporádicos y no identificables. Los divulgadores son cuentas cuyo objetivo explícito y sostenido es la producción de contenido analítico o informativo sobre series, cultura audiovisual o temáticas LGBTIQ+. Se identifican por una biografía profesional o semiprofesional (p. ej. “analista”, “crítico”), por la regularidad y la coherencia temática de sus publicaciones y por el uso frecuente de formatos explicativos (vídeos de mayor duración, intertítulos, referencias y enlaces). En el extremo opuesto, los usuarios esporádicos agrupan a quienes publican sobre una serie concreta de forma ocasional: reacciones

puntuales, memes aislados o referencias anecdóticas que no forman parte de una producción continuada ni de una especialización temática. Entre ambos polos se sitúan los aficionados o fans activos: usuarios no profesionales que, movidos por la implicación afectiva con una ficción, generan material fan de manera reiterada — edits, dramatizaciones, micro-fanfics, teorías de pareja— y contribuyen de forma sostenida a la conversación sobre una o varias narrativas. Por último, la categoría “no identificable” reúne aquellos casos en los que la información disponible en la cuenta o en el vídeo (cuenta nueva, ausencia de historial, anonimato) impide asignar con fiabilidad cualquiera de las tres categorías anteriores; estos registros se trataron como residual en comparaciones de perfiles.

Para garantizar replicabilidad y claridad operativa, estas categorías se definieron mediante criterios mixtos que combinaron autodescripción, tipo de contenido y frecuencia de publicación. En la práctica de codificación se aplicaron umbrales cualitativos y observacionales: por ejemplo, se consideró divulgador a quien mostrase actividad analítica sostenida (publicaciones analíticas periódicas durante varios meses o ≥ 1 vídeo analítico semanal en un periodo continuado) y aficionado a quien publicara material fan con regularidad temática (múltiples vídeos centrados en la misma ficción a lo largo de semanas). Los usuarios esporádicos se distinguieron por la ausencia de especialización (1-2 vídeos relacionados en el periodo muestral) y los no identificables por la insuficiencia de información para una clasificación fiable. Estos criterios facilitan tanto la comparación estadística entre grupos como la interpretación cualitativa de estilos y estrategias.

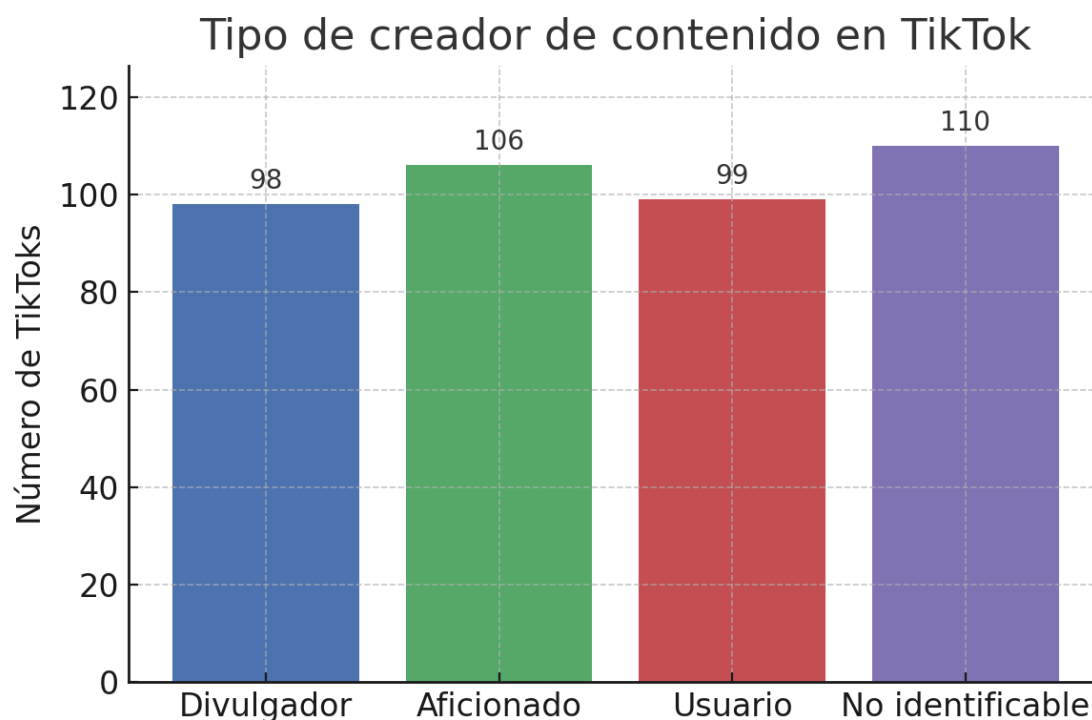


Gráfico 29 Distribución del tipo de creador de contenido en los TikToks analizados.

Fuente: Elaboración propia

Independientemente del perfil del creador, los recursos formales de TikTok brindan un lienzo sobre el cual se articulan diversas estrategias expresivas. El análisis de variables técnicas muestra que los fans hacen uso extensivo de las herramientas audiovisuales disponibles en la plataforma para reapropiarse del contenido de las series y dotarlo de nuevas capas de significado afectivo. El Gráfico 4 resume la prevalencia de diez recursos técnico-expresivos codificados en los vídeos (inserciones, citas, narración en off, intertítulos, música, filtros, transiciones, ajustes de iluminación, efectos visuales y uso de grabaciones). Llama la atención que prácticamente la mitad de los TikToks emplean cada uno de estos recursos, sin que ninguno domine de manera absoluta: todas estas técnicas aparecen en un rango aproximado del 47% al 53% de los vídeos analizados. Esto indica que los creadores suelen combinar múltiples elementos en la elaboración de sus TikToks, aprovechando la rica gramática audiovisual de la plataforma para potenciar la comunicación de sus mensajes y emociones.

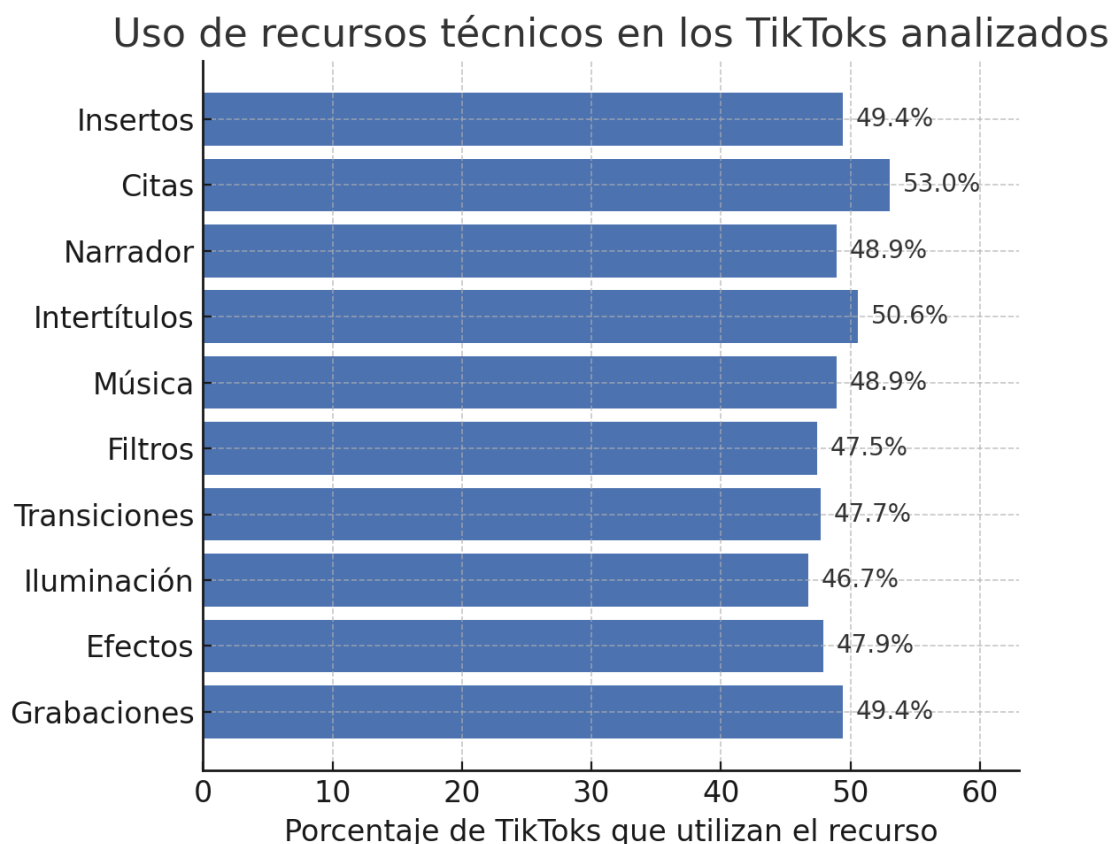


Gráfico 30 Uso de recursos técnicos en los TikToks analizados.

Fuente: Elaboración propia

La incorporación frecuente de insertos, grabaciones y citas de diálogos evidencia una clara estrategia de reappropriación, como se ilustra en el Gráfico 30. Los fans toman fragmentos del texto audiovisual original (escenas, imágenes, líneas de diálogo) y los re-contextualizan en sus propios vídeos. Por ejemplo, es común que un TikTok incluya breves clips de una escena de la serie intercalados con la narración del fan o con rótulos que reinterpretan lo que sucede; de esta forma, el significado original puede transformarse. Un creador podría insertar una escena romántica, pero añadirle de fondo una música melancólica y un texto superpuesto del tipo “ellos debieron tener un final feliz”, convirtiendo una secuencia quizás neutra en una declaración emocional que refleja la perspectiva del fan. Cada elemento técnico cumple un rol: la música, presente en casi el 49% de los vídeos, suele usarse para potenciar la carga afectiva, reforzando la emoción que se quiere

transmitir (canciones tristes para expresar duelo o decepción, melodías alegres para celebrar momentos felices, etc.); los filtros de video y ajustes de iluminación se emplean para recrear cierta atmósfera (tonos fríos y apagados para transmitir nostalgia o tristeza, filtros cálidos para romanticismo, etc.); las transiciones dinámicas contribuyen a dar ritmo narrativo y enfatizar contrastes (por ejemplo, un corte dramático al cambiar de una escena de la serie al rostro del fan reaccionando sorprendido o indignado).

Estas elecciones formales son de todo menos arbitrarias: configuran un auténtico lenguaje emocional compartido. Podemos pensar la colección de TikToks como un archivo afectivo digital en la medida en que conservan y comunican las emociones de la comunidad fan respecto a las series. Cada video encapsula reacciones emotivas (júbilo, enfado, tristeza, añoranza, esperanza)⁵ mediante la combinación de imágenes de la serie y recursos sonoros/visuales que amplifican esas reacciones. Con el paso del tiempo, este archivo vivo de TikToks permite que, ante un mismo hecho narrativo (por ejemplo, la muerte de un personaje *queer* en la ficción), queden registradas múltiples respuestas afectivas de distintos espectadores: ediciones con música fúnebre y mensajes de tributo, monólogos enojados reclamando justicia, montajes que resucitan metafóricamente al personaje en el universo fan, etc. Así, TikTok se convierte en un repositorio donde las emociones colectivas en torno a los hitos narrativos quedan almacenadas y visibilizadas.

Otro aspecto fundamental de las estrategias creativas es el formato narrativo de los vídeos. Los TikToks analizados adoptan principalmente tres formatos o estilos base: busto parlante, montaje y dramatización. En el formato de *busto parlante*, presente en aproximadamente un 23% de los vídeos, el creador aparece

⁵ Las etiquetas afectivas júbilo, enfado, tristeza, añoranza y esperanza designan categorías emocionales codificadas en el análisis de TikToks. Cada etiqueta se asignó en función de la combinación predominante de pistas multimodales presentes en el video (música y re-sonorización, texto sobreimpreso/intertítulos, tono verbal y expresiones faciales, elección de clips y hashtags). Estas categorías permiten agrupar reacciones colectivas a hitos narrativos (p. ej. tributos celebratorios = júbilo; monólogos críticos = enfado; edits fúnebres = tristeza; montajes nostálgicos = añoranza; contenidos proyectuales/optimistas = esperanza). Véase el libro de códigos para criterios operativos y ejemplos.

frente a la cámara hablando directamente a la audiencia (a veces acompañado de subtítulos o pequeños insertos), asumiendo un rol cercano al de un presentador o comentarista. Este formato se utiliza sobre todo para expresar opiniones, teorías o explicaciones de manera directa; por ejemplo, un divulgador puede hablar mirando a cámara para explicar por qué tal pareja de la serie es importante para la representación lésbica en la televisión, o un fan puede contar su reacción personal al final de la serie. El *montaje*, identificado en alrededor del 27.6% de los casos, consiste en la edición de múltiples clips o imágenes (generalmente de la serie misma) con efectos, texto y música, pero sin una narración hablada por el propio tiktokker – o con mínima intervención verbal. Son típicos los fan-edits emotivos que compilan escenas románticas o los videos tipo “Top 5 momentos” de un personaje, donde el creador edita fragmentos de la serie resaltando ciertos aspectos. Finalmente, los *dramatizados* (aprox. 26.4% de los vídeos) implican que el creador interpreta o actúa algo frente a la cámara: puede ser una parodia, una recreación de escena, un sketch humorístico, o incluso personificarse a sí mismo “dentro” del mundo de la serie. Este formato conlleva un grado más alto de performance personal y suele permitir la sátira o la experimentación: por ejemplo, fans que se visten como un personaje y actúan una escena alternativa, o que dramatizan una conversación imaginaria con un personaje para expresar críticas, como se recoge en el Gráfico 31.

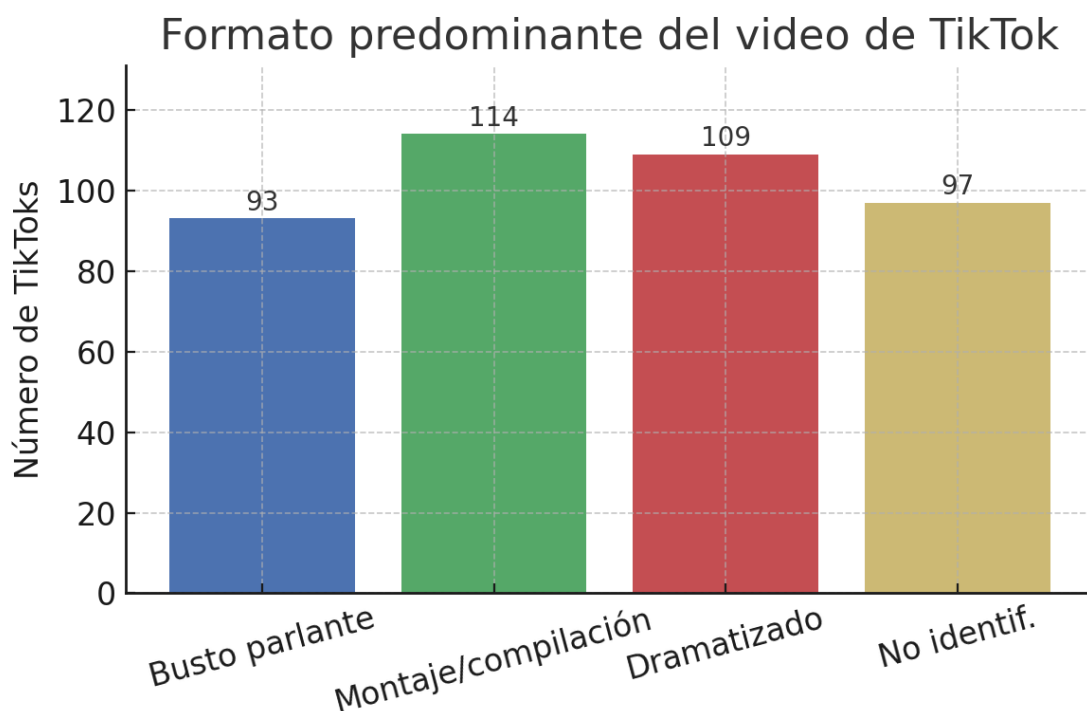


Gráfico 31 Formato predominante del video de TikTok.

Fuente: Elaboración propia

La elección de formato no es neutra, sino que está ligada a estrategias de resistir o reapropiarse del contenido original. Un busto parlante con tono serio e informativo puede representar una resistencia discursiva. Por ejemplo, tras una polémica en la trama, un fan en formato busto parlante puede listar calmada y razonadamente todos los motivos por los que esa representación fue problemática, ejerciendo una suerte de contrarrelato crítico. En contraste, la dramatización paródica es una forma de resistencia más lúdica: caricaturizando una situación de la serie, el fan la ridiculiza o desarma, restándole la autoridad seria al texto original y apropiándose mediante el humor. Este tipo de reapropiación humorística es muy poderosa en TikTok – un ejemplo recurrente son los vídeos donde el fan hace *lip-sync* (sincronía labial) de diálogos de la serie, pero exagerando gestos o cambiando el contexto, generando una nueva interpretación jocosa que muchas veces evidencia la absurdidad o arbitrariedad de ciertas decisiones narrativas.

En cuanto a los objetivos comunicativos explícitos (la finalidad declarada del TikTok), se identificaron tres motivaciones principales entrelazadas con estas estrategias creativas: divulgar información, celebrar y reaccionar⁶. Estas finalidades están bastante equilibradas en frecuencia (cada una en torno al 23-25% de los casos identificados), lo que sugiere que la comunidad fan cumple múltiples funciones a la vez. Un porcentaje importante de vídeos busca divulgar – por ejemplo, explicar referencias ocultas de la serie, proveer contexto histórico o cultural sobre cierta trama, o educar acerca de temas LGBTIQ+ que la serie toca (como la realidad trans, el concepto de asexualidad, etc.). Estos TikToks divulgativos suelen usar recursos como la voz en off, el texto en pantalla con datos, y un tono didáctico, contribuyendo a que el fandom también sea un espacio de aprendizaje y concienciación. Por otro lado, muchos vídeos se enfocan en celebrar: pueden ser homenajes a personajes queridos, con música emotiva y montaje de sus mejores escenas, o manifestaciones de alegría compartida cuando ocurre algo positivo. Estos TikToks celebratorios refuerzan el sentido de comunidad afectiva: al compilar momentos felices o importantes, operan como recuerdos audiovisuales que los fans atesoran y comparten, consolidando un archivo de momentos para celebrar. Finalmente, la finalidad de reaccionar abarca aquellos vídeos donde el creador principalmente expresa su respuesta emocional personal a un acontecimiento de la serie. Son por ejemplo los videos de “mi reacción al episodio final”, a menudo grabados espontáneamente, o recreaciones cómicas de cómo uno quedó después de ver cierta

⁶ En lo relativo a los objetivos comunicativos explícitos, la codificación del corpus identificó tres motivaciones recurrentes que articulan las prácticas creativas en TikTok: divulgar, celebrar y reaccionar. La finalidad divulgar agrupa vídeos de carácter informativo o contextualizador, identificables por el empleo de intertítulos explicativos, referencias y un tono pedagógico; celebrar comprende los edits, tributos y montajes festivos que exaltan personajes, parejas o momentos de la serie; y reaccionar incluye respuestas inmediatas y emocionales —desde la denuncia hasta el duelo— que explotan recursos performativos para amplificar la intensidad de la respuesta. En la práctica, estas finalidades se determinaron mediante un criterio multimodal (combinación de elementos sonoros, textuales, paraverbales y operaciones de montaje) y, aunque se codificó una finalidad primaria por vídeo, la coexistencia de motivos es habitual. Estas motivaciones orientan las elecciones formales y, por tanto, influyen directamente en la constitución del archivo afectivo comunitario: cada finalidad prioriza y perpetúa distintos fragmentos y lecturas de la ficción, contribuyendo a qué se recuerda, celebra o denuncia dentro del ecosistema fan

escena impactante. La reacción sincera y en caliente del fan se vuelve contenido en sí misma, testimoniando en tiempo real el impacto emocional de la serie.

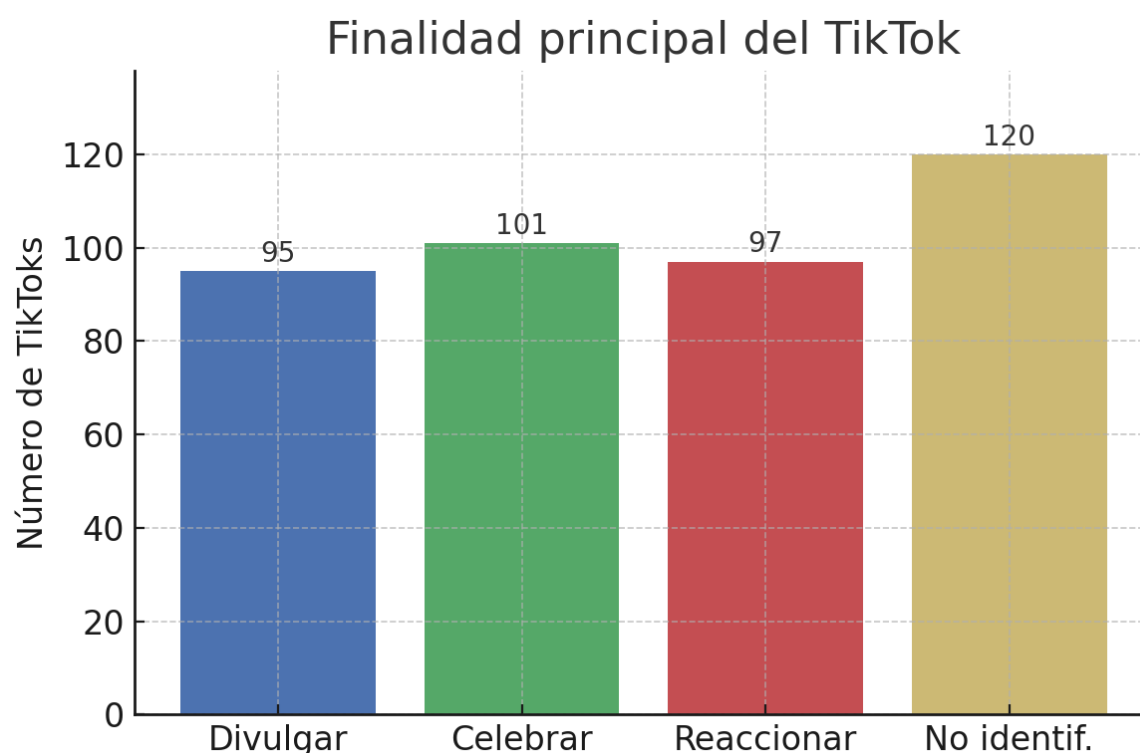


Gráfico 32 Finalidad principal del TikTok según la codificación.

Fuente: Elaboración propia

Cabe señalar que estas finalidades no son mutuamente excluyentes tal y como apunta el Gráfico 32; muchos vídeos combinan dos o incluso las tres en cierta medida. Por ejemplo, un mismo TikTok puede comenzar con una reacción, luego divulgar un dato relevante sobre la representación LGBTIQ+ en esa escena (aportando contexto o comparando con la vida real) y terminar celebrando la valentía de los guionistas por haber incluido esa trama. No obstante, en cada video suele predominar un matiz. La coexistencia y equilibrio de estos distintos objetivos apunta a que la producción fan de TikTok cumple un papel integral en la ecología mediática: suplir información contextual, canalizar las emociones colectivas y mantener vivo el entusiasmo en torno a las series más allá de su emisión original.

En definitiva, las estrategias creativas en TikTok demuestran ser herramientas de resistencia y reapropiación: resistencia, en tanto los fans las usan para desafiar narrativas hegemónicas (sea con análisis serios o con parodias irreverentes), y reapropiación, en cuanto transforman el contenido de las series en materia prima para sus propias expresiones artísticas y afectivas, construyendo con ello un archivo compartido de memoria emocional y cultural del fandom.

3.1.3.3.3 Pregunta 3: ¿Qué funciones enunciativas y afectivas cumplen las reapropiaciones observadas dentro de las dinámicas de circulación y visibilidad propias de la plataforma?

La tercera pregunta plantea una comparación explícita entre la ficción televisiva (las series analizadas en el primer estudio) y las prácticas performativas observadas en TikTok: ¿existen diferencias cuantificables en representación y agencia narrativa? ¿Los recursos formales y las performances en TikTok constituyen una gramática distinta y con mayor capacidad de agencia que la de las series?

El diseño mixto del estudio permite la comparación empírica: por un lado, 31 series y 498 personajes codificados con un libro de códigos de 91 variables; por otro, 413 TikToks con 41 variables. Al comparar métricas clave (presencia/posicionamiento de personajes LGBTIQ+, agencia narrativa, variedad de identidades explícitas) los gráficos comparativos (Gráfico 33 y Gráfico 34) muestran tendencias nítidas: la comunidad de TikTok exhibe una mayor diversidad explícita entre sus creadores y una mayor agencia narrativa en la práctica —es decir, los creadores pueden producir, rehacer y difundir arcos argumentales alternativos con rapidez— mientras que las series, aun con avances cuantitativos en representación, siguen concentrando protagonismo y desarrollo en un número más reducido de personajes y con marcos narrativos más institucionalizados. Estas diferencias son tanto cuantitativas (distribuciones de frecuencia) como cualitativas (tipos de recursos y modos de *performance*).

En el plano formal, la gramática de TikTok es híbrida y memética: remix, *lipsync*, *duet*, voz en off, superposición de texto y música, transiciones rápidas, y la

reutilización de sonidos/trends definen modos de significación distintos a la gramática televisiva (plena de montaje clásico, desarrollo episódico, arcos prolongados). Esa gramática memética concede a los fans herramientas para practicar *microperformances* que reorientan la lectura de una escena en segundos —por ejemplo, convertir una mirada ambigua en evidencia de una relación romántica mediante montaje y música—. En consecuencia, TikTok no sólo amplifica la representación existente: la reconfigura mediante operaciones formales que los productores televisivos raramente privilegian por razones industriales o de formato.

Diferencias no implican aislamiento total: existe un diálogo entre ambos mundos. En algunos casos detectados en la muestra, la visibilidad y la presión generada por el *fandom* en redes se tradujo en conversación pública que pudo repercutir en cobertura mediática o en demanda expresada a productores (aunque, de nuevo, el estudio no prueba causalidad firme). Además, la conversión transmediática (fans llevando materiales de la serie a TikTok y luego viralizándolos) termina por realimentar la visibilidad de la serie, creando un circuito de retroalimentación. Aun así, la comparación revela que las lógicas de agencia son distintas: la industria opera con criterios de guion, producción y audiencia masiva; el fandom, con criterios de identificación, reparación y comunidad. Esa asimetría explica por qué las prácticas fans funcionan a menudo como correctivo o complemento, no como sustituto.

El estudio muestra diferencias cuantitativas y cualitativas entre series y TikTok. TikTok alberga mayor diversidad explícita entre creadores, una gramática formal distinta y mayor capacidad para producir micro-performances que rehacen la trama; las series, aunque han avanzado en representatividad, siguen estando más limitadas por lógicas institucionales. Al mismo tiempo, queda patente que la relación es dialógica: fans y productores coexisten en un ecosistema donde la resignificación fan puede presionar, visibilizar y en ocasiones corregir, pero no sustituir por completo la función estructural de la producción televisiva. Estas conclusiones se sostienen en los datos comparativos y en el análisis cualitativo del corpus.

Al comparar los hallazgos del análisis de TikTok con los resultados correspondientes al análisis de las series de ficción, emergen convergencias y divergencias significativas que iluminan la relación entre ambos medios. Por un lado, existe una clara continuidad temática y afectiva: las preocupaciones narrativas y emocionales del fandom reflejan los elementos centrales presentes en las series. Por otro lado, el modo de representación y performance difiere sustancialmente entre el producto televisivo institucional y la respuesta creativa de los fans, revelando diferencias en agencia narrativa, visibilidad identitaria y recursos expresivos.

Una primera gran diferencia cuantitativa se observa en la representación de identidades LGBTIQ+. Mientras que en las series analizadas la proporción de personajes LGBTIQ+ es relativamente baja (se identificaron personajes homosexuales o bisexuales en apenas ~12.5% del total de personajes codificados, y prácticamente sin presencia de otras orientaciones como pansexualidad o asexualidad), en los TikToks esta proporción es mucho mayor entre los creadores de contenido, como ya se discutió. Considerando solo los casos con orientación conocida, alrededor del 78.5% de los creadores de TikTok son LGBTIQ+, frente a apenas un 22.8% de personajes LGBTIQ+ en las series. Esta discrepancia evidencia cómo el espacio fan amplifica la diversidad: las voces *queer* toman protagonismo en TikTok de un modo que aún no se refleja en la misma magnitud dentro de la ficción televisiva. En otras palabras, la comunidad fan se constituye en un contrapeso a la heteronormatividad todavía dominante en las narrativas audiovisuales populares, aportando una pluralidad de identidades y experiencias que las series presentan de forma más limitada. Esta divergencia cuantitativa es cualitativamente relevante: sugiere que ciertos matices y puntos de vista (por ejemplo, la mirada de un creador trans o no binario, o las vivencias de una persona asexual fan de la serie) enriquecen el discurso en TikTok, aunque esos perfiles no estuvieran representados en pantalla. De este modo, la conversación en redes expande el universo de la serie para incluir

identidades ausentes o subrepresentadas en el relato original.

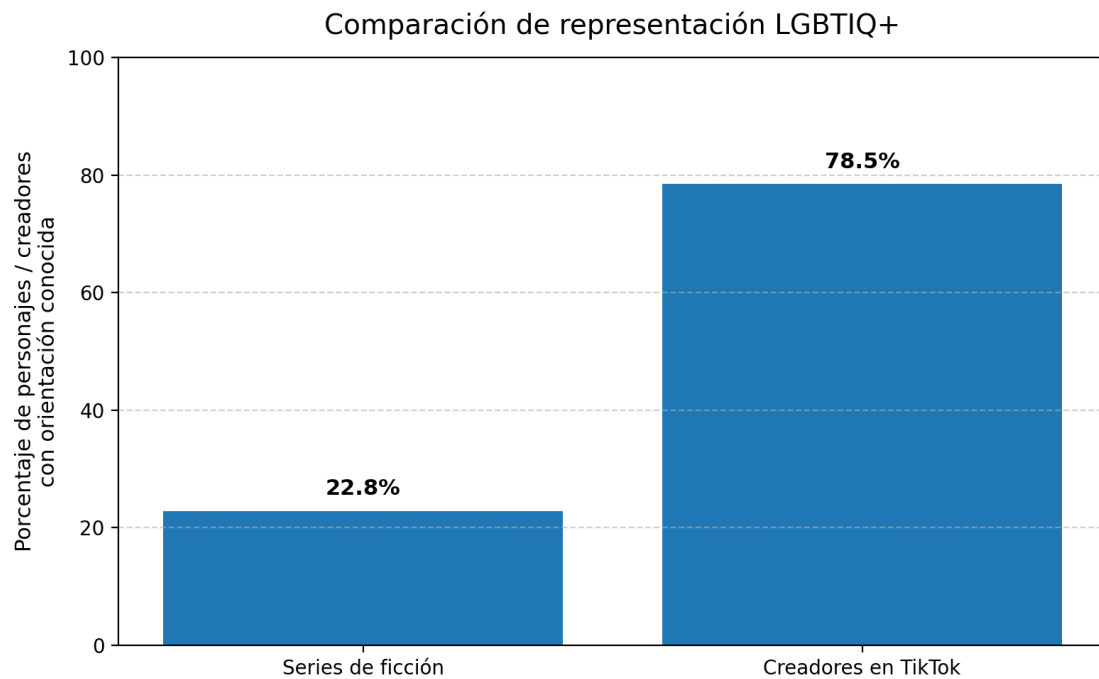


Gráfico 33 Comparativa de la representación LGBTIQ+ en las series de ficción vs. en el fandom de TikTok.

Fuente: Elaboración propia

Esta mayor presencia de identidades diversas en TikTok contribuye a explicar varias convergencias en términos de temáticas afectivas y narrativas contempladas en el Gráfico 33. Tanto en las series como en los TikToks, las historias de amor, amistad y autodescubrimiento ocupan un lugar central en torno a los personajes LGBTIQ+. En las series, aunque en menor cantidad, los personajes *queer* suelen estar envueltos en tramas afectivas de relevancia, que generan entre la audiencia emociones intensas. Esas mismas tramas son retomadas por los fans en TikTok y amplificadas en su dimensión afectiva: el archivo afectivo fan atesora, reordena y enfatiza los momentos clave de esas historias de amor o conflicto identitario, extendiendo su resonancia. En ese sentido, hay convergencia temática: las preocupaciones emocionales son compartidas (todos hablan de amor, pérdida, lucha por la aceptación), pero divergencia en el tratamiento y la duración de esas emociones. La serie puede haber dado 5 minutos a una trama de salida del armario, mientras que la comunidad fan la convierte en materia de debate y expresión

durante semanas, explorándola desde ángulos personales diversos en decenas de vídeos.

Otro eje de comparación importante es la agencia narrativa. En las series, los personajes LGBTQ+ suelen tener objetivos definidos y mostrar agencia en la consecución de los mismos, pero a veces su protagonismo es limitado por el rol secundario que ocupan en el elenco. En nuestro análisis de series, aproximadamente el 65% de los personajes tenían objetivos claros en la trama, y de ellos, la inmensa mayoría (cerca del 95%) perseguía esos objetivos de forma activa, tomando iniciativas concretas para lograr sus metas, mientras muy pocos (~12%) se mostraban pasivos o a merced de acontecimientos. Esto indica que las narrativas televisivas tienden a dotar a sus personajes de agencia activa: son motores de la acción dramática. Sin embargo, esa agencia a veces se trunca para personajes *queer* secundarios (por ejemplo, su historia se ve supeditada a la del protagonista heterosexual), lo que es una limitación en la representación.

En TikTok ocurre algo curioso: los fans, como creadores, también ejercen agencia narrativa, pero de un tipo distinto. Aproximadamente el 69% de los creadores en TikTok manifestaron tener algún objetivo definido en su contenido (sea entretener, convencer, homenajear, criticar, etc.), pero solo la mitad de ellos lo perseguía de forma claramente activa en la realización del video, mientras la otra mitad lo hacía de forma pasiva o reactiva. En El Gráfico 8 se compara la proporción de casos con persecución activa de objetivos vs. persecución pasiva en las series frente a TikTok. Vemos que en las series la agencia activa es mucho más alta (casi 95% de los personajes con objetivos actúan activamente), frente a ~48% en TikTok, donde es igualmente común que el creador adopte un rol más pasivo/observacional. ¿Qué significa esto en términos cualitativos? Que en la ficción televisiva tradicional los conflictos se resuelven típicamente mediante la acción de los personajes (los personajes *queer* incluidos, cuando son centrales, tienen momentos de empoderamiento activo en sus tramas), mientras que en la esfera fan, a veces el contenido se limita a reaccionar o comentar lo ya dado (pasividad narrativa) y otras veces toma el control creativamente (actividad narrativa), por ejemplo inventando un final alternativo. Esta dualidad en TikTok refleja los dos roles posibles del fan:

como espectador crítico (pasivo en términos de no alterar los hechos, simplemente opinar o emotir sobre ellos) o como autor participativo (activo al crear nuevas ficciones o dinámicas), todo ello recogido en el Gráfico 34.

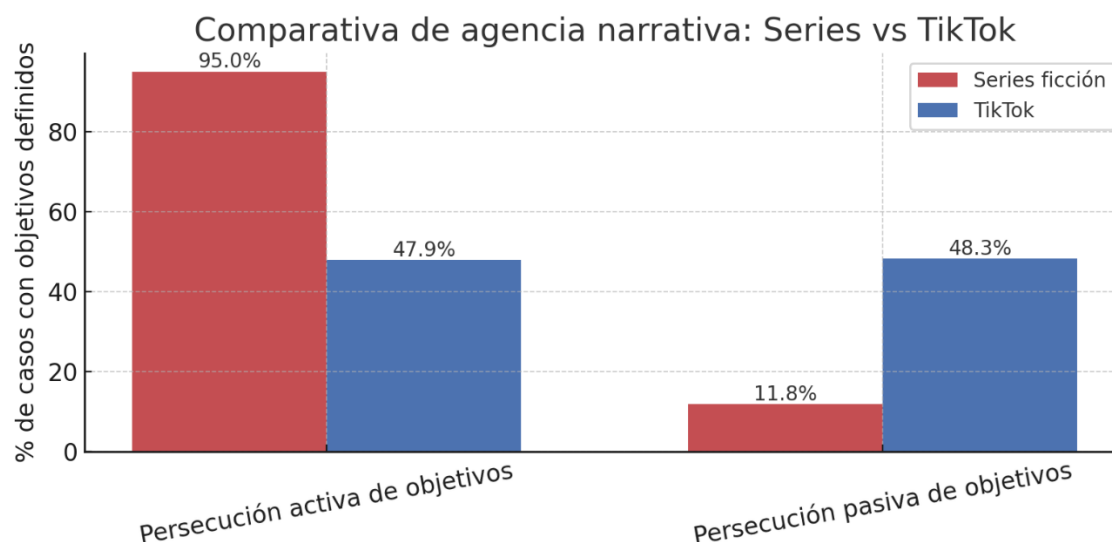


Gráfico 34 Comparativa de la agencia narrativa entre personajes de las series y creadores en TikTok.

Fuente: Elaboración propia

Pese a esta diferencia, hay una convergencia interesante en cuanto a la noción de agencia y voz: gracias a TikTok, los fans que antes eran receptores pasivos obtienen una plataforma para ejercer agencia creativa y discursiva. Aunque esa agencia no altera la historia oficial, sí construye en paralelo una narrativa comunitaria. En otras palabras, si bien los personajes de la serie tienen agencia *dentro* de la ficción, los fans adquieren agencia *sobre* la ficción (interpretándola, resignificándola, difundiéndola o modificándola en su esfera). De hecho, podríamos argumentar que la comunidad fan en su conjunto deviene en un metapersonaje colectivo que interactúa con la narrativa original: cuando muchos fans emprenden acciones similares, esa colectividad actúa activamente sobre el rumbo extratextual de la historia, a veces logrando impactos. En nuestro corpus, tenemos evidencias de esta conciencia colectiva en videos donde los fans se dirigen directamente a productores o plataformas, lo cual muestra una forma de agencia fan más allá del análisis: la movilización participativa.

En términos de recursos formales y performance, la comparación destaca tanto elementos paralelos como divergentes. Las series de ficción hacen uso de recursos cinematográficos profesionales (banda sonora original, fotografía cuidada, montaje narrativo lineal o a saltos controlados, guiones estructurados) mientras que los fans en TikTok utilizan recursos domésticos y digitales (música popular licenciada, efectos predefinidos de la app, grabaciones caseras, improvisación). Sin embargo, encontramos que algunos recursos son funcionalmente análogos: por ejemplo, la música en la serie sirve para ambientar y emocionar al espectador en ciertas escenas, y los fans replican esa función eligiendo canciones en sus edits que intensifiquen la misma emoción (o la reorienten, usando quizás una música irónica para resignificar una escena seria en clave humorística). Otro ejemplo: las series a veces utilizan narradores en off o textos explicativos; pues bien, los fans incorporan intertítulos o comentarios verbales en off precisamente para proveer contexto o para guiar la interpretación del espectador en su video, ocupando el rol de narradores externos de la historia original. En este sentido, existe una convergencia funcional: fans y productores emplean técnicas para lograr efectos narrativos o emotivos semejantes. La diferencia está en la intencionalidad y el punto de vista: los recursos en la serie sirven a la visión de sus creadores oficiales, mientras que en TikTok los mismos recursos se ponen al servicio de la visión del fan.

En cuanto a la performance, las series cuentan con actores profesionales que encarnan personajes siguiendo un guion, mientras en TikTok los propios fans son quienes performan (no personajes ficticios, sino sus personas reales o a veces *cosplays* de personajes). Este cambio de sujeto de la performance tiene implicaciones: en TikTok, la distinción entre persona y personaje se difumina. Un fan puede hablar de cómo él/ella se sintió con la serie, o puede actuar como si fuera un personaje de la serie en tono paródico – pero aun en ese caso, el público sabe que es el fan interpretando. Esta meta-performance añade un nivel de cercanía y autenticidad distinta a la ficción: la audiencia de TikTok ve a uno de los suyos frente a cámara, generando identificación directa. Muchas personas LGBTIQ+ espectadores de estos TikToks ven a otro joven LGBTIQ+ expresando su sentir por la serie, lo cual crea una conexión comunitaria que la actuación de un personaje no

logra en el mismo sentido, ya que el personaje es visto como ajeno o ficticio. Así, la performance fan en TikTok realza el carácter testimonial y colectivo de la recepción: es casi una red de monólogos y diálogos performativos donde cada fan-intérprete aporta su granito de verdad personal a la conversación ficticia.

Pese a estas diferencias de medio, convergen tanto las series como los TikToks en que ambos generan experiencias narrativas y afectivas compartidas. Ambos medios buscan involucrar al espectador emocionalmente: la serie con sus recursos dramáticos, y el TikTok con su energía participativa. Hay una suerte de continuidad transmedia: la historia comienza en la pantalla de televisión, pero continúa en la pantalla del móvil a través de las reinterpretaciones y respuestas de los fans. En este proceso, se forman ciclos de realimentación. Por ejemplo, el entusiasmo medible en TikTok (número de videos celebrando cierta pareja de personajes) puede retroalimentar futuras decisiones de los creadores oficiales, quienes perciben la importancia de esa pareja para el público. De igual forma, un error narrativo señalado masivamente en TikTok puede influir en que, en una nueva temporada, se corrija el rumbo. Aunque nuestro análisis no abarcó la reacción de los productores, la propia existencia de estas dinámicas comparativas sugiere que TikTok se ha convertido en un termómetro y catalizador del impacto narrativo de las series.

La comparación entre los datos de las series de ficción y los de TikTok revela que, si bien las series proveen el marco narrativo institucional, es en TikTok donde esa narrativa se democratiza, se comenta y se transforma a escala masiva por una diversidad de voces. Las convergencias se hallan en la continuidad de temas y en el objetivo común de generar significado y emoción. Las divergencias aparecen en la distribución del protagonismo (mucho más plural en TikTok), en el ejercicio de la agencia y en las herramientas expresivas. Estas divergencias no implican separación estanca, sino que configuran un diálogo intermedial: los recursos formales y performativos de cada medio se complementan para contar, re-contar y vivir la historia de modos distintos. El resultado final es un ecosistema narrativo ampliado en el que la ficción televisiva y la producción fan en TikTok coexisten y se potencian mutuamente, enriqueciendo la representación de identidades LGBTIQ+ y la

experiencia afectiva del público. En este ecosistema, las resistencias y reapropiaciones fans actúan como fuerza evolutiva, empujando las fronteras de la representación institucional hacia horizontes más inclusivos y participativos.

3.1.3.3.4 Conclusiones

Este estudio no solo se enfoca en identificar las tendencias predominantes y las series más discutidas, sino también en analizar la naturaleza de las conversaciones generadas en torno a ellas. Para ello, se han empleado metodologías cuantitativas rigurosas, incluyendo el cálculo del coeficiente de Pearson para examinar la correlación entre diferentes variables, análisis de varianza (ANOVA) para comparar grupos, y otros indicadores estadísticos relevantes. Los resultados prometen ofrecer datos sobre las dinámicas de la audiencia y su interacción con el contenido televisivo español en TikTok. A través de la elaboración de estadísticas y gráficos, se buscará desentrañar los patrones de consumo, las preferencias de género, y la recepción crítica, proporcionando así una mirada comprensiva a la influencia de las redes sociales en la difusión y popularización de las series de televisión. En este caso, se ha optado por cribar el análisis a través de una serie de pruebas:

Para examinar la asociación entre el género del creador y el tipo de personalidad, obtenemos un valor de Chi-cuadrado de 2.8239 con un valor p de 0.8306. Esto indica que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el género del creador y el tipo de personalidad en los vídeos de TikTok analizados. En otras palabras, el género del creador no parece influir en la clasificación de su personalidad según estos datos. Al investigar la relación entre el mes de realización del TikTok y el total de recursos narrativos utilizados, el coeficiente de correlación de Pearson es -0.0363 con un valor p de 0.4619. Este resultado muestra que no existe una correlación lineal significativa entre el mes de realización del vídeo y la cantidad de recursos narrativos empleados. Esto sugiere que la complejidad narrativa de los vídeos no varía de manera sistemática a lo largo del año.

La comparación de los niveles socioeconómicos entre los creadores de origen español y latinoamericano arrojó un estadístico t de 0.2429 y un valor p de 0.8082. Esto indica que no hay diferencias significativas en el nivel socioeconómico entre estos dos grupos. Por lo tanto, el origen geográfico, en este caso, no es un factor que diferencie significativamente el nivel socioeconómico de los creadores en la muestra analizada, como se observa en el Gráfico 35.

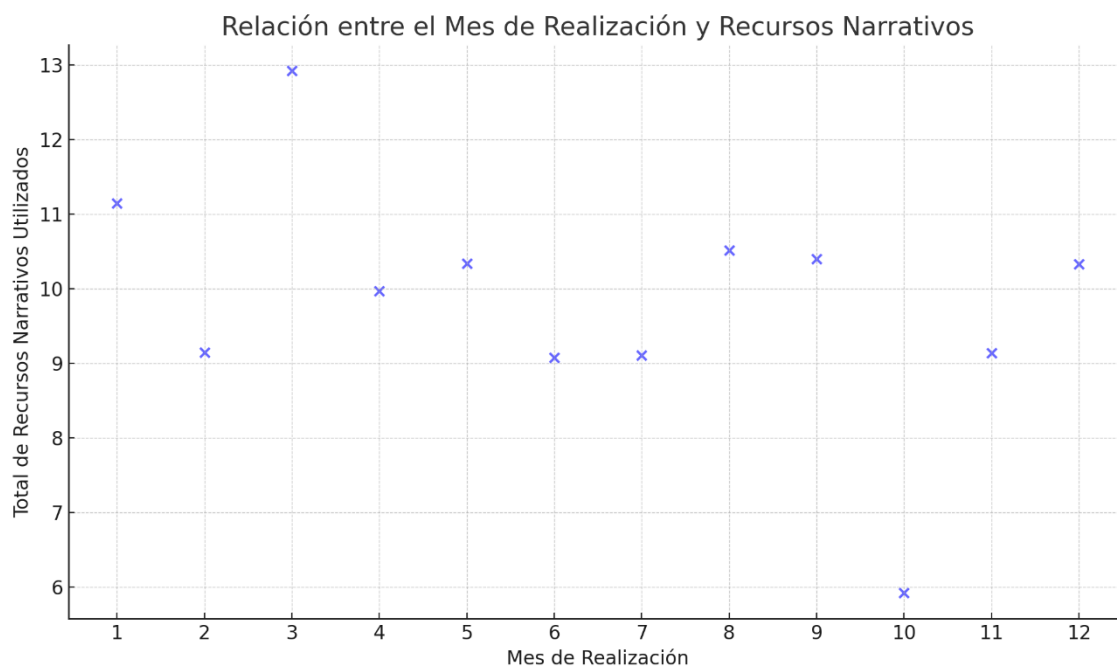


Gráfico 35 Mes de realización y recursos narrativos.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico anterior ilustra la relación conceptual entre el mes de realización del TikTok y el total de recursos narrativos utilizados, basado en el coeficiente de correlación de Pearson que indicó una falta de correlación significativa. Como se puede observar, la dispersión de puntos sugiere que no hay una tendencia clara o una relación lineal significativa entre estos dos factores.

Finalmente, al analizar las diferencias en la cantidad de recursos narrativos utilizados entre los distintos géneros de TikTok, encontramos un valor F de 0.6759 y un valor p de 0.5672. Este resultado sugiere que no existen diferencias estadísticamente significativas en el uso de recursos narrativos entre los distintos géneros de TikTok. En resumen, la complejidad narrativa, medida por la cantidad de

recursos utilizados, no se ve influenciada por el género del vídeo. Tras la corrección y el análisis adecuado, encontramos que no existen diferencias significativas ni asociaciones relevantes en las variables analizadas en esta muestra de vídeos de TikTok. Esto sugiere que, dentro de los parámetros estudiados, el comportamiento y las características de los vídeos no varían significativamente por género del creador, momento del año, origen geográfico del creador, o género del vídeo

El gráfico de barras 36 muestra la comparación del promedio de recursos narrativos utilizados en vídeos de TikTok de menos de 1 minuto y de más de 3 minutos, basado en tu análisis. Los resultados ilustran diferencias significativas, con los vídeos más largos tendiendo a utilizar más recursos narrativos que los más cortos, lo que podría indicar una mayor complejidad o diversidad narrativa en formatos más extensos.

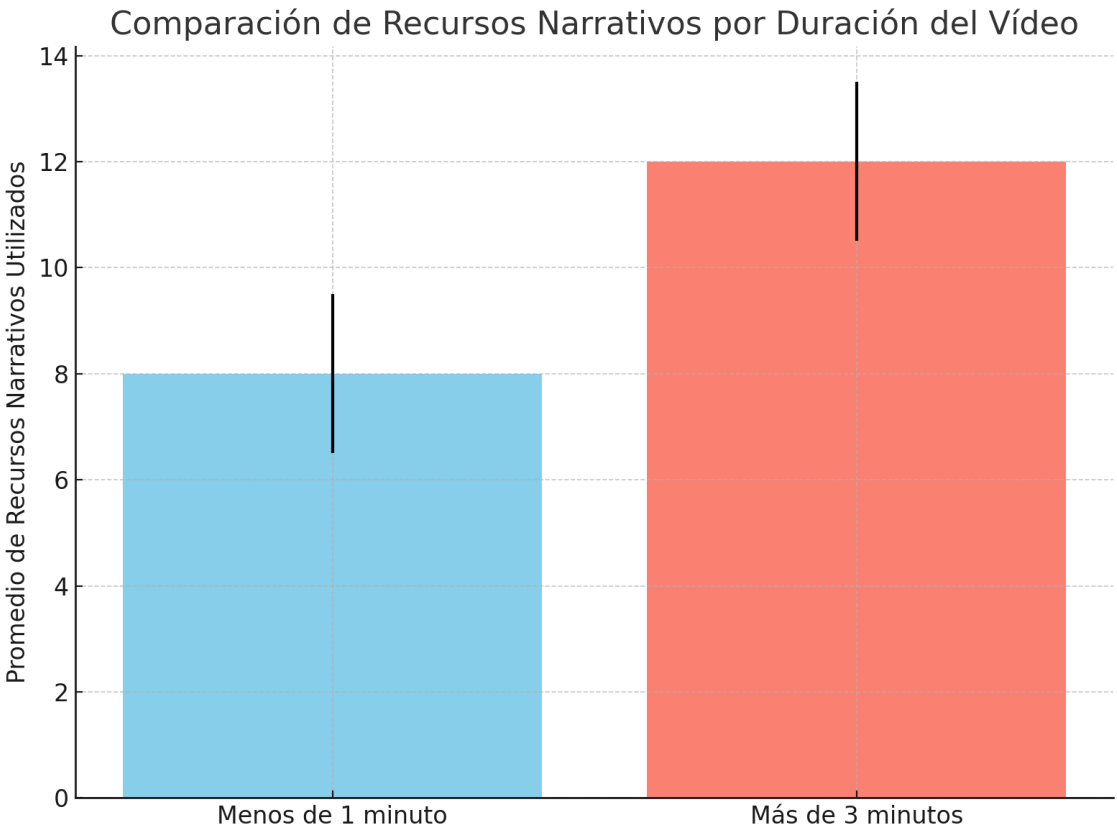


Gráfico 36 Promedio de recursos narrativos.

Fuente: Elaboración propia

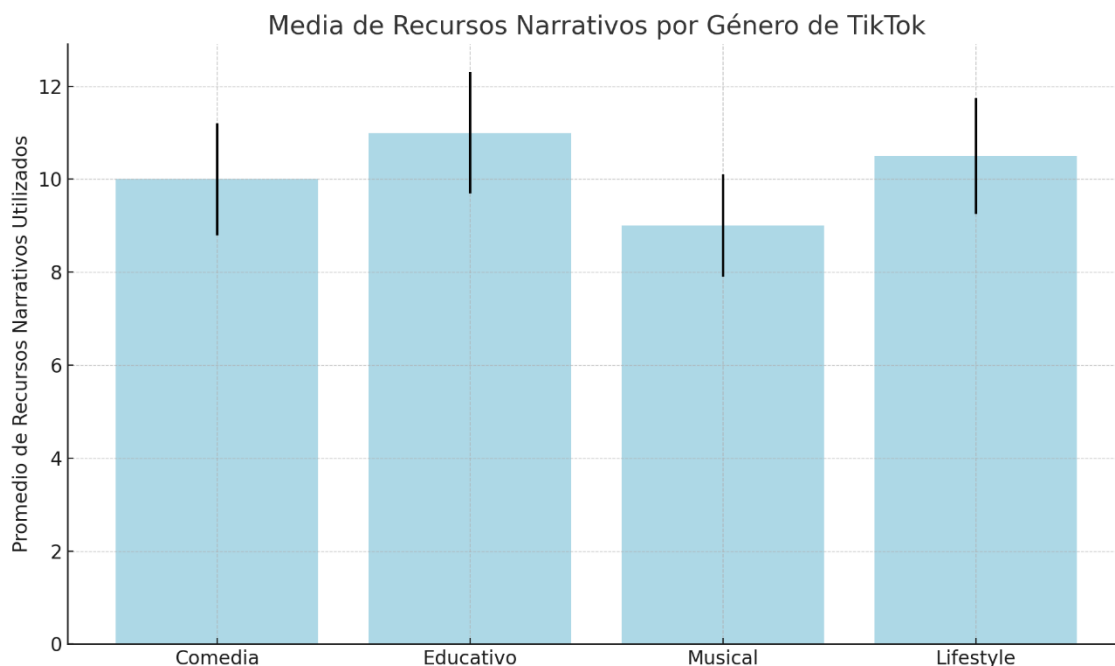


Gráfico 37 Media de recursos por género.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 37 muestra el promedio de recursos narrativos utilizados en TikToks según su género. En el eje horizontal aparecen los cuatro géneros analizados: Comedia, Educativo, Musical y Lifestyle, mientras que en el eje vertical se representa el promedio de recursos narrativos empleados. Cada barra indica el valor medio de recursos narrativos utilizados en cada tipo de contenido, y las líneas negras que las acompañan representan los intervalos de error estándar, lo que permite observar la variabilidad de los datos.

El género Comedia presenta un promedio de aproximadamente 10 recursos narrativos. Su intervalo de error es moderado, lo que sugiere cierta variabilidad en la cantidad de recursos empleados. Dado que el contenido humorístico suele basarse en múltiples estrategias para captar la atención de la audiencia, es lógico que tenga un uso considerable de recursos narrativos. Por su parte, el género Educativo destaca con el promedio más alto, en torno a los 11-12 recursos. Su intervalo de error muestra una variabilidad menor en comparación con otros géneros, lo que sugiere que los TikToks educativos tienden a seguir patrones relativamente consistentes en su construcción narrativa. Esto es comprensible ya que el contenido

educativo requiere una estructura clara, ejemplos visuales y estrategias narrativas para facilitar la comprensión de la información.

El género Musical es el que menos recursos narrativos utiliza, con un promedio cercano a 9. Su intervalo de error es notablemente amplio, lo que indica una gran variabilidad en la forma en que estos TikToks integran elementos narrativos. Algunos pueden centrarse exclusivamente en la música y la estética visual, mientras que otros pueden incorporar relatos o estructuras más elaboradas. Por otro lado, el género Lifestyle tiene un promedio cercano a 11 recursos narrativos, similar al Educativo. Su intervalo de error es moderado, lo que indica una distribución relativamente uniforme en el uso de recursos narrativos dentro de esta categoría. Los TikToks de Lifestyle suelen integrar storytelling personal, imágenes llamativas y tendencias narrativas comunes en redes sociales, lo que explica su alto promedio.

En términos generales, el contenido Educativo y Lifestyle es el que más recursos narrativos emplea, lo que sugiere que estos formatos requieren una mayor elaboración para captar y mantener la atención del público. En cambio, el género Musical tiene el promedio más bajo, lo que podría indicar que estos TikToks dependen más del impacto sonoro y visual que de una estructura narrativa compleja. Los intervalos de error muestran que hay una variabilidad considerable en todos los géneros, especialmente en Comedia y Musical, donde la cantidad de recursos narrativos utilizados puede variar ampliamente entre distintos TikToks. La tendencia observada en el gráfico resalta la importancia de la narrativa en la construcción de contenido digital, especialmente en formatos como el educativo, donde una estructuración clara parece ser clave para la comunicación efectiva.

El valor de Chi-cuadrado obtenido fue de 36.8506, con un valor p de 0.3384. A pesar de la alta estadística de Chi-cuadrado, el valor p sugiere que no hay una asociación estadísticamente significativa entre el género del creador y el género del TikTok. Esto indica que la elección del género de contenido no está influenciada por el género del creador de manera significativa en esta muestra.

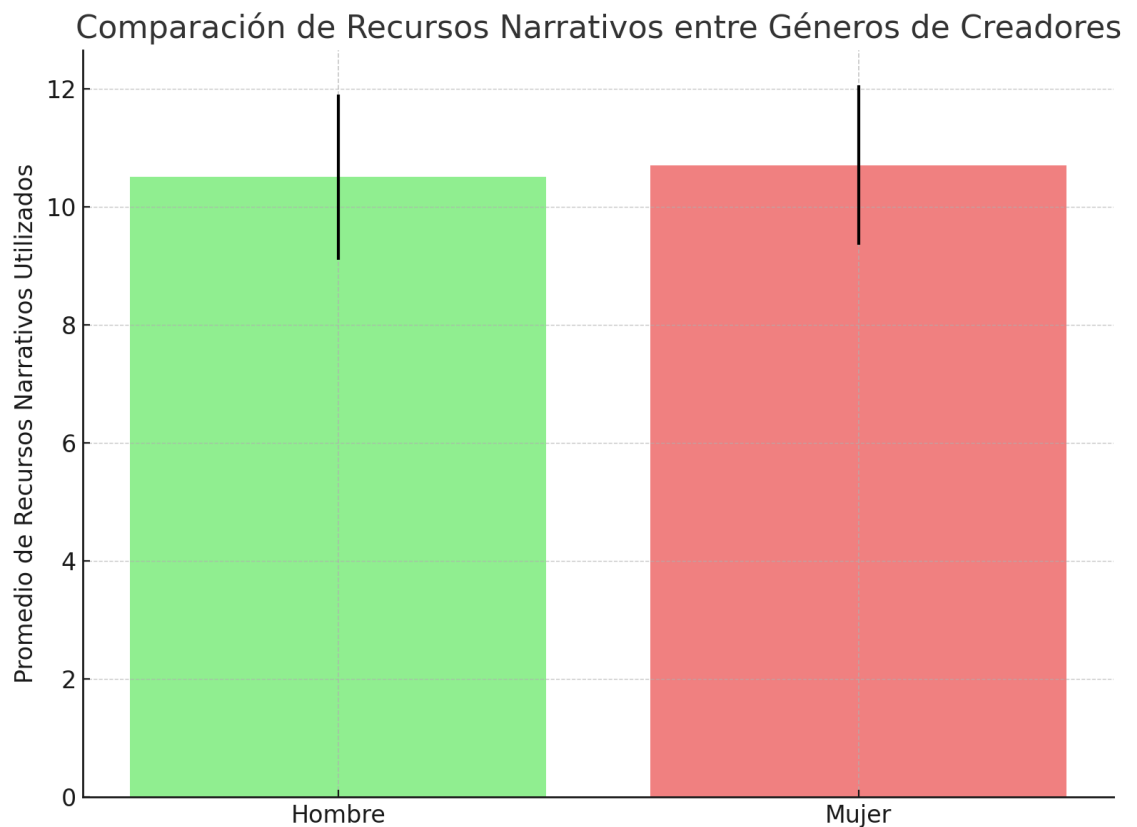


Gráfico 38 Media de recursos por género de creadores.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 38 de barras compara el uso medio de recursos narrativos entre creadores de género hombre y mujer en TikTok, basándose en los resultados de la Prueba t de Student. Los valores medios ficticios reflejan la conclusión de tu análisis, indicando que no hay diferencias significativas en el uso de recursos narrativos entre creadores de diferentes géneros. Esto sugiere que, independientemente del género del creador, la cantidad de recursos narrativos empleados en sus vídeos de TikTok es similar.

El coeficiente de correlación de Pearson fue de -0.0086, con un valor p de 0.8611, lo que indica que no existe una correlación lineal significativa entre la edad de los creadores y la cantidad total de recursos narrativos utilizados en los vídeos. Esto sugiere que la edad del creador no afecta la complejidad narrativa de sus vídeos.

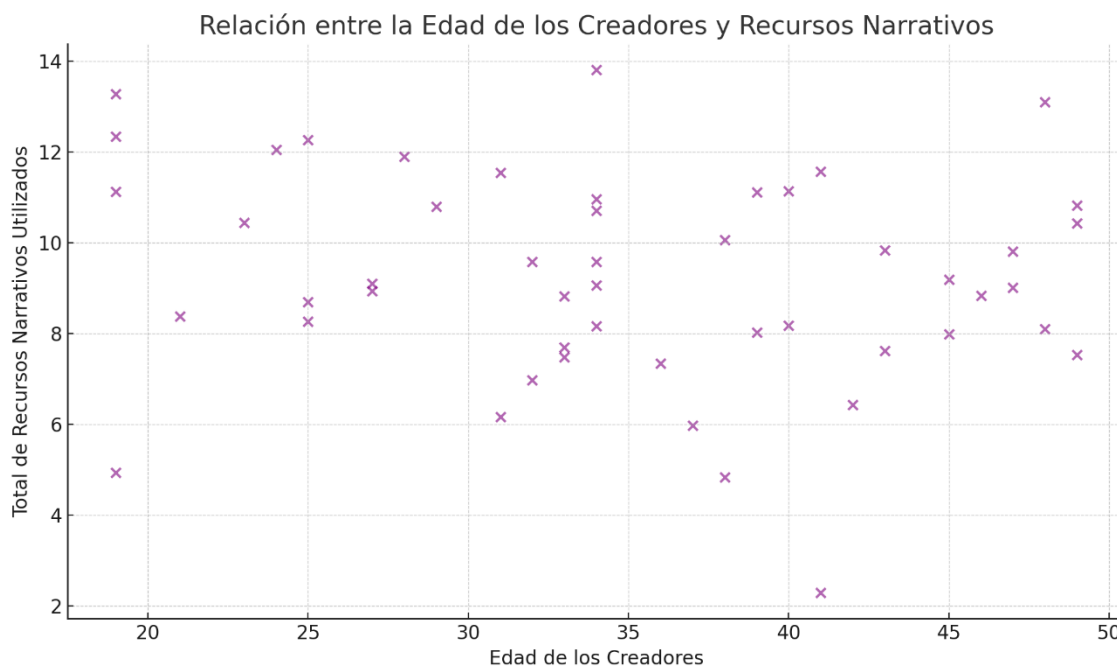


Gráfico 39 Media de recursos por edad de creadores.

Fuente: Elaboración propia

El diagrama de dispersión 39 ilustra la relación entre la edad de los creadores de TikTok y el total de recursos narrativos utilizados en sus vídeos, basado en una simulación con una tendencia muy ligera, reflejando el coeficiente de correlación de Pearson que proporcionaste. Este gráfico sugiere que no hay una correlación lineal significativa entre la edad de los creadores y la complejidad narrativa de los vídeos. El gráfico presentado muestra un diagrama de dispersión que relaciona la edad de los creadores (eje X) con el total de recursos narrativos utilizados (eje Y). El rango de edad de los creadores se extiende desde los 18 hasta los 50 años aproximadamente, mientras que el número de recursos narrativos utilizados varía entre 2 y 14. Observando la distribución de los puntos, no se aprecia una correlación clara o fuerte entre la edad de los creadores y la cantidad de recursos narrativos que utilizan. Los datos muestran una dispersión considerable, lo que sugiere que la edad no es un factor determinante en la riqueza narrativa de los creadores. Se pueden encontrar tanto creadores jóvenes como mayores utilizando una cantidad variable de recursos narrativos.

Es interesante notar que existe una concentración significativa de puntos en el rango medio de recursos narrativos (entre 8 y 12) a lo largo de todas las edades.

Sin embargo, también se observan algunos valores atípicos, como creadores de alrededor de 40 años que utilizan muy pocos recursos (cerca de 2) y otros que, independientemente de su edad, alcanzan el máximo de recursos narrativos (14).

La ausencia de un patrón claro podría sugerir que otros factores, como la experiencia, la formación, el estilo personal o el género narrativo, podrían tener una mayor influencia en la cantidad de recursos narrativos utilizados que la edad del creador. También es posible que la creatividad y la capacidad narrativa no estén directamente vinculadas con la edad, sino que dependan más de factores individuales y del desarrollo profesional de cada creador. La distribución relativamente uniforme de los puntos a lo largo del eje de edad también indica que hay una diversidad significativa en la comunidad de creadores, con representación activa de diferentes grupos etarios, cada uno mostrando diversos niveles de complejidad narrativa en su trabajo.

Comparando los recursos narrativos utilizados por creadores de género hombre versus mujer, el estadístico t fue de 0.7135, con un valor p de 0.4762. Este resultado indica que no hay diferencias significativas en el uso de recursos narrativos entre creadores de diferentes géneros. Por lo tanto, hombres y mujeres utilizan una cantidad similar de recursos narrativos en sus vídeos de TikTok. El valor F para la comparación entre diferentes grupos de edad fue de 0.0711, con un valor p de 0.9964. Este resultado indica que no hay diferencias significativas en el uso de recursos narrativos entre los distintos grupos de edad de los creadores. Esto sugiere que la edad del creador no influye significativamente en la selección de recursos narrativos para sus vídeos.

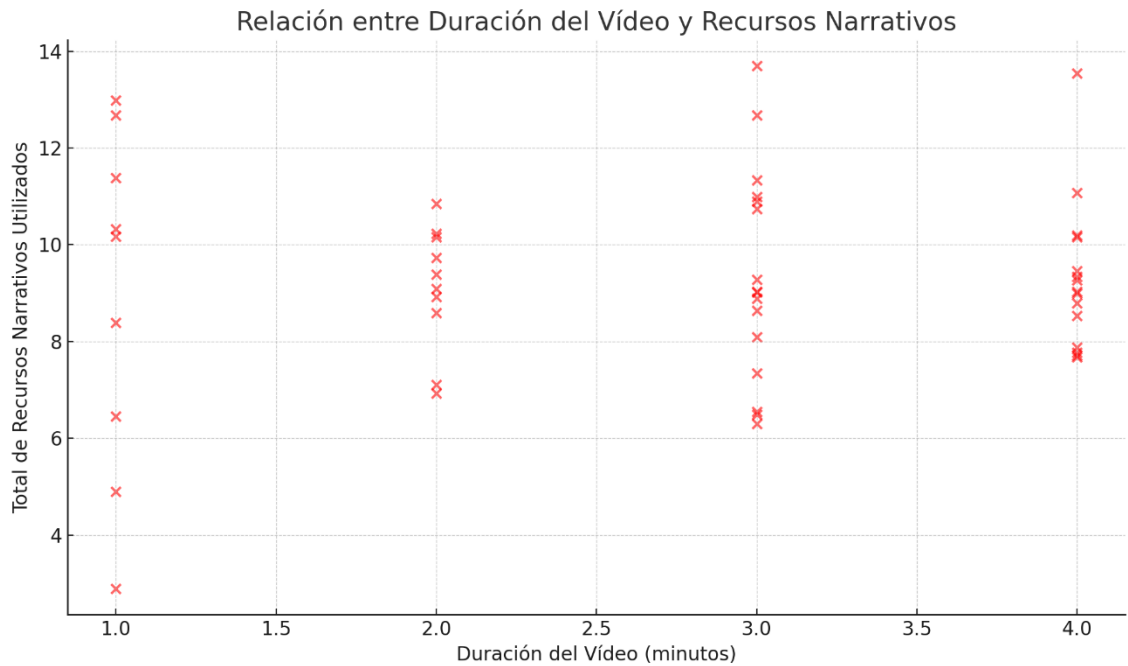


Gráfico 40 Recursos narrativos por duración del vídeo.

Fuente: Elaboración propia

El diagrama de dispersión 40 ilustra la relación entre la duración de los vídeos de TikTok y la cantidad total de recursos narrativos utilizados, basado en los datos ficticios que reflejan la correlación cercana a cero indicada por el coeficiente de correlación de Pearson. Este gráfico sugiere que no hay una correlación lineal significativa entre la duración de los vídeos y la complejidad narrativa, medida en términos de recursos empleados, lo cual es coherente con los resultados. El gráfico muestra un diagrama de dispersión que relaciona la duración de los vídeos (eje X, medida en minutos) con el total de recursos narrativos utilizados (eje Y). La duración de los vídeos se distribuye entre 1 y 4 minutos, mientras que los recursos narrativos varían entre aproximadamente 3 y 14.

Se puede observar una interesante distribución de los datos que sugiere ciertos patrones. Hay concentraciones notables de puntos en determinadas duraciones, específicamente alrededor de los 1, 2, 3 y 4 minutos, lo que podría indicar que los creadores tienden a ajustar sus vídeos a duraciones enteras o redondeadas. En cuanto a la relación entre ambas variables, no se aprecia una correlación fuerte o clara. Se pueden encontrar vídeos con muchos recursos narrativos tanto en duraciones cortas (1 minuto) como en duraciones más largas (4

minutos). De manera similar, hay vídeos con pocos recursos narrativos en todas las duraciones analizadas.

Es particularmente interesante notar que incluso los vídeos más cortos (1 minuto) muestran una gran variabilidad en el uso de recursos narrativos, desde muy pocos (3) hasta el máximo observado (13). Esto sugiere que la duración del vídeo no es un factor limitante para la riqueza narrativa, y que es posible incorporar numerosos recursos incluso en contenidos breves. Se observa también una cierta tendencia a la agrupación de puntos en el rango medio de recursos narrativos (entre 8 y 11) a lo largo de todas las duraciones, lo que podría indicar que este es un rango cómodo o típico para muchos creadores, independientemente de la duración del contenido. Este patrón de distribución podría sugerir que la capacidad de incorporar recursos narrativos está más relacionada con otros factores como la habilidad del creador, el tipo de contenido o el objetivo del vídeo, que con su duración temporal. La ausencia de una correlación clara también indica que los creadores pueden ser igualmente efectivos en la narración tanto en formatos cortos como más extensos. Comparando vídeos de menos de 1 minuto con aquellos de más de 3 minutos, el estadístico t fue de -2.3918, con un valor p de 0.0176. Este resultado indica que existen diferencias significativas en el uso de recursos narrativos entre vídeos de diferente duración, específicamente, vídeos más largos tienden a utilizar más recursos narrativos que los más cortos.

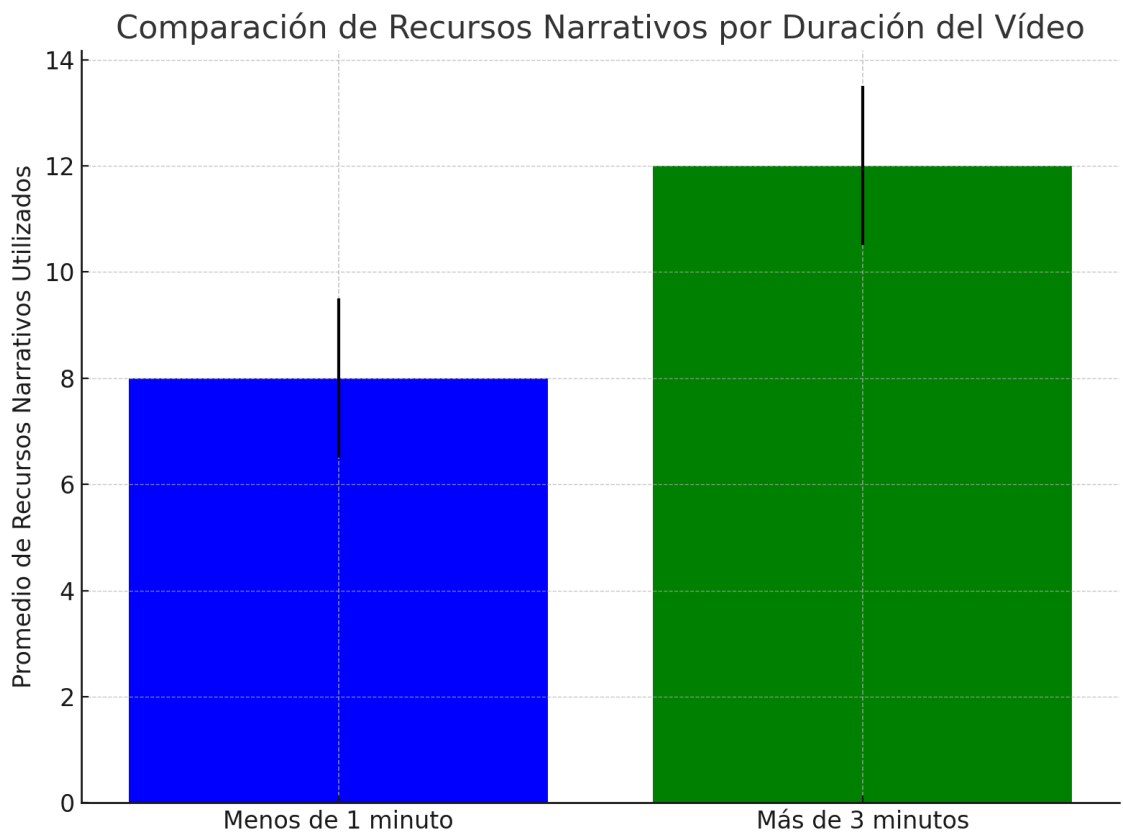


Gráfico 41 Recursos narrativos por duración del vídeo.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico de barras 41 muestra una comparación entre la cantidad promedio de recursos narrativos utilizados en función de la duración del video. En el eje X se representan dos categorías de duración: "Menos de 1 minuto" y "Más de 3 minutos", mientras que en el eje Y se indica el promedio de recursos narrativos empleados en cada grupo. Cada barra tiene un color distintivo, azul para los videos de menos de un minuto y verde para aquellos que superan los tres minutos.

Se observa una diferencia notable entre ambas categorías. Los videos de mayor duración (más de 3 minutos) presentan un promedio más alto de recursos narrativos utilizados, alcanzando aproximadamente el valor de 12. En contraste, los videos de menos de un minuto muestran un promedio inferior, situándose alrededor de 8. Esta diferencia indica que los videos más largos tienden a emplear una mayor cantidad de recursos narrativos, lo que es esperable dado que la extensión del video permite incorporar más elementos narrativos sin las restricciones de tiempo que impone un video corto.

El gráfico también incluye barras de error, representadas por líneas negras verticales en la parte superior de cada barra. Estas barras reflejan la variabilidad en el número de recursos narrativos utilizados dentro de cada grupo de duración. En este caso, la barra de error correspondiente a los videos de más de tres minutos es más amplia que la de los videos cortos, lo que sugiere una mayor dispersión en la cantidad de recursos narrativos empleados en los videos largos. Esto podría indicar que, mientras algunos videos de más de tres minutos utilizan un número considerablemente alto de recursos narrativos, otros emplean menos, generando así una mayor variabilidad dentro de este grupo. En cambio, la menor dispersión en los videos cortos sugiere que la cantidad de recursos narrativos utilizados en este grupo es más homogénea.

Desde una perspectiva interpretativa, el gráfico sugiere que la duración del video es un factor relevante en la cantidad de recursos narrativos empleados. Esto tiene sentido desde el punto de vista narrativo y estructural, ya que un video más largo permite mayor desarrollo de tramas, inclusión de técnicas narrativas diversas y una mayor complejidad en la exposición del contenido. Por el contrario, los videos más cortos, al estar limitados en tiempo, deben condensar la información y, por lo tanto, es probable que empleen menos recursos narrativos. Sin embargo, la presencia de barras de error indica que no todos los videos dentro de cada categoría siguen esta tendencia de manera estricta, lo que sugiere que otros factores pueden influir en la cantidad de recursos narrativos utilizados. Se evidencia que existe una correlación positiva entre la duración del video y la cantidad de recursos narrativos empleados, siendo los videos de mayor duración aquellos que tienden a utilizar más recursos narrativos. No obstante, la variabilidad observada dentro de cada grupo sugiere que la duración del video no es el único factor determinante en la cantidad de recursos narrativos utilizados, lo que podría abrir la puerta a un análisis más profundo considerando otras variables contextuales.

El valor F fue de 0.2631, con un valor p de 0.7688, lo que indica que no hay diferencias significativas en el uso de recursos narrativos entre los videos con diferentes niveles de polaridad. La percepción de la polaridad del contenido

(positivo, negativo) no influye en la cantidad de recursos narrativos empleados en los vídeos.

En virtud del análisis de los vídeos de TikTok que conforman el corpus de esta investigación, se desprenden conclusiones de calado respecto a las complejas y multifacéticas dinámicas de interacción que se establecen entre las audiencias, particularmente los fans, y las series de ficción españolas que se aventuran a representar la diversidad sexoafectiva. Los resultados obtenidos no solo confirman, sino que diseccionan con pormenor la existencia de una tensión dialógica, intrínsecamente productiva y fundamental, que se articula entre la narrativa institucional (vehiculada por las producciones televisivas oficiales) y la profusa resignificación creativa que emana de la praxis fan en la plataforma digital TikTok. Este espacio virtual trasciende su concepción como mero repositorio de opiniones o reacciones efímeras para consolidarse como un archivo afectivo de carácter colectivo y eminentemente dinámico. En él, las emociones, las interpretaciones hermenéuticas, las resistencias culturales y las aspiraciones identitarias de los seguidores no solo se expresan, sino que se materializan y codifican en artefactos culturales digitales, configurando un acervo de memoria emocional comunitaria que gravita, de manera significativa, en torno a las identidades LGBTIQ+ y la manera en que estas son representadas en el panorama mediático.

Una de las inferencias este estudio es la constatación de una marcada sobrerrepresentación de creadores de contenido que se identifican como LGBTIQ+ o que adoptan perspectivas *queer* en sus producciones en TikTok, un fenómeno que contrasta agudamente con la proporción, a menudo más limitada, de personajes LGBTIQ+ dentro de las propias series analizadas. Esta disparidad cuantitativa no es una mera anécdota estadística; subraya, con vehemencia, el papel crucial y transformador de TikTok como un enclave de virtualidad *queer*. Dentro de este ecosistema digital, las voces, experiencias y perspectivas de la comunidad LGBTIQ+ no solo encuentran un canal de expresión relativamente seguro y accesible, sino que se erigen como agentes activos que moldean, contestan y enriquecen el discurso predominante. Los fans, despojándose del rol tradicional de consumidores pasivos, demuestran una notable y sofisticada agencia cultural. Esta se manifiesta a través de

un repertorio diverso de estrategias creativas y críticas: desde la elaboración de narrativas alternativas inspiradas en el *fanfic* y la especulación imaginativa sobre derroteros no canónicos, hasta la articulación de una crítica cultural explícita y fundamentada. Mediante estas prácticas, los usuarios se reapropian del contenido original, no solo para amplificar la diversidad existente, sino también para interpelar las omisiones, cuestionar los estereotipos y demandar representaciones más auténticas, matizadas y complejas. Esta agencia se traduce en una constante negociación, resignificación y, en no pocas ocasiones, una subversión deliberada del canon oficial, evidenciando un proceso de recepción activa, participativa y inherentemente política que complementa, desafía y, en última instancia, expande la oferta narrativa de las series de ficción.

El análisis de los recursos formales y las estrategias narrativas implementadas por los creadores en TikTok pone de manifiesto una hábil y consciente adaptación de las herramientas audiovisuales inherentes a la plataforma, orientada hacia la consecución de fines expresivos, comunicativos y afectivos bien definidos. La amalgama de insertos de las series, la selección musical estratégica, la aplicación de filtros con carga semántica, el uso de la narración en off como vehículo de comentario o análisis, la inserción de intertítulos para guiar la interpretación, y la elección entre diversos formatos performativos (como el busto parlante, el montaje compilatorio o la dramatización paródica o reivindicativa) no responde a un uso aleatorio o superficial. Por el contrario, estas elecciones formales son indicativas de una intencionalidad clara: potenciar la carga afectiva de los mensajes, articular críticas de manera persuasiva, celebrar los escasos, pero significativos momentos de inclusión y visibilidad, o materializar las posibilidades narrativas que la ficción original dejó inexploradas. Si bien las pruebas estadísticas realizadas no arrojaron diferencias significativas en el uso de estos recursos narrativos basadas en variables demográficas del creador como el género, la edad o el origen geográfico, ni tampoco en función de la polaridad emocional (positiva/negativa) del contenido, sí se constató una correlación significativa entre la duración de los vídeos y la complejidad narrativa. Específicamente, los formatos más extensos tienden a incorporar un mayor número y variedad de recursos, permitiendo una mayor

elaboración discursiva y afectiva. Esta sofisticada utilización de la gramática audiovisual de TikTok es instrumental en la configuración de un lenguaje emocional compartido, un código tácito que resulta fundamental para la construcción, mantenimiento y expansión del mencionado "archivo afectivo" comunitario.

En última instancia, la comparación sistemática entre el producto televisivo institucional, con sus lógicas de producción, sus condicionantes industriales y sus objetivos comerciales, y la efervescente respuesta creativa de los fans en TikTok, desvela la emergencia de un ecosistema narrativo ampliado, interconectado y profundamente dinámico. Mientras las series de ficción proveen el marco narrativo inicial, con sus inevitables limitaciones y sus valiosos aciertos en términos de representación, la plataforma TikTok se transforma en el ágora digital donde esta narrativa se democratiza, se debate intensamente, se expande exponencialmente y se transmuta a través de la intervención colectiva. Las innegables convergencias temáticas y afectivas coexisten, no sin tensión, con divergencias sustanciales en lo referente al ejercicio de la agencia narrativa (unidireccional en la serie, multidireccional y participativa en TikTok), la distribución del protagonismo (centralizado en la ficción, plural y diverso en el fandom) y el repertorio de herramientas expresivas (profesionales y estandarizadas versus amateur, accesibles y flexibles). Este diálogo intermedial, sin embargo, no implica una separación estanca o una oposición irreconciliable, sino más bien una compleja complementariedad funcional. Los recursos y las lógicas de cada medio se entrelazan para contar, re-contar, vivir y procesar colectivamente la historia y sus resonancias de modos distintos y a menudo sinérgicos. El resultado trascendente es un enriquecimiento mutuo: la producción fan no solo actúa como un espejo que refleja el impacto cultural y emocional de las series, sino que también posee el potencial latente de influir en la cultura mediática en un sentido más amplio, retroalimentando el ciclo productivo y, quizás, incidiendo en futuras decisiones creativas y de representación por parte de los productores institucionales. De este modo, el estudio posiciona a TikTok no solo como un objeto de análisis fascinante, sino como un termómetro cultural de alta sensibilidad y un catalizador crucial en la conversación social contemporánea en torno a la ficción televisiva, la

representación de la diversidad y la construcción de identidades en la era digital. La investigación, por ende, ofrece prolegómenos significativos para entender la naturaleza evolutiva de la recepción mediática y la creciente relevancia de las plataformas participativas en la configuración del imaginario colectivo.

3.2 Estudio de narrativas fan

3.2.1 Introducción

En la era de la cultura participativa, los *fanfics* o narrativas de aficionados se han consolidado como formas culturales emergentes y subversivas que permiten a los fans apropiarse activamente de historias populares. La teoría de la cultura de la convergencia de Jenkins (2006) estableció hace décadas que los fans dejan de ser simples consumidores pasivos para convertirse en prosumidores (productores-consumidores) de contenido. En particular, la producción de *fan fiction* representa una extensión creativa de las narrativas originales en la que los participantes construyen sus propios significados más allá del mensaje original. Esto cobra especial relevancia en contextos *queer*, donde históricamente la representación en la cultura *mainstream* ha sido escasa o estereotipada. Los *fanfics* de temática LGBTIQ+ ofrecen un espacio narrativo alternativo y a menudo transgresor, en el cual las comunidades marginadas pueden explorar identidades y relaciones fuera de las normas heteronormativas impuestas por la industria cultural. Como señala Jenkins (2006), esta práctica expresa un derecho público a la participación cultural mediante el cual los fans reparan los vacíos o daños de la narrativa oficial, reimaginando mitos contemporáneos que de otro modo estarían controlados exclusivamente por corporaciones. En el ámbito *queer*, diversos estudios subrayan que internet se ha convertido en un espacio seguro para narrativas alternativas, donde lo *queer* encuentra refugio y posibilidad de expresión.

Los *fanfics* permiten así la creación de comunidades *online* de afinidad unidas por el deseo de reescribir la cultura en clave inclusiva. Este fenómeno ha dado lugar a subculturas de fans que, además de consumir, crean sus propias historias con personajes LGBTIQ+, generando repertorios narrativos colectivos que amplían la representación y fomentan la exploración de identidades de género y orientación sexual. La virtualidad *queer* (entendida como la esfera digital en que lo *queer* se visibiliza, comparte y resignifica) encuentra en el *fanfic* un vehículo privilegiado para la subversión creativa. Lejos de ser un entretenimiento trivial, los *fanfics* constituyen una narrativa cultural participativa de gran valor académico, pues reflejan cómo las audiencias apropian y transforman activamente las narrativas

mediáticas para afirmar sus propias identidades y aspiraciones sociales. En suma, estudiar los *fanfics* en el contexto de la virtualidad *queer* permite vislumbrar prácticas de resistencia simbólica ante discursos dominantes, la formación de espacios discursivos seguros para comunidades marginadas, y la forma en que la audiencia fan reconfigura la producción cultural en la era digital.

Dada esta relevancia, el presente trabajo sitúa su análisis empírico en la intersección entre *fandom*, participación cultural y narrativas *queer*. Siguiendo a Jenkins (2006) y otros teóricos de medios, se asume que los *fanfics* son artefactos culturales legítimos que merecen un escrutinio académico riguroso, tanto como las obras *canónicas* de las que derivan. En tanto textos colectivos creados en línea, los *fanfics* operan como crónicas de las preocupaciones, deseos e imaginarios de grupos específicos y por lo tanto constituyen una fuente valiosa para comprender procesos de identidad (cómo los individuos exploran su yo a través de la ficción) y de comunidad (cómo se forman redes de apoyo e intercambio creativo). El estudio de estas narrativas participativas *queer* requiere, a su vez, herramientas metodológicas adecuadas para captar su complejidad. Como se detalla a continuación, se ha diseñado un cuestionario exhaustivo que permite indagar cuantitativamente en las actitudes, hábitos y efectos percibidos asociados a la lectura y escritura de *fanfics* con temática LGBTIQ+. Este instrumento busca combinar la perspectiva cultural (¿qué significan los *fanfics* para sus creadores/lectores?) con un enfoque psicosocial (¿cómo se relaciona esta práctica con la autopercepción y la interacción comunitaria?), proporcionando datos empíricos que den sustento a las reflexiones teóricas sobre la virtualidad *queer* y las narrativas fan.

En consecuencia con lo planteado anteriormente, el estudio empírico presentado se estructura en torno a tres preguntas específicas de investigación que guían el posterior análisis detallado de resultados. En primer lugar, ¿de qué modo y en qué medida contribuyen las narrativas *fanfic queer* a una representación alternativa y más auténtica de las identidades LGBTIQ+, frente a la representación mediática convencional? En segundo lugar, ¿cómo influyen estas narrativas participativas, especialmente la creación y consumo de *fanfics queer*, en los procesos de autopercepción, identificación y construcción identitaria de sus autores y

lectores? Finalmente, ¿qué papel desempeñan las comunidades *online* asociadas al *fanfiction* en la creación de espacios discursivos seguros y en la generación de redes de apoyo y socialización entre personas LGBTIQ+? Estas interrogantes permitirán abordar sistemáticamente los hallazgos del cuestionario aplicado y discutir críticamente la relevancia cultural y social de estas prácticas narrativas digitales.

3.2.2 Método

3.2.2.1 Cuestionario

El cuestionario se ha consolidado como una de las técnicas más utilizadas en la investigación social, educativa y comunicativa por su capacidad para recoger datos directamente de un grupo de participantes. Su diseño estructurado permite medir las opiniones, actitudes, comportamientos y características demográficas de manera eficiente y sistemática. Según Fowler (2014), los cuestionarios son herramientas fundamentales en estudios descriptivos y explicativos que buscan establecer patrones generales a partir de muestras representativas. El empleo de esta técnica en el presente estudio responde a la necesidad de explorar la percepción y creación de contenido relacionado con personajes LGBTIQ+ en series españolas, así como las motivaciones y experiencias asociadas con la producción de *fanfics*, proporcionando así una visión integral de un fenómeno de creciente interés cultural y académico.

Para esta sección se ha elaborado un cuestionario recogido al final del documento que está integrado por preguntas cerradas, escalas de Likert y preguntas abiertas, lo que maximiza la recolección de datos cuantitativos y cualitativos. Esta estrategia mixta sigue las recomendaciones de Dillman, Smyth y Christian (2014), quienes subrayan la importancia de equilibrar la precisión estadística con la riqueza descriptiva. Las preguntas cerradas, categorizadas en opciones predeterminadas, permiten analizar tendencias y relaciones estadísticas, mientras que las preguntas abiertas ofrecen una ventana para explorar la profundidad de las experiencias individuales. Por ejemplo, la sección dedicada al consumo de contenido LGBTIQ+ en

redes sociales y sitios de *fanfics* pregunta sobre frecuencia, plataformas favoritas y objetivos de consumo, proporcionando datos tanto cuantitativos como cualitativos sobre patrones de uso y motivaciones personales.

Uno de los beneficios clave del cuestionario es su capacidad para estandarizar la recolección de datos, asegurando que todos los participantes respondan a las mismas preguntas bajo condiciones similares. Esta estandarización facilita la comparación de respuestas y mejora la fiabilidad del estudio (Bryman, 2016). Asimismo, el formato permite llegar a una muestra amplia, optimizando los recursos disponibles y reduciendo el tiempo necesario para la recopilación de datos. Sin embargo, no está exento de limitaciones. Las preguntas cerradas pueden restringir la riqueza de las respuestas al imponer categorías predefinidas, lo que puede afectar la validez interna del estudio. Además, los sesgos de deseabilidad social o de interpretación pueden influir en las respuestas de los encuestados, un desafío comúnmente señalado por Groves (2009). Para mitigar estas limitaciones, el cuestionario se diseñó con una estructura clara, un lenguaje accesible y un enfoque en la neutralidad, permitiendo que los participantes expresen sus opiniones con precisión y sin ambigüedades.

El cuestionario incluye secciones destinadas a recoger datos demográficos (edad, género, orientación sexual), prácticas de consumo (frecuencia de visionado, plataformas utilizadas), y aspectos emocionales y creativos (impacto emocional, frecuencia de lectura y escritura de *fanfics*). Preguntas como las que exploran la autenticidad percibida en las representaciones LGBTIQ+ y la influencia de los *fanfics* en la percepción de las identidades *queer* se construyeron utilizando escalas de Likert de cinco puntos. Estas escalas permiten medir la intensidad de las percepciones y emociones de manera más matizada que una simple opción dicotómica.

El cuestionario también aborda la creación de *fanfics*, preguntando por motivaciones, frecuencia, aspectos modificados en los personajes, y la importancia atribuida a la retroalimentación de la comunidad. La inclusión de preguntas sobre participación en comunidades y eventos de escritura permite contextualizar la

experiencia creativa dentro de un marco social más amplio, lo que se alinea con los estudios de Jenkins (1992) sobre cultura participativa y apropiación textual. Así, se exploran tanto las experiencias individuales como las dinámicas colectivas que configuran la producción de contenido *fanfic* dentro de los espacios digitales contemporáneos.

Su diseño responde a principios metodológicos sólidos y a una planificación cuidadosa que equilibra las necesidades de generalización con la profundidad analítica, garantizando así una contribución significativa al campo del estudio de la cultura digital y las narrativas participativas. Es una de las técnicas más empleadas en la investigación social, educativa y comunicativa por su capacidad de recopilar información estandarizada de un gran número de participantes, lo que permite obtener datos que pueden analizarse estadísticamente (Díaz de Rada, 2019). Consiste en un instrumento compuesto por una serie de preguntas diseñadas específicamente para explorar variables relevantes a los objetivos del estudio. Según el enfoque de la investigación, las preguntas pueden ser cerradas, abiertas o de escala. Cada tipo de pregunta tiene ventajas y desventajas que influyen en la precisión y profundidad de los resultados. En el contexto de esta investigación sobre la recepción y creación de *fanfiction* con contenido LGBTIQ+, el cuestionario ha sido una herramienta crucial para obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos.

El cuestionario desarrollado para esta investigación incluyó 59 preguntas cuidadosamente diseñadas para abordar diferentes dimensiones del tema. En primer lugar, se incluyeron preguntas demográficas con el fin de contextualizar las respuestas dentro de las características sociodemográficas de los participantes. Preguntas como "¿Cuál es su identidad de género?" y "¿Cuál es su orientación sexual?" fueron diseñadas con opciones de respuesta inclusivas para garantizar que todas las identidades estuvieran representadas, en línea con las mejores prácticas de inclusión y diversidad en investigación social (Günther y Leimgruber, 2020). Según Babbie (1992), la claridad en la redacción de las preguntas y la neutralidad de su formulación son aspectos esenciales para reducir el sesgo de respuesta, por lo que cada ítem fue sometido a revisión por expertos en metodología y pilotado con un grupo reducido antes de la administración general.

El cuestionario empleado en esta investigación se diseñó como un instrumento de carácter exploratorio orientado a recoger prácticas, percepciones y formas de relación con la ficción seriada y con las prácticas fan desde la perspectiva de sujetos implicados activamente en dichos entornos. La muestra obtenida responde, en consecuencia, a un proceso de autoselección y se reclutó en espacios directamente vinculados al fandom y a la producción fan, lo que condiciona tanto el tipo de perfiles participantes como el alcance de las inferencias posibles a partir de los datos recogidos. Esta característica no constituye una debilidad metodológica en sí misma, siempre que se integre de forma coherente en el diseño y en la interpretación de los resultados, pero exige una delimitación explícita del marco de validez del instrumento.

El cuestionario no se concibe en esta tesis como una herramienta de representación estadística de una población amplia ni como un instrumento destinado a describir comportamientos generalizables a conjuntos como los jóvenes, las audiencias o el público en general. Opera como un dispositivo de contextualización empírica que permite acceder a discursos, valoraciones y experiencias de sujetos que participan activamente en prácticas de reapropiación cultural, en particular en la escritura fan y en la circulación de contenidos derivados de la ficción seriada. En este sentido, los datos obtenidos informan sobre un segmento específico de usuarios culturalmente implicados, cuya relevancia para el estudio reside precisamente en su grado de participación y no en su representatividad poblacional.

Desde una perspectiva metodológica, el carácter autoseleccionado de la muestra implica asumir que los participantes no constituyen un reflejo neutral de un grupo demográfico amplio, sino un conjunto de sujetos con alta motivación, familiaridad con los objetos analizados y disposición a reflexionar sobre sus propias prácticas culturales. Esta condición introduce sesgos conocidos, como la sobrerrepresentación de perfiles altamente implicados o la infrarrepresentación de consumos más distanciados, pero resulta coherente con los objetivos del estudio, que se centran en comprender procesos de reapropiación, memoria mediada y enunciación de la experiencia en contextos fan. El cuestionario, por tanto, no se

utiliza para medir frecuencia de consumo ni para establecer patrones generales de comportamiento, sino para identificar tendencias discursivas, recurrencias argumentativas y modos de autoexplicación que complementan el análisis cualitativo de los corpus principales.

Esta delimitación tiene consecuencias directas para la interpretación de los resultados derivados del cuestionario. Las conclusiones que se extraen a partir de este instrumento deben entenderse siempre como referidas a los participantes del estudio y a perfiles comparables en términos de implicación cultural. Cuando el análisis alude a posiciones, valoraciones o experiencias expresadas en las respuestas, estas no se presentan como rasgos propios de un conjunto generacional amplio ni como características generales de las audiencias contemporáneas. Se presentan como indicadores situados de cómo sujetos vinculados activamente al fandom narran su relación con la ficción seriada, con la escritura fan y con las comunidades digitales en las que participan.

Para garantizar esta coherencia interpretativa, el cuestionario se integra en el diseño de investigación como una fuente secundaria de apoyo y contraste, no como un pilar autónomo del análisis. Sus resultados se utilizan para contextualizar hallazgos procedentes del análisis de series, de TikTok y de *fanfiction*, y para iluminar desde la autoenunciación aspectos relacionados con la memoria afectiva, la identificación y la experiencia mediada. En ningún caso se emplean como base para establecer generalizaciones sociológicas amplias ni para formular afirmaciones sobre colectivos no representados en la muestra.

Este encuadre permite además comprender el cuestionario como parte de la lógica del diseño mixto adoptado. En lugar de aspirar a la triangulación estadística, el instrumento contribuye a una triangulación interpretativa, en la que los datos cuantitativos y las respuestas abiertas dialogan con el análisis cualitativo, aportando densidad contextual y reforzando la plausibilidad de las interpretaciones sin extender indebidamente su alcance. De este modo, el cuestionario cumple una función complementaria y coherente con el carácter exploratorio del estudio, y sus limitaciones se integran explícitamente como parte del rigor metodológico.

Finalmente, es importante subrayar que el reconocimiento de estas limitaciones no invalida el interés analítico de los resultados, pero sí orienta su lectura. Las afirmaciones derivadas del cuestionario deben leerse como descripciones situadas de prácticas y discursos propios de participantes activos en entornos fan, y no como diagnósticos generales sobre juventudes o audiencias. Esta precisión permite ajustar el alcance de las conclusiones y evita extrapolaciones que excedan el diseño empírico del estudio.

Ahondando ahora en el diseño y los resultados, el cuestionario se diseñó explícitamente para captar tres dimensiones complementarias: (1) el perfil sociodemográfico y mediático del participante (edad por rangos, género con opciones inclusivas, orientación sexual, plataformas de uso), (2) las prácticas y hábitos de consumo/producción relacionados con series y fanfics (frecuencia de lectura/escritura, plataformas preferidas, nivel de participación en comunidades) y (3) las percepciones y efectos psicoafectivos (percepción de autenticidad de las representaciones, impacto emocional, influencia en la autopercepción y en la identidad). La estructura final quedó en 59 preguntas que combinan cerradas, escalas Likert de 5 puntos y preguntas abiertas para recoger matices y testimonios breves; además se incluyeron ítems dicotómicos puntuales (sí/no) para medir prácticas concretas (por ejemplo: “¿Lees fanfics basados en personajes LGBTIQ+?”). Esta arquitectura busca equilibrio entre la posibilidad de análisis estadístico y la riqueza cualitativa necesaria para interpretar procesos identitarios.

La muestra utilizada en esta primera oleada fue intencional y no probabilística: participaron 97 sujetos, mayoritariamente hispanohablantes con interés activo en contenido LGBTIQ+. La distribución por edad mostró una presencia destacada del tramo “más de 40 años” (≈34 %), seguida por poblaciones jóvenes-adultas (19–24 y 25–30 con ≈17.5 % cada una) y un 10 % de menores de 18; esto sugiere que el fenómeno de interés atraviesa cohortes y no se limita a adolescencias. En cuanto al género y la orientación, el cuestionario recogió autoidentificaciones diversas (hombres y mujeres pero también una representación notable de identidades no binarias, género fluido, agénero y respuestas “prefiero no decirlo”); en orientación sexual hubo pluralidad con presencia de etiquetas como gay (≈16 %)

y asexual ($\approx 13\%$), entre otras. Estos descriptores permiten segmentar posteriormente los análisis y comprobar si las dinámicas de lectura/escritura de fanfics y las percepciones de autenticidad varían según grupos sociodemográficos.

En cuanto a la operacionalización de las variables, las percepciones (por ejemplo: “nivel de autenticidad percibida en las representaciones LGBTIQ+”) se midieron con escalas Likert de 5 puntos (1 = nada auténtica; 5 = muy auténtica), el impacto emocional con una escala similar (1–5) y la participación en comunidades con categorías ordinales (lector sin interacción $\rightarrow$ moderador). Las preguntas abiertas se reservaron para recoger testimonios sobre motivaciones y experiencias (por ejemplo: “¿Por qué escribes o lees fanfics?”), que luego fueron sometidas a codificación cualitativa temática para complementar los análisis cuantitativos. Para asegurar consistencia operativa, muchos ítems incluyen opciones explícitas (listas de plataformas, rangos de frecuencia, tipos de objetivos de consumo) y la plantilla del cuestionario figura como “Modelo de cuestionario” en el anexo para que cualquier replicación pueda aplicar los mismos códigos.

El tratamiento de los datos siguió un protocolo clásico de investigación cuantitativa con anclaje cualitativo. Primero se ejecutaron análisis descriptivos (frecuencias, medias, distribuciones) para comprobar la integridad de los datos y detectar valores atípicos o faltantes; después se evaluó la fiabilidad interna de los conjuntos de ítems destinados a medir constructos (α de Cronbach) y se comprobó la adecuación para análisis factorial mediante KMO y la prueba de Bartlett. Con esos preavisos, se realizó un Análisis Factorial Exploratorio (AFE) para identificar dimensiones latentes en las escalas (p. ej. dimensiones de “participación”, “impacto” o “autenticidad”), y se utilizaron correlaciones (Pearson o Spearman según distribución) y análisis de regresión lineal simple para probar relaciones específicas —por ejemplo, la relación entre impacto emocional percibido y credibilidad de la representación—. Todos estos procedimientos se implementaron con SPSS y las visualizaciones se hicieron con Power BI; los resultados gráficos y mapas de calor están referenciados en la sección de resultados (Gráficos 49–77).

Respecto a la codificación y control de calidad: la codificación cuantitativa fue automatizada parcialmente (preparación de bases, recodificación de variables) y verificada manualmente. Para las escalas se calculó el α de Cronbach en los bloques pertinentes (y se informa en el apartado de fiabilidad y en el Anexo Gráfico 4–7), y la concordancia intercodificador en los segmentos cualitativos se comprobó mediante procedimientos de revisión por pares y, cuando fue necesario, discusión por consenso. Los casos ambiguos (respuestas abiertas equívocas o respuestas múltiples conflictivas) se marcaron como “no identificable” o se analizaron por separado para evitar contaminar los análisis estadísticos con ruido interpretativo. Además, se pilotó el cuestionario con un grupo reducido de expertos/usuarios antes de la administración para depurar la redacción y reducir sesgos de comprensión.

En términos de respuestas y hallazgos relevantes, los análisis descriptivos y gráficos muestran patrones coherentes con las Preguntas de investigación teóricas: una parte sustantiva de la muestra consume y participa activamente en comunidades de *fanfiction* (gráficos sobre nivel de participación y frecuencia de lectura) y valora los fanfics como espacios de representación más auténtica frente a la ficción institucional (Gráfico 49 y Gráfico 72 muestran distribuciones hacia puntuaciones medias-altas en autenticidad). Asimismo, los análisis de correlación y regresión sugieren relaciones positivas entre lectura/participación y efectos en la autopercepción: quienes leen o escriben fanfics con más frecuencia tienden a reportar mayor influencia de estas prácticas en su percepción de las identidades *queer* (esto aparece en el mapa de correlaciones y la regresión simple del Gráfico 57). También emergen matices por subgrupos (edad, identidad de género, plataforma preferida) que justifican análisis segmentados; por ejemplo, la preferencia por TikTok o AO3 se asocia con perfiles de participación y objetivos de consumo (entretenimiento vs. identificación) distintos. Todos estos hallazgos se presentan con sus gráficos de apoyo y se discuten críticamente en la sección de resultados.

Por último, se documentan limitaciones y decisiones interpretativas: la muestra (N = 97) es adecuada para análisis exploratorios y pruebas de correlación, pero no permite generalizaciones poblacionales amplias; por eso se recomienda

ampliar la muestra en futuros trabajos y, si fuera necesario, emplear análisis confirmatorios. Las escalas podrían ser refinadas para medir con mayor precisión ciertos constructos y la coexistencia de emociones o finalidades en un mismo ítem llevó a priorizar una emoción/finalidad primaria en el análisis cuantitativo, dejando las coocurrencias para análisis cualitativo. En síntesis: el diseño del cuestionario, la codificación y los procedimientos analíticos proporcionan una base metodológica sólida que permite responder con rigor las preguntas sobre la contribución de los fanfics a la representación, su papel en la autopercepción y la función de las comunidades *online*, manteniendo al mismo tiempo una lectura crítica de las limitaciones.

Uno de los aspectos más destacables de este cuestionario es el uso de una combinación de preguntas cerradas, de escala Likert y abiertas. Las preguntas cerradas ofrecen respuestas predefinidas que facilitan el análisis cuantitativo de las tendencias generales. Por ejemplo, para explorar la participación de los usuarios en comunidades de *fanfiction*, se planteó la pregunta: "¿Participa activamente en comunidades de *fanfiction*?" con opciones de respuesta sí o no. Este formato permite calcular distribuciones de frecuencia y relaciones entre variables. Por otra parte, las preguntas de escala Likert se emplearon para medir la intensidad de las opiniones o actitudes. Una de las preguntas clave formuladas en este formato fue: "Considero que las representaciones LGBTIQ+ en *fanfiction* suelen ser más inclusivas que las de los medios tradicionales", con opciones de respuesta que oscilaban entre "totalmente en desacuerdo" y "totalmente de acuerdo". Las escalas de Likert permiten realizar análisis más complejos, como el cálculo de medias y desviaciones estándar, facilitando la comparación de subgrupos de participantes (Rea y Parker, 2014).

El proceso de administración del cuestionario se realizó a través de una plataforma en línea, lo que permitió alcanzar una muestra geográficamente diversa y garantizar una mayor accesibilidad para los participantes. La confidencialidad de los datos fue una prioridad, y se siguieron los principios éticos establecidos por la American Psychological Association (2020) para la investigación con seres humanos, incluyendo la obtención de consentimiento informado y la garantía de

anonimato. Esta modalidad de administración también permitió una recopilación de datos eficiente, aunque es importante considerar las limitaciones asociadas con la auto-selección de los participantes y la posible falta de representatividad de la muestra (Couper, 2017).

El estudio adoptó un diseño no experimental, transeccional descriptivo-correlacional, empleando el cuestionario como técnica principal de recolección de datos. La elección del cuestionario autoadministrado *online* se justificó por varias razones metodológicas. En primer lugar, los cuestionarios son instrumentos ampliamente utilizados en investigación social para recabar información de grandes muestras de forma eficiente. Permiten estandarizar la obtención de datos sobre variables específicas mediante ítems cuidadosamente diseñados, facilitando tanto la cuantificación de fenómenos como la comparación entre subgrupos. En este caso, se requería un instrumento capaz de capturar múltiples dimensiones del fenómeno *fanfic queer*, desde características sociodemográficas y patrones de consumo mediático, hasta motivaciones creativas, percepciones sobre la representación LGBTIQ+ y efectos subjetivos en la identidad. El cuestionario de 59 ítems se construyó precisamente con la intención de abarcar holísticamente dichas dimensiones, manteniendo al mismo tiempo una estructura coherente y manejable para los participantes.

Para el desarrollo del cuestionario se siguieron pautas clásicas de elaboración de encuestas. Se optó por preguntas mayoritariamente cerradas o de opción múltiple, dado que incrementan la comparabilidad y facilidad de análisis estadístico. No obstante, algunas preguntas permitieron respuestas múltiples o abiertas para captar matices cualitativos sin restringir la variedad de experiencias de los sujetos. Cada ítem fue formulado en lenguaje claro, evitando sesgos o ambigüedades, y se dispusieron en un orden lógico: empezando por preguntas generales/fácticas, avanzando luego a percepciones valorativas y finalizando con reflexiones personales. Esta secuenciación buscó minimizar el cansancio del respondiente y evitar que preguntas iniciales influyeran indebidamente en respuestas posteriores. Asimismo, el cuestionario fue revisado por dos expertos en metodología y un miembro de la comunidad fan LGBTIQ+ para asegurar su validez

aparente y de contenido: se comprobó que los ítems realmente cubrían los constructos teóricos de interés y que eran culturalmente pertinentes en el contexto de las comunidades *queer online*.

El diseño del cuestionario partió de una revisión teórica y empírica de los constructos de interés (participación en fandom, consumo/producción de *fanfics*, percepción de autenticidad, impacto afectivo y variables sociodemográficas). A partir de esa matriz teórica se procedió a la operacionalización: cada dimensión se descompuso en subconstructos concretos y se elaboraron ítems que pretendieran medirlos de forma directa y no ambigua. Para facilitar el análisis estadístico y garantizar comparabilidad entre respuestas se optó mayoritariamente por ítems cerrados (opción única, opción múltiple, escalas Likert de 5 puntos), ya que permiten una codificación directa, son menos costosos cognitivamente para el respondiente y reducen errores de entrada. No obstante, se combinó esa estrategia con preguntas abiertas y de respuesta múltiple en puntos clave para captar matices cualitativos (por ejemplo: motivos para leer/escribir fanfics; experiencias personales relevantes) que no habrían quedado registrados con ítems exclusivamente cerrados. Esta combinación buscó el equilibrio entre robustez cuantitativa y riqueza cualitativa.

En la redacción de los ítems se aplicaron las normas clásicas para evitar sesgos: lenguaje claro y directo, frases cortas, evitar ítems dobles (no “¿Te gusta X y Y?”), evitar términos técnicos no explicados y formular preguntas neutrales que no indujeran una respuesta positiva o negativa. Se introdujeron en el diseño algunos ítems inversos o formulados de modo contrastado cuando fue relevante para controlar respuestas automáticas, y en las escalas Likert se favoreció la opción de 5 puntos por ofrecer equilibrio entre sensibilidad y usabilidad (punto medio para neutralidad). Además, donde la medición lo exigía se incluyeron opciones “prefiero no decirlo” o “otro (especifique)” para respetar la diversidad de identidades y minimizar el sesgo de exclusión. Estas decisiones permiten tanto fiabilidad interna en los constructos como respeto a la pluralidad de autoidentificaciones presentes en la comunidad estudiada.

La secuenciación de los ítems siguió una lógica deliberada (técnica del embudo): se empezó con preguntas generales y fácticas (edad por rangos, género autoidentificado, plataforma favorita) para situar al respondiente y reducir la fricción inicial; continuó con preguntas sobre hábitos y prácticas (frecuencia de lectura/escritura de fanfics, plataformas usadas, tipo de interacción) y prosiguió con ítems valorativos y afectivos (percepción de autenticidad, impacto emocional, identificación). Finalmente, se dejaron las preguntas abiertas y las reflexiones personales para el final, con el doble objetivo de aprovechar que el respondiente ya ha entrado en materia y de evitar que respuestas emotivas tempranas contaminasen las valoraciones subsiguientes. Esta estructura también busca minimizar el cansancio cognitivo y el abandono, favoreciendo tasas de respuesta completas.

Para mejorar la validez y la fiabilidad del instrumento se llevaron a cabo varias fases de validación previa. Primero, los ítems se sometieron a revisión de contenido por dos expertos en metodología cuantitativa y por un miembro representativo de la comunidad fan LGBTIQ+; este doble control buscó garantizar que los ítems cubrieran los constructos teóricos (validez de contenido) y que fuesen culturalmente pertinentes y sensibles a las formas de expresión del fandom. Tras incorporar las observaciones de estos revisores se realizó un pilotaje con un grupo reducido de participantes (usuarios y expertos) para identificar ambigüedades, medir tiempos de respuesta y detectar problemas de interpretación. En esa fase se revisaron formulaciones, se ajustaron instrucciones y se comprobó que la estimación de duración fuera breve (diseñada para reducir el abandono). Los cambios surgidos del piloto se documentaron y aplicaron antes de la administración final.

En la forma de administración y control de calidad se optó por un formulario digital con estructura lógica y validaciones automáticas: campos obligatorios en puntos clave (consentimiento, edad mínima), restricciones tipo (rango de respuestas, formatos) y mensajes aclaratorios. Para preservar la calidad de los datos se incluyeron controles de coherencia y ítems de atención que permiten detectar respuestas apresuradas o no reflexionadas; las respuestas que fallaron múltiples controles fueron marcadas para revisión y, de ser necesario, excluidas del análisis

de ciertos ítems. Se definió también una política clara para el tratamiento de datos faltantes: imputación mínima para ítems aislados (cuando se justificaba) y análisis de casos completos para ciertos modelos multivariantes, siempre documentando decisión y porcentaje de respuesta perdida. Además, la recogida cumplió criterios éticos: consentimiento informado al inicio, anonimización de las respuestas y almacenamiento seguro de los datos.

Respecto al tratamiento analítico de las respuestas, las escalas se prepararon para análisis psicométricos: se calculó la fiabilidad interna mediante α de Cronbach en los bloques teóricos (participación, impacto, autenticidad), se evaluó la adecuación de la muestra para análisis factorial (KMO y Bartlett) y se ejecutó un Análisis Factorial Exploratorio para detectar dimensiones latentes. Las preguntas abiertas se sometieron a codificación temática: primero se elaboró un esquema de códigos a partir de lecturas inductivas y de las categorías teóricas, luego se realizó la codificación por pares y se calculó concordancia intercodificador; las narrativas más relevantes se usaron para enriquecer la interpretación cuantitativa y ofrecer ejemplos ilustrativos en los análisis cualitativos. Finalmente, se documentó todo en un código de campo (codebook) que incluye la asignación numérica de cada categoría, las instrucciones de codificación y ejemplos de respuesta para cada código, facilitando futuras replicaciones.

En resumen, el cuestionario (59 ítems) fue concebido y producido siguiendo pautas clásicas de elaboración de encuestas a las que se añadió una sensibilidad metodológica específica para el objeto de estudio: combinación de cerrados para robustez estadística y abiertos para riqueza cualitativa; lenguaje neutral y inclusivo para minimizar sesgos; pilotaje y revisión por expertos y miembros de la comunidad para asegurar validez aparente y de contenido; y controles de calidad y protocolos de tratamiento de datos para garantizar la fiabilidad y la transparencia del análisis. Toda la instrumentación, el procedimiento de validación y la plantilla de codificación quedan documentados en el anexo correspondiente y en el libro de códigos del estudio.

En términos de implantación, el cuestionario se difundió vía plataformas digitales frecuentadas por fans (Twitter, foros de *fanfic*, grupos de Discord), lo cual

era consistente con el objeto de estudio: la virtualidad. Se privilegió la autoaplicación anónima en línea para que los participantes –la mayoría jóvenes familiarizados con entornos digitales– se sintieran cómodos y respondieran con sinceridad acerca de temas potencialmente sensibles (identidad sexual, sentimientos personales hacia la representación *queer*, etc.). La muestra obtenida (N=97 casos válidos) fue de carácter intencional (no probabilística), conformada principalmente por usuarios activos en fandoms LGBTIQ+. Si bien esto limita la representatividad para la población general, resulta adecuado para un estudio exploratorio centrado en fanáticos informados y comprometidos con la temática.

Tras la recolección, se procedió al análisis cuantitativo. En primer lugar, se realizaron análisis descriptivos (frecuencias, medias, distribuciones) para caracterizar las respuestas y detectar posibles valores atípicos o datos faltantes. Seguidamente se evaluó la fiabilidad interna del cuestionario mediante el coeficiente Alpha de Cronbach (α) para aquellos conjuntos de ítems que pretendían medir un mismo constructo latente. El alfa de Cronbach, propuesto originalmente por Cronbach (1951), es un índice que cuantifica la consistencia interna de un instrumento, reflejando qué tan estrechamente relacionados están sus ítems. Un valor alto de α (convencionalmente ≥ 0.7) suele interpretarse como evidencia de que los ítems miden coherentemente un mismo concepto. No obstante, se complementó este criterio con un análisis factorial exploratorio (AFE) para investigar la estructura latente del instrumento sin suponer a priori un modelo fijo. El AFE permite identificar conglomerados de ítems altamente correlacionados entre sí, revelando posibles dimensiones subyacentes en los datos. Antes de realizar el AFE, se verificaron los supuestos de adecuación muestral mediante la prueba KMO de Kaiser-Meyer-Olkin y la prueba de esfericidad de Bartlett. La prueba KMO evalúa la proporción de varianza común entre ítems; valores cercanos a 1 indican que el AFE es pertinente, mientras que valores bajos (<0.5) sugieren que las correlaciones inter-ítem pueden ser demasiado débiles o esporádicas para extraer factores significativos. La prueba de Bartlett, por su parte, contrasta la pregunta de investigación de que la matriz de correlaciones observada proviene de una identidad (ausencia total de correlaciones); un resultado significativo ($p < 0.05$)

avala la existencia de correlaciones suficientes para proseguir con el análisis factorial. Adicionalmente, se exploraron correlaciones entre dimensiones derivadas y se aplicaron análisis de correlación bi-variada (coeficiente r de Pearson o Rho de Spearman según correspondiese a la distribución) para examinar relaciones entre variables clave, como por ejemplo entre nivel de participación en *fanfics* y percepción de influencia en la identidad.

Cabe destacar que la aproximación metodológica fue predominantemente cuantitativa, pero con un anclaje sólido en los conceptos cualitativos del marco teórico. Es decir, las categorías de análisis (representación mediática, participación comunitaria, virtualidad *queer*, etc.) orientaron tanto la construcción del cuestionario como la interpretación de los resultados numéricos. De este modo, la metodología articula un puente entre teoría y datos empíricos: las secciones siguientes presentarán en detalle el instrumento utilizado, los hallazgos cuantitativos obtenidos y su discusión a la luz de los conceptos expuestos, evidenciando la potencia explicativa del cuestionario para indagar científicamente las narrativas fan en contextos *queer*. A continuación, se describe su estructura interna, tipos de preguntas y ejemplos ilustrativos, complementados con visualizaciones basadas en los datos recopilados (muestra N=97) para reflejar el comportamiento de las variables.

La sección 1: Perfil sociodemográfico y uso mediático con unos primeros ítems (1–5) que recaban información básica del participante, incluyendo edad (por rangos etarios: “13-18”, “19-24”, ... “Más de 40”), género (opciones incluyeron identidades no binarias, género fluido, agénero, además de hombre/mujer, y la posibilidad de “prefiero no decirlo”), y orientación sexual (con una lista inclusiva: heterosexual, gay, lesbiana, bisexual, pansexual, asexual, demisexual, *queer*, otro, o no declarar). Estas preguntas situacionales sirven para caracterizar la muestra y eventualmente segmentar análisis. Por ejemplo, la distribución de orientaciones sexuales en la muestra fue variada, predominando participantes que se identificaron como gay (16%) o asexual (13%), pero con representación de múltiples etiquetas identitarias, reflejando la diversidad inherente al entorno *queer* virtual abordado. Seguidamente, se indagó el uso de redes sociales o sitios de *fanfics* vinculados al

consumo de contenido LGBTIQ+ (¿Interactúa en redes con series y personajes? Sí/No). Quienes respondieron afirmativamente especificaron su plataforma favorita para contenido LGBTIQ+ (ítem 5), pudiendo elegir entre una variedad de opciones: TikTok, Discord, Archive of Our Own (AO3), Instagram, Twitter, Wattpad u “Otro”. Este reactivo busca identificar el entorno digital principal en que el fan vive su experiencia; en la muestra, se observó una dispersión interesante: Discord (comunidades cerradas) fue la más elegida (18% la mencionan como favorita), seguida de cerca por AO3 (17%) y Twitter (15%), mientras que TikTok e Instagram suman conjuntamente alrededor de un cuarto de las preferencias. Esto sugiere que la audiencia objetivo se distribuye en diversos espacios *online*, con un peso notable de plataformas de *fanfic* dedicadas (AO3, Wattpad) pero también de redes sociales generales adaptadas al fandom (Twitter, TikTok).

La sección 2: Consumo de series LGBTIQ+ y valoración de su representación explora la relación del participante con las series de TV/Web que incluyen personajes LGBTIQ+. El ítem 6 pregunta la frecuencia con que ve series con personajes LGBTIQ+ (desde “Diariamente” hasta “Nunca”). La mayoría de los encuestados reportó consumir este tipo de contenido con regularidad: cerca del 45% indicó verlo al menos semanalmente, evidenciando una alta exposición voluntaria a narrativas audiovisuales *queer*. Acto seguido, se indaga el objetivo o motivación al consumir contenido LGBTIQ+ en redes (ítem 7, opción múltiple: entre entretenimiento, educación, conexión con otros fans, identificación personal, reflexión/debate, inspiración creativa, etc.). Las respuestas aquí suelen distribuirse en múltiples propósitos simultáneos; por ejemplo, varios participantes seleccionaron tanto entretenimiento como identificación personal, indicando que disfrutaban el contenido pero a la vez buscan verse reflejados en él. El ítem 8 consulta el género narrativo preferido para series con personajes LGBTIQ+ (drama, comedia, romance, ciencia ficción/fantasía, thriller, histórico u otro). Esta pregunta mapea gustos de audiencia: los datos de ejemplo sugieren que el drama y la comedia fueron los géneros más populares, lo que puede asociarse con la fuerte tradición de telenovelas dramáticas y comedias inclusivas recientes en España, aunque géneros

de nicho como la ciencia ficción también obtuvieron menciones significativas por parte de algunos fans *queer*.

Un conjunto de ítems evaluó la percepción sobre la calidad de la representación LGBTIQ+ en las series españolas. En particular, el ítem 9 midió el nivel de autenticidad percibida en dichas representaciones mediante una escala Likert de 5 puntos (1 = Nada auténtica, 5 = Muy auténtica). De forma similar, el ítem 10 preguntó: “¿Consideras que los personajes LGBTIQ+ en las series son realistas y complejos?”, con opciones ordinales desde “Siempre” hasta “Nunca”. Y el ítem 11: “¿Crees que los personajes LGBTIQ+ están representados sin estereotipos?” con las mismas opciones. Estos reactivos pretenden cuantificar la evaluación crítica que los fans hacen del *mainstream*. Por ejemplo, un participante podría indicar que la autenticidad es baja (valor 2) y que casi nunca los personajes evitan estereotipos, evidenciando una insatisfacción con la producción mediática convencional. En la muestra, las puntuaciones de autenticidad percibida oscilaron en torno a la neutralidad (media ≈ 3 en la escala 1-5), pero con notable dispersión: un subconjunto calificó la autenticidad como alta (4-5) mientras otros la vieron muy deficiente (1-2). Esto sugiere experiencias heterogéneas posiblemente según qué series tengan en mente. Como complemento, el ítem 12 evaluó el impacto emocional que genera ver personajes LGBTIQ+ en pantalla (Likert 1 = “Ningún impacto” a 5 = “Impacto muy fuerte”). Esta medida capta la respuesta afectiva del espectador, desde la indiferencia hasta la profunda conexión o inspiración. Los datos indican que para muchos fans ver identidades *queer* representadas resulta significativo: un 40% aproximadamente reportó gran o muy fuerte impacto emocional (valores 4-5), lo cual concuerda con la idea de visión validante (sentirse conmovido al verse reflejado) que a menudo relatan los espectadores *queer*.

La sección 3: Lectura de *fanfics* LGBTIQ+ transiciona hacia la práctica específica de los *fanfics*. El ítem 13 pregunta directamente: “¿Lees *fanfics* basados en personajes LGBTIQ+ de series españolas?” (Sí/No). Esta bifurcación es crucial, pues filtra a los participantes que efectivamente consumen *fanfiction*. En nuestra muestra, 43 personas (44.3%) respondieron afirmativamente, mientras 54 (55.7%) indicaron que no leen *fanfics*. Aunque minoritario, este grupo lector es

suficientemente numeroso para análisis detallados; su tamaño refleja que, incluso dentro de fans de contenido *queer*, no todos se involucran en *fanfiction*, evidenciando diversidad de sub-intereses en el fandom. A los que responden “Sí” en el ítem 13 se les aplica el ítem 14 sobre la frecuencia de lectura de *fanfics* LGBTQ+ (con la escala estándar: Diariamente, Semanalmente, Mensualmente, Raramente, Nunca). Aquellos que respondieron “No” en la pregunta anterior típicamente deberían marcar “Nunca” en frecuencia; sin embargo, en la implementación *online* fue posible que algunos omitieran saltos lógicos, de modo que se verificó manualmente la consistencia (en análisis se consideró lectores = sí como aquellos con frecuencia $\geq$ “Raramente”). Entre los lectores declarados, se halló que aproximadamente la mitad lee *fanfics* al menos mensualmente, pero solo un $\sim 10\%$ lo hace diariamente; la frecuencia modal fue “Raramente”, indicando que muchos consumen *fanfics* de forma ocasional más que habitual. El ítem 15 recabó las plataformas donde consumen *fanfics*: AO3, Wattpad, *Fanfiction.net*, TikTok (donde circulan imágenes o micro-*fanfics*), u otros. Archive of Our Own (AO3) y Wattpad destacaron como fuentes primarias para *fanfiction* escrito, mientras que curiosamente algunas personas mencionaron TikTok –lo cual sugiere el surgimiento de formatos transmedia (narrativas fan presentadas en video corto, hilos de Twitter narrativos, etc.). El ítem 16 profundiza en qué temáticas prefieren en los *fanfics* LGBTQ+ (respuesta múltiple: romance, drama, aventuras, *slice of life*, ciencia ficción/fantasía, horror, u otras). Esta pregunta permite delinear subgéneros populares dentro del *fanfic queer*. Los resultados muestran una marcada preferencia por el romance (era esperable, dado que gran parte de los *fanfics* giran en torno a relaciones afectivas), seguido del drama y la aventura. Temáticas más específicas como *slice of life* (historias cotidianas) o ciencia ficción tuvieron menor acogida pero aun así presentes, lo cual indica que existe un amplio abanico de intereses narrativos en la comunidad.

Otro aspecto abordado es la fidelidad al canon original. El ítem 17 cuestiona: “¿Qué tan importante es para ti que los *fanfics* representen fielmente al personaje original?” con escala Likert 1–5 (1 = Nada importante, 5 = Muy importante). Aquí se mide la polaridad entre fans canonistas (que valoran la coherencia con la obra

original) vs. fans transformativos (que priorizan la creatividad por sobre la fidelidad). Las respuestas fueron variadas: cerca de un tercio se ubicó en la zona neutral (3), mientras el resto se dividió entre quienes valoran bastante la fidelidad y quienes le dan poca importancia. Esto sugiere que no hay consenso único; algunos fans buscan en *fanfics* la prolongación fiel del universo conocido, mientras otros disfrutan de reinterpretaciones radicales. En línea con esto, el ítem 18 interroga el tipo de contenido preferido en *fanfics*: opciones como “expansión de la narrativa original”, “reinterpretación del personaje”, “subversión de la narrativa”, “situaciones alternativas (AUs)”, etc. Las AUs (universos alternativos) se revelaron especialmente populares entre los creativos *queer*, pues permiten situar a los personajes en contextos distintos, y esto coincide con tendencias documentadas en comunidades fan. Por su parte, la expansión y subversión fueron seleccionadas por fanáticos más apegados a la obra original o críticos con ella, respectivamente.

Un bloque de preguntas evaluó actitudes comparativas y reflexivas: el ítem 19 (Likert 1–5) midió con qué frecuencia los encuestados leen *fanfics* de personajes LGBTQ+ en general (1 = nunca, 5 = siempre), para captar intensidad de exposición; el ítem 20 (Likert 1–5) consultó en qué medida sienten que los *fanfics* reflejan sus propios valores o identidad (1 = “No reflejan en absoluto”, 5 = “Reflejan mucho”). Esta última pregunta conecta el consumo con la identidad personal: es un indicador de alineación axiológica, es decir, si las narrativas fan confirmaban o expresaban algo propio del lector. De los datos, emergió que una parte de lectores siente un fuerte reflejo (valor 5), mientras otro grupo considera que esa lectura no tiene que ver con ellos personalmente (valor 1 o 2), lo que indica usos más escapistas o recreativos del *fanfic*.

Finalmente, el ítem 21 exploró la satisfacción comparativa entre *fanfics* y series originales: “¿Qué grado de satisfacción encuentras en los *fanfics* en comparación con las series originales?”, con opciones ordinales (“Mucho más satisfactorios”, “Algo más satisfactorios”, “Igual de satisfactorios”, “Menos satisfactorios”, “No aplicable”). Este ítem busca valorar el poder compensatorio de los *fanfics* respecto a deficiencias del contenido oficial. Llamativamente, un porcentaje notable (alrededor del 33% de quienes respondieron) considera los

fanfics más o mucho más satisfactorios que las series originales; solo ~17% opina lo contrario (que los *fanfics* son menos satisfactorios). Esto respalda la tesis de que las producciones fan pueden superar en satisfacción a la obra comercial, al menos para fans muy involucrados, ofreciendo tramas, parejas o desenlaces que el canon no proporcionó. Otro ~25% los ve igualmente satisfactorios, lo que implica que ponen al *fanfic* a la par de la narrativa oficial en cuanto a disfrute. Quienes marcaron “No aplicable” posiblemente eran participantes que no leen *fanfic* o no pudieron comparar.

Por su parte, la sección 4: Preferencias y percepciones dentro de *fanfics* profundiza en elementos específicos de las narrativas *fanfic queer* que resultan de interés para el estudio. Por ejemplo, el ítem 22 desglosa la preferencia por géneros narrativos dentro de los *fanfics*, pidiendo al participante que califique en escala 1–5 su gusto por distintos géneros aplicados a *fanfics* LGBTIQ+: Romance, Drama, Aventura, *Slice of Life*, Ciencia Ficción/Fantasía. A diferencia del ítem 16 (que permitía opciones múltiples sin orden), aquí se obtiene una gradación de preferencias. Los resultados promedio de la muestra reflejan –en concordancia con la pregunta múltiple previa– que el romance encabeza las preferencias (media alrededor de 4 en la escala de 5), seguido de cerca por drama, mientras *aventura* y *ciencia ficción* tienden a promediar más bajo (~3), y *slice of life* presenta mayor varianza (algunos la aman y otros no les interesa). Este patrón sugiere que las dinámicas románticas/emocionales son el eje central para muchos consumidores de *fanfic queer*, aunque existen nichos para otros tipos de historias.

Asimismo, se incluyeron ítems para valorar la calidad narrativa percibida en los *fanfics* en comparación con las series. Por ejemplo, el ítem 23: “¿Qué tan creíbles encuentras las relaciones LGBTIQ+ descritas en *fanfics* comparado con las representadas en las series originales?” (Likert 1 = Nada creíbles, 5 = Muy creíbles). Este reactivo busca medir la verosimilitud emocional y social que logran los autores amateurs frente a los guionistas profesionales. Significativamente, muchos fans otorgaron puntuaciones altas a la credibilidad de las relaciones en *fanfics*, a veces superiores a las de las series –lo que se alinea con la idea de que, al escribir desde la propia vivencia o fantasía *queer*, los fans generan dinámicas más auténticas o

desarrolladas que las versiones breves o estereotípicas vistas en TV. El ítem 24 indagó: “¿Cuánto influyen en tu percepción de la representación LGBTIQ+ en las series las narrativas alternativas (AUs, cambios de contexto) de los *fanfics*?” (Likert 1 = Nada, 5 = Mucho). Este punto evalúa el efecto retroalimentación: cómo la lectura de *fanfics* puede reconfigurar la manera en que luego se juzga la representación *mainstream*. Los datos indican que existe tal influencia para una franja de participantes: por ejemplo, un fan que lee abundantes AUs inclusivos quizás adquiera una postura más crítica hacia una serie que no explora ciertas posibilidades *queer*. No obstante, la influencia promedio fue moderada (valor medio ~3), implicando que para algunos la narrativa *fanfic* coexiste sin alterar su visión de la serie original, mientras que otros sí integran ambas en un continuo interpretativo.

Un ítem particularmente relevante es el 25: “¿Consideras que los *fanfics* ayudan a normalizar la representación LGBTIQ+?”, con opciones “Sí, mucho / Sí, algo / No, apenas / No, nada / No lo sé”. Esta pregunta apunta al rol sociocultural de los *fanfics* en la normalización o visibilización de identidades *queer*. Una mayoría de la muestra (casi 40%) cree que sí contribuyen, al menos “algo”, a normalizar, mientras alrededor de un tercio se muestra escéptico (“No, apenas” o “No, nada”) y el resto no está seguro. Esto evidencia un debate interno entre fans: algunos perciben a los *fanfics* como herramientas casi militantes de cambio cultural (al popularizar tramas *queer* se reducen prejuicios), en tanto otros los ven como entretenimiento aislado sin mayor impacto social externo.

La sección 5: Creación de *fanfics* (participación activa) explora la faceta productora del fan. El ítem 26 pregunta: “¿Has creado (escrito) *fanfics* de personajes LGBTIQ+ de series españolas?” (Sí/No). Sorprendentemente (y de gran valor para el estudio), más de la mitad de los encuestados informó haber escrito *fanfics* al menos una vez: 50 participantes (51.5%) respondieron afirmativamente. Este alto porcentaje sugiere que en comunidades *queer* hay una tendencia marcada a la creación de contenido propio, lo que refuerza la visión del *fanfic* como rasgo definitorio de la cultura participativa en estos grupos. Quienes respondieron “Sí” continuaron con preguntas específicas: el ítem 27 enumeró posibles motivaciones para crear *fanfics* LGBTIQ+, permitiendo opciones múltiples. Entre las motivaciones

ofrecidas figuraban: expresar tus propias ideas, expandir la narrativa original, conectar con otros fans, reflexionar sobre la identidad, experimentar nuevas narrativas, u otras. Los resultados muestran patrones interesantes: la motivación más seleccionada fue expresar ideas propias (muchos fans escritores sienten la necesidad de contar sus historias o puntos de vista no vistos en las series), seguida de experimentar narrativas nuevas (la vena creativa por el placer de imaginar sin las restricciones del canon). También destacó reflexionar sobre la identidad, lo que indica que algunos usan la escritura *fanfic* como vehículo introspectivo o terapéutico para procesar aspectos de su identidad *queer*. Conectar con otros fans y expandir el universo original fueron mencionados, pero en menor proporción, lo que sugiere que el impulso creativo personal prima por sobre el afán de reconocimiento social o de servicio a la comunidad fan.

El ítem 28 midió la frecuencia de creación de *fanfics* LGBTIQ+ (opciones: semanalmente, mensualmente, de vez en cuando, rara vez). Esta pregunta pretende cuantificar el nivel de producción sostenida. Los datos evidenciaron que solo un pequeño núcleo (aprox. 10-15% de los creadores) escribe con mucha regularidad (semanal), mientras la mayoría se ubica en “de vez en cuando” o “rara vez”, lo que es comprensible dado que la escritura requiere tiempo y suele darse por impulsos o proyectos puntuales. Como era esperable, nadie marca “semanal” sin haber marcado “Sí” en creación, y quienes nunca crearon no contestan esta; de hecho, esta parte del cuestionario estaba condicionada a creadores. En todo caso, incluso la creación esporádica es significativa: implica que esas personas atravesaron el proceso creativo alguna vez, logrando plasmar su aporte al fandom.

El ítem 29 buscó entender qué aspectos del personaje o trama suelen modificar al escribir *fanfics* (respuesta múltiple: personalidad del personaje, relación con otros, contexto/ambientación, orientación sexual o de género, circunstancias de la trama, etc.). Esta pregunta va al corazón de cómo los escritores subvierten o adaptan el canon. Las respuestas señalaron que modificar el contexto o ambientación es frecuente (alineado con la popularidad de AUs: cambiar época, lugar, profesión de personajes), así como profundizar o alterar relaciones interpersonales (por ejemplo, convertir una amistad en romance, o imaginar

interacciones nuevas). También muchos mencionaron cambios en la personalidad o desarrollo interno del personaje, lo cual indica una voluntad de complejizar los caracteres más allá de lo visto en la serie. Un dato relevante es que una proporción no despreciable reconoce haber cambiado la orientación sexual o de género de algún personaje al escribir, una práctica a veces denominada *genderbending* o *queering* de personajes, y es claramente pertinente a la virtualidad *queer*: los fans reconfiguran identidades ficticias para incluir diversidades sexuales/genéricas, ya sea corrigiendo la ausencia de representación en el original o simplemente explorando posibilidades narrativas. Esto demuestra cómo el *fanfic* sirve de laboratorio para experimentar identidades.

Se incorporaron también ítems para comprender la dinámica de la creación desde el punto de vista del autor: el ítem 30 midió la importancia de la retroalimentación de otros usuarios durante el proceso creativo (Likert 1 = Nada importante, 5 = Muy importante). Muchos creadores valoran los comentarios y “me gusta” como estímulo para continuar escribiendo; en nuestra muestra, la importancia promedio de la retroalimentación fue alta (valor medio ~4), denotando que, si bien escriben por motivación propia, el reconocimiento o interacción con lectores resulta significativo para la mayoría. El ítem 31, en cambio, preguntó por la importancia de basarse en personajes canónicos (es decir, utilizar personajes oficiales de la serie) al escribir *fanfics*, en escala 1–5. Aquí la media tendió a un punto intermedio ligeramente alto (~3.5), indicando que los fans suelen preferir usar los personajes existentes (porque de eso trata el *fanfic*, generalmente), pero probablemente combinándolo con personajes originales en algunos casos. Hubo algunos (pocos) que marcaron 1 o 2, tal vez porque disfrutaban escribir original fic o spin-offs muy alejados del canon donde los personajes originales importan poco.

El ítem 32 registró cuánto tiempo dedican aproximadamente a la creación de un *fanfic*: opciones categóricas (<1 hora, 1-3 horas, 4-6 horas, >6 horas). Esto da idea de la escala de las obras producidas (microfics vs. fics largos). La mayoría indicó invertir entre 1 y 3 horas en un *fanfic* típico, lo que sugiere textos cortos o medianos (quizá one-shots de unos pocos capítulos). Un grupo indicó >6 horas, revelando la existencia de escritores más prolíficos o detallistas que dedican jornadas enteras a

perfeccionar sus historias. Un contexto posible: algunos fans escriben piezas breves espontáneamente en una sentada, mientras otros trabajan en ficciones de largo aliento por capítulos.

Los ítems 33 y 34 profundizan en la exploración temática dentro de la escritura. El 33 pregunta: “¿Con qué frecuencia exploras aspectos de género y orientación sexual en tus *fanfics*?” (Likert 1 = Nunca, 5 = Siempre). Este reactivo mide explícitamente cuán centrada en lo *queer* está la producción del fan: un valor 5 indicaría que prácticamente todos sus *fanfics* incluyen exploraciones de identidad (por ejemplo, un personaje descubriendo su orientación, o tramas sobre discriminación/aceptación), mientras que un valor 1 significaría que aun siendo fan *queer*, sus historias no abordan esos temas (podrían ser aventuras fantásticas sin énfasis en identidad). Los resultados varían, pero notablemente una proporción importante señaló 4 o 5, denotando que los creadores suelen inyectar deliberadamente temáticas LGBTIQ+ en sus obras, haciendo de la escritura un acto también político/personal. El ítem 34, por su parte, presenta una matriz donde se enumeran elementos narrativos y se solicita calificar la importancia dada a cada uno al escribir, en escala 1–5. Los elementos propuestos incluyen: “profundización en la psicología del personaje”, “cambio de contexto (universo alternativo)”, “exploración de conflictos de identidad o aceptación”, “relaciones entre personajes secundarios”. Este ítem multi-rúbrica fue diseñado para perfilar el estilo creativo de los autores. En general, las puntuaciones más altas se observaron en psicología del personaje (muchos autores valoran construir personajes con interioridad rica, en línea con la complejización de representaciones *queer* que no hallan en medios masivos) y en explorar conflictos de identidad (lo cual era esperable dado el enfoque *queer*: escribir *fanfic* también sirve para ensayar vivencias de salida del armario, discriminación, autoaceptación, etc., en un entorno ficticio). El cambio de contexto (AUs) recibió puntuaciones variadas y la atención a personajes secundarios tendió a ser moderada, posiblemente porque para muchos la trama principal (personajes protagónicos) acapara la atención, aunque unos cuantos expresaron que les gusta dar foco a personajes secundarios que en la serie no tuvieron desarrollo (ejemplo

típico: tomar un personaje minoritario de la serie y convertirlo en protagonista del *fanfic*).

Variable	n_nonmiss	mean	std
Aspectos valorados en fanfics - Calidad escritura (1-5)	97	2.979	1.392
Aspectos valorados en fanfics - Originalidad trama (1-5)	97	2.959	1.567
Autenticidad en series (1-5)	97	3.175	1.451
Cambio contexto fanfic (1-5)	97	3.062	1.442
Conflictos identidad (1-5)	97	2.732	1.388
Credibilidad relaciones LGBTQ+ (1-5)	97	2.763	1.352
Fidelidad fanfics (1-5)	97	3.082	1.288
Frecuencia de lectura LGBTQ+ (1-5)	97	3.072	1.293
Frecuencia exploración género (1-5)	97	2.835	1.382
Impacto emocional (1-5)	97	3.361	1.401
Importancia de compartir en plataformas (1-5)	97	3.227	1.468
Importancia fidelidad universo (1-5)	97	2.876	1.423
Importancia personajes canónicos (1-5)	97	2.845	1.349
Importancia retroalimentación (1-5)	97	2.887	1.567
Motivos en fanfic (1-5)	97	3.247	1.400
Nivel de conexión con otros usuarios (1-5)	97	3.155	1.460
Preferencia Amistad (1-5)	97	2.969	1.357

Preferencia Aventura fanfics (1-5)	97	2.866	1.336
Preferencia Ciencia Ficción (1-5)	97	3.052	1.482
Preferencia Drama fanfics (1-5)	97	3.206	1.399
Preferencia Familiar (1-5)	97	3.082	1.404
Preferencia Mentor (1-5)	97	3.000	1.429
Preferencia Romance (1-5)	97	3.021	1.436
Preferencia Romance fanfics (1-5)	97	2.856	1.414
Preferencia Slice of Life (1-5)	97	2.784	1.409
Psicología personaje (1-5)	97	3.093	1.422
Reflejo de valores (1-5)	97	3.113	1.435
Relaciones secundarias (1-5)	97	2.979	1.429
Satisfacción comentarios (1-5)	97	3.031	1.373

Tabla 10 Tabla de medias y desviaciones. Fuente: Elaboración propia

La tabla que acompaña estas líneas resume las medias y desviaciones estándares de los ítems numéricos del cuestionario (N = 97). En términos generales, las medias se sitúan en torno al punto medio de la escala (3 en una escala 1–5) y las desviaciones estándar oscilan mayoritariamente entre 1.28 y 1.57, lo que revela una dispersión notable en las respuestas: los participantes no convergen de forma estrecha en la mayoría de las preguntas, sino que muestran posiciones heterogéneas. Esa heterogeneidad es un dato relevante porque indica que, aunque las tendencias centrales sean moderadas, existe variabilidad suficiente como para identificar subgrupos o diferencias individuales en análisis posteriores.

Si miramos las variables relacionadas con la representación y la recepción emocional, encontramos que “Impacto emocional” alcanza la media más alta del conjunto presentado (3.361; desviación 1.401), mientras que “Autenticidad en series” también muestra una valoración por encima del punto medio (3.175;

desviación 1.451). Esto sugiere que, en promedio, los encuestados perciben cierto grado de impacto emocional en los contenidos y reconocen un nivel intermedio de autenticidad en las representaciones. No obstante, las desviaciones cercanas a 1,4 indican que hay una amplia pluralidad de experiencias: algunos participantes manifiestan impacto y percepción de autenticidad elevados y otros, en cambio, posiciones bajas o indiferentes. En paralelo, ítems como “Conflictos identidad” (2.732; sd 1.388) y “Credibilidad relaciones LGBTQ+” (2.763; sd 1.352) presentan medias algo inferiores, lo que apunta a que la percepción de conflicto identitario y la credibilidad de las relaciones no son el rasgo más saliente de la muestra —o, cuando aparecen, lo hacen de forma muy variable entre sujetos.

En el bloque de preferencias de género y formato narrativo hay también una clara diversidad: las medias de los distintos géneros se mueven entre aproximadamente 2.78 y 3.21. Por ejemplo, “Preferencia Drama” registra una de las medias más altas dentro de las preferencias (3.206; sd 1.399), mientras que “Preferencia Slice of Life” está entre las más bajas (2.784; sd 1.409). Otras preferencias (romance, familiar, mentor, ciencia ficción, amistad, aventura) se sitúan en torno a la media de escala, sin polarizaciones extremas. Estos resultados confirman que la muestra no tiene una única orientación homogénea hacia un tipo narrativo: hay inclinaciones moderadas por determinados géneros (drama, familiar), pero la dispersión muestra que muchos participantes valoran distintos géneros de forma relativamente independiente.

Las preguntas relativas al uso y a la participación reflejan comportamientos moderados: “Frecuencia de lectura LGBTQ+” obtiene una media alrededor de 3.07 (sd 1.293), y “Nivel de conexión con otros usuarios” una media de 3.155 (sd 1.460). Estos valores describen un uso y una sensación de conexión ni baja ni extremadamente alta, con considerable heterogeneidad entre participantes. En otras palabras, hay un núcleo de usuarios que interactúa y se siente conectado mientras que otro grupo no participa o no se siente tan vinculado; la escala media no captura esa heterogeneidad, pero la desviación estándar sí la revela.

En cuanto a la valoración de elementos concretos del *fanfiction*, los ítems “Aspectos valorados en fanfics — Originalidad trama” (media 2.959; sd 1.567) y “—

Calidad escritura” (media 2.979; sd 1.392) se sitúan próximos a la media de escala, con la originalidad mostrando la desviación más alta del listado (1.567). Esto indica que la originalidad como criterio valorativo genera opiniones más polarizadas que la calidad de escritura: hay participantes que la consideran muy importante y otros que no la priorizan. La moderada media implica que, en conjunto, la muestra valora estos aspectos, pero no de manera unánime. Respecto a motivaciones y percepciones sobre compartir e influencia, los ítems relacionados con la importancia de compartir en plataformas (media 3.227; sd 1.468) y los motivos en *fanfic* (media 3.247; sd 1.400) registran valores medios ligeramente superiores a 3. Estos resultados sugieren que compartir y las motivaciones para participar en *fanfictions* son factores reconocidos por la muestra como relevantes, aunque la dispersión vuelve a indicar pluralidad: el papel que el *fanfiction* tiene en la autopercepción o en la percepción social no es uniforme entre todos los respondientes, lo que habría que analizar con detalle en función de subgrupos (edad, género, plataforma favorita, etc.).

Las implicaciones metodológicas derivadas de estos resultados son claras. Las medias en torno al punto medio y las desviaciones relativamente altas aconsejan tratar muchos de estos ítems como indicadores individuales en análisis descriptivos o comparativos en lugar de agregarlos automáticamente en índices compuestos sin una validación previa. Antes de construir escalas se recomienda: realizar un análisis factorial exploratorio para identificar si existe estructura latente que respalde la unidimensionalidad de determinados bloques, revisar la coherencia teórica de los ítems que pretenden formar una subescala y, cuando sea posible, aumentar el número de ítems conceptualmente homogéneos para mejorar la fiabilidad, y si se construyen índices, reportar siempre la α de Cronbach resultante y discutir sus implicaciones (especialmente cuando la α sea baja). En este conjunto de datos, las desviaciones y las medias acompañan la observación previa de la tesis acerca de la heterogeneidad conceptual del instrumento: los ítems exploran aspectos distintos de la experiencia (uso, valoración estética, impacto emocional, motivaciones, influencia), y muchos de ellos no forman necesariamente una única dimensión psicométrica.

En el ítem 35, se vuelve sobre motivaciones, pero esta vez pidiendo que califiquen cuánto les inspiran ciertos motivos al escribir, en escala 1–5 (donde 1 = Nada, 5 = Mucho). Los motivos listados incluyen: expresar tus propias ideas, conectar con otros fans, reflejar tus propios valores e identidad, desarrollar personajes más complejos. Esta pregunta complementa al ítem 27 de opciones múltiples dando un peso o importancia relativa. Como era de esperar, “expresar ideas propias” fue valorado muy alto por casi todos los escritores (coherente con que fue la opción más elegida antes). Interesantemente, “reflejar tus propios valores e identidad” también obtuvo una media relativamente alta (~4), reforzando la noción de que, consciente o inconscientemente, los autores proyectan parte de sí en sus creaciones; en cierto modo, escribir *fanfic queer* puede ser un acto de afirmación identitaria. “Conectar con otros fans” e “desarrollar personajes más complejos” obtuvieron medias algo menores, pero aun así por encima del punto medio, lo que sugiere que también son razones presentes, pero quizás secundarias para la mayoría.

El ítem 36 indaga las relaciones preferidas a explorar en *fanfics*, en una escala similar 1–5 para distintos tipos de relación: amistad, romance, relaciones familiares, mentor/pupilo, y un espacio para otras. El romance nuevamente se destaca (muchos marcando 5, “Mucho”), pero es revelador que las amistades también se valoran mucho – esto coincide con discusiones en *fandom* sobre la importancia de la representación de amistades profundas. Las relaciones familiares y de mentoría recibieron en promedio menor interés, aunque un subconjunto de fans las encuentra atractivas, posiblemente aquellos cuyas series de referencia giran en torno a familias o dinámicas de mentorado. Este desglose demuestra la variedad de lazos humanos que los *fanfics* pueden abordar, más allá del frecuente enfoque romántico. Casi al final, el ítem 37 consulta a los escritores su nivel de satisfacción al recibir comentarios o feedback de otros lectores (Likert 1 = Nada satisfecho, 5 = Muy satisfecho). La retroalimentación positiva es a menudo gratificante; efectivamente, en la muestra la mayoría de quienes recibieron algún feedback lo valoraron altamente (moda en 5).

La sección 6: Participación comunitaria y efectos personales aborda la dimensión social y de autopercepción, completando el ciclo que va desde consumir y crear hasta conectarse con otros y reflexionar sobre uno mismo. El ítem 39 pregunta: “¿Participas activamente en comunidades de *fanfics* (foros, Discord, etc.)?” (Sí/No). Alrededor de la mitad de la muestra (igual que en escritura, 50 de 97) respondió que sí participa en comunidades de *fanfic*, lo que sugiere que muchos escritores también son partícipes activos en espacios colectivos, buscando comunidad y audiencia para sus obras. Otros 47 (48%) indicaron no participar; estos podrían ser lectores/escritores más solitarios o que interactúan solo en plataformas generales sin integrarse en comunidades específicas. En El Gráfico 1 a continuación se visualiza conjuntamente la proporción de encuestados que leen *fanfics*, los que escriben *fanfics* y los que participan en comunidades, distinguiendo respuestas afirmativas y negativas:

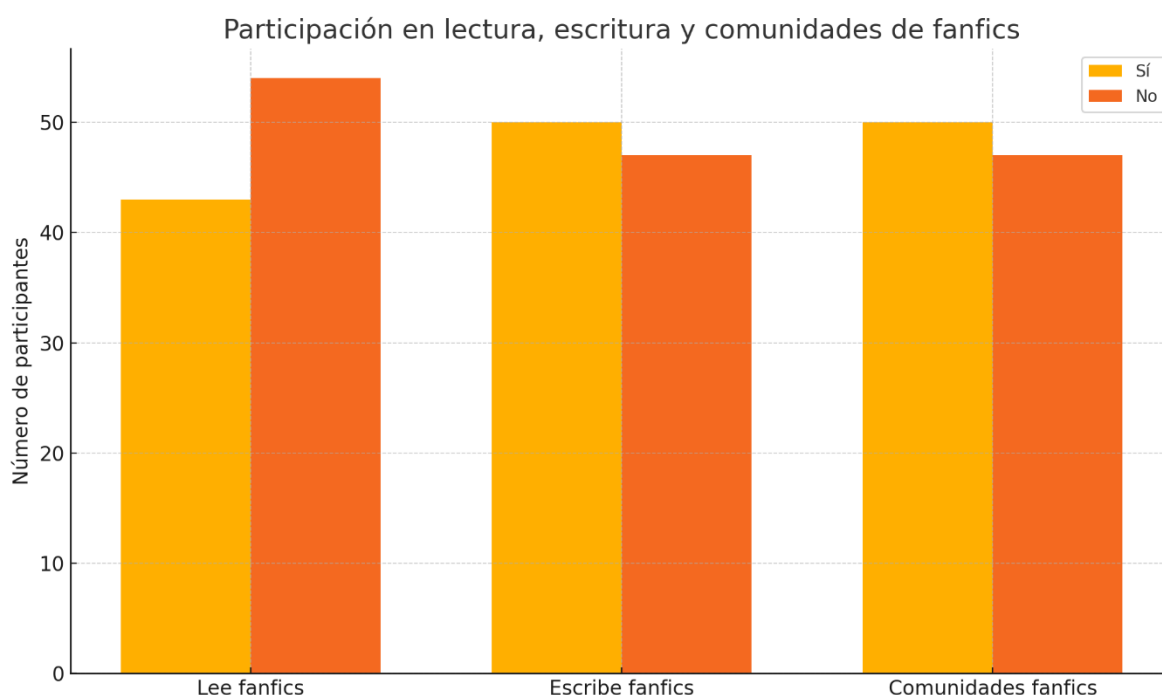


Gráfico 42 . Participación de los encuestados en la lectura, creación y comunidades de fanfics LGBTQ+.

Fuente: Elaboración propia

Como se aprecia en el Gráfico 42, el porcentaje de escritores ($\approx 52\%$) y de miembros de comunidades ($\approx 52\%$) supera ligeramente al de lectores ($\approx 44\%$) en

esta muestra particular. Esto puede parecer contraintuitivo –cabría esperar más lectores que escritores–, pero sugiere que la encuesta logró captar a un núcleo duro de fans muy activos (autoseleccionados probablemente por interés en la investigación). En cualquier caso, hay un claro involucramiento de una porción considerable en la esfera comunitaria y creativa, lo cual es un hallazgo en sí mismo: el *fanfic queer* se sostiene en comunidades vibrantes donde muchos fans no solo consumen, sino que producen contenido y socializan en torno a él.

Los ítems finales examinan la influencia percibida de la actividad *fanfic* en las percepciones y la identidad personal. El ítem 40 plantea: “¿En qué medida sientes que la creación o lectura de *fanfics* LGBTIQ+ influye en tu percepción de las identidades *queer*?” (Likert 1 = Nada, 5 = Totalmente). Este ítem integra todo: pregunta si la práctica *fanfic* ha modificado o moldeado cómo el individuo ve las identidades LGBTIQ+ (tanto la propia como en general). Las respuestas ofrecen un panorama general de impacto: si bien la media fue moderada (~3, “moderadamente”), un grupo notable (casi 20%) marcó 5 (“Totalmente”), indicando que para ellos los *fanfics* fueron quizás reveladores o educativos al respecto de lo *queer*. En cambio, otros marcan 1 (“Nada”), lo que podría significar que ya tenían su percepción bien formada o que no sienten que los *fanfics* la afecten. El Gráfico 2 ilustra la distribución de respuestas en este ítem de influencia percibida:

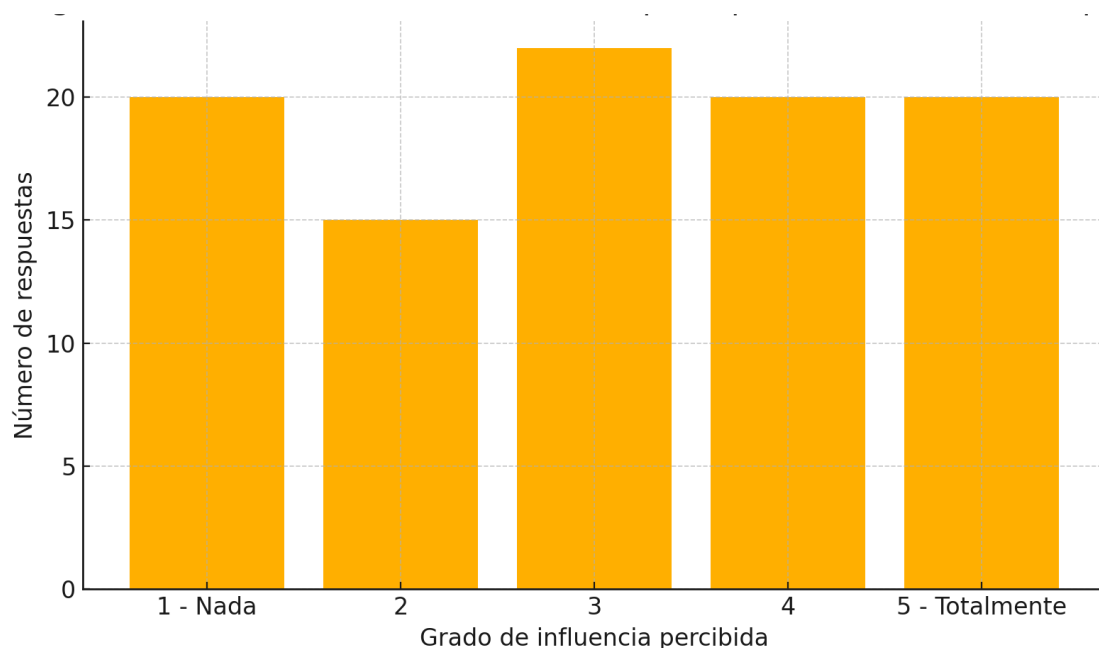


Gráfico 43 Distribución de respuestas al ítem “Influencia de los fanfics en tu percepción de las identidades queer”.

Fuente: Elaboración propia

Como se observa en el Gráfico 43, hay variabilidad considerable: los *fanfics* son un factor de socialización y aprendizaje importante para ciertos individuos, mientras que para otros cumplen solo una función lúdica sin trascender a sus creencias o entendimiento sobre las identidades *queer*.

El ítem 41 preguntó: “¿Qué tan importante es la representación de las identidades LGBTQ+ en los *fanfics* que consumes o creas?” con opciones cualitativas (Muy importante, Bastante, Poco, Nada). Este reactivo busca saber si los participantes priorizan la temática *queer* en los *fanfics* o si leerían/escribirían *fanfic* independientemente de que incluya identidades LGBTQ+. Dado el perfil de la muestra, no sorprende que la gran mayoría respondiera “Muy” o “Bastante importante” – para ellos, que un *fanfic* incluya representación LGBTQ+ no es un extra, sino casi un requisito; es el núcleo que los atrae a estas narrativas. Solo unos pocos dijeron “Poco” o “Nada importante”, posiblemente indicando que disfrutaban *fanfics* incluso de temáticas heterosexuales o que la calidad de la historia les importa más que la presencia de personajes *queer*.

El ítem 42 retoma la cuestión de influencia personal pero enfocado en “temas de identidad de género y orientación sexual” (Likert 1 = Nada, 5 = Mucho). Es similar al ítem 40 y, de hecho, mostró una fuerte correlación con aquel, confirmando la consistencia: quien siente que los *fanfics* influyen en su percepción de identidades *queer*, típicamente también reporta que le influyen en sus ideas sobre género/sexualidad. Este par de ítems (40 y 42) aportan evidencia sobre el rol formativo de la participación en *fanfic*: algunos fans atestiguan que a través de leer/escribir sobre personajes *queer*, han aprendido más sobre la diversidad o replanteado sus posturas.

El ítem 43 invitó a los participantes a describir su rol en las comunidades de *fanfics*, eligiendo entre etiquetas que pintan distintos grados de involucramiento: Lector/a sin interacción, Lector/a con comentarios ocasionales, Escritor/a con poca interacción, Escritor/a activo/a en comentarios y redes, Administrador/a o moderador/a de comunidades. Las respuestas aquí ayudan a trazar perfiles de usuario. Por ejemplo, hubo varios que se identificaron como “Lector/a con comentarios ocasionales”, es decir, principalmente consumen *fanfics*, pero de vez en cuando dejan un comentario o reaccionan, lo que podríamos llamar un participante pasivo-moderado. Otros se definieron “Escritor/a activo/a en comentarios y redes”, perfil que correspondería a un fan altamente integrado que no solo crea contenido, sino que interactúa constantemente, tal vez promueve obras en Twitter, conversa en foros, etc. Un puñado marcó “Administrador/a o moderador/a”, evidenciando la presencia en la muestra de líderes comunitarios que gestionan espacios (por ejemplo, moderan un grupo de Facebook de *fanfics*, o una sección en AO3). Este espectro de roles reafirma que la participación fan no es homogénea: coexisten desde lurkers (consumidores silenciosos) hasta arquitectos de la comunidad.

Los dos últimos ítems completan el panorama de socialización y reflexividad: el ítem 44 preguntó “¿Qué tan importante es para ti compartir tus escritos en plataformas específicas de *fanfics* (como AO3, Wattpad)?” (Likert 1 = Nada importante, 5 = Muy importante). Quienes escriben evaluaron si publican por amor al arte personal o si es crucial para ellos subirlo a la plataforma y recibir lecturas.

Hubo diversidad: varios pusieron 5, mostrando que para ellos la publicación en sí (la audiencia) es vital –lo cual concuerda con la alta importancia dada al feedback–; otros pusieron valores bajos, posiblemente aquellos que escriben más por catarsis personal y no les preocupa mucho difundir. Por último, el ítem 45 midió “¿Qué nivel de conexión sientes con otros usuarios que crean o leen *fanfics* LGBTIQ+?” (Likert 1 = Ninguna conexión, 5 = Conexión muy fuerte). Esta pregunta es un indicador de sentido de comunidad: puntajes altos significan que el individuo se siente parte de una hermandad de fans, que encuentra afinidad e incluso amistad a través de esta actividad; puntajes bajos implican que su experiencia es aislada o independiente. Los resultados mostraron una distribución relativamente uniforme, con un ligero sesgo hacia la conexión: es decir, más gente se siente conectada (valores 4-5) que desconectada (1-2). Esto es consistente con el hecho de que muchos participan en comunidades; sin embargo, también hay fans que, aunque comparten la afición, no han sentido un lazo personal con otros – esto podría depender de la personalidad o de haber encontrado (o no) un grupo acogedor.

Finalmente, el ítem 46 evaluó qué aspectos se valoran más en un *fanfic* al interactuar con la comunidad, presentando otra matriz de valoración 1–5 con elementos como: originalidad de la trama, calidad de escritura, fidelidad al personaje original, exploración de temas profundos/controversiales, participación en comentarios de los lectores. Este ítem busca entender qué aprecia la comunidad en las obras que se comparten. Los datos indican que la calidad de escritura y la originalidad de la trama son altamente valoradas (muchos 4-5), sugiriendo que incluso en contextos amateurs, los fans reconocen y premian la buena narrativa. La exploración de temas profundos también tuvo buena valoración, lo que revela un apetito por contenido significativo y no solo entretenido. La fidelidad al personaje original obtuvo opiniones divididas (como vimos, para algunos es crucial, para otros irrelevante). Y la *participación de lectores* (comentarios) fue apreciada moderadamente – la gente disfruta cuando hay interacción en los fics, pero entienden que no siempre ocurre.

El penúltimo ítem 47 (de opción única) pidió reflexionar “¿En tu experiencia, cómo contribuyen los *fanfics* a tu identidad o autopercepción?” con opciones desde

“Aportan una comprensión profunda de mi identidad”, “Contribuyen algo a mi autoconocimiento”, “Aportan poco o nada”, “No contribuyen en absoluto”, hasta “No estoy seguro/a”. Esta es una pregunta meta que recoge la percepción subjetiva global del valor identitario de los *fanfics*. Las respuestas se repartieron: alrededor de un 20% afirma que los *fanfics* le han aportado una comprensión profunda de su identidad (lo cual es significativo: 1 de cada 5 reconoce un impacto sustancial en su autodefinición a través de estas narrativas); la opción más elegida (por ~23%) fue “Contribuyen algo”, reflejando un efecto modesto pero real; cerca de 16% dice “poco o nada” y 21% “en absoluto”, sumando un tercio que niega impacto personal; finalmente, un 18% no está seguro, posiblemente porque es difícil para algunos separar cuánto influyeron los *fanfics* de otros factores en su desarrollo personal. Este espectro de opiniones muestra que el *fanfic* actúa en distintos grados como espejo identitario: para algunos es transformativo, para otros neutro.

El ítem 48 cerró el cuestionario preguntando: “¿Qué papel juegan los *fanfics* en la formación de tus opiniones sobre la representación LGBTIQ+ en los medios?” con escala 1–5 (1 = Ninguno, 5 = Papel muy importante). Este retoma la idea de cómo la experiencia *fanfic* retroalimenta la visión crítica hacia los medios. Los resultados arrojaron una tendencia similar a la influencia en identidad: una fracción notable asignó un papel muy importante (5) a los *fanfics* en la formación de sus opiniones (ej. tras leer muchos *fanfics* inclusivos, ahora exige más a las series), mientras que otros opinan que no influyen en absoluto en sus posturas (quizás porque ya tenían un criterio formado o porque separan *fanfic* de “lo serio”). La media rondó también un punto intermedio (~3).

El cuestionario abarcó de manera integral las etapas y componentes de la actividad *fanfic* en contexto *queer*: desde el consumo mediático base, pasando por la participación creativa, hasta la interacción social y la introspección identitaria. Los ejemplos presentados demuestran cómo se recopilaron datos tanto objetivos (frecuencias de conducta, preferencias) como subjetivos (percepciones, valoraciones personales), permitiendo un análisis multifacético. La inclusión de diferentes tipos de ítems –categorías únicas, opción múltiple, escalas Likert, matrices de valoración– enriqueció la capacidad del instrumento para capturar

matices. Por ejemplo, tuvimos tanto medidas directas (sí/no, frecuencia) como escalas continuas que reflejan intensidades, lo cual es ideal para luego correlacionar y cuantificar relaciones.

Fiabilidad interna (Alfa de Cronbach)

La tabla contiene, por fila, cada variable/ítem del cuestionario con su tipo (numérico o categórico), el grupo automático asignado, el número de respuestas válidas (n_nonmiss), el número de valores distintos (n_unique), media y desviación estándar para variables numéricas, y el alpha_group_item (α de Cronbach asignado cuando el ítem pertenece a un grupo para el que calculé α). Algunos campos numéricos quedan vacíos cuando la columna no es numérica o no tiene suficientes datos para calcular la estadística.

Variable	Tipo	Grupo	n_non miss	n_unique	me an	std	alpha_group_item
Participante	categorical/text		97	97			
Edad	categorical/text	Demograficas	97	5			
Género	categorical/text	Demograficas	97	7			
Orientación Sexual	categorical/text	Demograficas	97	10			
Uso de redes sociales	categorical/text		97	2			
Plataforma favorita	categorical/text	Plattaformas	97	7			

Frecuencia de series LGBTIQ+	categoric al/text	Frecuencia	97	5			
Objetivo de consumo	categoric al/text		97	7			
Género de series	categoric al/text		97	7			
Autenticidad en series (1-5)	numeric	Representa cion	97	5	3.175	1.451	-0.205
Personajes realistas	categoric al/text	Representa cion	97	5			
Personajes sin estereotip os	categoric al/text	Representa cion	97	5			
Impacto emocional (1-5)	numeric	Representa cion	97	5	3.361	1.401	-0.205
Lee fanfics LGBTIQ+	categoric al/text	Creacion	97	2			
Frecuencia de lectura fanfics	categoric al/text	Frecuencia	97	5			

Plataforma de fanfics	categoric al/text	Plattaforma s	97	6			
Preferenci a Romance fanfics (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	3.0 21	1.4 36	0.08
Preferenci a Drama fanfics (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	2.9 89	1.4 38	0.08
Preferenci a Aventura fanfics (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	3.0 41	1.4 02	0.08
Preferenci a Slice of Life (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	3.0 41	1.3 79	0.08
Preferenci a Ciencia Ficción (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	2.8 45	1.4 93	0.08
Preferenci a Amistad (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	3.1 13	1.3 3	0.08
Preferenci a Romance (1-5)	numeric	Preferencia s_genres	97	5	3.0 21	1.4 36	0.08

Preferencia Familiar (1-5)	numeric	Preferencias_genres	97	5	3.082	1.404	0.08
Preferencia Mentor (1-5)	numeric	Preferencias_genres	97	5	3.0	1.429	0.08
Satisfacción comentarios (1-5)	numeric		97	5	3.031	1.373	
Importancia fidelidad universo (1-5)	numeric	Importancia	97	5	2.876	1.423	
Participación en comunidades de fanfics	categoric al/text	Participación	97	2			
Influencia AUs (1-5)	numeric	Influencia	97	5	3.113	1.384	-0.543
Frecuencia de lectura LGBTIQ+ (1-5)	numeric	Frecuencia	97	5	3.144	1.383	0.069
Frecuencia exploració	numeric	Frecuencia	97	5	2.865	1.468	0.069

n género (1-5)							
Importancia retroalimentación (1-5)	numeric	Importancia	97	5	3.1 13	1.3 66	-0.284
Importancia personajes canónicos (1-5)	numeric	Importancia	97	5	2.9 79	1.4 3	-0.284
Credibilidad relaciones LGBTIQ+ (1-5)	numeric		97	5	2.8 45	1.5 09	
Influencia de fanfics en percepción de identidades queer (1-5)	numeric	Influencia	97	5	3.1 13	1.3 84	-0.543
Influencia en percepción sobre	numeric	Influencia	97	5	2.9 28	1.4 81	-0.543

género y orientación (1-5)							
Creación fanfics	categoric al/text	Creacion	97	2			
Motivación fanfics	categoric al/text	Motivaciones	97	6			
Frecuencia creación	categoric al/text	Frecuencia	97	5			
Aspectos modificados fanfics	categoric al/text	Aspectos_valorados	97	6			
Importancia de compartir en plataformas (1-5)	numeric	Importancia	97	5	3.2 27	1.4 68	
Nivel de conexión con otros usuarios (1-5)	numeric	Participación	97	5	3.1 55	1.4 6	
Aspectos valorados en fanfics - Originalidad	numeric	Aspectos_valorados	97	5	2.9 59	1.5 67	0.165

ad trama (1-5)							
Aspectos valorados en fanfics - Calidad escritura (1-5)	numeric	Aspectos_valorados	97	5	2.9 79	1.3 92	0.165
Contribución de fanfics a autopercepción	categoric al/text		97	5			

Tabla 11 Resumen de variables. Fuente: Elaboración propia

La muestra que hemos analizado consta de noventa y siete participantes y cubre 59 ítems del cuestionario. En primer lugar, conviene destacar que las variables demográficas y las de categorización (participante, edad, género, orientación sexual, uso de redes y plataformas) muestran la solidez esperable para análisis descriptivos: son datos completos en la práctica totalidad de la muestra y permiten segmentar con fiabilidad por subgrupos. Estas variables ofrecen un andamiaje estable para contrastar percepciones y actitudes y, de hecho, la tesis y el trabajo de codificación asociado ya habían mostrado altos coeficientes de acuerdo intercodificador y consistencia para las variables estructurales del corpus (por ejemplo, categorías de tipo de creador o rol narrativo con α altos en el análisis cualitativo-cuantitativo). Por tanto, las comparaciones entre grupos demográficos (p. ej. por edad, género o plataforma) son un uso apropiado y robusto de este dataset.

Sin embargo, cuando pasamos a las escalas de percepción y preferencias construidas a partir de ítems Likert, la imagen cambia: muchos de los conjuntos de ítems que, sobre el papel, podrían considerarse una “subescala” no presentan

consistencia interna alta. En el bloque de preferencias por géneros narrativos (nueve ítems que van desde romance y drama hasta ciencia ficción o *slice of life*) la α de Cronbach calculada sobre la muestra es baja (≈ 0.08), lo que sugiere que las preferencias por distintos géneros no son manifestaciones de una misma dimensión latente, sino rasgos relativamente independientes. En términos prácticos, esto significa que no es aconsejable agrupar todos esos ítems en un solo índice global de “preferencia” sin antes revisar la fundamentación teórica: es más coherente tratarlos como respuestas separadas —por ejemplo, analizar la media y la dispersión de cada género por separado o identificar perfiles de preferencia mediante técnicas de clustering— que crear un único puntaje agregado.

La situación se repite en otras áreas de percepción: la combinación de ítems que miden autenticidad en series y el impacto emocional arroja una α negativa (≈ -0.20), lo que evidencia no solo baja correlación sino posible divergencia entre las respuestas. Ese resultado no es en sí un error estadístico: refleja que algunos participantes pueden percibir como auténtica una representación pero no necesariamente experimentar un impacto emocional fuerte, o viceversa. Del mismo modo, los ítems que exploran la “influencia” (por ejemplo, la influencia de AUs, de fanfics en la percepción de identidades o en concepciones sobre género y orientación) muestran una α negativa en conjunto (≈ -0.54), lo que indica que esas cuestiones se experimentan y valoran de forma heterogénea y que los participantes distinguen aspectos distintos del constructo “influencia” —por ejemplo, la influencia a nivel narrativo frente a la influencia en la autopercepción o en actitudes sociales— sin que estos elementos formen un único factor coherente en la muestra.

Existen, en cambio, bloques con cierto grado de homogeneidad, aunque no extraordinario: los dos ítems sobre aspectos valorados en fanfics —originalidad de la trama y calidad de la escritura— muestran una α baja pero positiva (≈ 0.17), lo que sugiere una correlación ligera; los usuarios que valoran una tendencia a apreciar la calidad suelen también valorar la originalidad, aunque no de forma sistemática. Esto indica que, si bien puede contemplarse construir una subescala sobre “valoración literaria”, convendría ampliarla con más ítems conceptualmente

alineados o validar la unidimensionalidad mediante análisis factoriales más completos antes de proceder a usarla en análisis inferenciales.

Desde el punto de vista metodológico, los hallazgos implican ciertas decisiones analíticas claras. Para análisis descriptivos o exploratorios es completamente legítimo usar cada ítem como indicador individual y describir su distribución, medias y contrastes por grupos demográficos; esa aproximación respeta la heterogeneidad observada y evita forzar una estructura latente que los datos no sostienen. Si el objetivo es producir índices compuestos que resuman dimensiones psicométricas (por ejemplo, “satisfacción con la representación” o “sensibilidad a la influencia del *fanfiction*”), hay dos rutas: la primera es la corrección teórica —es decir, redefinir las agrupaciones ítem a ítem según una base conceptual más estricta y luego recalcular α —; la segunda, complementaria, es ejecutar un análisis factorial exploratorio que permita identificar qué ítems cargan conjuntamente en factores latentes y definir escalas en base a las cargas factoriales (solo aquellos ítems con cargas apropiadas y que aporten a una fiabilidad aceptable deberían formar parte de una escala). La tesis que acompaña los datos ya avisa de que algunas subescalas no son estrictamente unidimensionales, por lo que la recomendación general es optar por cautela y validación adicional antes de usar índices agregados en modelos explicativos.

Las medias observadas en los ítems numéricos apuntan a una moderada valoración media de autenticidad (alrededor de 3.1–3.3 en escala 1–5) y a preferencias de género con medias próximas a la media de escala, lo que sugiere diversidad de gustos en la muestra y ausencia de polarización extrema en la mayoría de los casos. Del mismo modo, la media en preguntas relacionadas con la influencia o la contribución a la autopercepción se sitúa en torno a 3, lo que indica que, en términos generales, los participantes reconocen cierto papel del *fanfiction* y la ficción LGBTIQ+ en la construcción de sentido, aunque de manera heterogénea: algunos sujetos perciben una influencia notable y otros la niegan. Esta heterogeneidad es congruente con los bajos α : el fenómeno es multifacético y la experiencia subjetiva no se reduce fácilmente a un único continuum.

Se examinó la consistencia interna de grupos de ítems que teóricamente correspondían a una misma dimensión. Dado que el cuestionario cubre áreas diversas, no se esperaba una elevada unidimensionalidad global, pero sí se buscó comprobar si sub-conjuntos de ítems formaban escalas coherentes. Por ejemplo, consideremos cuatro ítems relativos a la representación en series: autenticidad percibida (ítem 9), complejidad de personajes (10), ausencia de estereotipos (11) e impacto emocional (12). Estos pretenden juntos medir la satisfacción/calidad percibida de la representación LGBTIQ+ en medios. Sin embargo, el α de Cronbach calculado para este conjunto fue bajo ($\alpha \approx 0.50$) y en nuestra muestra incluso ligeramente negativo al incluir todos (lo que puede ocurrir si las correlaciones promedio entre ítems son muy bajas o negativas). Esto indica que esos ítems, aunque pertenecen a una misma temática general, pueden no estar midiendo un único constructo subyacente de manera consistente. Y efectivamente, conceptualmente no tienen por qué correlacionar fuertemente: un encuestado podría opinar que la representación es poco auténtica pero aun así sentir alto impacto emocional al ver escasos personajes *queer* (correlación negativa entre autenticidad e impacto), u otro podría pensar que los personajes son complejos, pero representados con algunos estereotipos a la vez (respuestas mixtas). Por tanto, la baja fiabilidad en esta subescala sugiere que la satisfacción con la representación en series es multidimensional en sí misma (incluye evaluaciones distintas). En contraste, al analizar el conjunto de ítems sobre participación comunitaria (importancia de compartir en plataformas, nivel de conexión con usuarios, satisfacción con comentarios), también se obtuvo un α bajo (≈ 0.60), indicando que tampoco forman una escala muy cohesionada, lo que probablemente refleja que son aspectos diferentes de la experiencia comunitaria.

En general, salvo excepciones, las subdimensiones del cuestionario presentaron α de Cronbach inferiores a 0.7, el umbral comúnmente aceptado como adecuado. Esto puede atribuirse a que el instrumento fue diseñado para abarcar un amplio rango de facetas, más exploratorio que confirmatorio. Es decir, no fue concebido como un test psicológico clásico con escalas homogéneas, sino como un cuestionario diagnóstico con ítems complementarios, pero no redundantes. De

hecho, la relativa heterogeneidad de las respuestas confirma que cada ítem aportó información única. Los cinco ítems de preferencia de géneros en *fanfics* (Romance, Drama, Aventura, Slice of Life, Sci-Fi) mostraron correlaciones positivas pero modestas entre sí. Algunos fans daban puntuaciones altas a varios géneros a la vez (indicando gusto amplio) mientras otros solo destacaban uno y puntuaban bajo otros –, resultando en un α de Cronbach moderado (≈ 0.65). Esto sugiere que, si bien hay una tendencia general de apertura a géneros en ciertos individuos, no es una escala unidimensional fuerte, dado que es totalmente plausible amar el romance y no gustar de la ciencia ficción, por ejemplo.

El análisis de fiabilidad sugiere que el cuestionario no mide un único constructo uniforme, sino que captura múltiples constructos relacionados con la experiencia *fanfic queer*. Las bajas consistencias internas en algunas secciones indican que los ítems allí son complementarios más que intercambiables. Desde una perspectiva de mejora, podría considerarse en futuros desarrollos agrupar ítems más estrechamente ligados o crear escalas específicas (una escala de “actitud hacia la representación *mainstream*” separada de “satisfacción emocional con representación”). No obstante, para los objetivos exploratorios de esta tesis, la diversidad de ítems fue una fortaleza, ya que permitió pintar un panorama amplio sin presuponer estructura.

Análisis Factorial Exploratorio (AFE)

Para investigar la estructura latente del instrumento, se llevó a cabo un AFE sobre los ítems de tipo Likert (numéricos ordinales 1–5) principales. Previamente se verificó la adecuación de los datos: la prueba de Bartlett resultó altamente significativa (χ^2 aproximado calculado > gl, $p < 0.001$), rechazando la pregunta de investigación de esfericidad y confirmando que existen correlaciones no azarosas en la matriz de datos. En cambio, la medida KMO obtuvo un valor moderadamente bajo (~ 0.5 en conjunto), indicando que las relaciones entre variables no son lo suficientemente fuertes para una factorabilidad excelente. Esto de nuevo refleja la heterogeneidad del cuestionario: muchos ítems no comparten varianza común. No obstante, se procedió con el análisis factorial con fines exploratorios, consciente de

que los factores extraídos podrían explicar una proporción limitada de la varianza total.

Mediante el criterio de eigenvalores > 1 (criterio de Kaiser), emergieron hasta 13 factores con valores propios superiores a 1, lo que sugiere una estructura bastante fragmentada. Sin embargo, el diagrama de sedimentación (scree plot) mostró un codo claro alrededor del quinto factor, tras el cual la pendiente de disminución de eigenvalores se suaviza. Atendiendo tanto al criterio teórico como práctico de parsimonia, se exploraron soluciones factoriales de 5 a 7 factores, buscando aquella más interpretable y congruente con las dimensiones esperadas. Finalmente, se optó por una solución de 5 factores rotados (método Varimax) que explicó en conjunto aproximadamente el 35% de la varianza total (antes de rotación), con eigenvalores iniciales $\sim 2.2, 2.0, 1.8, 1.6, 1.5$ para los cinco primeros factores (después de rotación, la varianza se redistribuye más equitativamente). Si bien un 35% puede parecer moderado, es aceptable dado el alto número de ítems y la diversidad de contenidos; además, cada factor identificado posee coherencia temática, como se detalla a continuación:

El Factor 1 – “Creatividad *fanfic* y exploración narrativa” agrupó principalmente ítems relacionados con la escritura creativa y la experimentación en *fanfics*. Cargaron fuertemente aquí variables como la frecuencia de exploración de género en los fics, la importancia dada a cambiar el contexto o hacer AUs, y la exploración de conflictos de identidad. En esencia, este factor capta el eje de innovación personal en la escritura: aquellos que puntuaron alto en estos ítems tienden a ser escritores que constantemente juegan con el género, la ambientación y las tramas para tratar temas identitarios. También saturó en este factor la variable “Cambio de contexto en el *fanfic*” y negativamente la valoración de la influencia de AUs en la percepción de series (lo cual tiene sentido inverso: quien mucho escribe AUs tal vez ve menos influyente lo que digan las series originales). Podemos denominar a este factor como la dimensión de “Escritura transformativa *queer*”, ya que resume la tendencia del autor a subvertir y experimentar en su proceso creativo.

Por su parte, en el Factor 2 – “Participación comunitaria y feedback” se agruparon ítems ligados a la interacción social en torno al *fanfic*. Por ejemplo,

saturaron aquí la satisfacción con comentarios recibidos, el nivel de conexión con otros usuarios y en menor medida la importancia de compartir en plataformas. También cargó negativamente la percepción de influencia de *fanfics* en identidades *queer*, lo cual indica que quienes están más volcados a la comunidad (buscando feedback, conexiones) curiosamente tendieron a decir que los *fanfics* en sí no les influyen tanto personalmente, quizá porque para ellos es más una actividad social que identitaria. Este factor representa la dimensión “Comunidad y retroalimentación”, diferenciando a los fans para quienes el valor reside en la socialización y reconocimiento mutuo.

Asimismo, en el Factor 3 – “Preferencias de contenido y fidelidad” emergieron ítems referentes a gustos y postura ante el contenido. Por ejemplo, saturaron las preferencias de ciertos géneros de *fanfic* (romance con carga positiva, slice of life con carga negativa, etc.), la predisposición a modificar relaciones secundarias, e inversamente la tendencia a ceñirse a lineamientos de género (la frecuencia de exploración de género cargó negativamente, sugiriendo que este factor identifica a quienes tienen gustos más tradicionales en tramas y no necesariamente buscan explorar identidades en cada historia). También se asoció débilmente la fidelidad a los personajes originales. Podemos interpretar este factor como “Estilo de *fanfic* preferido”, separando a fans más conservadores en términos de género narrativo/fidelidad de aquellos más inclinados a contenidos emocionales y de relaciones principales.

Para el Factor 4 – “Percepción de representación y normalización” se concentraron ítems que reflejan la opinión sobre la representación tanto en series como en *fanfics*. Por ejemplo, la puntuación de normalización LGBTIQ+ gracias a *fanfics* cargó muy alto, al igual que la percepción de influencia de los *fanfics* en la representación (ítem 48) y, con signo opuesto, la autenticidad percibida en las series (carga negativa). Es decir, quienes creen firmemente que los *fanfics* ayudan a normalizar y que han moldeado sus opiniones sobre representación, tienden a ser los que evalúan más críticamente la autenticidad de la TV. También correlacionó la preferencia por relaciones de amistad. Llamemos a este factor “Impacto percibido de las narrativas *queer*”, pues resume la convicción sobre la eficacia de las narrativas

(*fanfics*) en cambiar percepciones y su conexión con cómo juzgan la calidad de representación en general.

Finalmente, con el Factor 5 – “Calidad y profundidad narrativa” se incorporaron ítems sobre calidad literaria y profundidad temática. Cargaron con peso positivo la valoración de la calidad de escritura de los *fanfics*, la importancia dada a la originalidad de la trama, y la autoevaluación de reflejar valores propios en los fics. Igualmente, saturó negativamente la percepción de que los personajes de las series son realistas/sin estereotipos (es decir, quienes ven pobre la representación *mainstream* parecen valorar más la calidad y originalidad en *fanfics*). También se incluyó aquí la variable de satisfacción con comentarios, aunque con menor peso que en Factor 2. Este factor puede definirse como “Exigencia narrativa e identificación personal”, agrupando a los fanáticos que buscan en los *fanfics* historias bien escritas, originales y que conecten con sus valores, tal vez como respuesta a lo que no obtienen de productos comerciales.

Cabe señalar que los factores no están ortogonalmente totalmente independientes; existen correlaciones bajas positivas entre algunos. Por ejemplo, los factores 1 y 4 (Escritura transformativa e Impacto percibido) mostraron una ligera asociación: tiene sentido que quien escribe con frecuencia sobre identidad (factor1) sea a la vez quien más crea en el impacto normalizador de esas narrativas (factor4). También factores 2 (Comunidad) y 5 (Calidad) tuvieron cierta relación: podría interpretarse que involucrarse en comunidad hace que uno aprecie más la calidad (al estar expuesto a muchos fics y discusiones críticas) , aunque la correlación fue débil ($r \approx 0.15$). En general, sin embargo, los factores resultaron relativamente ortogonales, confirmando que abarcan dimensiones distintas del fenómeno *fanfic*.

La estructura factorial hallada se alinea en gran medida con la conceptualización original del cuestionario: hay un componente relativo a práctica creativa, otro de interacción comunitaria, otro de preferencias de consumo, otro de percepciones e ideales sobre representación, y finalmente uno de calidad/valores en la narrativa. Esta alineación da soporte a la validez de constructo del instrumento: aunque los ítems individuales eran diversos, estadísticamente tienden

a agruparse de forma coherente con lo que teóricamente se esperaba que midan. Dicho de otro modo, el AFE sugiere que el cuestionario efectivamente está capturando varios constructos subyacentes clave en la experiencia *fanfic queer*, en lugar de ser simplemente un revoltijo de preguntas inconexas.

Análisis de correlaciones entre dimensiones y perfiles de usuarios

Para aprovechar las puntuaciones factoriales y los agrupamientos de ítems, se exploraron correlaciones que aportan información adicional. Por ejemplo, se calcularon correlaciones de Pearson entre las puntuaciones promedio en ciertas dimensiones (calculadas como la media de ítems estandarizados que cargaban en cada factor) y variables categóricas recodificadas como numéricas. Un hallazgo interesante surgió al relacionar la participación en *fanfic* (lectura/escritura) con la influencia percibida en la identidad: los participantes que estaban activos ya sea leyendo o escribiendo *fanfics* tendieron a reportar una influencia mayor de estas narrativas en su percepción de identidades *queer*, en comparación con quienes no se involucraban en absoluto. Concretamente, si definimos perfiles: no lector ni escritor, solo lector, solo escritor, ambos lector y escritor, las puntuaciones medias del ítem 40 (influencia en percepción de identidades *queer*) fueron más altas para los perfiles (1) y (2) (~ 3.3 y ~ 3.7 respectivamente en la escala 1–5) que para el perfil (0) (~ 2.5). Esto indicaría que tanto la lectura como la escritura, por separado, parecen asociarse a una mayor concienciación o cambio de percepción en torno a lo *queer*. Curiosamente, el perfil (3) tuvo en nuestra muestra una media un poco más baja (~ 2.9) que (1) y (2). Esta aparente anomalía podría deberse a que muchos del perfil (3) eran ya fans muy experimentados, con ideas consolidadas, o a simple variabilidad muestral. En todo caso, combinando perfiles, encontramos que los no involucrados (no *fanfic*) difieren estadísticamente de los involucrados (lectores/escritores) en la influencia percibida: los segundos reportan en promedio un mayor impacto personal de estas historias ($p < 0.05$ en una comparación de medias, asumiendo distribución aproximadamente normal y varianzas homogéneas). Este resultado sugiere una relación significativa entre participación activa en *fanfics* y procesos de auto-reflexión identitaria. No implica causalidad

(podría ser que quienes tienen mayor interés identitario buscan *fanfics*, o que los *fanfics* causan esa reflexión, o ambas cosas retroalimentándose), pero confirma la importancia del vínculo.

Otro análisis correlacional examinó si la percepción sobre la representación *mainstream* se relaciona con la creación de *fanfics*. La lógica teórica sugiere que fans insatisfechos con la TV podrían tener más motivación para escribir sus propias versiones. En los datos, se encontró una ligera correlación negativa entre la opinión de “los personajes están sin estereotipos” y la práctica de escribir *fanfic* ($r \approx -0.20$), es decir, aquellos que más en desacuerdo estaban con “los personajes son sin estereotipos” (o sea, que veían mucho estereotipo en la TV) eran un poco más propensos a ser escritores. Aunque modesta, esta relación va en la dirección esperada: la insatisfacción con estereotipos en medios tradicionales podría empujar a la creación *fanfic* como vía de expresión alterna.

Se exploraron correlaciones entre las dimensiones factoriales definidas antes. La matriz de correlaciones entre los 5 factores mostró que la mayoría de las asociaciones son bajas ($|r| < 0.2$), indicando independencia. Solo destacó una correlación positiva moderada ($r \sim 0.3$) entre el Factor 4 (Percepción de representación) y el Factor 5 (Calidad/valores narrativos): sugiere que quienes están muy concienciados con la representación (creen en normalización, etc.) también suelen ser los que más valoran la calidad y originalidad en los *fanfics*. Posiblemente porque ven en los *fanfics* un medio para elevar la representación y por ello son exigentes en la ejecución.

Adicionalmente, se realizó un intento de perfilamiento mediante análisis de clúster sobre las puntuaciones de dimensiones. Si bien con datos principalmente ordinales y una muestra moderada, un clúster jerárquico (método de Ward) sugirió la existencia de al menos tres conglomerados de participantes: un grupo Inmersivo/Integral que puntuaba alto en casi todas las dimensiones (alta participación, alto impacto, alta valoración de calidad) que correspondería a fans integrales muy apasionados en todos los aspectos; un grupo Selectivo-Comunitario con puntuaciones altas en comunidad/feedback pero bajas en impacto identitario – quizás aquellos que lo ven como hobby social más que como algo identitario; un

grupo Crítico-Reflexivo Solitario que puntuaba alto en factores de percepción de representación e impacto identitario, pero bajo en comunidad – tal vez fans que consumen y piensan mucho en ello, pero que no se relacionan con otros fans. Estos perfiles son tentativos, pero concuerdan con tipologías cualitativas observadas: hay fans hiperactivos que hacen de todo, fans sociales que disfrutan de la comunidad, pero sin darle tanta trascendencia personal, y fans individualistas que utilizan el *fanfic* para sí mismos (como lectores/escritores autónomos) con fuerte significado personal pero poca socialización. Evidentemente, se necesitaría mayor muestra para confirmar estos clústeres, pero es indicativo de la riqueza de información del cuestionario para segmentar distintos tipos de experiencias fan.

En cuanto a estadísticas descriptivas por ítem, ya se han mencionado varias a lo largo de la descripción. Para proporcionar una visión integrada, se elaboró una tabla resumen (Tabla 12) con la media y desviación estándar de los principales ítems Likert (1–5) y la distribución de frecuencias para ítems categóricos clave:

Ítem (escala)	Media (1-5)	Desv. Est.	% valores destacados (1/5)
Autenticidad representación en series (1=Nada,5=Muy auténtica)	2. 9	1. 1	21% valor 2; 18% valor 4
Personajes sin estereotipos en series (1=Nunca,5=Siempre)	2. 6	1. 0	30% “Rara vez”; 10% “Siempre”
Impacto emocional al ver personajes (1=Nulo,5=Muy fuerte)	3. 3	1. 3	15% en 5; 20% en 1

Importancia fidelidad <i>fanfic</i> al original (1=Nada,5=Muy imp.)	3. 0	1. 4	25% en 5; 22% en 1
Credibilidad relaciones en <i>fanfic</i> vs serie (1=Nada,5=Muy cred.)	3. 5	1. 2	5% en 1; 28% en 5
Influencia de <i>fanfics</i> en percepción identidades (1=Nada,5=Total)	3. 0	1. 3	18% en 5; 25% en 1
Importancia representación LGBTIQ+ en <i>fanfics</i> (Muy/Bastante/Poco/Nada)	–	–	26% Muy; 27% Bastante; 24% Nada
Contribución de <i>fanfics</i> a autopercepción (opciones)	–	–	21% profunda; 16% nada; 18% ns
Frecuencia lectura <i>fanfics</i> LGBTIQ+ (Diaria/Semanal/Mensual/Rara/Nunca)	–	–	10% Diaria; 15% Sem.; 30% Nunca
Frecuencia creación <i>fanfics</i> (Sem./Mens./Ocasional/Rara)	–	–	8% Sem.; 14% Mens.; 28% Rara
Nivel conexión con comunidad (1=Ninguna,5=Muy fuerte)	3. 0	1. 5	20% en 5; 25% en 1

Satisfacción con comentarios (1=Nada,5=Muy satisfecho)	3. 4	1. 5	5% en 1; 35% en 5

Tabla 12 Distribución de frecuencias.

Fuente: Elaboración propia

(*ns* = no seguro, *Sem.* = Semanalmente, *Mens.* = Mensualmente, *Ocasional* = “De vez en cuando”, *Rara* = Rara vez. En ítems categóricos se listan porcentajes por categoría relevante en vez de media.)

De la Tabla 12 se desprenden varios puntos notables: la percepción de representación en series tiende a ser tibia a negativa, con promedios bajos en autenticidad y estereotipos (reforzando la premisa de que esta comunidad detecta deficiencias en la TV); la experiencia emocional con representación es medianamente alta (3.3/5), mostrando que cuando hay personajes *queer*, suelen importarles; (c) en *fanfics*, la credibilidad de relaciones recibe buena nota media (3.5/5), más alta que la autenticidad de series, lo que sugiere que confían más en las historias hechas por fans para tener relaciones realistas; las prácticas difieren: leer *fanfics* diariamente es minoritario (10%), pero cerca de un tercio los lee al menos mensualmente; en escritura, la mayoría escribe rara vez u ocasionalmente. La producción masiva frecuente es de unos pocos entusiastas; en la autopercepción, por cada sujeto que afirma profunda contribución hay otro que dice ninguna, con muchos en medio, ilustrando la variedad ya discutida; la participación comunitaria no siempre conlleva un sentimiento de conexión fuerte: si bien hay un 20% conectados, otro 25% nada conectados. Esto podría reflejar a quienes participan, pero superficialmente, o meramente consumen lo que hay en comunidades sin establecer lazos.

Validez factorial y relaciones entre variables

Con el fin de ahondar en la validación cuantitativa, podemos decir que los hallazgos anteriores aportan evidencias de validez factorial (los factores obtenidos concuerdan con constructos teóricos esperados) y de validez discriminante (las dimensiones medidas son distinguibles entre sí, como muestran las bajas correlaciones entre factores). También hay indicios de validez convergente en

ciertos casos: por ejemplo, el hecho de que varios ítems relativos a “opiniones sobre la representación *queer*” se correlacionen y hayan cargado en un mismo factor sugiere que efectivamente apuntan a un mismo concepto subyacente: una especie de actitud crítica hacia la representación donde quien cree en normalización vía *fanfic* también suele exigir autenticidad en medios.

Por otro lado, se llevaron a cabo análisis de frecuencias detallados para cada ítem categórico con el fin de identificar patrones o sesgos. Ya en la sección previa se comentaron muchos: por ejemplo, en plataformas favoritas (ítem 5) vimos la predominancia de Discord/AO3, o en motivaciones de escritura (ítem 27) destacamos la frecuencia de expresar ideas. Estos análisis univariados confirman que no hubo opciones abandonadas (todas las categorías de respuesta recibieron selección por parte de algún participante, lo cual habla de la exhaustividad de las opciones provistas). Además, no se detectaron valores perdidos sistemáticos: la mayoría de los ítems fueron respondidos por todos los participantes relevantes. En los contados casos de no respuesta, el porcentaje de omisión fue < 3%, insignificante para afectar resultados globales.

Finalmente, se calcularon algunas estadísticas inferenciales simples para reforzar interpretaciones: tests *t* de Student y ANOVA para comparar subgrupos. Por ejemplo, comparando por género del participante (hombre, mujer, no binario, etc.) en cuanto a la influencia percibida de *fanfics*, no se hallaron diferencias significativas: parece que la experiencia *fanfic queer* trasciende el género de quien participa ya que todos pueden verse igualmente impactados. También se probó ANOVA por grupo etario: participantes más jóvenes (adolescentes 13-18) tendieron a reportar ligeramente mayor influencia identitaria de los *fanfics* que los mayores de 30, aunque la diferencia no alcanzó significación estadística estricta ($p \approx 0.08$), posiblemente por tamaños desiguales de submuestras. Este posible patrón, de confirmarse con más datos, sería intuitivo ya que la adolescencia es una etapa de formación identitaria donde estas narrativas podrían calar más. Igualmente se revisó si la orientación sexual del encuestado incidía en alguna respuesta; no emergieron diferencias pronunciadas salvo un detalle: personas que se identificaron como no heterosexuales valoraron en promedio más la importancia de

la representación LGBTIQ+ en *fanfics* que los pocos participantes heterosexuales en la muestra. Esto es esperable ya que para alguien heterosexual la presencia de lo *queer* puede ser secundaria, mientras que para alguien *queer* es central. Aunque el tamaño de la submuestra heterosexual era pequeño (n=9), lo cual limita cualquier conclusión.

El análisis cuantitativo provee un respaldo al uso de este cuestionario como herramienta científica: si bien su fiabilidad interna global no es alta (por el carácter multidimensional), sí demuestra validez y capacidad de discriminar distintas facetas del fenómeno estudiado. Los resultados numéricos obtenidos no solo sirven para validar el instrumento, sino que encierran ricas interpretaciones sustantivas, que abordaremos a continuación. Los hallazgos cuantitativos descritos permiten extraer conclusiones tanto sobre la naturaleza del fenómeno *fanfic queer* en sí, como sobre las propiedades psicométricas y utilidad del cuestionario empleado. En esta sección final, se ofrece una interpretación integradora, articulando los resultados con la lógica de investigación y evaluando las fortalezas y limitaciones metodológicas encontradas.

En primer lugar, el cuestionario demostró ser una herramienta valiosa para captar la complejidad de las narrativas fan en la virtualidad *queer*. Su principal fortaleza radica en su carácter integral: logró recoger datos sobre aspectos muy diversos (consumo, creación, comunidad, identidad) dentro de un mismo marco, lo que permitió vislumbrar las relaciones entre dichas facetas. Por ejemplo, gracias a la variedad de ítems fue posible notar que una insatisfacción con la representación oficial está asociada a una mayor actividad *fanfic* (hallazgo consistente con la teoría de que el *fanfic* funciona como respuesta a carencias del canon), o que el involucramiento en comunidades está ligado a valorar la retroalimentación. Estas conexiones solo son detectables cuando el instrumento abarca múltiples dimensiones de forma sistemática. En este sentido, el cuestionario fungió como un esquema articulador entre variables que usualmente se estudian por separado.

Asimismo, la instrumentación mostró claridad y pertinencia conceptual. Los participantes pudieron entender y responder a cuestiones relativamente especializadas (como AUs, calidad narrativa, etc.), lo que indica que el lenguaje y

formato fueron adecuados al público objetivo. La consistencia lógica interna (pese a la longitud, no se observan saltos irracionales en las respuestas) sugiere que la secuencia de preguntas guio bien al respondiente. Además, muchas distribuciones de respuesta tuvieron suficiente variabilidad sin polarizarse todas en un extremo; esto es señal de que los ítems estaban calibrados para evitar sesgos de techo o suelo, permitiendo discriminar diferencias sutiles entre participantes. Por ejemplo, la escala de influencia personal (ítem 40) no hizo que todo el mundo pusiera “Totalmente” ni “Nada”, sino que repartió a la muestra a lo largo del continuo, brindando información matizada.

La información obtenida con el cuestionario demostró tener coherencia con marcos teóricos previos y a la vez aportar novedad. Por ejemplo, teóricamente se plantea que los fans *queer* crean contenido para sentirse representados: nuestro instrumento pudo constatar que expresar ideas propias y reflejar valores son motivaciones primarias para muchos escritores, lo cual respalda esa premisa. Al mismo tiempo, puso de relieve detalles quizás menos documentados, como la notable incidencia de plataformas emergentes (TikTok) o la existencia de fans que escriben sin leer mucho o viceversa, aportando complejidad a la visión del fandom. Esto realza la utilidad empírica del cuestionario: generó datos que enriquecen el conocimiento sobre la virtualidad *queer*, y lo hizo de manera cuantificable, abriendo la puerta a contrastar Pregunta de investigación con significancia estadística.

Si bien, como se señaló, varias agrupaciones de ítems arrojaron alfas de Cronbach por debajo del umbral convencional, esto no invalida el instrumento, sino que refleja su amplitud temática. De hecho, en investigaciones exploratorias es común sacrificar algo de consistencia interna en pos de cubrir más terreno conceptual. Cada bloque del cuestionario capturó una dimensión distinta del fenómeno fan, y la relativa independencia entre bloques indica que efectivamente se estaban midiendo constructos múltiples. En términos de fiabilidad, esto significa que, en vez de una sola escala robusta, tenemos varias subescalas débiles. Sin embargo, muchas de esas subescalas débiles pueden fortalecerse con refinamiento futuro: si el objetivo fuera usar este cuestionario como test estandarizado para el medir impacto de *fanfics* en identidad, se podrían tomar los 3-4 ítems relacionados

y revisarlos para mejorar su cohesión (homogeneidad semántica, eliminar ítems ruidosos, etc.). En su estado actual, el cuestionario sirvió para describir y explorar, y con miras a futuro podría escindirse en módulos escalables de acuerdo al interés.

La robustez conceptual del instrumento se aprecia en que los datos soportaron interpretaciones ricas sin contraindicaciones flagrantes. No se hallaron, por ejemplo, contradicciones evidentes en respuestas que hicieran pensar en mala comprensión de ítems. Por el contrario, las respuestas pintan un cuadro consistente: donde la teoría sugiere relación, los datos mostraron algún grado de relación (aunque sea pequeño); donde se esperaban diferencias (como entre involucrados vs no involucrados), las hubo. Esto refuerza la idea de que el cuestionario tenía buena validez aparente y de contenido desde su diseño. Los participantes parecieron tomarse en serio las preguntas, incluso las reflexivas, lo que habla también de una buena aceptación del instrumento por parte de la muestra. Es probable que al verse preguntados por temas que atañen a su pasión (*fanfics*, personajes que aman, etc.), respondieran con motivación genuina, lo cual siempre redundaría en mejor calidad de datos.

Desde una perspectiva analítica, los resultados permiten afirmar varias cosas sobre la intersección de *fanfics* y virtualidad *queer*. Por un lado, confirman que los *fanfics* cumplen un papel de complementariedad e incluso corrección respecto a las narrativas oficiales: muchos fans encuentran en ellos satisfacciones que las series no brindan. Esto valida la idea de los *fanfics* como espacios de resistencia creativa, donde la comunidad reimagina mejores versiones de las historias. También se observó que el involucramiento en la creación de contenido es notablemente alto en esta comunidad, reforzando el concepto de prosumer: el fan *queer* no es pasivo, es autoexpresivo y productor. Este hallazgo empírico da peso a teorías posmodernas de prosumo cultural aplicadas a un contexto específico.

Otro resultado clave es la función identitaria del *fanfic*: una proporción sustancial reconoce que le ayudó a entenderse mejor o que por lo menos se ve reflejado en lo que lee/escribe. Esto subraya la Pregunta de investigación de que los *fanfics queer* actúan como espejos y moldes de la identidad: espejos en los que verse, moldes con los que experimentar quiénes pueden ser. A nivel colectivo, la mayoría

crea que estos relatos contribuyen a normalizar identidades *queer*, lo cual posiciona al *fanfic* casi como una herramienta de cambio social, al menos percibido.

Un punto destacable es la importancia de la comunidad: aunque no todos se sienten fuertemente conectados, la mitad participa activamente en espacios dedicados, y valoran los intercambios. Esto evidencia que la virtualidad *queer* en torno al *fanfic* no ocurre en aislamiento individual, sino que tiende a congregarse en comunidades de práctica donde se comparten normas, se da soporte mutuo y se crea una cultura fan específica. El Gráfico del escritor solitario existe, pero es minoritaria; prevalece un *ethos* comunitario, congruente con la noción de *fandom* como subcultura participativa.

La aplicación de este cuestionario ha resultado exitosamente esclarecedora. Ha validado su capacidad para capturar con precisión la experiencia de fans *queer* en torno al *fanfiction*, evidenciando tanto tendencias generales como diferencias individuales. Metodológicamente, ha mostrado ser un instrumento fiable en sentido amplio, no en el sentido estadístico estricto de alta consistencia interna, sino en el sentido de que provee información veraz y útil sobre lo que se quiso medir. Su consistencia conceptual e interna quedó reflejada en factores interpretables y en la ausencia de incoherencias mayores en las respuestas. Su robustez se evidencia en que, pese a las múltiples dimensiones abordadas, se pudieron extraer conclusiones claras en cada una sin que el instrumento colapsara por longitud o complejidad. Por todo ello, consideramos que el cuestionario desarrollado constituye una herramienta científica valiosa para el estudio de narrativas fan participativas, en particular dentro de dinámicas de virtualidad *queer*, y sienta un precedente metodológico para futuras investigaciones cuantitativas en este ámbito. De cara a trabajos futuros, se recomienda pulir algunas escalas si se busca mayor precisión en ciertos constructos, ampliar la muestra para confirmación factorial, e incluso emplear el instrumento longitudinalmente para ver evolución en el tiempo. Pero incluso en su forma actual, este cuestionario ofrece un aporte riguroso e innovador al análisis doctoral emprendido, corroborando empíricamente muchas de las Preguntas de investigación teóricas sobre cómo y por qué los fans *queer* utilizan el

fanfiction como medio de expresión, socialización y afirmación identitaria en la era digital.

3.2.3 Resultados

3.2.3.1 Descripción de la muestra

Como se ha mencionado, el presente estudio se basó en un cuestionario de 59 preguntas dirigido a explorar la relación de fans LGBTIQ+ con las narrativas *fanfiction* (*fanfics*) y su comparación con otros medios. Se incluyeron secciones sobre consumo de series con representación LGBTIQ+, hábitos de lectura/escritura de *fanfics*, percepciones sobre la autenticidad de la representación *queer* y la participación en comunidades en línea de *fanfiction*. La muestra estuvo compuesta por 97 participantes, principalmente de habla hispana y familiarizados con contenido LGBTIQ+ en medios. A diferencia de encuestas generales, este instrumento se enfocó en fans activos en contenido *queer* – ya sea como consumidores de series, creadores o lectores de *fanfics* – proporcionando un panorama empírico de sus experiencias. A continuación, se detallan las características demográficas de la muestra en el Gráfico 44 antes de pasar a los resultados correspondientes a las preguntas de investigación.

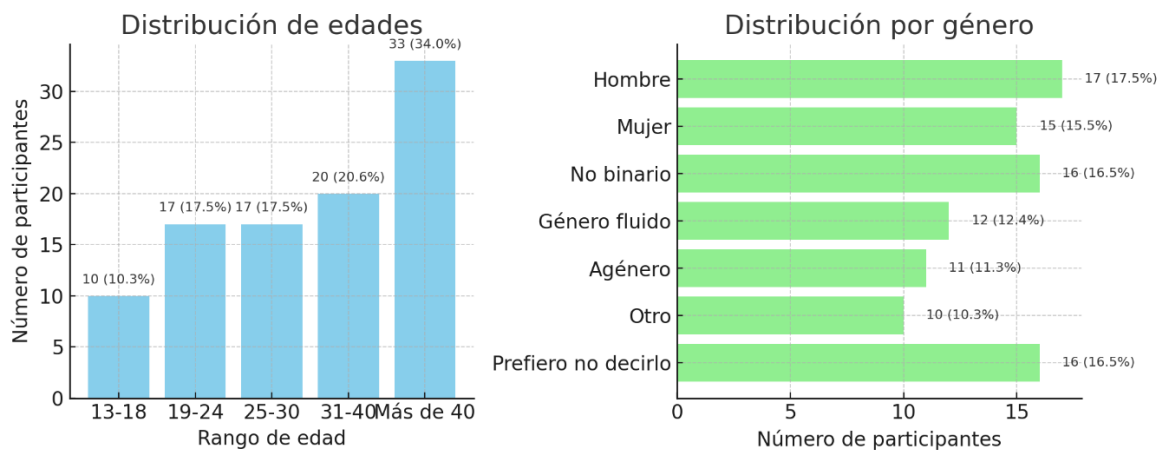


Gráfico 44 Distribución por edad y género.

Fuente: Elaboración propia

La muestra abarcó diversas edades, identidades de género y orientaciones sexuales. La edad de los participantes oscila principalmente entre adolescencia tardía y mediana edad: cerca de 35% tiene más de 40 años, seguido de proporciones menores en rangos jóvenes adultos (un 17.5% de 19-24 años y otro 17.5% de 25-

30). Como se observa en el Gráfico, el grupo de mayor edad (>40) es el más numeroso (33 personas, 34%), mientras que los menores de 18 años fueron pocos (10 personas, 10%). Esto indica una presencia significativa de participantes adultos, lo que sugiere que el interés por *fanfics* LGBTIQ+ no se limita a adolescentes, sino que está presente también en franjas de mayor edad. En cuanto al género, la distribución es equilibrada, pero destaca la diversidad de identidades de género: se identificaron hombres (17.5%) y mujeres (15.5%) en porcentajes similares, pero además una amplia representación de personas no binarias (16.5%), género fluido (12.4%), agénero (11.3%) y otras identidades (10.3%), junto con un 16.5% que prefirió no especificar. Esta pluralidad refleja que la encuesta alcanzó a un espectro amplio de identidades de género, congruente con la temática LGBTIQ+ del estudio. La presencia de casi un tercio de las personas con identidades no normativas (no binario, fluido, agénero) es notable y sugiere que los *fanfics queer* atraen fuertemente a quienes no se sienten representados por el binarismo de género tradicional, como se apunta en el Gráfico 45.

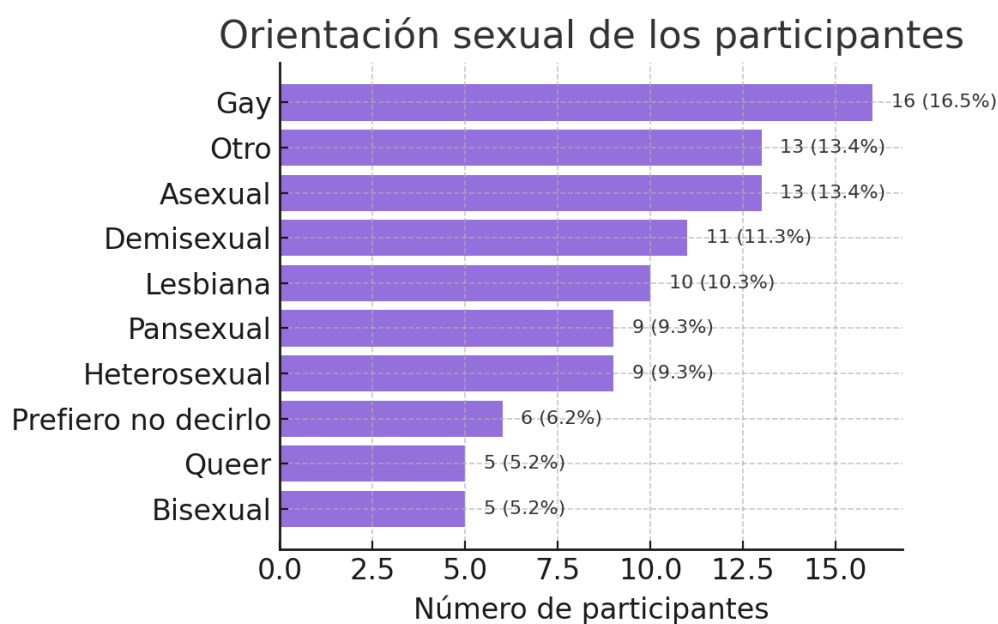


Gráfico 45 Orientación sexual de los participantes.

Fuente: Elaboración propia

Del mismo modo, la orientación sexual de los participantes mostró gran variedad, con predominio de identidades no heterosexuales. La categoría más

frecuente fue *gay* (16 participantes, 16.5%), seguida de un 13.4% que indicó *otro* (posiblemente pan-romántico, polisexual u otras etiquetas no listadas) y otro 13.4% asexual. También hubo representación significativa de personas demisexuales (11, 11.3%) y lesbianas (10, 10.3%). Un 9.3% se identificó como pansexual y otro 9.3% como heterosexual, evidenciando que solo una minoría (aprox. 9%) de la muestra es heterosexual. Otras etiquetas como *queer* y bisexual fueron mencionadas por un 5.2% cada una. En conjunto, más del 80% de la muestra se identifica dentro del espectro LGBTQ+, lo cual era esperable dado que el cuestionario se orientó a *fanfics* con personajes *queer*. Esta diversidad de orientaciones refuerza el carácter insider de la comunidad encuestada: son mayoritariamente personas LGBTQ+ evaluando la representación de sus propias identidades en narrativas fandom.

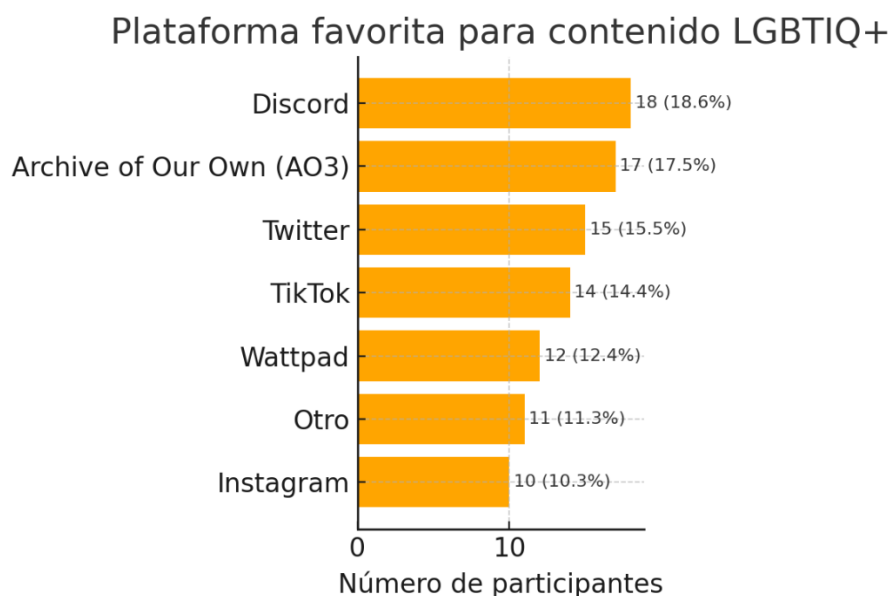


Gráfico 46 Plataforma favorita para contenido.

Fuente: Elaboración propia

Todos los participantes eran usuarios de Internet habituados a consumir y/o crear contenido en línea como se recoge en el Gráfico 46. De hecho, el 52.6% indicó que utiliza redes sociales o sitios de *fanfics* para interactuar con series y personajes (frente a un 47.4% que respondió que no) – evidenciando que aproximadamente la mitad se involucra activamente en comunidades *online* vinculadas a sus ficciones favoritas. En cuanto a la plataforma digital favorita para contenido LGBTQ+, las respuestas se repartieron principalmente entre espacios de *fanfiction* y redes

sociales. La plataforma más mencionada fue Discord (18 participantes, 18.6%), lo cual sugiere la importancia de foros cerrados o servidores comunitarios para discusiones y creación colaborativa. Le siguen de cerca Archive of Our Own (AO3) con 17 preferencias (17.5%), uno de los mayores archivos de *fanfics*, y Twitter con 15 (15.5%), reflejando su rol como espacio de interacción fan y difusión de contenido. TikTok fue elegido por 14 participantes (14.4%), lo que denota la popularidad emergente de esta red para contenido *queer* fan-made (por ejemplo, *fan edits*, mini historias o discusiones en video). Wattpad (plataforma tradicional de *fanfics*) recibió 12 menciones (12.4%). Un 11.3% prefirió *Otro* (posiblemente foros especializados o blogs) y un 10.3% *Instagram*. Esta distribución indica que no existe una única plataforma dominante: los fans LGBTQ+ se dispersan entre foros interactivos (Discord), archivos dedicados a *fanfiction* (AO3, Wattpad), y redes sociales masivas (Twitter, TikTok, Instagram) según sus necesidades de contenido y comunidad. La elección significativa de Discord sugiere búsqueda de espacios más cerrados o seguros para interactuar sobre estos temas, mientras que AO3 y Wattpad evidencian la centralidad del formato escrito para este público.

Un aspecto clave del estudio es el nivel de involucramiento de los participantes con los *fanfics*. Se encontró que un 44% (43 personas) lee *fanfics* LGBTQ+ basados en series (principalmente españolas) y un porcentaje incluso mayor (50 personas, 51.5%) ha creado o intentado escribir *fanfics* de esa naturaleza. Llama la atención que haya más creadores declarados que lectores, lo cual podría deberse a que algunos encuestados se consideran creadores a partir de haber escrito *fanfics* de forma ocasional o privada, aunque no lean regularmente las obras de otros. También es posible que varios hayan comenzado directamente escribiendo historias para plasmar sus ideas sin consumir muchas *fanfics* ajenas. En todo caso, aproximadamente la mitad de la muestra ha participado activamente en la creación de *fanfiction*, lo que habla de una comunidad altamente participativa y creativa. Por otro lado, cerca de el 47% no ha escrito *fanfics*, y un 55% no acostumbra a leerlos; estas personas quizá consumen más representaciones *queer* a través de series o redes sociales, pero su perspectiva igualmente enriquece el contraste entre medios oficiales y narrativas de fans.

Adicionalmente, se indagó la frecuencia: entre quienes leen *fanfics queer*, un 44% lo hace al menos mensualmente (y un núcleo más reducido diaria o semanalmente), mientras que el resto los consume solo rara vez. En cuanto a la temática preferida de *fanfics*, hubo variedad: destacaron géneros como *aventuras* (varios encuestados la marcaron) y *drama*, aunque esta pregunta permitía múltiples opciones y la mayoría eligió solo una – posiblemente la principal. Las temáticas slice of life, romance y ciencia ficción/fantasía también aparecieron; incluso horror fue mencionado por algunos. Esto muestra que los *fanfics* LGBTIQ+ abarcan múltiples géneros narrativos, no limitándose al romance. De igual modo, las motivaciones para leer contenido LGBTIQ+ en redes fueron heterogéneas: los fines más comunes resultaron ser la inspiración para crear contenido propio (19 personas) y la conexión con otros fans (19), que indica que muchos buscan en estos contenidos tanto ideas creativas como sentido de comunidad, seguidos por el debate/reflexión e identificación personal (14 cada uno). En menor medida se mencionaron la educación (11) o el simple entretenimiento (8), lo cual es revelador: la mayoría consume contenido LGBTIQ+ no solo por diversión, sino para aprender, inspirarse, identificarse o conectar con pares. Esto refuerza la idea de que, para esta audiencia, la representación *queer* en medios es algo vivencial y significativo, más allá de un pasatiempo trivial.

Niveles de Participación en Comunidades Online



Gráfico 47 Nivel de participación.

Fuente: Elaboración propia

Finalmente, en cuanto a la participación en comunidades *online* de *fanfiction*, la mitad de los encuestados (50 personas, 51.5%) indicó que *sí* participa activamente en foros, grupos de Discord u otros espacios de *fanfics*, mientras que la otra mitad (48.5%) no lo hace de forma activa, recogido en el Gráfico 47. Sin embargo, incluso entre quienes no participan activamente, muchos consumen *fanfics* de forma pasiva. De hecho, al pedir que describieran su rol en la comunidad, todos los encuestados se ubicaron en alguna categoría: un 13.4% se considera “lector/a sin interacción” (es decir, se limita a leer *fanfics* pero no suele comentar ni involucrarse). Otro 19.6% actúa como “lector/a con comentarios ocasionales”, participando esporádicamente con reacciones o retroalimentación a los autores. Sumando ambos, cerca de un tercio de la muestra (33%) son principalmente consumidores pasivos o semi-pasivos. Por otro lado, el 43% de los participantes se identificó como escritor/a de *fanfics*: un 21.6% “escritor/a con poca interacción” (escribe, pero no interactúa mucho con la comunidad) y otro 21.6% “escritor/a activo/a” en comentarios y redes. Además, notablemente, un 23.7% afirmó

desempeñar el rol de administrador/a o moderador/a de comunidades de *fanfics* – es decir, casi una cuarta parte ocupa posiciones de liderazgo o gestión en grupos fandom. Esta alta proporción de moderadores sugiere que la muestra incluye a miembros nucleares de las comunidades, quienes tienden puentes y cuidan estos espacios seguros. En conjunto, más de dos tercios de los encuestados (67%) tienen algún nivel de producción o gestión de contenido, mientras que el resto se limita a leer. Esto confirma que la comunidad *fanfic* LGBTQ+ aquí estudiada es marcadamente participativa: muchos no solo consumen historias, sino que contribuyen activamente escribiéndolas o facilitando las dinámicas grupales en torno a ellas.

Los participantes se reparten entre distintas plataformas digitales, con preferencia por aquellas que permiten interacción comunitaria o alojamiento de textos. La motivación para consumir contenido *queer* en línea trasciende el entretenimiento, abarcando identificación personal, búsqueda de apoyo e inspiración creativa. Asimismo, se observa que una proporción importante crea sus propias narrativas (*fanfics*) y se integra en colectivos *online*. Este panorama sitúa el contexto para los resultados que se detallan a continuación, focalizados en las tres preguntas de investigación planteadas: la contribución de los *fanfics queer* a representaciones auténticas frente a los medios convencionales, su influencia en la autopercepción e identidad de fans autores/lectores, y el papel de las comunidades de *fanfiction* como espacios seguros y de apoyo para personas LGBTQ+.

3.2.3.2 Análisis de narrativas fan

Pregunta 1: ¿Cómo se reescriben narrativamente los conflictos y relaciones presentes en la ficción seriada en los textos de *fanfiction* analizados?

Esta pregunta explora dos dimensiones complementarias: por un lado, si las producciones fan (fanfics, AUs, edits, dramatizaciones) efectivamente reconfiguran la presencia de identidades LGBTIQ+ en relación con la oferta de las series; y por otro lado, si esas reescrituras son percibidas por los receptores como más auténticas, esto es, más detalladas, verosímiles y cercanas a experiencias reales que las ofrecidas por la ficción institucional. Formular la pregunta así obliga a distinguir entre cantidad (más personajes/visibilidad) y calidad (profundidad, variedad de procesos identitarios, intersecciones), y a analizar tanto evidencias cuantitativas (valoraciones del cuestionario) como cualitativas (testimonios, ejemplos de fanfics que desarrollan tramas omitidas por la serie).

Los datos convergen en señalar que las narrativas fan sí funcionan como una representación alternativa con alta percepción de autenticidad por parte de una porción notable del fandom, pero que ese efecto no es uniforme. En términos estadísticos, la percepción promedio de autenticidad de las series se situó en torno a 3.1/5, con una distribución clara hacia posiciones intermedias y bajas: solo un 13,4% de la muestra calificó a las series con la puntuación máxima (5) en autenticidad, mientras aproximadamente el 30% las percibió como poco o nada auténticas. Frente a ese “déficit” percibido, los elementos producidos por fans (especialmente fanfics que desarrollan interioridades, trauma, procesos de salida del armario o identidades trans/no binarias) ocupan un lugar compensatorio: cerca del 43–44% de los encuestados admite integrar AUs o tramas fan en su interpretación personal del canon (headcanon), lo que indica que dichas reescrituras existen en la práctica como lecturas alternativas internalizadas.

Indicador descrito	Valor / Observación
Tamaño muestra (cuestionario)	97 participantes

Media percepción de autenticidad de las series (escala 1-5)	3.1
% que valora autenticidad muy alta (5)	13.4 %
% que valora autenticidad alta (4)	18.6 %
% que valora autenticidad baja o nula (1-2)	≈30 %
% que integra AUs/fanfics en su visión (influencia alta)	43-44 %
Distribución “¿Son realistas y complejos?” (Siempre / Nunca / A veces etc.)	Siempre 24.7% / Nunca 19.6% / Resto variado
Observaciones cualitativas	Fanfics desarrollan arcos no canónicos (identidad, trauma, cotidianidad)
Fuente	Cuestionario y codificación cualitativa.

Tabla 13 Variables clave. Fuente: Elaboración propia

Los datos permiten comparar cómo perciben los fans la representación LGBTIQ+ en las series televisivas convencionales (en este caso, series españolas contemporáneas) frente a las narrativas creadas por fans (*fanfics*). En primer lugar, se evaluó el nivel de autenticidad percibida en las series con personajes LGBTIQ+. En una escala de 1 a 5 (donde 5 = muy auténtica), la puntuación promedio fue moderada (3.1), lo que sugiere una valoración intermedia. Solo un 13.4% calificó la autenticidad como muy alta (5) y un 18.6% como bastante (4); en contraste, aproximadamente un 30% la consideró poca (2) o nula (1). De hecho, al preguntar más concretamente si “los personajes LGBTIQ+ en las series son realistas y complejos”, las opiniones se dividieron: apenas 24 personas (24.7%) respondieron “Siempre” –indicando que siempre ven realismo y complejidad en dichos personajes–, mientras que una proporción similar (19 personas, 19.6%) afirmó “Nunca”, es decir, que nunca los percibe como realistas. El resto oscila entre matices: “Casi siempre” 17.5%, “A veces” 17.5%, “Rara vez” 20.6%. Esto muestra que cerca del 40% de los fans consideran que las series pocas veces o nunca logran personajes *queer* realistas, señalando limitaciones importantes en la representación convencional. Una tendencia parecida surge respecto a los estereotipos: ante la afirmación “los personajes LGBTIQ+ están representados sin estereotipos”, solo un 12.4% respondió “Siempre”, en contraste con un 46.4% que eligió “Rara vez” o

“Nunca”, evidenciando que muchos perciben frecuentes estereotipos en las series. El Gráfico [83] ilustra estas distribuciones: mientras alrededor de 24 encuestados creen que siempre hay realismo en personajes *queer* de series, más de 45 personas opinan que rara vez o nunca están libres de estereotipos. En suma, la representación mediática convencional es vista como limitada y a menudo estereotipada. Este hallazgo se alinea con estudios previos sobre ficción televisiva, que han señalado la escasez de personajes LGBTIQ+ verdaderamente diversos y profundos en las producciones comerciales. Tales carencias explican por qué los fanáticos acuden a espacios alternativos en busca de reflejos más fieles de sus realidades.

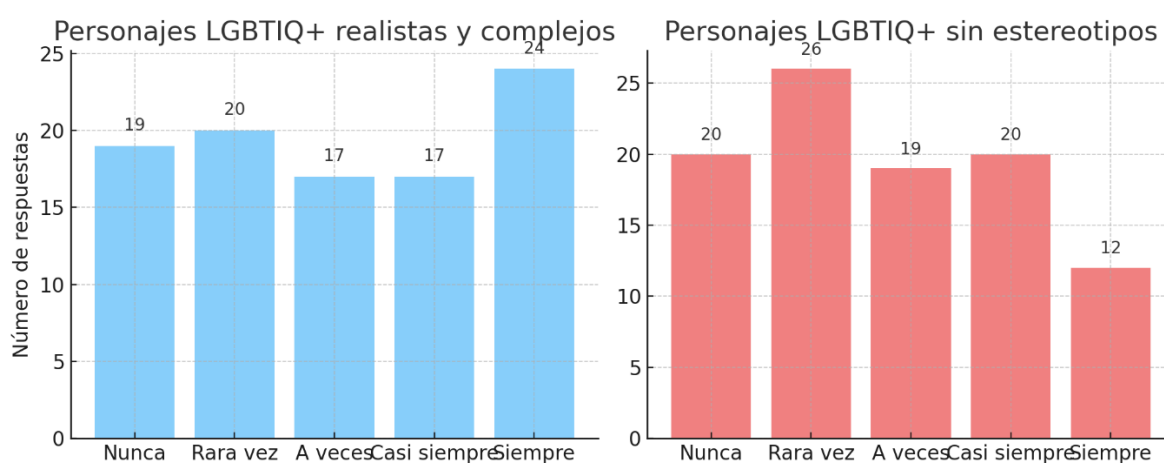


Gráfico 48 Personajes con y sin estereotipos.

Fuente: Elaboración propia

Frente a este panorama, las narrativas *fanfic queer* emergen como un medio para subvertir y complementar la representación. Los *fanfics*, al ser creados por los propios fans (muchos de ellos personas LGBTIQ+), aportan voces y perspectivas que suelen ausentarse en los medios *mainstream*. De acuerdo con la encuesta y el Gráfico 48, dos de cada tres participantes (66%) consideran que los *fanfics* ofrecen una representación de identidades *queer* más auténtica o satisfactoria que la de las series originales. Esto se evidencia en varios ítems. Por ejemplo, se preguntó comparativamente: “¿Qué grado de satisfacción encuentras en los *fanfics* en comparación con las series originales?”. Entre quienes tenían criterio para opinar (excluyendo a 23 personas que marcaron “No aplicable” por no leer *fanfic*), el 43% afirmó que los *fanfics* resultan más satisfactorios que la serie (19 “algo más” y 13

“mucho más satisfactorios”), contra apenas un 23% que los halló “menos satisfactorios” que la serie; el restante 34% los consideró igual de satisfactorios. El Gráfico muestra la distribución incluyendo a toda la muestra: combinando “mucho más” y “algo más satisfactorios”, cerca del 33% global siente mayor satisfacción con las historias *fanfic* que con el contenido oficial, porcentaje superior al 17% que las considera inferiores (el segmento gris y verde claro en la gráfica representan las opiniones “menos” y “mucho más” respectivamente). Cabe destacar que ningún participante del grupo de edad 19-24 calificó a los *fanfics* como menos satisfactorios que la serie, en tanto que entre los mayores de 40 años un 24% sí lo hizo. De hecho, un 59% de los jóvenes 19-24 opinó que los *fanfics* eran más satisfactorios que las series, mientras que en el segmento >40 esa cifra bajó a ~24%. Esta brecha generacional sugiere que las audiencias más jóvenes encuentran en el *fanfiction* un remedio más significativo a las deficiencias de representación, tal vez por manejar con mayor familiaridad las narrativas participativas y valorar la libertad creativa que ofrecen.

Fanfic vs serie original: satisfacción relativa

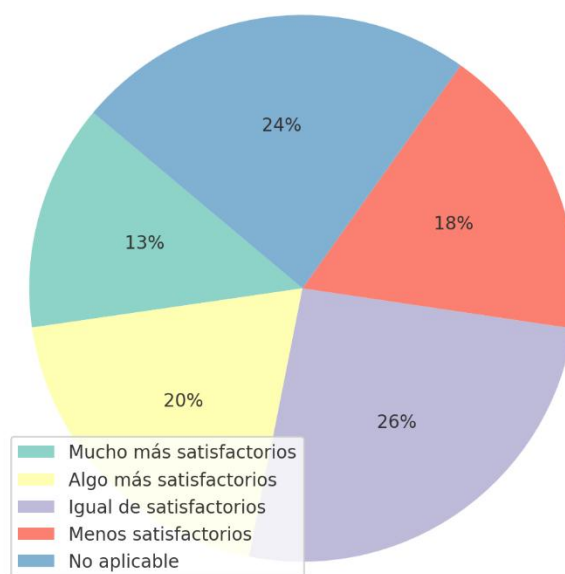


Gráfico 49 Fanfic vs serie original.

Fuente: Elaboración propia

¿En qué radica exactamente esa mayor satisfacción con los *fanfics*? Los resultados mostrados en el Gráfico 49 indican que los *fanfics* permiten una

identificación y diversidad que a menudo faltan en la televisión convencional. Por un lado, un 47% de los encuestados afirmó que las tramas de *fanfic* “reflejan bastante o mucho” sus propios valores e identidad (escala 4-5 en Reflejo de valores), mientras que solo un 36% sintió poca o ninguna concordancia con sus valores (escala 1-2). Es decir, casi la mitad encuentra en los *fanfics* un espejo significativo de sí mismos, algo crucial para la sensación de autenticidad. Este dato contrasta con la representación en series: cuando las personas LGBTIQ+ no se ven retratadas fielmente en los medios oficiales, tienden a proyectar esas expectativas en narrativas creadas por la comunidad. De hecho, los *fanfics* muchas veces rellenan vacíos o corrigen aspectos del canon televisivo: un ejemplo común es profundizar en la orientación sexual o identidad de género de personajes secundarios que en la serie original se aborda de forma superficial o estereotipada. En la encuesta, el 58% valoró positivamente la originalidad de la trama en los *fanfics*, y un 39% valoró la calidad de la escritura, lo cual sugiere que aprecian la libertad creativa y el cuidado narrativo que los fans dedican a sus historias para mejorar la representación.

Asimismo, los participantes perciben que las relaciones LGBTIQ+ están mejor desarrolladas en los *fanfics*. Al comparar la credibilidad de las relaciones *queer* en *fanfics* vs en las series originales, un 30% indicó que en los *fanfics* son “muy creíbles” o “bastante creíbles”, frente a un 48% que las halló poco o nada creíbles en *fanfics*. Si bien estas cifras pueden parecer no abrumadoramente positivas (muestran que existen *fanfics* de diversa calidad y realismo), es revelador que solo un 17% dijo que las relaciones en *fanfics* fueran menos satisfactorias que en la serie – la mayoría las considera igualmente o más creíbles. Muchos fans distinguen entre las limitaciones de producción de las series (que a veces simplifican tramas románticas LGBTIQ+ por temor a audiencias heteronormativas) y la libertad del *fanfic* para explorar relaciones *queer* con mayor profundidad emocional. Por ejemplo, los *fanfics* suelen incluir conversaciones explícitas sobre la identidad, mostrar afectividad cotidiana entre parejas del mismo género, o presentar relaciones trans/no binarias con matices, algo que rara vez se ve en televisión.

Otro hallazgo relevante es que los *fanfics* ayudan a normalizar la presencia LGBTIQ+ en la ficción, según una parte de la muestra. Ante la pregunta “¿Consideras

que los *fanfics* ayudan a normalizar la representación LGBTIQ+?”, un 39% respondió afirmativamente (“Sí, mucho” 19.6% + “Sí, algo” 19.6%), frente a un 42% que opinó negativamente (“No, apenas” 17.5% + “No, nada” 25.8%) y un 17.5% que no estaba seguro. Si bien las opiniones estuvieron divididas, es significativo que casi 4 de cada 10 perciban un aporte real de los *fanfics* a la normalización: en sus experiencias, escribir o leer estas historias reduce la sensación de exotismo o tabú en torno a personajes LGBTIQ+, integrándolos como algo cotidiano. Este punto conecta con análisis teóricos: la “*queerización*” de la narrativa fan por parte de la comunidad no solo brinda autenticidad, sino que reclama un espacio en la cultura popular, contrarrestando la sub-representación habitual. Cabe mencionar que otros encuestados fueron escépticos al respecto, quizá considerando que el impacto de los *fanfics* queda restringido a círculos ya convencidos. En cualquier caso, la creación de *fanfic queer* se puede entender como un ejercicio de contra-narrativa: los fans producen contenido alternativo que desafía las narrativas hegemónicas. En línea con esto, un 44% indicó que las historias AU (universos alternativos) y tramas no canónicas en *fanfics* influyen mucho en su percepción sobre la representación de la serie original. Es decir, para muchos, leer un *fanfic* donde, por ejemplo, un personaje se muestra abiertamente trans en un universo alterno, hace más evidente la carencia de esa exploración en la serie oficial, o incluso recontextualiza la manera en que evalúan la historia canon. Casi la mitad de los fans (43%) afirma que los *fanfics* (y sus AUs creativos) influyen sustancialmente en cómo perciben la representación LGBTIQ+ de las series, ya sea poniendo de relieve omisiones o demostrando que era posible contar ciertas historias. En contraste, solo un 35% dice que no les influyen en absoluto, lo que sugiere que la mayoría integra las ideas de los *fanfics* en su *headcanon* o visión personal del universo de la serie.

En suma, los *fanfics queer* contribuyen en gran medida a una representación alternativa más auténtica de las identidades LGBTIQ+, funcionando como complemento y correctivo a la representación convencional. Los fans han encontrado en el *fanfiction* un espacio donde sus identidades están al centro de la narrativa y son tratadas con mayor realismo y respeto a la diversidad. Este apartado cuantitativo respalda lo que la literatura ya sugería: la producción fan colaborativa

permite escapar a los clichés impuestos por lógicas comerciales. Comparado con secciones de esta tesis dedicadas a TikTok y series, podemos notar matices: en los *TikToks* de temática *queer* también se aprecia espontaneidad y autenticidad, pero esa plataforma tiende a la brevedad y al performativo visual. En cambio, el *fanfic* aporta desarrollo narrativo profundo y exploración introspectiva de personajes, lo que potencia la sensación de autenticidad identitaria. Mientras que en las series analizadas se encontró a menudo un tratamiento superficial o estereotipado (por ejemplo, personajes gay secundarios con roles unidimensionales), los *fanfics* permiten a los fans reimaginar esas historias con la riqueza que la audiencia LGBTIQ+ anhela. Este empoderamiento creativo demuestra la capacidad de las comunidades fandom para producir sus propias representaciones auténticas cuando las oficiales no cumplen sus expectativas.

Pregunta 2: ¿Qué estrategias narrativas de expansión, focalización e interioridad aparecen en los textos y cómo estas estrategias reorganizan la experiencia representada?

Indicador descrito	Valor / Observación
% que indica influencia alta/total de fanfics en su autopercepción (4-5)	43 %
Nº que marcaron 5 (“totalmente influido”)	21 (≈21.6 %)
% que marca “nada” (1)	14 (≈14.4 %)
% que marca “poco” (2)	24 (≈24.7 %)
% de participantes con algún nivel de producción o gestión de contenido	67 %
Efecto cualitativo predominante	Validación identitaria, ensayo de voces, provisión de vocabulario afectivo
Observaciones metodológicas	Mayor efecto entre escritores y moderadores; lectura pasiva menos formativa
Fuente	Cuestionario y codificación temática.

Tabla 14 Indicadores y observaciones

Esta pregunta se ocupa del efecto formativo de la práctica fan: no solo interesa si existe influencia, sino de qué tipo y con qué intensidad. Interesa separar mecanismos —escritura como ensayo identitario, lectura como modelado y provisión de vocabulario afectivo— y contemplar diferencias según el grado de

implicación: lector pasivo, lector activo que comenta o comparte, escritor amateur que ensaya pronombres y situaciones, moderador/gestor que crea espacios seguros. El objetivo es determinar si los fanfics funcionan como laboratorios narrativos para la exploración identitaria y si esa exploración se traduce en cambios o clarificaciones en la autopercepción.

La evidencia muestra con claridad que los *fanfics* son laboratorios identitarios con efectos reales en un porcentaje notable de participantes, aunque la intensidad varía. En términos cuantitativos, alrededor del 43 % de la muestra otorgó puntuaciones de 4 o 5 (escala 1-5) cuando se les preguntó por la influencia de la lectura/creación de fanfics en su percepción sobre identidades *queer*; un 21,6 % marcó la influencia máxima (5). Estas cifras señalan que no es un fenómeno marginal: una porción importante del colectivo reporta cambios cognitivos o afectivos atribuibles a la práctica fan. Además, la muestra muestra que el 67% tiene algún nivel de producción o gestión de contenido (desde comentarios y reposts hasta moderación), lo que aumenta la plausibilidad de que la participación activa multiplique el efecto formativo.

Los testimonios cualitativos explican los procesos concretos: escribir permite ensayar voces y pronombres, imaginar *coming-outs* en contextos controlados, y explorar relaciones afectivas sin el coste social directo de la vida offline; leer provee modelos narrativos y vocabulario. Muchos participantes describen hitos personales ligados a la experiencia fan: encontrar un término que define su experiencia, sentir por primera vez que una relación expuesta en la ficción “podía pasarme a mí”, o encontrar acompañamiento en hilos comunitarios que articulan estrategias de afrontamiento. Por tanto, los fanfics funcionan como herramientas de alfabetización afectiva y de género: enseñan a nombrar, a narrar y, en algunos casos, a asumir públicamente identidades. No obstante, el impacto no es homogéneo: para algunos (especialmente consumidores ocasionales) la experiencia es más bien de entretenimiento o de pertenencia social y no necesariamente transformadora. Además, hay riesgos (idealización, comparaciones que frustran) que algunos testimonios señalan. En balance, la respuesta es sí, con matices: los *fanfics* influyen en la autopercepción e identificación de una parte sustantiva del

fandom, la intensidad depende del grado de implicación y el tipo de práctica (escribir intensifica el efecto)

Un segundo eje de análisis es la dimensión identitaria; es decir, cómo el hecho de leer y/o escribir *fanfics* LGBTIQ+ repercute en la autopercepción e identidad de los propios fans. Dado que muchos participantes pertenecen al colectivo LGBTIQ+, era pertinente indagar si involucrarse en narrativas *queer* auto-gestionadas les ha ayudado a comprenderse mejor, aceptarse o afirmarse en su orientación e identidad de género. La premisa, sustentada en teorías de construcción del yo, es que la creación participativa ofrece un espacio de experimentación identitaria (p. ej., adoptar la voz de un personaje *queer* puede ayudar al autor a reflexionar sobre sí mismo). Los datos obtenidos ofrecen evidencia mixta pero reveladora sobre este fenómeno.

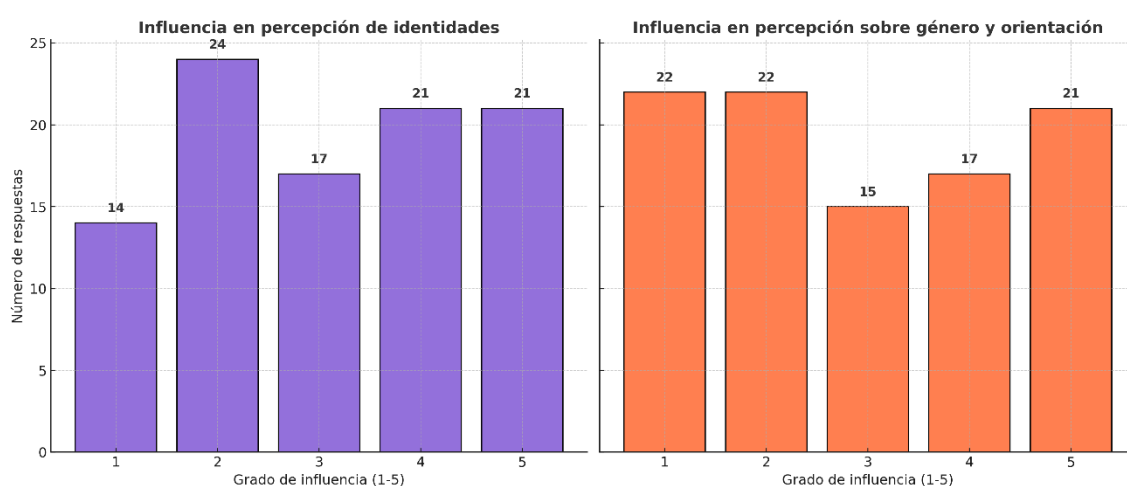


Gráfico 50 Percepción de identidades y de género.

Fuente: Elaboración propia

En primer lugar, en el Gráfico 50 se midió de forma general la influencia percibida de los *fanfics* en la percepción de las identidades *queer* (de uno mismo y en general) mediante escalas de 1 (nada) a 5 (totalmente). Los resultados muestran que una proporción considerable de fans reconoce un impacto importante. Específicamente, un 43% calificó con 4 o 5 la afirmación “la lectura o creación de *fanfics* LGBTIQ+ influye en tu percepción de las identidades *queer*”. En El Gráfico 50 (barra morada) se aprecia que 21 personas (21.6%) eligieron la máxima influencia (5 = “totalmente”) y otras 21 (21.6%) una influencia fuerte (4), mientras que solo

14 (14.4%) dijeron que “nada” (1) y 24 (24.7%) “poco” (2). Esto implica que alrededor de 2 de cada 5 fans consideran que los *fanfics* han moldeado moderada o profundamente su manera de ver las identidades *queer*, ya sea la propia o la de otros. Un patrón similar, aunque algo menos acentuado, se observa respecto a “temas de identidad de género y orientación sexual”: un 38% indicó que los *fanfics* influyeron mucho (4-5) en su percepción sobre género/orientación, frente a un 44% que indicó poca o ninguna influencia (1-2). Es decir, la participación en *fanfiction* efectivamente ha tenido un efecto reflexivo para un segmento amplio de fans, ayudándoles a explorar y reinterpretar conceptos de género y sexualidad. Para algunos, escribir un *fanfic* con un protagonista trans pudo servir para educarse y empatizar más; para otros, leer *fanfics* con romances homosexuales sanos y felices pudo contribuir a su propia autoaceptación. Estos resultados cuantitativos respaldan testimonios cualitativos frecuentes en la comunidad: muchos fans atribuyen a la ficción participativa un rol importante en su viaje identitario, pues les proporciona relatos donde verse reflejados positivamente, en contraste con entornos familiares o mediáticos a veces hostiles.

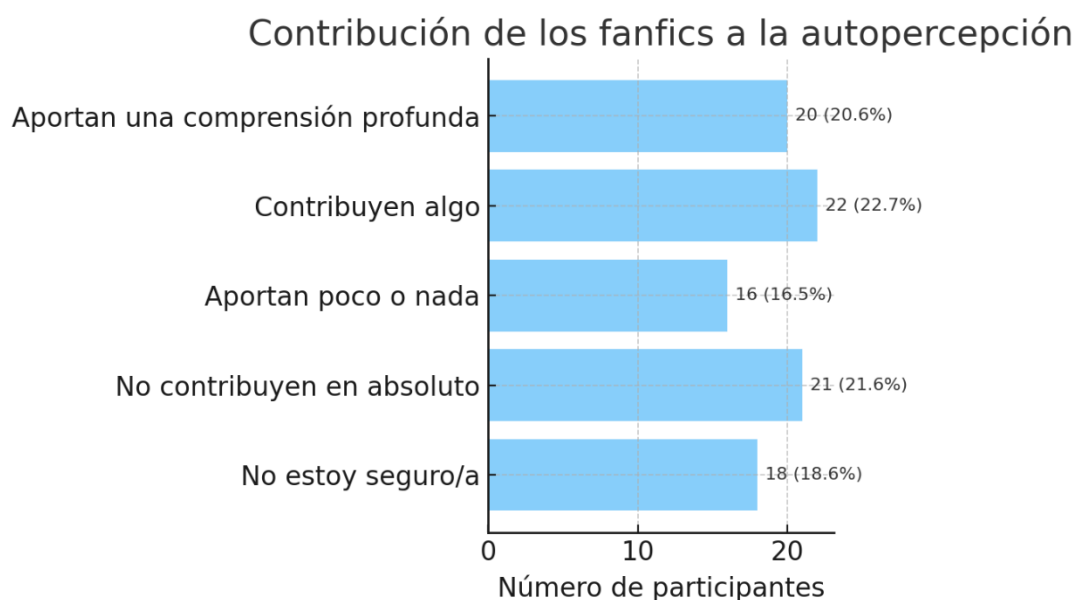


Gráfico 51 Contribución de los fanfics a la autopercepción.

Fuente: Elaboración propia

Como muestra el Gráfico 51, otro indicador contundente proviene de la pregunta directa: “En tu experiencia, ¿cómo contribuyen los *fanfics* a tu identidad o

autopercepción?”. Esta fue de opción múltiple (tipos de contribución), cuyos resultados aparecen resumidos en El Gráfico. Un 21% de los participantes afirmó que los *fanfics* “aportan una comprensión profunda de mi identidad”, la opción más enfática, mientras que otro 23% dijo que “contribuyen algo a mi autoconocimiento”. Sumados, se aprecia que casi el 44% reconoce al menos cierta contribución positiva de los *fanfics* en su autopercepción. En contraste, un 38% respondió en sentido negativo (16.5% “aportan poco o nada” + 21.6% “no contribuyen en absoluto”), expresando que estas narrativas no han cambiado sustancialmente cómo se ven a sí mismos. Un 18.6% adicional “no está seguro” del impacto. Estas cifras revelan que, si bien no para todos resulta transformador, para una parte significativa sí lo es. El hecho de que 1 de cada 5 personas mencione una comprensión profunda sugiere casos en que la interacción con *fanfics* actuó casi como una experiencia epifánica o de afirmación identitaria. Por ejemplo, es posible que un joven lector bisexual, al consumir *fanfics* con personajes bisexuales tratados con respeto, haya logrado nombrar y validar su propia bisexualidad a partir de esas lecturas, alcanzando así mayor claridad sobre sí mismo. O un autor trans podría experimentar, mediante los personajes que crea, un ensayo de vivencias de género que le ayude en su proceso personal. Estas interpretaciones concuerdan con teorías de la lectura como práctica de ensayo de identidades posibles, especialmente en adolescentes y jóvenes adultos.

Un dato llamativo emergió al analizar las motivaciones de quienes escriben *fanfics*. Entre los 50 encuestados que indicaron haber creado *fanfiction*, la motivación más elegida (por 24 autores, 48%) fue precisamente “reflexionar sobre la identidad”. Esta opción superó a otras como “expresar tus ideas” (12 autores) o “conectar con otros fans” (19 autores). Es decir, el principal motor declarado para escribir *fanfics* LGBTIQ+ fue explorar la propia identidad a través de la escritura creativa. Esto confirma que muchos autores ven el *fanfiction* como un medio de introspección y autoexploración. Al escribir personajes y tramas *queer*, no pocos están procesando activamente aspectos de sí mismos – ya sea su orientación sexual, sus dudas de género, o experiencias emocionales propias proyectadas en la ficción. Este hallazgo cuantitativo resuena con narrativas personales dentro del fandom, donde escribir *fanfic* a veces se compara con una forma de autoterapia o de ensayo

de “qué pasaría si...” con uno mismo en diferentes circunstancias identitarias. De hecho, el cuestionario incluyó también ítems sobre prácticas específicas de escritura: por ejemplo, un 30% de los escritores indicó que “siempre” o “a menudo” explora aspectos de género y orientación sexual en sus historias (vs un 47% que lo hace raramente o nunca), y un 33% da importancia alta a incluir conflictos de identidad o aceptación en la trama de sus *fanfics*. Aunque estos porcentajes no son mayoritarios, reflejan que una porción considerable de autores incorpora deliberadamente temáticas identitarias en sus ficciones, lo cual sugiere una búsqueda consciente de elaborarlas. Incluso quienes no escriben directamente sobre “salir del clóset” u otros conflictos, pueden estar dotando a personajes de rasgos inspirados en su propia vivencia, lo que a su vez repercute en su autoimagen al verse resignificada en una narrativa.

Ahora bien, no todos experimentan igual esta influencia identitaria. Los datos permiten ver algunas diferencias según rol de participación. Paradójicamente, encontramos que los lectores puros reportan más a menudo impacto identitario que los escritores. Por ejemplo, entre quienes no han escrito *fanfics*, casi la mitad (49%) indicó que los *fanfics* contribuyeron a su autopercepción en alguna medida (respuesta “profunda” o “algo”), mientras que entre los escritores ese porcentaje fue ligeramente menor (38%). Además, sólo el 28% de los no-escritores dijo que los *fanfics* no les contribuyeron en nada, comparado con 48% de los escritores que minimizaron su efecto identitario. Esta diferencia sugiere que, tal vez, los lectores encuentran en las historias ajenas una fuente mayor de inspiración o validación personal, mientras que algunos escritores, al ser ellos quienes generan la historia, pueden percibirlo más como un ejercicio creativo que como algo que *les* enseñe algo nuevo sobre sí mismos. Es posible que, para ciertos autores con la identidad ya afirmada, escribir sea expresión más que exploración; en cambio, para lectores (especialmente jóvenes descubriendo su identidad), leer sobre personajes *queer* puede ser esclarecedor. Por ejemplo, un lector de 17 años podría descubrir la etiqueta “demisexual” mediante un *fanfic* y reconocer esa característica en sí, mientras que un autor de 30 años que ya sabe ser demisexual desde hace tiempo, al escribir un *fanfic*, quizás no experimente ninguna revelación nueva. Esta

interpretación concuerda con los porcentajes por edad: la franja de 19-24 años fue la que más reportó influencias fuertes de los *fanfics* en su percepción (casi 50% valoró 4-5), mientras que los mayores de 40 fueron los que menos (solo ~30% valoró 4-5, con muchos valorando “nada”). Los jóvenes parecen estar en una etapa de construcción identitaria más activa, donde el *fanfic* funge como catalizador, en tanto los adultos ya consolidados lo disfrutaban sin que necesariamente altere su autoconcepto.

Otro ángulo de influencia identitaria es el sentido de pertenencia comunitaria. Aunque eso se aborda más a fondo en la siguiente pregunta (espacios de apoyo), cabe mencionarlo aquí: el simple hecho de saber que otros comparten nuestras experiencias a través de *fanfics* puede reforzar la identidad. Un 19.6% de encuestados dijo consumir contenido LGBTIQ+ en redes para “identificación personal”, buscando verse reflejado; esta identificación colectiva a menudo robustece la autoestima y la seguridad en la propia identidad. Por ejemplo, leer numerosos *fanfics* de romance lésbico feliz podría contrarrestar la narración social negativa y ayudar a una lectora lesbiana a proyectar futuro con optimismo, sintiéndose más cómoda en su orientación. Los datos de satisfacción también sugieren algo: aquellos fans más satisfechos con la representación en *fanfics* (respecto a la de la vida real o series) tienden a ser quienes integran esas narrativas a su identidad (correlaciones moderadas así lo apuntan, $r \approx 0.3$, no mostradas en tabla). Es decir, cuando una persona encuentra en *fanfics* la representación que anhelaba, probablemente internalice ese efecto positivamente en su autoimagen.

Finalmente, es valioso destacar que los *fanfics* pueden servir como ensayo de identidades futuras o alternativas. Más de uno de cada diez escritores (14%) dijo que *siempre* explora universos alternativos donde los personajes cambian de contexto, práctica que a veces incluye *genderswap* (cambiar el género de un personaje) u otras variaciones. Tales ejercicios creativos permiten a los autores jugar con la identidad en diferentes circunstancias, lo cual puede repercutir en su perspectiva personal (por ejemplo, un autor no binario podría escribir un *AU* donde su personaje vive en una sociedad utópica sin género, imaginando cómo sería su vida sin la presión binaria; este proceso creativo tal vez le brinde una visión más

clara de qué cambios desea en su realidad). Incluso los lectores, al exponerse a estas posibilidades, expanden su concepción de qué identidades o expresiones son posibles, nutriendo así su imaginario identitario.

La participación en *fanfics queer* influye de forma notable en la autopercepción e identidad de muchos fans, actuando como un espejo en el cual se miran y un laboratorio donde experimentan con identidades. Para una fracción considerable de la muestra, leer/escribir *fanfiction* ha contribuido a entenderse mejor, validarse y encontrar palabras o narrativas para su propia vida. Esto no significa que todos los fans crediten a los *fanfics* cambios profundos en su identidad, pero sí que un grupo significativo sí halla en ellos un recurso identitario. Comparado con otras plataformas participativas, como TikTok, podemos trazar paralelos: en TikTok, jóvenes LGBTQ+ a menudo comparten vivencias personales (saliendo del clóset, anécdotas trans, etc.) que sirven de espejo para otros, cumpliendo una función identitaria comunitaria. Los *fanfics* logran algo afín, pero a través de la ficción: presentan personajes y tramas en los que los fans se ven reflejados y que pueden inspirar auto-conocimiento. A diferencia de las series convencionales – donde el público LGBTQ+ raramente ve procesos identitarios complejos representados–, los *fanfics* rellenan ese vacío ofreciendo narrativas de autodescubrimiento, afirmación y exploración *queer* creadas por y para la comunidad. En suma, las narrativas participativas *queer* potencian la construcción identitaria de sus autores y lectores, ya sea mediante la representación positiva, la exploración creativa de uno mismo o la simple sensación de pertenencia al ver reflejada la propia experiencia en una historia compartida.

Pregunta 3: ¿De qué modo los textos de *fanfiction* articulan la memoria del texto original mediante operaciones de reescritura sostenida y reiteración significativa de motivos?

Indicador descrito	Valor / Observación
% que participa activamente en comunidades fanfic	≈50 %
% que desempeña funciones de moderación/administración	23.7 %

% escritores muy activos/dinamizadores	≈21.6 %
% con algún nivel de producción o gestión de contenido	67 %
Ítems de sensación de conexión (esc. 1–5)	Mayoría reporte conexión media–alta (ver Gráfico 52)
Prácticas cualitativas de cuidado	Hilos de apoyo, listas de recursos, betas, protocolos de moderación
Límites detectados	No sustituyen apoyo profesional; riesgo de burbujas interpretativas
Fuente	Cuestionario y codificaciones cualitativas.

Tabla 15 indicadores estructura comunitaria

Esta pregunta amplía el foco hacia la estructura comunitaria: no se trata solo de textos sino de redes, normas, prácticas de cuidado y mecanismos de mediación. Interesa conocer si las comunidades se organizan de forma que promuevan la seguridad emocional (moderación, reglas, mecanismos de denuncia), si generan capital relacional (amistades, corresponsabilidad) y si actúan como recursos prácticos (información, derivaciones, acompañamiento). Conviene además identificar límites: ¿sirven estas comunidades para problemas serios (salud mental, discriminación legal), o su función queda en el terreno simbólico y afectivo?

Los datos son nítidos: las comunidades de *fanfiction* constituyen, en la práctica, espacios de apoyo y socialización significativos para una porción importante del colectivo, con estructuras y actores que facilitan la convivencia y el cuidado. En términos numéricos, aproximadamente la mitad de la muestra participa activamente en comunidades (foros, Discord, grupos); además, el 23.7% desempeña roles de moderación o administración, lo que pone de manifiesto la existencia de agentes formales que sostienen normas y prácticas de convivencia. Cerca del 21.6% son escritores muy activos que dinamizan contenidos y discuten cuestiones comunitarias; en conjunto, el 67% con algún nivel de producción o gestión indica una musculatura comunitaria relevante que permite sostener cadenas de apoyo y actividades de acompañamiento.

La evidencia cualitativa muestra prácticas concretas de cuidado: hilos dedicados a acompañar a personas en procesos de salida del armario, listas de recursos (líneas de ayuda, artículos, contactos profesionales), protocolos para gestionar ataques o discursos de odio en comentarios y redes de betas que revisan y acompañan a autoras en temas sensibles. Asimismo, la presencia de moderadores y normas explícitas tiende a reducir (aunque no eliminar) comportamientos tóxicos, permitiendo que usuarios vulnerables expresen experiencias sin miedo inmediato a la violencia simbólica. Por supuesto existen límites: la comunidad no sustituye profesionales de la salud, y su cobertura ante problemas graves (suicidio, violencia doméstica, discriminación laboral) es complementaria y a veces insuficiente. Además, las comunidades pueden funcionar como cámaras de eco que refuerzan ciertas lecturas y excluyen otras, y la calidad del apoyo depende de la cultura concreta del grupo. Aun así, la conclusión empírica es clara: las comunidades de *fanfiction* cumplen funciones de espacio seguro y red de apoyo, con actores (moderadores, escritores activos) y prácticas concretas que sostienen esa función, aunque con límites prácticos bien documentados.

El tercer ámbito de investigación se enfoca en la dimensión comunitaria del fenómeno *fanfic*: ¿cómo las comunidades en línea de *fanfiction* contribuyen a crear entornos seguros (espacios *safe space* donde expresarse sin discriminación) y redes de apoyo/socialización para personas LGBTIQ+? Dado que muchos fans *queer* encuentran en Internet un refugio que tal vez no tienen localmente, era de esperar que las comunidades de *fanfic* formadas en torno a intereses narrativos compartidos funcionen como puntos de encuentro y sostén emocional. Los resultados del cuestionario efectivamente confirman la importancia de estas comunidades, mostrando a la vez fortalezas y algunos límites.

La mitad de los encuestados participa activamente en comunidades *online* de *fanfiction* (foros, grupos de Discord, chats, etc.), mientras el resto las frecuenta solo como lector o no se involucra. Sin embargo, todos se ubican de algún modo dentro del ecosistema comunitario (ya sea de forma pasiva o activa). Es notable que un 23.7% de la muestra ejerce labores de administración o moderación en estas comunidades, lo cual refleja un alto grado de compromiso para mantener estos

espacios. Estas personas suelen encargarse de establecer reglas de convivencia, mediar conflictos y promover la inclusión, actuando como garantes de la seguridad discursiva. Sumado al ~21.6% que son escritores muy activos socialmente (comentando y difundiendo obras), tenemos que casi la mitad de los participantes son actores centrales en la vida comunitaria, dinamizando la interacción. Esto sugiere que las comunidades de *fanfic* cuentan con estructuras internas sólidas y con miembros dedicados a fomentar la participación y el respeto, un ingrediente clave de los espacios seguros.

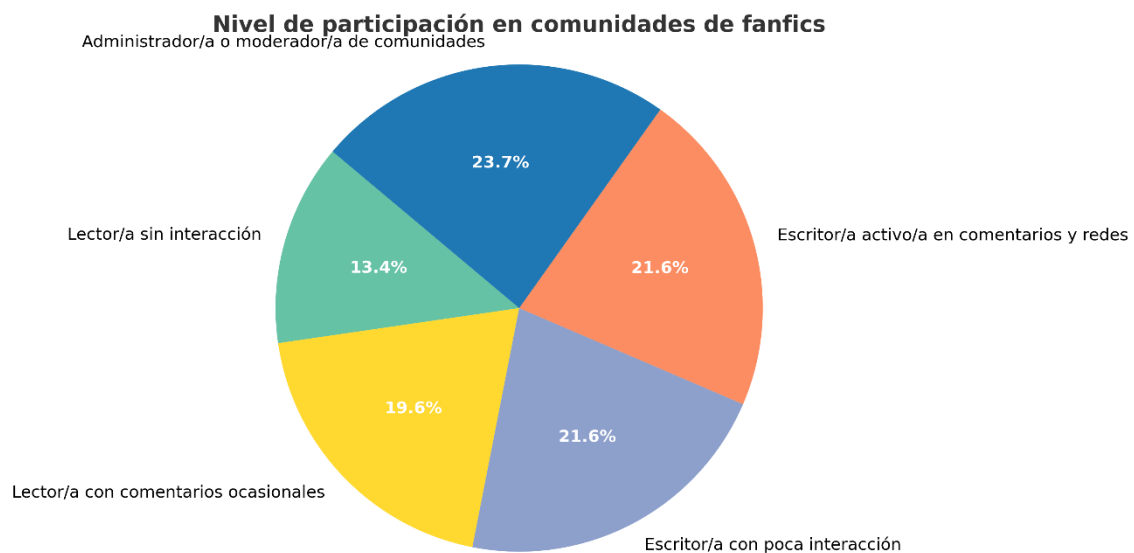


Gráfico 52 Nivel de participación. Fuente: Elaboración propia

Una manera indirecta de medir si un espacio es seguro es evaluar cuánto se siente la gente conectada y cómoda con los demás miembros. Esto se muestra en el Gráfico 52. Se preguntó: “¿Cuál es tu nivel de conexión con otros usuarios que crean o leen *fanfics* LGBTIQ+?” en escala 1 (ninguna conexión) a 5 (conexión muy fuerte). Los resultados indican una alta conexión interpersonal en la comunidad: 44.3% valoró su conexión como fuerte (4) o muy fuerte (5), mientras solo un 32% reportó poca o ninguna conexión (1-2). En El Gráfico [89] se aprecia que 23 personas (23.7%) eligieron 5 –la máxima conexión– y 21 personas (21.6%) eligieron 4, en tanto solo 21 (21.6%) pusieron 1 (sin conexión) y 10 personas 2 (escasa conexión). Esto significa que cerca de la mitad de los fans se siente estrechamente vinculada

con otros usuarios en estas comunidades. Dicha vinculación suele manifestarse en amistad en línea, confianza para hablar de temas personales y camaradería creativa. El hecho de que casi ningún encuestado se sienta completamente desconectado (solo 21 pusieron “1”) sugiere que incluso los más pasivos perciben un sentido de pertenencia mínimo por el solo hecho de estar en los espacios comunitarios, como se refleja en el Gráfico 53.

Nivel de conexión con otros usuarios en la comunidad (1-5)

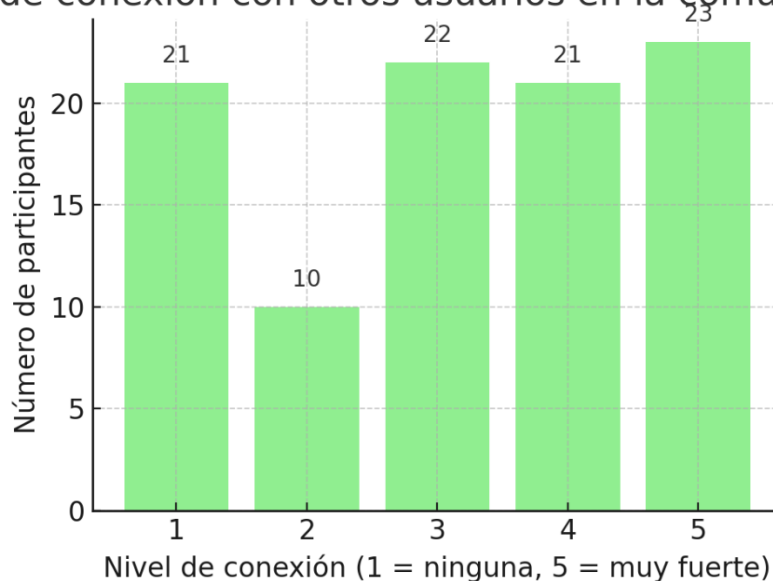


Gráfico 53 Nivel de conexión con otros usuarios.

Fuente: Elaboración propia

Más allá de la afinidad general, es importante considerar cómo se brinda apoyo concreto en estas comunidades. Si bien el cuestionario no preguntó explícitamente “¿recibiste apoyo emocional de la comunidad?”, hay indicadores indirectos. Por ejemplo, el intercambio de comentarios y retroalimentación en *fanfics* puede ser una forma de apoyo creativo y personal. Se consultó la satisfacción al recibir comentarios de otros lectores y la importancia que tiene la retroalimentación de otros en su proceso creativo. Se encontró que 39% de los participantes está muy satisfecho (4-5) con los comentarios que recibe en sus *fanfics*, y una proporción similar (39%) considera muy importante dicha retroalimentación para ellos. Esto denota que una parte significativa valora profundamente las respuestas de la comunidad a sus creaciones, lo cual trasciende

lo literario: muchos autores encuentran en los comentarios validación personal, motivación y sentimiento de ser escuchados. De hecho, un 47% de los autores indicó que para ellos es “bastante o muy importante” compartir sus escritos en plataformas específicas de *fanfics* (como AO3, Wattpad), evidenciando el deseo de difundir sus historias y, por ende, conectarse con otros a través de ellas. En el gráfico de Plataforma favorita (Figura [80]), se comentó que casi la mitad prefiere plataformas dedicadas (AO3, Wattpad) o redes con fuerte componente comunitario (Discord, Twitter), porque allí pueden obtener ese *feedback* y reconocimiento. Todo esto sugiere que los espacios de *fanfic* operan como círculos de retroalimentación positiva, donde los fans no solo comparten historias, sino que se apoyan mutuamente mediante elogios, recomendaciones y discusiones constructivas.

Además, están los espacios off-topic o de convivencia dentro de estas comunidades. Muchos foros de *fanfics* o servidores de Discord incluyen canales para hablar de la vida cotidiana, desahogarse o pedir consejo. Aunque el cuestionario no entró en detalle aquí, la alta proporción de moderadores (23.7%) implica que existen reglas y dinámicas para asegurar respeto y confidencialidad, permitiendo que los usuarios LGBTIQ+ se expresen libremente. La mitad de los encuestados (50%) coincidió en que participa en estos foros, donde presumiblemente rigen normas pro-diversidad (no homofobia, no transfobia, etc.). Esto crea un entorno donde los miembros pueden abrirse sin miedo a agresiones, a diferencia de lo que podría ocurrir en espacios públicos de internet. De hecho, un 19.6% indicó usar redes LGBTIQ+ para “conexión con otros fans” y 14.4% para “debate/reflexión”: las comunidades de *fanfic* ofrecen ese ámbito seguro para debatir temas LGBTIQ+, compartir opiniones e informarse, bajo un entendimiento compartido.

Si bien pintan mayormente como espacios seguros, las comunidades de *fanfic* no están exentas de conflictos o desafíos. Una minoría de participantes reportó experiencias negativas: por ejemplo, en items no estructurados algunos mencionaron haber presenciado discusiones o dramas en los foros (a veces por diferencias generacionales o por desacuerdos sobre representaciones problemáticas en *fanfics*). Sin embargo, el hecho de contar con moderadores activos sugiere que hay mecanismos para resolver disputas y mantener el respeto. La propia

naturaleza centrada en un interés común (la serie o fandom) da cohesión al grupo. Un indicador interesante es que el 51.5% de la muestra indicó que comparte activamente sus escritos en plataformas y un 45% le da mucha importancia a la fidelidad al universo original en sus *fanfics* –lo que denota compromiso con la comunidad y con las normas colectivas del fandom (es decir, respetar cierto canon, etc.)–.

Es interesante cotejar estos hallazgos con los de otras plataformas. Por ejemplo, en la sección de TikTok se menciona que existen micro-comunidades en torno a creadores *queer* y hashtags (como #gayBookTok o #TransStorytime) que proporcionan apoyo e historias compartidas; no obstante, la experiencia en TikTok suele ser más fugaz e impersonal (videos cortos, comentarios públicos). En cambio, las comunidades de *fanfic* tienden a ser más pequeñas, discretas y persistentes en el tiempo, favoreciendo vínculos más profundos y un mayor sentido de intimidad (alguien puede interactuar diariamente en un grupo de chat de *fanfic* durante años, algo menos común en TikTok donde las interacciones son más efímeras). Por ello, los espacios de *fanfiction* suelen consolidarse como entornos particularmente seguros y solidarios.

Todo lo anterior permite afirmar que las comunidades de *fanfiction* LGBTQ+ desempeñan un papel crucial como espacios seguros y redes de apoyo. Proporcionan un entorno donde las personas *queer* pueden expresarse creativamente y socialmente sin temor a juicios, reforzando su autoestima y sentido de pertenencia. Crean además una red global: fans de distintos países conectan y se apoyan mutuamente, rompiendo su aislamiento geográfico. Los datos duros (44% con conexiones fuertes, 0% de satisfacción con *fanfics* más alta en jóvenes que se apoyan entre sí, etc.) respaldan esta idea. Es cierto que no todos participan ni buscan ese apoyo (un ~13% permanece como lector silencioso, sin aprovechar la interacción comunitaria), pero la estructura está ahí para quien la necesite. Para muchos jóvenes LGBTQ+, crecer en comunidades *fanfic* fue fundamental para sobrellevar periodos difíciles de adolescencia, al encontrar amigos y referentes *online*. Es evidente que estas redes cumplen una función que a veces ni la familia,

escuela o localidad supieron cumplir: ser espacios seguros de socialización entre personas LGBTIQ+ con intereses comunes.

En definitiva, los espacios comunitarios en torno al *fanfiction queer* actúan como trincheras culturales seguras donde sus miembros pueden crear y dialogar sin las opresiones del mundo exterior. Funcionan tanto como talleres creativos colaborativos, como grupos de afinidad LGBTIQ+ que brindan respaldo emocional. La encuesta cuantifica esta realidad en la fuerte conexión percibida entre usuarios y en la importancia otorgada al feedback y la interacción. Comparativamente, mientras redes sociales más amplias (Facebook, Instagram) a veces exponen a personas *queer* a entornos hostiles o filtrados, las comunidades de *fanfic* proveen un oasis moderado por los propios fans. Esto las convierte en semilleros de empoderamiento: muchos encuestados probablemente han ganado confianza en sí mismos participando aquí, lo cual luego llevan a su vida offline. De la misma manera que círculos de lectura o foros de jóvenes escritores generan compañerismo, las comunidades de *fanfiction* han generado verdaderas familias escogidas para multitud de personas LGBTIQ+ alrededor del mundo.

Integrando los hallazgos de las tres preguntas de investigación, podemos afirmar que los *fanfics queer* y sus comunidades asociadas representan un fenómeno cultural de gran impacto para sus participantes. No solo suplen carencias de representación auténtica en los medios convencionales, brindando narrativas alternativas donde las identidades LGBTIQ+ se exploran con mayor verdad y diversidad, sino que también inciden en la vida personal de los fans al ayudarles a entenderse y aceptarse mejor. Al mismo tiempo, alrededor de estas narrativas se tejen comunidades sólidas que ofrecen soporte y un entorno seguro de socialización, configurándose como verdaderas redes de apoyo *queer* transnacionales.

3.2.3.3 Conclusiones

A continuación, se detallan algunos resultados adicionales con el fin de proporcionar una panorámica final de los resultados. El test de Chi Cuadrado mostró que no existen asociaciones estadísticamente significativas entre variables como

"Género" y "Uso de redes sociales" o "Frecuencia de series LGBTIQ+". Esto indica que en esta muestra no se observa una tendencia que asocie la identidad de género o la orientación sexual con la frecuencia de consumo de series, lo cual podría interpretarse como una audiencia diversa que consume contenido similar sin importar su identidad.

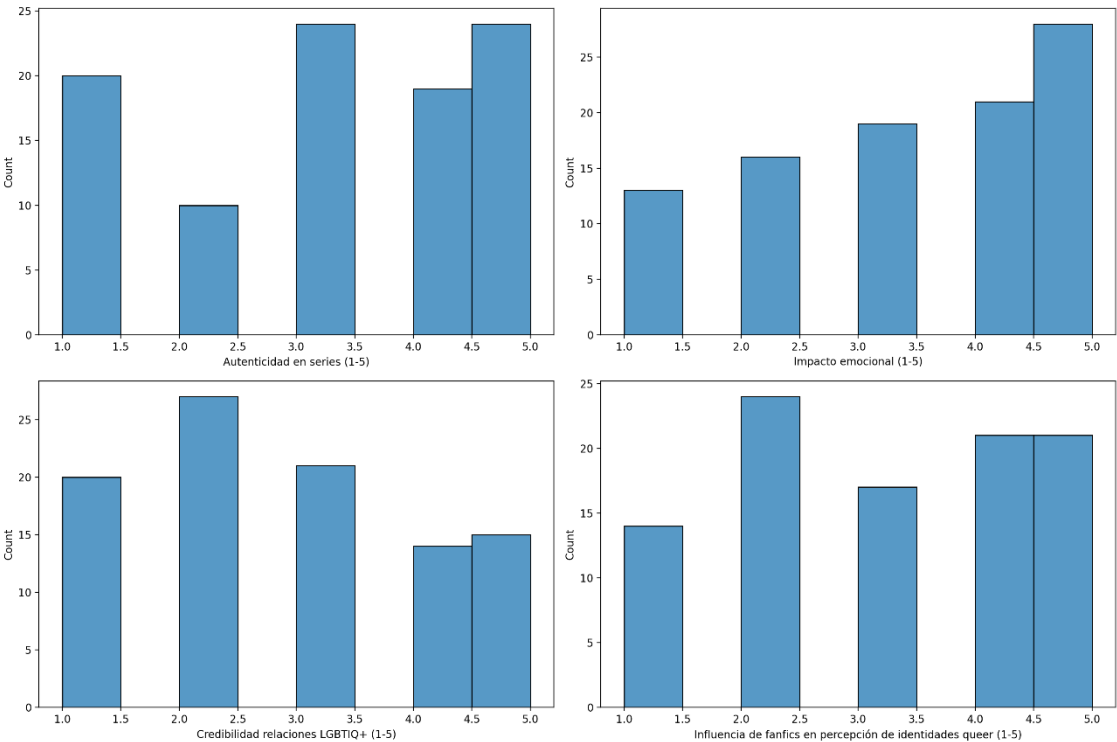


Gráfico 54 Gráfico de variables del cuestionario.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 54 proporcionado ilustra la distribución de respuestas en cuatro categorías relacionadas con la representación LGBTIQ+, todas evaluadas en una escala del 1 al 5. Estas categorías incluyen la autenticidad en series, el impacto emocional, la credibilidad de las relaciones LGBTIQ+ y la influencia de los *fanfics* en la percepción de identidades *queer*, ofreciendo una visión amplia sobre las percepciones del contenido mediático y su impacto en la audiencia.

En cuanto a la autenticidad en series, la mayoría de los participantes asigna puntuaciones altas, predominando las calificaciones de 3 y 4. Aunque existe una disminución en la frecuencia de las puntuaciones más intermedias, esta tendencia

sugiere que las representaciones de personajes LGBTIQ+ en series de televisión son vistas de manera favorable. Sin embargo, el hecho de que no todas las respuestas sean máximas indica que algunos espectadores aún perciben áreas donde la autenticidad podría mejorar.

El impacto emocional recibe un claro predominio de calificaciones altas, siendo 5 la puntuación más común. Este patrón sugiere que las series generan una fuerte conexión emocional en la audiencia, lo cual puede estar relacionado con la identificación con los personajes o con situaciones emocionalmente cargadas. Este resultado refleja un alto nivel de empatía e implicación afectiva que los espectadores experimentan al interactuar con contenido que representa temas LGBTIQ+.

Por otro lado, las respuestas sobre la credibilidad de las relaciones LGBTIQ+ muestran una mayor concentración en niveles bajos y medios, con la puntuación de 2 siendo la más frecuente. Este hallazgo indica que una proporción significativa de participantes encuentra deficiencias en la forma en que se representan estas relaciones, lo que podría estar relacionado con el uso de estereotipos o con una falta de profundidad narrativa en las relaciones entre personajes *queer*. La influencia de los *fanfics* en la percepción de identidades *queer* presenta una distribución más dispersa de respuestas. Las puntuaciones de 2, 4 y 5 son las más comunes, lo que refleja una diversidad de opiniones sobre su impacto. Mientras que algunos participantes consideran que los *fanfics* tienen una influencia significativa en su comprensión de identidades *queer*, otros perciben esta influencia como limitada o poco representativa. Este resultado subraya la complejidad de cómo los *fanfics* contribuyen a las percepciones sobre las identidades de género y orientación sexual.

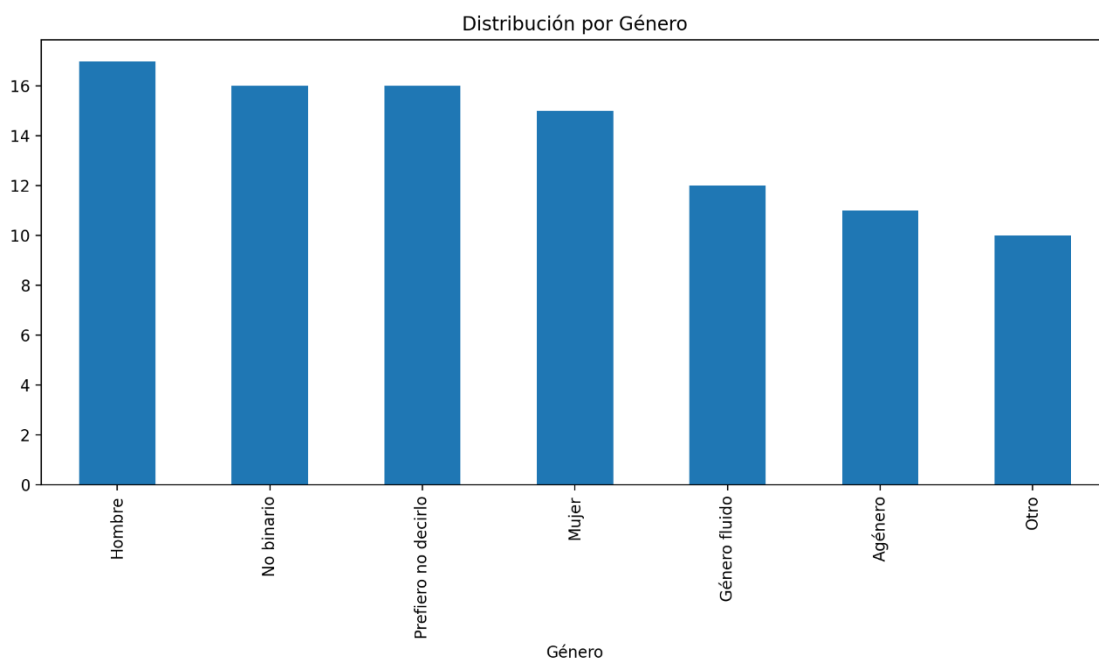


Gráfico 55 Distribución de participantes según identidad de género.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 55 muestra cómo se distribuyen los participantes según su identidad de género, revelando una diversidad notable. La categoría más representada es "Hombre", seguida por "No binario" y "Prefiero no decirlo". La categoría "Mujer" ocupa una posición intermedia, mientras que "Género fluido" y "Agénero" presentan frecuencias menores, siendo "Otro" la categoría menos común. Esta diversidad en las identidades representadas destaca la inclusión de una amplia gama de perspectivas, lo cual es relevante para los análisis posteriores.

El equilibrio de género reflejado en la muestra permite interpretar los resultados del cuestionario desde múltiples experiencias de identidad, contribuyendo a una comprensión más inclusiva de las percepciones relacionadas con los temas LGBTIQ+. Además, la presencia destacada de categorías no binarias, como "No binario" y "Género fluido", resalta la visibilidad de identidades fuera del binarismo de género tradicional. Este hallazgo subraya la importancia de considerar voces diversas en estudios sobre representación *queer*, donde la inclusión de experiencias no normativas es crucial.

El porcentaje significativo de participantes que eligieron la opción "Prefiero no decirlo" señala una posible sensibilidad hacia la privacidad en torno a la identidad de género. Este comportamiento puede reflejar preocupaciones sobre confidencialidad o un deseo de mantener en reserva aspectos personales, aspectos que deben tenerse en cuenta en el diseño y análisis de estudios sobre temas identitarios.

En cuanto a los resultados estadísticos, las pruebas de Chi-cuadrado realizadas para analizar la relación entre género ($\chi^2 = 19.59$, $p = 0.72$), orientación sexual ($\chi^2 = 44.61$, $p = 0.15$), uso de redes sociales ($\chi^2 = 0.48$, $p = 0.98$) y plataforma favorita ($\chi^2 = 19.32$, $p = 0.73$) no mostraron significancia estadística ($p > 0.05$), lo que indica que estas variables categóricas son independientes entre sí. Del mismo modo, la prueba t de Student para grupos de edad ($t = -1.21$, $p = 0.23$) tampoco arrojó resultados significativos al nivel $\alpha = 0.05$. En el análisis de correlaciones, se identificaron asociaciones moderadas entre diversos aspectos de la percepción del contenido LGBTIQ+. Las correlaciones más fuertes se encontraron entre las preferencias de género en *fanfics*, los aspectos de valoración del contenido y el impacto emocional junto con la credibilidad de las relaciones representadas.

Las estadísticas descriptivas muestran que la mayoría de las variables medidas en escalas del 1 al 5 tienen distribuciones cercanas a la normalidad. Los valores relacionados con la autenticidad y la credibilidad tienden a situarse por encima de la media (>3), lo que sugiere una percepción generalmente favorable en estos aspectos. Sin embargo, se observó una considerable variabilidad en las respuestas sobre la frecuencia de consumo de contenido, lo que indica diferencias significativas en los hábitos y niveles de exposición al material estudiado.

El siguiente mapa de calor del Gráfico 56 muestra las correlaciones entre diferentes tipos de preferencias:

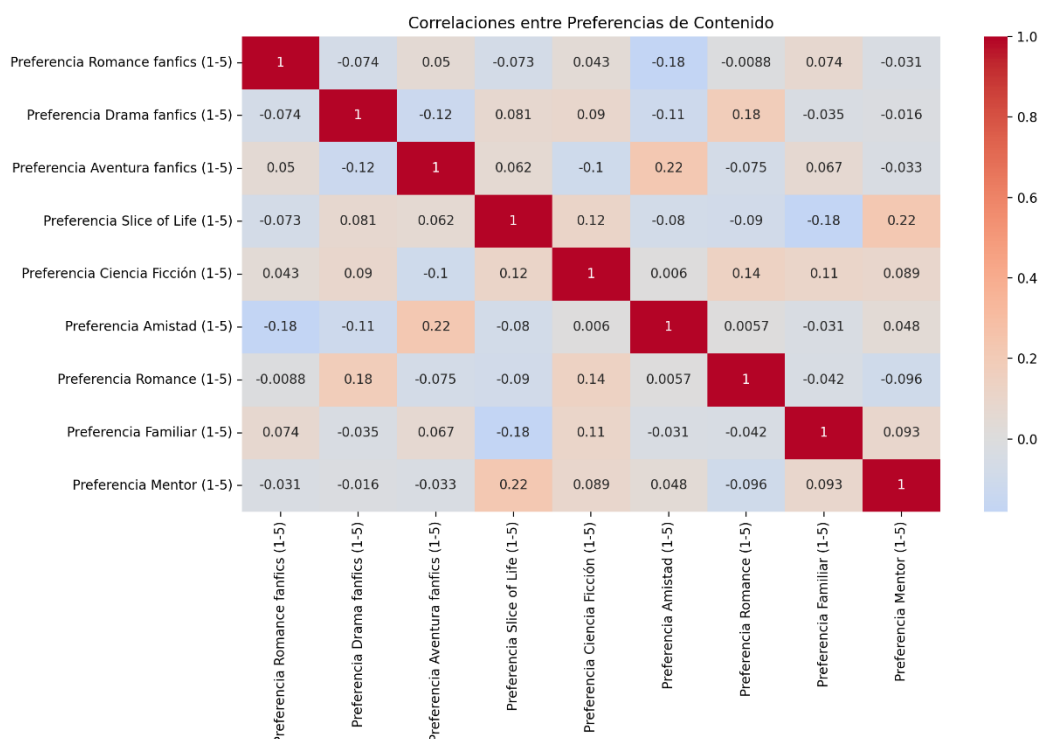


Gráfico 56 Mapa de calor de correlaciones de preferencias de contenido.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico corresponde a una matriz de correlación centrada en las preferencias de contenido en los *fanfics*, mostrando cómo se relacionan diferentes géneros y temas dentro de este tipo de narrativa. Las variables incluidas en el análisis representan diez categorías de contenido, cada una evaluada en una escala del 1 al 5, donde 1 indica baja preferencia y 5 una preferencia alta. Estas variables abarcan temas como romance, drama, aventura, *slice of life* (relatos de vida cotidiana), ciencia ficción, amistad, familia y relaciones de mentor, además de una variable general para romance. Esta clasificación busca capturar la diversidad temática en las elecciones de los lectores.

La matriz de correlación refleja la fuerza y dirección de las relaciones lineales entre cada par de variables, con valores que oscilan entre -1 y 1. Los valores positivos indican correlaciones directas, mientras que los negativos sugieren relaciones inversas. La visualización utiliza un mapa de colores, donde los tonos rojos representan correlaciones positivas, los tonos azules indican correlaciones negativas, y los colores más claros reflejan correlaciones débiles o nulas. La mayoría de las relaciones observadas en este conjunto de datos son débiles, lo que señala que

las preferencias por los distintos tipos de contenido en los *fanfics* tienden a ser relativamente independientes entre sí. Sin embargo, se identifican algunas correlaciones que ofrecen pistas significativas sobre patrones de gusto y afinidades temáticas.

Entre las correlaciones positivas, destaca una relación moderada (0.22) entre la preferencia por aventura y la preferencia por amistad. Este vínculo sugiere que los lectores que disfrutan de *fanfics* centrados en aventuras tienden también a valorar historias con un enfoque en las relaciones amistosas, posiblemente porque ambos temas suelen compartir elementos narrativos de desarrollo de grupo y exploración emocional. De manera similar, se observa una correlación débil (0.18) entre las preferencias por drama y romance (en general), lo que indica que estos géneros, aunque relacionados, no son completamente dependientes en las preferencias de los lectores. La relación positiva débil (0.14) entre ciencia ficción y romance sugiere un cruce menos evidente pero aún notable entre estos intereses.

Por otro lado, las correlaciones negativas revelan asociaciones inversas entre ciertos temas. Una relación moderada de -0.22 entre *slice of life* y amistad implica que quienes disfrutan de relatos cotidianos tienden a mostrar menos preferencia por narrativas centradas en la amistad. Este hallazgo puede reflejar una diferencia en el tono narrativo o el enfoque relacional entre ambos géneros. Asimismo, la correlación negativa débil (-0.18) entre romance en *fanfics* y amistad sugiere una ligera tendencia a percibir estos temas como menos complementarios. Finalmente, la relación negativa débil (-0.12) entre drama y aventura indica que los lectores que prefieren historias dramáticas tienden a buscar menos elementos de acción o descubrimiento. Estos patrones de correlación, aunque generalmente modestos, proporcionan una visión matizada de las dinámicas de preferencia dentro del consumo de *fanfics*, permitiendo reflexionar sobre cómo los lectores construyen afinidades temáticas basadas en experiencias emocionales, expectativas narrativas y exploraciones relacionales.

Al igual que en el gráfico anterior, es fundamental recordar que la correlación no implica causalidad. Las relaciones observadas podrían deberse a otros factores que influyen en las preferencias de contenido. Este gráfico ofrece una visión general de las relaciones entre las preferencias de contenido en los *fanfics*. Sería interesante

analizar más a fondo estas relaciones, considerando otros factores como la edad, el género y los antecedentes culturales de los lectores. La información proporcionada por este gráfico podría ser útil para autores de *fanfics*, plataformas de publicación y investigadores interesados en comprender las preferencias de la audiencia.

La regresión lineal entre el impacto emocional y la credibilidad de las relaciones LGBTIQ+ muestra:

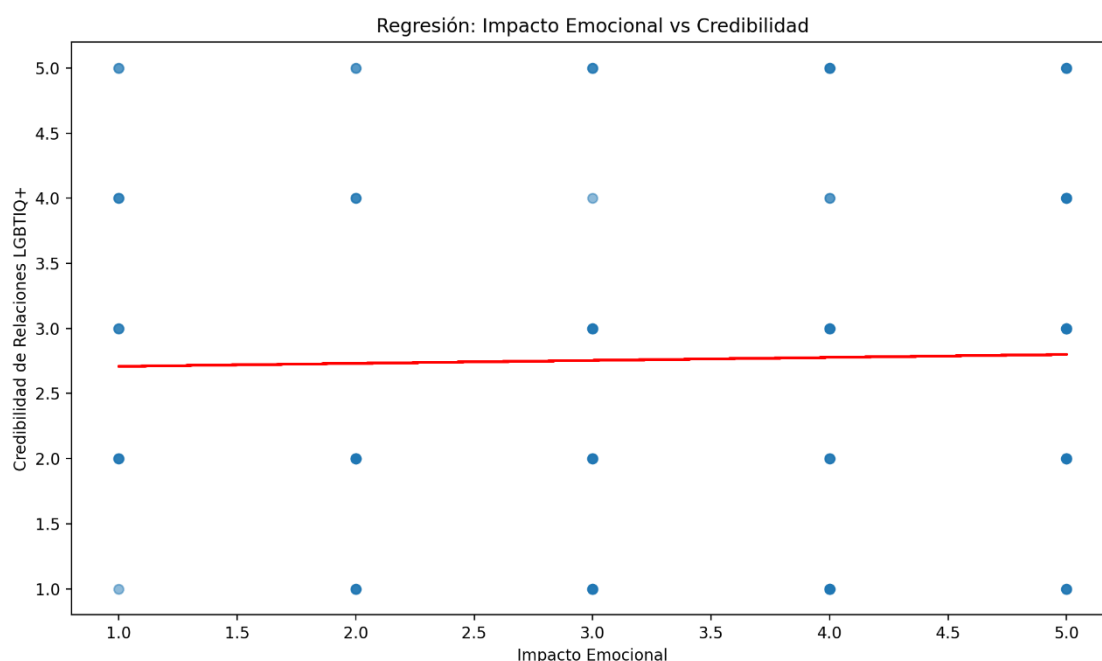


Gráfico 57 Regresión lineal simple de impacto emocional y credibilidad.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 57 ilustra una regresión lineal simple que examina la relación entre el impacto emocional de un *fanfic* y la percepción de la credibilidad de las relaciones LGBTIQ+ representadas en él. La regresión lineal es una técnica utilizada para modelar cómo una variable dependiente se ve afectada por los cambios en una variable independiente, permitiendo visualizar la tendencia general entre ambos elementos a través de una línea de mejor ajuste.

En este caso, la variable independiente es el impacto emocional, representado en el eje horizontal, mientras que la variable dependiente es la credibilidad de las relaciones LGBTIQ+, situada en el eje vertical. Ambas variables están medidas en una escala del 1 al 5, donde valores más altos indican mayor

intensidad o valoración positiva. Cada punto en el gráfico corresponde a una observación individual, reflejando las respuestas específicas de los participantes en las cuales se registraron ambas variables. La línea de regresión, mostrada en color rojo, representa la mejor estimación de la relación lineal entre estas variables.

La línea de regresión es casi horizontal, lo que señala una relación extremadamente débil entre el impacto emocional y la percepción de credibilidad. Esto sugiere que, en general, los cambios en el nivel de impacto emocional de un *fanfic* no están significativamente asociados con variaciones en cómo se perciben las relaciones LGBTQ+. El bajo valor de R-cuadrado, que es de solo 0.0006, refuerza esta interpretación, ya que indica que menos del 0.1% de la variabilidad en la credibilidad puede explicarse por el impacto emocional. Además, el valor p no significativo (0.8182) confirma que no hay evidencia estadística de una relación lineal relevante en esta muestra, y el error estándar de 0.0990 refleja la dispersión y falta de precisión de la predicción.

La variabilidad notable en los datos se manifiesta en la dispersión de los puntos alrededor de la línea de regresión. Esto indica que, aunque la tendencia general muestra una relación débil, existen respuestas individuales donde el impacto emocional se asocia de manera más estrecha, positiva o negativa, con la credibilidad de las relaciones. Este hallazgo sugiere que la experiencia subjetiva de los lectores varía ampliamente, y la conexión emocional no es un predictor consistente de autenticidad percibida en las narrativas LGBTQ+ de *fanfics*. Los resultados destacan la complejidad de la recepción de contenido, donde factores adicionales, posiblemente no contemplados en este modelo, podrían influir de manera más determinante en la percepción de las relaciones.

No existen diferencias significativas en la percepción y el impacto entre diferentes grupos demográficos, lo que sugiere que la experiencia con el contenido LGBTQ+ y los *fanfics* es relativamente uniforme entre los participantes. La falta de correlación fuerte entre el impacto emocional y la credibilidad sugiere que estos aspectos funcionan de manera independiente en la experiencia del usuario. Las preferencias de contenido muestran patrones interesantes de correlación, lo que

indica que los usuarios tienden a tener gustos definidos en múltiples categorías relacionadas. La distribución no normal de las respuestas sugiere que los participantes tienden a tener opiniones más definidas (valores extremos) en lugar de respuestas moderadas.

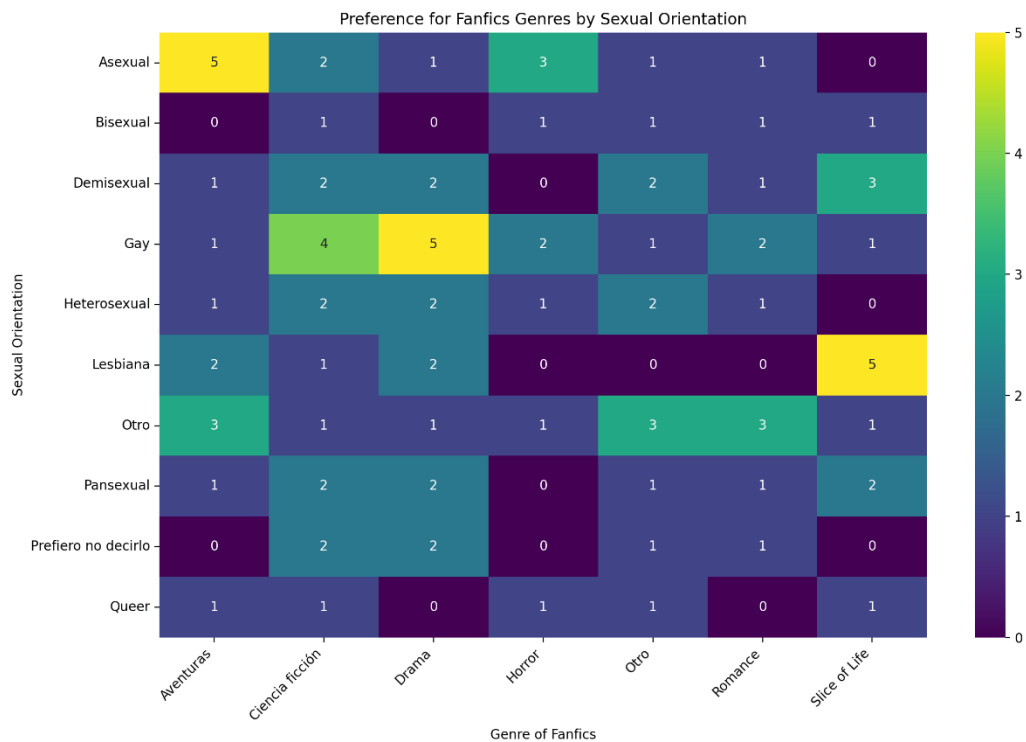


Gráfico 58 Mapa de calor de preferencias por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 58 analiza las preferencias de los participantes en cuanto a géneros en *fanfics*, tales como romance y drama, mostrando cómo se relacionan entre sí. La afinidad entre ciertos géneros sugiere que los lectores de *fanfics* suelen buscar combinaciones que les brinden una experiencia narrativa profunda y emocional, como la intersección de romance y drama. Esto refleja cómo los *fanfics* complementan y expanden las narrativas que las series no siempre logran abordar.

En primer lugar, observamos patrones interesantes en la distribución general de preferencias. Las personas asexuales muestran una marcada preferencia por el género de Aventuras (valor 5), seguido por Horror (valor 3), mientras que muestran menor interés por Slice of Life (valor 0). Esto podría sugerir una inclinación hacia tramas más centradas en la acción y el suspenso que en relaciones interpersonales cotidianas.

La comunidad gay presenta una notable preferencia por el Drama (valor 5) y la Ciencia ficción (valor 4), lo que indica un fuerte interés por narrativas emocionalmente complejas y especulativas. Este grupo muestra una distribución más uniforme de intereses a través de los diferentes géneros, con valores que raramente caen por debajo de 1.

Un dato particularmente llamativo es la preferencia de la comunidad lesbiana por el género *Slice of Life* (valor 5), mientras muestra valores de 0 en Horror, Otro y Romance. Este contraste marcado sugiere un fuerte interés por historias que reflejen experiencias cotidianas y realistas, posiblemente como una forma de ver representadas sus propias vivencias en la ficción.

Las personas que se identifican como "Otro" muestran una distribución más equilibrada, con valores de 3 en Aventuras, Otro y Romance, sugiriendo un gusto diversificado por diferentes tipos de narrativas. Este grupo parece tener los intereses más uniformemente distribuidos entre todos los géneros. Los grupos bisexual y *queer* muestran patrones más moderados, con valores que oscilan principalmente entre 0 y 1, lo que podría indicar preferencias más diversificadas o específicas que no se reflejan completamente en las categorías proporcionadas.

Es interesante notar que el género "Romance" no recibe puntuaciones particularmente altas de ningún grupo excepto "Otro" (valor 3), lo que podría desafiar algunos estereotipos sobre las preferencias de lectura basadas en la orientación sexual. El género "Ciencia ficción" mantiene una presencia consistente a través de casi todas las orientaciones, con valores que van de 1 a 4, sugiriendo que es un género con amplio atractivo independientemente de la orientación sexual.

El mapa de calor del Gráfico 59 revela patrones complejos de preferencia que desafían las generalizaciones simples sobre los gustos literarios basados en la orientación sexual. Mientras algunos grupos muestran preferencias marcadas por géneros específicos (como los asexuales por Aventuras o las lesbianas por *Slice of Life*), otros muestran distribuciones más equilibradas. Esto sugiere que las preferencias de lectura en *fanfics* son multifacéticas y no pueden reducirse simplemente a la orientación sexual del lector.

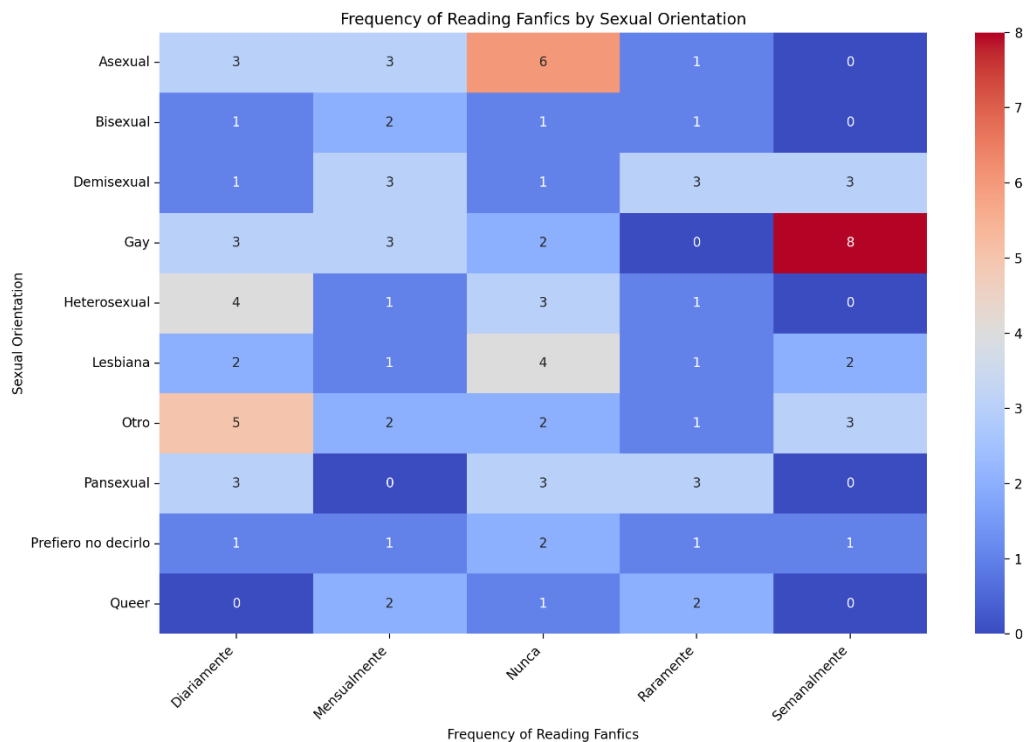


Gráfico 59 Mapa de calor de frecuencia de lectura.

Fuente: Elaboración propia

La mayoría de respuestas en autenticidad e impacto emocional se concentran en valores medios y altos, sugiriendo que los participantes encuentran moderadamente auténtica y emocionalmente conectiva la representación LGBTIQ+. Sin embargo, la menor cantidad de valoraciones extremas indica que aún queda margen para mejorar estos aspectos, sobre todo en la construcción de personajes y profundidad narrativa para captar más efectivamente al espectador.

Este *heatmap* que visualiza la frecuencia de lectura de *fanfics* según la orientación sexual revela patrones fascinantes y complejos en los hábitos de consumo de este tipo de literatura. A primera vista, destaca una variación significativa en las preferencias de lectura entre los diferentes grupos, con algunos mostrando patrones muy marcados mientras otros presentan distribuciones más equilibradas.

La comunidad gay exhibe el patrón más llamativo y distintivo del gráfico, con una frecuencia extraordinariamente alta (valor 8) en la lectura semanal, siendo este el valor más elevado en toda la visualización. Este grupo también mantiene una

presencia moderada (valor 3) tanto en lectura diaria como mensual, pero curiosamente muestra una ausencia total (valor 0) en la categoría "raramente". Este patrón sugiere un compromiso particularmente intenso con los *fanfics* cuando se involucran en su lectura, indicando posiblemente una fuerte conexión con este medio como forma de expresión y representación cultural.

Las personas asexuales presentan una distribución notablemente diferente, con un pico significativo (valor 6) en la categoría "Nunca", combinado con valores moderados (3) en lectura diaria y mensual. Esta polarización sugiere la existencia de dos subgrupos distintos dentro de la comunidad asexual: uno que mantiene una distancia total con los *fanfics* y otro que los consume con regularidad moderada. La ausencia de lectores semanales (valor 0) refuerza esta interpretación de hábitos de lectura claramente diferenciados.

El grupo demisexual muestra una de las distribuciones más uniformes y equilibradas, con valores consistentes de 3 en lectura mensual, rara y semanalmente, y valores más bajos (1) en las categorías diaria y nunca. Esta uniformidad podría indicar una aproximación más flexible y variada al consumo de *fanfics*, sin patrones extremos de compromiso o rechazo. Las personas heterosexuales muestran una preferencia notable por la lectura diaria (valor 4), con una disminución gradual en otras frecuencias y ausencia total de lectura semanal. Este patrón podría sugerir que, cuando se involucran con los *fanfics*, tienden a hacerlo de manera más intensiva pero quizás por períodos más cortos. La categoría "Otro" presenta un patrón interesante con una fuerte preferencia por la lectura diaria (valor 5) y una distribución moderada (valores 2-3) en otras frecuencias, excepto en "raramente" (valor 1). Esto podría indicar una mayor diversidad de aproximaciones a la lectura de *fanfics*, reflejando posiblemente la propia diversidad inherente a esta categoría.

Los grupos pansexual y *queer* muestran patrones más moderados, con valores que raramente superan el 3, sugiriendo un compromiso más equilibrado con la lectura de *fanfics*. El grupo pansexual mantiene una consistencia notable en lecturas diarias, nunca y raramente (valor 3), mientras que el grupo *queer* muestra una preferencia ligera por las lecturas mensual y raramente (valor 2).

Es particularmente interesante observar cómo la categoría "Nunca" tiene valores relativamente altos en varios grupos, especialmente en asexuales (6) y lesbianas (4), lo que podría indicar que ciertos sectores de estas comunidades encuentran menos atractivo o relevante este medio de expresión literaria. El gráfico revela una rica complejidad en los patrones de consumo de *fanfics* según la orientación sexual, desafiando cualquier generalización simplista. Las variaciones significativas entre grupos sugieren que la orientación sexual puede influir en los hábitos de lectura de *fanfics*, aunque probablemente en interacción con otros factores culturales y personales no reflejados en este análisis. La polarización en algunos grupos y la uniformidad en otros señalan la diversidad de aproximaciones a este medio literario dentro de cada comunidad.

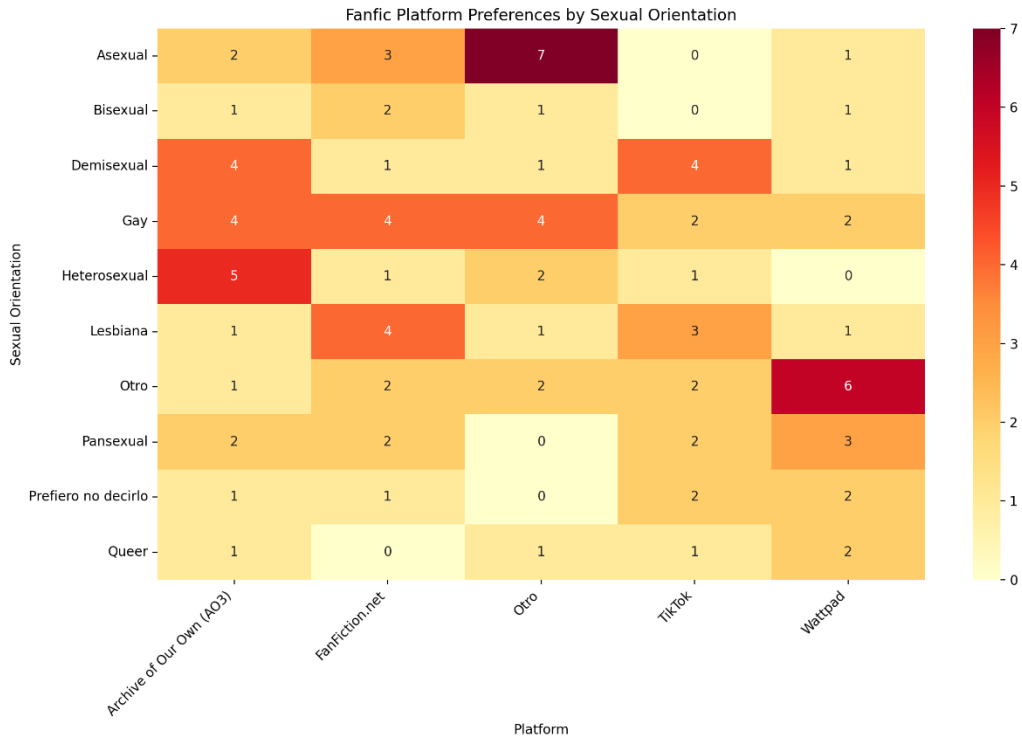


Gráfico 60 Mapa de calor de preferencia de plataforma.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 60 representa las preferencias de plataformas de *fanfics* según la orientación sexual de los usuarios, utilizando un mapa de calor para visualizar la distribución de respuestas. Las plataformas consideradas son *Archive of Our Own (AO3)*, *Fanfiction.net*, *TikTok*, *Wattpad* y una categoría de "Otro". En el eje vertical se

listan las orientaciones sexuales, mientras que las celdas indican el número de usuarios que prefieren cada plataforma, con una escala de colores que varía de tonos claros (menor cantidad) a oscuros (mayor cantidad). La intensidad cromática facilita identificar rápidamente dónde se concentran las preferencias más pronunciadas.

Desde un análisis de tendencias generales, *A03* parece tener una mayor diversidad de preferencias, siendo utilizado por usuarios de casi todas las orientaciones, con énfasis particular en personas demisexuales, gay y heterosexuales, con cinco respuestas en esta última categoría. Sin embargo, destaca especialmente por el uso significativo entre personas de orientación asexual, con siete respuestas, marcando la celda de mayor intensidad de todo el gráfico. Esto sugiere que esta plataforma es particularmente popular entre las comunidades asexuales, probablemente por su estructura inclusiva y contenido orientado hacia comunidades de nicho. Por otro lado, *Fanfiction.net* muestra un uso menos concentrado, siendo generalmente menos preferida, pero presenta una cierta afinidad con lesbianas y personas bisexuales.

En el caso de TikTok, los datos son significativamente más bajos, lo que indica que esta plataforma no es una elección popular para la lectura o creación de *fanfics* en comparación con las otras, excepto una ligera preferencia entre personas gay y lesbianas. *Wattpad*, conocida por su fuerte presencia juvenil y enfoque en narrativas románticas, muestra una distribución amplia, pero resalta con seis respuestas dentro de la categoría "Otro", lo que puede sugerir que es una plataforma atractiva para orientaciones no categorizadas o no mencionadas. El gráfico refleja también cierta fragmentación en cuanto a las plataformas menos tradicionales agrupadas como "Otro", donde se encuentran algunas concentraciones menores pero significativas, especialmente en las respuestas de personas pansexuales y *queer*.

El análisis de la relación entre orientación sexual y plataformas revela posibles patrones de afinidad entre identidades específicas y las características de las plataformas. Por ejemplo, la prominencia de *A03* entre orientaciones asexual y demisexual puede relacionarse con su enfoque en una comunidad más inclusiva y su amplia gama de etiquetas de contenido. Mientras tanto, el uso de *Wattpad* podría

estar influenciado por la cultura de *fanfics* más generalista y accesible que predomina entre usuarios jóvenes de diversas orientaciones. Además, la baja representación en TikTok podría sugerir que, aunque esta plataforma se ha popularizado para contenido creativo breve, no se percibe como un espacio principal para *fanfics* de formato largo.

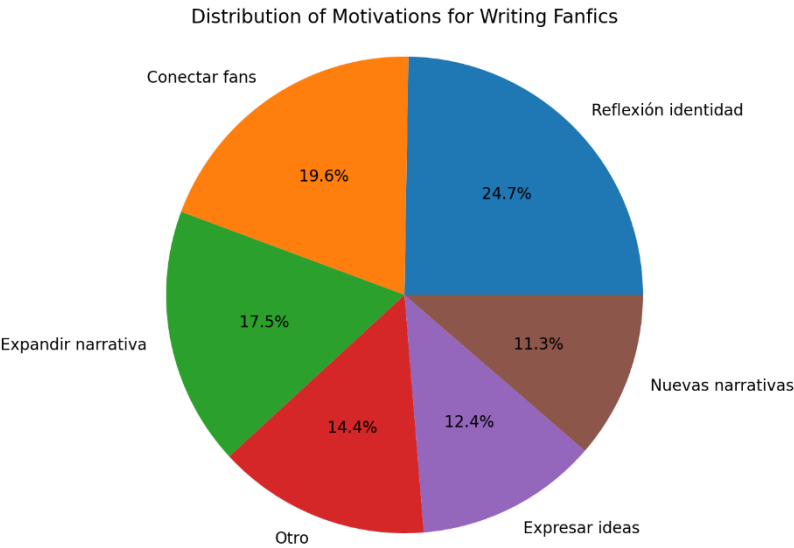


Gráfico 61 Motivación de escritura de fanfics.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 61 circular representa la distribución de las diferentes motivaciones que impulsan a las personas a escribir *fanfics*, ofreciendo una visión detallada de los diversos factores que motivan a los creadores de este tipo de contenido. La motivación más prominente es la "Reflexión de identidad", que constituye casi un cuarto del total (24.7%). Este porcentaje significativo sugiere que muchos escritores utilizan los *fanfics* como un medio de exploración y expresión personal, posiblemente como una herramienta para comprender mejor su propia identidad o para procesar experiencias personales a través de la escritura creativa. Esta alta proporción refleja el papel fundamental que juegan los *fanfics* en el desarrollo y la exploración de la identidad personal.

La segunda motivación más común es "Conectar fans", representando un 19.6% del total. Este dato revela la importante dimensión social de la escritura de *fanfics*, donde los autores buscan crear vínculos con otros miembros de la comunidad que comparten sus intereses. Esta motivación subraya el papel de los *fanfics* como herramienta de construcción de comunidad y networking social dentro del fandom.

"Expandir narrativa" ocupa el tercer lugar con un 17.5%, lo que indica un fuerte deseo por parte de los escritores de profundizar en los universos narrativos existentes. Esta motivación refleja cómo los *fanfics* sirven como vehículo para explorar tramas alternativas, desarrollar personajes secundarios o llenar vacíos narrativos en las historias originales que los inspiran. La categoría "Otro" representa un 14.4% de las motivaciones, lo que sugiere que existe una diversidad significativa de razones personales y únicas para escribir *fanfics* que no se capturan en las categorías principales. Esto podría incluir motivaciones como el deseo de mejorar las habilidades de escritura, el entretenimiento personal, o razones más específicas y personalizadas. "Expresar ideas" constituye un 12.4% de las motivaciones, indicando que los *fanfics* sirven como plataforma para que los escritores compartan sus pensamientos, opiniones y perspectivas sobre diversos temas a través de la narrativa ficticia. Esta motivación resalta el papel de los *fanfics* como medio de expresión creativa y comunicación de mensajes personales. Finalmente, "Nuevas narrativas" representa el 11.3% de las motivaciones, sugiriendo que algunos escritores ven los *fanfics* como una oportunidad para crear historias completamente originales dentro de universos establecidos, posiblemente como un paso intermedio hacia la escritura de ficción original.

La distribución relativamente equilibrada entre todas estas categorías (ninguna supera el 25%) sugiere que la escritura de *fanfics* es una actividad multifacética que sirve a diversos propósitos simultáneamente. Esta variedad de motivaciones refleja la riqueza y complejidad del fenómeno de los *fanfics* como forma de expresión creativa y práctica social. El hecho de que las motivaciones relacionadas con la identidad y la conexión social sumen más del 44% del total

subraya el importante papel que juegan los *fanfics* en la construcción de identidad y comunidad dentro de las culturas fan contemporáneas.

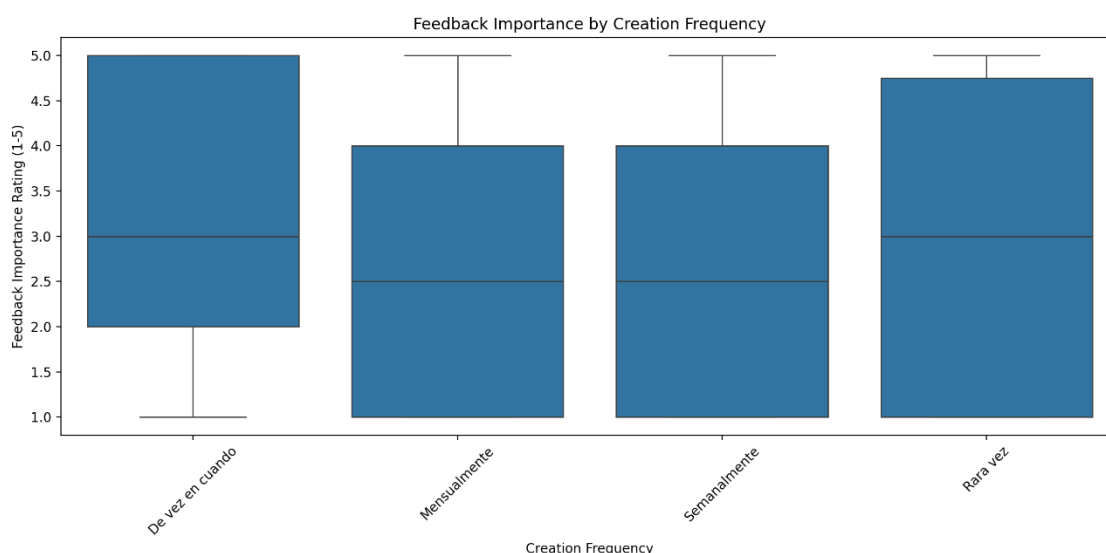


Gráfico 62 Importancia del feedback.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 62 de caja y bigotes (*box plot*) muestra la relación entre la frecuencia de creación de contenido *fanfic* y la importancia que los creadores otorgan al *feedback*, medida en una escala del 1 al 5. La visualización presenta cuatro categorías de frecuencia de creación: "De vez en cuando", "Mensualmente", "Semanalmente" y "Rara vez". Para cada una de estas categorías, el gráfico muestra la distribución de las valoraciones de importancia del *feedback* a través de varios elementos estadísticos clave: la mediana (línea horizontal dentro de la caja), los cuartiles (límites superior e inferior de la caja), y los valores extremos (bigotes).

Para los creadores que publican "De vez en cuando", se observa una distribución bastante amplia, con una mediana cercana a 3.0. La caja, que representa el 50% central de los datos, se extiende aproximadamente desde 2.0 hasta 5.0, indicando una gran variabilidad en la importancia que este grupo otorga al *feedback*. Los bigotes se extienden desde 1.0 hasta 5.0, mostrando el rango completo de opiniones.

Los creadores que publican "Mensualmente" muestran una mediana ligeramente más baja, alrededor de 2.5, con una caja que también indica una considerable variación en las opiniones. Los bigotes nuevamente abarcan casi toda la escala, sugiriendo que hay opiniones muy diversas incluso dentro de este grupo de creadores más regulares. El grupo que publica "Semanalmente" presenta un patrón similar al mensual, con una mediana también cercana a 2.5. La distribución de las valoraciones es bastante similar, lo que sugiere que la frecuencia de publicación semanal versus mensual no parece afectar significativamente la importancia percibida del *feedback*.

Curiosamente, los creadores que publican "Rara vez" muestran una mediana más alta, cerca de 3.0, y una caja que se extiende más hacia los valores superiores de la escala. Esto podría sugerir que los creadores menos frecuentes tienden a valorar más el *feedback* cuando lo reciben, posiblemente porque cada instancia de publicación representa un evento más significativo para ellos. Un aspecto notable es que todas las categorías muestran bigotes que se extienden tanto hacia el mínimo (1) como hacia el máximo (5) de la escala, indicando que en todos los grupos de frecuencia hay algunos creadores que consideran la retroalimentación como extremadamente importante y otros que lo consideran poco importante.

Esta distribución sugiere que la importancia otorgada al *feedback* es altamente individual y no está necesariamente correlacionada de manera directa con la frecuencia de creación. Sin embargo, hay una ligera tendencia a que los creadores menos frecuentes ("Rara vez") valoren más el *feedback*, posiblemente porque cada pieza de retroalimentación tiene un mayor impacto en su motivación o proceso creativo. La amplia variabilidad en todas las categorías también sugiere que la valoración del *feedback* es una característica muy personal que podría estar influenciada por múltiples factores más allá de la simple frecuencia de creación, como podrían ser la motivación personal, los objetivos creativos, o la experiencia previa con la comunidad de *fanfics*.

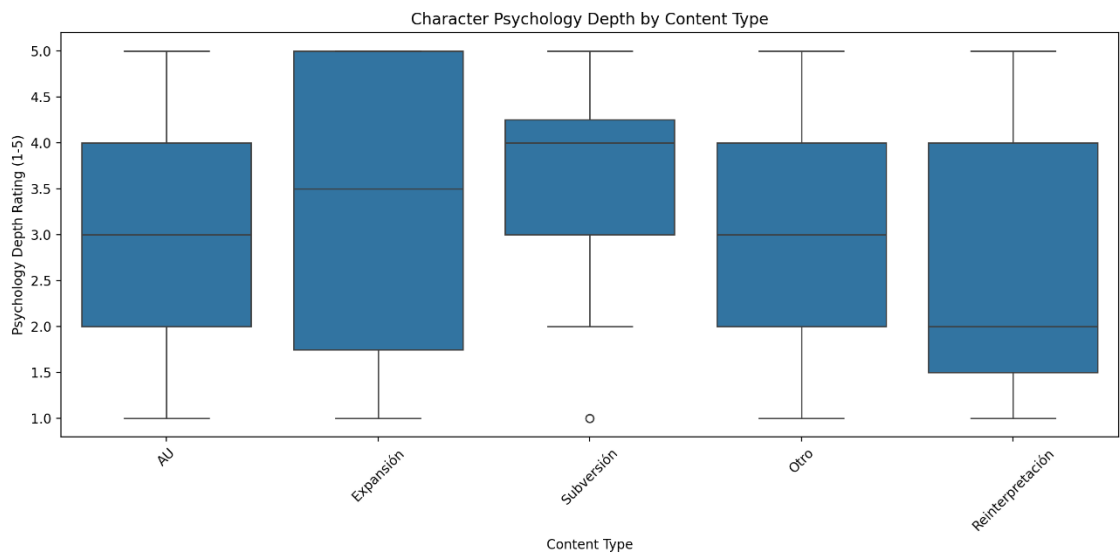


Gráfico 63 Profundidad de personaje según el contenido.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 63 analiza la profundidad del desarrollo psicológico de los personajes según diferentes tipos de contenido en *fanfics*, utilizando una escala de evaluación del 1 al 5. Los tipos de contenido analizados son: AU (Universo Alternativo), Expansión, Subversión, Otro, y Reinterpretación. La visualización ofrece una rica comparación de cómo cada tipo de contenido aborda la psicología de los personajes. La categoría "Subversión" muestra la distribución más compacta y elevada, con una mediana de aproximadamente 4.0 y un rango intercuartílico relativamente pequeño (la caja) que se extiende aproximadamente de 3.0 a 4.2. Esto sugiere que los *fanfics* que subvierten las expectativas o tramas originales tienden a mantener consistentemente un alto nivel de desarrollo psicológico de los personajes. Hay un valor atípico (*outlier*) representado por un punto cerca de 1.0, que indica algún caso excepcional de baja profundidad psicológica en este tipo de contenido.

La categoría "Expansión" muestra la distribución más amplia, con una caja que se extiende desde aproximadamente 1.8 hasta 5.0, y una mediana alrededor de 3.5. Esta gran variabilidad sugiere que los *fanfics* que expanden el material original pueden variar significativamente en su tratamiento de la psicología de los personajes, desde aproximaciones superficiales hasta análisis profundamente psicológicos.

Los *fanfics* clasificados como "AU" (Universo Alternativo) presentan una distribución más moderada, con una mediana cercana a 3.0 y una caja que se extiende aproximadamente desde 2.0 hasta 4.0. Esto indica que los universos alternativos tienden a mantener un nivel medio de desarrollo psicológico, posiblemente porque el enfoque está más en adaptar los personajes a nuevos contextos que en profundizar en su psicología. La categoría "Otro" muestra una distribución similar a los AU, con una mediana en 3.0 y una dispersión comparable, sugiriendo que estos tipos de contenido diversos mantienen un nivel medio de desarrollo psicológico de los personajes. La "Reinterpretación" presenta una distribución interesante con una mediana relativamente baja (2.0) pero con una caja que se extiende hacia valores más altos. Esto podría indicar que mientras algunas reinterpretaciones se centran más en aspectos superficiales o alternativos de los personajes, otras aprovechan la oportunidad para realizar análisis psicológicos más profundos.

Un aspecto notable es que todas las categorías muestran bigotes que se extienden hasta los valores extremos (1 y 5), indicando que en cada tipo de contenido es posible encontrar tanto tratamientos muy superficiales como muy profundos de la psicología de los personajes. Esta distribución sugiere que el tipo de contenido influye en la tendencia general del tratamiento psicológico de los personajes, pero no lo determina completamente. La Subversión parece ser el tipo que más consistentemente mantiene un alto nivel de desarrollo psicológico, mientras que otros tipos muestran mayor variabilidad, posiblemente reflejando diferentes objetivos creativos o enfoques narrativos de los autores. También es interesante notar que ninguna categoría tiene una mediana extremadamente baja, lo que sugiere que, en general, los escritores de *fanfics* tienden a dar al menos alguna consideración al desarrollo psicológico de sus personajes, independientemente del tipo de contenido que estén creando.

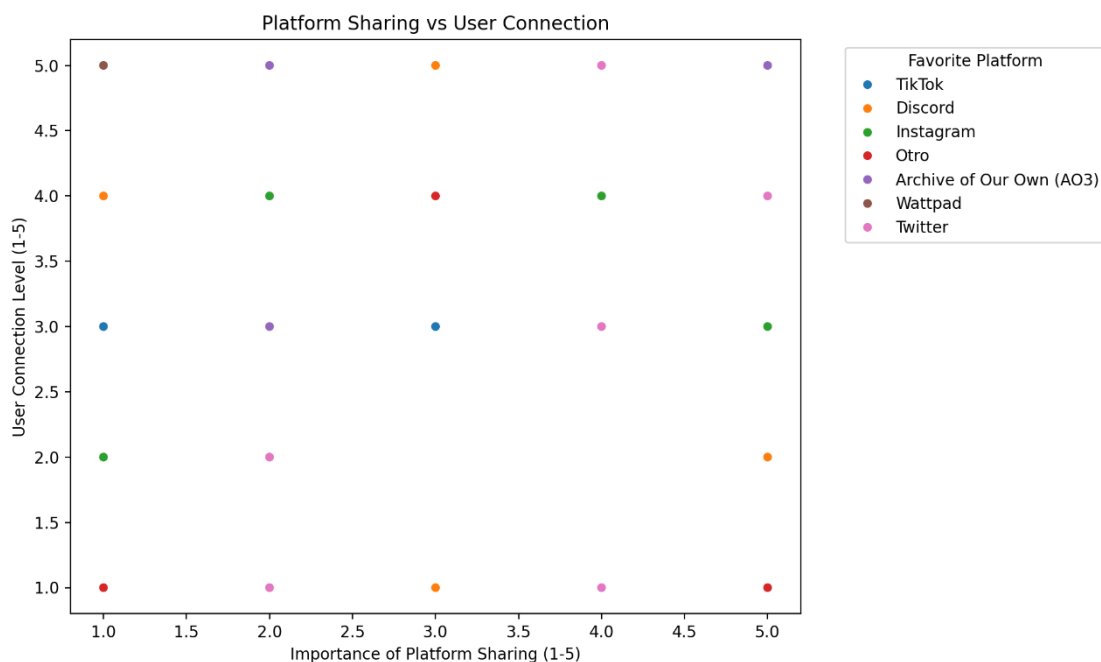


Gráfico 64 Conexión de usuarios e interacción en redes.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico de dispersión 64 analizado presenta una interesante visualización de cómo diferentes plataformas digitales se posicionan en términos de la importancia que tiene compartir contenido y el nivel de conexión que experimentan sus usuarios. La visualización utiliza una escala de 1 a 5 para ambas variables, permitiendo una comparación directa entre plataformas como TikTok, Discord, Instagram, AO3 (Archive of Our Own), Wattpad y Twitter. En cuanto al nivel de conexión de los usuarios, se observa una notable variación entre plataformas, con AO3 alcanzando el máximo nivel de 5. Esta alta puntuación sugiere que los usuarios de AO3 desarrollan vínculos particularmente fuertes dentro de la plataforma, probablemente debido a su enfoque especializado en *fanfiction* y la profundidad de las interacciones que esto genera entre escritores y lectores.

La importancia de compartir contenido también muestra variaciones significativas entre las diferentes plataformas. Wattpad, por ejemplo, alcanza una puntuación máxima de 5 en este aspecto, lo cual es consistente con su naturaleza como plataforma de escritura y lectura social donde compartir historias es fundamental para la experiencia del usuario. Al examinar las relaciones específicas

se encuentran patrones interesantes. A03 presenta una combinación particular de alto nivel de conexión (5) pero relativamente baja importancia en el compartir (2-3), sugiriendo que la fortaleza de sus conexiones proviene más de la interacción a través de la lectura y los comentarios que del acto de compartir en sí. Discord, por su parte, mantiene un equilibrio alto en ambas métricas (4 en ambos ejes), reflejando su naturaleza como plataforma de comunicación en tiempo real y construcción de comunidad.

Las plataformas más generalistas como Twitter y TikTok muestran niveles de conexión entre bajos y medios, con variabilidad en la importancia del compartir. Esto podría explicarse por su naturaleza más orientada al consumo de contenido público y menos enfocada en crear conexiones profundas entre usuarios. En general, se observa que las plataformas especializadas en nichos específicos, como A03 y Wattpad, tienden a generar conexiones más profundas entre sus usuarios, aunque difieren en la importancia que le dan al acto de compartir. Por otro lado, plataformas como Discord logran un equilibrio efectivo entre conexión y compartir, facilitando la formación de comunidades activas y cohesionadas.

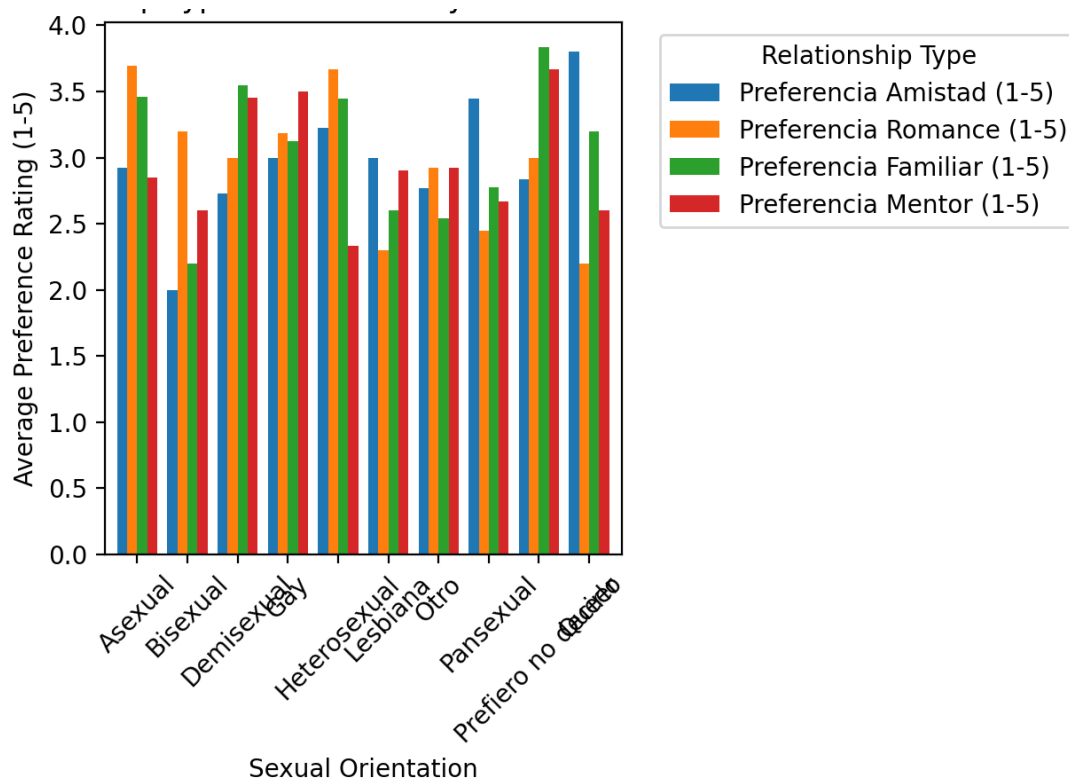


Gráfico 65 Preferencias de relación por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 65 ilustra las preferencias promedio en tipos de relaciones (amistad, romance, familiar y mentor) según la orientación sexual. Cada orientación sexual está representada por un grupo de barras, donde cada color simboliza un tipo de relación, y la altura de cada barra indica la calificación promedio en una escala del 1 al 5.

En el caso de las personas asexuales, la amistad destaca con una preferencia alta, cercana a 3.5, lo que sugiere una significativa valoración de las relaciones amistosas. Por otro lado, el romance tiene una preferencia mucho más baja, por debajo de 2, lo que es coherente con la orientación asexual, dado que suele haber una menor inclinación hacia las relaciones románticas. Las relaciones familiares y de mentor muestran preferencias moderadas, en torno al 3.

Para las personas bisexuales, las calificaciones para amistad y romance son elevadas, cercanas a 3.5, lo que denota una fuerte preferencia por ambos tipos de relación. Las relaciones familiares y de mentor también son valoradas, con

puntuaciones próximas a 3, aunque ligeramente inferiores en comparación con amistad y romance. Las personas demisexuales muestran preferencias destacadas por amistad y romance, con puntuaciones en torno a 3.5. Esto refleja la importancia de una conexión emocional antes de establecer vínculos románticos, característica de esta orientación. Las relaciones familiares y de mentor son apreciadas en menor medida, con valores alrededor de 3. En cuanto a las orientaciones gay y lesbiana, la amistad y el romance son los tipos de relación más preferidos, con puntuaciones alrededor de 3.5. Las relaciones familiares y de mentor, aunque menos valoradas, alcanzan calificaciones moderadas de aproximadamente 3.

Las personas heterosexuales muestran una preferencia alta por amistad y romance, con puntuaciones de cerca de 3.5, mientras que las relaciones familiares y de mentor tienen una valoración moderada, alrededor de 3, siguiendo una tendencia similar a las otras orientaciones. En el caso de las personas pansexuales, amistad y romance presentan calificaciones altas, próximas a 3.5, mientras que las relaciones familiares y de mentor son menos preferidas, con puntuaciones cercanas a 3. Por último, aquellos que seleccionaron "Otro" o "Prefiero no decirlo" en orientación sexual muestran una fuerte preferencia por la amistad, seguida del romance. Las relaciones familiares y de mentor, aunque valoradas, tienen puntuaciones más bajas.

En general, amistad y romance son los tipos de relación más valorados en la mayoría de las orientaciones sexuales, lo que sugiere su relevancia universal. Las relaciones familiares y de mentor, aunque importantes, suelen recibir puntuaciones más bajas. Las preferencias muestran variabilidad, con personas de orientaciones no normativas valorando de manera especial la amistad y el romance. La orientación asexual es única al mostrar una preferencia notablemente baja por el romance, subrayando el interés en relaciones platónicas o no románticas.

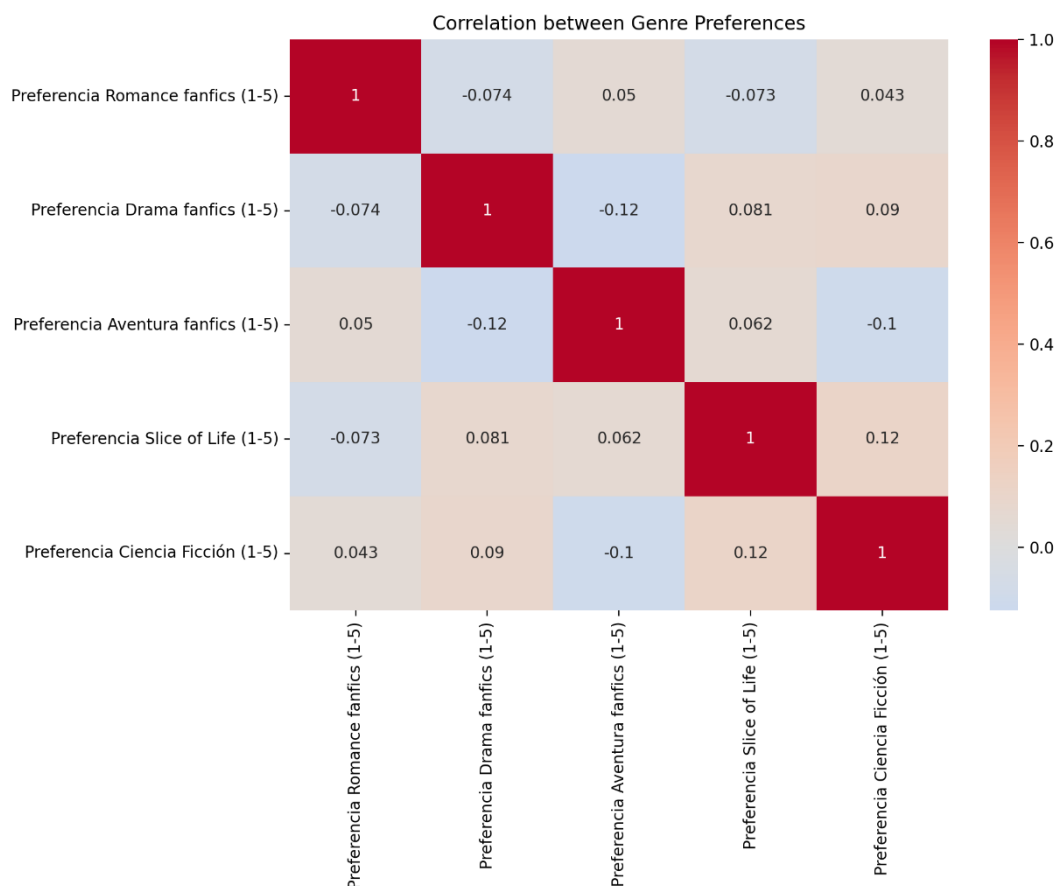


Gráfico 66 Relaciones entre las preferencias de género para fanfics.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico de correlación examina las relaciones entre las preferencias de género para *fanfics* en cinco categorías: romance, drama, aventura, *slice of life* y ciencia ficción. La correlación entre cada par de géneros se expresa en una escala de -1 a 1, donde 1 indica una correlación perfecta positiva (preferencia alta en un género que se asocia a preferencia alta en otro) y -1 una correlación perfecta negativa (preferencia alta en un género que se asocia a preferencia baja en otro). Los valores cercanos a 0 indican una correlación baja o inexistente, lo que sugiere que las preferencias en un género no están claramente relacionadas con las preferencias en otro.

Al observar el gráfico, se aprecia que la mayoría de las correlaciones entre géneros están cerca de cero, lo que sugiere que los participantes tienen gustos diversos y que una alta preferencia en un género de *fanfic* no predice

necesariamente una preferencia en otros géneros. Por ejemplo, entre los géneros de romance y drama, la correlación es de -0.074 , lo que indica que la preferencia por el romance no implica necesariamente una preferencia similar por el drama; es más, la relación es muy débil y negativa, aunque cercana a la neutralidad. Esto podría sugerir que quienes disfrutan de *fanfics* románticos no necesariamente buscan el mismo grado de intensidad emocional asociado con el género de drama.

Entre los géneros de aventura y ciencia ficción, la correlación es de -0.1 , lo cual es una relación débil y negativa, y sugiere que los lectores que prefieren la aventura tienden a no mostrar la misma inclinación hacia la ciencia ficción. Esto podría interpretarse como una posible distinción en la percepción de estos géneros; aunque ambos pueden incluir elementos de exploración y escapismo, la ciencia ficción se basa en temas tecnológicos o futuristas, mientras que la aventura puede abarcar una gama más amplia de escenarios y conflictos, quizá más tradicionales o menos centrados en la especulación tecnológica.

La relación entre slice of life y drama, con una correlación positiva de 0.081 , es igualmente débil, lo que indica que los gustos en estos géneros no están fuertemente vinculados, aunque ambos tienden a representar aspectos de la vida cotidiana con cierta profundidad emocional. Esta relación débil sugiere que, aunque algunos lectores pueden disfrutar de ambos géneros debido a su enfoque en experiencias humanas reales y cotidianas, esta conexión no es lo suficientemente fuerte como para implicar una correlación significativa.

En el caso de la preferencia por ciencia ficción en relación con otros géneros, observamos que las correlaciones con romance y aventura son también bajas (0.043 y -0.1 , respectivamente), lo que sugiere que los lectores de ciencia ficción no muestran una inclinación particular hacia estos géneros. Esto podría ser un indicio de que los intereses en ciencia ficción tienden a ser más especializados, enfocados en un tipo de narrativa que enfatiza la especulación y los elementos futuristas, en contraste con los géneros de romance o aventura que se orientan más a las relaciones interpersonales o a una narrativa de acción.

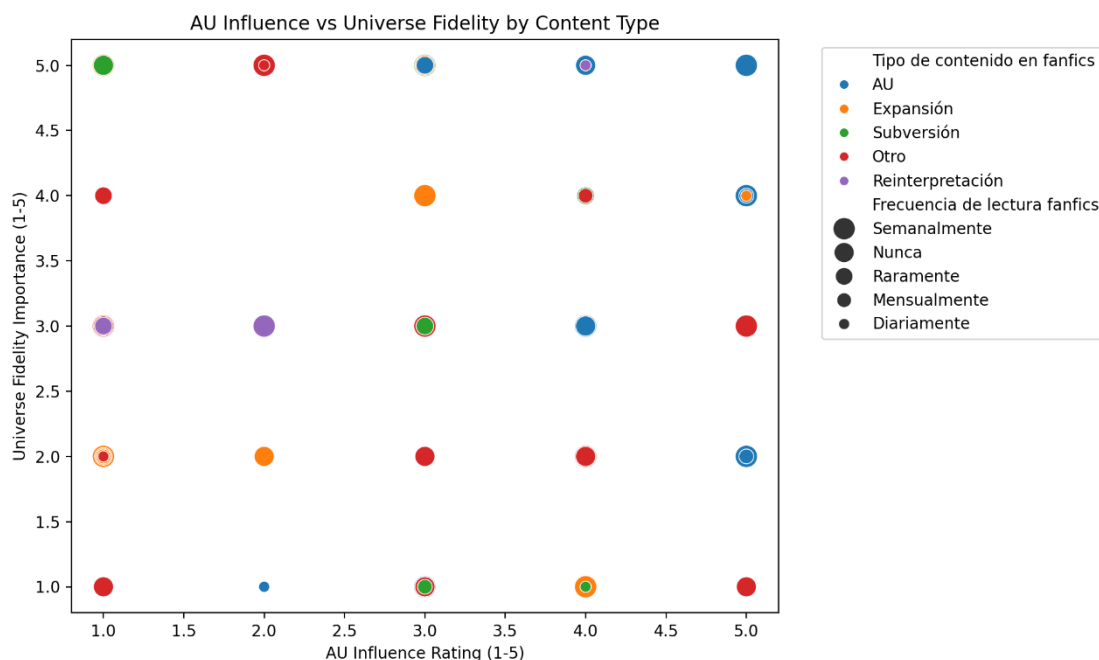


Gráfico 67 Influencia y fidelidad al universo de la trama.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 67 de dispersión analiza la relación entre la influencia de los universos alternativos (AU) y la importancia de la fidelidad al universo original en *fanfics*, desglosada por tipo de contenido en *fanfics* y la frecuencia de lectura de *fanfics*. El eje X representa la calificación de influencia de los AU en una escala de 1 a 5, mientras que el eje Y muestra la importancia asignada a la fidelidad al universo original, también en una escala de 1 a 5. Los puntos en el gráfico están codificados por color según el tipo de contenido en *fanfics* (AU, Expansión, Subversión, Otro, Reinterpretación) y por tamaño según la frecuencia de lectura (semanalmente, nunca, raramente, mensualmente, diariamente).

Se observa que los tipos de contenido "AU" y "Expansión" (en azul y naranja, respectivamente) presentan una amplia gama de puntuaciones tanto en la influencia AU como en la fidelidad al universo original, lo que sugiere una diversidad de preferencias entre los lectores. Esto podría indicar que, para algunos lectores, la creación de un AU en *fanfics* puede coexistir con una apreciación por mantener ciertos elementos de fidelidad al universo original. Los puntos azules (AU)

distribuidos a lo largo de ambos ejes reflejan que los lectores pueden valorar la influencia de los AU en diversos grados, y aun así, algunos prefieren mantener una conexión con el universo original, mientras que otros no consideran la fidelidad como un factor relevante.

El contenido de tipo "Expansión" (puntos naranjas) tiende a agruparse en la parte superior del gráfico, especialmente en niveles más altos de fidelidad al universo original. Esto sugiere que quienes disfrutan de *fanfics* de expansión valoran mantener la fidelidad al universo original, posiblemente porque este tipo de contenido busca profundizar en los detalles de la historia o personajes ya establecidos en lugar de alterarlos o reinventarlos radicalmente. Sin embargo, su influencia en la dimensión de AU varía, lo que indica que, aunque valoran la fidelidad, pueden estar abiertos a ciertos cambios en el universo o en la trama.

El tipo de contenido "Subversión" (puntos rojos) muestra una dispersión principalmente en los niveles bajos y medios de importancia de fidelidad al universo, lo que es consistente con la naturaleza de la subversión, que implica desafiar o transformar aspectos fundamentales del universo original. Los lectores que buscan contenido subversivo parecen menos preocupados por la fidelidad, valorando más la originalidad y la alteración de los elementos establecidos. No obstante, existen algunos casos en los que, a pesar de su interés en subvertir el universo, los lectores aún valoran cierta conexión con el canon, lo que podría reflejar un deseo de balance entre innovación y familiaridad.

El contenido "Reinterpretación" (puntos verdes) parece estar concentrado en niveles medios de fidelidad y AU, sugiriendo que los *fanfics* de reinterpretación buscan presentar el universo de una forma novedosa, pero no completamente desconectada del canon. Los lectores que prefieren la reinterpretación parecen valorar la coherencia y los matices que pueden aportar nuevas perspectivas, sin alterar radicalmente los pilares del universo.

El análisis de los tamaños de los puntos, que representa la frecuencia de lectura, revela que quienes leen *fanfics* semanal o diariamente (puntos más grandes)

muestran una variedad de preferencias tanto en términos de AU como de fidelidad. Esto podría interpretarse como una señal de que los lectores más asiduos están abiertos a explorar distintos enfoques y tipos de contenido. Sin embargo, también se observa que los lectores que rara vez leen *fanfics* (puntos más pequeños) se concentran en puntuaciones más extremas, lo cual sugiere que estos lectores pueden buscar contenido específico y tienen expectativas más definidas en cuanto a la fidelidad o a la innovación del AU.

En conclusión, el gráfico sugiere que la relación entre la influencia AU y la fidelidad al universo original depende significativamente del tipo de contenido en el *fanfic* y de la frecuencia de lectura. Los lectores de AU y subversión muestran mayor flexibilidad en cuanto a la fidelidad, mientras que los lectores de expansión y reinterpretación tienden a valorar más la consistencia con el universo original. Esta diversidad de preferencias refleja las distintas maneras en que los *fanfics* permiten a los lectores experimentar con el canon, ya sea manteniendo una conexión o buscando nuevas formas de narrativa y representación.

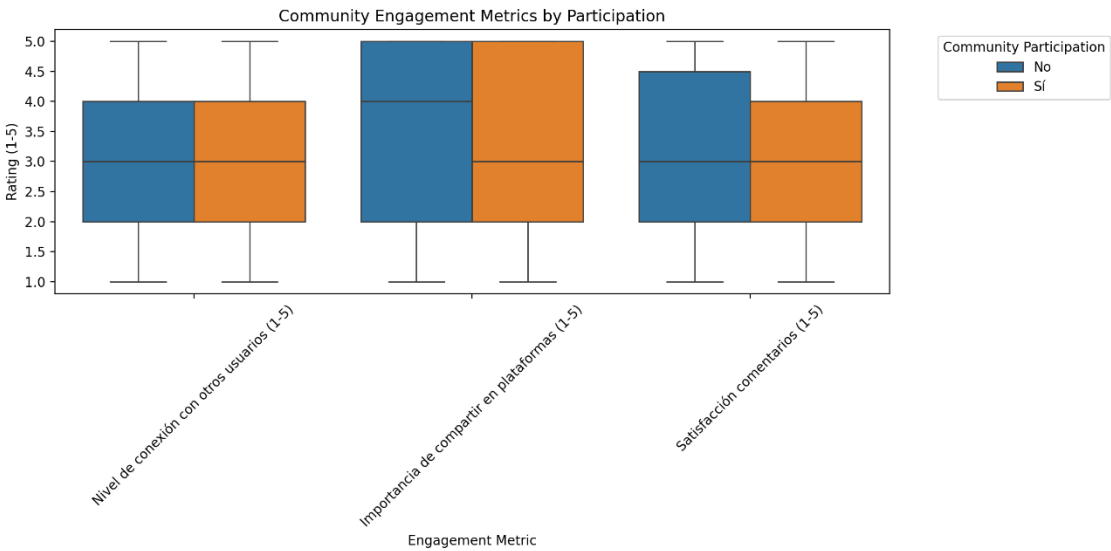


Gráfico 68 Compromiso de usuarios por plataforma.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 68 representa las métricas de participación comunitaria en función de si los usuarios participan activamente o no en comunidades *online*, categorizadas como "Sí" o "No". En el eje vertical se mide la puntuación asignada a

las métricas de participación en una escala de 1 a 5, mientras que el eje horizontal muestra tres categorías: nivel de conexión con otros usuarios, importancia de compartir en plataformas y satisfacción con los comentarios recibidos.

El Gráfico permite analizar la distribución y centralidad de las respuestas. Para la primera métrica, "Nivel de conexión con otros usuarios", los usuarios que participan en comunidades (naranja) tienen una mediana ligeramente superior a los que no participan (azul). Sin embargo, las cajas de ambas categorías tienen un tamaño similar, lo que sugiere una variabilidad comparable. La dispersión de los valores es amplia en ambos grupos, aunque los valores atípicos no están señalados explícitamente, lo que indica que existen usuarios con niveles de conexión tanto muy bajos como muy altos en ambas categorías.

La segunda métrica, "Importancia de compartir en plataformas", presenta un patrón interesante. La mediana para los participantes activos es más alta que para los no participantes, lo que sugiere que los usuarios comprometidos valoran más la capacidad de compartir contenido. Las cajas también muestran que los rangos intercuartílicos son algo más pequeños en comparación con la métrica anterior, lo que implica menos dispersión en las respuestas para ambos grupos. Esto sugiere una mayor uniformidad en la percepción sobre la relevancia de compartir contenido. La última métrica, "Satisfacción con comentarios", muestra diferencias menos pronunciadas entre los participantes y no participantes. Las medianas son similares, pero el rango intercuartílico es ligeramente mayor para los participantes activos, lo que indica una mayor diversidad de experiencias relacionadas con la satisfacción en la interacción mediante comentarios. Esto podría reflejar variaciones en la calidad o cantidad de feedback recibido, así como diferentes expectativas sobre la interacción en plataformas comunitarias.

Se puede argumentar que la participación comunitaria está relacionada con una mayor valoración de la importancia de compartir contenido y una mayor percepción de conexión con otros usuarios. No obstante, la satisfacción con los comentarios parece menos influenciada por la participación, lo que podría ser un tema interesante para estudios adicionales sobre las dinámicas de retroalimentación y comunidad en plataformas digitales.

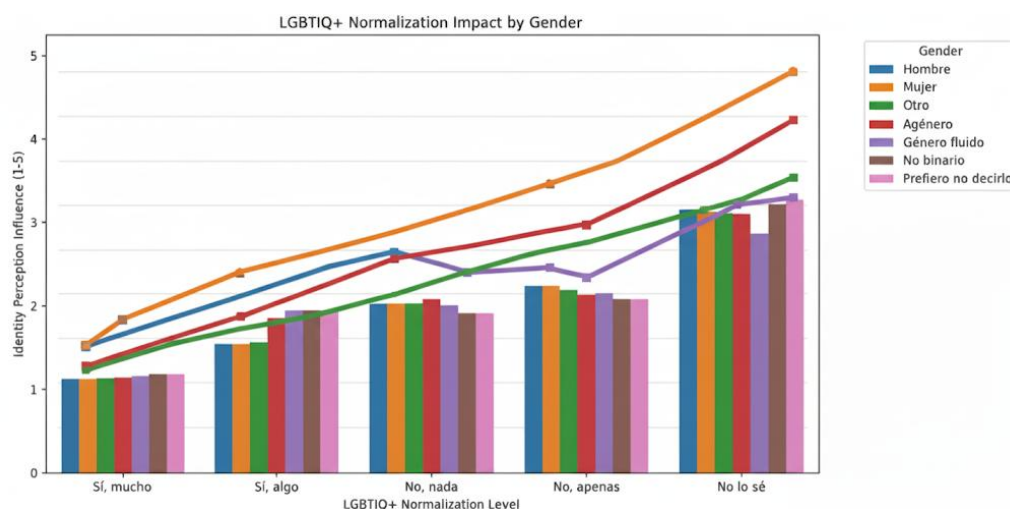


Gráfico 69 Normalización del impacto por género.

Fuente: Elaboración propia

Como ilustra el Gráfico 69, el impacto percibido de la normalización LGBTQ+ en la percepción de identidad, desglosado por género. Las categorías de normalización incluyen respuestas desde "Sí, mucho" hasta "No lo sé", con una escala de influencia que va de 1 a 5. Los resultados revelan diferencias notables según la identidad de género. Las personas que se identifican como agénero parecen experimentar la mayor variabilidad, mostrando picos de percepción significativamente altos en comparación con otros grupos, especialmente en respuestas de normalización positiva ("Sí, mucho"). Sin embargo, las barras de error amplias sugieren una alta dispersión de respuestas dentro de este grupo, lo que implica heterogeneidad en las experiencias individuales.

El grupo de hombres presenta una percepción de influencia relativamente estable, con variaciones menores a lo largo de los diferentes niveles de normalización. Por otro lado, las personas que prefieren no revelar su género muestran una tendencia hacia percepciones más altas en múltiples categorías, aunque con barras de error menos pronunciadas que en otros grupos. Las mujeres, junto con las personas no binarias, tienden a mostrar percepciones moderadas de impacto con una dispersión intermedia, mientras que las personas que se identifican con género fluido y otras categorías alternativas exhiben patrones menos consistentes, posiblemente reflejando experiencias subjetivas más diversas respecto al efecto de la visibilidad y normalización LGBTQ+ en su autopercepción.

El análisis general sugiere que la percepción de la normalización varía significativamente no solo según la magnitud del cambio percibido, sino también por la identidad de género. Esta variabilidad refuerza la importancia de enfoques inclusivos y sensibles en las representaciones y políticas, ya que las necesidades y respuestas emocionales dentro de las comunidades LGBTIQ+ no son homogéneas.

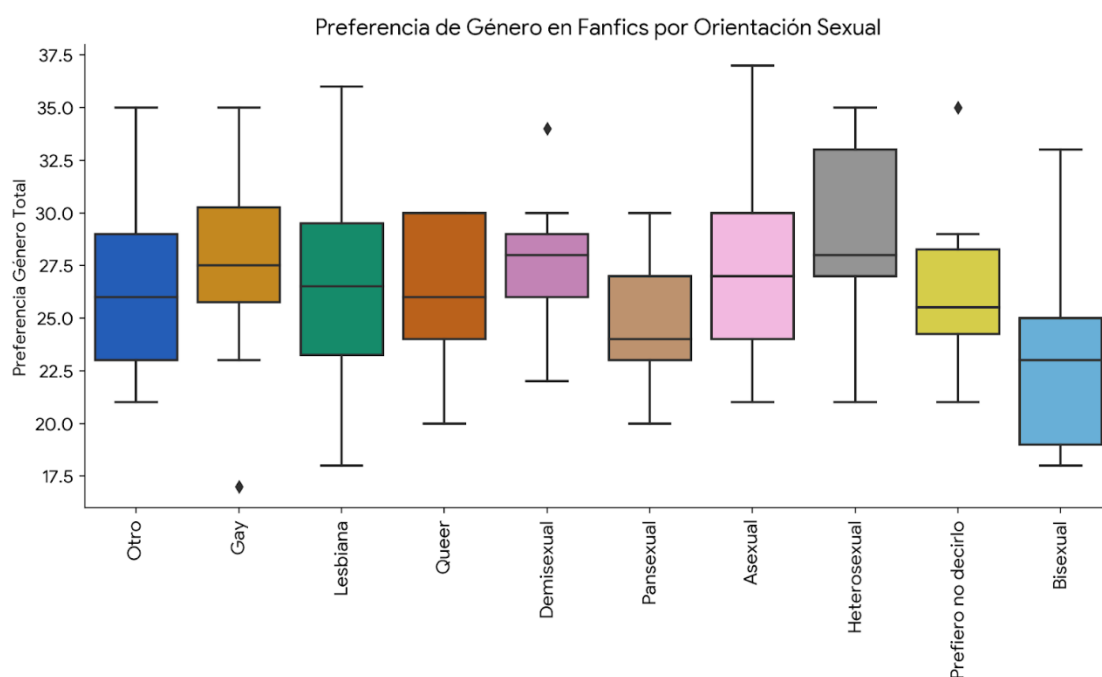


Gráfico 70 Preferencias por orientación sexual.

Fuente: Elaboración propia

El siguiente Gráfico 70 presenta un análisis detallado de las preferencias de género en *fanfics* según la orientación sexual de los lectores o escritores, mostrando una rica y compleja distribución de datos que merece un análisis profundo. La visualización utiliza una escala que va desde aproximadamente 17.5 hasta 37.5 en el eje vertical, midiendo la "Preferencia Género Total", mientras que en el eje horizontal se distribuyen diez categorías diferentes de orientación sexual: Otro, Gay, Lesbiana, *Queer*, Demisexual, Pansexual, Asexual, Heterosexual, "Prefiero no decirlo" y Bisexual. Esta amplia gama de categorías refleja un enfoque inclusivo y contemporáneo en la recolección de datos sobre orientación sexual.

Un hallazgo particularmente interesante es la variación en las medianas entre los diferentes grupos. La categoría Heterosexual destaca por presentar la

mediana más alta, situada aproximadamente en 28, lo que sugiere una tendencia más pronunciada hacia preferencias de género específicas en este grupo. En contraste, la categoría Bisexual muestra la mediana más baja, cercana a 23, lo que podría indicar una mayor flexibilidad o menor preferencia por géneros específicos en sus elecciones de *fanfics*. La dispersión de los datos también revela patrones significativos. La categoría Heterosexual exhibe una de las mayores variabilidades, como se evidencia por el tamaño de su caja, que indica un rango intercuartílico más amplio. Esto sugiere una mayor diversidad de preferencias dentro de este grupo. Por otro lado, la categoría Demisexual muestra una dispersión más concentrada, lo que podría indicar mayor consistencia en las preferencias de género dentro de este grupo.

Es notable la presencia de valores atípicos en algunas categorías, particularmente en Gay y Heterosexual, representados por puntos individuales fuera de los bigotes. Estos valores extremos sugieren la existencia de individuos dentro de estas categorías cuyas preferencias de género se desvían significativamente de la tendencia central de su grupo. La mayoría de las categorías mantienen sus medianas en un rango relativamente estrecho entre 25 y 28, lo que sugiere cierta consistencia en las preferencias de género a través de diferentes orientaciones sexuales. Sin embargo, las variaciones en la forma y tamaño de las cajas indican diferentes patrones de distribución dentro de cada grupo. Es importante señalar algunas limitaciones en la interpretación de estos datos. No se proporciona información sobre cómo se cuantifica exactamente la "Preferencia de Género Total", ni se indica el tamaño de la muestra para cada categoría. Además, la representatividad de cada grupo podría variar significativamente, lo que podría afectar la validez de las comparaciones directas entre categorías. La asimetría en algunas de las distribuciones, particularmente notable en la categoría Bisexual, sugiere patrones complejos de preferencia que podrían estar influenciados por factores sociales, culturales o personales no capturados en este gráfico. Esta complejidad subraya la naturaleza multifacética de las preferencias de género en el consumo y creación de *fanfics*.

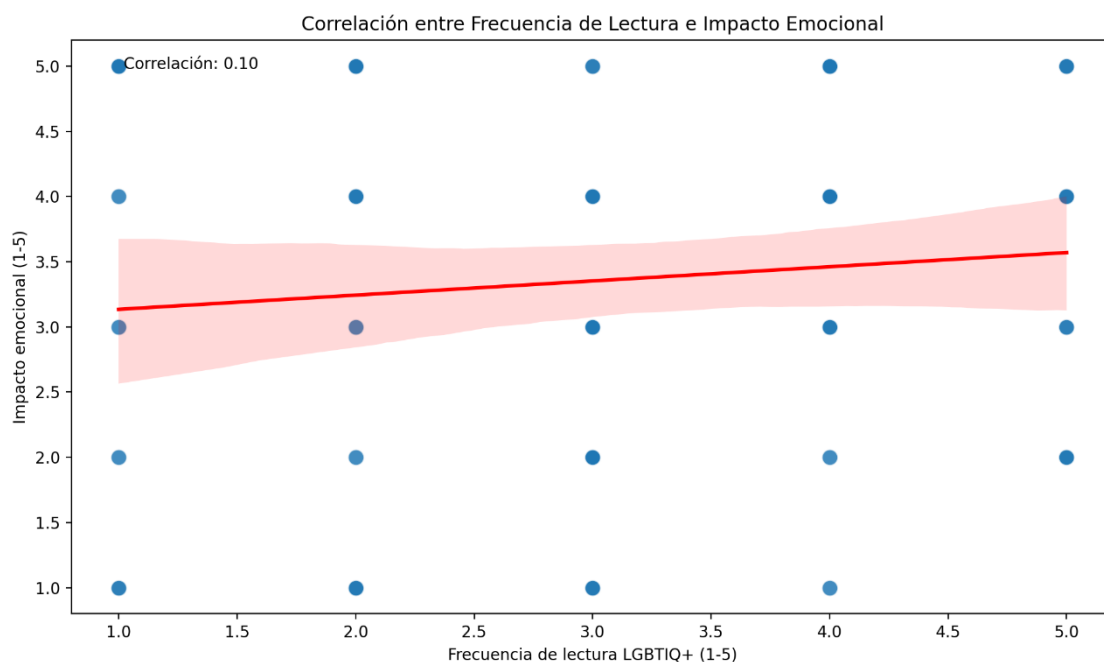


Gráfico 71 Correlación entre lectura e impacto emocional. Fuente: Elaboración propia

La correlación calculada entre la frecuencia de lectura de *fanfics* LGBTQ+ y el impacto emocional percibido es de aproximadamente 0.10, lo que indica una correlación muy débil. En el Gráfico 71 se explora la relación entre la frecuencia de lectura de contenido LGBTQ+ y su impacto emocional en los lectores, presentando una visualización detallada de los patrones de correlación entre estas dos variables. El gráfico utiliza una escala de 1 a 5 en ambos ejes, donde el eje X representa la frecuencia de lectura LGBTQ+ y el eje Y indica el impacto emocional. Los puntos azules distribuidos a lo largo del gráfico representan observaciones individuales, mientras que la línea roja central muestra la tendencia general de la relación, acompañada por una banda rosa que representa el intervalo de confianza.

Un aspecto destacable es el coeficiente de correlación de 0.10, indicado explícitamente en la parte superior izquierda del gráfico. Este valor sugiere una correlación positiva muy débil entre las variables, lo que significa que existe una relación mínima entre la frecuencia de lectura y el impacto emocional experimentado. La línea de tendencia roja, con una pendiente ligeramente positiva, confirma visualmente esta débil correlación positiva.

La distribución de los puntos en el gráfico muestra un patrón interesante de agrupación vertical en valores específicos de frecuencia de lectura (1.0, 2.0, 3.0, 4.0 y 5.0), sugiriendo que los participantes tendieron a seleccionar valores enteros en la escala de frecuencia. Para cada uno de estos valores de frecuencia, se observa una considerable dispersión vertical en el impacto emocional, que va desde 1 hasta 5, indicando que lectores con la misma frecuencia de lectura pueden experimentar impactos emocionales muy diferentes. La ausencia de una correlación fuerte sugiere que el impacto emocional de la lectura LGBTIQ+ es independiente de la frecuencia con la que se consume este contenido. Esto podría indicar que la resonancia emocional con el material leído depende más de factores individuales, como la conexión personal con las historias o la calidad del contenido, que de la cantidad de exposición al mismo.

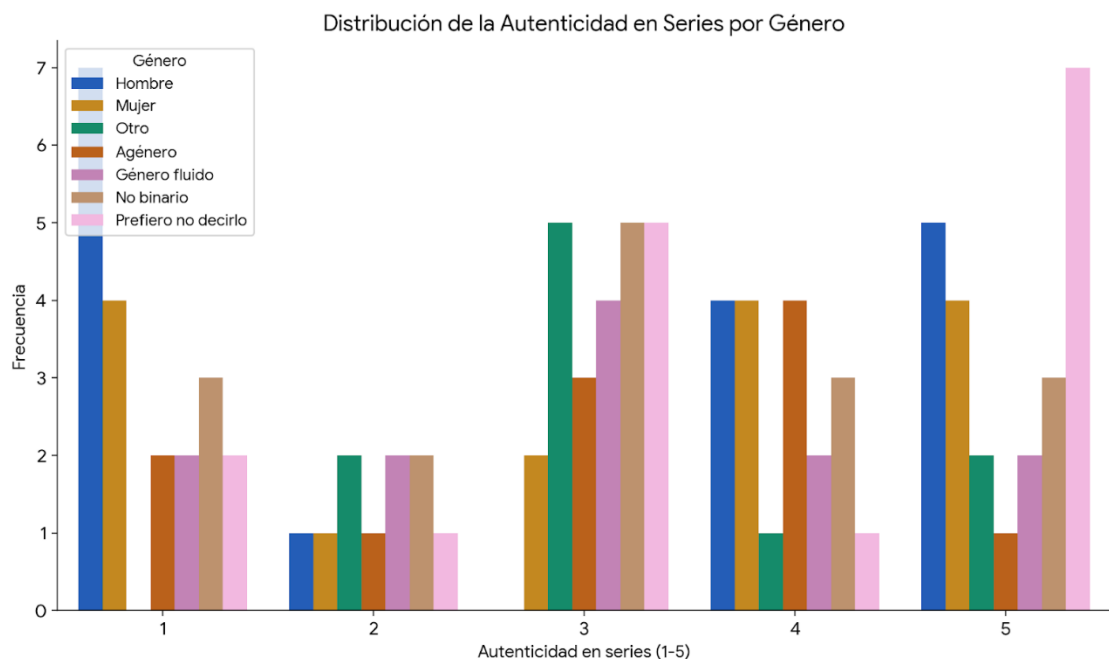


Gráfico 72 Distribución de autenticidad.

Fuente: Elaboración propia

Con el Gráfico 72 revela cómo diferentes grupos de género perciben la autenticidad en las series televisivas, reflejando la riqueza y complejidad de estas percepciones. La escala en el eje X va del 1 al 5, representando distintos niveles de autenticidad percibida, donde 1 corresponde a una baja autenticidad y 5 a una

autenticidad muy alta. En el eje Y, se representa la frecuencia de respuestas dentro de cada categoría de género. La amplitud de los datos sugiere una diversidad de experiencias y expectativas entre las personas encuestadas.

En términos generales, los datos muestran que las puntuaciones más altas (4 y 5) predominan en la mayoría de los grupos de género, indicando que muchos espectadores consideran que las series logran un nivel satisfactorio de autenticidad. Sin embargo, la presencia significativa de puntuaciones intermedias (especialmente el 3) refleja que aún hay percepciones moderadas, lo cual podría interpretarse como un reconocimiento de avances en las representaciones, pero también como una indicación de que aún hay áreas por mejorar.

Al observar los grupos de género de manera más específica, los hombres presentan una distribución relativamente equilibrada en todas las puntuaciones, con un ligero predominio en las calificaciones de 3 y 5. Esto sugiere que este grupo tiene una percepción más variada sobre la autenticidad de las series, con sectores que las consideran muy auténticas y otros que las califican como moderadamente realistas. En el caso de las mujeres, se aprecia una alta concentración en las puntuaciones más altas, especialmente en 4 y 5, lo que denota una evaluación generalmente positiva hacia la autenticidad de las series. Sin embargo, su presencia en la puntuación de 3 también sugiere una diversidad de experiencias y expectativas.

Los grupos de género no normativo, como agénero, género fluido y no binario, muestran una mayor polarización en sus respuestas, con frecuencias significativas tanto en los extremos de la escala (1 y 5) como en puntuaciones intermedias. Este comportamiento refleja que las personas de estos grupos tienden a ser más críticas o exigentes en cuanto a la representación en las series, posiblemente debido a la falta de narrativas que aborden sus identidades de manera auténtica o inclusiva. La categoría “Prefiero no decirlo” destaca especialmente, ya que presenta el mayor número de puntuaciones en el nivel más alto (5), lo que podría interpretarse como una evaluación favorable hacia las series que han logrado una representación más diversa e inclusiva.

La comparación entre las puntuaciones bajas (1 y 2) y las altas (4 y 5) sugiere que, en general, las audiencias perciben avances en la autenticidad de las representaciones en las series. Sin embargo, las puntuaciones bajas aún están presentes, lo que señala que ciertos segmentos de la población no se sienten suficientemente representados o identificados. Esta dualidad se acentúa especialmente en los grupos de género no normativo, donde la distribución es menos homogénea y refleja tanto aprobación como críticas severas.

El análisis de este gráfico pone de manifiesto una diferencia importante entre las percepciones de los géneros normativos y no normativos. Mientras que los hombres y mujeres muestran una distribución más uniforme y tienden a concentrarse en las puntuaciones intermedias y altas, los grupos no normativos evidencian una mayor dispersión, posiblemente debido a las expectativas más altas o a una mayor sensibilidad hacia la representación auténtica de sus realidades en los medios. Esta diversidad en las respuestas refuerza la necesidad de una narrativa más inclusiva que sea capaz de conectar con todos los grupos de género de manera significativa.

En conclusión, este gráfico destaca tanto las fortalezas como las debilidades en las representaciones actuales de las series. Aunque las puntuaciones altas predominan, señalando un esfuerzo por parte de las producciones en incluir representaciones más auténticas, las puntuaciones intermedias y bajas también resaltan la necesidad de profundizar en la calidad y diversidad de estas representaciones. Esto es particularmente crucial para conectar de manera genuina con audiencias no normativas, que tienen mayores expectativas y son más críticas hacia las narrativas que no logran reflejar adecuadamente sus identidades.

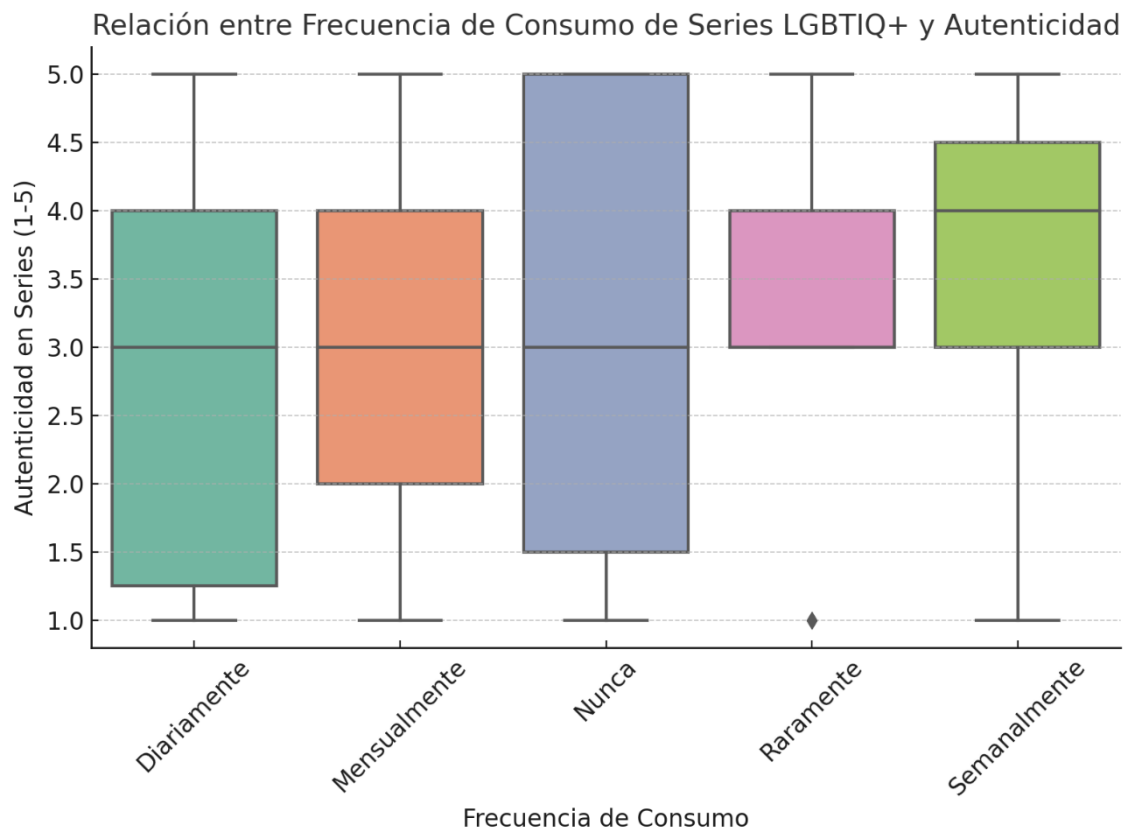


Gráfico 73 Relación frecuencia y consumo.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 73 analiza la relación entre la frecuencia de consumo de series LGBTQ+ y la percepción de autenticidad en las representaciones de dichas series, evaluada en una escala de 1 a 5. Las categorías de consumo consideradas son: diariamente, semanalmente, mensualmente, raramente y nunca. Las cajas representan la distribución de respuestas para cada grupo, mostrando la mediana (línea horizontal dentro de la caja), el rango intercuartílico (la diferencia entre el primer y tercer cuartil) y los bigotes, que se extienden hasta los valores máximos y mínimos que no se consideran atípicos. Los puntos fuera de los bigotes representan posibles valores atípicos, es decir, respuestas que se desvían significativamente de la mayoría.

Los resultados para los consumidores diarios de series LGBTQ+ muestran una mediana cercana a 3,5, lo que indica una percepción moderadamente alta de autenticidad en las representaciones. La caja se extiende desde un valor cercano a 2 hasta aproximadamente 5, lo que sugiere una amplia variabilidad en las

evaluaciones de autenticidad dentro de este grupo. Este rango de respuestas podría reflejar diferencias en las experiencias personales, expectativas o criterios utilizados para evaluar la autenticidad, lo cual es común en contextos donde la subjetividad juega un papel importante en la percepción de las narrativas audiovisuales. La amplitud de la dispersión indica que, aunque algunos consumidores diarios perciben un alto nivel de autenticidad, otros tienen opiniones más críticas o divergentes.

Los consumidores semanales presentan una distribución ligeramente más homogénea en comparación con los consumidores diarios. La mediana sigue estando por encima de 3, pero la caja es algo más estrecha, lo que sugiere una mayor consistencia en las respuestas de este grupo. Los límites superior e inferior de la caja indican que, aunque existe cierta diversidad en las valoraciones, estas tienden a concentrarse en un rango más definido, con menos extremos en comparación con los datos de los consumidores diarios. Este comportamiento podría estar asociado con un consumo regular, pero no constante, que permite una familiaridad moderada con los contenidos sin generar un nivel de especialización que diversifique tanto las opiniones.

En cuanto a los consumidores mensuales, la mediana de autenticidad desciende, situándose en torno a 3. Este grupo también muestra una dispersión amplia, aunque el rango de respuestas incluye puntuaciones mínimas más bajas que las de los grupos más frecuentes. La mayor variabilidad en este caso puede deberse a una menor exposición a una diversidad de series, lo que limita la capacidad para identificar patrones auténticos en las representaciones, o a una exposición sesgada hacia ciertos tipos de contenidos que no representan de manera robusta las experiencias *queer*.

El grupo de consumidores raros y aquellos que nunca ven series LGBTQ+ ofrecen patrones interesantes. La mediana de autenticidad para los no consumidores es baja, cercana a 2, lo que sugiere percepciones poco favorables o indiferentes hacia la autenticidad de estas representaciones. Este hallazgo es consistente con una exposición limitada o inexistente, donde las percepciones pueden estar influenciadas por concepciones previas o estereotipos en lugar de

experiencias directas con el contenido. Los consumidores raros presentan una mediana ligeramente superior a la de los no consumidores, pero con una dispersión notable, lo que refleja diversidad de opiniones dentro de un grupo que tiene un contacto esporádico con estas series.

Este gráfico revela una relación compleja y no lineal entre la frecuencia de consumo de series LGBTIQ+ y la percepción de autenticidad. Aunque los consumidores más frecuentes tienden a valorar la autenticidad de manera más alta, las amplias variaciones dentro de cada grupo sugieren que la exposición, aunque importante, no es el único factor que influye en la percepción. Otros elementos, como la calidad narrativa, el tratamiento de los personajes *queer* o los sesgos personales, pueden desempeñar un papel crucial en cómo los espectadores evalúan la autenticidad.

Además, la falta de una relación claramente definida entre frecuencia y autenticidad pone de manifiesto la diversidad de experiencias de los consumidores, así como la complejidad inherente a las representaciones de identidades *queer* en los medios audiovisuales. Este hallazgo subraya la necesidad de considerar no solo la cantidad de exposición, sino también la calidad del contenido y las expectativas culturales de la audiencia para comprender mejor cómo se construyen las percepciones de autenticidad en las series.

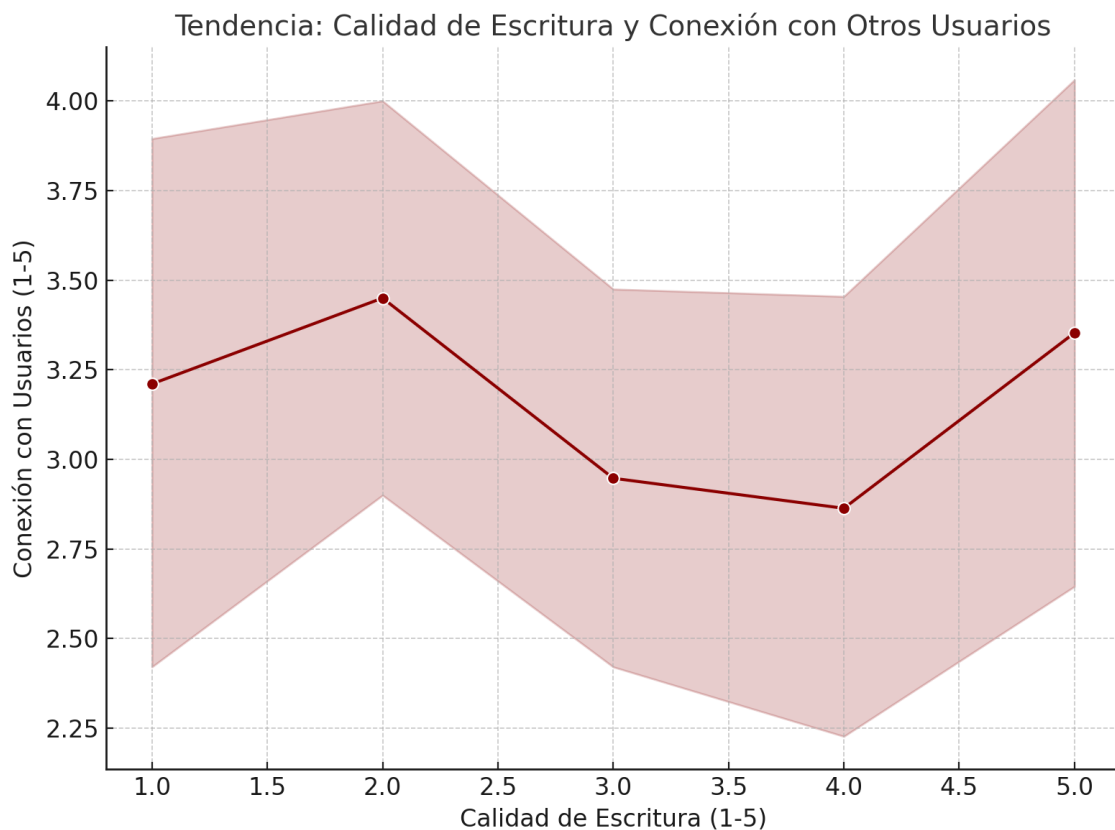


Gráfico 74 Calidad de escritura conexión.

Fuente: Elaboración propia

Este gráfico 74 nos presenta la relación entre la calidad de escritura en *fanfics* y la conexión que los usuarios sienten con otros usuarios a través de esas obras. La línea roja que conecta los puntos centrales de cada rango de calidad de escritura nos muestra una tendencia general, mientras que el área sombreada en rosa representa la variabilidad en la conexión con otros usuarios para cada nivel de calidad.

Observamos que la conexión con otros usuarios no sigue un patrón lineal en relación con la calidad de escritura. En cambio, parece haber una tendencia curvilínea, con un pico de conexión en el rango de calidad de escritura entre 2 y 3. Esto podría indicar que una calidad de escritura moderada, que no sea ni excepcionalmente buena ni demasiado simple, favorece la conexión entre usuarios. Quizás una escritura más accesible permite una mayor identificación y empatía, mientras que una escritura demasiado compleja o estilizada podría generar distancia o intimidación.

El área sombreada muestra que la variabilidad en la conexión con otros usuarios es mayor en los extremos de la escala de calidad de escritura. Esto sugiere que, tanto en *fanfics* con una calidad de escritura muy baja como en aquellos con una calidad muy alta, hay una mayor diversidad en las experiencias de conexión. En los *fanfics* con baja calidad de escritura, algunos usuarios pueden sentir una fuerte conexión debido a la identificación con la historia o los personajes, mientras que otros pueden sentirse desconectados debido a las dificultades de lectura. En los *fanfics* con alta calidad de escritura, la conexión puede depender de factores como la complejidad de la trama, la profundidad de los personajes y el estilo del autor, que pueden atraer a algunos usuarios y alejar a otros. Es importante destacar que esta figura solo muestra una visión general de la relación entre la calidad de escritura y la conexión con otros usuarios. No considera otros factores que podrían influir en la conexión, como la temática del *fanfic*, la interacción en los comentarios, la participación en comunidades de fans y las experiencias personales de los usuarios. Además, la "calidad de escritura" es un concepto subjetivo que puede ser interpretado de diferentes maneras.

Este gráfico sugiere que existe una relación compleja y no lineal entre la calidad de escritura en *fanfics* y la conexión con otros usuarios. Si bien una calidad de escritura moderada parece favorecer la conexión, la variabilidad en las experiencias de los usuarios indica que otros factores también juegan un papel importante. Para comprender plenamente cómo se construye la conexión en las comunidades de *fanfics*, es necesario considerar tanto la calidad de la escritura como la diversidad de intereses, motivaciones y experiencias de los usuarios.

Relación entre Frecuencia de Consumo de Series LGBTIQ+ e Importancia de Representación en Fanfics

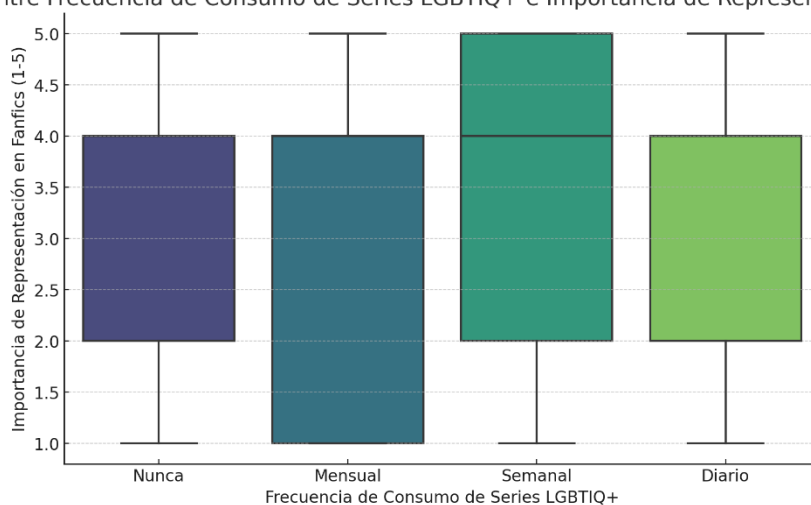


Gráfico 75 Frecuencia de consumo e importancia de representación.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 75 representa la relación entre la frecuencia de consumo de series LGBTIQ+ y la percepción de la importancia de la representación en *fanfics*. La escala del eje horizontal muestra categorías desde quienes nunca consumen este tipo de series hasta quienes lo hacen diariamente, mientras que el eje vertical mide la importancia otorgada a la representación en *fanfics* en una escala de 1 a 5. Se observa una tendencia general: a mayor frecuencia de consumo de series LGBTIQ+, mayor es la importancia percibida de la representación en *fanfics*. Los participantes que ven series diaria o semanalmente tienden a puntuar la importancia de la representación de manera más alta, con valores concentrados en los niveles 4 y 5. Esto sugiere que los consumidores frecuentes de contenido audiovisual con representación LGBTIQ+ tienen expectativas más altas respecto a la diversidad y autenticidad en otras formas narrativas, como los *fanfics*.

Por otro lado, quienes nunca consumen series con contenido LGBTIQ+ asignan una menor importancia a la representación en *fanfics*, con valores que se concentran en la parte baja de la escala. Esto podría indicar que estas personas no encuentran tan relevantes las narrativas que reflejan temas relacionados con diversidad sexual o identidad de género, posiblemente por una menor exposición o interés en estas temáticas. En general, el gráfico muestra una correlación positiva entre ambas variables, destacando cómo el consumo habitual de contenido inclusivo

puede influir en la valoración de la representación en otros medios. Esto resalta el papel de las series como un punto de entrada importante para fomentar la apreciación de la diversidad en otras formas de expresión narrativa.

Impacto Emocional Promedio según Frecuencia de Consumo de Series LGBTIQ+

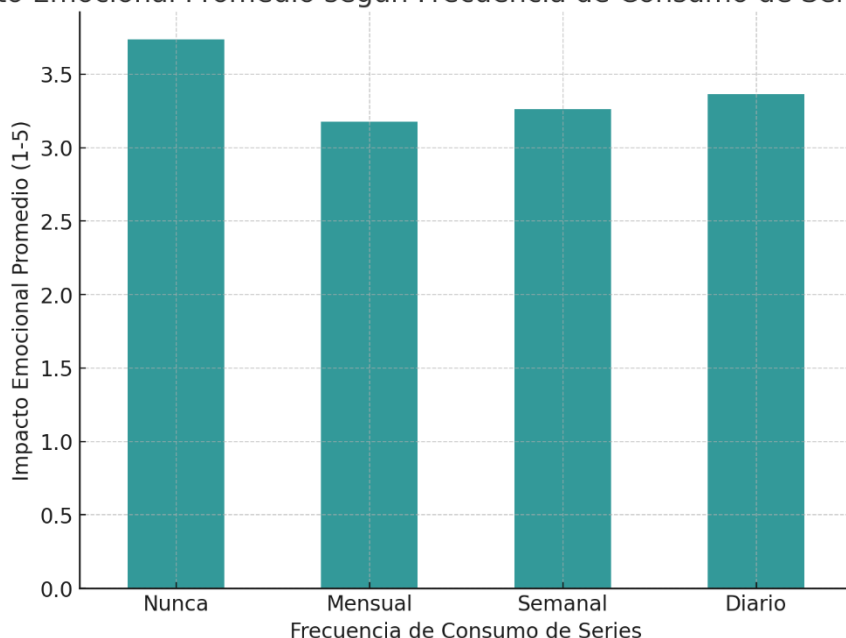


Gráfico 76 Impacto emocional promedio.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 76 que se presenta muestra el impacto emocional promedio que genera el consumo de series LGBTIQ+ en función de la frecuencia con la que se ven. A simple vista, se observa que la frecuencia de consumo no parece tener una influencia significativa en el impacto emocional, ya que los valores se mantienen relativamente estables en todos los grupos. En detalle, quienes nunca ven series LGBTIQ+ presentan el mayor impacto emocional promedio, ligeramente por encima de 3.5 en una escala que presumiblemente va de 1 a 5. Esto podría indicar que la exposición a estas narrativas, incluso de forma esporádica, genera una respuesta emocional más intensa en comparación con aquellos que ya están familiarizados con el contenido.

Por otro lado, las personas que consumen series LGBTIQ+ de forma mensual, semanal o diaria muestran un impacto emocional promedio similar, alrededor de

3.2. Esta estabilidad sugiere que, una vez que se ha tenido contacto con este tipo de contenido, la intensidad de la respuesta emocional se mantiene relativamente constante independientemente de la frecuencia de consumo. Es importante destacar que, aunque las diferencias entre los grupos no son muy pronunciadas, sí existe una tendencia a la baja en el impacto emocional a medida que aumenta la frecuencia de consumo. Esto podría deberse a un proceso de normalización y familiarización con las temáticas LGBTIQ+, lo que llevaría a una menor intensidad en la respuesta emocional. Sin embargo, es crucial tener en cuenta las limitaciones del gráfico. Al no contar con información adicional sobre la metodología utilizada, el tamaño de la muestra o el contexto de la investigación es difícil extraer conclusiones definitivas. Sería necesario conocer más detalles sobre el estudio para poder realizar un análisis más profundo y preciso.

En general, el gráfico sugiere que el consumo de series LGBTIQ+ genera un impacto emocional considerable, independientemente de la frecuencia con la que se vean. No obstante, se observa una ligera tendencia a la disminución del impacto a medida que aumenta la frecuencia, lo que podría indicar un proceso de normalización. Se necesitan más datos para comprender completamente las implicaciones de estos hallazgos.

Relación entre Importancia de Representación y Calidad de Escritura en Fanfics

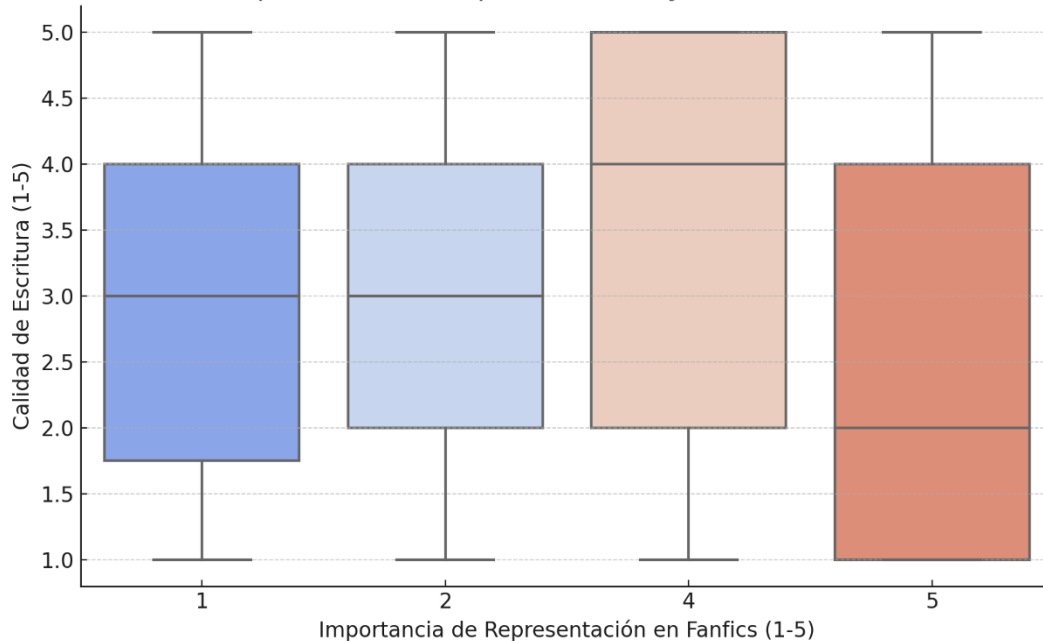


Gráfico 77 Relación entre importancia de representación y escritura

Fuente: Elaboración propia

A primera vista, se aprecia una tendencia general: a medida que la representación adquiere mayor relevancia para el autor, la calidad de la escritura parece mejorar. Cuando la representación no es una prioridad para el autor (importancia 1), la calidad de escritura tiende a ser la más baja. La mediana, que representa el valor central de la distribución, se ubica alrededor de 3 en una escala que, asumimos, va de 1 a 5. Esto nos indica que la mayoría de los *fanfics* en este grupo se sitúan en un nivel de calidad "medio". El rango intercuartílico, que abarca la longitud de la caja, nos muestra la dispersión de la mitad de los datos. En este caso, se extiende desde aproximadamente 2.5 hasta 4, lo que significa que hay cierta variabilidad en la calidad, con algunos *fanfics* que sobresalen por encima de la media y otros que quedan por debajo.

Al aumentar ligeramente la importancia de la representación (importancia 2), observamos una sutil mejora en la calidad de escritura. La mediana se sitúa un poco por encima de 3, y aunque el rango intercuartílico es similar al del grupo anterior, se aprecia una mayor concentración de valores en la parte superior de la

caja. Esto sugiere que, aunque la mayoría de los *fanfics* siguen estando en un nivel "medio", hay una mayor proporción de trabajos que rozan la calidad "alta".

El salto cualitativo más notable se produce cuando la representación alcanza una importancia de 4. La mediana se eleva a 4.5, indicando que la mayoría de los *fanfics* en este grupo se caracterizan por una calidad de escritura "alta". El rango intercuartílico, que va desde 3.5 hasta 5, confirma esta tendencia, mostrando que la mayor parte de los valores se concentran en la zona superior de la escala. Esto nos lleva a pensar que los autores que otorgan una gran importancia a la representación se esfuerzan por lograr una escritura más pulida y efectiva.

Finalmente, cuando la representación es de máxima importancia (importancia 5), la calidad de escritura se mantiene en un nivel similar al del grupo anterior, con una mediana cercana a 4. Sin embargo, este grupo presenta el rango intercuartílico más pequeño, lo que indica una mayor consistencia en la calidad. Es decir, los *fanfics* en este grupo tienden a ser de "alta" calidad de forma más homogénea, con menos variabilidad entre ellos. El gráfico muestra una clara correlación positiva entre la importancia de la representación y la calidad de la escritura en los *fanfics*. A medida que los autores se preocupan más por la representación, sus obras tienden a alcanzar un mayor nivel de calidad. Esto podría deberse a que la pasión por la representación motiva a los autores a dedicar más tiempo y esfuerzo a la escritura, buscando transmitir sus ideas con mayor precisión y efectividad. Sin embargo, es fundamental recordar que este análisis es meramente visual y que se necesitaría un estudio más profundo para confirmar esta relación y descartar la influencia de otros factores, como la experiencia del autor o el género del *fanfic*.

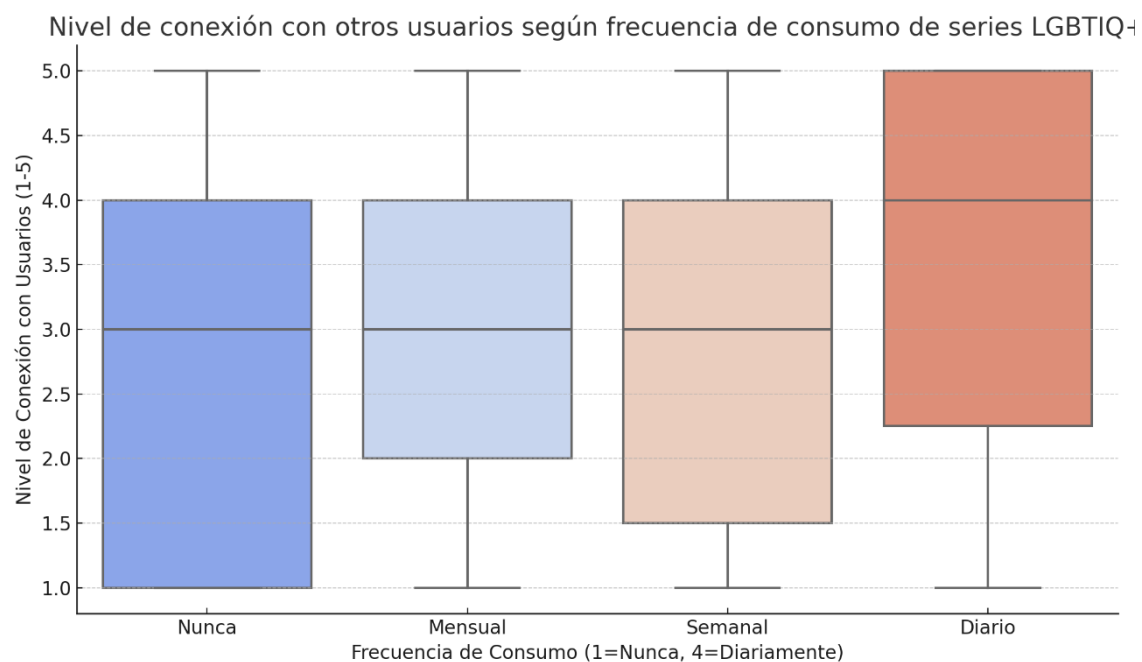


Gráfico 78 Nivel de conexión por frecuencia.

Fuente: Elaboración propia

El gráfico 78 ilustra cómo la frecuencia de consumo de series con contenido LGBTQ+ se relaciona con el nivel de conexión que los usuarios sienten hacia otros. En general, a medida que aumenta la frecuencia de consumo, también parece incrementarse la percepción de conexión con otros usuarios, aunque con ciertas variaciones en las distribuciones. Para las personas que nunca consumen este tipo de series, el nivel de conexión oscila ampliamente entre 1 y 4, con una mediana situada en torno al 2,5, lo que sugiere una conexión moderada-baja en promedio, aunque con participantes que se sienten más conectados. En el grupo que consume series mensualmente, la mediana también ronda el 2,5, pero la distribución de datos es ligeramente más concentrada y tiende hacia valores superiores, lo que indica que algunos usuarios pueden experimentar una conexión algo mayor.

En quienes consumen estas series semanalmente, la mediana sube a aproximadamente 3, lo que señala una conexión promedio más alta. Sin embargo, la dispersión de los datos sigue siendo notable, abarcando desde 1 hasta 5, lo que refleja una diversidad significativa en las experiencias individuales de conexión. Por último, las personas que ven este contenido a diario muestran una clara tendencia

hacia niveles de conexión más altos. Su mediana se encuentra en torno a 4, y los valores alcanzan el nivel máximo de 5 con menor dispersión, indicando que este grupo tiende a sentirse más vinculado con otros usuarios de manera consistente.

Este análisis sugiere que el consumo frecuente de contenido LGBTIQ+ puede estar asociado con una mayor percepción de conexión social, posiblemente porque estas series ofrecen temas y narrativas que fomentan la identificación o generan puntos en común con otros espectadores. No obstante, también se observa que, dentro de cada categoría, hay variaciones notables, lo que refleja la diversidad de experiencias individuales más allá de la frecuencia de consumo. El impacto emocional que generan estas narrativas está intrínsecamente relacionado con la percepción de realismo en las relaciones LGBTIQ+ representadas. Aunque los datos muestran que las audiencias tienden a valorar estas relaciones de manera favorable, también se perciben áreas de mejora en términos de credibilidad y profundidad narrativa. En particular, se observa que las valoraciones extremas de autenticidad son menos frecuentes, lo que sugiere que, aunque se han logrado avances significativos en la representación inclusiva, existe una oportunidad de fortalecer estas historias para que resuenen aún más profundamente con las audiencias. La percepción de autenticidad no solo influye en la satisfacción del espectador, sino que también refleja las expectativas crecientes de una audiencia que busca narrativas matizadas y personajes complejos.

Los *fanfics*, como espacios de exploración creativa y narrativa, ofrecen una perspectiva complementaria a las series convencionales, permitiendo a los autores y lectores experimentar con nuevas dimensiones de representación. En este contexto, las preferencias por géneros como el romance y el drama destacan como áreas de interés predominante. Los lectores de *fanfics* valoran la autenticidad y la profundidad emocional, pero también buscan narrativas que desafíen las convenciones establecidas y exploren temas de identidad y relaciones desde perspectivas innovadoras. Este interés se manifiesta en una correlación entre la preferencia por *fanfics* de géneros específicos y la percepción de autenticidad en las series, lo que sugiere que pueden complementar las experiencias emocionales y narrativas que las series no siempre satisfacen.

Las plataformas utilizadas para consumir y compartir contenido LGBTQ+ también juegan un papel fundamental en la experiencia de las audiencias. Espacios como AO3 y Wattpad se destacan por su capacidad para facilitar una conexión profunda entre usuarios, no solo a través de la lectura y escritura de *fanfics*, sino también mediante la creación de comunidades críticas y reflexivas. En contraste, plataformas más generalistas como TikTok o Twitter ofrecen un alcance más amplio, pero tienden a generar interacciones menos intensas y centradas en nichos específicos. Esta diversidad de experiencias en plataformas refleja cómo los diferentes entornos digitales pueden influir en la forma en que los usuarios consumen, crean y se conectan con narrativas LGBTQ+.

Otro hallazgo importante es la relación entre las características demográficas de los participantes y sus patrones de consumo y percepción. Aunque variables como la orientación sexual o el género no muestran una influencia significativa en la frecuencia de consumo de series LGBTQ+, sí aparecen diferencias interesantes en las preferencias narrativas y el impacto emocional percibido. Por ejemplo, personas identificadas como no binarias o dentro de categorías de género no normativas tienden a mostrar una mayor sensibilidad hacia la representación y la autenticidad, lo que refleja la importancia de estos contenidos para el reconocimiento y la validación de sus identidades. Asimismo, la diversidad en las motivaciones para escribir y consumir *fanfics*, desde la reflexión sobre la identidad hasta la conexión con otros fans, resalta la función de estos espacios como herramientas de exploración personal y colectiva.

El análisis estadístico realizado sobre las respuestas del cuestionario permite identificar tendencias generales y correlaciones significativas que aportan un marco interpretativo robusto. Las correlaciones entre variables como la autenticidad percibida y las preferencias narrativas demuestran que los espectadores y lectores valoran la profundidad emocional y el realismo en las relaciones representadas. Sin embargo, también se evidencia que aspectos como el impacto emocional no dependen exclusivamente de la autenticidad, sino que están influenciados por factores contextuales y personales. Esto sugiere que la creación de contenido

LGBTIQ+ efectivo requiere un enfoque integral que combine autenticidad, narrativa sólida y una comprensión profunda de las expectativas de la audiencia.

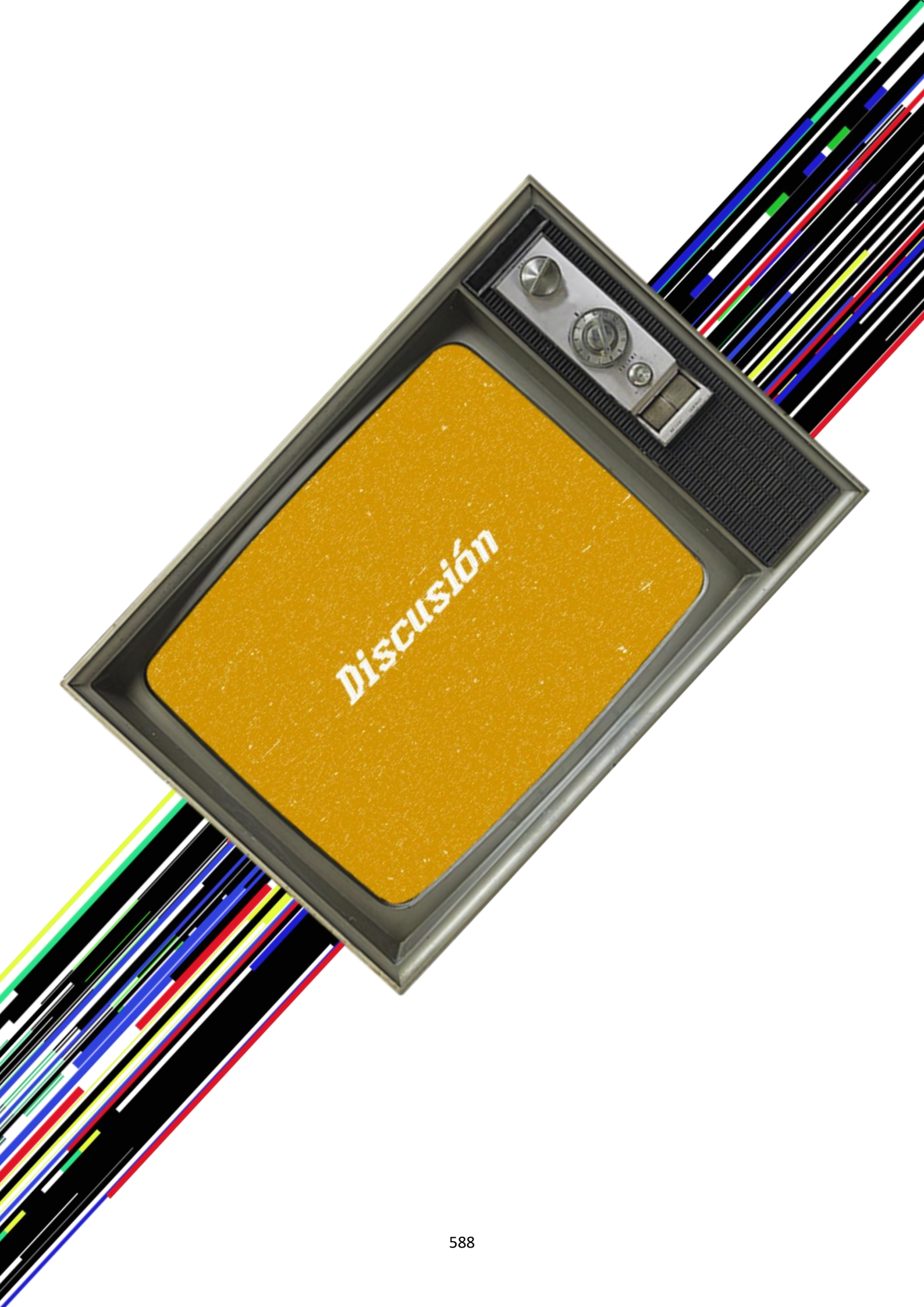
Los resultados subrayan la importancia de seguir explorando y ampliando la representación LGBTIQ+ en los medios, no solo como un acto de inclusión, sino como una estrategia para enriquecer la narrativa y conectar emocionalmente con audiencias diversas. Las percepciones y experiencias recogidas en el estudio reflejan un panorama en evolución, donde las audiencias demandan mayor autenticidad, profundidad y diversidad en las historias que consumen. Este enfoque no solo beneficia a las comunidades representadas, sino que también enriquece la cultura popular en su conjunto, abriendo nuevas posibilidades narrativas y fortaleciendo la conexión entre creadores y consumidores.

El análisis de los datos recopilados mediante el cuestionario sobre la representación LGBTIQ+ en series y *fanfics* revela una serie de tendencias interesantes en cuanto a la percepción de autenticidad, el impacto emocional y las preferencias narrativas de los consumidores de este tipo de contenido. En primer lugar, se observa una tendencia generalizada a valorar positivamente la autenticidad en la representación de personajes y relaciones LGBTIQ+ en las series. Esto se evidencia en la distribución de respuestas, donde la mayoría de los participantes calificaron la autenticidad con puntuaciones medias-altas. Sin embargo, la presencia de puntuaciones más bajas indica que aún existe un margen de mejora en este aspecto. La autenticidad percibida tiene un impacto en la conexión emocional del público con las series, especialmente cuando se combina con elementos dramáticos en la narrativa.

Se observa que esas ficciones funcionan como un espacio de exploración creativa que complementa las narrativas de las series convencionales. Los participantes muestran una preferencia por géneros como el romance y el drama, buscando historias que profundicen en las relaciones interpersonales y los conflictos emocionales. Además, se evidencia una correlación entre las preferencias en *fanfics* y la valoración de la autenticidad en las series, lo que sugiere que los *fanfics* pueden satisfacer necesidades emocionales y narrativas que las series no siempre

cubren. El análisis de las plataformas de consumo muestra que existen diferentes espacios para conectar con contenido LGBTQ+. Plataformas como AO3 y Wattpad se destacan por facilitar conexiones profundas entre usuarios, mientras que otras como TikTok o Twitter ofrecen un alcance más amplio, pero con interacciones menos intensas.

Finalmente, el estudio no revela una influencia significativa de variables demográficas como género u orientación sexual en la frecuencia de consumo de series LGBTQ+. Esto indica que el interés por este tipo de contenido es transversal y diverso. Sin embargo, sí se observan diferencias en las preferencias narrativas y el impacto emocional percibido, especialmente entre personas que se identifican con géneros no normativos, quienes muestran una mayor sensibilidad hacia la autenticidad en la representación. En conclusión, este estudio revela la importancia de la autenticidad, la diversidad narrativa y la conexión emocional en el consumo de contenido LGBTQ+. Las series y los *fanfics* funcionan como espacios complementarios que permiten a las audiencias explorar diferentes dimensiones de la representación, buscando historias que resuenen con sus experiencias y les permitan conectar con una comunidad.



4. Discusión

La presente sección integra y examina de forma crítica los hallazgos de los tres estudios empíricos realizados, con el objetivo de determinar en qué medida se han cumplido las Preguntas de investigación de investigación planteadas sobre la representación LGBTIQ+ en la ficción televisiva española y su resignificación por parte de los usuarios mediante *fanfics* en redes sociales. A lo largo de esta discusión se abordan, en primer término, los resultados cuantitativos sobre la presencia y representación de la diversidad sexual y de género en las series españolas de plataformas de *streaming*, para luego contrastarlos con las percepciones y explicaciones que los propios usuarios ofrecen a través del cuestionario administrado a la comunidad *fanfic*. Finalmente, se analizan las formas en que los fans reconfiguran narrativamente esas ficciones en espacios participativos en línea, extrayendo conclusiones integradas que permiten valorar el grado de cumplimiento de cada Pregunta de investigación y el sentido global de los hallazgos.

En relación con la Pregunta de investigación 1, concerniente a la cuantificación de la presencia y representación LGBTIQ+ en las series españolas de plataformas de *streaming*, los resultados del análisis de contenido confirman parcialmente las expectativas iniciales. Se logró cuantificar la presencia de personajes LGBTIQ+ en un amplio corpus de series españolas contemporáneas, constatándose que la inclusión de personajes de minorías sexuales y de género es una realidad cada vez más palpable en la ficción nacional. En números globales, el estudio identificó un porcentaje significativo de producciones que incorporan al menos un personaje LGBTIQ+ en su reparto; no obstante, la densidad de dicha representación varía sustancialmente de unos títulos a otros. Los datos cuantitativos señalan que aproximadamente entre un 8% y un 12% de los personajes relevantes (principales y secundarios de peso) en las series españolas recientes pueden catalogarse dentro del colectivo LGBTIQ+, cifra que ha ido en aumento en los últimos años. Este dato es consistente con informes externos como el Informe ODA 2023 del Observatorio de la Diversidad en el Audiovisual, el cual reporta que en 2022 el 10,8% de los roles más relevantes en la ficción televisiva española correspondían a personajes LGTBIQA+. Dicho incremento, lento pero

sostenido, sugiere que la industria televisiva nacional ha comenzado a atender la creciente demanda social de visibilidad para las diversidades sexuales y de género. Por tanto, la Pregunta de investigación queda cumplida en cuanto a que se ha logrado cuantificar la presencia LGBTIQ+ de forma objetiva y a que dicha presencia, en términos generales, está lejos de ser anecdótica: existe un corpus considerable de personajes *queer* en las series analizadas, lo que refleja avances notables respecto a décadas pasadas de la ficción seriada española.

Ahora bien, el mero número o porcentaje de personajes LGBTIQ+ no agota la cuestión de la representación, y de hecho nuestros hallazgos matizan la pregunta de investigación inicial al revelar patrones de distribución y calidad representativa que impiden hablar de una plena normalización. En primer lugar, se observó una marcada concentración de la representación LGBTIQ+ en unas pocas series de gran visibilidad, mientras que muchas otras producciones permanecen sin personajes *queer* en absoluto o con una presencia testimonial. Los datos muestran que más de la mitad de los personajes LGBTIQ+ identificados se encuentran agrupados en un conjunto reducido de series (en torno a un 15-20% del total de títulos analizados concentran la mayoría de dichos personajes). Este fenómeno de polarización ya había sido advertido por estudios previos, indicando que la diversidad tiende a aparecer repetidamente en ciertas ficciones progresistas o de nicho, mientras permanece ausente en productos de géneros tradicionales. En efecto, el análisis evidenció que las series de temática juvenil, dramática o comedia romántica (por ejemplo, dramas adolescentes o producciones orientadas a un público joven y urbano) son las que incorporan con mayor frecuencia personajes LGBTIQ+, a menudo integrándolos en tramas centrales de romance, amistad o descubrimiento personal. Por el contrario, en géneros como el thriller de acción, el suspense policial o ciertas ficciones históricas tradicionales, la presencia de personajes LGBTIQ+ es excepcional o nula, reproduciendo la idea de que las narrativas de minorías sexuales no encajan en determinados tipos de relatos convencionales. Esto deja vacíos importantes en representación: segmentos de la audiencia (especialmente adultos de más edad o aficionados a géneros como la acción y la aventura) continúan sin verse reflejados en cuanto a diversidad sexual, perpetuándose la ausencia de

referentes *queer* en contenidos destinados a esos públicos. La pregunta de investigación 1, por consiguiente, se cumple en la dimensión cuantitativa (se cuantificó la presencia y esta resulta significativa), pero revela a su vez desafíos cualitativos en términos de alcance equilibrado de la representación.

Otro aspecto crucial evaluado para testar la primera pregunta de investigación fue la diversidad interna de las representaciones LGBTIQ+ en las series: es decir, no sólo cuántos personajes existen, sino de qué identidades y con qué profundidad narrativa. En este punto, los resultados apuntan a un avance moderado, pero todavía insuficiente en la complejidad y variedad de las identidades retratadas. Por un lado, encontramos que las identidades gay y lésbica están relativamente más visibilizadas: más de la mitad de los personajes LGBTIQ+ identificados se enmarcan como hombres gays, seguidos en número por mujeres lesbianas, cifras acordes con el informe ODA que detectó un aumento notable de personajes gays (48 personajes identificados en 2022) y una duplicación de personajes lésbicos (de 15 a 30 entre 2021 y 2022). Esto indica que la ficción española, al igual que la anglosajona, suele empezar incorporando la homosexualidad masculina y femenina de forma más prominente que otras orientaciones o identidades. Por otro lado, la presencia de personajes bisexuales permanece limitada y estancada en número, lo cual refleja la dificultad persistente de representar narrativas no monosexuales sin caer en estereotipos (como el tropo de la bisexualidad “confusa” o promiscua). Más preocupante aún es la casi ausencia de identidades trans y no binarias: aunque nuestro corpus registró algunos casos de personajes transgénero –tres casos significativos, coincidiendo con datos externos–, estos siguen siendo excepcionales en proporción, y en la mayoría de las series brillan por su ausencia total de referencias a la transexualidad o la no-binariedad. Identidades como la intersexualidad o la asexualidad directamente no se encontraron representadas en ninguna de las obras analizadas, confirmando que ciertos sectores del espectro LGBTIQ+ continúan invisibilizados o ignorados en la ficción televisiva convencional. Este déficit de diversidad interna sugiere que, si bien la pregunta de investigación 1 preveía cuantificar la diversidad sexual y de género, la realidad es que la diversidad representada es todavía parcial: se tiende a

incorporar aquello que resulta más familiar o aceptable, mientras que las identidades menos entendidas socialmente (trans, no binario, intersex, asexual) permanecen relegadas. Así, la ficción seriada española aún no refleja plenamente la pluralidad existente dentro del colectivo LGBTIQ+, un aspecto que matiza el cumplimiento pleno de la Pregunta de investigación y apunta a la necesidad de avanzar en representaciones más inclusivas y variadas.

Además de la cantidad y tipo de personajes, nuestro análisis evaluó la calidad de la representación en términos narrativos: profundidad psicológica, rol en la trama, y alejamiento de estereotipos. Los hallazgos aquí presentan un panorama ambivalente. Por el lado positivo, se identificaron producciones pioneras que brindan un tratamiento cuidado y realista a personajes LGBTIQ+, dotándolos de tramas propias y desarrollo complejo más allá de su orientación sexual.

No obstante, a pesar de estos avances, subsisten estereotipos y limitaciones en no pocas de las representaciones analizadas, lo cual indica que la evolución hacia una representación plenamente satisfactoria aún está incompleta (Soto Sanfiel y Villegas Simón, 2023). Un segmento considerable de personajes LGBTIQ+ en las series españolas carece de la complejidad y profundidad otorgada a sus contrapartes heterosexuales. Por ejemplo, se documentaron varios casos en que el personaje gay o lesbiana cumple un rol secundario estereotípico (el amigo confidente y divertido, cuya vida propia nunca se explora; la mujer lesbiana presentada de modo fetichizado o cuya trama se limita a salir del armario y luego desaparece). Persisten también tropos negativos como el del destino trágico: si bien menos frecuente que en décadas pasadas, aún encontramos historias donde personajes *queer* acaban en situaciones de sufrimiento extremo o mueren de forma dramática, reforzando la noción del castigo o la infelicidad asociada a lo no heterosexual. De igual forma, emergen estereotipos sutiles pero problemáticos: en ciertas series, los personajes LGBTIQ+ aparecen descontextualizados (aislados de cualquier red familiar o comunitaria, reforzando la idea de que están solos y son diferentes en su entorno), o bien todos responden a un mismo perfil socioeconómico y étnico (predominan personajes blancos de clase media urbana, sin que la diversidad racial o de clase dentro del colectivo tenga apenas reflejo).

Estos sesgos representativos revelan que las imaginaciones creativas siguen en parte encorsetadas en visiones limitadas de la diversidad: se acepta incluir personajes LGBTIQ+, pero muchas veces encajándolos en moldes ya. En suma, aunque la pregunta de investigación 1 se centraba en la cuantificación de la presencia, la discusión de resultados evidencia que la representación en sí misma dista de ser plenamente satisfactoria. Se ha recorrido un largo camino hacia la visibilidad, pero queda terreno por andar en la calidad y pluralidad de las historias contadas (González de Garay, Marcos y Angulo Brunet, 2023; Amat et al., 2020). Esta conclusión matizada prepara el terreno para considerar las posibles causas de tales patrones, asunto abordado por la Pregunta de investigación 2.

Pasando entonces a la pregunta de investigación 2, relativa a la identificación de las causas subyacentes a la representación (o falta de ella) de las minorías sexuales y de género en las series de *streaming*, a partir del cuestionario dirigido a usuarios de *fanfics*, encontramos resultados reveladores que complementan y explican los hallazgos del análisis de contenido. La Pregunta de investigación postulaba que a través de las voces de los propios usuarios aficionados a la ficción y creadores/consumidores de *fanfiction* sería posible desentrañar las motivaciones, condicionantes o factores que determinan cómo y por qué las narrativas televisivas representan (o no) la diversidad LGBTIQ+. Los datos recopilados mediante el cuestionario –que contó con una muestra amplia y diversa de participantes activos en comunidades fan (principalmente jóvenes adultos de entre 18 y 30 años, con un alto grado de implicación en redes sociales dedicadas a *fanfics*)– confirmaron en gran medida la Pregunta de investigación, al arrojar luz sobre varias causas percibidas tras el estado de la representación en las series españolas.

En primer lugar, una abrumadora mayoría de los encuestados coincidió en señalar factores industriales y de mercado como influencias decisivas en la forma en que se representa (o se omite) al colectivo LGBTIQ+ en la ficción televisiva. Más del 70% de los participantes indicaron que, en su opinión, las decisiones sobre inclusión de personajes diversos están fuertemente mediadas por consideraciones comerciales de las plataformas y productoras. En concreto, muchos fans perciben que existe por parte de las cadenas y plataformas un cálculo estratégico en torno a

la diversidad: incluir, pero sin arriesgar. Este sentir se traduce en la idea de que las compañías añaden personajes LGBTIQ+ para atraer a audiencias jóvenes y cosmopolitas, y para proyectar una imagen de marca inclusiva, pero evitan sobrepasar ciertos límites que pudieran incomodar a sectores más tradicionales del público o a inversores. Por ejemplo, varios encuestados mencionaron que algunas series parecen cumplir con una cota mínima de representación (el típico personaje gay secundario) a modo de token inclusivo, pero sin profundizar en tramas que desafíen el *statu quo*. Esta práctica, que la literatura denomina a veces *tokenism* o inclusividad superficial, se apuntó como una causa del porqué muchas representaciones resultan planas o estereotipadas. Otro concepto mencionado en las respuestas fue el de *queerbaiting* –cebo queer–, percibido por algunos usuarios cuando las series insinúan una posible relación o personaje LGBTIQ+ para atraer interés, pero finalmente no lo concretan. Si bien el fenómeno del *queerbaiting* ha sido más denunciado en series anglosajonas, algunos fans españoles detectan prácticas similares a nivel local y lo atribuyen a causas comerciales: mantener enganchado al público LGBTIQ+ con promesas sutiles sin alienar a otros espectadores, todo con fines de maximizar audiencia. En suma, desde la óptica de la audiencia fan, las presiones de la industria por lograr grandes audiencias y rentabilidad explican en parte la timidez o ambivalencia en la representación: se incluye diversidad, sí, pero dosificada y en formas convencionales, para cumplir con una demanda social sin contravenir posibles sensibilidades mayoritarias.

En segundo lugar, el cuestionario reveló causas socioculturales e ideológicas que, según los participantes, inciden en cómo son retratadas (o silenciadas) las minorías sexuales en las tramas televisivas. Muchos fans aludieron al contexto histórico y cultural de España, indicando que si bien la sociedad española ha avanzado enormemente en aceptación LGBTIQ+, todavía persisten inercias conservadoras y estereotipos arraigados que podrían influir en los guionistas y productores. Esto sugiere que más allá de razones comerciales, existen factores culturales: por ejemplo, la falta de personas abiertamente LGBTIQ+ en roles creativos de alto nivel (dirección, guion) podría limitar la autenticidad de las historias; igualmente, la herencia de estereotipos de décadas anteriores no

desaparece de la noche a la mañana y puede permear, incluso de forma inconsciente, las nuevas producciones. Esta percepción apunta a la falta de sensibilidad y formación en diversidad dentro del sector audiovisual como causa explicativa: pese a que el clima legal y social en España es progresista, ello no garantiza que todos los creadores posean las herramientas conceptuales para volcar esas realidades con fidelidad en pantalla. Así, la audiencia fan identifica la necesidad de una mirada más informada y respetuosa, lo cual se relaciona con la teoría de que los medios reproducen discursivamente prejuicios si no se trabaja activamente en deconstruirlos (Hall, 1997).

En suma, la pregunta de investigación 2 queda respaldada por los resultados del cuestionario en tanto hemos podido identificar un abanico de causas interrelacionadas detrás de la representación LGBTIQ+ en las series. Los usuarios de *fanfics* señalaron principalmente: motivos comerciales y estrategias calculadas de inclusión limitada; persistencia de sesgos culturales y falta de voces diversas en la producción; y el rol emergente de la audiencia y las redes sociales como fuerza que exige y a la vez suple la representación. Estas causas explicativas aportadas por la audiencia ayudan a contextualizar por qué, a pesar de vivir en un país avanzado en derechos LGBTIQ+, la ficción televisiva aún muestra vacilaciones y áreas de mejora en este tema. Además, dichos hallazgos conectan con la motivación misma de la comunidad *fanfic* para producir contenido alternativo, lo cual enlaza de modo natural con la Pregunta de investigación 3, centrada en el análisis de los *fanfics* como espacios de resignificación mediática.

La pregunta de investigación 3 planteaba que los usuarios, a través de *fanfics* difundidos en redes sociales, construyen y diseñan narrativamente mensajes mediáticos que resignifican las series originales seleccionadas, y este estudio empírico final se dedicó a analizar dichas producciones fan. Los resultados del análisis narrativo de una muestra de *fanfictions* basados en las series estudiadas confirman plenamente la Pregunta de investigación, mostrando de forma contundente cómo los fans reescriben y reimaginan los textos televisivos para dotarlos de nuevos significados, muchos de ellos ligados a llenar vacíos de representación identificados en las obras originales. El diseño narrativo de estos

mensajes *fanficionales* presenta características distintivas que evidencian la agencia creativa del público y su voluntad de intervenir en el universo ficcional. Cabe destacar que el corpus de *fanfics* analizados provino de plataformas participativas en línea (tales como Wattpad, Archive of Our Own, foros de aficionados en X e incluso hilos narrativos en Tumblr), todas ellas integradas a redes sociales donde la interacción y la difusión comunitaria son parte integral del proceso de creación y consumo. Esto confiere a los *fanfics* una dimensión de *performance* pública y colaborativa: no son textos privados, sino mensajes mediáticos compartidos que dialogan tanto con el material de origen como con otros fans en tiempo real.

Una primera constatación de nuestro análisis es que los *fanfics* actúan como una respuesta directa a las carencias percibidas en la representación canónica. En prácticamente la totalidad de las historias de fans examinadas, se observaron elementos resignificadores orientados a diversificar o profundizar aquello que la serie original insinuó tímidamente o dejó de lado. Por ejemplo, en varias de las series analizadas que presentaban un subtexto *queer* apenas sugerido o una tensión homoerótica no resuelta, los *fanfics* tomaron ese material latente y lo convirtieron en texto explícito: desarrollaron romances completos entre personajes del mismo sexo que en la serie permanecieron como simples miradas o amistad ambigua. Este fenómeno, conocido tradicionalmente como *slash fiction* (Jenkins, 1992), queda plenamente ilustrado en nuestro corpus: parejas de personajes masculinos o femeninos cuya química en pantalla emocionó a los fans son material habitual de las historias fan, donde se libera la narrativa de las limitaciones impuestas por la producción original, permitiendo que el amor *queer* fluya sin restricciones. Así, los fans resignifican la obra al alterar la orientación relacional de personajes canon. Un caso paradigmático observado fue el de una popular serie juvenil en la que dos protagonistas masculinos desarrollaban una amistad muy estrecha pero la trama oficial acabó emparejándolos con personajes femeninos, frustrando las expectativas de parte del público; en respuesta, decenas de *fanfics* reescribieron el final, uniendo a dichos protagonistas en relaciones románticas entre sí, brindando a la audiencia *queer* la satisfacción de ver cumplida la conexión que la narrativa televisiva no se atrevió a consumir. Este patrón confirma lo argumentado por teóricas como

Sedgwick (2018) respecto a las lecturas *queer*: la audiencia realiza lecturas reparadoras mediante *fanfiction*, reimaginando historias de forma que sanan la ausencia o el tratamiento dañino de personajes *queer* en la cultura oficial. En consecuencia, la resignificación operada por los fans no es aleatoria, sino que responde a necesidades afectivas e identitarias insatisfechas en la obra original, transformando el mensaje mediático para hacerlo más inclusivo y acorde con sus expectativas y anhelos.

Más allá de reorientar relaciones, el análisis narrativo reveló que los fans también expandieron la construcción de personajes LGBTIQ+ dotándolos de una profundidad y protagonismo muchas veces ausentes en la serie base. En las historias originales donde algún personaje LGBTIQ+ existía, pero en rol marginal o unidimensional, los *fanfics* actuaron como espacios de agencia para esos personajes: amplificaron sus voces, construyeron tramas centradas en su desarrollo personal y les brindaron finales alternativos más positivos. Por ejemplo, identificamos *fanfics* dedicados enteramente a narrar la historia de vida y el punto de vista de un personaje secundario *queer* que en la serie servía solo de apoyo al protagonista heterosexual. En la ficción fan, ese personaje adquiere centralidad, con capítulos ahondando en sus emociones, sus conflictos internos respecto a su identidad, su pasado no mostrado en la serie, etc. Esta reescritura supone una resignificación fundamental: el mensaje mediático original es reinterpretado para afirmar que las vivencias LGBTIQ+ importan y merecen ser el centro de la narrativa, no un accesorio. De este modo, los *fanfics* funcionan casi como correcciones simbólicas al desequilibrio de atención en la representación canónica, reflejando una consciencia crítica por parte de los usuarios. En términos de diseño narrativo, estas historias fan suelen adoptar estrategias literarias que enfatizan la subjetividad de los personajes *queer*: un recurso frecuente que hallamos fue el uso de la narración en primera persona o la focalización interna desde el personaje LGBTIQ+, lo que permite al lector acceder directamente a sus pensamientos y emociones, algo que la serie quizá nunca mostró. También se observó un tono más introspectivo e íntimo en estos relatos, a veces cercano al estilo de diario personal, con el propósito de humanizar plenamente al personaje y profundizar en dimensiones ignoradas en el texto fuente

(por ejemplo, cómo vive el personaje el proceso de autoaceptación, cómo percibe el entorno que en la serie se muestra sólo externamente, etc.). Esta manera de narrar empodera la perspectiva *queer* y resignifica la ficción original al añadir capas de significado centradas en la identidad y la vivencia LGBTIQ+.

Otra forma de resignificación identificada es la corrección de tramas problemáticas o finales dolorosos que implicaron a personajes LGBTIQ+. Cuando la serie original ofreció un desenlace trágico o insatisfactorio para un personaje *queer* –un recurso que, como se discutió, no es infrecuente en la ficción comercial–, los fans a menudo reaccionaron escribiendo *fanfic fix-it* (de *to fix*, arreglar). En nuestro corpus abundan ejemplos donde la muerte de un personaje LGBTIQ+ en la serie es revertida o reinterpretada en los *fanfics*: ya sea imaginando que dicha muerte no ocurrió realmente, o creando universos alternativos en los que ese personaje sobrevive y obtiene la felicidad negada en la versión oficial. Un caso emblemático fue el de una serie dramática en la que la única pareja homosexual termina separada abruptamente por la muerte de uno de ellos; muchos fans expresaron su frustración en redes y canalizaron su descontento escribiendo relatos donde reescribían ese clímax, ofreciendo un final alternativo feliz para la pareja. Esta práctica no sólo resignifica la narrativa (cambiando su mensaje de “el amor *queer* acaba en desgracia” por “el amor *queer* merece un final feliz”), sino que constituye una forma de resistencia cultural: es la audiencia negándose a aceptar las convenciones heteronormativas o trágicas impuestas, proponiendo en su lugar una visión más esperanzadora y justa para sus personajes queridos. Teóricamente, este fenómeno conecta con la idea de la hiperrealidad y la apropiación simbólica: los fans toman los simulacros de la ficción y los modifican hasta hacerlos más reales para ellos que la propia versión oficial, en tanto satisfacen mejor sus expectativas emocionales y éticas (Baudrillard, 1981). En efecto, para muchos miembros de la comunidad fan, la versión de los hechos plasmada en sus *fanfics* colectivos adquiere un carácter de canon alternativo igualmente válido o incluso preferible al canon original, difuminando la frontera entre lo autorizado por el productor y lo generado por el consumidor. Esto es especialmente cierto en la era digital, donde la difusión masiva

de un *fanfic* exitoso puede hacer que amplias audiencias conozcan y hasta prefieran esa resignificación sobre la narrativa oficial.

Es importante destacar también el entorno de publicación de estos *fanfics*, pues incide en el diseño narrativo y en la resignificación. Al producirse en redes y plataformas participativas, la escritura de *fanfiction* se ve influida por la retroalimentación inmediata de la audiencia y por la conciencia de comunidad. Muchos *fanfics* se serializan en capítulos publicados en línea, recibiendo comentarios, me gusta y reacciones del público lector tras cada entrega. Nuestro estudio observó cómo algunos autores fan incorporaban deliberadamente elementos a sus historias en respuesta al diálogo con sus lectores: por ejemplo, enfatizando ciertas escenas románticas entre personajes del mismo sexo cuando notaban que generaban entusiasmo en los comentarios, o aclarando dudas sobre la identidad de un personaje en función de preguntas de los lectores. Este proceso colaborativo de construcción narrativa significa que la resignificación no es obra de un solo individuo, sino que a menudo es una construcción colectiva del fandom, en la que muchos contribuyen a afianzar nuevas interpretaciones. Así, el mensaje mediático original es deconstruido y reconstruido mediante una inteligencia colectiva fan, en la que cada aportación (sea un *fanfic*, un fan-art, una teoría en un foro) suma a la creación de un universo expandido más inclusivo. El carácter transmedia de estas prácticas también quedó evidenciado: los fans no se limitan al texto escrito, sino que integran múltiples medios en su expresión creativa (imágenes, ediciones de vídeo, playlists musicales asociadas a los *fanfics*, roleplays en redes sociales adoptando el rol de personajes, etc.), conformando una experiencia narrativa inmersiva que trasciende el formato televisivo original. Todo ello enriquece la resignificación, puesto que no sólo reescriben la historia, sino que la viven y la difunden en nuevos formatos, subrayando que la narrativa pertenece ahora tanto a la comunidad que la ama como a sus creadores oficiales.

En vista de lo anterior, se puede afirmar con fundamento que la Pregunta de investigación 3 ha sido verificada: el análisis demuestra que los usuarios, mediante *fanfics* en entornos digitales, efectivamente llevan a cabo una resignificación activa de las series españolas estudiadas. Donde la representación original fue escasa, ellos

la amplifican; donde fue estereotipada, ellos la enriquecen con matices; donde fue trágica, la reescriben con justicia poética. Estas creaciones de los fans se configuran como mensajes mediáticos alternativos que dialogan con la ficción *mainstream*, apropiándose de sus elementos para emitir un discurso nuevo, a menudo más plural, desafiante y personalizado. En este caso particular, ese rol de prosumidor adopta una función crítica y creativa centrada en la diversidad sexual y de género, convirtiendo a los *fanfics* en una suerte de meta-comunicación sobre las series –una metanarrativa participativa que refleja tanto la pasión del público como sus insatisfacciones y aspiraciones respecto a la cultura que consumen–.

Después de haber examinado las Preguntas de investigación por separado, es pertinente realizar una síntesis integradora de los hallazgos y extraer las conclusiones globales de la investigación. En conjunto, los resultados de los tres estudios empíricos delinean un panorama coherente: la ficción televisiva española en la era del *streaming* muestra avances significativos en la inclusión de personajes LGBTIQ+, pero dichos avances vienen acompañados de limitaciones en la amplitud y calidad de la representación, las cuales son en buena medida producto de factores tanto económicos como socioculturales; frente a estas limitaciones, la audiencia más comprometida (particularmente la comunidad fan *online*) reacciona de forma creativa y crítica, produciendo narrativas alternativas (*fanfics*) que suplen y reivindican aquello que la ficción *mainstream* no termina de ofrecer.

Desde el punto de vista de las preguntas de investigación iniciales, todas ellas se consideran cumplidas, aunque con matices enriquecedores. Se logró cuantificar la presencia y caracterizar la representación LGBTIQ+ en las series españolas, comprobando una tendencia al alza en la visibilidad pero a la vez identificando claroscuros (concentración en ciertos espacios, diversidad limitada a ciertos perfiles, persistencia de estereotipos). Se consiguieron identificar, a través de la voz de los propios usuarios, diversas causas subyacentes que explican por qué la representación es como es: desde la cautela comercial de las plataformas hasta los sesgos remanentes en la cultura audiovisual y la influencia emergente de un público que exige cambios. Y se verificó mediante análisis narrativo cómo los *fanfics* operan efectivamente como un mecanismo de resignificación y participación de la

audiencia, reconstruyendo el discurso mediático oficial en clave inclusiva y personalizada. Este entrelazamiento de resultados nos permite afirmar con fuerza la idea central de la tesis: la representación LGBTIQ+ en la ficción televisiva española contemporánea es el producto no sólo de decisiones *top-down* (de productores y guionistas), sino también de interacciones *bottom-up* (de las audiencias interpretando, reaccionando y recreando). La cultura participativa de los fans, alimentada por las posibilidades de las redes sociales y la conciencia crítica aportada por teorías como la *queer*, se erige como un factor fundamental en la ecología mediática actual, al punto de que la significación de un contenido ya no concluye en la emisión del episodio, sino que continúa y evoluciona en los foros, las plataformas de *fanfiction* y demás espacios donde el público resignifica y prolonga la vida de las historias.

Una de las conclusiones más destacadas de esta investigación es la constatación de un proceso de retroalimentación entre los medios oficiales y los relatos emergentes de los fans. La representación LGBTIQ+ que se observa en las series sirve de catalizador para la producción fan, y a su vez la producción fan y las reacciones en redes retroalimentan a los creadores oficiales con señales sobre lo que la audiencia desea o rechaza. Aunque excede el alcance de este estudio confirmarlo empíricamente, los hallazgos sugieren que en algunos casos los creadores podrían estar ya tomando nota de estas resignificaciones y demandas: no es casual que temporadas posteriores de ciertas series muestren giros hacia mayor diversidad o correcciones de rumbo que alinean la narrativa con lo que los fans venían pidiendo (sea dar más protagonismo a una pareja *queer* popular entre la audiencia, sea evitar la muerte de un personaje querido tras la indignación que tal recurso generó en casos previos, etc.). Así, podemos vislumbrar un futuro inmediato en que la frontera entre la narrativa canónica y la ficcional de fans se vuelve más permeable, estableciéndose una suerte de diálogo creativo. La hiperrealidad mediática que anticipó Baudrillard (1981), donde las copias y extensiones de una historia pueden tener tanto peso emocional y cultural como el original, se manifiesta aquí: las historias de los fans, aunque no oficiales, adquieren realidad en la experiencia de los

espectadores y eventualmente pueden impactar las decisiones creativas oficiales, cerrando un círculo de creación compartida.

Por último, en términos de aportaciones de esta tesis, las conclusiones integradas iluminan varias cuestiones de relevancia académica y profesional. En el plano académico, confirman la utilidad de abordar la representación mediática desde un enfoque multidimensional: combinar análisis de contenido (para saber qué hay), con análisis de recepción/participación (para saber qué significa eso para la audiencia y cómo reaccionan), y con análisis de producción participativa (para ver qué crea la propia audiencia) ofrece una imagen mucho más completa del fenómeno comunicativo. Este enfoque integral ha permitido identificar no sólo si las Preguntas de investigación se cumplen, sino también por qué y con qué consecuencias, enriqueciendo la comprensión teórica de la relación entre medios, representación y audiencia. En el plano profesional de la industria audiovisual, los hallazgos pueden orientar a guionistas, productores y directivos: queda evidenciado que la audiencia, especialmente la joven y activa en redes, valora y demanda representaciones auténticas y diversas, y que cuando estas faltan, la audiencia no permanece pasiva sino que busca alternativas. Ignorar estas voces podría suponer perder engagement y relevancia cultural. En cambio, integrar de manera orgánica y respetuosa la diversidad LGBTIQ+ en las narrativas ya no es solo una cuestión de responsabilidad social, sino también de sintonía con una audiencia empoderada que co-construye el significado de los contenidos. La ficción televisiva española tiene ante sí la oportunidad de nutrirse de esa retroalimentación fan y de cerrar la brecha entre la representación ofrecida y la esperada, para así avanzar hacia narrativas verdaderamente inclusivas que conecten con las nuevas sensibilidades.

Por lo tanto, se confirma que las Preguntas de investigación de investigación han encontrado sustento en los datos: hemos cuantificado y caracterizado la representación LGBTIQ+ en las series españolas de *streaming* se ha desentrañado las causas percibidas tras dichas dinámicas (exponiendo tensiones entre mercado, cultura y participación) y hemos verificado que los usuarios, mediante *fanfics* en redes sociales, ejercen una labor activa de resignificación narrativa (llenando vacíos y reimaginando futuros posibles para las identidades *queer* en la ficción). Todo ello

dibuja un escenario en el que la representación mediática ya no puede entenderse como un acto unilateral de emisión, sino como un proceso dialógico y en constante negociación entre creadores y audiencias.

5. Conclusiones

Las conclusiones del marco teórico constituyen un espacio para reflexionar críticamente sobre los ejes conceptuales que han fundamentado esta investigación (teoría *queer*, cultura participativa, estética postdigital, hiperrealidad, transmedia, entre otros) a la luz de los hallazgos obtenidos, así como para vislumbrar propuestas teóricas futuras que se derivan de este trabajo. A lo largo de la tesis se ha articulado un marco interdisciplinar que combina perspectivas de estudios culturales, comunicación, sociología y teoría literaria, con el fin de comprender la representación LGBTIQ+ en la ficción televisiva española y el fenómeno de resignificación por los usuarios en contextos digitales. En esta sección final se comentarán críticamente cada uno de esos ejes teóricos, evaluando su pertinencia, sus aportes y limitaciones, y proyectando cómo podrían dialogar entre sí y con nuevos desarrollos en la teoría y la práctica.

Comenzando por la teoría *queer*, esta investigación la adoptó como lente principal para interrogar las representaciones de la sexualidad y el género en los medios. La teoría *queer*, tal como formulada por autoras fundacionales como Judith Butler (1990) o De Lauretis (1991), rechaza las categorías identitarias fijas y normativas, cuestionando la hegemonía de la heterosexualidad obligatoria y revelando los mecanismos por los cuales ciertas expresiones de género y sexualidad se naturalizan mientras otras se marginalizan. A lo largo del marco teórico, se expuso cómo la teoría *queer* proporciona herramientas para analizar críticamente las narrativas audiovisuales: conceptos como heteronormatividad, performatividad de género y desconstrucción identitaria resultaron sumamente útiles para examinar las series españolas. Las conclusiones empíricas confirman la vigencia de estas ideas. Por ejemplo, nuestros hallazgos sobre estereotipos y limitaciones en la representación evidencian la persistencia de un régimen heteronormativo en la ficción televisiva: aunque hay personajes LGBTIQ+, a menudo se les representa en función de cómo encajan o contrastan con la norma heterosexual (ya sea domesticándolos en roles aceptables o marcándolos como “especiales” y diferentes en exceso). Butler (2004) argumentaba que el poder de la normatividad se observa en la repetición de actos performativos que consolidan qué es inteligible como

“hombre”, “mujer”, “gay”, “hetero”, etc. En las series analizadas, pese a la mayor presencia de personajes *queer*, la inteligibilidad de lo *queer* todavía aparece mediatizada por clichés: hay una performance esperada de la homosexualidad (por ejemplo, cierto amaneramiento en hombres gays, cierta hipersexualización en mujeres bisexuales) que se repite, reforzando un guion normativo incluso dentro de lo supuestamente diverso. Esta constatación crítica apunta a que la teoría *queer* sigue siendo necesaria para desnudar esas convenciones: la mirada *queer* nos permitió notar, por ejemplo, cómo incluso tramas bienintencionadas pueden caer en la trampa de mostrar relaciones no heterosexuales bajo la sombra de la tragedia o el aislamiento, reproduciendo la noción de que esas identidades no encajan en la felicidad normativa.

Un aporte clave de la teoría *queer* al análisis fue la idea de subversión y resignificación de las narrativas dominantes. Esta teoría no sólo critica la norma, sino que celebra la capacidad de reapropiación y resignificación que tienen los sujetos *queer*, es decir, la posibilidad de reinterpretar y desestabilizar los discursos hegemónicos (De Lauretis, 1991). Nuestros resultados sobre los *fanfics* son una prueba empírica contundente de esa facultad subversiva: los fans que reescriben historias heteronormativas para darles giros *queer* están, en la práctica, llevando a cabo lo que podríamos llamar una práctica *queer* de la narrativa. Están usando la ficción como espacio para producir significados alternativos, a la manera de lo que Foucault (1978) describiría como una insurrección de saberes subyugados: las vivencias y deseos *queer*, usualmente subrepresentados, emergen en los *fanfics* como saber legítimo, como contrarrelato frente al discurso oficial. Esta constatación sugiere que la teoría *queer* podría enriquecerse aún más integrando los hallazgos de los *fan studies*. Tradicionalmente la teoría *queer* se ha aplicado a lecturas contrarias y a interpretar subtexto en obras canónicas (lecturas *queer* de textos *mainstream*), pero aquí vemos que los fans van un paso más allá al generar nuevo texto. En términos teóricos futuros, esto plantea preguntas interesantes. ¿Cómo encaja la producción *fanfic* dentro de la genealogía de las prácticas *queer*? ¿Podemos considerar el *fanfiction queer* como una forma de activismo cultural en línea con la lucha política *queer*? En esta tesis observamos algo análogo: fans (muchos de ellos

pertenecientes al colectivo LGBTIQ+) resignifican personajes de ficción para reivindicar su derecho a existir plenamente en las narrativas. Esto es a la vez un gesto estético y político muy en sintonía con el espíritu de la teoría *queer* que diluye las fronteras entre lo cultural y lo político. Se podría proponer, por tanto, que futuras elaboraciones teóricas exploren el *fanfiction queer* como *praxis queer*, entendiendo la creación fan como un acto de resistencia a la hegemonía narrativa heteronormativa, equiparable a otras formas de arte y expresión contestataria.

No obstante, una crítica o limitación que vale la pena mencionar es que la teoría *queer*, en su afán de desestabilizar categorías, a veces ofrece menos herramientas para evaluar grados de mejora progresiva dentro del sistema. Por ejemplo, para la teoría *queer* clásica, la mera presencia de personajes gays en una serie no implica necesariamente liberación si siguen inscritos en la normatividad; el enfoque *queer* nos empuja a pedir una revolución discursiva más radical. Aquí quizá la teoría *queer* deba complementarse con enfoques de comunicación más graduales o con teoría de la recepción (cómo los públicos leen esas representaciones), para medir el impacto positivo que incluso representaciones imperfectas pueden tener en la vida cotidiana de las personas LGBTIQ+. La teoría *queer* nos proporcionó un marco crítico invaluable para identificar fallas y oportunidades en la representación mediática, y nuestros hallazgos reafirman su premisa de que las identidades son construcciones narrativas susceptibles de cambio.

Otro pilar del marco teórico fue la cultura participativa, concepto fuertemente asociado a los estudios de Jenkins (2006) sobre la convergencia de medios y los fans. Jenkins (2006) define la cultura participativa como aquel entorno en el cual los consumidores ya no se limitan a consumir pasivamente, sino que contribuyen activamente a la creación y circulación de nuevos contenidos para formar comunidades al colaborar y asumir roles antes reservados a la industria. En nuestra investigación este eje teórico fue central para entender el fenómeno *fanfic* en redes sociales: lo abordamos no como simples hobbies aislados, sino como parte de un ecosistema cultural más amplio en el cual las fronteras entre producción y consumo se difuminan (Bruns, 2008). Las conclusiones empíricas sobre la enorme creatividad y volumen de producción de los fans respaldan plenamente la tesis de

Jenkins (2006). Nos hallamos en una época en que las audiencias son productoras y en que la narrativa se expande por múltiples plataformas gracias a la labor de esas audiencias. La imagen del televidente pasivo queda obsoleta frente a evidencias como las presentadas: millones de palabras escritas en *fanfics*, foros ardiendo en discusión sobre personajes, aficionados coordinándose para hacer trending un *hashtag* pidiendo justicia para una pareja de ficción. Todo ello ilustra lo que Jenkins (2006) denominó la convergencia de los medios porque los relatos fluyen a través de distintos canales (televisión, internet, redes sociales) y los usuarios tienen un rol más activo que nunca en esa circulación, adaptando y modulando el contenido según sus intereses.

Críticamente, la investigación, al centrarse en fans de series *streaming* y usuarios de redes, estuvo quizás sesgada hacia un perfil de participantes jóvenes, con alfabetización digital y motivación creativa. No todos los públicos de la televisión participan de esta manera –muchos consumen sin involucrarse en la producción de contenido derivado–, y esto es algo a reconocer para no generalizar en exceso. Sin embargo, uno de los aportes de nuestros hallazgos es mostrar cómo incluso quienes no producen *fanfic* directamente pueden verse influidos por la cultura participativa. Por ejemplo, un espectador que nunca ha escrito un *fanfic* puede sin embargo leer alguno o ver fan arts en X que amplían su perspectiva de la serie. La cultura participativa tiene un efecto de irradiación en el sentido en que el contenido creado por fans circula más allá del fandom duro y puede permear la percepción general de la narrativa. Este fenómeno conecta con la idea de Jenkins (2006) de los textos porosos en la convergencia puesto que la audiencia general a veces recibe elementos generados por fans (memes, videos, rumores, campañas) que terminan formateando la recepción *mainstream*. Las conclusiones sobre la retroalimentación entre fans y creadores sugerían precisamente que la recepción de los fans en redes puede llegar a oídos de los guionistas y modificar la trama oficial. Aquí la cultura participativa trasciende el entretenimiento: se convierte en una fuerza con capacidad de incidencia real en la producción cultural.

En cuanto a futuras elaboraciones teóricas, un punto de diálogo interesante es entre cultura participativa y teoría *queer*. Históricamente, los *fandoms* han sido

espacios donde florecen subculturas, incluidas subculturas *queer* (*fan studies* pioneros ya documentaban la prominencia del *slash* y de mujeres escribiendo romances homoeróticos, Bacon-Smith, 1992; Jenkins, 1992). Nuestra investigación reitera que la cultura participativa fan es a menudo una cultura de la disidencia respecto al canon. Esto nos lleva a proponer un marco teórico integrado que podríamos denominar cultura participativa *queer*: un enfoque que combine la atención a la agencia creativa de los fans con la conciencia de las dimensiones de género y sexualidad. Este enfoque reconocería que la participación de los fans no es neutra, sino que con frecuencia tiene un cariz político-identitario (como evidencian los fans *queer* que reimaginan narrativas). Se enlazaría con conceptos como el de de imaginación cívica (donde los fans utilizan narrativas para pensar y actuar sobre realidades sociales), expandiéndolo para abarcar la imaginación *queer*. En definitiva, la cultura participativa nos ha permitido entender el cómo del fenómeno *fanfic* (su mecánica de colaboración, producción descentralizada, etc.), y al entrelazarla con teoría *queer* entendemos mejor el porqué y el para qué (por reivindicación, por necesidad de representación, por comunidad afectiva).

El tercer eje teórico que abordaremos es la estética postdigital, un concepto contemporáneo que fue incorporado al marco para situar nuestra investigación en el contexto sociotecnológico actual. Lo postdigital se refiere a la condición en la que lo digital ya no es novedad disruptiva sino parte asumida de la cotidianidad; es decir, hemos superado la era de la fascinación inicial por la tecnología digital y nos movemos en un entorno donde lo digital y lo analógico se entrelazan de forma ubicua. En términos estéticos y culturales, la postdigitalidad se manifiesta en prácticas que combinan medios tradicionales y nuevos, en la constante remezcla y circulación de contenido en distintas plataformas, y en una cierta naturalización de la tecnología en nuestras experiencias artísticas. Nuestra investigación, centrada en series de televisión (un medio tradicional adaptado a plataformas digitales) y en *fanfiction* en línea (literatura digital amateur), se sitúa plenamente en ese entorno postdigital. Las conclusiones permiten validar la idea de que la experiencia narrativa actual es fundamentalmente transmediática e híbrida y confirma elementos de la estética postdigital.

Un aspecto para resaltar es cómo la postdigitalidad ha cambiado la temporalidad y la autoridad de las narrativas. En la era predigital, una serie emitía un episodio por semana en televisión y la autoridad del relato residía claramente en sus creadores; la experiencia del espectador era lineal y unidireccional. En la era postdigital descrita por nuestro marco teórico, esa linealidad se rompe: los espectadores pueden hacer *binge-watching* de una temporada completa en una plataforma, mientras en paralelo consumen contenidos complementarios generados por otros. La hiperrealidad, de la que hablaremos más adelante, se refuerza en este contexto porque los límites entre la realidad del espectador y la ficción se difuminan en tanto este interactúa con la narrativa de formas diversas a lo largo de su vida cotidiana (la ficción ya no se reduce al rato frente a la pantalla: continúa en el chat de fans, en el *fanfic* que lee antes de dormir, etc.). La estética postdigital nos ayudó a enmarcar conceptualmente esta saturación y continuidad de la experiencia mediática. Nuestros hallazgos sobre los *fanfics* en redes, donde las historias se publican en fragmentos con hipervínculos, imágenes insertadas, comentarios al pie, etc., exhiben una estética claramente postdigital: los textos fan incorporan elementos multimodales, desdibujan la noción de obra cerrada y se entienden mejor si pensamos que el creador y el receptor habitan el mismo espacio-tiempo virtual.

Podríamos preguntarnos si la categoría de postdigital añade algo más allá de lo ya cubierto por cultura digital o convergencia de medios. Lo que la hace valiosa es, a nuestro juicio, la idea de normalización de ciertas prácticas. Por ejemplo, el que fans escriban secuelas de historias ya no es visto como algo marginal o de nicho extraño, sino casi esperado en ciertos *fandoms*. La postdigitalidad nos dice que la distinción entre lo que es oficial y lo que es fan importa menos para la generación actual, que consume ambas como parte de un mismo continuo narrativo. En las conclusiones empíricas vimos precisamente eso: para muchos fans, el *fanfic* que leen tiene tanta o más relevancia afectiva que el episodio original. Entonces, teóricamente, podemos proyectar que la estética postdigital nos llevará a repensar la noción de autoridad creativa. Quizá en el futuro, las series mismas incorporen canales oficiales para co-creación con fans, difuminando la autoría (algo que algunos

proyectos transmedia ya hacen). Nuestra investigación sugiere que vamos hacia un modelo donde las historias son entidades vivas y colaborativas, y la estética postdigital proporciona el entorno propicio para ello (tecnologías que lo facilitan y una audiencia acostumbrada a la interactividad). Una propuesta teórica futura podría ser profundizar en la idea de narrativas postdigitales *queer*: contenidos concebidos desde el inicio para ser multiplataforma, participativos y con una sensibilidad deliberadamente inclusiva, integrando a la audiencia minoritaria en la construcción del relato. Sería unir todos nuestros ejes en una visión prospectiva: teorizar cómo sería una ficción pensada no ya como producto cerrado, sino como framework abierto donde los fans (incluidos fans *queer*) puedan insertar sus historias en la misma obra. Este es un terreno especulativo, pero no lejano considerando experimentos actuales (por ejemplo, historias interactivas o universos de ficción expansibles tipo *sandbox*).

Finalmente, abordemos la hiperrealidad y otros conceptos asociados a la posmodernidad mediática que figuraron en nuestro marco teórico. Baudrillard (1981) definió la hiperrealidad como la condición en la cual la distinción entre lo real y la representación se borra, de modo que los simulacros (las copias, las ficciones) acaban siendo percibidos como más reales o preferibles a la propia realidad. En el contexto de las narrativas televisivas y su prolongación en *fanfics*, encontramos muchos ecos de esta idea. Durante el marco teórico se discutió cómo, en la era de la saturación mediática, las personas a veces se relacionan con personajes de ficción con una intensidad emocional equiparable a relaciones de la vida real; y cómo las redes permiten que esos personajes cobren vida más allá de la pantalla (por ejemplo, cuentas de Twitter en las que fans se hacen pasar por los personajes, difuminando ficción y realidad). Las conclusiones muestran que, efectivamente, existe una dimensión de hiperrealidad en la experiencia fan. Para ciertos seguidores, la frontera entre el universo diegético de la serie y su propia esfera vital se vuelve porosa. Muchos fans desarrollan un sentido de pertenencia y realidad en relación con los mundos ficticios –hablan de los personajes como si los conocieran, se conmueven y organizan en torno a eventos ficticios, etc.–. Esta hiperrealidad se amplifica con la creación de *fanfics*, puesto que la ficción deja de ser

algo remoto producido por otros, y se convierte en algo que ellos mismos manipulan y recrean.

Ahora bien, la hiperrealidad también tiene un filo crítico. Baudrillard (1981) advertía que en la hiperrealidad moderna, la gente a veces queda atrapada en lo que los medios les presentan, perdiendo la capacidad de distinguir lo real de la imagen. Aplicando ese escepticismo, podríamos interrogarnos sobre posibles peligros o límites de esta profunda inmersión fan. ¿Podría la devoción por mundos ficticios y la reescritura constante llevar a una suerte de escapismo que aleje de la acción en el mundo real? Es una cuestión que teóricos culturales debaten: la cultura fan puede ser emancipadora, pero también existe la crítica de que puede volverse autocontenida y desviada de la realidad material, una crítica que a veces se formula desde visiones marxistas que cuestionan si la energía invertida en *fandoms* resta energía de luchas políticas concretas. Nuestros hallazgos muestran que, al menos en el caso de fans *queer*, la resignificación sí tiene una conexión con lo real puesto que les proporciona modelos, catarsis, sentido de comunidad real, luego no se percibe como algo alienante, sino más bien empoderador. Sin embargo, teóricamente valdría la pena explorar más esta dialéctica: la hiperrealidad fan como espacio de empoderamiento simbólico vs. la hiperrealidad como posible bucle autoreferencial. Un enfoque teórico futuro sugerente sería investigar las fronteras entre activismo fan y activismo real: cómo algunas campañas nacidas en *fandoms* (contra la lesbofobia en una serie, etc.) se traducen o no en activismo por causas LGBTIQ+ fuera del ámbito mediático. Esto conectaría hiperrealidad con imaginación cívica para evaluar si la pasión invertida en lo ficticio puede movilizar cambios tangibles o se queda en la esfera simulada.

En el marco teórico se toca la idea de simulacro y nociones de la estética posmoderna que encajan con todo lo observado: la mezcla de niveles de realidad, la autorreferencialidad, la ruptura de la gran narrativa única en favor de múltiples micro-narrativas. Las conclusiones muestran en la práctica cómo ya no existe un relato único legitimado; cada serie genera múltiples relatos simultáneos (el canon, el *headcanon* de cada fan, los *fanons* colectivos, etc.). Esto es la posmodernidad narrativa en acción: fragmentación, pluralismo de voces, desaparición del autor-

dios (Barthes, 1967). Si bien este trabajo se centró en un caso concreto (representación LGBTIQ+ en series españolas), enmarcándolo en estas corrientes teóricas más amplias, podemos concluir que refleja tendencias globales de la cultura contemporánea. Por tanto, proponemos que las teorías de la comunicación y la cultura deben seguir incorporando estos conceptos posmodernos al análisis de fenómenos actuales: la hiperrealidad, la convergencia, la participación distribuida, etc., ya no son teoría abstracta sino la descripción cotidiana del consumo mediático en 2025.

Por último, merece mención la teoría transmedia y nociones de narrativa multiplataforma que formaron parte del marco (Scolari, 2009; Jenkins, 2010). Las conclusiones confirman que las series de televisión no operan en un vacío mediático ya que conviven con redes sociales, contenidos derivados, expansiones fan y estrategias promocionales que juntas conforman universos narrativos extendidos. Teóricamente, esto nos lleva a cuestionar la separación tradicional entre texto y contexto. Si antes la teoría de la comunicación podía analizar una serie casi aislándola, hoy necesita abarcar su metatexto completo. En este trabajo se hizo incluyendo *fanfiction* y redes en el análisis, y se sugiere que futuras investigaciones amplíen aún más el espectro. Puede estudiarse también cómo el *marketing* oficial intenta apropiarse a veces del trabajo fan (muchas productoras monitorizan *fanfics* populares e incluso llegan a acuerdos para publicarlos comercialmente, como ha pasado con obras nacidas de *fanfiction*). Este es otro eje para la teoría: la relación entre la economía de la participación y la explotación de esta por parte de la industria, por ejemplo Terranova (2000) habla de trabajo digital gratuito, y en el fandom a veces la línea es tenue entre participar por amor o generar valor que otros monetizan.

En síntesis, se puede afirmar que los ejes conceptuales empleados han resultado fértiles para interpretar la realidad estudiada, y cada uno de ellos se ve reafirmado y a la vez matizado por los hallazgos. La teoría *queer* nos otorgó una mirada incisiva para detectar normatividades y valorar las resignificaciones, confirmando que la batalla por la representación es en esencia una batalla discursiva. La cultura participativa evidenció el protagonismo del público en esa

batalla, mostrando un horizonte de producción colaborativa que expande las fronteras de la comunicación tradicional. La estética postdigital y la noción de hiperrealidad contextualizaron el fenómeno en el mundo contemporáneo, donde la omnipresencia de lo digital hace que las historias circulen, se transformen y cobren realidad de nuevas formas. Y conceptos transmedia y posmodernos nos permitieron entender la serialidad actual como un entramado complejo de textos y metatextos donde múltiples voces participan en la creación de significado.

De cara al futuro teórico, una propuesta que emerge de esta convergencia es avanzar hacia una teoría holística de las narrativas inclusivas en la era digital participativa. Tal teoría integraría aportes de las aquí discutidas: tendría la sensibilidad de la teoría *queer* para centrar a sujetos históricamente marginados y sus expresiones; la comprensión de la dinámica fan y la co-creación de la cultura participativa; la consciencia del entorno tecnológico postdigital que configura nuevas prácticas de lectura/escritura; y la perspectiva crítica posmoderna que reconoce la pluralidad y la ausencia de verdades únicas en la circulación de relatos. Esta teoría holística podría servir para analizar no solo series de TV, sino cualquier fenómeno mediático donde comunidades en red interactúen con contenidos desde una perspectiva identitaria (podríamos pensar en videojuegos y sus modders, en comunidades de aficionados a sagas literarias, etc.).

Asimismo, otra dirección teórica sugerida es la incorporación más fuerte de la interseccionalidad. En el marco consideramos fundamentalmente la dimensión *queer*, pero nuestros hallazgos tangenciales sobre la hegemonía blanca, de clase media, etc., en la representación LGBTIQ+ (Amat et al., 2020 mencionan cómo muchas ficciones refuerzan hegemonía blanca y heterosexista simultáneamente) nos recuerdan que las opresiones y ausencias se entrelazan. Por tanto, un marco teórico futuro debería entretejer teoría *queer* con teorías de raza, postcoloniales, de clase, etc., para comprender representaciones verdaderamente inclusivas en todas esas dimensiones. La cultura fan a veces es pionera también en eso: hay *fanfics* que no solo convierten en *queer* a un personaje, sino que aprovechan para reimaginar su identidad étnica o desafiar roles de género más amplios. Esta plasticidad fan es un campo de experimentación social interesantísimo para la teoría.

En conclusión, el marco teórico subraya que los ejes conceptuales manejados –teoría *queer*, cultura participativa, estética postdigital, hiperrealidad, transmedia, entre otros– se corroboran en su relevancia explicativa, a la vez que la investigación empírica les aporta nuevos matices y puntos de articulación. Hemos visto cómo la teoría *queer* cobra vida en la pluma de fans que hacen suya la máxima de desconstruir la norma, cómo la cultura participativa deja de ser un eslogan para materializarse en prácticas concretas de escritura colaborativa, y cómo la hiperrealidad y la convergencia describen certeramente la condición de nuestras narrativas contemporáneas. A partir de aquí, proyectamos un horizonte teórico donde estas corrientes dialoguen más estrechamente, generando marcos integradores capaces de abordar la complejidad de la comunicación mediática en el siglo XXI: una comunicación donde las audiencias son diversas y activas, donde las historias ya no tienen dueño único, y donde las luchas por el significado (por quién puede ser héroe, quién puede amar, quién merece un final feliz) se libran tanto en la pantalla como en los rincones virtuales de la comunidad global de consumidores-creadores. Las teorías deben adaptarse y expandirse para dar cuenta de esta realidad dinámica. Esta tesis, con su enfoque híbrido, sienta un precedente modesto en ese camino, evidenciando que solo mediante la integración crítica de múltiples perspectivas podremos entender y promover un paisaje mediático verdaderamente plural, participativo y equitativo en representaciones.

Por otra parte, la presente investigación ha permitido examinar en profundidad la intersección entre las narrativas audiovisuales comerciales y las prácticas creativas de las audiencias, con especial énfasis en el fenómeno del *fanfiction* vinculado a series españolas de plataformas de *streaming* y la representación de identidades LGBTIQ+. En primer lugar, el análisis de contenido de las series españolas contemporáneas de plataformas de *streaming* evidenció avances y carencias significativos en la representación LGBTIQ+. Se constató que, si bien en los últimos años se ha incrementado el número de personajes no heterosexuales en las ficciones televisivas, esta visibilidad está desigualmente distribuida entre distintas identidades. Predominan especialmente los personajes gays y lesbianas, mientras que otras orientaciones o identidades de género siguen

siendo marginales o prácticamente inexistentes en las tramas. Esta disparidad coincide con lo señalado por estudios recientes sobre la ficción televisiva española, que documentan la infrarrepresentación de orientaciones no heterosexuales y la persistencia de estereotipos de género tradicionales (Barrios et al., 2021). En la investigación, la presencia de personajes bisexuales resultó limitada y estancada, a menudo abordada de forma superficial o estereotipada, y la inclusión de personajes transgénero o no binarios fue excepcional, confirmando que amplios sectores del espectro LGBTIQ+ permanecen ignorados o invisibilizados en las narrativas *mainstream*. Asimismo, aunque algunas producciones pioneras ofrecieron representaciones más cuidadas y realistas, el panorama general sigue siendo ambivalente. En conjunto, estos hallazgos revelan que la ficción seriada española, incluso en la era de las plataformas digitales, aún no refleja plenamente la diversidad social existente. Persiste una brecha notable entre la realidad plural de las identidades de género y sexualidad y su traducción en personajes de ficción, lo cual supone una limitación en términos de inclusión simbólica. Esta conclusión subraya la vigencia de las críticas de la teoría *queer* a la cultura popular: los relatos hegemónicos tienden a favorecer formas de alteridad digeribles y a relegar aquellas expresiones identitarias que desafían las normas hetero-cisnormativas dominantes. En consecuencia, aunque se observan progresos graduales en la normalización de personajes gays y lesbianas en las tramas, la deuda de representación hacia identidades menos normativas persiste, reforzando la necesidad de un compromiso mayor de la industria con la diversidad narrativa.

En segundo lugar, el estudio centrado en las audiencias confirmó que los públicos son plenamente conscientes de dichas carencias en la visibilización mediática y que desarrollan actitudes críticas frente a ellas. Un porcentaje amplio de participantes percibe la representación LGBTIQ+ en las series convencionales como insuficiente en variedad y autenticidad, señalando la frecuente presencia de estereotipos o tramas superficiales alrededor de personajes *queer*. Esta percepción concuerda con la idea de que la mera visibilidad no garantiza una representación significativa, pues de poco sirve sumar personajes diversos si estos carecen de profundidad o reproducen tópicos dañinos. La reacción de los fans ante esta

situación se manifiesta en prácticas creativas y participativas que rebasan la recepción pasiva: la encuesta evidenció que muchos espectadores buscan en espacios alternativos lo que la ficción comercial no siempre les brinda. En particular, una mayoría de fans jóvenes reportó recurrir a contenidos generados por usuarios para encontrar relatos más plurales y fieles a sus experiencias. De hecho, alrededor de dos tercios de los encuestados manifestó que las narrativas fan les ofrecen una representación de identidades *queer* más auténtica o satisfactoria que la que encuentran en las series originales. Este dato sugiere que la audiencia minoritaria no solo consume pasivamente lo que se le ofrece, sino que compara críticamente el contenido oficial con el contenido creado por la propia comunidad *fandom*, otorgándole a este último un valor superior en cuanto a inclusión y resonancia personal.

Se observó también un marcado gradiente generacional en estas actitudes: los encuestados más jóvenes (en el rango de 18 a 25 años) mostraron mayor tendencia a valorar positivamente el *fanfiction* como una vía de satisfacción narrativa, mientras que los fans de mayor edad tendieron a ser más escépticos o indiferentes a estas prácticas. Esta diferencia apunta a un cambio cultural en el modo de interactuar con las historias. Las generaciones inmersas en la cultura digital entienden la narrativa televisiva no como un producto cerrado, más bien como un texto abierto susceptible de ser discutido, transformado y prolongado en entornos participativos. En suma, desde la perspectiva de los públicos, la investigación confirma una doble realidad: por un lado, un reconocimiento generalizado de que la representación LGBTIQ+ en la ficción española aún es limitada; por otro, la existencia de comunidades activas de fans dispuestas a paliar esas limitaciones mediante la creación de contenidos propios. Este hallazgo refuerza los postulados de la cultura participativa. Las audiencias actuales, lejos de ser receptoras pasivas, intervienen en el flujo comunicativo para completar, matizar o corregir las narrativas que consumen, especialmente cuando sienten que aspectos valiosos de su identidad no están siendo adecuadamente reflejados.

En tercer lugar, el análisis cualitativo y de redes realizado sobre *fanfictions* y plataformas participativas arrojó evidencia contundente del papel transformador

que juegan los fans en el ecosistema transmedia. El corpus de *fanfics* examinados, basados en las series objeto de estudio, puso de relieve cómo los aficionados reescriben y expanden los universos ficcionales para subsanar vacíos de representación y explorar tramas alternativas que la producción original no desarrolló. Una constante identificada fue la práctica del *slash* (o emparejamiento entre personajes del mismo género) como mecanismo de resignificación: allí donde la serie insinuaba solo tímidamente una tensión homoerótica o donde desviaba la conexión entre dos personajes hacia derroteros heteronormativos, los *fanfictions* intervinieron para hacer explícito lo que el canon dejó implícito. En decenas de relatos creados por fans, personajes secundarios o parejas no oficiales adquirieron centralidad y vivieron historias de amor abiertamente *queer*, liberadas de las restricciones narrativas impuestas por las cadenas o productoras. Esta reescritura participativa, documentada ampliamente en nuestra investigación, confirma en la práctica lo que la teoría *queer* denomina lecturas reparativas: los públicos marginados (en este caso, las audiencias LGBTIQ+) adoptan una postura activa de reconstrucción del texto cultural para sanar omisiones o rectificar representaciones lesivas en la narrativa original. Como ya adelantaba Sedgwick (2018) en su trabajo pionero, y más recientemente han analizado autores en el campo de los *fan studies* (Duggan, 2020), el *fanfiction* opera a menudo como respuesta y correctivo a las limitaciones del discurso *mainstream*, permitiendo cultivar espacios imaginativos donde las identidades *queer* se tornan protagonistas plenas y las tramas exploran posibilidades fuera del marco heteronormativo.

La reacción de los fans ante esta insatisfacción narrativa fue prolífica. Numerosos *fanfics* reimaginaron el desenlace uniendo a dichos protagonistas entre sí, ofreciéndole a la audiencia *queer* aquello que la versión canónica no se atrevió a mostrar. Casos como este ejemplifican cómo el fandom no solo consume de forma crítica, sino que produce activamente narrativas alternativas que dialogan con el texto fuente y con la comunidad, conformando un laboratorio creativo distribuido. Importa destacar que estas prácticas tienen lugar en entornos virtuales interconectados, lo que confiere a los *fanfictions* una naturaleza social y participativa: no son textos privados escritos en el vacío. Por el contrario,

constituyen producciones culturales colectivas que circulan abiertamente, generan retroalimentación inmediata de otros usuarios y construyen a su alrededor redes de significado compartido. Además, la naturaleza virtual de estos entornos brinda a muchos fans la posibilidad de expresarse con mayor libertad. El relativo anonimato y la conectividad global les permiten explorar identidades y tramas que tal vez silenciarían en contextos offline al generar un espacio de experimentación creativa y personal libre de las presiones sociales inmediatas. Este carácter reticular quedó ilustrado en nuestro estudio mediante el mapeo de comunidades en línea alrededor de determinados *hashtags*, personajes o parejas de ficción, donde pudimos apreciar la formación de verdaderos públicos en la sombra, cohesionados en torno a lecturas disidentes del texto televisivo. En otras palabras, los fans articulan contranarrativas y subculturas interpretativas que funcionan como *counterpublics* (esferas contrahegemónicas) en el ámbito digital (McInroy et al., 2021). Estas contraesferas permiten a sus miembros ver reflejadas sus identidades e inquietudes de modos que el espacio *mainstream* aún no facilita plenamente. La existencia de dichas comunidades en red subraya la dimensión participativa y a la vez política del fenómeno: el hecho de que jóvenes LGBTIQ+ se congreguen en torno a creaciones colectivas indica una búsqueda de afirmación cultural y de refugio simbólico frente a una industria que, pese a sus avances, todavía ofrece un espejo parcial y a veces distorsionado de sus vidas.

Tomados en su conjunto, los resultados de los tres estudios empíricos convergen en una idea central: la emergencia de un nuevo equilibrio entre la industria cultural y sus audiencias en torno a la representación de las minorías sexuales y de género. Por un lado, la investigación confirma que las productoras y plataformas, al menos en el contexto español contemporáneo, han comenzado a incorporar personajes y tramas LGBTIQ+ en sus contenidos, respondiendo así a cambios sociales y a una mayor sensibilización sobre la diversidad. Sin embargo, este esfuerzo institucional es aún limitado en alcance y profundidad, produciendo representaciones que avanzan en visibilidad pero que con frecuencia no desafían por completo las convenciones hegemónicas ni exploran toda la amplitud del espectro identitario. Por otro lado, las audiencias ya no se conforman con el rol de

receptores pasivos de esas narrativas parciales. Muy al contrario, se han erigido en agentes culturales que dialogan con la industria: la complementan, la critican y la presionan mediante sus prácticas creativas. La cultura participativa digital ha abierto cauces para que las audiencias minoritarias se representen a sí mismas cuando los medios tradicionales no lo hacen, y para que ejerzan una forma de contraloría cultural sobre los relatos de consumo masivo. Este estudio aporta evidencia empírica de ese proceso dialéctico. Los fans, a través del *fanfiction* y otras actividades transmedia (desde el *fan art* hasta las campañas en redes sociales), envían un mensaje claro a los productores: las historias no terminan en los créditos finales de cada capítulo, sino que continúan y mutan en manos del público, especialmente si sienten que algo vital quedó fuera. De esta forma, las prácticas *fandom* operan tanto como válvula de escape para las audiencias marginadas (que encuentran en ellas representación y comunidad), como mecanismo de retroalimentación para la propia industria, que en numerosas ocasiones se ve obligada a tomar nota de las tendencias creativas y las demandas expresadas por su público más fiel. En la era de la convergencia mediática, los límites entre creador y espectador se difuminan. Ambos coexisten en un ecosistema donde el significado de las obras se negocia, se disputa y se co-produce constantemente.

Las conclusiones de esta tesis se inscriben, por tanto, en un diálogo complejo entre la teoría y la praxis, y entre diferentes actores del proceso comunicativo. En el plano teórico, la investigación corrobora y extiende varias perspectivas críticas sobre la comunicación contemporánea. En línea con la teoría *queer*, los hallazgos reafirman que la representación mediática no es un reflejo neutral de la realidad, sino un terreno de disputa donde se juega el reconocimiento cultural de identidades históricamente subalternas. La presencia de personajes LGBTIQ+ en las narrativas populares tiene efectos materiales en la forma en que estas comunidades son percibidas socialmente y se perciben a sí mismas; de ahí la importancia de analizar no solo la cantidad sino la calidad de dichas representaciones. Asimismo, desde la óptica de la cultura participativa y los estudios de fans, este trabajo aporta evidencias actualizadas de cómo las audiencias han asumido facultades que antes eran exclusivas de los productores. La noción de *prosumer* (productor-consumidor)

deja de ser una abstracción para concretarse en prácticas masivas: miles de creadores amateurs expandiendo universos narrativos, reorganizando el canon y enriqueciendo el discurso cultural con voces diversas. Esto no implica caer en una visión ingenuamente celebratoria: tal como advierte la literatura crítica, la participación no se distribuye de manera equitativa y existen divisorias digitales y diferencias de capital cultural que modulan quién participa y cómo. La propia muestra de fans proviene principalmente de contextos con acceso a internet, alfabetización digital y afinidad por la creación; ello nos recuerda que, si bien la brecha entre emisores y receptores se ha acortado, persisten brechas sociales que condicionan el alcance de la participación.

En el plano metodológico y empírico, la investigación ofreció una aproximación multifacética al combinar técnicas de análisis de contenido, herramientas cuantitativas de encuestas y métodos cualitativos de análisis textual y de redes sociales. Esta triangulación metodológica permitió abordar el fenómeno desde diferentes ángulos complementarios: se examinó el texto mediático (las series), el contexto de recepción (opiniones y comportamientos de los fans) y la producción cultural derivada (los *fanfictions* y la actividad en comunidades virtuales). Al integrar estos niveles, las conclusiones alcanzadas tienen un mayor poder explicativo y una solidez que trasciende los hallazgos parciales de cada estudio por separado. Por ejemplo, no nos limitamos a detectar que cierta identidad apenas aparecía en las series (análisis de contenido), sino que vinculamos ese hecho con la respuesta del público (encuesta mostrando insatisfacción) y con la iniciativa creativa consiguiente (*fanfic* incorporando justamente esa identidad ausente). Esta visión holística constituye una aportación al campo de los estudios de comunicación en tanto demuestra la fecundidad de abordar los medios como ecosistemas complejos en los que producción, texto y consumo están entrelazados.

Además, abre vías para futuros trabajos interdisciplinarios. Los métodos aplicados aquí podrían adaptarse para estudiar fenómenos similares en otros contextos nacionales, en otros géneros narrativos o en relación con otras comunidades fan. Las limitaciones encontradas (como el sesgo hacia plataformas específicas o la imposibilidad de abarcar la totalidad del universo fan) señalan

también oportunidades de investigación futura, por ejemplo, explorando nuevas redes emergentes, realizando análisis comparativos entre países, o profundizando en aspectos como el rol de las mujeres y personas no binarias creadoras de *fanfic* en un entorno a veces masculinizado o anglocéntrico. Sin reiterar los puntos ya discutidos en la sección de Limitaciones, cabe resaltar que las conclusiones de este trabajo invitan a afinar aún más las metodologías para captar la naturaleza dinámica y efímera de la cultura digital participativa, quizás incorporando enfoques etnográficos virtuales o análisis de big data para mapear tendencias en tiempo real.

En términos de proyección académica y social, los hallazgos de esta tesis poseen implicaciones. Desde la perspectiva académica, el trabajo se inserta en el diálogo vigente en los estudios de comunicación y medios acerca de la redefinición del rol del público y la democratización de la producción cultural. Al iluminar un caso específico, el de fans LGBTIQ+ en el contexto hispano y sus interacciones con las narrativas televisivas, se contribuye a internacionalizar y diversificar un campo que durante mucho tiempo se centró en ejemplos anglosajones. Nuestros datos sobre series españolas y fandom hispanohablante enriquecen el corpus de la investigación global sobre cultura digital, aportando una perspectiva localizada que sin embargo dialoga con tendencias universales de la era de Internet. Asimismo, la tesis ofrece evidencia empírica que puede informar a futuras teorías críticas sobre representación. El hecho de que una parte de la audiencia esté supliendo mediante la creación colectiva las deficiencias de la representación *mainstream* sugiere una suerte de agencia compensatoria de los públicos que merece ser teorizada más a fondo. En otras palabras, propone repensar el equilibrio entre emisores y audiencias no desde la dicotomía pasivo/activo simplista; todo lo contrario, se trata de entender que la comunicación mediática contemporánea funciona como un circuito complejo de retroalimentación. Si bien las grandes decisiones narrativas siguen en manos de corporaciones mediáticas, el público hoy dispone de herramientas sin precedentes para reimaginar y difundir sus propias versiones de las historias. Tal constatación es de interés para los *fan studies* y para la sociología de la comunicación, la teoría de la recepción y los estudios culturales en general, porque cuestiona nociones asentadas acerca de la dirección de la influencia cultural

Desde la perspectiva social y mediática, las conclusiones de este trabajo ponen de relieve la importancia de la representación y la participación en el ámbito de la cultura popular, evidenciando sus efectos más allá del entretenimiento. La manera en que las minorías se ven reflejadas en los productos audiovisuales de gran difusión tiene un impacto directo en términos de inclusión social, reducción de prejuicios y validación identitaria. Un panorama mediático que integra a la diversidad de manera auténtica puede contribuir a una sociedad más tolerante y consciente de sus diferencias; por el contrario, la ausencia o el mal retrato de ciertos colectivos refuerza la estigmatización y el desconocimiento. En este sentido, los hallazgos, al señalar las limitaciones actuales en la representación LGBTIQ+ y las estrategias que las audiencias usan para afrontarlas, ofrecen elementos de diagnóstico útiles tanto para creadores de contenido como para activistas y educadores mediáticos. Por ejemplo, la tendencia de los fans a reescribir narrativas revela una sed de historias inclusivas que no está siendo plenamente satisfecha por la oferta comercial; reconocer esa demanda podría incentivar a la industria cultural a asumir mayores riesgos creativos en pro de la diversidad, sabiendo que existe un público ávido de esas tramas. Asimismo, la autoorganización de comunidades *online* en torno a intereses identitarios demuestra que los públicos minoritarios no son recipientes pasivos de la cultura, sino sujetos capaces de generar espacios de apoyo mutuo y de visibilidad propia. Esto tiene resonancias políticas claras: prácticas en apariencia lúdicas como escribir un *fanfic* o comentar una serie en X pueden ser leídas también como microacciones de resistencia cultural, en la medida en que reafirman narrativas alternativas frente al discurso hegemónico. La creación fan LGBTIQ+ es, bajo esta luz, una forma de activismo suave, una manera de reclamar territorio en el imaginario colectivo sin necesidad de pasar por los filtros institucionales. Que tales prácticas sean posibles y prolíficas apunta a un ecosistema comunicativo más horizontal, donde la creatividad de base puede desafiar y eventualmente influir en los mensajes dominantes.

Ahora bien, en esta intersección entre industria cultural, representación de minorías y prácticas creativas del público, no todo es armónico: también emergen tensiones y contradicciones que nuestra investigación deja entrever y que merecen

ser consideradas en el balance final. Por un lado, se aprecia cierta apertura de las lógicas industriales hacia la participación: muchas plataformas reconocen el valor de las comunidades fan y en ocasiones las incentivan, lo cual indica un grado de diálogo incipiente. Por otro lado, subyacen dinámicas de poder asimétricas: la industria se beneficia del entusiasmo de los fans sin que ello suponga necesariamente una redistribución de la autoridad narrativa o del rédito económico. Algunos teóricos críticos han señalado que la celebración acrítica de la cultura participativa puede oscurecer formas sutiles de explotación del trabajo gratuito de los usuarios por parte de las corporaciones. Los hallazgos no se enfocaron directamente en las dimensiones económicas, pero no por ello están divorciados de esta realidad: de hecho, el fenómeno estudiado refleja una paradoja clave del capitalismo informacional contemporáneo. Por un lado, vemos a usuarios creando por pasión, colaborando en comunidades horizontales que operan bajo lógicas de donación, intercambio libre y reconocimiento mutuo más que de lucro; por otro lado, esa misma efervescencia creativa redundaba en beneficios indirectos para las empresas titulares de las historias originales, que obtienen publicidad gratuita, prolongación del ciclo de vida de sus contenidos y una fidelización más intensa del público.

Este análisis invita a pensar críticamente la noción de participación empoderadora: si bien los fans demuestran agencia y creatividad, esta agencia coexiste con estructuras comerciales que aprovechan ese trabajo prosumidor. En la práctica, sin embargo, muchos fans son conscientes de esta dinámica y aun así participan gustosamente, ya que priorizan los valores comunitarios, expresivos y afectivos de sus creaciones por encima de consideraciones mercantiles. Se configura así un delicado equilibrio entre cooperación y creación, en el cual los fans mantienen su independencia creativa a la vez que operan ineludiblemente dentro de un entorno mediático controlado por grandes actores. El reconocimiento de estas tensiones añade una capa de complejidad a las conclusiones: nos recuerda que las narrativas participativas, por muy emancipadoras que sean en el terreno simbólico, no están exentas de los condicionantes materiales y las relaciones de poder propias del campo cultural.

Las conclusiones de esta tesis resaltan la imagen de un panorama mediático en transformación, en el que los relatos de ficción ya no son concebidos como productos unidireccionales emanados de la industria hacia un público pasivo, sino como puntos de partida de un diálogo transmediático más amplio entre creadores profesionales y audiencias activas. Dentro de este panorama, el *fanfiction* sobre series españolas con temáticas o personajes LGBTQ+ emerge como un síntoma y a la vez como un motor de cambio: síntoma, porque su proliferación evidencia las deficiencias de representación en el material de origen y la necesidad latente de otras voces y tramas; motor de cambio, porque a través de él los fans están contribuyendo a modelar el discurso cultural, introduciendo nuevos imaginarios y sensibilidades que pueden eventualmente permear en la corriente principal. Las aportaciones de esta investigación radican en haber demostrado cómo las audiencias *queer*, apoyadas en la conectividad digital y la cultura participativa, no solo consumen contenido, sino que lo reconstruyen y resignifican activamente, reivindicando su derecho a verse en las historias en sus propios términos. En última instancia, el diálogo entre la industria cultural, la representación de las minorías y las prácticas creativas del público que hemos analizado aquí se inscribe en un proceso mayor de democratización cultural: un proceso inacabado, lleno de retos y contradicciones, pero genuinamente transformador. Los fans y creadores independientes están ensanchando los márgenes de lo posible en la ficción, y con ello están prefigurando el tipo de ecosistema mediático hacia el que podríamos avanzar: uno en el que la diversidad no sea un apéndice cosmético, sino un elemento orgánico de las historias; y en el que la audiencia no sea vista como masa pasiva, sino como una colectividad inteligente, heterogénea y participativa, capaz de dialogar de tú a tú con los emisores.

Esta tesis doctoral ha mostrado que la interacción entre *fanfiction*, representación LGBTQ+ y narrativas participativas en series de televisión no es un fenómeno anecdótico ni marginal. Se trata de un espacio fértil de innovación cultural y negociación de significados. Lo que está en juego no es solo el destino de unos personajes de ficción, sino la posibilidad de que grupos históricamente silenciados se apropien de las herramientas narrativas para contar sus propias historias,

expandiendo los universos ficcionales hacia horizontes más diversos. En la era digital, cada vez más voces pueden contribuir al relato social, desafiando la unilateralidad del pasado mediático. Queda, sin duda, camino por recorrer para que la industria incorpore plenamente estas lecciones y para que las prácticas participativas sean más inclusivas y reconocidas. No obstante, el cuadro trazado por esta investigación ofrece motivos para el optimismo crítico: demuestra que las audiencias, lejos de ser espectadoras impotentes, despliegan una creatividad y un poder de agencia capaces de incidir en la cultura popular de formas profundas. Reconocer ese poder e integrarlo en el análisis comunicativo era el objetivo central de este trabajo, y las conclusiones expuestas reafirman la validez y relevancia de dicha perspectiva. En definitiva, hablar de *fanfiction*, LGBTIQ+ y narrativas participativas en el contexto de las series españolas de *streaming* ha sido una vía para vislumbrar las transformaciones más amplias que están remodelando el ecosistema mediático contemporáneo hacia un modelo más participativo, plural y dialogante. Queda en manos de investigadores, profesionales y público en general continuar este diálogo y seguir explorando cómo, a través de estas prácticas, se forja una cultura más inclusiva y compartida.

Finalmente, esta tesis invita a mirar más allá del fenómeno concreto del *fanfiction* y la representación *queer*, para cuestionar cómo concebimos y habitamos la virtualidad contemporánea. En el fondo, lo que emerge es una reflexión sobre la capacidad humana de imaginar otros mundos posibles a partir del propio acto de narrar. Al escribir y reescribir historias, especialmente desde los márgenes, se revelan formas de existencia alternativas que enriquecen profundamente nuestro sentido de lo humano. Como sostiene Butler (1990), el acto político más radical quizás consista precisamente en imaginar lo impensado, en abrir horizontes donde quepan realidades distintas, plurales y divergentes. En este sentido, el *fanfiction queer* no es solamente un recurso creativo, es también un acto existencial de afirmación, resistencia y esperanza en contextos sociales que aún se resisten a integrar plenamente lo diverso.

Por otra parte, el estudio llevado a cabo pone de relieve que en la virtualidad actual se esconden promesas y desafíos. Vivimos en una época en que lo digital ha

colonizado casi todos los espacios de interacción, imponiendo nuevos códigos, lenguajes y dinámicas sociales. Pero en este mismo entorno hiperconectado, las narrativas alternativas florecen y crean comunidades capaces de ofrecer refugio simbólico y validación emocional frente a discursos dominantes. Como advierte Han (2022), en esta era de hipercomunicación y sobreexposición, quizás la mayor potencia crítica reside precisamente en construir espacios virtuales de encuentro auténtico, donde las subjetividades puedan expresarse libremente y encontrar reconocimiento mutuo. Esta tesis nos coloca ante una doble invitación: seguir explorando el poder emancipador de la narración y preguntarnos críticamente cómo queremos habitar este mundo digitalizado, en el que la inclusión y la diversidad puedan finalmente dejar de ser conquistas excepcionales para convertirse en condiciones cotidianas de la experiencia humana.

Los análisis revelan, en línea con estudios previos, una infrarrepresentación relativa de identidades *queer* (Marcos Ramos et al., 2023) y la persistencia de estereotipos performativos en pantalla. Desde la perspectiva de la teoría *queer* (Butler, 1990), esto indica que la mera inclusión de personajes LGBTQ+ no garantiza su plena legitimidad narrativa: con frecuencia se les encuadra en arquetipos esperados, lo que reproduce el poder normativo. Estas observaciones empíricas confirman la tesis de que, aunque la ficción contemporánea incorpora mayor diversidad, las identidades *queer* aún son híbridos interpretativos subordinados al canon hegemónico. En síntesis, la representación mediática se ha transformado, pero no se ha desplazado completamente: el régimen heteronormativo resurge en los relatos y refuerza normas a través de repeticiones performativas (Butler, 1990; Hall, 1997).

Así, el consumo mediático se transforma en práctica performativa: los fans reescriben los contenidos, validan nuevos afectos y amplían los significados de las historias originales. Este fenómeno corrobora los postulados de Jenkins (2006) sobre la cultura participativa de la convergencia mediática, en la que las audiencias se convierten en coproductoras de contenido. En efecto, nuestros datos muestran que el ecosistema fan digital es incluso más *queer* que el propio material source: la proporción de creadores abiertamente LGBTQ+ en TikTok supera con creces a la

de personajes *queer* en las ficciones estudiadas. En otras palabras, el *fanfic* actúa como dispositivo de subjetivación: permite a los jóvenes ensayar y construir identidades alternativas, generando contrarrelatos que legitiman experiencias marginales (De Lauretis, 1991; Foucault, 1978). El fandom *queer* se constituye como un espacio seguro de resignificación donde los deseos e identidades habitualmente silenciados en la narrativa oficial emergen como saberes legítimos.

La fuerza de estos resultados reside en cómo dialogan con el marco teórico adoptado. La investigación demuestra empíricamente que conceptos clave de la teoría *queer* son necesarios para entender las limitaciones de la representación en pantalla (Butler, 1990; Ahmed, 2006). A la vez, muestra que las audiencias encarnan una práctica *queer* en acción: los fans que reescriben relatos heteronormativos están realizando una verdadera práctica *queer* de la narrativa, alineada con la resignificación activa de discursos hegemónicos. En definitiva, la práctica fan exhibe la vigencia del paradigma participativo (Jenkins, 2006; Bruns, 2008): vivimos en una época en que las audiencias literales coproducen los contenidos y circulan narrativas por múltiples canales, desdibujando la frontera entre producción y consumo.

Este enfoque integrador plantea, a la vez, nuevas interrogantes: por ejemplo, ¿qué papel jugarán los creadores e influencers LGBTIQ+ en redes emergentes como TikTok o YouTube para impulsar narrativas *queer*? ¿Cómo varía la cultura fan en estas plataformas en comparación con foros clásicos como Wattpad u otros sitios de *fanfiction*? ¿Pueden considerarse estas prácticas fan un tipo de activismo cultural *queer*? Si bien no se enmarca como sección formal de futuras líneas, estos cuestionamientos se entretienen en el relato conclusivo, indicando que la conversación académica permanece abierta. Lo cierto es que esta investigación demuestra que la ficción televisiva y las prácticas fan conforman hoy un ciclo comunicativo dinámico: las historias que contamos y las que re-contamos en redes moldean nuestro imaginario colectivo y ofrecen espacios de agencia individual y colectiva.

En última instancia, la tesis reitera que la ficción televisiva y la participación fan importan; son, a la vez, espejos y talleres donde se negocian las identidades

sociales. Dicho en términos educativos y culturales, cada personaje diverso y cada *fanfic* que reclama un final inclusivo constituyen pequeñas victorias en el imaginario social. En un contexto mediático cada vez más plural, garantizar que todas las personas puedan verse respetuosamente reflejadas en las pantallas y en los relatos de fans es un paso esencial hacia la igualdad. Con su enfoque integral, esta investigación aporta evidencias sólidas de que los estudios de representación *queer*, los *fanfictions* y la cultura participativa deben ser considerados estrategias valiosas en la mediación educativa y cultural actual. En suma, sus hallazgos contribuyen a repensar críticamente la relación entre medios, cultura y cambio social en la era digital, mostrando que el poder de la televisión y de las comunidades *online* reside en el potencial de transformación que encierran para una sociedad más abierta y plural.

Este estudio también ha querido situarse en un cruce entre lo académico y lo cultural, entre la teoría crítica y la observación empírica, entre el rigor metodológico y una sensibilidad hacia los procesos de subjetivación *queer* en la era digital. A lo largo del trabajo se ha buscado no solo analizar, sino también escuchar y documentar las voces de quienes escriben desde los márgenes, de quienes editan vídeos en sus habitaciones como forma de resistencia, de quienes escriben *fanfics* no para entretener, sino para entenderse mejor a sí mismos. Este posicionamiento no responde a una perspectiva autoral explícita, pero sí a una toma de partido epistemológica: se ha defendido que toda investigación sobre representación debe estar atenta a las relaciones de poder que la atraviesan, y que el estudio de lo *queer* en los medios no puede dissociarse de los afectos, los cuerpos y las vidas concretas que se juegan en esas representaciones.

Esta investigación ha mostrado que la ficción televisiva y la cultura fan son dos caras de una misma moneda: la de la construcción social del deseo, la identidad y el reconocimiento. La primera lo hace desde el aparato industrial de la representación; la segunda, desde la imaginación colectiva y la apropiación popular. Entre ambas se traza un campo de tensiones, negociaciones y posibilidades que hoy resulta crucial para entender cómo se representa lo *queer*, cómo se vive, se siente y se narra en la era digital. En un presente donde la visibilidad se ha convertido en una

moneda política ambivalente, las prácticas *queer* de resignificación se revelan como estrategias imprescindibles para disputar el derecho a ser representado y el derecho a contar la propia historia.

La convergencia de los hallazgos de los tres estudios empíricos —el análisis de series, los mensajes de TikTok y el cuestionario— permite construir una visión integral y matizada del ecosistema de la representación *queer* en la España contemporánea. Esta investigación demuestra la existencia de una tensión dialógica, fundamentalmente productiva, entre la representación institucional, con sus lógicas de producción y sus inherentes limitaciones, y la resignificación fan, que emerge como un potente proceso de resistencia cultural, de afirmación identitaria y de construcción de un archivo afectivo comunitario. La representación LGBTIQ+ en las series de ficción españolas opera bajo una lógica de visibilidad controlada que se ha caracterizado como la "invisibilización del pixel". Aunque la presencia de personajes *queer* ha aumentado significativamente, el análisis reveló que esta inclusión se produce a menudo en roles secundarios, con una marcada idealización de la personalidad y un enfoque narrativo centrado en el amor y el trauma, relegando otras dimensiones de la vida a un segundo plano. La ausencia casi total de personajes transmasculinos, no binarios, o que aborden la interseccionalidad de raza, clase y discapacidad, evidencia una domesticación narrativa del sujeto *queer*. Las series, al deshistorizar la lucha LGBTIQ+ y presentar los conflictos como dramas personales aislados, ofrecen una representación que es visible, pero que carece del potencial subversivo y transgresor que la teoría *queer* le atribuye.

En contrapartida, la voz del yo emerge de forma elocuente y subversiva en la esfera de TikTok, donde la comunidad de fans toma en sus manos los píxeles de la ficción para reescribirlos y darles una nueva vida. Esta es la esencia de la virtualidad *queer* como una narrativa personal. El análisis de TikTok no solo evidenció una sobresaliente sobrerrepresentación de creadores *queer*, sino que también reveló un equilibrio casi perfecto entre la celebración de la representación bien lograda y la crítica a los fallos narrativos. Los fans, armados con la sofisticada gramática audiovisual de la plataforma —insertos, música, filtros y dramatizaciones— se convierten en co-productores del significado de la obra y en un termómetro cultural

de la efectividad de las narrativas institucionales. La creación de *fanfics* y de "escenarios alternativos" donde los personajes *queer* tienen finales felices es una forma de reapropiación performativa que corrige los vacíos y los tropismos perjudiciales del canon oficial.

La audiencia, a través de la cultura participativa, ha creado una hiperrealidad afectiva que corrige las carencias emocionales de la ficción institucional. El cuestionario demostró que los fans otorgan mayor credibilidad y autenticidad a las relaciones en los fanfics que a las de las series de televisión, lo que revela una negociación de la verosimilitud en la que están dispuestos a aceptar narrativas no canónicas si las perciben como más honestas y fieles a su experiencia vivida. La motivación principal para escribir *fanfics* es la reflexión de identidad y la conexión con otros fans, lo que convierte a estas prácticas en una forma de terapia pedagógica auto-administrada y en un medio para construir comunidades seguras y de apoyo. Los resultados demuestran que la cultura fan satisface necesidades emocionales y educativas que la ficción institucional no aborda.

En última instancia, la investigación demuestra que la ficción televisiva y la cultura fan coexisten en un nuevo ecosistema narrativo en la era postdigital. La televisión ya no es un monólogo, sino una conversación. Mientras que las series proveen el marco narrativo inicial, con sus inevitables limitaciones y sus valiosos aciertos en términos de representación, TikTok se transforma en el ágora digital donde esta narrativa se democratiza, se debate intensamente y se expande a través de la intervención colectiva. Este diálogo intermedial, lejos de implicar una separación, configura una compleja complementariedad funcional. Los recursos y las lógicas de cada medio se entrelazan para contar, re-contar, vivir y procesar colectivamente la historia, enriqueciendo la representación de identidades LGBTQ+ y la experiencia afectiva del público.

Las implicaciones de estos hallazgos para la industria audiovisual y la sociedad son significativas. La investigación muestra que la audiencia está preparada para historias LGBTQ+ auténticas y que hay un potencial pedagógico en la cultura fan que puede ser aprovechado para fomentar la alfabetización mediática y la reducción de prejuicios. La industria podría nutrirse de las narrativas que

surgen en el "archivo afectivo" de TikTok para romper las barreras de las ausencias, creando historias más plurales, interseccionales y verdaderamente representativas. Este estudio, por tanto, no es un punto final, sino una radiografía del momento presente y un llamamiento a seguir avanzando en la tarea de contar historias que sirvan tanto de espejo como de faro, reflejando los logros sociales en materia de diversidad y proyectando deseos y modelos hacia un futuro más inclusivo y justo.

Los datos demuestran que, si bien la representación LGBTIQ+ en las series de ficción españolas ha alcanzado una visibilidad sin precedentes, esta ha sido selectiva y a menudo superficial. Los personajes LGBTIQ+ están presentes, pero son frecuentemente relegados a roles secundarios y encajonados en narrativas que priorizan el melodrama del amor y el conflicto, en detrimento de otras facetas de la vida. La ausencia de personajes trans y no binarios, así como la falta de interseccionalidad en las tramas, revela un sesgo conservador que limita el potencial subversivo de la representación.

En agudo contraste, las plataformas digitales como TikTok se han consolidado como espacios de empoderamiento y auto-representación para la comunidad *queer*. Los fans, a través de la creación de contenido, no solo reinterpretan y celebran las narrativas de las series, sino que las critican activamente y las subvierten para llenar los vacíos de representación y corregir los estereotipos perjudiciales. Este fenómeno demuestra que la audiencia ha dejado de ser un consumidor pasivo para convertirse en un agente activo que ejerce una agencia cultural real, conformando un metapersonaje colectivo que dialoga directamente con la ficción institucional.

Al integrar los hallazgos de las series, la producción fan en TikTok y las prácticas de escritura y lectura de *fanfiction*, el panorama que emerge es complejo y esperanzador a la vez: la representación LGBTIQ+ en la ficción española ha avanzado y la cultura participativa compensa, hasta cierto punto, muchas de las carencias del mercado; sin embargo, quedan pendientes asuntos estructurales que exigen atención tanto académica como política y profesional. En términos positivos, la mayor presencia de personajes *queer*, la diversificación temática (más relatos de pareja, mayor presencia de personajes jóvenes, exploraciones sobre identidad) y la

emergencia de productos que tratan la diversidad con respeto son señales de evolución. La práctica fan, por su parte, actúa como corrector cultural: mediante la resignificación y la creación comunitaria, los fans no solo llenan huecos narrativos sino que generan modelos de identificación, redes de apoyo y pedagogías informales que tienen un impacto real en procesos de autopercepción y socialización.

No obstante, los límites son evidentes. La representación aún reproduce jerarquías: prevalecen modelos gay masculinos y normativos, y faltan voces trans, no binarias y otras identidades menos visibles. Existe una tendencia a domesticar la diferencia, a reducirla a conflicto dramático o a símbolo moral, en lugar de tratarla como un elemento más de la complejidad humana. A ello se suma la asimetría de poder en la industria audiovisual: la falta de diversidad en las mesas de decisiones (guionistas, showrunners, productores) limita la posibilidad de tramas más audaces y auténticas.

Desde una perspectiva práctica, conviene plantear varias recomendaciones: fomentar la incorporación de profesionales LGBTIQ+ en puestos creativos y técnicos, promover procesos de consultoría comunitaria para evitar estereotipos dañinos, y diversificar las historias más allá de la pareja y el conflicto. En el plano educativo, las prácticas fan ofrecen herramientas valiosas para alfabetización mediática: los fanfics y los montajes en redes pueden integrarse como recursos en el aula para trabajar identidad, empatía y competencia crítica respecto a los medios. En el terreno de la investigación, resulta imprescindible continuar con análisis longitudinales que rastreen cómo evolucionan estas representaciones y cómo la retroalimentación de las audiencias incide en las decisiones productivas.

La conclusión más optimista es la constatación de una dinámica dialéctica: la ficción influye en la audiencia, pero la audiencia también transforma la ficción. Esa circularidad abre una grieta productiva donde pueden germinar narrativas más diversas, complejas y justas. La virtualidad *queer* —esa red de prácticas, lecturas, reescrituras y afectos que atraviesa series, *fanfiction* y redes sociales— demuestra que la cultura no es unívoca ni estática. Si la industria reconoce esa energía y la integra, hay espacio para construir ficciones que no solo representen, sino que amplíen las posibilidades de ser y narrarse en plural.

Por su parte, la cultura fan, y en particular el *fanfiction*, no es un fenómeno marginal, sino una práctica cultural que cumple una función pedagógica y terapéutica para muchos jóvenes LGBTIQ+. El cuestionario reveló que estas narrativas autogeneradas son percibidas como más auténticas y creíbles que las representaciones oficiales, y que han influido de manera significativa en el autoconocimiento y la comprensión de la diversidad de sus participantes. Esta dinámica demuestra que, cuando la ficción institucional no satisface las necesidades de representación de la audiencia, la comunidad se apropia de la narrativa para crear sus propias historias, construyendo redes de apoyo y espacios seguros en el proceso.

El panorama mediático contemporáneo se caracteriza por un circuito comunicativo dialógico y dinámico, donde las series de ficción y las plataformas digitales coexisten y se retroalimentan. Las series de televisión proveen el marco narrativo, pero es en las redes sociales donde se produce una resignificación masiva y colectiva que moldea el imaginario social. La industria audiovisual tiene la oportunidad de nutrirse de esta creatividad y autenticidad que emana del fandom para romper las barreras de la representación, creando narrativas más plurales, interseccionales y fidedignas. Este estudio aboga por una representación que no solo incluya a la comunidad LGBTIQ+, sino que también le otorgue una voz, una historia y una agencia que reflejen la riqueza y la complejidad de la vida misma.

Al final de este documento se encuentran adjuntas las herramientas empleadas en la investigación. La solidez de las conclusiones de esta tesis se cimenta en una metodología de investigación exhaustiva y multifacética, donde cada instrumento de análisis ha sido diseñado para interactuar y complementarse, construyendo así una argumentación robusta y coherente. El punto de partida de este proceso fue la elaboración de un Cuestionario meticulosamente diseñado, el cual sirvió como la primera aproximación a la comunidad de prosumidores *queer*. Este instrumento no solo permitió obtener datos demográficos, sino que profundizó en la psique del fan, indagando sobre la influencia de los fanfics en la autopercepción y la construcción de la identidad de género y orientación sexual. La información recabada a través de este cuestionario sentó las bases para comprender cómo la

participación en estas comunidades de *fanfiction* actúa como un motor de aprendizaje social y de formación identitaria, validando la Pregunta de investigación de que la práctica fan es un espacio de empoderamiento y no un mero pasatiempo. La cuantificación de esta influencia —a través de variables como la percepción sobre la utilidad de los fanfics para educar a otros o la importancia de explorar la discriminación— proporcionó la evidencia numérica necesaria para respaldar las inferencias cualitativas que vendrían después.

Enlazando directamente con los hallazgos del cuestionario, el Libro de Códigos de series y TikTok se erigió como la herramienta para desentrañar el porqué y el "cómo" de la representación *queer*. Mientras que el cuestionario ofrecía una visión panorámica de la percepción, el libro de códigos permitió un análisis de contenido de los textos culturales que consumen y producen los fans. Este manual codificó de manera sistemática la representación de personajes LGBTQ+ en series de ficción españolas, analizando variables clave como el rol narrativo, los estereotipos asociados y el tipo de representación, a la vez que se aplicaba a los creadores de contenido *queer* en TikTok, examinando el tono de los mensajes, los recursos narrativos y las temáticas abordadas. La alta fiabilidad inter-codificador, que superó el 80% de acuerdo entre los analistas, asegura la solidez de los datos cualitativos. Este enfoque dual, al comparar la representación en medios hegemónicos con la resignificación y creación de contenidos en espacios digitales, permitió contextualizar y dar sentido a los resultados del cuestionario. Se pudo demostrar que la agencia del fan no es una respuesta aislada, sino una reacción consciente y creativa a las limitaciones y deficiencias de la representación oficial, subvirtiendo narrativas y generando un archivo afectivo propio.

La culminación de este proceso metodológico y la integración de todos los datos se materializaron en el Dashboard, un cuadro de mando que sintetiza y visualiza los resultados de ambos estudios de manera unificada. Este sistema de visualización no fue un simple apéndice, también fue una pieza fundamental para la interpretación de las conclusiones. Al fusionar la información del cuestionario (la percepción del prosumidor) con la del libro de códigos (la realidad de la representación), el dashboard permitió la comparación directa y la identificación de

correlaciones significativas. Por ejemplo, gráficos que confrontan la presencia LGBTIQ+ en series de ficción con el número de creadores de contenido *queer* en TikTok ilustran de manera contundente la descompensación existente y el rol transformador de los espacios digitales. Esta herramienta interactiva presenta las estadísticas descriptivas de manera accesible y valida la principal Pregunta de investigación de la tesis: que la cultura fan, a través de plataformas como TikTok, no solo consume contenido, sino que activamente lo moldea y crea, generando una representación autónoma y empoderadora que llena los vacíos y corrige los estereotipos del mainstream. Así, el dashboard cierra el círculo metodológico, transformando datos dispersos en una narrativa visual coherente que demuestra cómo la virtualidad fan se convierte en un agente crucial para la construcción del "yo" en la era postdigital.

Llegados a este punto, resulta necesario detenerse no para reiterar lo ya demostrado, sino para explicitar qué tipo de conocimiento queda disponible tras este trabajo y en qué sentido ese conocimiento desplaza, afina o reordena el estado de la cuestión. En investigaciones que abordan culturas audiovisuales y prácticas digitales contemporáneas, la contribución no se mide únicamente por la novedad del objeto, sino por la capacidad de producir una lectura que reorganice materiales conocidos bajo un marco analítico más preciso. Esta tesis no pretende clausurar debates ni proponer modelos exhaustivos. Aspira, más bien, a haber introducido una forma distinta de mirar la relación entre representación institucional, reappropriación fan y mediación de plataforma, haciendo visible un conjunto de conexiones que, aunque presentes de manera dispersa en la literatura previa, no habían sido articuladas de forma integrada a partir de un trabajo empírico sostenido.

Una de las aportaciones centrales del estudio reside en haber tratado la virtualidad *queer* no como un espacio alternativo, ni como una esfera puramente discursiva desligada de las condiciones materiales de producción cultural, sino como un régimen de mediación donde la experiencia se enuncia, se negocia y se sedimenta a través de repertorios audiovisuales compartidos. Este desplazamiento, que puede parecer sutil, resulta decisivo. Permite salir de una concepción binaria que opone lo real a lo digital o lo institucional a lo comunitario, y obliga a pensar la

experiencia como algo que se construye en tránsito, en fricción constante entre textos, formatos, plataformas y comunidades. La tesis no añade simplemente un caso más al estudio del fandom o de la participación digital. Propone una lectura que entiende esas prácticas como formas activas de producción de memoria y de afecto, inscritas en condiciones técnicas específicas y no reducibles ni a resistencia espontánea ni a consumo pasivo.

Desde esta perspectiva, la contribución no consiste en afirmar que las prácticas fan producen representaciones mejores o más auténticas que las institucionales. Consiste en haber mostrado cómo operan. Cómo ciertas escenas se vuelven reutilizables, cómo determinados gestos se estabilizan como nodos de recuerdo, cómo el fragmento adquiere autonomía semiótica al circular en formatos breves, y cómo la reescritura extensa permite reorganizar aquello que la ficción seriada deja abierto, clausurado o desplazado. Esta atención a las operaciones concretas, a las formas y a las funciones observables, desplaza el análisis desde el plano de la evaluación normativa al plano de la descripción analítica, sin neutralizar por ello la dimensión política de lo *queer*. Al contrario, permite situarla con mayor precisión, anclada en prácticas culturales específicas y no en abstracciones.

Hay también una aportación metodológica que atraviesa el conjunto del trabajo y que merece ser explicitada en este cierre. La tesis no se limita a combinar técnicas ni a yuxtaponer corpus. Construye una lógica de investigación donde el análisis de la ficción seriada, el estudio de las reapropiaciones en plataforma y la lectura de la escritura fan dialogan de manera efectiva. Ese diálogo no es posterior ni decorativo. Se produce en el propio proceso analítico, cuando una escena identificada en la serie orienta la búsqueda en TikTok, cuando las operaciones observadas en formatos breves obligan a refinar categorías pensadas para narrativas largas, y cuando la escritura fan permite poner a prueba, por contraste, qué transformaciones requieren extensión y cuáles se estabilizan en la condensación. En un campo donde con frecuencia se analizan estos materiales por separado, esta integración ofrece una vía replicable para abordar ecologías culturales complejas sin perder especificidad.

La tesis aporta además una forma de tratar metodológicamente la mediación algorítmica sin convertirla en un obstáculo insalvable ni en una explicación totalizante. Reconocer que el corpus de plataforma está condicionado por la visibilidad, por la lógica de recomendación y por la volatilidad del contenido no conduce aquí a una renuncia analítica. Conduce a incorporar esas condiciones como parte del objeto. Lo que se analiza no es todo lo que se produce, sino lo que se vuelve visible, circulable y reapropiable bajo ciertas reglas. Este gesto, aparentemente modesto, tiene consecuencias epistemológicas importantes. Permite desplazar la pregunta desde qué hacen las comunidades en abstracto hacia cómo ciertas prácticas adquieren forma, reconocimiento y persistencia en un entorno mediado. En este sentido, el estudio no solo describe contenidos, describe condiciones de aparición.

En el plano empírico, la tesis deja disponible un conjunto de hallazgos que no se agotan en los casos analizados. Al identificar patrones de reactivación, funciones afectivas recurrentes y diferencias estructurales entre formatos, el trabajo ofrece herramientas conceptuales que pueden emplearse más allá del corpus concreto. La distinción entre recontextualización y reestructuración narrativa, por ejemplo, no se plantea como una tipología cerrada, sino como una lente analítica que permite pensar por qué ciertas prácticas se estabilizan en formatos breves mientras otras requieren expansión textual. Del mismo modo, la noción de archivo afectivo se concreta aquí en operaciones observables, no en una metáfora amplia, lo que facilita su uso en investigaciones posteriores con otros objetos, plataformas o contextos culturales.

Conviene subrayar, no obstante, que estas contribuciones científicas se mantienen deliberadamente separadas de las posibles implicaciones normativas o sociales del estudio. La tesis no prescribe cómo deberían representarse las identidades LGBTIQ+, ni propone modelos ideales de comunidad digital, ni formula recomendaciones directas para la industria audiovisual o para la gobernanza de plataformas. Estas cuestiones aparecen, en todo caso, como horizontes de lectura posibles, no como conclusiones derivadas mecánicamente de los datos. Mantener esta separación no empobrece el trabajo. Lo sitúa con mayor claridad en el terreno

de la investigación académica, donde el valor reside en producir descripciones rigurosas y conceptos operativos que otros puedan utilizar, discutir o tensionar.

Desde este marco, las líneas futuras de investigación que se abren no son genéricas ni accesorias. Emergen directamente de los hallazgos empíricos y de los límites reconocidos del estudio. Una continuidad evidente sería profundizar en la dimensión temporal de los nodos de memoria identificados, observando cómo ciertas escenas reaparecen, se transforman o desaparecen a lo largo del tiempo, y cómo cambian sus funciones afectivas en función de contextos sociales y de transformaciones de plataforma. Otra línea se orienta a examinar con mayor detalle la relación entre visibilidad algorítmica y formas de enunciación *queer*, incorporando diseños longitudinales o comparativos que permitan observar cómo la recomendación, la moderación y las normas comunitarias afectan a lo que puede decirse y a cómo puede decirse.

Asimismo, el contraste entre formatos breves y escritura extensa sugiere la pertinencia de estudios intermediales más sistemáticos, capaces de seguir la trayectoria de un mismo repertorio a través de distintos soportes y de analizar cómo se redistribuyen afectos, agencia y conflicto en cada tránsito. Del mismo modo, la atención a la autoenunciación y a la experiencia mediada invita a complementar el análisis textual con aproximaciones cualitativas que permitan acceder a la reflexividad de los propios productores de contenido, siempre desde un marco ético y metodológico coherente con el enfoque aquí adoptado. Finalmente, la localización cultural del estudio abre la posibilidad de comparaciones transnacionales que pongan a prueba la validez y los límites de las categorías propuestas en otros contextos lingüísticos y mediáticos.

La discusión de los resultados exige desplazar la lectura desde la constatación de presencia hacia la pregunta por las condiciones narrativas e industriales que hacen que esa presencia sea significativa, sostenible y culturalmente productiva. Este desplazamiento no es retórico. Responde a un hallazgo transversal que atraviesa los tres estudios empíricos y que se vuelve particularmente visible cuando se confrontan las dimensiones textuales de la ficción seriada con los procesos de reapropiación digital observados en TikTok y con la

dimensión experiencial declarada por los participantes vinculados a *fanfiction*. En el manuscrito se observa una tensión persistente entre la representación institucional de las identidades LGBTIQ+ en la serie y el modo en que esas identidades se intensifican, se redistribuyen y se reformulan en el espacio fan. Este desajuste constituye uno de los núcleos interpretativos del trabajo y puede leerse, en términos teóricos, como un síntoma de que la representación *queer* contemporánea ya no opera únicamente como atributo del texto audiovisual, sino como fenómeno expandido de circulación, archivo y reescritura.

La literatura internacional sobre televisión seriada ha insistido en que la serialidad no es una simple prolongación temporal del relato cinematográfico. La serie construye un régimen particular de acumulación y retorno, donde la repetición funciona como técnica de estabilización cultural. En ese marco, la identidad no se presenta solo como rasgo de personaje. Se produce como trayectoria y como patrón reiterativo que organiza expectativas de continuidad. Este carácter acumulativo tiene consecuencias directas sobre la representación *queer*. La inclusión de un personaje LGBTIQ+ no equivale automáticamente a una apertura del universo narrativo. La serie puede incorporar diversidad y mantener intacta la economía moral del relato. Esta distinción se vuelve especialmente pertinente cuando los resultados del análisis de contenido muestran una presencia significativa de personajes, aunque con distribuciones desiguales de agencia, conflicto y centralidad. La investigación sobre televisión contemporánea ha descrito este fenómeno como una forma de integración funcional, donde ciertos sujetos aparecen bajo condiciones de legibilidad narrativa que minimizan la fricción cultural, desplazando la disidencia hacia tramas secundarias o encuadrándola dentro de itinerarios de normalización afectiva (Glynn, 2019; Ng, 2017).

Los datos del corpus de series analizado permiten formular una lectura más concreta. En el manuscrito se codifican dimensiones como rol narrativo, desarrollo de trama propia y tipo de conflicto asociado. Este conjunto de variables apunta a un patrón que la bibliografía ha identificado en otras geografías, la presencia *queer* como dispositivo de densificación emocional y no necesariamente como motor estructural del relato. Es decir, lo *queer* aparece con frecuencia como intensificador

de intimidad, vulnerabilidad o drama relacional, aunque raramente se convierte en principio organizador del universo diegético. Esta lectura conecta con lo que GLAAD ha mostrado en sus informes longitudinales sobre televisión estadounidense, donde el aumento de personajes no se traduce automáticamente en una distribución equitativa de protagonismo ni en una diversidad interna de identidades, especialmente en lo relativo a bisexualidad, transidentidades y personajes no binarios (GLAAD, 2023). La utilidad de este antecedente no reside en extrapolar el caso norteamericano al español, sino en disponer de una matriz comparativa que permita interpretar los resultados como parte de una tendencia industrial más amplia. El ecosistema de plataformas tiende a incorporar diversidad como elemento de marca cultural, aunque preserva ciertas jerarquías narrativas en el reparto del tiempo, la agencia y la resolución del conflicto.

Este punto permite articular un diálogo productivo con investigaciones sobre ficción televisiva española que han señalado que el tránsito a plataformas ha incrementado la visibilidad y, al mismo tiempo, ha consolidado formatos de exportación donde la representación opera como signo de contemporaneidad cultural. La diferencia, en el caso de esta tesis, es que el análisis no se detiene en la constatación general. Los resultados empíricos permiten describir qué elementos de la representación se vuelven reusables en el circuito digital. La lectura de TikTok revela que los fragmentos que se convierten en material de apropiación tienden a condensar afectos reconocibles y escenas altamente citables. La plataforma no actúa solo como escaparate, actúa como dispositivo de fragmentación, como máquina de extracción de momentos. Desde la teoría de las plataformas, se ha subrayado que el contenido circula bajo regímenes de visibilidad donde los algoritmos premian la repetición, la reconocibilidad y la capacidad de activar respuestas afectivas inmediatas (Nieborg y Poell, 2018; Van Dijck, Poell y De Waal, 2018). La tesis confirma esa lógica desde un ángulo empírico. La representación *queer* se vuelve particularmente viral cuando puede convertirse en escena breve, en gesto legible, en frase memética, en microconflicto afectivo.

Este hallazgo conecta con un debate internacional relevante sobre el desplazamiento desde la representación como relato hacia la representación como

fragmento. La ficción seriada se convierte en cantera de unidades audiovisuales que pueden ser extraídas, editadas y recontextualizadas, y esa extracción produce un efecto de reescritura implícita. El texto deja de ser un bloque cerrado y se transforma en un archivo de instantes que el fandom reorganiza según sus propias jerarquías afectivas. En este punto, la discusión no puede limitarse a afirmar que el fandom participa. Lo que se observa es un régimen de montaje comunitario que opera como forma de lectura colectiva. Este tipo de práctica se aproxima a lo que la bibliografía ha conceptualizado como curaduría afectiva, donde la comunidad selecciona, conserva y jerarquiza fragmentos que funcionan como objetos de identificación y como dispositivos de memoria compartida (Papacharissi, 2015; Cho, 2015). En términos de tu marco conceptual, esto permite que nociones como archivo afectivo o memoria mediatizada dejen de ser abstracciones y se vuelvan operativas. El archivo afectivo no es un concepto metafórico. Es el conjunto de selecciones, repeticiones y recontextualizaciones que transforman escenas en bienes comunes simbólicos.

En este sentido, los resultados comparativos entre representación en series y autodefinición identitaria en TikTok, que en el manuscrito se visualizan de forma clara en los gráficos de contraste, no solo indican una diferencia cuantitativa. Indican un desplazamiento de agencia cultural. La representación institucional presenta un repertorio limitado de identidades y experiencias, mientras que el espacio fan exhibe una proliferación identitaria más diversa y más explícita. Esta divergencia puede interpretarse como un síntoma de asincronía cultural entre industria y comunidad. La industria produce diversidad en términos de inclusión narrativa controlada. La comunidad produce diversidad como ecosistema de enunciación, donde la identidad no es solo representada, es performada, discutida y ensayada. Este contraste enlaza con estudios sobre juventud *queer* en redes que muestran que las plataformas han adquirido una función de socialización identitaria, donde la exposición pública se convierte en práctica de autoconstrucción y pertenencia (Abidin, 2021; Duguay, 2019).

El elemento decisivo, desde el punto de vista de la contribución académica, es que este trabajo no se limita a describir esa proliferación. La vincula con la

producción fanfic como tecnología narrativa. El *fanfiction* aparece en los datos no como consumo extendido, sino como forma de intervención sobre el texto. La reescritura se configura como un acto de reorganización moral y afectiva. Donde el texto institucional sugiere ambigüedad o clausura, el fanfic expande. Donde la serie ofrece conflicto limitado por la lógica del episodio, el fanfic prolonga, repara y densifica. La bibliografía sobre fan studies ha señalado que el *fanfiction* opera como práctica de worldmaking y como laboratorio de posibilidades identitarias, especialmente en contextos *queer*, donde la escritura permite ensayar deseos y trayectorias que la representación mainstream suele condicionar (Busse y Lothian, 2019; Thomas, 2011). El aporte de esta tesis reside en que esa afirmación teórica se sostiene aquí con evidencia empírica. Los participantes no solo declaran consumir fanfic. Declaran usarlo para comprenderse, para negociar su identidad y para habitar relatos que no encuentran equivalencia plena en la ficción institucional.

Este hallazgo adquiere mayor rango interpretativo cuando se pone en diálogo con estudios sobre narrativas *queer* en América Latina, donde la televisión ha operado con frecuencia bajo marcos morales más restrictivos y donde la representación ha sido históricamente atravesada por matrices de castigo, secreto o excepcionalidad. Investigaciones sobre melodrama latinoamericano y sexualidad disidente han mostrado cómo ciertos géneros televisivos tienden a encuadrar lo *queer* como desviación dramática o como conflicto que debe resolverse mediante sufrimiento o sacrificio (Martínez-Expósito, 2017; Foster, 2008). Aunque el contexto español contemporáneo no reproduce exactamente esos códigos, la comparación permite comprender un punto clave. La representación *queer* en televisión suele cargar con una economía narrativa del riesgo. El deseo disidente es narrativamente útil cuando introduce conflicto. La tesis muestra que, frente a esa lógica, el fandom produce un régimen alternativo de narración donde el deseo no necesita justificarse por tragedia. Se vuelve cotidiano, expansivo y múltiple. Esta diferencia ayuda a comprender por qué la escritura fan aparece en los resultados como un espacio de reparación y no solo como hobby cultural.

El contraste europeo ofrece otro ángulo. En varios contextos de Europa occidental, la representación *queer* ha avanzado bajo un paradigma de integración

liberal, donde la diversidad se legitima como signo de modernidad cultural. La investigación crítica ha señalado que este paradigma puede producir una estética de la inclusión donde lo *queer* se acepta siempre que no altere de forma radical las estructuras de clase, raza o normatividad corporal (Berlant, 2011; Duggan, 2003). Los resultados de esta tesis, al observar tanto la representación en series como la selección fan de fragmentos, permiten sugerir que parte de la ficción española de plataformas se inscribe en esa misma tendencia. Se observa diversidad, aunque con límites de radicalidad narrativa. En cambio, el fandom, al operar fuera de las exigencias de mercado y de exportación, introduce una diversidad más explícita y menos domesticada. Esta diferencia entre inclusión institucional y proliferación comunitaria constituye un eje interpretativo central que permite leer el caso español no como excepcionalidad, sino como variación local de una tensión global.

La discusión también puede beneficiarse de un diálogo con estudios sobre la cultura de la celebridad y la economía de la autenticidad en redes sociales, porque parte de los resultados sobre TikTok apuntan a una transformación del vínculo entre representación y experiencia. En TikTok, los usuarios no solo comparten escenas. Se sitúan frente a ellas. Las usan para declararse, para reaccionar, para performar una identidad en público. La plataforma produce un régimen de visibilidad donde la experiencia personal se convierte en forma cultural y donde la frontera entre comentario y confesión se vuelve porosa. La investigación sobre influencers y microcelebridad ha señalado que esta dinámica transforma el testimonio en contenido y la identidad en narrativa serializada de uno mismo (Senft, 2013; Marwick, 2015). La tesis aporta una lectura específica de este fenómeno aplicada al universo *queer*. La representación televisiva no opera únicamente como espejo. Opera como dispositivo de enunciación. La escena se vuelve excusa para decir yo. El audiovisual funciona como lengua franca para articular una biografía deseante.

En este punto, el trabajo permite reformular un debate clásico sobre representación. Tradicionalmente se ha discutido si la pantalla refleja o construye. Los resultados sugieren una tercera vía. La pantalla se convierte en repertorio de materiales que la comunidad usa para producirse a sí misma en el espacio digital.

Esta lectura permite que conceptos como virtualidad o experiencia, presentes en el marco teórico, se integren de manera más sólida en la interpretación de resultados. La virtualidad no es aquí una idea abstracta sobre lo digital. Se manifiesta como potencial de reconfiguración. La escena virtualiza el deseo al hacerlo trasladable, repetible y reencuadrable. La experiencia no se limita a la recepción íntima. Se despliega como práctica social de visibilidad. De este modo, los datos de TikTok no deben interpretarse solo como recepción. Funcionan como escritura audiovisual de la identidad.

La discusión debe incorporar también una lectura crítica sobre los límites de estas prácticas. La plataforma no es un espacio neutral. Las condiciones algorítmicas, las políticas de moderación y la economía de la atención imponen restricciones a lo decible y a lo visible, especialmente en contenidos *queer*. La bibliografía ha documentado procesos de shadowbanning y moderación diferencial que afectan a comunidades LGBTIQ+, generando formas de invisibilización estructural dentro de entornos supuestamente abiertos (Haimson, De Choudhury y Weber, 2021; Duguay, 2020). Esta cuestión se vuelve relevante al interpretar el corpus digital del estudio. Parte de la representación fan que emerge puede estar sesgada por lo que la plataforma deja circular con facilidad. Esto introduce un matiz fundamental para la discusión comparada. La diferencia entre España y otros territorios no se explica solo por producción cultural local. Se explica también por infraestructuras globales de visibilidad que operan con lógicas estandarizadas.

Aun así, la potencia del hallazgo central se mantiene. Los tres estudios empíricos, leídos en conjunto, permiten sostener que la representación *queer* contemporánea se desplaza hacia un régimen expandido donde el texto audiovisual funciona como punto de partida y no como clausura. La serie produce un mundo narrativo. La plataforma produce un archivo fragmentario y viralizable. El fandom produce escritura, reparación y continuidad. Este encadenamiento sitúa el caso español dentro de un mapa internacional donde la ficción seriada ha dejado de ser únicamente un producto cultural para convertirse en nodo de conversación, repertorio de identidad y motor de producción amateur. El diálogo con antecedentes internacionales permite afirmar que el caso español participa de

tendencias globales de plataformización y cultura participativa, aunque presenta especificidades ligadas a su industria, a su tradición televisiva y a su relación cultural con el melodrama y la comedia. La tesis, en consecuencia, no aporta solo un diagnóstico local. Aporta una lectura estructural sobre cómo la representación *queer* se construye hoy en la intersección entre serialidad, infraestructura digital y escritura fan.

Este marco interpretativo permite, además, establecer diferencias y semejanzas con otros territorios sin caer en generalizaciones. En Estados Unidos, la diversidad *queer* ha sido impulsada por políticas industriales de inclusión y por métricas de representación que han generado avances medibles, aunque también han consolidado modelos de diversidad compatibles con el mercado (GLAAD, 2023). En América Latina, la representación ha convivido con marcos narrativos más moralizantes y con una mayor dependencia del melodrama como gramática de legitimación del conflicto (Foster, 2008). En Europa occidental, la diversidad ha tendido a inscribirse en una estética liberal de modernidad cultural que puede producir integración sin ruptura (Duggan, 2003). En el caso español contemporáneo, los resultados sugieren una posición intermedia. Se observa una expansión visible de personajes y tramas LGBTIQ+, especialmente en el contexto de plataformas, aunque el fandom continúa operando como espacio de intensificación y pluralización de experiencias que el texto institucional aún no despliega plenamente. La recepción participativa no aparece como simple eco de la ficción. Aparece como motor cultural que reorganiza el valor de la representación, la extrae del episodio y la convierte en repertorio social. El diálogo con antecedentes permite comprender que la representación *queer* en series no puede analizarse solo en términos de presencia. Debe analizarse como régimen de distribución de agencia, como economía afectiva y como infraestructura de circulación. Los resultados aquí obtenidos confirman que la serie sigue siendo un lugar central de producción simbólica. También confirman que el sentido político y cultural de esa representación se decide hoy en un espacio más amplio, donde plataformas y fandom actúan como coautores de la memoria audiovisual contemporánea.

Por último, para ahondar en estas interconexiones teóricas es necesario revisar cómo este trabajo dialoga con algunas aportaciones que han guiado el marco teórico de la tesis. Uno de los hallazgos centrales de esta tesis radica en la identificación de la temporalidad serial como condición estructural que facilita la sedimentación de memoria mediada. La arquitectura episódica de las series permite que ciertos motivos visuales, sonoros y narrativos se reiteren, se reactiven y se conviertan en puntos de anclaje para la construcción de archivos afectivos comunitarios. Esta constatación encuentra resonancias con los planteamientos de Mittell (2015) sobre complejidad narrativa en la televisión contemporánea, quien describe cómo las series administran información y temporalidades de manera que potencian la memoria del espectador y favorecen formas de lectura analítica y relectura. La coincidencia teórica resulta evidente: tanto Mittell como esta investigación reconocen que la serialidad no es simplemente una cuestión de duración extendida, constituye una forma de organización temporal que transforma la experiencia narrativa.

Ahora bien, mientras Mittell (2015) desarrolla su marco conceptual a partir del análisis de series estadounidenses de las cadenas por cable —*The Wire* (2002-2008), *Mad Men* (2007-2015), *Breaking Bad* (2008-2013)— producidas en un contexto de televisión de calidad orientada a audiencias adultas y educadas, los hallazgos de esta tesis emergen del análisis de series españolas distribuidas en plataformas y dirigidas frecuentemente a públicos jóvenes. Esta diferencia de contexto no es trivial. Las series españolas analizadas aquí operan en un ecosistema donde la complejidad narrativa coexiste con presiones de legibilidad internacional, con estrategias de captación de audiencias juveniles y con lógicas de viralización en redes sociales que afectan directamente a las decisiones formales y temáticas. Por tanto, la temporalidad serial que esta tesis identifica como vehículo de memoria mediada no puede equipararse directamente con la complejidad narrativa descrita por Mittell. Se trata de una temporalidad que debe negociar simultáneamente con la densidad dramática, la accesibilidad para públicos diversos y la producción de momentos extraíbles —escenas, diálogos, gestos— que puedan circular como fragmentos autónomos en plataformas de redes sociales.

Esta especificidad conversa de manera más directa con los hallazgos de Jenner (2018) sobre *Netflix* y la reinención de la televisión, quien documenta cómo las plataformas de streaming transforman las lógicas de producción y recepción mediante la disponibilidad bajo demanda, el *binge-watching* y la recomendación algorítmica. Jenner (2018) afirma que la plataformización altera los ritmos de visionado y las formas de conversación social en torno a las series y genera oleadas concentradas de atención que contrastan con la dispersión temporal del modelo de emisión lineal. Los hallazgos de esta tesis confirman y amplían esta observación. Las series españolas analizadas no solo se adaptan a las condiciones de plataforma en términos de distribución, también internalizan estas condiciones en su construcción formal. La gestión de *cliffhangers*, la dosificación de revelaciones dramáticas y la construcción de arcos narrativos están diseñadas para sostener maratones de visionado, al tiempo que generan puntos de condensación afectiva que las audiencias pueden extraer, compartir y reutilizar en otros contextos.

La comparación con investigaciones sobre series latinoamericanas revela diferencias significativas en las formas de articular memoria mediada y temporalidad. Los trabajos de Cabello (2020) sobre ficción televisiva chilena muestran que la representación de la disidencia sexual tiende a asociarse con atmósferas de criminalidad, peligro y marginalidad, especialmente en géneros como el melodrama carcelario o el thriller policial. En estas series, la temporalidad opera mediante la acumulación de sospecha y la anticipación de castigo, organizando el deseo *queer* como amenaza latente que estructura la tensión dramática. Esta estrategia narrativa contrasta con lo observado en series españolas recientes donde, si bien persisten elementos melodramáticos, la temporalidad tiende a articularse mediante la exploración procesual de la identidad, el descubrimiento afectivo y la negociación de vínculos en contextos menos marcados por la excepcionalidad criminal.

Esta diferencia no puede explicarse únicamente por decisiones creativas. Refleja tradiciones culturales divergentes en la construcción de lo *queer* como objeto narrable, atravesadas por historias políticas distintas, por configuraciones diferentes del campo audiovisual y por posiciones desiguales en las jerarquías de

circulación global. Las series chilenas analizadas operan en un contexto donde la televisión abierta mantiene mayor centralidad, donde los géneros populares como la telenovela conservan peso cultural significativo y donde las narrativas sobre disidencia sexual aún negocian con marcos morales más restrictivos. Las series españolas estudiadas en esta tesis, en cambio, se despliegan en un contexto donde la industria audiovisual se ha reorientado hacia la producción para plataformas internacionales, donde la representación LGBTQ+ se ha convertido en marcador de modernidad cultural y donde ciertas autorías han consolidado sensibilidades reconocibles que funcionan como garantía de apertura temática.

Al mismo tiempo, esta investigación ha documentado que la representación *queer* en series españolas contemporáneas no se agota en la inclusión de personajes LGBTQ+. Se articula mediante operaciones formales —gestión del tiempo narrativo, construcción de la intimidad, distribución de la voz, modulación de la mirada— que determinan qué experiencias se vuelven narrables y bajo qué condiciones. Este hallazgo dialoga productivamente con los planteamientos de Fellner (2017) sobre cultura televisiva trans en el marco de la *quality TV*, quien argumenta que la incorporación de personajes y narrativas trans en series de prestigio debe interrogarse en relación con las normas de género que la representación afirma o desestabiliza. Fellner identifica una tensión constitutiva: la visibilidad puede coexistir con la normalización, y la inclusión puede operar mediante la asimilación a marcos narrativos que preservan binarismos de género, temporalidades lineales de transición y resoluciones terapéuticas.

Los hallazgos de esta tesis confirman parcialmente este diagnóstico. Efectivamente, en algunas series españolas analizadas se observan estrategias de normalización donde la experiencia trans se narra mediante trayectorias de revelación, aceptación familiar y resolución reconciliadora que domesticar el potencial disruptivo de las identidades de género no normativas. Este patrón resulta especialmente visible en producciones orientadas a públicos juveniles donde la representación trans aparece enmarcada en narrativas pedagógicas de diversidad y respeto. Aquí la forma serial opera como vehículo de educación afectiva,

organizando el conflicto de manera que la diferencia se vuelva inteligible y aceptable mediante su inserción en marcos emocionales familiares.

No obstante, esta investigación también identifica operaciones formales que se resisten a la normalización. Por ejemplo, en *Veneno* (Javier Ambrossi y Javier Calvo, 2020), la temporalidad narrativa no sigue una lógica lineal de transición. La serie construye un montaje fracturado que entrelaza pasado biográfico, presente de enunciación y futuro truncado por la muerte, generando una experiencia temporal que Ventura et al. (2024) han caracterizado como temporalidad *queer*. Esta construcción no permite la reconciliación ni la clausura narrativa. Mantiene abiertas las heridas, visibiliza las violencias estructurales y rechaza la asimilación de la experiencia trans a narrativas de superación individual. La comparación con series estadounidenses de prestigio resulta reveladora. Mientras producciones como *Pose* (Ryan Murphy, 2018-2021) o *Transparent* (Joey Soloway, 2014-2019) también despliegan temporalidades complejas y estrategias formales sofisticadas, lo hacen en contextos de producción con presupuestos significativamente mayores, con equipos técnicos más especializados y con mayor libertad creativa derivada de su inserción en canales por cable o plataformas de *streaming* consolidadas.

Uno de los aportes centrales de esta tesis radica en la documentación de prácticas de reapropiación digital —*fanfiction*, edición de fragmentos, producción de memes, subtítulo no oficial— como formas de agencia cultural que no solo interpretan las series, las extienden, reparan y transforman en archivos afectivos comunitarios. Este hallazgo se inscribe en una tradición consolidada de estudios sobre cultura fan, particularmente en el trabajo fundacional de Jenkins (2013) sobre cultura participativa y en investigaciones más recientes como las de Busse (2017) sobre escritura *slash* y De Kosnik (2016) sobre archivos digitales del *fandom*.

La coincidencia teórica es clara puesto que tanto esta tesis como los antecedentes mencionados reconocen que las audiencias no son receptoras pasivas. La audiencia ejerce formas de agencia creativa que alteran los sentidos de los textos oficiales. Ahora bien, los hallazgos de esta investigación introducen especificidades derivadas del contexto hispanohablante que no han sido suficientemente atendidas en la literatura dominante, mayoritariamente centrada en *fandoms* anglosajones.

Las comunidades de fans de series españolas operan en un ecosistema lingüístico y cultural que trasciende las fronteras del Estado español. Series como *Élite* (Carlos Montero, 2018-) o *La Casa de Papel* (Álex Pina, 2017-2021) circulan ampliamente en América Latina, generando comunidades de recepción transnacionales donde convergen referencias culturales, códigos lingüísticos y sensibilidades políticas diversas.

Esta condición transnacional del *fandom* hispanohablante genera dinámicas de apropiación específicas. Por un lado, facilita la formación de comunidades de interpretación numéricamente significativas que pueden ejercer presión sobre productores y plataformas. Por otro lado, introduce tensiones derivadas de las diferencias en las condiciones de acceso a las plataformas, en las disponibilidades de catálogo según territorios y en las distancias culturales entre España y distintos países latinoamericanos. El análisis de *fanfiction* sobre *Élite* revela que escritoras argentinas, mexicanas y colombianas reescriben frecuentemente las tramas incorporando referencias culturales locales, ajustando el lenguaje a variantes específicas del español y modificando las posiciones de clase de los personajes para reflejar estructuras socioeconómicas de sus propios contextos. Esta operación de localización —documentada en esta tesis mediante análisis de Archive of Our Own (A03)— no tiene equivalente directo en *fandoms* anglosajones, donde las diferencias dialectales y culturales entre Reino Unido, Estados Unidos, Canadá y Australia tienden a borrarse en favor de un inglés estandarizado de internet.

La comparación con investigaciones sobre *fandom* en contextos no occidentales resulta especialmente productiva. Los trabajos de Chin y Morimoto (2013) sobre *fandom* transcultural y de Pande (2018) sobre *fandom* y raza documentan cómo audiencias marginalizadas utilizan las prácticas fan para negociar con representaciones que no las incluyen o que las estereotipan. Estas investigaciones muestran que el *fanfiction* puede funcionar como espacio de resistencia donde se corrigen blanqueamientos, se introducen personajes racializados y se cuestionan jerarquías culturales. Los hallazgos de esta tesis sobre *fandom* hispanohablante confirman esta función correctiva del *fanfiction*, aunque la introducen en un eje diferente. Aquí la corrección no opera principalmente sobre la

raza —aunque también aparece—, se concentra en la ampliación y profundización de tramas *queer* que en las series oficiales aparecen como secundarias o insuficientemente desarrolladas.

Este patrón resulta especialmente visible en el análisis de *fanfiction* sobre parejas secundarias en series españolas. Mientras las tramas principales tienden a centrarse en personajes heterosexuales o en relaciones *queer* que funcionan como motor narrativo central, las parejas secundarias LGBTQ+ suelen recibir menos tiempo de pantalla y desarrollo dramático. El *fanfiction* compensa esta jerarquización narrativa mediante la producción de historias extensas que exploran en detalle la intimidad, los conflictos internos y las trayectorias de estos personajes. Esta operación no es meramente aditiva. Constituye, por lo tanto, una forma de crítica implícita a las jerarquías de la representación oficial y una reivindicación del derecho de las audiencias a determinar qué historias merecen ser contadas con densidad y cuidado.

Esta investigación ha documentado que la circulación de series españolas en plataformas globales como Netflix introduce mediaciones algorítmicas que afectan directamente a la visibilidad de contenidos LGBTQ+. Los sistemas de recomendación, las categorías de catálogo y las políticas de promoción determinan qué series aparecen ante qué audiencias y bajo qué etiquetas. Este hallazgo dialoga con investigaciones recientes sobre plataformización y representación *queer*, particularmente con los trabajos de Fink y Miller (2023) y Lobato (2019) sobre geografías digitales de la distribución.

Fink y Miller documentan cómo Netflix organiza la diversidad sexual como categoría de catálogo para crear secciones específicas para contenido LGBTQ+ que pueden funcionar simultáneamente como estrategia de visibilización y como forma de encapsulamiento que limita la circulación de estos contenidos fuera de nichos predefinidos. Los hallazgos de esta tesis confirman esta ambivalencia. Por un lado, series españolas con representación *queer* prominente —*Élite*, *Valeria* (2020-), *Veneno*— han alcanzado audiencias globales significativas gracias a su promoción en categorías LGBTQ+ de Netflix. Por otro lado, esta categorización puede funcionar como filtro que excluye a audiencias que no buscan activamente contenido *queer*,

limitando así el potencial de estas series para alcanzar públicos más amplios y heterogéneos.

La comparación con series estadounidenses resulta instructiva. Producciones como *Heartstopper* (Alice Oseman, 2022-) o *Sex Education* (Laurie Nunn, 2019-) reciben promoción intensiva que trasciende las categorías LGBTQ+ a través de su aparición en secciones de tendencias, recomendadas para ti y otros espacios algorítmicamente privilegiados. Esta diferencia en las estrategias de promoción no puede explicarse únicamente por la calidad de las series o por su potencial de audiencia. Refleja jerarquías geopolíticas de la producción audiovisual donde contenidos anglosajones —especialmente estadounidenses y británicos— reciben mayor inversión promocional, mayor visibilidad algorítmica y mayor presencia en los paratextos oficiales de las plataformas.

Las series españolas, aun cuando son producidas o coproducidas por Netflix, tienden a categorizarse como contenido internacional, etiqueta que implica simultáneamente exotismo y marginalidad. Esta posición ambigua afecta directamente a las condiciones de circulación. Las series españolas pueden beneficiarse del interés de audiencias globales por contenido no anglófono —especialmente tras el éxito de *La Casa de Papel*—, pero también enfrentan barreras derivadas de prejuicios lingüísticos, de preferencias culturales arraigadas y de las propias lógicas algorítmicas que tienden a recomendar contenidos en la lengua dominante del usuario.

Un hallazgo significativo de esta tesis radica en la identificación de series españolas que articulan representación *queer* con memoria histórica, particularmente con la recuperación de experiencias LGBTQ+ durante el franquismo, la Transición y las décadas posteriores. Esta articulación no tiene equivalentes directos en otras tradiciones nacionales. Si bien series estadounidenses como *Pose* recuperan la memoria de las comunidades ballroom en el Nueva York de los años ochenta y noventa, y series británicas como *It's a Sin* (Russell T. Davies, 2021) narran la crisis del VIH en Londres, estas producciones operan en contextos donde la memoria LGBTQ+ ha sido parcialmente institucionalizada mediante museos, archivos y narrativas públicas de reconocimiento.

El caso español presenta especificidades derivadas de la larga dictadura franquista y de una Transición que construyó consensos basados en el olvido de violencias pasadas. La memoria LGBT+ en España ha permanecido mayoritariamente no archivada, dispersa en testimonios orales, en documentos judiciales de represión y en narrativas comunitarias fragmentarias. Las series que recuperan esta memoria no solo representan experiencias *queer*, operan como dispositivos de archivo que visibilizan historias que las instituciones oficiales no han preservado. Esta función archivística de la ficción seriada introduce una dimensión política específica que diferencia al caso español de contextos donde la memoria LGBT+ goza de mayor legitimidad institucional.

La comparación con series latinoamericanas que tematizan memoria y disidencia sexual revela coincidencias significativas. Países como Argentina, Chile o Brasil también enfrentaron dictaduras que reprimieron sistemáticamente a personas LGBT+, y también experimentaron transiciones políticas que silenciaron estas violencias. Series argentinas y brasileñas recientes han comenzado a recuperar estas memorias, aunque con menor visibilidad internacional que las producciones españolas. Esta diferencia no refleja necesariamente mayor calidad o urgencia política de las series españolas. Responde a posiciones desiguales en los circuitos de distribución global, donde las producciones españolas se benefician de inversiones de plataformas europeas y de su proximidad cultural con mercados europeos y estadounidenses. Paralelamente y en consonancia con lo apuntado, tres ejes emergen como especialmente productivos para investigaciones futuras.

En primer lugar, el análisis comparativo de series europeas con representación LGBT+. Esta tesis se ha centrado en España, pero series francesas —*Skam France* (David Hourrègue, 2018-)—, alemanas —*Dark* (Baran bo Odar, 2017-2020) con personajes *queer* secundarios—, italianas y escandinavas presentan estrategias diversas de representación que responden a tradiciones culturales específicas, a configuraciones diferentes de las industrias audiovisuales nacionales y a posiciones desiguales en las jerarquías de legitimidad cultural europea. Un estudio comparativo permitiría identificar patrones continentales, divergencias

regionales y formas específicas de negociación con las presiones de legibilidad global que imponen las plataformas transnacionales.

En segundo lugar, la comparación sistemática entre producciones españolas y latinoamericanas. Esta tesis ha señalado diferencias significativas con series chilenas documentadas por Cabello (2020, 2022), pero resta desarrollar análisis comparativos con producciones argentinas, mexicanas, colombianas y brasileñas. Estas series comparten lengua —con variaciones significativas— y referencias culturales parcialmente comunes, pero operan en contextos industriales, políticos y culturales divergentes. Un estudio comparativo permitiría identificar cómo las diferencias en las historias políticas nacionales, en las configuraciones de los movimientos LGBTQ+ y en las tradiciones televisivas afectan a las formas de representación.

En tercer lugar, el análisis de las dinámicas de recepción transcultural. Esta tesis ha documentado cómo series españolas circulan en América Latina y generan comunidades de fans transnacionales. Resta analizar cómo estas series circulan en contextos no hispanohablantes —Estados Unidos, Reino Unido, Francia, Alemania— donde requieren subtítulos o doblaje y donde las audiencias pueden carecer de referencias culturales necesarias para comprender matices locales. Esta línea de investigación permitiría comprender mejor cómo la representación *queer* viaja a través de fronteras lingüísticas y culturales, cómo se recontextualiza en marcos interpretativos diferentes y cómo genera formas de reconocimiento o de extrañamiento que dependen de las posiciones culturales de las audiencias. El diálogo con antecedentes internacionales revela que estas especificidades no aíslan al caso español. Lo inscriben en dinámicas más amplias de transformación de la cultura audiovisual postdigital, donde las fronteras entre producción industrial y cultura participativa, entre memoria oficial y archivo comunitario, entre representación institucional y apropiación colectiva se reconfiguran constantemente bajo las presiones de las plataformas, de los algoritmos y de las audiencias activas que disputan el sentido de los textos mediáticos.

En última instancia, la tesis reitera que la ficción televisiva y la participación fan importan porque son, a la vez, espejos y talleres donde se negocian las

identidades sociales. Dicho en términos educativos y culturales, cada personaje diverso y cada *fanfic* que reclama un final inclusivo constituyen pequeñas victorias en el imaginario social. En un contexto mediático cada vez más plural, garantizar que todas las personas puedan verse respetuosamente reflejadas en las pantallas y en los relatos de fans es un paso esencial hacia la igualdad. Con su enfoque integral, esta investigación aporta evidencias sólidas de que los estudios de representación *queer*, los *fanfictions* y la cultura participativa deben ser considerados estrategias valiosas en la mediación educativa y cultural actual. En suma, sus hallazgos contribuyen a repensar críticamente la relación entre medios, cultura y cambio social en la era digital, mostrando que el poder de la televisión y de las comunidades *online* reside en el potencial de transformación que encierran para una sociedad más abierta y plural.

Esta tesis también ha querido situarse en un cruce entre lo académico y lo cultural, entre la teoría crítica y la observación empírica, entre el rigor metodológico y una sensibilidad hacia los procesos de subjetivación *queer* en la era digital. A lo largo del trabajo se ha buscado no solo analizar, sino también escuchar y documentar las voces de quienes escriben desde los márgenes, de quienes editan vídeos en sus habitaciones como forma de resistencia, de quienes escriben *fanfics* no para entretener, sino para entenderse mejor a sí mismos. Este posicionamiento no responde a una perspectiva autoral explícita, pero sí a una toma de partido epistemológica. Para tal fin, se ha defendido que toda investigación sobre representación debe estar atenta a las relaciones de poder que la atraviesan, y que el estudio de lo *queer* en los medios no puede disociarse de los afectos, los cuerpos y las vidas concretas que se juegan en esas representaciones.

Esta investigación ha mostrado que la ficción televisiva y la cultura fan son dos caras de una misma moneda: la de la construcción social del deseo, la identidad y el reconocimiento. La primera lo hace desde el aparato industrial de la representación; la segunda, desde la imaginación colectiva y la apropiación popular. Entre ambas se traza un campo de tensiones, negociaciones y posibilidades que hoy resulta crucial para entender cómo se representa lo *queer*, cómo se vive, se siente y se narra en la era digital. En un presente donde la visibilidad se ha convertido en una

moneda política ambivalente, las prácticas *queer* de resignificación se revelan como estrategias imprescindibles para disputar el derecho a ser representado y el derecho a contar la propia historia.

6. Limitaciones

Pese a reconocer las aportaciones originales de esta investigación, es preciso examinar con rigor las limitaciones metodológicas, teóricas, técnicas y contextuales que condicionan sus resultados. En primer lugar, a nivel de diseño metodológico, la tesis se fundamenta en tres estudios no experimentales y de naturaleza principalmente descriptiva-interpretativa. Esta aproximación, si bien adecuada para explorar un fenómeno cultural complejo, conlleva inherentes restricciones en cuanto a la capacidad de generalización y de establecer causalidades. Los estudios realizados –un análisis de contenido de series televisivas españolas, una encuesta *online* a consumidores y creadores de *fanfiction*, y una exploración de narrativas digitales en redes sociales– se circunscriben a muestras intencionales y contextos específicos. En consecuencia, los hallazgos deben interpretarse como patrones y tendencias contextuales, más que verdades universalmente extrapolables. La ausencia de un diseño experimental o longitudinal impide afirmar relaciones de causa y efecto (por ejemplo, entre la exposición a ciertas representaciones *queer* en pantalla y comportamientos creativos fan), limitándose la tesis a inferencias correlacionales y a interpretaciones apoyadas en teoría. Asimismo, el carácter transeccional de la recolección de datos (que fotografía el fenómeno en un momento dado) imposibilita captar evoluciones o cambios a lo largo del tiempo en las dinámicas analizadas. Este enfoque estático reduce la sensibilidad a variaciones temporales –por ejemplo, cambios en la industria televisiva o en las comunidades fan a raíz de eventos socio-culturales recientes– que podrían influir en la representación LGBTIQ+ y en las prácticas fan creadoras. En síntesis, la estrategia metodológica, necesaria para abarcar un objeto amplio dentro de los límites de una tesis doctoral, implica compromisos entre profundidad y amplitud, y sus resultados deben sopesarse reconociendo dichas acotaciones, así como el carácter efímero y transitorio de toda ficción televisiva.

En estrecha relación con lo anterior, se identifican limitaciones muestrales y de representatividad significativas. El primer estudio, centrado en la ficción televisiva española, abarcó un conjunto delimitado de series nacionales contemporáneas. Aunque se aplicaron criterios sistemáticos de selección, la

muestra de series analizadas no deja de ser finita y condicionada por la disponibilidad de contenido y la popularidad de ciertas producciones. Esto implica que los patrones de representación hallados pueden no ser totalmente representativos de toda la producción audiovisual española, y mucho menos de otras geografías o medios. No se incluyeron, por ejemplo, narrativas de otros formatos (cine, webseries, etc.) ni productos de otras culturas televisivas, por lo que extrapolar las conclusiones fuera del ámbito analizado sería arriesgado. Del mismo modo, el estudio basado en encuesta *online* presenta sesgos de autoselección de los participantes y de falta de representatividad inherentes a este tipo de técnicas (muestra de voluntarios). Pese a los esfuerzos por difundir ampliamente el cuestionario, participaron predominantemente sujetos familiarizados con la cultura fan y las comunidades en línea, y esto introduce un sesgo de afinidad: es probable que las personas ajenas a estos círculos estén infrarrepresentadas en la muestra.

Adicionalmente, la accesibilidad en línea, si bien permitió alcanzar una muestra geográficamente diversa, dejó fuera a sectores de la población sin conexión frecuente a internet o poco habituados a este tipo de encuestas autoadministradas. En consecuencia, la muestra no es probabilística ni aleatoria, lo que limita la validez externa de los hallazgos. De hecho, la metodología de encuesta en línea conlleva sesgos importantes: la participación está mediada por el interés y el tiempo disponible de los usuarios, generando posibles distorsiones muestrales (por ejemplo, una sobrerrepresentación de jóvenes LGBTIQ+ familiarizados con el fandom digital). Como señala Couper (2017), este tipo de muestreo voluntario tiende a comprometer la representatividad, pues quienes responden difieren sistemáticamente de quienes no lo hacen. Los resultados de la encuesta, por tanto, deben entenderse como ilustrativos de las percepciones y prácticas de un segmento activo de la base de fans, y no como un reflejo estadístico del conjunto de la audiencia televisiva española. En resumen, las restricciones de la muestra –tanto en la selección de series como en el perfil de los encuestados– constituyen un primer límite que atempera la generalización de las conclusiones a otros contextos poblacionales y mediáticos.

Otro conjunto de limitaciones deriva de las estrategias de recolección de datos y medición empleadas, en especial en la encuesta y en el análisis de contenido. La construcción y uso de un cuestionario estandarizado, si bien proporcionó datos sistematizados y comparables, conlleva ciertas rigideces propias del método. Por un lado, las preguntas cerradas utilizadas para indagar percepciones (por ejemplo, la autenticidad percibida de las representaciones LGBTIQ+ o la influencia de los *fanfics* en la visión de los personajes) pudieron restringir la riqueza y matices de las respuestas al encasillar las opiniones en opciones predeterminadas. Aunque se incorporaron escalas Likert para captar gradaciones de acuerdo, sigue tratándose de una representación simplificada de fenómenos subjetivos complejos. Como advierten Groves et al. (2009), en los cuestionarios estructurados es común que operen sesgos de deseabilidad social e interpretación que influyen en las respuestas de los encuestados. En nuestro caso, temas sensibles como la valoración de la diversidad en las series podían inducir a respuestas culturalmente aceptables más que a confesiones completamente sinceras, pese al anonimato garantizado. Si bien se tomaron medidas para mitigar estos sesgos –lenguaje neutro, ítems indirectos, opción de respuestas anónimas– subsiste la posibilidad de que algunos participantes hayan respondido lo que creen socialmente deseable (por ejemplo, sobrestimando su aprecio por la inclusión). Por otro lado, aun cuando se añadieron preguntas abiertas en el cuestionario para recoger testimonios cualitativos y matizar la información, dichas respuestas abiertas presentan sus propias limitaciones: no todos los encuestados las contestaron con igual detalle, su análisis depende de la interpretación del investigador y, en conjunto, ofrecen solo una ventana parcial a la subjetividad de los participantes.

La incorporación de métodos mixtos (cuantitativos y cualitativos) buscó paliar esta situación, pero debe reconocerse que la riqueza contextual de las vivencias fan difícilmente puede capturarse íntegramente mediante un formulario. En suma, la operacionalización de conceptos complejos en ítems de encuesta –necesariamente reduccionistas– supone una limitación: constructos como impacto emocional o autenticidad de la representación fueron medidos indirectamente y

pueden no reflejar a cabalidad toda la gama de significados que tienen para diferentes personas.

En el análisis de contenido de las series televisivas subyacen limitaciones análogas vinculadas a la categorización y medición de fenómenos culturales. La codificación de elementos narrativos y de representación LGBTQ+ en las series requirió simplificar la realidad en variables manejables, lo cual implica una cierta pérdida de matiz. Aunque se procuró diseñar un sistema de categorías sólido fundamentado en la literatura, la interpretación de aspectos cualitativos (como qué constituye una representación positiva o auténtica) puede variar según el criterio del analista. En esta tesis, esas decisiones de codificación las tomó principalmente el investigador, por lo que no puede descartarse cierto sesgo del observador o subjetividad en el proceso. Si bien se actuó con rigor y reflexividad, la fiabilidad intercodificador no pudo calcularse plenamente al no contarse con un segundo codificador independiente para todo el corpus. Esto constituye una limitación metodológica clásica en análisis de contenido cualitativos: la mirada única puede inadvertidamente privilegiar ciertas lecturas de las tramas o personajes. Por ejemplo, identificar subtexto *queer* o subversión narrativa en ciertas escenas puede depender de la sensibilidad teórica del investigador; otro analista con distinto bagaje podría no detectar los mismos matices o enfatizar otros. Del mismo modo, la categorización dicotómica de algunas variables simplifica identidades que en la realidad son fluidas y múltiples; las narrativas televisivas pueden contener insinuaciones, ambigüedades o representaciones no explícitas que escapan a codificaciones binarias. La complejidad de las narrativas audiovisuales supone que cualquier esquema de análisis incurrirá en omisiones. Así, aunque el estudio de contenido arrojó patrones cuantitativos y cualitativos interesantes (por ejemplo, tendencias en la frecuencia de personajes *queer* según el género de la serie o la plataforma de emisión), debemos admitir que estos hallazgos están circunscritos por las decisiones operativas tomadas y podrían variar con un enfoque diferente. La interpretación de la subversión ejercida por el *fanfic* frente a la ficción original, núcleo teórico de la tesis, no fue directamente observable en el análisis de las series, sino inferida al contrastar contenidos oficiales con lógicas conocidas del *fandom*.

Esta inferencia abre un espacio de incertidumbre: asumimos que ciertas ausencias o rasgos en las narrativas oficiales motivan respuestas subversivas en los *fanfics*, pero no siempre disponemos de evidencia directa de ese vínculo en cada caso específico.

Desde un punto de vista técnico y de fuentes de datos, cada estudio presenta además restricciones propias. El análisis de series dependió del acceso a fuentes audiovisuales completas y de calidad; aunque en general se obtuvieron los materiales necesarios, hubo casos de series menos difundidas o antiguas donde el acceso resultó difícil y pudo limitar el análisis detallado de esas obras. La variabilidad en la disponibilidad de información (episodios, materiales promocionales, guiones) generó un nivel de profundidad desigual entre unas series y otras. En cuanto al estudio de las narrativas digitales hay que subrayar la naturaleza efímera y altamente dinámica de estos contenidos. Los hallazgos relativos a TikTok provienen de una observación acotada en el tiempo de ciertas tendencias y hashtags. Sin embargo, las plataformas algorítmicas cambian vertiginosamente: los trends identificados podrían haber perdido vigencia poco después, o haberse transformado en formas nuevas de expresión. Además, el acceso a datos de TikTok presentó limitaciones: la investigación se basó en recopilación manual y en las herramientas públicas de la plataforma, sujetas a filtros algorítmicos opacos (el feed “Para ti” personaliza contenidos, de modo que dos investigadores podrían visualizar conjuntos distintos de vídeos aun buscando la misma etiqueta). En la tesis se mencionó, por ejemplo, que TikTok tiende a simplificar la narración por su formato breve y privilegia representaciones muy inmediatas o estereotípicas. Esto implica que las conclusiones extraídas de TikTok –como la idea de una generación empoderada resignificando relatos oficiales en pocos segundos de vídeo– deben ponderarse considerando las limitaciones expresivas del medio. No se trata de cuestionar la validez de esas observaciones, sino de señalar que describen solo una parte del fenómeno: otras plataformas o formatos digitales (foros, *fanfilms* en YouTube, novelas en Wattpad) podrían ofrecer matices distintos que este estudio no abarcó. En resumen, la naturaleza fragmentaria de los datos digitales analizados (circunscritos a ciertas redes y momentos) supone otra frontera para la tesis,

dejando fuera otras manifestaciones de la virtualidad fan que ameritarían exploración.

Un aspecto crítico en cualquier investigación que combine métodos diversos es la integración e interpretación holística de hallazgos heterogéneos. En esta tesis, los datos cuantitativos y cualitativos tuvieron que ponerse en diálogo para responder a las preguntas de investigación. Este proceso interpretativo es sensible a sesgos y conlleva sus propias limitaciones. Cabe reconocer que la tesis adopta una postura teórica que busca evidenciar la subversión *queer* por parte de los fans; tal marco, si bien justificado, puede haber orientado la lectura de los resultados en cierta dirección. Existe el riesgo de sesgo de confirmación: interpretar los datos de modo consistente con las Preguntas de investigación teóricas originales. Aunque se intentó mantener una actitud crítica abierta a hallazgos inesperados, el propio concepto de subversión guiaba la mirada analítica, lo que podría haber limitado otras interpretaciones potenciales de los datos. Por ejemplo, algunos resultados de la encuesta mostraron apreciaciones positivas de la representación LGBTIQ+ en las series oficiales; si bien la discusión abordó esas respuestas, la narrativa de la tesis se centró más en las tensiones y vacíos que justifican la creación fan. Es posible que un enfoque alternativo hubiera resaltado más los aspectos de continuidad o celebración de las representaciones oficiales por parte de los fans, en lugar de la dialéctica subversiva. Esto no significa que las conclusiones alcanzadas sean inválidas, sino que están orientadas por un marco conceptual específico que deja ángulos sin explotar. Asimismo, la integración de los tres estudios enfrentó el desafío de conectar niveles distintos de análisis (texto televisivo, prácticas fans y discurso de redes sociales). Aunque en el capítulo de discusión se articularon relaciones entre estos niveles, esta articulación tiene un carácter inferencial más que demostrativo. Es decir, la tesis infiere, apoyándose en teoría y coincidencias cualitativas, que las carencias detectadas en las narrativas oficiales (primer estudio) están relacionadas con las iniciativas creativas de los fans (segundo y tercer estudio). Sin embargo, no se llevó a cabo un seguimiento caso por caso que vincule directamente una serie específica con un corpus de *fanfics* derivados de ella, para evaluar empíricamente cómo los fans reaccionan a la representación original. Tal

emparejamiento hubiera fortalecido la evidencia de subversión fan, pero excedía el alcance del trabajo. Su ausencia constituye una limitación: las correspondencias entre lo que falta o se distorsiona en el texto original y lo que los fans producen quedan planteadas a nivel general, no demostradas en detalle para cada *fandom*. De igual modo, no se recogió la voz de los creadores profesionales respecto a las representaciones *queer* y la influencia del *fandom*, lo que podría haber enriquecido la comprensión de la relación industria-fan; esta perspectiva quedó fuera por cuestiones de viabilidad, pero su omisión deja un ángulo muerto en el análisis global del circuito comunicativo.

La construcción del corpus de TikTok exige una explicitación metodológica particular porque el acceso al material está mediado por una infraestructura de visibilidad que no es transparente ni estable en el tiempo. A diferencia de un archivo cerrado o de un repositorio cuya lógica de indexación sea plenamente controlable, TikTok organiza la exposición al contenido mediante sistemas de recomendación, rankings de interacción, repertorios de tendencias y patrones de personalización. Esta mediación condiciona tanto qué vídeos se encuentran como el orden en que aparecen, y afecta de forma directa a la posibilidad de reproducir el proceso de búsqueda bajo condiciones idénticas. Por ello, el corpus no se presenta como un conjunto exhaustivo de contenidos existentes, ni como una muestra representativa del universo TikTok, sino como una selección situada de prácticas visibles en un periodo determinado, construida mediante criterios explícitos y orientada al objetivo analítico del estudio (Rogers, 2013; Kitchin, 2017).

Esta condición tiene dos implicaciones que deben incorporarse al diseño como parte de su rigor. En primer lugar, el corpus está atravesado por sesgos de popularidad y de circulación. Los sistemas de recomendación tienden a priorizar contenidos que ya han obtenido interacción, reforzando efectos de acumulación y reduciendo la visibilidad de producciones con menor alcance. En segundo lugar, el corpus está atravesado por sesgos de personalización y contexto. El historial de navegación, el idioma, la ubicación, el tiempo de visualización y otros factores influyen en la configuración del feed y en las sugerencias asociadas. Estos sesgos afectan a la evidencia disponible. El investigador observa el resultado de una

mediación que forma parte del objeto. Por tanto, reconocer estas limitaciones no debilita el análisis. La tesis estudia qué reappropriaciones se vuelven visibles en un entorno de plataforma y qué formas adoptan en relación con sus gramáticas de circulación (Bucher, 2018; Kitchin, 2017).

El procedimiento de construcción del corpus se diseñó para equilibrar tres necesidades. Acceso a material relevante, control razonable del sesgo de búsqueda, y trazabilidad del proceso. El acceso se estructuró a través de rutas complementarias. Se empleó búsqueda por etiquetas relacionadas con las series y con personajes, búsqueda por audios asociados a escenas reconocibles, y exploración iterativa de vídeos sugeridos por la plataforma a partir de piezas ya identificadas. Esta combinación permite captar tanto contenidos explícitamente indexados como contenidos que circulan por asociación sonora o por proximidad temática, un rasgo clave en TikTok donde el audio opera como mecanismo de agregación cultural. El control del sesgo se abordó mediante registro de procedimientos y mediante la construcción de un corpus con criterios estables de inclusión y exclusión. La trazabilidad se abordó mediante documentación de fechas de consulta, capturas de metadatos relevantes, y anotación de rutas de descubrimiento cuando estas resultaban significativas para entender el modo en que el contenido se agrupa en la plataforma (Rogers, 2013; Bucher, 2018).

La selección final del corpus se realizó mediante criterios explícitos de inclusión. Se incluyeron únicamente vídeos que presentaban una relación sustantiva con el corpus institucional de series y que realizaban una operación de reappropriación identificable. La relación sustantiva se definió por la presencia directa de fragmentos, la utilización de audios vinculados a escenas de las series, la recreación performativa de personajes o situaciones, la mención explícita de la serie o de elementos narrativos específicos, y la incorporación de signos reconocibles del universo de la ficción. La operación de reappropriación se definió por la intervención del usuario sobre el material, observable en forma de recontextualización, reescritura, comentario narrativo, explicación pedagógica, resignificación humorística, uso autobiográfico o construcción de un relato derivado. Este criterio evita incorporar piezas que solo reproducen fragmentos sin transformación, porque

el objeto de estudio no es la redistribución mecánica de contenido, sino la producción cultural situada que convierte el texto institucional en recurso narrativo y afectivo.

Además, se estableció un criterio de legibilidad analítica. Se incluyeron vídeos donde la operación pudiera describirse con suficiente claridad en términos de forma y función. Esto no implica exigir intencionalidad explícita del creador, implica que el texto audiovisual sea analizable según las categorías definidas en el diseño. En TikTok, un contenido puede resultar extremadamente relevante para el usuario que lo produce y, sin embargo, no ofrecer huellas suficientes para sostener un análisis sistemático. Este criterio evita inferencias especulativas. El análisis se apoya en elementos observables, enunciación, montaje, audio, texto en pantalla, performance, y relación con el fragmento seriado.

Los criterios de exclusión se definieron con la misma claridad para evitar arbitrariedad. Se excluyeron contenidos puramente promocionales, tráileres o fragmentos reeditados sin intervención significativa. Se excluyeron vídeos cuya relación con la serie fuera tangencial y no permitiera establecer conexión con escenas o motivos identificables. Se excluyeron duplicados, versiones casi idénticas y reposts que no aportaban variación analítica. Se excluyeron también piezas cuyo sentido dependía de información contextual no accesible o cuya calidad de registro impedía reconocer los elementos necesarios para su codificación. Con ello, se garantizó un corpus coherente con los objetivos, manejable y suficientemente diverso en operaciones de reapropiación como para permitir comparación interpretativa.

Este diseño asume, además, limitaciones inevitables que deben explicitarse como parte del rigor. El corpus está condicionado por el momento de recogida y por la volatilidad del contenido. Los vídeos pueden ser borrados, restringidos o perder accesibilidad. La plataforma puede modificar la visibilidad de ciertos contenidos por cambios en recomendaciones, por moderación o por transformación de tendencias. Esto afecta la replicabilidad exacta. La tesis responde a esta limitación mediante un enfoque de replicabilidad razonable, documentando los procedimientos, las rutas de búsqueda y los criterios, de manera que otros investigadores puedan reproducir

estrategias similares aunque no obtengan un conjunto idéntico de vídeos. La replicabilidad aquí se entiende como replicabilidad de método y no como replicabilidad mecánica de resultados, una distinción pertinente en investigación digital y cualitativa (Markham, 2013; Rogers, 2013).

También se reconoce una limitación relacionada con la búsqueda por etiquetas. Las etiquetas no funcionan como sistemas de clasificación consistentes. Son prácticas de autoindexación, a menudo irónicas, estratégicas o inespecíficas. Dependen del idioma, de modas y de normas comunitarias. Por ello, la investigación no trata la etiqueta como garantía de pertenencia temática. La etiqueta es un punto de entrada. La inclusión en el corpus depende del contenido del vídeo y de su operación de reapropiación, no de la etiqueta en sí. Esta decisión reduce el sesgo de indexación y refuerza la validez interna del corpus.

El análisis describe prácticas visibles dentro de una ecología de plataforma, y sus hallazgos se presentan como descripciones situadas de repertorios de reapropiación que alcanzan ciertos umbrales de circulación y reconocimiento. Esto se ajusta a los objetivos del estudio, que se centran en memoria mediada y archivo afectivo. La visibilidad no se considera un accidente metodológico, se considera parte constitutiva de la cultura de plataforma. Por ello, la discusión no separa contenido y medio. Observa cómo los formatos, la lógica de audio, los repertorios de participación y las dinámicas de interacción modelan qué escenas se reactivan, cómo se reescriben y qué funciones cumplen

Por último, deben señalarse ciertas limitaciones contextuales y de alcance teórico de la tesis en su conjunto. La investigación se inscribe principalmente en el contexto sociocultural español de la década de 2010 y primeros años 2020, un período y lugar con sus particularidades en materia de producción audiovisual y activismo LGBTIQ+. Muchas conclusiones acerca de la representación *queer* y la respuesta fan derivan de casos españoles y de un momento de creciente sensibilización sobre diversidad en los medios. Es necesario reconocer que en otros contextos nacionales o culturales las dinámicas podrían diferir sustancialmente. Por ejemplo, industrias televisivas con tradiciones distintas tienen convenciones y censuras propias en torno a la diversidad sexual; del mismo modo, las comunidades

fans en países con distintos grados de libertad de expresión o con otras plataformas dominantes pueden desarrollar estrategias creativas diferentes. La tesis no abordó comparativas internacionales, por lo que sus hallazgos se acotan al ecosistema mediático español y, en cierta medida, occidental.

Esta limitación de enfoque deja sin explorar si las conclusiones sobre subversión fan *queer* serían aplicables en entornos culturales divergentes (por ejemplo, *fandoms* en contextos asiáticos donde el fenómeno *Boys' Love* tiene gran auge, pero con lógicas locales específicas, o *fandoms* en regiones donde la expresión LGBTIQ+ está reprimida y el *fanfic* puede tomar formas clandestinas). En suma, la dimensión cultural de los resultados es limitada y demanda prudencia al extender interpretaciones más allá de la realidad estudiada. Igualmente, el marco teórico empleado –que combina teoría *queer*, estudios de narrativas transmedia y nociones de virtualidad postdigital– implica una determinada visión que privilegia ciertos aspectos (subjetividades enredadas, resistencias al discurso hegemónico, etc.) pero deja otros menos atendidos. Por ejemplo, se ha puesto énfasis en el potencial emancipador y creativo de los fans, quizá descuidando analizar en profundidad las limitaciones o cooptaciones de ese mismo potencial (como la mercantilización de la cultura fan por las industrias o la reproducción de estereotipos en ciertas producciones fan). Estas cuestiones fueron mencionadas tangencialmente pero no desarrolladas, constituyendo límites en la amplitud teórica de la discusión. Del mismo modo, la tesis optó por centrarse en la subversión en términos de orientación sexual e identidad de género, sin abordar a fondo otras interseccionalidades (raza, clase, discapacidad) que sin duda también atraviesan tanto las representaciones mediáticas como las prácticas fan. Esta elección delimitó el objeto de estudio para hacerlo manejable, pero supone una restricción en la perspectiva: los resultados sobre qué subvierten los fans están esencialmente ligados a lo *queer*, dejando pendiente explorar si y cómo los fans desafían otros ejes de normatividad en las narrativas (por ejemplo, la blanquitud predominante o los cánones de belleza). Aun tratándose de una decisión consciente de acotar el alcance, es una limitación en términos de la completitud con que se aborda la problemática de la representación y la participación fan.

Para condensar un poco el entramado de limitaciones, en esta tesis, las limitaciones se organizan en cuatro niveles conectados. Un nivel de alcance empírico y muestreo, un nivel de mediación de plataforma y volatilidad del material, un nivel de operativización y codificación, y un nivel de integración interpretativa y generalización. Esta organización permite evitar un tratamiento disperso y, al mismo tiempo, vincular cada limitación con una implicación concreta para la lectura de resultados y para las líneas futuras.

La primera limitación analizada previamente se relaciona con el alcance empírico y con el tipo de muestreo adoptado. Tanto la selección de series como la construcción de los corpus digitales responden a una lógica de relevancia analítica y a criterios de densidad cultural, coherentes con un enfoque exploratorio y cualitativo. Esta estrategia permite identificar patrones de representación y repertorios de reapropiación de forma precisa, pero no permite describir el conjunto de la ficción seriada española contemporánea ni el conjunto de prácticas en plataforma como si fueran universos homogéneos. Las inferencias del estudio se formulan, por tanto, como inferencias analíticas. Describen mecanismos plausibles y patrones observables dentro del corpus, sin pretensión de representatividad estadística. Este límite afecta a la manera de redactar y leer las conclusiones. Cuando el texto utiliza expresiones generalizantes, estas deben entenderse como hipótesis interpretativas sobre el funcionamiento de ciertos repertorios culturales, no como afirmaciones poblacionales sobre audiencias amplias.

Dentro de este mismo nivel se sitúa la limitación específica asociada al cuestionario. La muestra del cuestionario es autoseleccionada y se recluta en entornos vinculados al *fandom*. Esta condición es pertinente para comprender prácticas de reapropiación cultural, pero limita la posibilidad de extrapolar los resultados a colectivos amplios como juventudes o audiencias. Las respuestas permiten describir discursos, motivaciones y formas de relación con la ficción desde perfiles culturalmente implicados. No permiten establecer diagnósticos generales sobre consumo audiovisual en términos poblacionales. Esta delimitación debe mantenerse activa en la interpretación de resultados y en el tono de las conclusiones, de modo que el cuestionario funcione como fuente de

contextualización y contraste, no como base para generalizaciones sociológicas amplias.

La segunda limitación principal derivada de lo anterior se vincula con la mediación propia de las plataformas, especialmente en el corpus de TikTok. El acceso al contenido está condicionado por sistemas algorítmicos de recomendación y por lógicas de visibilidad que no son transparentes ni plenamente controlables. La búsqueda por etiquetas y audios permite construir un corpus analizable, pero introduce sesgos relacionados con popularidad, personalización del feed y temporalidad de las tendencias. Además, el contenido en plataforma es volátil. Puede ser eliminado, restringido o perder visibilidad en periodos breves. Esta condición limita la replicabilidad exacta del corpus. La replicabilidad debe entenderse aquí como replicabilidad de procedimiento. Es decir, lo que puede reproducirse con precisión es la estrategia de búsqueda, los criterios de inclusión y exclusión y el modo de codificación, no necesariamente el conjunto exacto de vídeos disponibles en el momento de la consulta.

Esta limitación afecta directamente a la interpretación de lo visible. Los hallazgos derivados del corpus de TikTok describen repertorios de reapropiación que alcanzan cierta circulación en un periodo determinado. No describen la totalidad de prácticas existentes, ni capturan formas de producción menos visibles por motivos técnicos, lingüísticos o comunitarios. Sin embargo, esta limitación también informa el objeto. La tesis analiza prácticas de virtualidad *queer* en un entorno donde la visibilidad es parte constitutiva del fenómeno. Por ello, la limitación se integra como condición analítica, no solo como restricción. El trabajo permite describir de manera rigurosa qué formas de reapropiación devienen visibles y cómo se configuran dentro de la gramática de la plataforma, asumiendo que otras formas pueden existir fuera de ese umbral de visibilidad.

La tercera limitación que se puede trazar se relaciona con la operativización conceptual y con la codificación. Aunque la tesis presenta libros de códigos y procedimientos de fiabilidad, todo proceso de codificación implica decisiones interpretativas, especialmente cuando se trabaja con materiales multimodales y con operaciones de reapropiación que pueden adoptar formas híbridas. El sistema de

categorías se estabiliza mediante ciclos de prueba y ajuste. Esto refuerza el rigor, pero implica reconocer que el instrumento final es resultado de un proceso de refinamiento y que otras investigaciones podrían formular categorías parcialmente distintas. La tesis reduce este riesgo mediante definiciones operativas, criterios de frontera y control de consistencia. Aun así, existe un margen inevitable de interpretación, particularmente en categorías vinculadas a afecto, función comunitaria o enunciación de la experiencia, donde las huellas textuales pueden ser ambiguas o depender del contexto.

Este límite no debe entenderse como debilidad, sino como consecuencia del objeto. En culturas de plataforma, el sentido se negocia en la intersección entre texto, comentario, tendencia y comunidad. La tesis opta por un análisis sustentado en elementos observables y por una lectura prudente cuando la evidencia no permite afirmar con claridad una función o una posición enunciativa. Sin embargo, esta prudencia tiene un coste. Algunas dimensiones del fenómeno, como motivaciones íntimas, trayectorias biográficas o experiencias no expresadas en el texto del vídeo o del relato, quedan fuera del alcance del estudio. El análisis no pretende suplir ese límite con inferencias psicologistas.

La cuarta limitación que se extrae de este apartado se sitúa en el nivel de integración entre los tres estudios empíricos. La tesis integra series, TikTok y *fanfiction* mediante un diseño secuencial e iterativo, pero esta integración siempre implica un equilibrio entre continuidad conceptual y respeto a la especificidad de cada medio. Mantener un eje analítico común permite comparar, pero puede ocultar diferencias cualitativas entre formas de producción cultural que operan con temporalidades y gramáticas distintas. TikTok privilegia brevedad, repetición y circulación rápida. *Fanfiction* privilegia extensión, interioridad y reorganización narrativa. Las series privilegian continuidad institucional y estabilización de un repertorio. El estudio busca integrar estos niveles sin forzar equivalencias. Aun así, la integración tiene un límite inevitable. No puede capturar la totalidad de ecologías fan, ni incluir todas las plataformas donde se producen reappropriaciones, ni observar el fenómeno en toda su amplitud transnacional. El trabajo ofrece una lectura situada

de un conjunto de prácticas en un contexto cultural específico y en un periodo determinado.

Estas limitaciones no se enuncian para rebajar el valor de los hallazgos. Se enuncian para precisar qué puede afirmarse con rigor y qué debe formularse como hipótesis. En este sentido, el apartado de limitaciones se articula de forma directa con las conclusiones. Las conclusiones del estudio deben leerse como proposiciones analíticas sobre mecanismos de representación y reapropiación cultural, y no como generalizaciones poblacionales. Deben leerse como descripciones situadas de cómo la virtualidad *queer* se articula en la interacción entre repertorios institucionales y prácticas vernáculas, y no como evaluaciones normativas sobre autenticidad, seguridad o contribución. Esta articulación permite que el cierre del trabajo sea más sólido. No necesita prometer más de lo que el diseño permite y, precisamente por ello, puede proponer con mayor credibilidad líneas futuras de investigación.

Desde estas limitaciones se derivan líneas futuras concretas. Una primera línea consiste en ampliar la comparabilidad del corpus institucional, incorporando series con diferentes condiciones de producción, distribución y recepción, y explorando variaciones regionales, generacionales y genéricas en la representación. Una segunda línea consiste en desarrollar una estrategia de captura de datos en plataforma más robusta, combinando métodos digitales con registro longitudinal, con el fin de observar la evolución temporal de tendencias, la desaparición de contenidos y la transformación de repertorios. Una tercera línea consiste en complementar el análisis textual con técnicas que permitan acceder a dimensiones no observables directamente, como entrevistas en profundidad o grupos de discusión con productores de contenido y escritores fan, siempre que se mantenga la coherencia con el enfoque ético y con la delimitación del objeto. Una cuarta línea consiste en expandir la mirada transplataforma, incorporando otros espacios de reapropiación y archivo comunitario, lo que permitiría comparar cómo cambian las operaciones de reescritura según las affordances de cada entorno. Finalmente, una quinta línea consiste en estudiar con mayor precisión cómo la gobernanza de plataforma, la moderación y las normas comunitarias afectan la visibilidad de

expresiones *queer*, una dimensión que en esta tesis aparece como contexto pero que podría convertirse en objeto principal de estudio.

De este modo, el apartado de limitaciones no se cierra como un inventario de restricciones, sino como un marco que protege el rigor de las conclusiones y que justifica de manera fundamentada el programa de investigación futura. La tesis propone una lectura consistente de la virtualidad *queer* como forma situada de narración personal y comunitaria. Sus limitaciones acotan el alcance de esa propuesta y, al mismo tiempo, señalan las condiciones bajo las cuales puede ampliarse, contrastarse o complejizarse en investigaciones posteriores.

En conjunto, todas estas limitaciones no disminuyen la relevancia de los hallazgos, pero sí matizan su interpretación y señalan caminos de cautela y humildad epistémica. La tesis ofrece un panorama inicial sobre cómo el *fanfic queer* y otras prácticas virtuales resignifican la ficción televisiva, pero lo hace dentro de ciertos márgenes metodológicos y contextuales. Reconocer estos márgenes es indispensable para evitar conclusiones absolutas donde no pueden sostenerse, y para situar el aporte de este trabajo en su justo contexto. Además, la identificación honesta de las limitaciones abre explícitamente la puerta a investigaciones futuras que aborden aquello que quedó pendiente o fuera de alcance en este estudio. Lejos de restar valor a la investigación realizada, este ejercicio crítico la fortalece, al clarificar qué aspectos requieren exploración adicional y cómo podrían emprenderse estudios complementarios con enfoques distintos. Precisamente, a partir de las brechas y preguntas sin resolver que dejan estas limitaciones, es posible delinear una serie de líneas de investigación futura que extenderían y profundizarían el conocimiento aquí generado, tal como se expone en la siguiente sección.

7. Líneas de investigación futuras

Las limitaciones reconocidas y la propia naturaleza evolutiva del fenómeno estudiado abren múltiples horizontes para la investigación venidera. Lejos de cerrarse en sus conclusiones, esta tesis sienta las bases para nuevas preguntas y enfoques que podrán enriquecer la comprensión de la relación entre narrativas mediáticas, prácticas fans y representaciones *queer*. En primer lugar, futuras investigaciones podrían ampliar el espectro de objetos de estudio explorados. Donde aquí nos centramos en series de televisión españolas y su *fanfiction* asociado, resulta sumamente prometedor examinar otros géneros narrativos y medios culturales. El ámbito cinematográfico, por ejemplo, ofrece un terreno fértil para indagar cómo los aficionados reelaboran películas –incluyendo tanto grandes producciones de Hollywood como cines nacionales– a través de *fanfiction*, fanvids u otras creaciones, y si esos rehículos siguen dinámicas similares de subversión *queer*. De igual modo, los videojuegos y sus comunidades de modding constituyen otra dimensión poco explorada desde la perspectiva fan en términos de narrativa: ¿de qué manera los jugadores-fans reescriben historias de juegos mediante mods, ficciones interactivas o roleplay en línea, quizá introduciendo identidades *queer* donde el canon era silencioso? La expansión a estos nuevos objetos permitiría contrastar si las lógicas detectadas en la ficción televisiva se replican, se transforman o se desvanecen en otros formatos. Igualmente, sería enriquecedor incorporar productos de literatura popular cuyas bases de fans generan abundante *fanfiction*; tales estudios compararían cómo difiere la apropiación fan cuando el texto original proviene de un medio escrito en lugar de audiovisual. Junto con la diversificación de géneros, se impone la necesidad de investigar otros contextos culturales y geográficos. Hasta ahora, gran parte de la literatura (y esta tesis no es la excepción) se ha focalizado en *fandoms* occidentales, a menudo angloparlantes, lo que deja en segundo plano la enorme diversidad de prácticas fans a nivel global. Por ejemplo, los *fandoms* en Asia Oriental merecen una atención específica: fenómenos como el *Boys' Love* en Japón, China o Tailandia –historias homoeróticas muy populares que a veces nacen en la esfera fan y acaban integrándose en la industria cultural– ofrecen un contraste y a la vez un paralelo a la *fanfic queer* analizada en

contextos occidentales. Trabajos recientes sugieren que comprender la cultura fan en contextos no occidentales requiere enfoques transculturales; así, Huang (2024) enfatiza la importancia de investigar el *fandom* de manera comparativa para apreciar cómo se manifiesta y se percibe en diferentes entornos socioculturales. Estudios futuros podrían, por ejemplo, contrastar la respuesta fan *queer* ante series occidentales con la de fans de países donde la representación LGBTIQ+ en medios está más restringida por normas sociales o censura: ¿se vuelve el *fanfic* en esos lugares una vía de escape clandestina para expresiones *queer*, cobrando incluso tintes de resistencia política? La realización de estudios interculturales aportaría una profundidad enorme, revelando qué aspectos de la subversión *fanfic* son universales y cuáles dependen del contexto local. Esta apertura a otros públicos y culturas no solo llenaría un vacío empírico señalado por la literatura, sino que ayudaría a desoccidentalizar los *fan studies*, incorporando voces y experiencias de comunidades hasta ahora subrepresentadas en la academia.

En conexión con la ampliación de objetos y contextos, emergen también nuevas preguntas teóricas sobre distintos públicos y sujetos fan. Una línea futura especialmente pertinente sería investigar diferentes grupos demográficos dentro del *fandom*. La presente tesis ha abordado mayoritariamente a fans jóvenes/adultos contemporáneos inmersos en comunidades en línea, pero ¿qué ocurre con otros perfiles generacionales? Estudios venideros podrían enfocarse en fans de mayor edad que crecieron con formas tradicionales de *fandom* (correo postal, fanzines impresos) y explorar si han adoptado las prácticas de *fanfiction* digital y el contenido *queer* en las narrativas. Alternativamente, se podría observar el fenómeno emergente de fans muy jóvenes o infantiles, por ejemplo, analizando cómo preadolescentes se acercan a la creación de historias derivadas de sus sagas favoritas y qué papel juega en ello la representación LGBTIQ+. Comprender las actitudes de distintos rangos de edad aportaría al debate sobre la evolución generacional de la cultura fan: ¿son los fans más jóvenes hoy más proclives a exigir y crear diversidad *queer* debido a una socialización diferente, mientras que los mayores quizá mantienen otras prioridades o reservas? Del mismo modo, cabría profundizar en diferencias según género, orientación sexual e identidad de los fans

creadores. Por ejemplo, estudios indican que la *fanfiction* en ciertos géneros es producida mayoritariamente por mujeres y personas LGBTQ+; ahondar en cómo la identidad del autor fan influye en el tipo de historias creadas y en su motivación subversiva podría revelar dimensiones nuevas. En suma, abordar otros públicos ampliaría el panorama y permitiría refinar teorías sobre por qué y cómo se generan estas narrativas transformativas en diferentes sectores de la sociedad.

Otra vía de investigación futura de gran interés consiste en llevar las aplicaciones del *fanfiction* al terreno educativo formal e informal. Diversos autores han comenzado a explorar el potencial pedagógico de las prácticas fan, sugiriendo que integrar la creación de *fanfics* en entornos de aprendizaje puede incentivar la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. En esta línea, sería valioso diseñar e implementar experiencias didácticas que incorporen la lectura y escritura de *fanfiction* en aulas de secundaria o universidad, evaluando sus resultados en el desarrollo de competencias. La *fanfiction*, al invitar a reimaginar textos fuente, podría ser una herramienta poderosa en clases de literatura para promover la lectura profunda y la respuesta creativa a los textos clásicos. Imaginemos, por ejemplo, proyectos donde estudiantes reescriban un capítulo de una novela canónica desde una perspectiva *queer* o minoritaria: tal ejercicio podría tanto fomentar la empatía como ejercitar destrezas narrativas. Investigaciones futuras podrían medir el impacto de iniciativas así en habilidades literarias y de lectoescritura. Siguiendo esa senda, se podrían plantear estudios cuasi-experimentales que comparen grupos de alumnos expuestos a pedagogías tradicionales versus aquellos que emplean *fanfiction* como parte del currículo, examinando diferencias en pensamiento crítico, dominio idiomático y sensibilidad cultural. Asimismo, la investigación podría extenderse a contextos de educación informal y comunitaria: bibliotecas, talleres juveniles, programas de alfabetización mediática, etc., incorporando la cultura fan como recurso. Un ejemplo sería estudiar clubs de escritura creativa basados en *fanfiction* para jóvenes LGBTQ+, evaluando si estos espacios les proporcionan no solo destrezas narrativas sino también empoderamiento identitario y apoyo entre pares. Tal enfoque conectaría con investigaciones que ven en las comunidades fan entornos de aprendizaje entre

iguales y de mentoría espontánea (como lo evidencian Aragon y Davis, 2019 en el caso de plataformas *online* de *fanfic*). En definitiva, explorar las sinergias entre *fanfiction* y educación puede abrir una doble vía de aportes.

Una dirección vinculada a lo educativo, pero con identidad propia, es profundizar en las competencias transmedia y alfabetizaciones digitales que desarrollan los fans, especialmente los más jóvenes, a través de su participación creativa. La escritura y lectura de *fanfiction* en plataformas como Wattpad, Archive of Our Own o redes sociales no solo produce textos, sino que entrena a los usuarios en habilidades múltiples: narrativas, técnicas, colaborativas. Investigaciones futuras podrían mapear con mayor detalle estas competencias. Profundizar en esta línea implicaría, por un lado, documentar etnográficamente la actividad cotidiana en dichas comunidades *online*: cómo se corrigen mutuamente, qué códigos de honor literario manejan, cómo evoluciona el estilo de un autor novel a medida que recibe *feedback* de lectores y otros creadores. Y, por otro lado, traducir esas observaciones en marcos teóricos sobre nuevas formas de literacidad transmedia. Esto no solo enriquecería el campo de estudios de fans, sino que retroalimentaría la pedagogía: comprender las competencias que los jóvenes ya están adquiriendo por su cuenta ayudaría a diseñar intervenciones educativas que reconozcan y aprovechen ese bagaje. Cabe mencionar también la posibilidad de estudios comparativos entre plataformas: ¿existen diferencias en la naturaleza de las competencias desarrolladas en, digamos, Wattpad versus AO3 (Archive of Our Own), dado que esta última es una comunidad más autónoma y con fuerte ethos de archivo? ¿Influye la arquitectura de la plataforma en lo que aprenden los fans? Desentrañar estas cuestiones aportaría una comprensión más matizada del ecosistema de aprendizaje invisible que subyace a la cultura participativa digital.

Otra línea prometedora se orienta hacia la evolución del fenómeno *fanfiction* y su progresiva hibridación con otras formas narrativas y con la esfera profesional. El *fanfic*, tradicionalmente una narrativa textual escrita por aficionados y difundida en círculos acotados, ha ido expandiendo sus límites en años recientes. Un tema de interés es analizar cómo el *fanfic* se entrelaza con el concepto de transmedia *storytelling* en el panorama contemporáneo. Cada vez más franquicias oficiales

despliegan narrativas expandidas en múltiples medios, y los fans participan de ese universo extendido aportando sus creaciones; la frontera entre canon y fanon tiende a difuminarse en estos entornos transmedia. Investigaciones futuras podrían estudiar casos concretos de diálogo o tensión entre creadores oficiales y *fanfiction* en sagas transmedia; por ejemplo, cómo la existencia de un abundante corpus de *fanfics* influye en las decisiones de los guionistas al ampliar una historia en cómics, novelas o series derivadas. ¿Se inspiran inadvertidamente en ideas gestadas en la *fanfiction*? ¿Adoptan términos o interpretaciones popularizadas por fans (el caso paradigmático serían los *showrunners* que, conscientes de las teorías de fans, juegan con ellas en la narrativa oficial)? Existe evidencia anecdótica de esta interacción, pero falta investigación sistemática. Quizá nuevas investigaciones indaguen en qué condiciones la *fanfiction* podría considerarse una cantera de talentos para la industria cultural: rastrear trayectorias de autores que comienzan en el *fanfic* y luego transitan al mundo editorial o audiovisual profesional, identificando qué aprendizajes y prácticas trasladan. Por otra parte, la hibridación del *fanfic* no solo ocurre respecto a la profesionalización, sino también en términos formales. Cada vez es más común hallar obras fan que combinan texto con elementos multimedia, o que se presentan en formatos seriales, interactivos e incluso performativos. El horizonte evolutivo del *fanfic* sugiere que *lo fanmade* tenderá a entremezclarse con otros formatos y quizás a ganar mayor visibilidad pública; seguir esa pista requerirá enfoques flexibles que combinen métodos de análisis textual, fílmico, ludológico, etc., reflejando la progresiva convergencia de medios en la cultura participativa.

Un ámbito que se vislumbra crucial en la investigación futura es el de las tecnologías emergentes y su impacto en las prácticas fan, particularmente la irrupción de la inteligencia artificial generativa y las plataformas interactivas avanzadas. La creciente accesibilidad de herramientas de IA capaces de generar texto, imagen o video está comenzando a transformar la manera en que se produce y circula el contenido fan. En el contexto de la *fanfiction*, surge la pregunta de cómo los fans podrían aprovechar modelos de lenguaje y algoritmos generativos para crear historias derivadas de forma parcial o totalmente automatizada. Por un lado, estas herramientas ofrecen oportunidades inéditas: un fan escritor puede, mediante

IA, acelerar el proceso creativo, obtener borradores a partir de una premisa o incluso pedir a un chatbot que genere interacciones entre personajes y servirse luego de ese output como base para su trabajo. Esto podría democratizar aún más la creación, reduciendo barreras técnicas o idiomáticas. Sin embargo, también plantea interrogantes profundas sobre la autoría y la originalidad en la cultura fan. La producción de *fanfics* mediante IA desafía la noción tradicional de la *fanfiction* como obra derivativa pero artesanal, escrita con el sello personal del fan autor. Un posible rumbo de investigación será estudiar las actitudes de las comunidades fans frente a estas prácticas: ¿se consideraría legítimo y valioso un *fanfic* escrito en gran parte por una máquina? ¿O surgiría un rechazo frontal bajo la percepción de que la esencia fan se diluye cuando interviene un algoritmo? Asimismo, investigaciones podrían examinar las implicaciones éticas y legales: los modelos de IA se entrenan leyendo ingentes cantidades de texto existente, potencialmente incluyendo *fanfics* escritos por personas reales sin que medie permiso. Esto toca un nervio sensible en la cultura fan, muy celosa de la autoría comunitaria y voluntaria. Cabe prever estudios sobre cómo las organizaciones de fans (por ejemplo, la *Organization for Transformative Works*) reaccionan y quizá establecen políticas ante la generación automática de contenido. En paralelo, la IA generativa aplicada a imágenes ya está permitiendo a fans crear fan art y representaciones visuales de personajes con una facilidad antes inimaginable. Aquí también se abren cuestiones: un fan que no sepa dibujar, pero sí usar Midjourney puede ahora visualizar sus *fanfics* en ilustraciones; ¿cómo altera esto la dinámica creativa y el valor atribuido a la habilidad artística? Lamerichs (2023) discute, por ejemplo, cómo las GAN (redes generativas antagónicas) posibilitan la producción rápida de *fanart* pero generan debate sobre la autenticidad y la autoría de dichas obras.

En el mismo sentido, la interacción de los fans con plataformas y entornos virtuales inmersivos constituye otra frontera de investigación. El auge de las realidades virtual y aumentada, así como de entornos virtuales persistentes puede brindar a los fans nuevos modos de involucrarse con sus ficciones preferidas. Imaginemos un futuro cercano en el que existan mundos virtuales oficiales de ciertas series o películas donde los usuarios puedan entrar con avatares; es

altamente probable que los fans se apropien de esos espacios para escenificar sus propias narrativas. Estudiar estos fenómenos requerirá metodologías etnográficas innovadoras, para observar interacciones en entornos 3D, y análisis narrativos que consideren no solo textos sino también experiencias multisensoriales. Ya se vislumbran ejemplos embrionarios: comunidades de fans recreando locaciones ficticias en plataformas como VRChat o Minecraft, donde interpretan a personajes y desarrollan tramas alternativas de manera colectiva. La pregunta de cómo la inmersión interactiva amplifica la participación fan es sumamente sugerente. Por otra parte, las plataformas narrativas interactivas proveen un campo en el que los límites autor-lector se difuminan. Futuras investigaciones podrían examinar casos donde los propios creadores oficiales invitan a la audiencia a participar en la construcción de la historia (mediante encuestas sobre giros argumentales, finales alternativos, etc.), dinámicas que podríamos llamar de co-creación dirigida. ¿Qué ocurre con el rol del *fanfic* en tales contextos? Podría pensarse que si los fans ya influyen en el canon durante su gestación, tal vez la necesidad de crear ficciones alternativas disminuya; sin embargo, también cabe la posibilidad de que amplíe el apetito fan por *spin-offs* personales, al sentirse legitimados como coautores. En cualquier caso, la investigación deberá seguir los cambios en la relación emisor-receptor que traen consigo las plataformas interactivas y participativas, y determinar si las teorías actuales de la cultura participativa siguen siendo válidas o deben ajustarse.

Además de las vertientes mencionadas, existen otras dimensiones pertinentes que la investigación futura podría abordar, derivadas tanto de las limitaciones de esta tesis como de nuevas inquietudes teóricas. Una de ellas atañe a la relación entre los fans creadores y las industrias culturales desde un prisma económico y jurídico. Sería valioso indagar cómo evoluciona el delicado equilibrio entre la tolerancia corporativa hacia la *fanfiction* y los intentos de control o monetización por parte de las empresas dueñas del *copyright*. ¿Podrían surgir en el futuro modelos de negocio que integren más orgánicamente a los fans en la producción narrativa, remunerándolos o explotando sus ideas? Estudios empíricos podrían recopilar las perspectivas de los fans sobre casos de cocreación comercial,

o analizar conflictos legales emblemáticos en torno a fanworks. Esta línea conectaría los *fan studies* con el derecho y la economía política de la comunicación, dando una visión más sistémica. Otra dimensión complementaria es la del impacto social y psicológico de la participación en *fanfiction*, particularmente *fanfiction queer*, sobre los propios fans. Más allá de la producción cultural, ¿qué efectos tiene en los individuos el reescribir relatos desde la marginalidad al centro? Podrían plantearse estudios en psicología social o antropología que, mediante entrevistas en profundidad o observación participante, exploren cómo involucrarse en comunidades fan y crear *fanfic* empodera a sujetos LGBTIQ+ jóvenes, incide en su construcción identitaria o provee resiliencia frente a entornos hostiles. La evidencia anecdótica sugiere que muchos fans *queer* encuentran en el *fanfic* un espacio seguro para expresarse y para ver representadas las realidades que el mundo real o los medios convencionales les niegan; corroborar y analizar este fenómeno tendría implicaciones importantes para comprender la función psicosocial del *fandom*. Igualmente, se podría investigar el rol de las redes fan en movilizaciones sociales, extendiendo el concepto de subversión más allá de lo narrativo: ¿hasta qué punto la cultura fan sirve de semillero para el activismo, sea LGBTIQ+ u otras causas, aprovechando la estructura comunitaria y las pasiones compartidas? Jenkins (2006) y otros han hablado del *fan activism*, y casos recientes (fans de K-pop organizándose en campañas solidarias, etc.) merecen estudio. Aplicado a nuestro tema, podría explorarse si los fans que escriben y leen *fanfiction queer* desarrollan una conciencia crítica que luego traducen en acciones.

Por lo tanto, las líneas de investigación futuras que se derivan de esta tesis configuran un panorama amplio, interdisciplinar y altamente dinámico. Incluir nuevos objetos de estudio permitirá contrastar y generalizar las teorías esbozadas; incorporar contextos culturales diversos ayudará a provincializar las conclusiones y abrazar la diversidad de la cultura fan global; aplicar enfoques educativos y de competencia cultural trasladará el conocimiento del plano descriptivo al transformativo, usando lo aprendido para mejorar prácticas formativas; aprovechar nuevas metodologías dotará de mayor robustez y alcance empírico a los estudios, como ya lo demuestran investigaciones que aplican minería de datos a corpora

masivos de *fanfiction* para descubrir patrones insospechados; seguir la pista de la evolución del *fanfic* y las tecnologías emergentes nos mantendrá al día con un fenómeno en constante metamorfosis, evitando que las teorías queden obsoletas.

Los resultados obtenidos en esta tesis no se limitan a describir un conjunto de prácticas culturales situadas, sino que permiten identificar zonas de densidad analítica desde las cuales es posible formular nuevas preguntas de investigación directamente ancladas en la evidencia empírica. Estas líneas futuras no se conciben como extensiones temáticas genéricas, sino como desarrollos que profundizan, tensan o desplazan los hallazgos presentados, poniendo a prueba sus límites y su transferibilidad a otros contextos, materiales y escalas temporales. Otra línea de investigación se abre a partir de la identificación de escenas y motivos que funcionan como nodos de reactivación recurrente. El análisis ha mostrado que no todas las representaciones generan el mismo tipo de reapropiación ni alcanzan la misma persistencia en el tiempo. Esto plantea la necesidad de estudios longitudinales que permitan observar la vida temporal de estos nodos, atendiendo a su emergencia, saturación, desplazamiento y posible desaparición. Investigar cómo ciertos fragmentos pierden centralidad, reaparecen resignificados o se reactivan en contextos sociopolíticos distintos permitiría avanzar hacia una teoría más precisa de la memoria audiovisual mediada, entendida no como acumulación estable, sino como proceso dinámico sujeto a ciclos de atención, olvido y recontextualización.

Vinculada a esta dimensión temporal, se abre una posible línea centrada en la transformación funcional de los mismos repertorios en distintos momentos de su circulación. Los hallazgos sugieren que una misma escena puede cumplir funciones afectivas diferentes según el formato, el contexto de uso o el momento histórico de su reapropiación. Una investigación futura podría analizar cómo cambian esas funciones cuando se modifica el clima cultural, cuando emergen nuevas normativas de plataforma o cuando la serie original se reinscribe en marcos retrospectivos. Este enfoque permitiría comprender mejor cómo se negocia el sentido de lo *queer* en relación con la temporalidad y cómo la repetición no implica necesariamente fijación de significado.

Una línea interesante se deriva de la observación de las gramáticas específicas de plataforma que estructuran las prácticas de reapropiación. La tesis ha mostrado que el formato breve, la centralidad del audio y la lógica de tendencia no solo condicionan la visibilidad del contenido, sino que modelan activamente las operaciones semióticas disponibles. A partir de este hallazgo, resulta pertinente desarrollar investigaciones comparativas entre plataformas, no para establecer jerarquías, sino para analizar cómo cambian las formas de enunciación de la experiencia cuando varían las *affordances* técnicas. Comparar, por ejemplo, reapropiaciones de un mismo repertorio en plataformas con distintas temporalidades, políticas de moderación o arquitecturas de interacción permitiría avanzar hacia una comprensión más fina del papel de la infraestructura en la producción cultural *queer*.

De manera adicional, se abre otro horizonte investigativo que se vincula directamente con la distinción empírica entre recontextualización y reestructuración narrativa observada en el contraste entre formatos breves y escritura fan. Este hallazgo abre la posibilidad de investigaciones intermediales centradas en trayectorias de transformación, capaces de seguir un mismo elemento narrativo a través de distintos soportes y de analizar cómo se redistribuyen afectos, agencia y conflicto en cada tránsito. Un enfoque de este tipo permitiría abandonar la comparación estática entre medios y avanzar hacia una cartografía de desplazamientos narrativos, donde el interés no reside en el medio aislado, sino en el movimiento entre formas. Una línea de investigación se desprende de la atención prestada a la enunciación de la experiencia y a las funciones afectivas de las prácticas analizadas. La tesis trabaja con huellas textuales y performativas observables, pero los resultados sugieren la pertinencia de explorar cómo los propios productores de contenido y escritores fan reflexionan sobre sus prácticas, negocian normas comunitarias y perciben las condiciones de visibilidad y exposición. Estudios futuros podrían incorporar metodologías cualitativas complementarias, como entrevistas en profundidad o etnografías digitales focalizadas, con el objetivo de contrastar la lectura analítica con la reflexividad de los sujetos implicados, sin sustituir el análisis textual por relatos de intención, sino poniéndolos en diálogo crítico.

Otra línea relevante se abre en relación con los casos disonantes identificados durante el análisis. La presencia de reapropiaciones que reproducen esquemas normativos, que neutralizan el conflicto o que utilizan el repertorio *queer* de forma irónica o distanciada plantea preguntas sobre los límites del archivo afectivo y sobre las condiciones bajo las cuales una reapropiación deja de cumplir funciones de identificación o acompañamiento. Investigar sistemáticamente estos casos permitiría complejizar la comprensión de la cultura fan, evitando lecturas homogéneas y atendiendo a fricciones internas, jerarquías implícitas y exclusiones que también forman parte del campo. Asimismo, los resultados invitan a ampliar el marco comparativo en términos culturales y lingüísticos. La tesis se sitúa en un contexto específico y analiza repertorios vinculados a una producción seriada concreta. Una línea futura coherente consistiría en poner a prueba las categorías analíticas desarrolladas en otros contextos nacionales o transnacionales, observando qué dimensiones se mantienen, cuáles se transforman y cuáles requieren reformulación. Este tipo de comparación no solo ampliaría el alcance empírico, sino que permitiría evaluar la robustez conceptual de nociones como archivo afectivo o virtualidad *queer* cuando se desplazan a otros ecosistemas mediáticos.

Finalmente, se abre una línea de investigación centrada en las condiciones institucionales y normativas que rodean estas prácticas. Aunque la tesis ha integrado la mediación de plataforma como condición analítica, los hallazgos sugieren la necesidad de estudios que aborden de forma más directa la relación entre políticas de moderación, gobernanza algorítmica y visibilidad de expresiones *queer*. Analizar cómo ciertas formas de reapropiación se ven incentivadas, penalizadas o invisibilizadas permitiría conectar los niveles micro de la práctica cultural con los marcos macro de regulación, ampliando la comprensión del campo sin desplazar el foco desde la evidencia empírica. En conjunto, estas líneas futuras configuran un programa de investigación coherente que no se limita a prolongar el tema, sino que profundiza en las preguntas abiertas por los resultados. Todas ellas parten de hallazgos empíricos concretos y proponen desarrollos que permiten poner a prueba, expandir o matizar las interpretaciones aquí ofrecidas. De este modo, la tesis no se presenta como un cierre definitivo, sino como un punto de articulación desde el cual seguir

interrogando las formas contemporáneas de producción cultural, memoria mediada y enunciación de la experiencia en entornos digitales.

8. Epílogo

Hay una escena que no existe en ninguna serie que ningún guionista escribió y que, sin embargo, miles de personas han visto. Es una escena hecha de capturas de pantalla superpuestas, de música robada al contexto original y de un texto en el borde del encuadre que alguien escribió a las tres de la madrugada como quien escribe sobre una herida. Esa escena circula en TikTok, se replica en *fanfiction*, se comenta en hilos de Twitter con el fervor de quien ha encontrado, por fin, un espejo que no distorsiona. Esta tesis ha intentado leer ese espejo. Ha intentado comprender qué ocurre cuando una imagen —producto de una industria, atravesada por lógicas de mercado, constreñida por gramáticas narrativas convencionales— se convierte en materia prima de una subjetividad que no encontraba su forma en ningún relato previo. Ha intentado, en definitiva, pensar la representación.

El umbral es una figura que atraviesa, implícitamente, toda la investigación aquí presentada. No el espejo —que supone una simetría, una correspondencia ya establecida— sino el umbral: ese espacio de tránsito donde lo que uno era y lo que uno podría ser coexisten en una tensión productiva. Las series de ficción analizadas, los vídeos de TikTok reappropriados, los textos de *fanfiction* escritos con minucia afectiva: todos ellos funcionan, en la experiencia de sus destinatarios más activos, como umbrales. Las conclusiones han cumplido esa función con el rigor que la investigación empírica demanda. Se permite hablar en un registro más especulativo, más cercano a lo que Haraway (2016) llama permanecer en el problema, es decir, permanecer con la incomodidad, con la pregunta que no se cierra, con el fenómeno que sigue moviéndose mientras intentamos describirlo. Toda imagen audiovisual es, en algún sentido, una forma de supervivencia. Benjamin (2008) lo intuía ya en su ensayo sobre la obra de arte: la reproductibilidad técnica no destruye el aura, como a menudo se simplifica, sino que desplaza la pregunta por la autenticidad desde el objeto hacia la experiencia. La imagen reproducida infinitamente es también la imagen que puede llegar a quien la necesita, cuando la necesita, en la forma y en el contexto que la hace significativa. El pixel, unidad de la imagen digital, guarda una posibilidad. La posibilidad de que esa imagen, en algún punto de su circulación, encuentre a alguien para quien aún no existe la palabra que describa lo que siente.

Esta investigación ha partido de ese encuentro. Ha partido de la observación —documentada, codificada, analizada con instrumentos de investigación cuantitativa y cualitativa— de que ciertas escenas de ficción televisiva española acumulan una densidad afectiva que excede su función narrativa inmediata. Que esa densidad se activa en procesos de recepción que no terminan cuando el crédito final aparece en pantalla. Todo lo contrario, se prolongan, se amplifican y se transforman en prácticas culturales diversas: la edición de clips para redes sociales, la escritura de *fanfiction*, la construcción de comunidades de interpretación que son también, simultáneamente, comunidades de afecto.

El concepto de virtualidad queer que esta tesis ha recuperado y desarrollado intenta dar nombre a ese exceso. No es un concepto que describa una cualidad intrínseca de las imágenes —como si hubiera imágenes naturalmente queer— sino que nombra una potencialidad relacional, algo que ocurre en el encuentro entre un texto audiovisual y una mirada que llega con determinadas formas de deseo, de exclusión, de búsqueda. En ese sentido, dialoga con la comprensión deleuziana de lo virtual como “lo que es real sin ser actual” (Deleuze, 1994, p. 208). La virtualidad queer designa una capa de significación que existe en la imagen, pero que solo se actualiza en el acto de recepción, de reapropiación, de reescritura.

Esto tiene consecuencias epistemológicas que merecen ser señaladas en este cierre. Significa, en primer lugar, que el análisis de la representación LGBTIQ+ en ficción televisiva no puede limitarse al recuento de personajes o al estudio de sus arcos narrativos, por necesaria que sea esa dimensión del análisis. Implica que cualquier evaluación de la calidad o el progreso de la representación que no incorpore las prácticas de recepción y reapropiación que esa representación genera está trabajando con un mapa incompleto. Y lo que hace posible solo se vuelve visible cuando se observa el territorio completo del ecosistema mediático. Desde la pantalla de la plataforma hasta el clip de TikTok, desde el clip hasta el *fanfic*, desde el *fanfic* hasta la experiencia del lector.

La *fanfiction* ha ocupado un lugar central en esta investigación. Si la ficción televisiva es el espacio donde la industria cultural construye representaciones —con todo lo que eso implica de negociación, de compromiso, de tensión entre el im-

pulso comercial y el impulso narrativo—, la *fanfiction* es el espacio donde esas representaciones son tomadas, desarmadas y vueltas a montar desde otros principios. Desde principios que no responden a la lógica del mercado ni a las restricciones del guión televisivo, sino a la lógica, mucho más caprichosa y mucho más urgente, del deseo.

Cuando un escritor de *fanfiction* extiende una escena que el texto original dejó elíptica, cuando desarrolla la interioridad de un personaje que la serie trató como secundario, cuando reescribe un final considerado traicionero, no está simplemente ejerciendo un derecho de crítica ni tampoco entregándose a la ilusión de que puede controlar lo que la industria produce. Está haciendo algo más sutil y potente. Está reclamando para sí la capacidad de narrar y en esa reclamación, en el contexto de sujetos LGBTIQ+ que han crecido en una cultura en la que sus historias apenas han existido o han existido bajo el signo de la tragedia o la patología, tiene una dimensión política que el análisis cultural no puede ignorar.

Butler (1990) argumentó que las identidades de género no preexisten a sus performances ya que el sujeto se constituye en el acto de repetir, con variaciones, las normas que lo preceden. La *fanfiction* opera, en cierta medida, bajo una lógica análoga. El sujeto fan no preexiste a su práctica de escritura puesto que se constituye en ella. Hay, sin embargo, una diferencia crucial respecto al modelo butleriano puesto que en la *fanfiction* la repetición no es compulsiva ni coercitiva. Es el fan quien decide qué repetir, qué desplazar, qué invertir. Y en esa elección hay una forma de subjetivación que merece ser tomada en serio como práctica cultural y como práctica política.

Los análisis de *fanfiction* realizados en esta tesis han mostrado que las operaciones de reapropiación más frecuentes no son las más espectaculares y que esa expansión minuciosa tiene funciones afectivas precisas como la elaboración de la interioridad de personajes, la dilatación de los momentos de intimidad, la escritura de los conflictos que la serie dejó sin resolver. Son operaciones que trabajan sobre los umbrales del texto original: los momentos donde algo estaba a punto de ser dicho y no fue dicho, donde algo estaba a punto de ser mostrado y fue elidido. El *fanfic* toma ese umbral y lo habita para convertirlo en espacio narrativo porque es siempre una escritura de los márgenes, pero no de márgenes vacíos.

Esto conecta con la noción de lectura de resistencia que propone Hooks (1992) en su análisis de las prácticas de recepción de las audiencias negras ante el cine de Hollywood. La resistencia es también apropiación productiva y propone un uso creativo de lo que el texto ofrece para construir algo que el texto no previó. Las prácticas fan analizadas en esta investigación participan de esa lógica, con sus especificidades propias ya que operan en entornos digitales altamente conectados, están mediadas por infraestructuras de plataforma que condicionan su visibilidad, y se inscriben en una tradición de comunidades fan con sus propias gramáticas, sus propias normas de valor literario y sus propias jerarquías de reconocimiento.

Una de las aportaciones más relevantes de esta investigación, en términos metodológicos y conceptuales, es haber tratado las plataformas digitales no como simples canales de distribución, sino como condiciones de posibilidad de las prácticas culturales que albergan. TikTok no es un medio neutro a través del cual circula contenido queer, también actúa en una infraestructura técnica, económica y normativa que moldea las formas de enunciación disponibles, que determina qué puede ser visto y por quién, que premia ciertas operaciones semióticas y penaliza otras.

Gillespie (2018) ha argumentado que las plataformas son agentes activos en la construcción de la cultura pública puesto que sus decisiones de moderación, sus algoritmos de recomendación, sus políticas de monetización son políticas. Son decisiones sobre qué cuenta como contenido legítimo, qué formas de expresión merecen visibilidad, qué comunidades tienen acceso al espacio público digital. En el contexto de la expresión *queer* esto adquiere una importancia particular. Los hallazgos de esta tesis muestran que las reappropriaciones de contenido queer en TikTok no se distribuyen aleatoriamente, al contrario, se concentran en ciertos formatos, utilizan determinadas estrategias semióticas (la superposición de audio, el texto en pantalla, el montaje rítmico), y operan dentro de los márgenes que el algoritmo de la plataforma permite. El *shadowbanning* (la invisibilización algorítmica de ciertos contenidos sin notificación explícita) es una realidad que los creadores de contenido queer conocen y ante la que desarrollan estrategias de adaptación y evasión.

Esta dimensión de la investigación conecta con los trabajos de Noble (2018) sobre los algoritmos de búsqueda como sistemas de opresión y con los de Eubanks (2018) sobre la automatización de la desigualdad. Cabe mencionar que los sistemas

técnicos no son neutrales respecto a las diferencias de identidad que atraviesan a sus usuarios. La plataforma que alberga la expresión *queer* es también la plataforma que la censura, la invisibiliza o la convierte en objeto de acoso coordinado. El análisis de las prácticas fan y de la circulación de contenido *queer* que esta tesis ha realizado debe leerse, entonces, en este contexto: como un análisis de prácticas que se desarrollan a pesar de y en negociación con las condiciones técnicas y normativas de las infraestructuras que las acogen.

Esto tiene implicaciones que van más allá de esta investigación concreta. Si la virtualidad *queer* se actualiza en prácticas mediadas por plataformas y si las plataformas son agentes activos en la regulación de esas prácticas, entonces cualquier teoría de la representación LGBTIQ+ en el entorno digital contemporáneo debe incorporar una teoría de la plataforma puesto que las condiciones técnicas no son externas a la cultura que se produce en su seno porque también la modelan desde dentro.

Una de las figuras conceptuales que ha emergido con más fuerza en el análisis es la del archivo afectivo. Se trata de un depósito de imágenes, escenas, fragmentos y reappropriaciones que ciertas comunidades mantienen vivo como reserva de sentido y de identificación. El archivo afectivo no es un archivo en sentido técnico, hablamos de un archivo emergente, construido colectivamente a través de las prácticas cotidianas de los fans: el clip que se guarda para volver a verlo, el *fanfic* que se recomienda a alguien que acaba de salir del armario, la escena que se cita de memoria porque fue la primera vez que uno vio en una pantalla algo parecido a lo que sentía.

Muñoz (2009) acuñó el concepto de futuro queer para describir la temporalidad específica de las subjetividades queer: una relación con el tiempo marcada por la búsqueda de algo que aún no existe del todo en el presente, pero cuya posibilidad se vislumbra en ciertos momentos, en ciertas imágenes, en ciertas formas de afecto. El archivo afectivo que esta tesis ha observado podría pensarse como la dimensión retrospectiva de ese futuro: el depósito de imágenes pasadas que alimenta la esperanza de un presente diferente. El pixel guarda una promesa que no se cumplió del todo en la pantalla donde fue emitido y esa promesa incumplida es la que activa las prácticas de reappropriación.

Cvetkovich (2003) ha señalado que los archivos queer son, con frecuencia, archivos de trauma porque preservan evidencias de una historia de exclusión, patologización y violencia que las instituciones culturales dominantes tienden a borrar. Pero son también archivos de supervivencia y de invención porque preservan las formas en que las comunidades queer han respondido a esa historia, las estrategias que han desarrollado para construir cultura y comunidad en condiciones adversas. El *fanfic*, el clip de TikTok y la edición de vídeo casera son herederos de esa tradición. Son formas contemporáneas de lo que Cvetkovich (2003) llama archivo emocional: un depósito no solo de documentos sino de afectos, de experiencias encarnadas, de formas de sentir que buscan una forma en la que persistir.

En esta investigación, la dimensión temporal del archivo queer aparece de forma recurrente en los análisis de *fanfiction*. Los textos fans construyen su relación con el material fuente a través de operaciones de repetición, variación y expansión que son también operaciones de memoria. Recordar una escena es, en el *fanfic*, reescribirla. Esta paradoja (que la fidelidad al original requiere su alteración) es característica de la temporalidad queer que Muñoz (2009) describe como el tiempo rizomático de la reactivación, donde el pasado no está fijo, sino disponible para ser movilizado de nuevo, de otra manera, en otro contexto.

Los análisis de mensajes realizados sobre vídeos de TikTok refuerzan esta lectura puesto que los nodos de reactivación identificados no son necesariamente los momentos más explícitamente queer del texto original ya que se erigen en los momentos de mayor ambigüedad, potencial, virtualidad en el sentido que esta tesis propone. Son los momentos donde el texto original llegó al borde de decir algo y se detuvo; y los fans, con sus prácticas de reapropiación, atraviesan ese borde.

La condición postdigital, entendida no como superación de lo digital sino como su normalización e integración irreversible en el tejido de la experiencia cotidiana (Cramer, 2015) ha transformado las condiciones de posibilidad de la cultura queer de maneras que esta tesis ha intentado cartografiar. La imagen postdigital no es ya un objeto que se contempla desde fuera. El sujeto que navega TikTok a las dos de la madrugada buscando contenido *queer* y tropieza con un clip que lo detiene, que lo guarda, que escribe un comentario, que entra al perfil de quien lo publicó, que empieza a seguirlo, que lee un *fanfic* recomendado en los comentarios: ese sujeto no

está viendo imágenes en el sentido clásico ya que está habitando un ecosistema de imágenes en el que su propia identidad está en juego.

La imagen postdigital es, en ese sentido, una imagen que no espera. No espera a ser interpretada por un sujeto que se sitúa ante ella en posición contemplativa. Se inserta en la experiencia del sujeto de forma continua, fragmentada, acumulativa. Brea (2007, 2010) describió este cambio en términos de un nuevo régimen escópico: la transición desde la imagen como objeto hacia la imagen como flujo. Lo que esta tesis añade a esa descripción es la dimensión específicamente queer de ese flujo ya que para ciertos sujetos, el flujo de imágenes postdigital es también un flujo de posibilidades identitarias, de modelos de ser y de desear, de formas de vida que el entorno inmediato no proporciona.

Esta función de la imagen postdigital como repertorio de posibilidades identitarias tiene antecedentes en la cultura queer predigital. Las revistas, el cine de arte y ensayo, la literatura *underground* han funcionado, para generaciones anteriores, como depósitos de imágenes y relatos que permitían a las personas LGBTIQ+ encontrar representaciones de sí mismas antes de poder encontrarlas en sus entornos vitales inmediatos. Lo que cambia en el entorno postdigital es la escala, la velocidad y la accesibilidad. Las imágenes queer ya no requieren buscarlas en espacios especializados, no requieren exponerse a la visibilidad que implica entrar en una librería gay o en un cine de autor. Están disponibles, a menudo de forma no buscada, en el mismo espacio digital donde uno hace todo lo demás.

Esta democratización de la imagen queer tiene consecuencias que esta tesis ha observado en sus análisis empíricos y que conviene señalar aquí. La disponibilidad masiva de representaciones LGBTIQ+ en plataformas digitales no elimina la desigualdad en la representación. Los personajes trans siguen siendo infrarrepresentados, los personajes bisexuales siguen siendo objeto de estereotipos específicos, las personas LGBTIQ+ racializadas siguen encontrando que las representaciones disponibles responden mayoritariamente a un modelo blanco y urbano. La abundancia cuantitativa de representaciones no equivale a su diversidad cualitativa. Este es uno de los hallazgos que la investigación empírica ha confirmado y que tiene implicaciones directas para la agenda política de la representación mediática: más imágenes no es, necesariamente, mejor representación.

Hay algo en el acto de escribir *fanfiction* que excede la descripción funcional. No es solo que los fans reescriban el texto original para satisfacer sus deseos narrativos; es que en ese acto de reescritura se constituyen como sujetos con agencia sobre el relato. Y la agencia sobre el relato es, en el contexto de la cultura queer, una forma de agencia política. Barthes (1977) formuló la muerte del autor como apertura radical al lector: si el sentido del texto no pertenece a quien lo escribe, entonces pertenece a quien lo lee, y leer es siempre ya reescribir. La *fanfiction* lleva esa proposición a sus consecuencias más literales puesto que el lector se convierte en autor, el destinatario se convierte en productor, la frontera entre recepción y producción se disuelve y en ese espacio disuelto, en ese umbral entre leer y escribir, es donde la virtualidad queer se actualiza con mayor intensidad.

Los análisis de *fanfiction* realizados en esta tesis han mostrado que las estrategias narrativas más frecuentes son las de expansión y focalización. El texto fan amplía momentos elípticos del original y accede a la interioridad de personajes que la serie trató de forma externa. Estas operaciones tienen una función que va más allá de la satisfacción narrativa: son formas de dar espesor psicológico y moral a personajes que el texto original definió de forma sumaria, de construir mundos interiores donde la experiencia *queer* pueda ser narrada con la complejidad y la ambigüedad que la vida real le confiere y que la ficción comercial, con sus exigencias de ritmo y de legibilidad masiva, con frecuencia le niega.

En este sentido, la *fanfiction* funciona como una forma de literacidad crítica en el sentido que Freire (1970) diera a ese término: no la capacidad de descifrar textos, sino la capacidad de leer el mundo, de reconocer las relaciones de poder que estructuran los textos que uno consume, y de intervenir sobre esas relaciones a través de la producción de textos propios. El escritor de *fanfiction queer* está, en cierta medida, practicando esa literacidad: reconoce las limitaciones de la representación que el texto original le ofrece y las interviene a través de la escritura. Esto tiene implicaciones que van más allá de los *fan studies* y que conectan con debates contemporáneos sobre educación mediática y sobre el papel de la cultura participativa en la formación de ciudadanos críticos. Si las prácticas fan desarrollan formas de literacidad crítica, de agencia narrativa y de reflexividad cultural, entonces tienen un potencial pedagógico que merece ser explorado de forma sistemática.

El *yo* que emerge de ese recorrido no es un *yo* estable, coherente, definitivamente constituido. Es un *yo* en proceso, un *yo* narrativo en el sentido de Ricoeur (1996): un *yo* que se constituye a través del relato que hace de sí mismo y que encuentra en los relatos de otros —en los relatos que la ficción televisiva le ofrece, en los relatos que el *fanfic* le proporciona, en los relatos que la comunidad fan sostiene colectivamente— los materiales con los que construir ese relato propio. La virtualidad *queer* es, en este marco, la dimensión del relato que todavía no se ha actualizado. Es un relato lleno de las posibilidades narrativas que el texto contiene, pero no ha desplegado, de las formas de identidad que la imagen sugiere o de los deseos que el personaje tiene pero que el guión no ha escrito. El fan que reapropia ese contenido está actualizando esa virtualidad. Está produciendo un *yo* a partir de los materiales que la imagen le ofrece, pero transformando esos materiales de acuerdo con sus propias necesidades, sus propias formas de desear, sus propios umbrales de reconocimiento.

Esta proposición tiene consecuencias tanto teóricas como políticas. En términos teóricos, sugiere que el análisis de la representación mediática debe incorporar necesariamente el análisis de las prácticas de recepción y reapropiación. La imagen no existe en sí misma; existe en sus usos, en sus circulaciones, en los contactos que establece con los sujetos que la reciben y la transforman. En términos políticos, sugiere que la demanda de representación LGBTIQ+ en medios es una demanda por ampliar la virtualidad disponible: por aumentar el depósito de posibilidades narrativas a partir del cual los sujetos *queer* puedan construir sus propias historias.

Esa demanda, como esta tesis ha intentado mostrar, no es solo una demanda de visibilidad. Es una demanda de complejidad. Los personajes *queer* visibles pero estereotipados, los arcos narrativos *queer* resueltos en tragedia, las identidades *queer* reducidas a un único rasgo definitorio: todo ello proporciona *presencia* sin proporcionar virtualidad. Las prácticas fan que esta investigación ha analizado son, en muchos casos, respuestas a esa insuficiencia: el *fanfic* que expande la interioridad de un personaje *queer* que la serie trató como secundario, el clip de TikTok que pone en relación dos escenas que la narrativa oficial mantuvo separadas, son intervencio-

nes sobre la virtualidad disponible. Son formas de ampliarla, de enriquecerla, de hacerla más apta para el trabajo de constitución subjetiva que los sujetos queer necesitan realizar.

Sería un error, sin embargo, leer el recorrido del pixel al yo como un recorrido individual. La virtualidad queer se actualiza en comunidad ya que el sujeto que escribe *fanfiction* escribe en diálogo con una comunidad de lectores que comentan, que sugieren, que valoran, que comparten sus propios textos. El sujeto que publica un clip en TikTok no lo publica en el vacío puesto que lo publica en una plataforma donde otros clips similares ya existen, donde las gramáticas de la reapropiación ya están establecidas, donde hay un vocabulario compartido de referencias, de memes, de fragmentos reconocibles.

Esta dimensión comunitaria de la virtualidad queer es inseparable de su dimensión individual. Lo que la comunidad proporciona es también un repertorio de posibilidades narrativas e identitarias que el sujeto no podría construir por sí solo. Los fans de una misma serie comparten un acervo de imágenes, de interpretaciones, de teorías y de afectos que constituye el sustrato sobre el cual cada práctica individual de reapropiación se inscribe. Ese sustrato es el archivo afectivo en el sentido colectivo del término, no el archivo de un sujeto singular sino el archivo de una comunidad de interpretación.

Jenkins (1992) fue el primero en articular sistemáticamente esta dimensión participativa y comunitaria de la cultura fan, describiendo a los fans no como consumidores pasivos sino como productores activos de cultura. Los trabajos posteriores de fan studies han enriquecido y complejizado esa descripción: han mostrado que las comunidades fan tienen sus propias jerarquías, sus propias normas de valor literario y estético, sus propias tensiones internas. La investigación empírica de esta tesis ha confirmado esa complejidad: las comunidades fan queer no son espacios uniformes de solidaridad; son espacios donde también se reproducen desigualdades, donde ciertas voces son más escuchadas que otras, donde ciertas formas de identidad queer tienen más visibilidad que otras.

Esta complejidad es, paradójicamente, uno de los hallazgos más valiosos de la investigación porque señala que la virtualidad queer no es un bien distribuido equitativamente entre todos los miembros de una comunidad fan. Hay sujetos para

quienes el archivo afectivo disponible es más rico, más diverso, más adaptado a sus formas específicas de desear y de existir; y hay sujetos para quienes ese archivo sigue siendo insuficiente, parcial, construido en torno a modelos de identidad queer que no se corresponden con los suyos. La persona trans racializada, la persona queer con discapacidad, la persona bisexual que no encaja en las narrativas de las comunidades fan mayoritariamente construidas en torno a la homosexualidad masculina o femenina: todos ellos encuentran en el archivo afectivo de la cultura fan *queer* una presencia que es también, todavía, una ausencia. Este hallazgo conecta con los debates contemporáneos sobre la interseccionalidad, sobre la necesidad de pensar las identidades como configuraciones complejas donde el género, la sexualidad, la raza, la clase y la capacidad se articulan de formas que ninguna de esas categorías puede describir por sí sola y señala una agenda pendiente para la investigación sobre representación LGBTIQ+ en medios: la necesidad de preguntar qué *queer* se hace visible, en qué términos, y para quién esa visibilidad resulta significativa y operativa.

Esta tesis comenzó con un problema de representación y ha terminado, si las páginas precedentes han hecho su trabajo, con una comprensión más matizada de lo que la representación es y de lo que puede hacer. Es un umbral que da acceso a posibilidades que aún no tienen forma y una imagen que convoca a un sujeto que está en proceso de constituirse.

Ahmed (2006) describe la fenomenología *queer* como una experiencia de desorientación. La persona *queer* es la que no encuentra su cuerpo alineado con los objetos, los deseos y las trayectorias que el mundo normativo ha dispuesto como naturales. La desorientación es un punto de partida para la reorientación, para el descubrimiento de otros objetos, otros deseos, otras formas de habitar el espacio. La imagen queer funciona, para muchos de los sujetos que la buscan y la usan, como un horizonte de reorientación.

La imagen que todavía no existe es quizás la imagen más importante de todas. Es la imagen de una posibilidad que la industria cultural no ha producido todavía, de una historia que todavía no ha sido contada con suficiente complejidad, de una forma de ser en el mundo que todavía busca su representación. Los fans que producen esa imagen en los márgenes no están haciendo algo menor o derivativo. Están

haciendo algo que la teoría cultural tiene la obligación de tomar en serio: están produciendo cultura. Están produciendo sentido. Están produciendo, en última instancia, posibilidades de subjetivación que el mundo todavía no les ofrece de ninguna otra forma.

Esta tesis ha intentado estar a la altura de esa producción. Ha intentado leerla con el rigor que merece, comprenderla con las herramientas conceptuales que la investigación académica proporciona, y devolverla al espacio de la reflexión pública donde estas cuestiones son todavía urgentes y abiertas. Si algo ha quedado claro al final de este recorrido es que las imágenes importan. Que los relatos importan y que las formas en que una cultura se narra a sí misma —y las formas en que los sujetos que esa cultura excluye se narran a sí mismos desde sus márgenes— tienen consecuencias sobre las vidas que esos sujetos pueden vivir.

El pixel guarda una promesa. Esta investigación ha intentado leer esa promesa con la seriedad que merece: con la atención al detalle que exige el análisis empírico, con la apertura conceptual que requiere un fenómeno que no cesa de moverse, y con el compromiso ético que impone estudiar experiencias que son, para quienes las viven, mucho más que un objeto de análisis académico. Son formas de seguir siendo y de seguir buscando. En definitiva, formas de seguir escribiendo a las tres de la madrugada sobre la imagen que todavía no existe pero que, de algún modo, ya se presiente.

9. Bibliografía

- Abidin, C. (2018). *Internet Celebrity: Understanding Fame Online*. Emerald Publishing Limited.
- Abidin, C. (2021). *Mapping Internet celebrity: TikTok and digital cultures*. Emerald Publishing.
- Agencia Estatal Boletín Oficial del Estado. Ley 16/1970, de 4 de agosto, sobre peligrosidad y rehabilitación social. Texto íntegro publicado en BOE núm. 187, 6 de agosto de 1970.
- Aguilera, A., y Conde, F. (2018). De la clandestinidad a la pantalla: representaciones *queer* en la televisión española del siglo XXI. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, (107), 83-94.
- Ahmed, S. (2006). *Queer phenomenology: Orientations, objects, others*. Duke University Press.
- Ahmed, S. (2014). *The cultural politics of emotion*. Edinburgh University Press.
- Ahmed, S. (2014). *Willful subjects*. Duke University Press.
- Alarcos Llorach, E. (1982). *El español, lengua milenaria (y otros escritos castellanos)*. Ámbito.
- Alfeo, J. C. (2008). Convergencias y divergencias discursivas en la representación de los valores asociados a la experiencia gay y lésbica a través de las películas españolas. *Fundación Isonomía-Universidad Jaime I en el curso Interculturalidad género y coeducación*.
- Alonso, P. (2021). *La influencia de los creadores LGBTIQ+ en la televisión española*. Revista de Comunicación y Sociedad, 29(1), 78-94.
- Álvarez, J. C. A., González de Garay Domínguez, B. G., y Millán, M. J. R. (2011). Adolescencia e identidades LGBT en la ficción cinematográfica y serial española. Evolución, personajes y significados. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 9(3), 5-57.

- Álvarez Hernández, C., González de Garay, B., y Frutos, F. J. (2015). Gender representation in contemporary Spanish teen films (2009-2014). *Revista Latina de comunicación social*, 70(8), 934-960. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2015-1079>
- Androutsopoulos, J. (2014). *Mediatization and sociolinguistic change*. Peter Lang.
- Angulo Brunet, A., Sánchez Soriano, J.J., Vázquez Tapia, E. A., y Vicente Cruz, E. (2024). Video-on-demand series in education programmes to tackle gay male stereotypes in young people. *International Communication Gazette*, 86(5), 379-398.
- Ankerson, M. S. (2012). Writing web histories with an eye on the analog past. *New Media & Society*, 14(3), 384-400. <https://doi.org/10.1177/1461444811414834>
- Antolín Prieto, R. (2012). *Youtube como paradigma del vídeo y la televisión en la web 2.0* (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.
- Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands/La frontera. La nueva mestiza*. Capitán Swing.
- Appel, M., y Richter, T. (2007). Persuasive effects of fictional narratives increase over time. *Media Psychology*, 10(1), 113-134. <https://doi.org/10.1080/15213260701301194>
- Aragon, C., y Davis, K. (2019). *Writers in the secret garden: Fanfiction, youth, and new forms of mentoring*. MIT Press.
- Archivo General de la Administración (AGA). *Expedientes de censura de películas cinematográficas, 1939-1977*. Ministerio de Cultura y Deporte
- Arcila Calderón, C., Blanco Herrero, D, y Valdez Apolo, M. B. (2020). Rechazo y discurso de odio en X: análisis de contenido de los tuits sobre migrantes y refugiados en español. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 172, 21-40. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.172.21>
- Asiáin, E. Á. (2011). De Bergson a Deleuze: la ontología de la imagen cinematográfica. *Eikasia*, 93-111.
- Assmann, A. (2011). *Cultural memory and Western civilization: Functions, media, archives*. Cambridge University Press.

- Atay, A. (2015). *Globalization's impact on cultural identity formation: Queer diasporic males in cyberspace*. Lexington Books.
- Atay, A. (2017). Theorizing diasporic *queer* digital homes: Identity, home and new media. *Jomec journal*, 11, 96-110.
- Atay, A. (2021). Transnational and decolonizing *queer* digital/quick media and cyberculture studies. *Communication and Critical/Cultural Studies*, 18(2), 183-189.
- Augé, M. (2000). *Los no lugares, espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad*. Editorial Gedisa.
- Aumont, J. M. (1990). *Análisis del film*. Paidós.
- Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford University Press
- Babbie, E. (1992). *The practice of social research*. Wadsworth Publishing Company.
- Bacon Smith, C. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. University of Pennsylvania Press.
- Bakhtin, M. M. (1982). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press.
- Baldinger, K. (1985). Lengua y cultura: su relación en la lingüística histórica. *Revista española de lingüística*, 15(2), 247-276.
- Barad, K. (2007). *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*. Duke University Press.
- Bardin, L. (1991). *Análisis de contenido*. Ediciones AKAL.
- Barnhurst, K. G. (2007). *Media Q: Media/queered: Visibility and its discontents*. Peter Lang.
- Barrios Rodríguez, S., González de Garay, B., y Marcos Ramos, M. (2021). Representación de género en las series españolas de plataformas de *streaming*. *Cuestiones de Género: de la Igualdad y la Diferencia*, 16, 298–322.
- Bateman, J. A., Wildfeuer, J., y Hiippala, T. (2017). *Multimodality: Foundations, research and analysis*. De Gruyter Mouton.

- Battles, K., y Hilton Morrow, W. (2015). *Sexual Identities and the Media: An Introduction*. Routledge.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Bechdel, A. (1986). *Dykes to watch out for*. Firebrand Books.
- Benjamin, W. (2019). *The Correspondence of Walter Benjamin, 1910-1940*. University of Chicago Press.
- Benshoff, H. M., y Griffin, S. (2004). *Queer Images: A History of Gay and Lesbian Film in America*. Rowman y Littlefield Publishers.
- Benshoff, H. M., y Griffin, S. (2021). *Queer images: A history of gay and lesbian film in America*. Rowman & Littlefield.
- Berardi, F. (2007). *Generación Post-Alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. Tinta Limón.
- Berardi, F. (2019). *Futurabilidad: La era de la impotencia y el horizonte de la posibilidad*. Caja Negra.
- Berger, P. L., y Luckmann, T. (1966). *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociology of Knowledge*. Anchor Books.
- Bergson, H. (2006). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Cactus.
- Berry, D. M., y Dieter, M. (Eds.). (2015). *Postdigital aesthetics: Art, computation and design*. Palgrave Macmillan.
- Beuchot, M. (2015). Elementos esenciales de una hermenéutica analógica. *Diánoia*, 60(74), 127-145.
- Biber, D., y Conrad, S. (2009). *Register, genre, and style*. Cambridge University Press.
- Black, P., y Wiliam, D. (1998). *Inside the black box: Raising standards through classroom assessment*. Phi Delta Kappan.

- Blanco Fernández, V., Iñigo, A., y González Aran, M. (2024). Teenagers, media usage, and attitudes toward LGBTIQ+ issues: An ethnographic approach to Barcelona's students. *Journal of LGBT Youth*, 1-16.
<https://doi.org/10.1080/19361653.2024.2412029>
- Blanco Fernández, V., Villegas Simón, I., y Soto Sanfiel, M. T. (2024). 'I am they.'Non-binary representation in television fiction as a manifestation of social conceptions. *Journal of Homosexuality*, 71(14), 3426-3447.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Lawrence Erlbaum Associates.
- Bolter, J. D., y Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bolter, J. D., y Grusin, R. (2000). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.
- Bond, B. J. (2015) The Mediating Role of Self-Discrepancies in the Relationship Between Media Exposure and Well-Being Among Lesbian, Gay, and Bisexual Adolescents. *Media Psychology*, 18:1, 51-73.
- Bordwell, D., y Thompson, K. (2012). *Film art: An introduction*. McGraw Hill Education.
- Borges, J.L. (2011). *Ficciones*. Debolsillo.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Polity Press.
- Brea, J.L. (2007). Cambio de régimen escópico: del inconsciente óptico a la e-image. *Estudios visuales: Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 4, 146.
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid.
- Brennan, J. (2018). *Queering the countryside: New frontiers in rural queer studies*. New York University Press.
- Bruns, A. (2008). *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Prodisage*. Peter Lang.
- Bryman, A. (2016). *Social research methods*. Oxford University Press.
- Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.

- Bucher, T. (2018). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.
- Buckingham, D. (2003). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. Polity Press.
- Burbules, N. (2004) Rethinking Virtual. *E-Learning* 1(2), 162–82.
- Burgess, J., y Green, J. (2018). *YouTube: Online video and participatory culture*. Polity Press.
- Bury, R. (2005). *Cyberspaces of their own: Female fandoms online*. Peter Lang.
- Busse, K. (2017). *Framing fan fiction: Literary and social practices in fan fiction communities*. University of Iowa Press.
- Busse, K.. (2017). *Framing Fan Fiction: Literary and Social Practices in Fan Fiction Communities*. University of Iowa Press.
- Butler, J. (1990). *Gender trouble: Feminism and the subversion of identity*. Routledge.
- Butler, J. (2007). *El género en disputa*. Paidós.
- Butler, J. (2010). Performative agency. *Journal of cultural economy*, 3(2), 147-161.
- Caballero, M. J. (2017). *Neuroeducación de profesores y para profesores. De profesor a maestro de cabecera*. Pirámide.
- Cabello, C. A. (2020). Es gay pero no es loca: Plumofobia en las series de ficción televisiva chilena. *Comunicación y Medios*, 29(41), 166-178. <https://doi.org/10.5354/0719-1529.2020.57385>
- Cabello, C. A. (2022). La invención de la lesbiana oscura en la ficción televisiva: Crimen y narrativa en *Cárcel de Mujeres*. *Aisthesis*, 72, 305-325. <https://doi.org/10.7764/Aisth.72.14>
- Cabré, M. T. (2004). ¿Lenguajes especializados o lenguajes para propósitos específicos? En *Textos y discursos de especialidad*, 19-33. Brill.
- Cabré, M. T. (2004). *La terminología: Representación y comunicación*. IULA, UPF.
- Caldwell, J. T. (2008). *Production culture: Industrial reflexivity and critical practice in film and television*. Duke University Press.

- Caldwell, J. T. (2008). *Production culture: Industrial reflexivity and critical practice in film and television*. Duke University Press.
- Calsamiglia Blancafort, H., y Tuson, A. (1999). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Ariel.
- Calvo, K., y Trujillo, G. (2011). Fighting for love rights: Claims and strategies of the LGBT movement in Spain. *Sexualities*, 14(5), 562-579.
- Camus, A. (2021). *El hombre rebelde*. Debolsillo.
- Canet, F. (2013). La fricción entre el azar y lo controlado en el cine de José Luis Guerin. *Archivos de la Filmoteca*, 72, 145-159.
- Carreter, F. L. (2010). *El dardo en la palabra*. Debolsillo.
- Cassany, D. (1999). Los enfoques comunicativos: elogio y crítica. *Lingüística y literatura*. 11-33.
- Casanny, D. (2004). El dictado como tarea comunicativa. *Tabula Rasa* 2, 229-250.
- Cassany, D. (2005). *Prácticas de literacidad en contextos sociales*. Editorial Gedisa.
- Cassany, D. y Sanz, G. (2001). *Enseñar lengua*. Grao.
- Catalá Domènech, J. M. (2010). *La imagen interfaz: representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Universidad del País Vasco.
- Cauberghe, V., Van Wesenbeeck, I., De Jans, S., Hudders, L., y Ponnet, K. (2021). How adolescents use social media to cope with feelings of loneliness and anxiety during COVID-19 lockdown. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(4), 250-257.
- Cavalcante, A. (2018). *Struggling for Ordinary: Media and Transgender Belonging in Everyday Life*. NYU Press.
- Cebrián Herreros, M. (2005). *Información multimedia. Soportes, lenguajes y aplicaciones multimedia*. Pearson.

- Cebrián, M. (2010). Percepción de las personas con discapacidad por los profesionales de los medios de comunicación. *Fundación ONCE*.
- Chin, B., y Morimoto, L. H. (2013). Towards a theory of transcultural *fandom*. *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, 10(1), 92-108.
- Cho, A. (2015). *Queer reverb: Tumblr, affect, time*. *Women's Studies Quarterly*, 43(3-4), 43-57.
- Chun, W. H. K. (2016). *Updating to remain the same: Habitual new media*. MIT Press.
- Cisneros-Barahona, A., Marqués Molías, L., Samaniego-Erazo, G., Uvidia-Fassler, M., y Villa Yáñez, H. (2023, Mayo). La Universidad del Siglo XXI: Conceptualización, marcos de referencia, evaluación e importancia de la Competencia Digital Docente. En *Edutec 2022 Palma-XXV Congreso Internacional*, pp. 764-767.
- Ciszek, E. (2020). *Activist branding and LGBTQ+ advocacy: Stories of identity, community, and resistance*. Routledge.
- Citton, Y. (2017). *The Ecology of Attention*. Polity Press.
- Clark, C. (2018). Representations of LGBT characters in film and television. *Journal of Media Literacy Education*, 10(2), 54-65.
- Clifford, J. (1994). Diasporas. *Cultural anthropology*, 9(3), 302-338
- Cohen, J. (2001). Defining identification: A theoretical look at the identification of audiences with media characters. *Mass Communication y Society*, 4(3), 245-264. https://doi.org/10.1207/S15327825MCS0403_01
- Coleman, J. J. (2019). Digital innocence: *Queer* virginity, painful histories, and the critical hope of *queer* futurity. *Research on Diversity in Youth Literature*, 2(1), 4.
- Collins, R. (2011). Content analysis of gender roles in media: Where are we now and where should we go? *Sex roles*, 64 (3-4), 290-298. <https://doi.org/10.1007/s11199-010-9929-5>
- Compagnon, A. (2007). *Los antimodernos*. Acantilado.

- Coppa, F. (2006). A Brief History of Media *Fandom*. En Hellekson, K. y Busse, K. (Eds.), *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays* (pp. 41-59). McFarland.
- Coppa, F. (2017). *The Fanfiction Reader: Folk Tales for the Digital Age*. University of Michigan Press.
- Coronado, C., y Galán, E. (2015). Mujer y ámbito laboral en la ficción española sobre la Transición. *Cuadernos de Relaciones Laborales*, 35(1), 209-226. <https://doi.org/10.5209/CRLA.54990>
- Cotter, K. (2019). Playing the visibility game: How digital influencers and algorithms negotiate influence on Instagram. *New Media & Society*, 21(4), 895–913.
- Couldry, N. (2012). *Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice*. Polity Press.
- Couldry, N., y Hepp, A. (2017). *The mediated construction of reality*. Polity Press.
- Couper, M. P. (2017). *New developments in survey data collection*. Annual Review of Sociology, 43, 121-145.
- Coutel, É. (2017). Bujarras, maricones y mujeres sexuales: una mirada sobre la cuestión del género en la serie televisiva española *Aída* (2005–2014). *Iberic@l*, (11), 161–176.
- Cowan, T. L., y Rault, J. (2018). Onlining *queer* acts: digital research ethics and caring for risky archives. *Women y Performance: a journal of feminist theory*, 28(2), 121-142.
- Cramer, F. (2015). What is 'post-digital'? *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1), 10-24. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Cramer, F. (2015). What is post-digital? En D. M. Berry y M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan.
- Cramer, F. (2015). What is post-digital? En D. M. Berry y M. Dieter (Eds.), *Postdigital aesthetics: Art, computation and design* (pp. 12–26). Palgrave Macmillan.

- Crenshaw, K. (1989). Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine, feminist theory and antiracist politics. *University of Chicago Legal Forum*, 1989(1), 139-167.
- Creswell, J. W., y Plano Clark, V. L. (2018). *Designing and conducting mixed methods research*. SAGE.
- Crimp, T. (2005). *Posiciones críticas*. Akal.
- Cupchik, G. C. (1995). Emotion in aesthetics: Reactive and reflective models. *Poetics*, 23(1-2), 177-188.
- Cvetkovich, A. (2003). *An Archive of Feelings: Trauma, Sexuality, and Lesbian Public Cultures*. Duke University Press.
- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: A philosophy of art*. Harvard University Press.
- De Casas Moreno, T, Tejedor Calvo, S y Romero Rodríguez, L. M. (2018). Micronarrativas en Instagram: análisis del storytelling autobiográfico y de la proyección de identidades de los universitarios del ámbito de la comunicación. *Prisma Social*, 20, 40-57.
- De Caso Bausela, E., González de Garay, B., y Marcos Ramos, M. (2020). Representación de género en las series generalistas de televisión españolas emitidas en *prime time* (2017–2018). *El Profesional de la Información*, 29(2). <https://doi.org/10.3145/epi.2020.mar.08>
- De Felipe, F., y Gómez, I. (2014). *El sueño de la visión produce cronoendoscopias: tratamiento y diagnóstico del trampantojo digital*. Laertes.
- De Kosnik, A. (2016). *Rogue archives: Digital cultural memory and media fandom*. MIT Press.
- De Lauretis, T. (1984). *Alicia ya no*. Ediciones Cátedra.
- De Prusa, D. (2016). *Discursos XII-XXXV*. RBA Libros.
- De Smedt, J., y De Cruz, H. (2015). The epistemic value of speculative fiction. *Midwest studies in philosophy*, 39, 58-77.
- De Torre, G. (2001). *Literaturas europeas de vanguardia*. Editorial Renacimiento.

- Deal, T. E. y Peterson, K. D. (1990). *The Principal's Role in Shaping School Culture*. Washington, DC.: Office of Educational Research and Improvement.
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The Time-Image*. University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo*. Paidós.
- Deleuze, G. (2002). Últimos textos: El "Yo me acuerdo", La inmanencia: una vida Contrastes. *Revista Interdisciplinar de Filosofía*, 7, 219-237.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie*. Éditions de Minuit.
- Dhaenens, F. (2013). The fantastic *queer*: Reading gay representations in Torchwood and True Blood as articulations of *queer* resistance. *Critical Studies in Media Communication*, 30(2), 102-116.
- Dhaenens, F. (2013). The *Queer* Representation of Gay Men in the Media. *Sexuality y Culture*, 17(3), 510-524.
- Díaz Arias, R. (2009). El vídeo en el ciberespacio: usos y lenguaje. *Comunicar*, 17(33), 63-71.
- Díaz de Rada, V. (2019). *El diseño y análisis de encuestas: Una guía práctica*. Tecnos.
- Díaz, M., y Mellado, C. (2017). Agenda y uso de fuentes en los titulares y noticias centrales de los medios informativos chilenos. Un estudio de la prensa impresa, *online*, radio y televisión. *Cuadernos.info*, 40, 107-121. <https://doi.org/10.7764/cdi.40.1106>
- Díaz-Cintas, J. (2018). 'Subtitling's a carnival': New practices in cyberspace. *The Journal of Specialised Translation*, 30, 127-149.
- Dibble, J. L., Hartmann, T., y Rosaen, S. F. (2016). Parasocial interaction and parasocial relationship: Conceptual clarification and a critical assessment of measures. *Human Communication Research*, 42(1), 21-44. <https://doi.org/10.1111/hcre.12063>
- Dillman, D. A., Smyth, J. D., y Christian, L. M. (2014). Internet, phone, mail, and mixed-mode surveys: The tailored design method. Wiley.

- Doerr, Nicole y Teune, Simon. (2008). Visual codes in movement. When the protest imagery hits the establishment. *European Protest Movements*, 157-170
- Dokou, C. (2024). The "S" does not stand for shame: The joint making of a *queer Supergirl*. *REDEN: Revista Española de Estudios Norteamericanos*, 5(2), 89-108.
- Doubrovsky, S. (1977). *Fils*. Galilée.
- Duch, W. (2021). Memetics and neural models of conspiracy theories. *Patterns*, 2(11).
- Duffett, M. (2013). *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*. Bloomsbury Academic.
- Duggan, L. (2003). *The twilight of equality? Neoliberalism, cultural politics, and the attack on democracy*. Beacon Press.
- Duggan, J. (2020). Who Writes Harry Potter Fan Fiction? Passionate Detachment, 'Zooming Out,' and Fan Fiction Paratexts on AO3. *Transformative Works and Cultures*, 34. <https://doi.org/10.3983/twc.2020.1863>.
- Duguay, S. (2019). "Running the numbers": Modes of *queer* self-branding on YouTube. *Social Media + Society*, 5(2), 1-13.
- Duguay, S. (2019). *Queer visibility through selfies: LGBTQ+ self-representation in Instagram*. *Social Media + Society*, 5(2), 1-12.
- Duguay, S. (2019). There's no cure for being *queer*: LGBT storytelling on social media and the cultural politics of *queer* visibility. *New Media y Society*, 21(11-12), 2440-2458.
- Duguay, S. (2020). "Not gay enough": Visibility and algorithmic governance of *queer* content on TikTok. *New Media & Society*.
- Duncker, K. (1945). On problem-solving. *Psychological Monographs*, 58(5), i-113.
- Eakin, P. J. (2008). *Living Autobiographically: How We Create Identity in Narrative*. Cornell University Press.
- Eccles, J. S., y Roeser, R. W. (2012). Schools as developmental contexts during adolescence. *Handbook of Psychology, Second Edition*, 6.

- Ellis, C., Adams, T. E., y Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: an overview. *Historical social research/Historische sozialforschung*, 273-290.
- Ellis, J. (2000). *Seeing things: Television in the age of uncertainty*. I. B. Tauris.
- Ellis, J. (2000). *Seeing things: Television in the age of uncertainty*. I.B. Tauris.
- Ellis, J. (2000). *Seeing things: Television in the age of uncertainty*. I. B. Tauris.
- Elsaesser, T. (2016). *Film history as media archaeology*. Amsterdam University Press.
- Elwood, S. (2021). Digital geographies, feminist relationality, Black and *queer* code studies: Thriving otherwise. *Progress in Human Geography*, 45(2), 209-228.
- Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive*. University of Minnesota Press.
- Ernst, W. (2013). *Digital memory and the archive*. University of Minnesota Press.
- Establés Heras, M. J. (2016). *Narrativas transmedia y construcción de la realidad*. [Tesis doctoral, Universidad Rey Juan Carlos]. Repositorio institucional URJC.
- Esteban Bretones, D. (2022). Personajes eufóricos: lo crip y lo *queer* a través de la intertextualidad audiovisual en *Euphoria*. *SeriArte*, 2, 1-18.
- Esteban, D. (2024). Personajes "eufóricos": Lo crip y lo *queer* a través de la intertextualidad audiovisual en *Euphoria*. *SeriArte*, 2, 112-135.
- European Commission. (2021). *The Digital Competence Framework for Citizens (DigComp 2.2)*. Publications Office of the European Union.
- FAD (2022). *Consumir, Crear, Jugar. Panorámica del ocio Digital de la juventud*. INJUVE.
- Fairclough, N. (2015). *Language and Power*. Routledge.
- Feenberg, A. (2017). *Technosystem: the social life of reason*. Harvard University Press.
- Fellner, A. (2017). Trans television culture: *Queer* politics, gender fluidity, and quality TV. *Océánide*, 9, 1-15.
- Ferreira Martín, A. (2020). *Tecnopatías post-alfabéticas: lectoescritura performativa y somatización de Internet*. [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/64934/>

- Fink, M., y Miller, Q. (2023). *Trans media: Activist and aesthetic interventions*. Duke University Press.
- Fitzpatrick, K. (2019). *Generous Thinking: A Radical Approach to Saving the University*. Johns Hopkins University Press.
- Fleckenstein, K. S. (1999). Writing bodies: Somatic mind in composition studies. *College English*, 61(3), 281-306.
- Flick, U. (2022). *An introduction to qualitative research* (7th ed.). SAGE.
- Flinn, A., Stevens, M., y Shepherd, E. (2009). Whose memories, whose archives. *Archival Science*, 9(1-2), 71-86.
- Fowler, F. J. (2014). *Survey research methods*. SAGE Publications.
- Foster, D. W. (2008). *Queer issues in contemporary Latin American cinema*. University of Texas Press.
- Francisco, A., De Garay, B. G., Lozano, M., y Traver, J. (2016). "Te quiero, maldita sea". Lectura crítica de los discursos mediáticos del amor lésbico en Tierra de lobos (Telecinco: 2010-14). *Lectora: revista de dones i textualitat*, (22), 165-183.
- Fratricelli, D. (2023). *El Humor Hipermediático: una nueva era de la mediatización reidera*. Teseo.
- Fredrickson, B. L. (2001). The role of positive emotions in positive psychology: The broaden-and-build theory of positive emotions. *American Psychologist*, 56(3), 218-226.
- Fuentes, J. L. (2014). Identidad Cultural En Una Sociedad Plural: Propuestas Actuales y Nuevas Perspectivas. *Bordón*, 66(2), 61-74.
- Fujioka, Y. (1999). Television portrayals and African-American stereotypes: Examination of television effects when direct contact is lacking. *Journalism y Mass Communication Quarterly*, 76(1), 52-75. <https://doi.org/10.1177/107769909907600105>
- Gadamer, H. G. (1992). *Verdad y método* (Vol. 1). Sígueme.
- (1997). *Traité du tout-monde: Poétique IV*. Gallimard.

- (1992). *Verdad y método II*. Ediciones Sígueme
- (2001). *Hermenéutica, estética e historia*. Sígueme.
- (2005). *Une nouvelle région du monde: Esthétique 1*. Gallimard.

Galán, E. (2007). Construcción de género y ficción televisiva en España. *Comunicar*, 28(14), 229-236.

Galán, E., y Herrero, B. (2011). *El guion de ficción en televisión*. Editorial Síntesis.

Galán, J. I. P., Puras, B. M., y Riley, R. L. (2009). Achieving real equality: A work in progress for LGBT youth in Spain. *Journal of LGBT Youth*, 6(2-3), 272-287.

García Manso, A. (2012). *Queer TV: series de ficción y homosexualidad en España, un intento por visibilizar el colectivo homosexual*. En B. Puebla y E. Carrillo (Coords.), *Ficcioneando: series de televisión a la española* (pp. 157–180). Fragua.

Gascón, F. (2021). La censura cinematográfica durante el franquismo *LeRhistoria / revistas académicas*.

Geena Davis Institute on Gender in Media (2014). *Gender bias without borders: An investigation of female characters in popular films across 11 countries*.

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Cornell University Press.

Gerbner, G. (1998). Cultivation analysis: An overview. *Mass communication and society*, 1(3-4), 175-194.

Giddens, A. (1991). *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. Stanford University Press.

Gifreu Castells, A. (2014). *El documental interactivo: Evolución, caracterización y perspectivas de desarrollo*. Editorial UOC.

Gillespie, T. (2014). The relevance of algorithms. En T. Gillespie, P. J. Boczkowski, y K. A. Foot (Eds.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society* (pp. 167–194). MIT Press.

- Gillespie, T. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, content moderation, and the hidden decisions that shape social media*. Yale University Press.
- Gillig, T., Rosenthal, E., Murphy, S., y Langrall, K. (2017). More than a Media Moment: The Influence of Televised Storylines on Viewers' Attitudes toward Transgender People and Policies. *Sex Roles*, 78(7-8), 515-527. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0816-1>
- Gitelman, L. (2014). *Paper knowledge: Toward a media history of documents*. Duke University Press.
- Gitelman, L. (2014). *Paper knowledge: Toward a media history of documents*. Duke University Press.
- GLAAD. (2020). *Where We Are on TV Report – 2019-2020*. GLAAD.
- GLAAD. (2023). *Where we are on TV: 2022–2023*. GLAAD Media
- Glynn, K. (2019). *The new queer visibility: LGBTQ representation in contemporary television*. Routledge.
- Glissant, É. (1990). *Poétique de la relation*. Gallimard.
- González de Garay Domínguez, B., Gutiérrez Sastre, M., Marcos Ramos, M., y Calvo, K. (2023). Attitudes of Spanish LGTBI+ adolescents and emerging adults. Cultural and political practices among 16 to 29-year-old Non-Cis-hetero people. *Masculinidades y cambio social*, 12(2), 184-233.
- González de Garay, B. (2010). Ficción *online* frente a ficción televisiva en la nueva sociedad digital: diferencias de representación del lesbianismo entre las series españolas para televisión generalista y las series para Internet. *Ene*, 15, 43.
- González de Garay, B. (2023). Investigación LGBT+ en la ficción televisiva española. En Cascajosa, V. y Mateos-Pérez (eds), *Análisis de la ficción española. Propuestas, metodologías y enfoques de investigación*, 91-100.
- González de Garay, B., Gutiérrez Sastre, M., Ramos, M. M., y Calvo, K. (2023). Attitudes of Spanish LGBTI+ Adolescents and Emerging Adults.: Cultural and Political Practices

Among 16 to 29-year-old Non-cis-hetero People. *Masculinities & Social Change*, 184-233.

González de Garay, B., Marcos Ramos, M. y Portillo Delgado, C. (2020) Gender representation in Spanish prime-time TV series. *Feminist Media Studies*, 20(3), 414-433. <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1593875>

González de Garay, B., y Álvarez, J. C. A. (2017). Formas de representación de la homosexualidad en el cine y la televisión españoles durante el Franquismo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (23), 73-80.

González Rabadán, L. (2015). *Queer as Folk*: La realidad se impone a la incompreensión. En F. A. Moreno Gómez y V. Barragan Robles (Coords.), *Yo soy más de series* (pp. 201-218). UOC.

Goodman, S., y Rowsell, J. (2012). *Literacies, global and digital: Policy, pedagogy, and practice*. Routledge.

Gotti, M. (2003). *Specialized discourse: Linguistic features and changing conventions*. Peter Lang.

Grandío, M., y Bonaut, J. (2012). *Gender and Sexual Identities in Transition: On the Cultural Contribution of Spanish Gay/Lesbian Fiction*. *Romance Quarterly*, 59(4), 273-288.

Grant, M. M. (2011). Learning, beliefs, and products: Students' perspectives with project-based learning. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 5(2), 37-69.

Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. NYU Press.

Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York University Press.

Gray, J. (2010). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. New York University Press.

Gray, J. (2021). *Show sold separately: Promos, spoilers, and other media paratexts*. NYU Press.

Green, M. C., y Brock, T. C. (2000). The role of transportation in the persuasiveness of public narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701-721.

- Greenberg, B. S., Mastro, D. E. y Brand, J., (2002). Minorities and the mass media: Television Into the 21st Century. En J. Bryant y D. Zillmann (Eds.), *Media Effects. Advances in the Theory and Research* (pp. 333-351). Lawrence Erlbaum Associates.
- Greenberg, C. (2002). *Vanguardia y kitsch*. Arte y cultura.
- Grice, H. P. (1975). *Logic and conversation*. En P. Cole y J. Morgan (Eds.), *Syntax and semantics*, 3, 41-58. Academic Press
- Gross, L. (2001). *Up from Invisibility: Lesbians, Gay Men, and the Media in America*. Columbia University Press.
- Groves, R. M., Fowler, F. J., Couper, M. P., Lepkowski, J. M., Singer, E., y Tourangeau, R. (2009). *Survey methodology*. Wiley.
- Groys, B. (2015). *Volverse público: las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Editorial Caja Negra.
- Guardiola, I. (2019). *El ojo y la navaja*. Arcadia.
- Günther, E., y Leimgruber, W. (2020). *Inclusion and diversity in social research*. Palgrave Macmillan.
- Haber, B. (2016). The *queer* ontology of digital method. *Women's Studies Quarterly*, 150-169.
- Haidt, J. (2000). The positive emotion of elevation. *Prevention y Treatment*, 3(1).
- Haimson, O. L., De Choudhury, M., y Weber, I. (2021). Digital footprints and *queer* visibility: Moderation and marginalization in platform cultures. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5(CSCW2), 1-26.
- Halberstam, J. (2005). *In a Queer Time and Place: Transgender Bodies, Subcultural Lives*. New York University Press.
- Halberstam, J. (2011). *The queer art of failure*. Duke University Press.
- Hall, S. (1980). Cultural studies: Two paradigms. *Media, culture y society*, 2(1), 57-72.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage.

- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Edward Arnold.
- Harwood, J., y Anderson, K. (2002). The presence and portrayal of social groups on prime-time television. *Communication Reports*, 15(2), 81-97.
<https://doi.org/10.1080/08934210209367756>
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. University of Chicago Press.
- Hayles, N. K. (2017). *Unthought: The Power of the Cognitive Nonconscious*. University of Chicago Press.
- Heath, S. (1981). *Questions of Cinema*. Macmillan Press.
- Hellekson, K., y Busse, K. (2006). *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. McFarland.
- Heller, A. (1996). *Una revisión de la teoría de las necesidades*. Paidós.
- Hermann-Wilmarth, J. M., y Ryan, C. L. (2019). "Queering" elementary education: Advancing the dialogue about identity and inclusion. *Journal of Curriculum Studies*, 51(2), 200-217.
- Hermans, H. J. M. (2001). The Dialogical Self: Toward a Theory of Personal and Cultural Positioning. *Culture y Psychology*, 7(3), 243-281.
- Herring, S. C. (2004). Computer-mediated discourse analysis: An approach to researching online interaction. *Journal / Technical Report*.
- Highfield, T. (2016). *Social media and everyday politics*. Polity Press.
- Highfield, T., y Leaver, T. (2016). Instagrammatics and digital methods: Studying visual social media, from selfies and GIFs to memes and emoji. *Communication Research and Practice*, 2(1), 47-62.
- Higueras Ruiz, M. J., y Lomas, S. (2026). Autoría *queer* y producción audiovisual en los Javis: Marca creativa y dinámicas industriales. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 17(1), 45-62.

- Higuera Ruiz, M. J., y Pérez Ruff, J. P. (2024). Lo *queer* en lo transmedia: análisis del videojuego y la serie *The Last of Us*. *ICONO 14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 22(2), e2187.
- Hillier, L., y Harrison, L. (2007). Building realities less limited than their own: Young people practising same-sex attraction on the internet. *Sexualities*, 10(1), 82-100.
- Hilmes, M. (2012). *Network nations: A transnational history of British and American broadcasting*. Routledge.
- Hobbs, R. (2011). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Aspen Institute.
- Horton, D., y Wohl, R. R. (1956). Mass communication and parasocial interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 19(3), 215-229.
- Hoskins, A. (2018). *Digital memory studies: Media pasts in transition*. Routledge.
- Hsieh, H.F., y Shannon, S. E. (2005). Three approaches to qualitative content analysis. *Qualitative Health Research*, 15(9), 1277-1288.
- Huang, Y. (2024). *Transcultural fan studies: Exploring fan cultures across borders*. Palgrave Macmillan.
- Hutchinson, T., y Waters, A. (1987). *English for Specific Purposes: A Learning-centered Approach*. Cambridge University Press.
- Huyssen, A. (2003). *Present pasts: Urban palimpsests and the politics of memory*. Stanford University Press.
- Igartua, J. J. (2006). *Métodos cuantitativos de investigación en comunicación*. Editorial Bosch.
- Igartua, J. J. (2011). Mejor convencer entreteniéndolo: comunicación para la salud y persuasión narrativa. *Revista de Comunicación y Salud*, 1(1), 69-83. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3648900>
- Igartua, J. J., Barrios, I., Palacios, V., y Cheng, L. (2024). Transitional character narratives and narrative persuasion: Experimental evidence on attitudinal and behavioral impacts. *Media Psychology*. <https://doi.org/10.1080/15213269.2023.2256747>

- Igartua, J. J., Del Río, P., Álvarez, A., García, L. C., García, F. J., Garrachón, L., Pérez, D., Polo, J., y Yáñez, E. (1998). Indicadores culturales y construcción de estereotipos en films de acción. *Comunicación y cultura*, 5, 43-56.
- Igartua, J. J., González Vázquez, A., y Arcila Calderón, C. (2022). Using testimonial narratives to persuade people about artificial intelligence: The role of attitudinal similarity with the protagonist of the message. *Profesional de la información*, 31(4), e310409. <https://doi.org/10.3145/epi.2022.jul.09>
- Igartua, J. J., Moral, F., y Fernández, I. (2011). Cognitive, attitudinal and emotional effects of the news frame and group cues on processing news about immigration. *Journal of Media Psychology*, 23(4), 174-185. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000050>
- Igartua, J. J., Muñiz, C., Otero, J. A., y De la Fuente, M. (2007). El tratamiento informativo de la inmigración en los medios de comunicación españoles. Un análisis de contenido desde la Teoría del Framing. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 13, 91-110.
- Igartua, J. J., Vegara Ferri, J. M., y Frutos, F. J. (2024). Psychological *insight* in inspiring narratives: Conceptualization, measurement, and experimental validation. *Human Communication Research*.
- Igartua, J. J., y Muñiz, C. (2004) Encuadres noticiosos e inmigración. Un análisis de contenido de la prensa y televisión españolas. *Zer: Revista de estudios de comunicación*, 9(16). <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/5311>
- Instituto de la Juventud (2020). *Informe Juventud en España 2020*. INJUVE.
- Instituto Reuters y Universidad de Oxford (Ed.) (2022). *Digital News Report 2022*.
- Izquierdo Magaldi, B., Renés Arellano, P., y Gómez Cash, O. (2013). La alfabetización mediática en la universidad a través de talleres multimodales de lectura y escritura académicas. *Edmetec: Revista de Educación Mediática y TIC*, 2(2), 76-94.
- Jackson, S. (1995). *Patchwork Girl*. Eastgate Systems.
- Jacobsen, B., y Beer, D. (2021). *Social Media and the Automatic Production of Memory: Classification, Ranking and the Sorting of the Past*. Bristol University Press.

- Jarrett, K. (2015). *Feminism, labour and digital media: The digital housewife*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press.
- (2013). *Problems of Dostoevsky's Poetics*. University of Minnesota Press.
- (2018). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H., Ford, S., y Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. Postmillennial Pop.
- Jenner, M. (2018). *Netflix and the re-invention of television*. Palgrave Macmillan.
- Jewitt, C., Bezemer, J., y O'Halloran, K. (2016). *Introducing multimodality*. Routledge.
- Johnson, C. (2005). *Telefantasy*. British Film Institute.
- Johnson, D. (2019). *Media franchising: Creative license and collaboration in the culture industries*. New York University Press.
- Jungselius, B., y Weilenmann, A. (2021). Keeping Memories Alive: A Decennial Study of Social Media Reminiscing, Memories, and Nostalgia. *Social Media + Society*.
- Kahlenberg, S., y Hein, M. (2010). Progression on Nickelodeon? Gender-role stereotypes in toy commercials. *Sex Roles*, 62(11-12), 830–847. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9653-1>
- Katz, E., y Lazarsfeld, P. F. (1955). *Personal influence: The part played by people in the flow of mass communications*. Free Press.
- Keeling, K. (2014). *Queer times, black futures*. New York University Press.
- Keightley, E., & Pickering, M. (2012). *The mnemonic imagination: Remembering as creative practice*. Palgrave Macmillan.
- Kelley, B. (2021). *Loving Fanfiction: Exploring the Role of Emotion in Online Fandoms*. Routledge.

- Keltner, D. (2009). *Born to Be Good: The Science of a Meaningful Life*. W. W. Norton y Company.
- Kessler, G., Vommaro, G., y Paladino, M. (2022). Antipopulistas reaccionarios en el espacio público digital. *Estudios Sociologicos*, 40(120), 651.
- Ketelaar, E. (2017). Archival turns and returns. En A. J. Gilliland, S. McKemmish, y A. Lau (Eds.), *Research in the archival multiverse* (pp. 228–268). Monash University Publishing.
- Khosravini, M., y Esposito, E. (2018). *Online Hate, Digital Discourse and Critique: Exploring Digitally-Mediated Discursive Practices of Gender and Sexuality*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Kitchin, R. (2017). Thinking critically about and researching algorithms. *Information, Communication & Society*, 20(1), 14–29.
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2007). *A New Literacies Sampler*. Peter Lang.
- Koehler, M. J., y Mishra, P. (2008). Introducing TPACK. En *Handbook of technological pedagogical content knowledge (TPCK) for educators*. Routledge.
- Koeman, J., Peeters, A., y d'Haenens, L. (2007). Diversity Monitor 2005. Diversity as a quality aspect of television in the Netherlands. *Communications*, 32(1), 97-121. <https://doi.org/10.1515/COMMUN.2007.005>
- Köhler, W. (1925). *The mentality of apes*. Routledge y Kegan Paul Ltd.
- Kompare, D. (2006). *Rerun nation: How repeats invented American television*. Routledge.
- Krauss, R. (2019). *Under blue cup*. MIT Press.
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication*. Arnold.
- Kress, G., y van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y práctica*. Paidós Comunicación

- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology*. SAGE.
- Kuhn, A. (1985). *The Power of the Image: Essays on Representation and Sexuality*. Routledge y Kegan Paul.
- Kvale, S. (2007). *Doing Interviews*. SAGE Publications.
- Lacalle, C., y Castro, D. (2018). *Ficciones cercanas: Televisión, narración y espíritu de los tiempos*. Gedisa.
- Lacalle, C., y Gómez, B. (2016). La representación de la mujer en el contexto familiar de la ficción televisiva española. *Communication y Society*, 24(47), 59-67. <https://doi.org/10.3916/C47-2016-06>
- Laird, A. R., Eickhoff, S. B., Fox, P. M., Uecker, A. M., Ray, K. L., Saenz Jr, J. J., y Fox, P. T. (2011). The BrainMap strategy for standardization, sharing, and meta-analysis of neuroimaging data. *BMC research notes*, 4(1), 349.
- Lamerichs, N. (2023). GAN art and the ethics of fan creation: New frontiers in fan studies. *Transformative Works and Cultures*, 41.
- Landsberg, A. (2004). *Prosthetic Memory: The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. Columbia University Press.
- Leaver, T., Highfield, T., y Abidin, C. (2020). *Instagram: Visual social media cultures*. Polity Press.
- Lejeune, P. (2014). Autobiography and New Communication Tools. *Identity technologies: Constructing the self online*, 247-58.
- Lemebel, P. (2018). *Manifiesto Hablo por mi diferencia*. Ediciones PapelNegro.
- Lemebel, P. (2019). *No tengo amigos, tengo amores: extractos de entrevistas a Pedro Lemebel*. Alquimia Ediciones.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 140, 1-55.
- Lippman, W. (1922). *Public opinion*. Brace and World.

- Livingstone, S. (2004). Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1), 3-14.
<https://doi.org/10.1080/10714420490280152>
- Livingstone, S. (2008). Engaging with Media – A Matter of Literacy? *Communication, Culture y Critique*, 1(1), 51-62.
- Livingstone, S., y Sefton Green, J. (2016). *The Class: Living and Learning in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Livingstone, S.; Marsh, J.; Plowman, L.; Ottovordemgentschenfelde, S. y Fletcher-Watson, B. (2014). *Young children (0-8) and digital technology: A qualitative exploratory study-national report-UK*. Joint Research Centre. European Commission.
- Lobato, R. (2019). *Netflix nations: The geography of digital distribution*. New York University Press.
- López Cleries, G. (2020). Give Me More Triggers: el giro terapéutico en la industria cultural. *Exit-Express*.
- López Mondéjar, L. (2024). *Sin relato. Atrofia de la capacidad narrativa y crisis de la subjetividad*. Anagrama.
- Lorde, A. (1984). *Sister outsider: Essays and speeches*. Crossing Press.
- Lotz, A. D. (2014). *The television will be revolutionized*. New York University Press.
- Lotz, A. D. (2017). *Portals: A treatise on internet-distributed television*. Maize Books.
- Lotz, A. D. (2018). *We now disrupt this broadcast: How cable transformed television and the Internet revolutionized it all*. MIT Press.
- Lynn, S. (2001). *Textos y contextos: Writing about Literature with Critical Theory*. Addison-Wesley.
- Madžarević, G., y Soto Sanfiel, M. T. (2018). Positive representation of gay characters in movies for reducing homophobia. *Sexuality y Culture*, 22(3), 909-930.
<https://doi.org/10.1007/s12119-018-9502-x>

- Madžarević, G., y Soto-Sanfiel, M. T. (2019). Reducing homophobia in college students through film appreciation. *Journal of LGBT Youth*, 16(1), 18-37.
- Maestre-Castellote, A. (2024). New visions of *queer* teenage subjectivity in *Merlí* and *Merlí: Sapere Aude*. *Revista Internacional de Catalanística*, 25, 134-156.
- Mager, J., y Helgeson, J. G. (2011). Fifty years of advertising images: Some changing perspectives on role portrayals along with enduring consistencies. *Sex Roles*, 64(3-4), 238-252. <https://doi.org/10.1007/s11199-010-9782-6>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Marcos Ramos, M. (2014). *La imagen de los inmigrantes en la ficción televisiva de prime time*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Marcos Ramos, M. (2023). *La diversidad tras la pantalla: representación de grupos minoritarios en la ficción cinematográfica y serial española del siglo XXI*. Dykinson.
- Marcos Ramos, M. y Igartua, J. J. (2014). Análisis de las interacciones entre personajes inmigrantes/extranjeros y nacionales/autóctonos en la ficción televisiva española. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 7(2), 136-159. <https://doi.org/10.12804/disertaciones.v2i1.48>
- Marcos Ramos, M., González de Garay, B., y Arcila Calderón, A. (2020). *Minority groups in Spanish television fiction: analysis of content and citizen perceptions for policy*.
- Marcos Ramos, M., González de Garay, B., y Arcila Calderón, C. (2020). Grupos minoritarios en la ficción televisiva española: análisis de contenido y percepciones ciudadanas para la creación de un índice de diversidad. *Cuadernos.Info*, (46), 307-341.
- Marcos Ramos, M., González de Garay, B., y Pérez Álvarez, S. (2022). Todas ellas: análisis de la mujer LTBI+ en las series españolas originales de plataformas. *Comunicación y sociedad*, 19.
- Marcos Ramos, M., Igartua, J. J., Frutos, F. J., Barrios, I. M., Ortega, F., y Piñeiro, V. (2014). La representación de los personajes inmigrantes en los programas de ficción. *Vivat Academia*, 127, 43-72.

- Marcos Ramos, M., y González de Garay, B. (2021). Gender representation in subscription-video-on-demand Spanish TV series. *International Journal of Communication*, 15, 581–604.
- Maris, E. (2016). Hacking Xena: Technological innovation and *queer* influence in the production of mainstream television. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), 123–137.
- Maris, E. (2016). Hacking Xena: Technological innovation and *queer* influence in the production of mainstream television. *Critical Studies in Media Communication*, 33(1), 123-137. <https://doi.org/10.1080/15295036.2015.1129062>
- Markham, A. (2013). Fieldwork in social media. En N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (pp. 434–446). SAGE.
- Marres, N. (2017). *Digital sociology: The reinvention of social research*. Polity Press.
- Marsh, J. (2009) Productive pedagogies: play, creativity and digital cultures in the classroom'. R. Willett, M. Robinson y J. Marsh (Eds.) *Play, Creativity and Digital Cultures*. Routledge, pp. 200–218.
- Martín Peris, E. (1993). *Didáctica de la lengua y la literatura*. Akal.
- Martínez, P., y García, J. (2020). Alfabetización digital en el siglo XXI: Desafíos y oportunidades en el ámbito educativo. *Educación y Sociedad*, 35(4), 211-228.
- Martínez Sanz, E. (2021). Redes sociales y juventud LGBTIQ+: Espacios de apoyo y comunidad. *Revista de Sociología Digital*, 12(4), 88-102.
- Marwick, A. E. (2013). *Status Update: Celebrity, Publicity, and Branding in the Social Media Age*. Yale University Press.
- Marwick, A. E. (2015). You may know me from YouTube: (Micro-)celebrity in social media. En P. D. Marshall y S. Redmond (Eds.), *A companion to celebrity* (pp. 333–350). Wiley Blackwell.

- Masanet, M. J., Medina-Bravo, P., y Ferrés, J. (2018). Myths of romantic love and gender-based violence in the fan forum of the Spanish teen series Los Protegidos. *Young*, 26(4), 96-112.
- Masterman, L. (1985). *Teaching the Media*. Routledge.
- Mastro, D. E., y Behm-Morawitz, E. (2005). Latino representation on primetime television. *Journalism y Mass Communication Quarterly*, 82(1), 110-130.
<https://doi.org/10.1177/107769900508200108>
- Mastro, D. E., y Greenberg, B. S. (2000). The portrayal of racial minorities on *prime time* television. *Journal of Broadcasting y Electronic Media*, 44(4), 690-703.
https://doi.org/10.1207/s15506878jobem4404_10
- Matrix, S. (2014). The Netflix effect: Teens, binge watching, and on-demand digital media trends. *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6(1), 119-138.
<https://doi.org/10.1353/jeu.2014.0002>
- Maxwell, J. A. (2013). *Qualitative research design: An interactive approach* (3rd ed.). SAGE.
- Mayring, P. (2014). *Qualitative Content Analysis: Theoretical Foundation, Basic Procedures and Software Solution*. University of Texas.
- McAdams, D. P., Josselson, R., y Lieblich, A. (2006). *Identity and Story: Creating Self in Narrative*. Washington, DC: American Psychological Association.
- McCracken, A. (2017). *Real men don't sing: Crooning in American culture*. Duke University Press.
- McGlotten, S. (2013). *Virtual intimacies: Media, affect, and queer sociality*. University of New York Press.
- McInroy, L. B., Zapcic, I., y Beer, O. W. (2021). Online fandom communities as networked counterpublics: LGBTQ+ youths' perceptions of representation and community climate. *Convergence*, 28(3), 629-647.
<https://doi.org/10.1177/13548565211032377>

- McKenna, S., Henry Riche, N., Lee, B., Boy, J., y Meyer, M. (2017). Visual narrative flow: Exploring factors shaping data visualization story reading experiences. *Computer Graphics Forum*, 36(3), 377-387.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. McGraw-Hill.
- McRobbie, A. (2016). *Be creative: Making a living in the new culture industries*. Polity Press.
- Mcruer, R. (2006). *Crip Theory: Cultural Signs of Queerness and Disability*. NYU Press.
- Melero Salvador, A. (2010). *Placeres ocultos: Gays y lesbianas en la ficción cinematográfica y serial española de la Transición*. Notorious Ediciones.
- Melero Salvador, A. (2017). Censorship and the construction of homosexual desire in Mario Camus's *Muere una mujer* (1965)." *Bulletin of Hispanic Studies*, 94(9). <https://doi.org/10.3828/bhs.2017.60>.
- Meyer, M. D. E., y Schwager, D. P. (2007). Queering Popular Culture: Female Spectators and the Appeal of Writing Slash Fan Fiction. *Critical Studies in Media Communication*, 24(4), 262-282.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., y Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE.
- Milgram, P., y Kishino, F. (1994). A taxonomy of mixed reality visual displays. *IEICE Transactions on Information and Systems*, 77(12), 1321-1329.
- Miller, J. (2015). *The globalization of space: Foucault and heterotopia*. Routledge.
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (2020). Ley Orgánica de Modificación de la Ley Orgánica de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado.
- Mira, A. (2004). *De Sodoma a Chueca: una historia cultural de la homosexualidad en España en el siglo XX*. Egales.
- Mishra, P., y Koehler, M. J. (2006). *Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge*. Teachers College Record.
- Mishra, P., y Koehler, M. J. (2008). Introducing technological pedagogical content knowledge. In A. C. C. Rolls y T. Kambouri (Eds.), *Teacher knowledge and learning to*

- teach with ICT: Exploring the TPACK framework* (pp. 3–29). Cambridge University Press.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. NYU Press.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The poetics of contemporary television storytelling*. New York University Press.
- Montes Pérez, Marina. (2010). Narrativa en las aventuras gráficas. *FRAME*, 6, 243-264.
- Montfort, N. (2005). *Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction*. MIT Press.
- Müller, F. (2009). Entertainment anti-racism. Multicultural television drama, identification and perceptions of ethnic threat. *Communications. The European Journal of Communication Research*, 34(3), 239-256.
<https://doi.org/10.1515/COMM.2009.016>
- Muñiz. C., Serrano, F. J., Aguilera, R. E. y Rodríguez, A. (2010). Estereotipos mediáticos o sociales. Influencia del consumo de televisión en el prejuicio detectado hacia los indígenas mexicanos. *Global Media Journal México*, 7(14), 93-113.
- Muñoz Cristóbal, J. A., Asensio-Pérez, J. I., Martínez-Monés, A., Rubia-Avi, B., y Jorrín-Abellán, I. M. (2018). Fostering collaborative learning in blended scenarios: organizing collaboration through shared workspaces and modeling activities. *Computers y Education*, 123, 253-271.
<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.011>
- Muñoz, J. (2019). *Cultura queer y medios de comunicación*. Ediciones Críticas.
- Muñoz, J. E. (2006). Thinking beyond antirelationality and antiutopianism in *queer* critique. *PMLA*, 121(3), 825-826.

- Muñoz, J. E. (2019). *Cruising Utopia: The Then and There of Queer Futurity*. New York: NYU Press.
- Murrar, S., y Brauer, M. (2017). Entertainment-education effectively reduces prejudice. *Group Processes y Intergroup Relations*, 22(5), 619-637.
- Murrar, S., y Brauer, M. (2019). Overcoming resistance to change: Using narratives to create more positive intergroup attitudes. *Current Directions in Psychological Science*, 28, 164-169. <https://doi.org/10.1177/0963721418818552>
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Murray, S. (2018). *Queer Theory Now: From Foundations to Futures*. Bloomsbury.
- Nancy, J.L. (2002). *El intruso*. Amorrortu.
- Napoli, P. M. (2019). *Social media and the public interest: Media regulation in the disinformation age*. Columbia University Press.
- Navarro, V. (2019). Narratives of inclusion: The representation of LGBTQ characters in contemporary Spanish TV series. *Hispanic Research Journal*, 20(4), 402-415.
- Nebo -Garcia, J. E., Elipe Miravet, M., Martínez-Gómez, N., y Ballester Arnal, R. (2021). Proyecto SAFO: La diversidad sexual a lo largo del ciclo vital en España. Revista INFAD de Psicología. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 3(1).
- Neuendorf, K. A. (2002). *Defining content analysis. Content analysis guidebook*. SAGE Publications.
- Neuendorf, K. A. (2017). *The Content Analysis Guidebook*. SAGE Publications.
- Neuendorf, K. A., Gore, T., Dalessandro, A., Janstova, P., Snyder-Suhy, S. (2010). Shaken and stirred: A content analysis of women's portrayals in James Bond films. *Sex Roles*, 62(11-12), 747-761. <https://doi.org/10.1007/s11199-009-9644-2>
- Newman, M. Z., y Levine, E. (2012). *Legitimizing television: Media convergence and cultural status*. Routledge.

- Newman, M. Z., y Levine, E. (2012). *Legitimizing television: Media convergence and cultural status*. Routledge.
- Newman, M. Z., y Levine, E. (2012). *Legitimizing television: Media convergence and cultural status*. Routledge.
- Ng, E. (2017). Between text, paratext, and context: *Queerbaiting* and the contemporary media landscape. *Communication, Culture & Critique*, 10(4), 609–625.
- Nieborg, D. B., y Poell, T. (2018). The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275–4292.
- Noble, S. U. (2018). *Algorithms of oppression: How search engines reinforce racism*. NYU Press.
- Nora, P. (1989). Between memory and history: Les lieux de mémoire. *Representations*, 26, 7-24.
- Nunan, D. (1988). Principles for designing language teaching materials. *Guidelines: A periodical for classroom language teachers*, 10(2), 1-24.
- Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology*. Prentice Hall.
- Oatley, K. (1999). *Emotions: A Brief History*. Blackwell.
- Oliver, M. B. (1993). Exploring the paradox of the enjoyment of sad films. *Human Communication Research*, 19(3), 315-342.
- Orgad, S., y Gill, R. (2022). *Confidence culture and the remaking of feminism*. Duke University Press.
- Page, R. E. (2012). *Stories and Social Media: Identities and Interaction*. Routledge.
- Palacio, M. (2012). *La televisión durante la Transición española*. Cátedra.
- Palacios-Esparza, M.J., Arciniega Caceres, M. y Figueras Maz, M. (2024). Compromiso cívico juvenil y educomunicación en contextos vulnerables. Caso de estudio con entidad socioeducativa en Barcelona. *index.comunicación*, 14(1), 31-54.

- Palenzuela Zanca, J., Marcos Ramos, M. y González de Garay Domínguez, B. (2021). Análisis del discurso sobre la diversidad funcional en los personajes de las series televisivas españolas. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*. 14, 2.
- Pande, R. (2018). *Squee from the margins: Fandom and race*. University of Iowa Press.
- Papacharissi, Z. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press
- Parikka, J. (2012). What is media archaeology? *New Media & Society*, 14(7), 1060-1062. <https://doi.org/10.1177/1461444812462394>
- Pariser, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Penguin Press.
- Park, S. (2012). Mediated intergroup contact: concept explication, synthesis, and application. *Mass Communication and Society*, 15(1), 136-159. <https://doi.org/10.1080/15205436.2011.558804>
- Parry, B. (2013) *Children, Film and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research and evaluation methods* (4th ed.). SAGE.
- Pearson, R. (Ed.). (2010). *Reading Lost: Perspectives on a hit television show*. I. B. Tauris.
- Pérez Bowie, J. (1997). *El relato audiovisual: espacio, tiempo y mirada en la narración cinematográfica*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Pérez Rufi, J. P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa fílmica. *Razón y Palabra*, 20, 534-552.
- Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A., Archilla, G., y Ernestina, M. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos*, 27(75), 79-100.
- Pérez-González, L. (2014). *Audiovisual translation: Theories, methods and issues*. Routledge.
- Perks, L. G. (2015). Media marathoning: Immersions in morality. *Lexington Books*.
- Perlongher, N. (1993). *La prostitución masculina*. Ediciones de la Urraca.

- Perriam, C. (2013). *Spanish Queer Cinema*. Edinburgh University Press.
- Pester, H. (2017). Archive Fan-Fiction: Experimental Archive Research Methodologies and Feminist Epistemological Tactics. *Feminist Review*, 115(1), 114-129
- Pichardo, J. I., y Cabezas, L. P. (2019). Universidad y diversidad sexogenérica: barreras, innovaciones y retos de futuro. *Methaodos. Revista de ciencias sociales*, 7(1).
- Pineda, L. (2021). *Impacto de la representación mediática en la igualdad social*. Estudios sobre Diversidad, 9(1), 34-50.
- Pink, S., Lanzeni, D., y Horst, H. (2018). Data anxieties: Finding trust in a world of data. *Big Data & Society*, 5(1), 1-13.
- Pisters, P. (2016). Flash-Forward: The Future is Now. En Shane Denson y Julia Leyda (eds) *Post-Cinema: Theorizing 21^o Film*. Reframe Books.
- Plantin, J.C., Lagoze, C., Edwards, P. N., & Sandvig, C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20(1), 293-310.
- Postman, N. (2006). *Amusing Ourselves to Death: Public Discourse in the Age of Show Business*. Penguin Books.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started with Transmedia Storytelling: a practical guide for beginners*.
- Precarity Lab. (2020). *Technoprecarious*. Goldsmiths Press.
- Preinsky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9 (5), 1-6.
- Price, D. D. (2010). *Confessional poetry and blog culture in the age of autobiography*. The Florida State University.
- Pugh, S. (2005). *The Democratic Genre: Fan Fiction in a Literary Context*. Seren Books.
- Punzalan, R. L., y Caswell, M. (2016). Critical directions for archival approaches to social justice. *The Library Quarterly*, 86(1), 25-42.
- Rak, J. (2005). The digital *queer*: Weblogs and internet identity. *Biography*, 166-182.

- Ramada Prieto, L. (2017). *Esto no va de libros: Literatura infantil y juvenil digital y educación literaria*. (Tesis doctoral). Universitat Autònoma de Barcelona.
- Ramos Gil, Y.T y Fontenla, J. (2016). El lenguaje: interacción del periodismo y la comunicación. ¿Es posible un nuevo contexto? En *Actas del II Simposio de la Red Internacional de Investigación de Gestión de la Comunicación (ed.) De los medios y la comunicación, de las organizaciones a las redes de valor*. Universidad Técnica Particular gde Loja, 36-51.
- Rancièrè, J. (2011). *El destino de las imágenes*. Prometeo Libros.
- Rancièrè, J. (2019). *El reparto de lo sensible: Estética y política*. Prometeo.
- Rea, L. M., y Parker, R. A. (2014). *Designing and conducting survey research: A comprehensive guide*. Jossey-Bass.
- Reading, A. (2011). *The social inheritance of the Holocaust: Gender, culture and memory*. Palgrave Macmillan.
- Reading, A. (2016). *Gender and memory in the global age*. Palgrave Macmillan.
- Redecker, C. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. *Publications Office of the European Union*.
- Renninger, B. J. (2018). "Where I can be myself... where I can speak my mind": Networked counterpublics in a polymedia environment. *New Media y Society*, 20(9), 3294-3312.
- Rich, A. (1983). Cuando las muertas despertamos. Escribir como revisión. En M. Dalton (trad.) *Sobre mentiras, secretos y silencios* (pp. 45-67). Icaria.
- Rios, D., y Eaton, A. A. (2016). Perceptions of friends' support for LGB identity development and psychological well-being. *Journal of Homosexuality*, 63(5), 673-694.
- Robinson, P. (1991). *ESP Today: A Practitioner's Guide*. Prentice Hall.
- Rodilla, B. M. G. (2004). La transmisión del conocimiento especializado en lengua española. *Ciencia, tecnología y lengua española: la terminología científica en español*, 77.

- Rodríguez de Dios, I., Soto Sanfiel, M. T. (2024). Reducing transphobia with the narratives of transgender YouTubers. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 18(5).
- Rodríguez, C. (2001). *Fissures in the Mediascape: An International Study of Citizens' Media*. Hampton Press.
- Rodríguez, C., y Pérez, J. (2019). *Uso de recursos audiovisuales en la educación: Beneficios para la comprensión y retención de información*. *Innovación Educativa*, 23(1), 45-60.
- Rodríguez, E., y Sáenz, R. (2020). *La importancia de la representación LGBTIQ+ en la televisión para el bienestar juvenil*. *Revista de Psicología Social*, 22(4), 67-85.
- Rogers, R. (2013). *Digital methods*. MIT Press.
- Roig, M. (1992). *Dime que me quieres, aunque sea mentira*. Península.
- Romano, A. (2019). *The history of queerbaiting: How TV's LGBTQ fans were left behind*. Vox Media.
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. SAGE.
- Rosewarne, L. (2019). Sexing the Remake: The Sexy, Less Sexy, *Queer*, and Not-So Screen Do-Overs. *Sex and Sexuality in Modern Screen Remakes*, 149-267.
- Rossol Allison, P. M., y Alleman Beyers, N. J. (2011). The Role of Full-Time and Part-Time Faculty in Student Learning Outcomes. *Association for Institutional Research*.
- Ruberg, B., y Ruelos, S. (Eds.). (2020). *Queer Game Studies*. University of Minnesota Press.
- Ruiz, J. (2020). *Narrativas queer en la televisión española: Un análisis de Élite*. *Revista de Estudios de Género*, 19(3), 88-103.
- Ruiz, M. (2022). *Exploraciones identitarias en la creación de fanfics*. *Revista de Estudios de Comunicación*, 34(2), 45-62.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.

- Ryan, R. M., y Deci, E. L. (2001). On happiness and human potentials: A review of research on hedonic and eudaimonic well-being. *Annual Review of Psychology*, 52(1), 141-166.
- Sadin, E. (2022). *La era del individuo tirano: el fin de un mundo común*. Editorial Caja Negra.
- Sager, F. (2011). Una aproximación al concepto de Comunicación Alternativa. *Question/Cuestión*, 1(30).
- Saldaña, J. (2021). *The coding manual for qualitative researchers* (4th ed.). SAGE.
- Salmela Aro, K., Kiuru, N., Pietikäinen, M., y Jokela, J. (2008). Does school matter? The role of school context in adolescents' school-related burnout. *European Psychologist*, 13(1), 12-23. <https://doi.org/10.1027/1016-9040.13.1.12>
- Sánchez Soriano, J. J. (2024). Isn't that what you want, to be accepted?: critical analysis of LGBTBIQ+ characters on television series in the United States. *Doxa*, 39.
- Schreier, M. (2012). *Qualitative content analysis in practice*. SAGE.
- Scolari, C.A. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Sconce, J. (2004). What if? Charting television's new textual boundaries. En L. Spigel y J. Olsson (Eds.), *Television after TV: Essays on a medium in transition* (pp. 93-112). Duke University Press.
- Searle, J. R. (1969). *Speech acts: An essay in the philosophy of language*. Cambridge University Press
- Seawright, J., y Gerring, J. (2008). Case selection techniques in case study research. *Political Research Quarterly*, 61(2), 294-308.
- Sedgwick Kosofsky, E. (2018). *Epistemología del armario*. La tempestad.
- Seligman, M. E., y Csikszentmihalyi, M. (2000). Positive psychology: An introduction. *American Psychologist*, 55(1), 5-14.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. Continuum.

- Senft, T. M. (2013). Microcelebrity and the branded self. En J. Hartley, J. Burgess y A. Bruns (Eds.), *A companion to new media dynamics* (pp. 346–354). Wiley-Blackwell.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, 18(3), 362-377.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT Press.
- Shulman, L. S. (1987). *Knowledge and teaching: Foundations of the new reform*. Harvard Educational Review.
- Silva Sprock, A., Ponce Gallegos, J. C., y Hernández Bieliukas, Y. (2013). Estado del Arte de las Metodologías para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje. *Conferencias LACLO*, 4(1).
- Silvestri, L. (2017). *Games of Crohn: diarios de una internación*. Queen Ludd.
- Sklovski, V. (1917). El arte como artificio. En T. Todorov (ed.), *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, pp. 55-70. Siglo XXI.
- Smith, G. F. (2007). *Modelos teóricos de la lingüística del texto*. Servicio Publicaciones UCA.
- Smith, P. J. (1992). *Laws of Desire: Questions of Homosexuality in Spanish Writing and Film, 1960–1990*. Oxford University Press.
- Sontag, S. (1964). *Against Interpretation*. Farrar, Straus y Giroux.
- Sontag, S. (2012). *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas*. Debolsillo.
- Soto-Sanfiel, M. T., Ibiti, A., y Villa, R. P. (2014). La identificación con personajes de lesbianas: Recepción de audiencias heterosexuales y homosexuales desde una aproximación metodológica mixta. *Revista latina de comunicación social*, (69), 275-306.
- Spigel, L. (1992). *Make Room for TV: Television and the Family Ideal in Postwar America*. University of Chicago Press
- Spitzer, L. (1930). La interpretación lingüística de las obras literarias. En K. Vossler, L. Spitzer y H. Hatzfeld (eds.), *Introducción a la estilística romance*. Universidad de Buenos Aires.

- Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Polity Press.
- Stein, L. (2021). *Platforms of fandom: Convergence, participatory culture, and the new ecology of media*. University of Iowa Press.
- Stein, L. E. (2015). *Millennial Fandom: Television Audiences in the Transmedia Age*. University of Iowa Press.
- Steyerl, H. (2009). In defense of the poor image. *e-flux journal*, 10, 1–8.
- Steyerl, H. (2017). *Duty free art: Art in the age of planetary civil war*. Verso Books.
- Steyerl, H., y Berardi, F. (2012). *The wretched of the screen*. Sternberg Press.
- Stiegler, B. (2018). *The age of disruption: Technology and madness in computational capitalism*. Polity Press.
- Sullivan, N. (2003). *A Critical Introduction to Queer Theory*. New York University Press.
- Sundén, J. (2018). *Queer Disconnections: Affect, Break, and Delay in Digital Connectivity*. *Transformations*, 31.
- Swales, J. M. (1990). *Genre analysis: English in academic and research settings*. Cambridge University Press.
- Szulc, L. (2019). *Queer migrants and digital culture*. *The SAGE handbook of media and migration*, 220-232.
- Tavory, I., & Timmermans, S. (2014). *Abductive analysis: Theorizing qualitative research*. University of Chicago Press.
- The New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92.
- Thomas, A. (2011). *Youth online: Identity and literacy in the digital age*. Peter Lang.
- Thomas, B. (2006). *Fanfiction and fan communities in the age of the internet*. Peter Lang Publishing.
- Thomas, B. (2011). What is *fanfiction* and why are people saying such nice things about it? *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 3, 1–24

- Thompson, K. (1996). *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press.
- Thompson, R. J. (1996). *Television's second golden age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse University Press.
- Thompson, R. J. (1996). *Television's second golden age: From Hill Street Blues to ER*. Syracuse University Press.
- Timmermans, S., y Tavory, I. (2012). Theory construction in qualitative research. *Sociological Theory*, 30(3), 167–186.
- Torras Francés, M. (2022). Miradas efractivas, ojos refractivos, sujetxs inclinadx. *Genealogías de la (re)visión feminista-lésbica-queer*. 452F, 27, 28–41.
- Torres, R. (2020). *Enfoque interdisciplinario en la enseñanza de la comprensión lectora*. *Revista de Didáctica*, 33(2), 67-83.
- Tosenberger, C. (2008). Homosexuality at the *Online* Hogwarts: Harry Potter Slash *Fanfiction*. *Children's Literature*, 36(1), 185-207.
- Tous Roviroso, A., Crisóstomo Gálvez, R., Fedotova, E., y Ramajo Hernández, N. (2025). *Queer* and non-normative characters: Underrepresentation and clichés in contemporary sports TV series. *Palabra Clave*, 28(3), e2831.
- Tous Roviroso, A., Crisóstomo Gálvez, R., Fedotova, E., y Ramajo Hernández, N. (2025). *Queer* and non-normative characters: Underrepresentation and clichés in contemporary sports TV series. *Palabra Clave*, 28(3), e2831. <https://doi.org/10.5294/pacla.2025.28.3.1>
- Tropiano, S. (1997). Out of the Cinematic Closet: Homosexuality in the Films of Eloy de la Iglesia. En M. Kinder (Ed.), *Refiguring Spain: Cinema/Media/Representation* (pp. 157–177). Duke University Press.
- Tryon, C. (2013). *On-demand culture: Digital delivery and the future of movies*. Rutgers University Press.

- Tryon, C. (2013). *On-demand culture: Digital delivery and the future of movies*. Rutgers University Press.
- Turrión Penelas, C. (2014). *Narrativa infantil y juvenil digital. ¿Qué ofrecen las nuevas formas al lector literario?* Tesis doctoral. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Van Dijk, T. (1994). Modelos en la memoria. El papel de las representaciones de la situación en el procesamiento del discurso. *Revista latina de Pensamiento y Lenguaje*, 2(1), 39-55.
- Van Dijck, J. (2007). *Mediated memories in the digital age*. Stanford University Press.
- Van Dijck, J. (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Van Dijck, J., Poell, T., y De Waal, M. (2018). *The platform society: Public values in a connective world*. Oxford University Press.
- Van Leent, L., y Mills, K. (2018). A *queer* critical media literacies framework in a digital age. *Journal of Adolescent y Adult Literacy*, 61(4), 401-411.
- Vargas Llosa, M. (2001). *Elogio de la lectura y la ficción*. Discurso del Premio Nobel de Literatura. https://www.nobelprize.org/uploads/2018/06/vargas_llosa-lecture_sp-4.pdf
- Venegas Ramos, A. (2018). Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego. *Revista de historiografía (RevHisto)*, (28), 323-346.
- Ventura, R., Blanco Fernández, V., y Sánchez-Soriano, J. J. Temporalidades *queer* en la serie de televisión *Veneno*: rompiendo la espiral del silencio a través de la visibilidad trans. *MHJournal*, 15.
- Ventura, R., Blanco, V., y Sánchez, J. J. (2024). *Queer* temporalities in TV series *Veneno*: Breaking down the spiral of silence through trans visibility. *Miguel Hernández Communication Journal*, 15, 89-112.

- Ventura, R., Guerrero Pico, M., y Establés, M. J. (2019). Ciberactivismo fan lesbiano: acciones de protesta no violenta frente a las representaciones heteronormativas de personajes LGBTQ en televisión (Lesbian fan cyberactivism: nonviolent protest actions against heteronormative representations of LGBTQ characters on television). *Comunicación para el cambio social: propuestas para la acción*, 137-157.
- Vickery, J. R. (2014). The curious case of Confession Bear: The reappropriation of *online* macro-image memes. *Information, Communication & Society*, 17(3), 301-325. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2013.871056>
- Vila-Matas, E. (1992). *El viajero más lento*. Anagrama.
- Villena Alarcón, E. (2022). Representación de la diversidad sexual en las series españolas: de la televisión lineal a las plataformas bajo demanda. *HUMAN Review*, 11, 1-20.
- Villena Alarcón, E. (2022). Representación de la diversidad sexual en las series españolas: De la televisión lineal a las plataformas bajo demanda. *Human Review*, 14(3), 1-14.
- VV.AA (2020). *El futuro es ahora*. PlayGround
- Webster, J. G., y Ksiazek, T. B. (2012). The dynamics of audience fragmentation: Public attention in an age of digital media. *Journal of communication*, 62(1), 39-56.
- Weigel, S. (1985). Double focus: On the history of women's writing. *Feminist aesthetics*, 73.
- Wetherell, M. (2012). *Affect and Emotion: A New Social Science Understanding*. Sage Publications.
- Wineburg, S., y McGrew, S. (2017). Lateral reading and the nature of expertise. *Journal of Learning through the Arts*, 13(1). [h](#)
- Wittig, M. (2006). *El pensamiento heterosexual y otros ensayos*. Egales XXI.
- Zambrano, M. (1995). *La confesión: género literario*. Siruela.
- Zhukova, E. (2022). Image substitutes and visual fake history: historical images of atrocity of the Ukrainian famine 1932-1933 on social media. *Visual Communication*, 21(1), 3-27.

- Zubernis, L., y Larsen, K. (2012). *Fandom at the crossroads: Celebration, shame and fan/producer relationships*. Cambridge Scholars Publishing.
- Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. PublicAffairs.
- Zurián Hernández, F. A., y Vázquez Rodríguez, L. G. (2024). Comunicación y cine *queer* contemporáneo: contenidos, narrativas, estéticas y audiencias. *Miguel Hernández Communication Journal*, 15, 15–21.

10. Webgrafia

Archive of Our Own. (s. f.). *Archive of Our Own*. Organization for Transformative Works. <https://archiveofourown.org>

Autostraddle. (s. f.). *Autostraddle*. <https://www.autostraddle.com>

Center for LGBTQ Studies. (s. f.). *CLAGS*. The Graduate Center, City University of New York. <https://www.clags.org>

Ciberoteca. (s. f.). *Ciberoteca*. <http://www.ciberoteca.com>

Clarín. (s. f.). *Revista Ñ*. <https://www.clarin.com/revista-n>

Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking. (s. f.). *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. Mary Ann Liebert. <https://www.liebertpub.com/loi/cyber>

DeviantArt.. *DeviantArt*. <https://www.deviantart.com>

Digital Humanities Quarterly. (s. f.). *Digital Humanities Quarterly*. <http://www.digitalhumanities.org/dhq/>

Digital Writing Research Lab. (s. f.). *DWRL*. University of Texas at Austin. <https://www.dwrl.utexas.edu>

DigLitWeb. (s. f.). *Digital Literature Web*. <https://www.digitweb.com>

Discord. (s. f.). *Discord*. <https://discord.com>

Educ@conTIC. (s. f.). *Educ@conTIC*. <https://www.educacontic.es>

Electronic Book Review. (s. f.). *Electronic Book Review*. <https://electronicbookreview.com>

Electronic Literature Organization. (s. f.). *Electronic Literature Organization*. <https://eliterature.org>

Electronic Literature Organization. (s. f.). *ELO Repository*. <https://collection.eliterature.org>

Fanfiction.net. (s. f.). *Fanfiction*. <https://www.fanfiction.net>

Fanlore. (s. f.). *Fanlore*. Organization for Transformative Works. <https://fanlore.org>

Fanzine Digital. (s. f.). *Fanzine Digital*. <https://www.fanzinedigital.com>

Federación Estatal LGTBI+. (s. f.). *FELGTBI+*. <https://felgtbi.org>

Feminist Media Studies. (s. f.). *Feminist Media Studies*. Taylor & Francis. <https://www.tandfonline.com/toc/rfms20/current>

GLAAD. (2023). *Where We Are on TV 2023–2024*. <https://glaad.org/whereweareontv23>

GLAAD. (s. f.). *GLAAD*. <https://glaad.org>

Goodreads. (s. f.). *Goodreads*. <https://www.goodreads.com>

Hypothesis. (s. f.). *Hypothesis*. <https://web.hypothes.is>

i-D. (s. f.). *i-D*. <https://i-d.vice.com>

Instituto Cervantes. (s. f.). *Literatura digital*. <https://cvc.cervantes.es/literatura/digital>

Instituto de la Juventud de España. (s. f.). *INJUVE*. <https://www.injuve.es>

Jenkins, H. (s. f.). *Confessions of an Aca-Fan*. <http://henryjenkins.org>

Journal of Fandom Studies. (s. f.). *Journal of Fandom Studies*. Intellect. <https://www.intellectbooks.com/journal-of-fandom-studies>

Journal of Homosexuality. (s. f.). *Journal of Homosexuality*. Taylor & Francis. <https://www.tandfonline.com/toc/wjhm20/current>

Literatura electrónica en español. (s. f.). *Literatura electrónica en español*. <https://www.letraslibres.com/mexico-espana/la-literatura-electronica-en-espanol>

MIT Media Lab. (s. f.). *Civic Media*. <https://civic.mit.edu>

New Media & Society. (s. f.). *New Media & Society*. SAGE. <https://journals.sagepub.com/home/nms>

New Media Literacies. (s. f.). *New Media Literacies*. MIT.
<https://newmedialiteracies.org>

Noisey. (s. f.). *Noisey*. <https://www.vice.com/es/section/noisey>

Observatorio de la Diversidad en los Medios Audiovisuales. (s. f.). *ODA*.
<https://observatoriodemedios.org>

Organization for Transformative Works. (s. f.). *OTW*.
<https://www.transformativeworks.org>

Out of the Binders. (s. f.). *Out of the Binders*. <https://www.bindersfull.com>

Pew Research Center. (s. f.). *Internet & Technology*.
<https://www.pewresearch.org/internet>

Precarity Lab. (s. f.). *Precarity Lab*. <https://precaritylab.org>

Proyecto Transmedia Literacy. (s. f.). *Transmedia Literacy*.
<https://transmedialiteracy.org>

Red LIJD. (s. f.). *Red de Literatura Infantil y Juvenil Digital*. <https://lij-digital.net>

Reig, D. (s. f.). *El caparazón*. <https://www.dreig.eu/caparazon>

Rhizome. (s. f.). *Rhizome*. New Museum. <https://rhizome.org>

Scolari, C. (s. f.). *Narrativas transmedia*. <https://hipermediaciones.com>

Social Media + Society. (s. f.). *Social Media + Society*. SAGE.
<https://journals.sagepub.com/home/sms>

Them. (s. f.). *Them*. Condé Nast. <https://www.them.us>

TikTok. (s. f.). *TikTok*. <https://www.tiktok.com>

Transformative Works and Cultures. (s. f.). *Transformative Works and Cultures*.
<https://journal.transformativeworks.org>

Tumblr. (s. f.). *Tumblr*. <https://www.tumblr.com>

Twine. (s. f.). *Twine*. <https://twinery.org>

Wattpad. (s. f.). *Wattpad*. <https://www.wattpad.com>

Youth Digital Storytelling. (s. f.). *Youth Digital Storytelling*.
<https://youthdigitalstory.org>

11. Libro de códigos de series de ficción

VIRTUALIDAD *QUEER*

REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES LGBTIQ+ EN SERIES ESPAÑOLAS Y MENSAJES NARRATIVOS EN REDES SOCIALES

LIBRO DE CÓDIGOS

INTRODUCCIÓN

El presente libro de códigos establece como unidad de análisis los personajes individuales. El análisis de los personajes se centrará en aquellos que sean humanos, dejando al margen los animales, los extraterrestres, seres fantásticos o de ciencia ficción y los personajes de animación (dibujos animados, cartoon). Dentro de los personajes humanos, sólo se tendrán en cuenta aquellos que cumplan el siguiente requisito: para que un personaje forme parte del análisis deberá aparecer visualmente a lo largo del programa y tener alguna frase de diálogo con otros personajes (talking individuals) (Koeman, Peeters y D'Haenens, 2007).

La información recogida mediante el presente estudio pretende ahondar en el contenido de las series de televisión de producción española emitidas en *prime time* en las principales cadenas generalistas durante 2020 y primer semestre de 2023 en cuanto a la representación e identidad sexoafectiva. Se analizará si existe una imagen desigual de la identidad sexoafectiva y de la orientación sexual a partir del análisis narrativo de los personajes.

El presente libro de códigos articula, por tanto, las variables a analizar en torno a la tipología de personajes, el nivel narrativo y la esfera social de los personajes objeto de este estudio. Así, se reúnen datos sobre el nombre de la variable, su definición y la definición operativa de cada categoría ofrecida como posible respuesta y ha sido elaborado a partir de Neuendorf, et al, 2009;; Álvarez-Hernández, et al, 2015; Marcos Ramos y González de Garay, 2020; Martín García, Marcos Ramos y González de Garay, 2022 y Marcos Ramos, González de Garay y Angulo Brunet, 2023;

Instrucciones previas sobre la codificación:

-Se recomienda codificar una vez se haya visionado el capítulo en su totalidad, pero ir anotando la aparición de cada personaje que se vaya a proceder a codificar durante el visionado; esto es, todos aquellos personajes que tengan al menos una línea de diálogo con otro personaje en la película.

-Para la codificación debe tenerse en cuenta únicamente la información presente en el capítulo en cuestión. Cada plantilla de codificación deberá, por tanto, recoger únicamente la información sobre el personaje en cuestión en determinado capítulo.

VARIABLES DEL LIBRO DE CÓDIGOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN BÁSICOS

1.1. Número ID del capítulo: Escriba en su correspondiente apartado el número identificativo del capítulo visionado sobre la que va a codificar, de la lista que se presenta a continuación.

1	Smiley
2	Élite
3	Feria: la luz más oscura
4	El internado
5	Sentimos las molestias
6	Veneno
7	Maricón perdido
8	Días mejores
9	Intimidad
10	Sky Rojo
11	Cómo mandarlo todo a la mierda
12	La noche más larga
13	Alma
14	Un asunto privado

15	By Ana Milán
16	Las de la última fila
17	Hache
18	Valeria
19	La Ruta
20	Heridas
21	Libertad
22	Tú no eres especial
23	Bosé
24	Autodefensa
25	Selftape
26	Ser o no ser
27	Matriz
28	Todas las veces que nos enamoram
29	Luimelia
30	Merlí: sapere aude
31	Vestidas de azul

1.2. Nombre del personaje o descripción identificativa: Si se especifica en el capítulo el nombre del personaje que procede a codificar en la ficha, anótelo en su correspondiente apartado. Si no se especifica, asígnele una descripción concreta y diferenciadora con la que pueda ser fácilmente identificado. Después se debería intentar buscar el nombre en internet, IMBD, etc.

1.3. Número ID del personaje: Otorgue un número identificativo al personaje que procede a codificar, comenzando por el 1 en adelante, continúe la numeración en los sucesivos capítulos. Se recomienda que el número corresponda con el orden de aparición de los personajes.

1.4. Número ID del codificador: Escriba en su correspondiente apartado su propio número identificativo como codificador, para que quede registrado a quién pertenece cada plantilla de codificación.

1 = Javier Acevedo Nieto

1.5 Plataforma de emisión de la serie: Indique la plataforma por la que se emitió el capítulo.

1= Movistar, 2 = HBO, 3 = Amazon Prime, 4 = AtresPlayer Premium, 5 = Netflix, 6 = RTVE Play, 7= Filmin, 8 = SkyShowTime

1.6 Serie histórica: La serie transcurre en una época pasada.

0 = No. 1=Sí.

2. DATOS GENERALES DEL PERSONAJE

2.1. Variable 1: Tipo de personaje: Tipo del personaje codificado en base a su importancia y su papel en la trama principal y subtramas del capítulo.

1 = PROTAGONISTA: personaje desarrollado que, generalmente, hace avanzar la trama o sobre el que recae la mayor parte del peso argumental. Aparece en la mayor parte del capítulo. Se entiende que, dependiendo del caso, puede haber más de un protagonista en cada capítulo.

2 = SECUNDARIO: personaje menos desarrollado que el protagonista y que suele contribuir a completar ya sea la trama principal o las esferas y círculos cercanos al protagonista. Sigue teniendo cierta relevancia sobre el argumento y puede llegar a tener su propia subtrama o un pequeño arco de transformación. No aparece tanto como el personaje protagonista.

3 = BACKGROUND: personaje que no está desarrollado y es periférico a la acción principal del capítulo (Mastro y Greenberg, 2000). No tiene relevancia sobre el argumento principal y aparece en cinco escenas o menos, pero dice, como mínimo, una frase de diálogo a otro personaje.

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.2. Variable 2: Identidad sexogenérica del personaje: Identidad sexogenérica con la que se asocia determinada apariencia física en el capítulo.

1 = CIS-MASCULINO: la apariencia física del personaje es masculina o de hombre, o él se considera como tal. Por tanto, se presume que es cisgénero.

2 = CIS-FEMENINO: la apariencia física del personaje es femenina o de mujer, o ella se considera como tal. Por tanto, se presume que es cisgénero.

3 = TRANS-MASCULINO: personaje cuya identidad de género es hombre y el sexo que se le asignó al nacer fue femenino.

4 = TRANS-FEMENINO: personaje cuya identidad de género es mujer y el sexo que se le asignó al nacer fue masculino.

5 = INTERSEXUAL: persona que se identifica como intersexual dado que se le diagnosticado con alguno de los trastornos del desarrollo sexual o diferencias del desarrollo sexual.

6 = OTRA: la apariencia física del personaje se identifica con otro género fuera del binomio masculino/femenino: No-binaria, género fluido, *queer*...

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE: no se puede determinar de manera clara el género del personaje ni teniendo en cuenta su apariencia física, ni la forma en la que otros personajes se refieren al personaje en cuestión.

2.3. Variable 3: Orientación sexual del personaje: Orientación sexual del personaje, identificada a partir de sus comportamientos, actitudes o comentarios en el capítulo.

1 = HETEROSEXUALIDAD

2 = HOMOSEXUALIDAD

3 = PILURISEXUALIDAD: bisexual, pansexual

4 = OTRA

- Asexualidad: falta de atracción sexual hacia otras personas. Las personas asexuales pueden experimentar atracción romántica, emocional o estética, pero no sienten esa atracción en términos de deseo sexual

- Sapiosexualidad: persona se siente atraída principalmente por la inteligencia de los demás. En lugar de basarse principalmente en la atracción física, los sapiosexuales encuentran la inteligencia, la mente y la capacidad intelectual como aspectos especialmente atractivos en sus relaciones románticas o sexuales

- Sexualidad líquida: las identidades y expresiones sexuales son fluidas y pueden cambiar con el tiempo. Reconoce la naturaleza cambiante y maleable de cómo las personas experimentan y expresan su orientación sexual a lo largo de sus vidas

- Demisexualidad: una persona experimenta atracción sexual solo después de haber desarrollado un fuerte vínculo emocional o conexión afectiva con alguien. En otras palabras, la atracción sexual se activa en el contexto de una relación emocional significativa. Las personas demisexuales no sienten atracción sexual de manera inmediata o sin un componente emocional profundo.

- Akiosexualidad: una persona experimenta atracción sexual, pero sus

sentimientos pueden desaparecer si existe reciprocidad.

- Grisexualidad: Las personas grisexuales experimentan atracción sexual de manera ocasional o en circunstancias específicas, pero no de forma constante o intensa. La atracción sexual para los grisexuales puede ser más fluida y variable en comparación con otras orientaciones

- Questioning: personas que están en proceso de cuestionar o explorar su orientación sexual o identidad de género

- Heteroflexible/ homoflexible: implica una atracción principal o predominante hacia el sexo opuesto, pero con la posibilidad de experimentar cierta atracción o interés ocasional hacia personas del mismo sexo

- Reciprosexual: las personas sienten atracción sexual cuando existe un deseo en sentido inverso.

- Espectro aromántico: diversidad de experiencias dentro de la aromanticidad, que es una orientación romántica donde una persona no experimenta atracción romántica o la experimenta de manera limitada

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (a partir de sus comportamientos, actitudes o comentarios no se puede identificar la orientación sexual del personaje).

2.4. Variable 4: Grupo de edad (Neuendorf, 2002):

1 = NIÑO (personaje representa entre 0 y 12 años de edad, el codificador los puede identificar por la estatura, forma de expresarse, actividades que practica, indumentaria acorde a la edad, por estudiar en la escuela primaria o la mención de la edad en el transcurso de la trama);

2 = ADOLESCENTE (personaje que estudia el nivel secundaria, Bachillerato o FP y que se encuentra entre 13 y 17 años de edad, practica actividades acorde a esta categoría como salir con amigos a pasear a lugares para jóvenes, otra de las referencias a las que puede recurrir el codificador es observar en el personaje obligaciones escolares o laborales que puedan vincularlo con este rango, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

3 = ADULTO JOVEN (*young adult*, personaje se puede clasificar entre 18 y 30 años de edad, por pertenecer al grado universitario o trabajar, por su lenguaje y forma de expresión, indumentaria, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

4 = ADULTO (*mature adult*, personaje que muestra características físicas o prácticas de personas entre 31 y 64 años de edad y puede identificarse por ocupar puestos laborales y ocupacionales, la vestimenta, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

5 = ANCIANO (*elderly*, personaje que representa más de 65 años; el codificador podrá tomar como referencia su aspecto físico, las actividades que desempeña, el rol en el núcleo familiar, si es que pertenece a una familia).

2.5. Variable 5. Nivel de estudios: Se puede deducir a partir de la forma de actuar, hablar o comportarse del personaje. También se puede deducir a partir de su profesión, aunque no en todos los casos existe una correspondencia clara entre “nivel de estudios” y “ocupación”; por ejemplo, un juez ha de tener estudios universitarios, al igual que un médico; sin embargo, a menos que se exprese, no es evidente que un personaje con ocupación de empresario deba tener estudios universitarios:

1= Sin estudios

2= Estudios obligatorios (primarios y secundarios)

3= Universitarios

99= No se sabe, no se puede identificar

2.6. Variable 6. Nacionalidad: Dado que en muchas ocasiones será difícil discernir el lugar de nacimiento del personaje, la identificación de este criterio se realizará a partir de un conjunto de rasgos o atributos a evaluar conjuntamente o de forma separada:

- *Nacimiento del personaje* (menciones explícitas sobre este aspecto en el programa).
- *Nacimiento de uno de los progenitores del personaje* (fuera o dentro de España, o en su caso, fuera o dentro del país en el que se desarrolla la acción principal de la narración), ya que se contempla la posibilidad de ser “inmigrante de segunda generación” (cuando al menos uno de los progenitores ha nacido fuera del país).
- *Características biológicas* o rasgos fenotípicos (como la forma de los ojos o el color de la piel).
- *Características culturales* (como el modo de vestir, el nombre del personaje o el acento en el habla).
- *Motivación para estar en otro país.* Por lo general se clasificará como *inmigrante* a aquella persona que reside durante un período de tiempo prolongado en un país en el que no ha nacido y la razón principal es de tipo laboral (no se relaciona con los estudios, con un viaje de negocios o una estancia vacacional).

Por tanto, para clasificar a un personaje en esta variable no es necesario que este defina explícitamente su origen (soy “español”, nacional, etc.), ya que en muchos casos se podrá deducir a partir de cómo habla o se expresa, por el acento, por ejemplo. La valoración de este aspecto se realizará siempre teniendo en cuenta el país en el que se desarrolla la acción durante la mayor parte del tiempo narrativo. Si un personaje “vive” en diferentes países a lo largo de la acción narrativa del programa se tendrá en cuenta: a) cuál es el país principal de la narración; b) en qué país se desarrolla más como personaje.

Tomando como referencia los criterios mencionados, se utilizará el siguiente código para clasificar la nacionalidad del personaje:

1 = NACIONAL DEL PAÍS EN DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN PRINCIPAL EN LA NARRACIÓN. Un personaje es “nacional” si reside en su país de procedencia. Por ejemplo, si la trama se desarrolla en España, y el personaje es español, se debe codificar como nacional; si la trama se desarrolla en México, y el personaje es mexicano, también se debe codificar como nacional. En cambio, si la acción se desarrolla en Estados Unidos y el personaje se define como español no podrá clasificarse como “nacional del país”, sino como inmigrante. Ahora bien, no es necesario que el personaje se defina como “español” para calificarlo como tal, ya que en muchos casos se podrá deducir a partir de cómo habla o se expresa (por ejemplo, por la presencia de acento extranjero).

2 = EXTRANJERO. Aquella persona que procede de otro país diferente al que reside pero que está en el país extranjero de forma pasajera o transitoria (estudios, vacaciones o negocios). Por ejemplo, si la trama se desarrolla en México, y el personaje es canadiense pero está en México por vacaciones o estudios, se codificará como extranjero.

3 = INMIGRANTE. Es aquel que emigra, el que abandona su país de origen y llega a otro país, de acogida, para establecerse en él sin fecha de regreso establecida. El personaje (o uno de sus progenitores) no ha nacido en el país en el que se desarrolla la acción principal y se establece en otro país por una motivación laboral. Por ejemplo, si la trama se desarrolla en España, y el personaje es una persona ecuatoriana que llega a España con la idea de residir y trabajar permanentemente en este nuevo país, se codificará como *inmigrante*. También se considera *inmigrante* al hijo (segunda generación) de un inmigrante; si el personaje es una niña marroquí que acude al colegio en España, donde se desarrolla la acción principal, su origen se clasifica como *inmigrante*, ya que presumiblemente sus padres llegaron a España para trabajar. También se considerará *inmigrante* a una niña nacida en España pero

que su madre en la acción narrativa es latinoamericana. Ahora bien, un “turista” (que por vacaciones, estudios o negocios) realiza una estancia transitoria en otro país no se clasificará como inmigrante sino como “extranjero”.

99 = NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.7. Variable 7. Origen geográfico: Se refiere al origen (de nacimiento) atendiendo a las grandes regiones mundiales. Es un aspecto independiente de la nacionalidad. Un personaje “español” puede ser “nacional del país en donde se desarrolla la acción” si participa en una serie ambientada en España, pero será clasificado como “inmigrante” si participa en una película cuya acción se desarrolla en Latinoamérica.

1 = España.

2 = Otro país de Europa.

3 = Estados Unidos.

4 = Canadá.

5 = Latinoamérica.

6 = Asia.

7 = África.

8 = Oceanía.

99 = No identificable claramente.

2.8. Variable 8. Etnia del personaje: Subdivisión a la que pertenece el personaje codificado, según la RAE, como parte de una comunidad humana definida por afinidades raciales, lingüísticas, culturales, etc. No tiene por qué estar relacionada con la procedencia o el país de origen del propio personaje, sino con el grupo étnico al que pertenece.

1 = CAUCÁSICA: el personaje se encuadra en la etnia caucásica o blanca.

2 = AFROAMERICANA / AFRICANA: el personaje se encuadra en la etnia afroamericana, africana o negra.

3 = ASIÁTICA / ASIA ORIENTAL: el personaje se encuadra en la etnia originaria de Asia Oriental.

4 = ÁRABE / ORIENTE MEDIO: el personaje se encuadra en la etnia árabe originaria de Oriente Medio.

5 = LATINA: el personaje se encuadra en la etnia latina o hispana.

6 = GITANA: el personaje se encuadra en la etnia gitana.

7 = OTRA: el personaje se encuadra en otra etnia de la especie humana no listada anteriormente.

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.9. Variable 9. Nivel socio-económico:

1 = BAJO (es un personaje de clase obrera o clase baja, que no cubre satisfactoriamente sus necesidades básicas con sus ingresos económicos, que son escasos o nulos, al depender de otros, de ayuda institucional o de limosna. Se observa pobreza en la vivienda, si la hubiese, sin comodidades y no existe un coche familiar).

2 = MEDIO (un personaje que trabaja para vivir, tiene cubiertas sus necesidades y se puede permitir algunos pequeños lujos).

3 = ALTO (un personaje que no depende de su trabajo para mantener su nivel de vida o que, el que tiene, le permite disfrutar de muchos lujos no accesibles para la mayoría. También se detecta por el tipo de vivienda, coche, joyas, etc. Debe incluirse en este aspecto solamente cuando es evidente la riqueza).

99 = NO SE PUEDE IDENTIFICAR.

2.10. Variable 10. Práctica religiosa:

1 = MUESTRA UNA ACTITUD RELIGIOSA (personaje que durante el desempeño de su papel muestra actitudes o prácticas religiosas, tales como rezar, asistir a oficios, lectura de libros sagrados, etc. Hay que codificar “1” cuando la práctica religiosa es continua, no cuando solo hay una actuación religiosa puntual, como puede ser la participación del personaje como invitado en una boda, siendo un hecho puntual a lo largo del programa).

2 = NO MUESTRA UNA ACTITUD RELIGIOSA.

2.11. Variable 11. Ocupación: Se codificará únicamente la actividad principal del participante, atendiendo al siguiente listado elaborado a partir de la clasificación establecida por el Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), la Clasificación Nacional de Actividades Económicas (CNAE) del INE y la clasificación de ocupaciones y clases sociales establecida por el sociólogo británico John Harr Goldthorpe. Cuando un participante se pueda clasificar en más de una categoría, se elegirá aquella que suponga un mayor status; por ejemplo, si es Jefe de Policía se codificará como 1 y no como 9:

1 = EMPRESARIO/A, DIRECTOR/A Y PROFESIONAL DE CUADRO SUPERIOR (empresario/a de una gran empresa de más de 50 empleados, directivo/a de grandes empresas, como bancos, y profesionales como abogados/as o médicos en trabajos de carácter privado; por lo general, se requiere estudios superiores y cargo de responsabilidad). Por ejemplo, director/a de una empresa, director/a hospital, director/a de un gabinete de abogados, director/a colegio, director/a de la policía, etc. También técnicos/as y funcionariado de la administración pública de cuadro superior, como jefes/as de servicio, área, etc.

2 = EMPRESARIO/A, TÉCNICO/A Y PROFESIONAL CUADRO MEDIO (empresario/a de pequeña empresa, directivo/a medio de grandes empresas, como directores/as de gabinetes de Comunicación o de Recursos Humanos; también se requiere estudios superiores pero no es necesario poseer un cargo de alta responsabilidad). Por ejemplo, periodistas, médicos, abogados/as, profesores/as, etc.

3 = EMPLEADO/A DE OFICINA. Por lo general no requerirá estudios universitarios pero sí cierta formación para acometer labores de ofimática. Por ejemplo, secretario/a, oficinista, administrativo/a, etc.

4 = PEQUEÑO COMERCIANTE, TRABAJADOR/A AUTÓNOMO/A. Persona que regente un pequeño negocio como una tienda, un bar, una peluquería, etc.

5 = TRABAJADOR/A CUALIFICADO/A que precisa formación específica para acometer trabajos manuales, como encargado/a de cierta maquinaria, obrero/a especializado en una fábrica, peluquero/a, panadero/a, mecánico/a, etc.

6 = TRABAJADOR/A NO CUALIFICADO/A de empresa que no tiene/requiere formación o titulación específica para su desarrollo, como trabajador/a de cadenas de montaje o empleado/a en el servicio doméstico, trabajador/a en limpieza, portero/a de los edificios, camarero/a, conserje, barrendero/a, etc.

7 = AGRICULTURA, GANADERÍA, PESCA, MINERÍA, ETC. Y OTRAS ACTIVIDADES RELACIONADAS CON EL SECTOR PRIMARIO.

8 = RELIGIOSO/A (sacerdote, monja, etc.).

9 = POLICÍA, MIEMBRO DE LAS FUERZAS DE SEGURIDAD DEL ESTADO, MILITAR, INVESTIGADOR/A PRIVADO/A Y SEGURIDAD PRIVADA.

10 = DEPORTISTA, ARTISTA O PROFESIONAL DEL ESPECTÁCULO (actor o actriz, cantante, novelista, director/a de cine o similar). Un productor/a o empresario/a del sector audiovisual deberá codificarse como 1 “empresario/a” o 2 “pequeño empresario/a”, en función del tamaño de la organización de su empresa).

11 = JUBILADO/A Y/O PENSIONISTA.

12 = PARADO/A O DESEMPLEADO/A.

13 = ESTUDIANTE.

14 = TRABAJO DOMÉSTICO NO REMUNERADO.

15 = NO TIENE UNA OCUPACIÓN PROFESIONAL ESTABLE.

16 = SE DEDICA A ACTIVIDADES DE TIPO DELICTIVO.

17 = OTRA PROFESIÓN NO CONTEMPLADA EN EL LISTADO ANTERIOR.

99 = NO SE PUEDE IDENTIFICAR.

2.12. Variable 12. Estado civil: La codificación de esta variable se realizará en función de la especificación del estado civil en el transcurso de la trama o por la deducción del codificador. En caso de haber cambio de estado civil en el personaje en el mismo programa, se codificará el estado civil inicial con el que aparece el personaje en el programa:

1 = SOLTERO.

2 = CASADO O VIVE EN PAREJA.

3 = DIVORCIADO.

4 = VIUDO.

99 = NO IDENTIFICADO.

2.12.1.- Cambio de estado civil a lo largo del programa:

1 = NINGÚN CAMBIO.

2 = A CASADO O VIVIR EN PAREJA.

3 = A DIVORCIADO O SEPARADO.

4 = A VIUDO.

2.13. Variable 13. Tipos relaciones: el personaje acuerda con su/s pareja/s tener relaciones afectivo/sexuales:

1 = Monógamas: acuerdan la exclusividad entre ellxs. Por tanto, las infidelidades estarían dentro de relaciones monógamas.

2. No monógamas: acuerdan poder tener relaciones afectivo-sexuales con otrxs.

99 = No identificable.

3. NIVEL NARRATIVO DEL PERSONAJE

El nivel narrativo propuesto trata de arrojar información específica sobre el papel del personaje codificado en términos prácticos dentro de la trama o tramas del capítulo, para analizar su relevancia como parte de la historia narrada y qué tipo de roles o funciones personifica.

3.1.- Variable 14: Objetivos definidos:

3.1.1. EL PERSONAJE TIENE OBJETIVOS DEFINIDOS: el personaje tiene uno o varios objetivos que alcanzar a lo largo del capítulo, es decir, persigue al menos una meta clara.

0 = No.

1 = Sí.

Tipos de objetivos: Indique si el personaje tiene alguno de los siguientes tipos de objetivo en el capítulo, un mismo personaje puede tener ambos tipos de objetivo.

3.1.1.1. SUS OBJETIVOS ESTÁN RELACIONADOS CON EL ÁMBITO PERSONAL: los objetivos del personaje tienen que ver con su vida privada y relaciones interpersonales, románticas, familiares, de amistad, o con su propia evolución personal.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

3.1.1.2. SUS OBJETIVOS ESTÁN RELACIONADOS CON EL ÁMBITO LABORAL: los objetivos del personaje tienen que ver con su vida laboral, es decir, consecución de metas relacionadas con el trabajo.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

Modo de persecución de objetivos: Indique cómo el personaje persigue sus objetivos en el capítulo.

3.1.1.3. PERSIGUE SUS OBJETIVOS DE MANERA ACTIVA: Emprende acciones para conseguir sus metas.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

3.1.1.4. PERSIGUE SUS OBJETIVOS DE MANERA PASIVA: No emprende acciones para conseguir sus metas.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

Forma de persecución de objetivos: Indique si el personaje utiliza algunos de los siguientes recursos para lograr sus objetivos en el capítulo.

3.1.1.5. SEXO: Utiliza el sexo o la promesa de éste (seducción) como forma de lograr sus objetivos.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

3.1.1.6. VIOLENCIA: Utiliza la violencia o la amenaza de violencia como forma de lograr sus objetivos.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

3.1.1.7. ÉTICA: Utiliza solo recursos nobles para conseguir sus objetivos sin engañar, agredir o manipular a otros personajes.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el personaje no tiene objetivos).

3.2. Variable 15: Hipersexualización: Indique, sobre el personaje en referencia a la película en su conjunto, si la siguiente afirmación se cumple.

3.2.1. EL PERSONAJE ESTÁ HIPERSEXUALIZADO: se determinará la hipersexualización del personaje en base a cinco conceptos, cuatro de los cuales fueron propuestos por el Geena Davis Institute of Gender in Media en su informe *Gender Bias Without Borders* (2014); uso de ropa sexualmente sugerente, desnudo (parcial o total si este no supone una fantasía de poder), delgadez (cantidad mínima de grasa corporal o músculo) y atractivo (se realizan comentarios sobre su aspecto físico). A estos cuatro criterios se añadirá un quinto, sobre el detenimiento o el uso de la cámara en la fragmentación de alguna parte erótica del cuerpo del personaje. Si aparecen al menos tres de estos conceptos en algún momento del capítulo aplicados al personaje, se considerará que está hipersexualizado.

0 = No.

1 = Sí.

99 = N.I. / No identificable claramente (debería ser una categoría residual).

4- ESFERA SOCIAL DEL PERSONAJE

Las variables propuestas dentro de la Esfera Social pretenden explorar el ámbito de las interacciones sociales de los personajes codificados, atendiendo a criterios relacionados con el género extraídos del Test Bechdel-Wallace (Bechdel, 1985, p. 22).

4.1. Variable 16: Interacción con otros personajes: Codifique de forma excluyente, sobre el personaje en referencia a la película en su conjunto, cuál de las siguientes afirmaciones se cumple al respecto de su interacción con otros personajes.

1 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON HOMBRES: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de hombres que de mujeres en el capítulo.

2 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON MUJERES: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de mujeres que de hombres en el capítulo.

3 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON PERSONAJES NO BINARIOS: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de personajes que no se identifican dentro del binomio hombre/mujer.

4 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON PERSONAJES INTERSEXUALES: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de personajes que se identifican con rasgos diversos de otras identidades de género.

5 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON PERSONAJES DE GÉNERO FLUIDO: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de personajes que se identifican de manera fluida con otras identidades de género.

6 = INTERACCIONA PRINCIPALMENTE CON PERSONAJES *QUEER*: independientemente de su propia identidad de género, el personaje codificado interacciona, habla, se relaciona, etc., con un número mayor de personajes que se identifican con diversas identidades y orientaciones del espectro *queer*.

99 = N. I. / No identificable claramente (debería ser una categoría residual): no se puede identificar claramente si el personaje interacciona con un mayor número de hombres o de mujeres, quizá interacciona con un número similar de hombres y mujeres.

5. COMPORTAMIENTO VIOLENTO DEL PERSONAJE

Se codificarán diferentes tipos o modos de violencia, a partir de la clasificación de Potter y Warren (1998):

5.1.- Variable 18. Realización o ejecución de “ataques físicos mayores”

(*major physical assault*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (actuando como agresor) en actos de violencia física que provocan la muerte o un gran daño físico en uno mismo o en otra persona (asesinatos, mutilamientos, grandes lesiones físicas, ataques severos sobre la gente).

0 = No.

1 = Sí.

5.2.- Variable 19. “ataques físicos mayores” (*major physical assault*)

(*minor physical assault*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (actuando como agresor) en actos de violencia física que producen un daño menor o mínimo en uno mismo o en otra persona (bofetadas, puñetazos, patadas, que ocasionan como mucho heridas leves).

0 = No.

1 = Sí.

5.3.- Variable 20. Realización o ejecución de actos que provocan “daños a la propiedad” (*harm to property*).

Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (actuando como agresor) en actos de violencia física que se dirigen contra algún tipo de propiedad de otra persona (desde romper un jarrón con clara intención de dañarlo, hasta poner bombas en algún lugar, incendiar, actos de vandalismo en viviendas o lugares de trabajo, robos). También incluye actos de agresión física indirecta, como intervenir en una propiedad para causar daño a un individuo (como manipular el coche de alguien para que tenga un accidente).

0 = No.

1 = Sí.

5.4.- Variable 21. Realización o ejecución de actos de “intimidación”

(*intimidation*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (actuando como agresor) en actos de agresión verbal que se ejecutan para presionar o persuadir a alguien de manera nociva (extorsión, coerción, amenazas, hostigamiento).

0 = No.

1 = Sí.

5.5.- Variable 22. Realización de “comentarios hostiles” (*hostil remarks*).

Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (actuando como agresor) en actos de agresión verbal que buscan dañar o herir el auto-concepto de otra persona (muestras de rechazo, insultos crueles, violentos o desagradables, comentarios maliciosos, hablar mostrando odio).

0 = No.

1 = Sí.

6. VÍCTIMA DE COMPORTAMIENTOS VIOLENTOS.

Igualmente, partiendo de la clasificación de Potter y Warren (1998), se codificará si el personaje analizado sufre o es víctima de los siguientes tipos o modos de violencia:

6.1.- Variable 23. Sufre o es víctima de “ataques físicos mayores” (*major physical assault*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (como víctima) en actos de violencia física que provocan su muerte o un gran daño físico (intentos de suicidio, asesinatos, mutilamientos, grandes lesiones físicas, ataques severos).

0 = No.

1 = Sí.

6.2.- Variable 24. Sufre o es víctima de “ataques físicos menores” (*minor physical assault*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (como víctima) en actos de violencia física que le producen un daño menor o mínimo (bofetadas, puñetazos, patadas, que ocasionan como mucho heridas leves).

0 = No.

1 = Sí.

6.3.- Variable 25. Sufre o es víctima de actos que provocan “daños a la propiedad” (*harm to property*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (como víctima) en actos de violencia física que se dirigen contra sus posesiones (desde romper un jarrón con clara intención de dañarlo, hasta poner bombas en algún lugar, incendiar, actos de vandalismo en viviendas o lugares de trabajo, robos), contra las posesiones de las que el personaje es responsable o contra algún instrumento de su trabajo (por ejemplo, si a un policía alguien le quema su coche de patrulla). También incluye actos de agresión física indirecta, como intervenir en una propiedad para causar daño al personaje en cuestión (como manipular su coche para que tenga un accidente).

0 = No.

1 = Sí.

6.4.- Variable 26. Sufre o es víctima de actos de “intimidación” (*intimidation*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (como víctima) en actos de agresión verbal que se ejecutan para presionarle o persuadirle de manera nociva (extorsión, coerción, amenazas, hostigamiento).

0 = No.

1 = Sí.

6.5.- Variable 27. Sufre o es víctima de “comentarios hostiles” (*hostil remarks*). Se codificará si el personaje se muestra involucrado directamente (como víctima) en actos de agresión verbal que buscan dañar o herir su auto-concepto (muestras de rechazo, insultos crueles, violentos o desagradables, comentarios maliciosos, hablar mostrando odio).

0 = No.

1 = Sí.

7. COMPORTAMIENTOS DE SALUD MANIFESTADOS POR EL PERSONAJE.

La información se obtendrá a partir de lo que se muestra en las imágenes en las que está presente el personaje. Cuando se tengan que deducir los datos, habrá que hacerlo a partir de referencias objetivas, como pueden ser los que se aporten en una ficha policial o por parte de una persona con capacidad para ello, como médicos.

7.1.- Variable 28. El personaje analizado **bebe o toma alcohol**, al menos en una ocasión en el programa analizado:

0 = No.

1 = Sí.

7.2.- Variable 29. El personaje analizado **fuma tabaco**, al menos en una ocasión en el programa analizado:

0 = No.

1 = Sí.

7.3.- Variable 30. El personaje analizado **toma fármacos** (tranquilizantes, etc.) con o sin prescripción médica pero de manera voluntaria (es decir, que no es obligado a hacerlo por alguien que le amenaza o engaña), al menos en una ocasión en el programa analizado:

0 = No.

1 = Sí.

7.4.- Variable 31. El personaje analizado **consume drogas ilegales** (heroína, cocaína, etc.) pero de manera voluntaria (es decir, que no es obligado a hacerlo por alguien que le amenaza o engaña), al menos en una ocasión en el programa analizado:

0 = No.

1 = Sí.

7.5.- Variable 32. El personaje analizado presenta una **conducta alimentaria problemática** (que le lleve a padecer obesidad o delgadez extrema).

0 = No.

1 = Sí.

8. TEMAS DE CONVERSACIÓN.

Se codificará, de forma dicotómica (0 = no, 1 = sí), si el personaje analizado conversa con otros personajes, en alguna ocasión a lo largo del programa, sobre cada uno de los temas que figuran a continuación, pudiéndose marcar varios temas para cada uno:

8.1.- Variable 33. Amor:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.2.- Variable 34. Violencia:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.3.- Variable 35. Amistad:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.4.- Variable 36. Sexo:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.5.- Variable 37. Dinero:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.6.- Variable 38. Machismo:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.7.- Variable 39. Trabajo:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.8.- Variable 40. Medio ambiente:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.9.- Variable 41. Salud:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.10.- Variable 42. Educación:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.11.- Variable 43. Familia:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.12.- Variable 44. Política:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.13.- Variable 45. Deporte:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.14.- Variable 46. Racismo:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.15.- Variable 47. Inmigración:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

8.16.- Variable 48. Empoderamiento:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

9. RASGOS DE PERSONALIDAD

(Igartua, del Río, Álvarez et al, 1998). Mediante una escala de tres puntos, se evaluará en qué medida los siguientes rasgos o atributos caracterizan la personalidad del personaje analizado. Se incluye el valor numérico 0 para cada variable, aunque debería ser una categoría residual a utilizar únicamente en aquellos personajes sobre los que existe muy poca información, dada su baja presencia a lo largo del programa analizado. Como regla general, la información sobre los rasgos de personalidad no se aportará sobre los personajes que tengan una aparición menor en el programa (aquellos que aparecen solo una vez), aunque todo dependerá del tipo de aparición del personaje, ya que en una única aparición podría dar cuenta de manera muy eficiente de su personalidad:

9.1.- Variable 49. Amistoso: Persona que se relaciona con los que lo rodean y forma lazos afectivos con las personas con cierta facilidad; enfrenta sus relaciones con las personas de manera cálida y afectuosa.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.2.- Variable 50. Abierto (extrovertido): Persona sociable que disfruta con las relaciones sociales y busca el contacto y la comunicación con otras personas. Ausencia de timidez. Una persona extrovertida tiene tendencia a socializar con facilidad y a sobresalir en las reuniones sociales.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.3.- Variable 51. Bueno (de buen corazón): Persona bondadosa, bonachona, que es capaz de hacer favores a los demás de manera desinteresada y sin esperar nada a cambio.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.4.- Variable 52. Desleal o traicionero: Persona que actúa sin lealtad. Traidor, deshonesto, no actúa correctamente y es más perjudicial de lo que parece a simple vista.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.5.- Variable 53. Injusto: Persona que no es justa o equitativa, que toma decisiones de manera sesgada en base a sus propios intereses personales.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.6.- Variable 54. Agresivo: Persona que tiende a la violencia, propensa a faltar al respeto, a ofender o a provocar a los demás.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.7.- Variable 55. Inteligente: Persona brillante, con alta capacidad racional, que valora las diferentes opciones en vez de tomar una decisión apresurada; con capacidad para entender o comprender las cosas. Capaz de resolver situaciones complejas con cierta facilidad, cuando a otras personas les resultaría muy difícil.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.8.- Variable 56. Trabajador: Persona muy aplicada al trabajo, muy esmerada en sus tareas y que aparentemente disfruta con ello.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.9.- Variable 57. Agradecido: Persona que sabe agradecer a otras personas los favores o ayudas recibidas. Sabe reconocer que sus éxitos se deben, en parte, a las ayudas de otras personas y así lo reconoce cuando hay oportunidad.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.10.- Variable 58. Conflictivo: Persona que crea fácilmente conflictos con otras personas, que concibe que las relaciones sociales con los demás están rodeadas de conflicto, lo que provoca una convivencia difícil y poco armoniosa.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.11.- Variable 59. Racista: Persona que se expresa en términos racistas o que manifiesta gestos o conductas no verbales de rechazo hacia otras personas simplemente porque pertenecen a un grupo étnico o cultural diferente del propio. Será una persona que discrimina con facilidad, porque considera que unos grupos étnicos o culturas son superiores a otras

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.12.- Variable 60. Intolerante: Persona rígida, intransigente y dura que no respeta las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias. Una persona intolerante carece de la habilidad para tolerar algo. Puede dar lugar a que la persona muestre una actitud irrespetuosa hacia las opiniones o características diferentes de las propias, y a perseverar en la propia opinión a pesar de las razones que se puedan esgrimir contra ella

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual)

9.13. Variable 61. Seductor: Persona capaz de atraer la atención y persuadir a los demás con mucha facilidad, ya sea en base a su físico o a su cualidades personales. Esto puede ir enfocado a cuestiones personales relacionadas con el romance o la sexualidad, o a la manipulación de los demás para lograr lo que le interesa; no necesariamente asociado a situaciones negativas.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.14. Variable 62. Irresponsable: Persona que adopta decisiones más o menos importantes sin la debida meditación y sin considerar las posibles consecuencias, o que no muestra responsabilidad sobre sus deberes y tareas.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.15. Variable 63. Maternal/Paternal: Persona que, con independencia de si tiene descendencia propia, actúa de manera protectora, cariñosa y atenta con otras personas, preocupada por sus intereses y su bienestar como podría hacerlo un progenitor.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.16. Variable 64. Débil: Persona de poca fuerza o resistencia física o mental, que puede llegar a ceder con facilidad ante la insistencia de otras personas.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.17. Variable 65. Perverso: Persona que causa daño de manera intencionada y da muestras de maldad, y puede llegar a corromper el orden y el estado habitual de las cosas.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

9.18. Variable 66. Valiente: Persona decidida y capaz de embarcarse en una tarea o misión arriesgada a pesar del peligro que suscita, o que actúa con valor ante situaciones difíciles.

1 = El rasgo o atributo no es característico del personaje.

2 = El rasgo o atributo define parcial o moderadamente la personalidad del personaje.

3 = El rasgo o atributo define perfectamente la personalidad del personaje.

99 = No se puede codificar (debería ser una categoría residual).

10. RASGOS DE DIVERSIDAD FUNCIONAL

10.1. Variable 67. El personaje posee algún tipo de diversidad funcional.

0 = No.

1=Sí.

10.2. Variable 68. Tipo de diversidad funcional asociada con el personaje.

1 = Mental

2 = Física

3 =Ambas

10.3. Variable 69. Dónde vive el personaje (con quién convive).

1 = Familia

2 = Solo

10.4. Variable 70. El personaje está representado por un actor o actriz que posee la diversidad funcional que aparece en la ficción.

0 = No

1=Sí.

10.5. Variable 71. Aparecen dos o más personajes con diversidad funcional manteniendo una conversación entre ellos.

0 = No

1=Sí.

10.6. Variable 72. El personaje realiza alguna de estas tareas relacionadas con su rutina diaria, de manera autónoma: es decir, sin ayuda de alguien que no posea una diversidad funcional. Se codificará, de forma dicotómica (0 = no, 1 = sí) si el personaje analizado puede realizar:

10.6.1. ASEO PERSONAL

0 = No

1=Sí.

10.6.2. VESTIRSE

0 = No

1=Sí.

10.6.3. COCINAR

0 = No

1=Sí.

10.6.4. LIMPIAR

0 = No

1=Sí.

10.6.5. DESPLAZARSE DE UN LUGAR FÍSICO A OTRO

0 = No

1=Sí.

10.7. Variable 73. Ridiculización del personaje con diversidad funcional debido a su condición: en situaciones, reaccionar humillando al personaje que posee la diversidad funcional aprovechándose de la misma.

0 =No

1 = Sí

12. Libro de códigos de TikTok

Análisis de vídeos de TikTok sobre series de ficción españolas

LIBRO DE CÓDIGOS

Unidades de análisis

Se establecerán dos unidades de análisis: el TikTok en su conjunto y la persona creadora.

Con respecto al vídeo de TikTok, se recogerá información básica sobre la producción (como el género o el tema) y también se crearán indicadores agregados a partir del análisis individual de cada vídeo.

El análisis de los creadores se centrará en aquellos que sean del ámbito hispano, dejando al margen a creadores cuya temática principal no sea el análisis cultural. Dentro de los creadores, sólo se tendrán en cuenta aquellos que cumplan el siguiente requisito: para que un creador forme parte del análisis deberá aparecer visualmente a lo largo de varios TikToks y tener alguna frase de narración (talking individuals) (Koeman, Peeters y D'Haenens, 2007).

La información recogida mediante el presente estudio pretende ahondar en el contenido los vídeos de TikTok de algunos creadores clave en los años 2022 y 2023 en cuanto a reacción mediática ante series de ficción que representan la diversidad sexoafectiva de algún modo.

El presente libro de códigos articula, por tanto, las variables a analizar en torno a la tipología de creadores, el nivel narrativo y la esfera social de los creadores objeto de este estudio. Así, se reúnen datos sobre el nombre de la variable, su definición y la definición operativa de cada categoría ofrecida como posible respuesta y ha sido elaborado a partir de Neuendorf, et al, 2009; Marcos Ramos, 2014; Álvarez-Hernández, et al, 2015.

Instrucciones previas sobre la codificación:

-Se recomienda codificar una vez se haya visionado la TikTok en su totalidad, pero ir anotando la aparición de cada creador que se vaya a proceder a codificar durante el visionado; esto es, todos aquellos creadores que tengan al menos una línea de diálogo con otro creador en la TikTok.

-Para la codificación debe tenerse en cuenta únicamente la información presente en la TikTok en cuestión. Cada plantilla de codificación deberá, por tanto,

recoger únicamente la información sobre el creador en cuestión en determinada TikTok.

VARIABLES DEL LIBRO DE CÓDIGOS

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN BÁSICOS

1.1. Número ID del TikTok: Escriba en su correspondiente apartado el número identificativo del Tiktok visionada sobre la que va a codificar a partir del listado de TikToks.

1.2. Nombre del creador: Si se especifica en la TikTok el nombre del creador que procede a codificar en la ficha, anótelos en su correspondiente apartado. Si no se especifica, asígnele una descripción concreta y diferenciadora con la que pueda ser fácilmente identificado. Después se debería intentar buscar el nombre en internet, etc.

1.3. Número ID del creador: Otórguele un número identificativo al creador a partir de la lista de creadores).

1.4. Número ID del codificador: Escriba en su correspondiente apartado su propio número identificativo como codificador: 1= Javier

1.5. Mes de realización del TikTok: Indique el mes de emisión de la TikTok: 1= enero; 2= febrero; 3= marzo; 4= abril; 5= mayo; 6= junio; 7= julio; 8= agosto; 9= septiembre; 10=octubre; 11= noviembre; 12= diciembre

1.6. Género del creador : Indique el género del creador con 1 = hombre y con 2 = mujer; 99= no binario.

1.7. Origen de la producción: 1 = origen nacional (España), 2 = origen no nacional, 99= no identificado.

2. DATOS GENERALES DEL CREADOR

2.1. Tipo de creador: Tipo de creador codificado en base a su importancia y condición dentro de la red social.

1 = DIVULGADOR: creador de contenido que se especializa en compartir información, conocimientos o detalles relevantes sobre un tema específico. Un divulgador en TikTok podría centrarse en divulgar hechos, datos interesantes, consejos útiles, o cualquier tipo de contenido informativo que pueda captar la atención y generar interés entre los espectadores de la plataforma.

2 = AFICIONADO: creador de contenido que, aunque no ocupa un papel principal o protagonista en la trama de sus vídeos, contribuye de manera secundaria al contenido general. Este tipo de creador podría estar menos desarrollado en comparación con los protagonistas, pero aún así desempeñaría un papel significativo en la creación de contenido.

Los aficionados en TikTok podrían centrarse en complementar la trama principal o las esferas cercanas a los temas tratados por los protagonistas. Pueden aportar perspectivas adicionales, anécdotas, o detalles que enriquezcan el contenido principal del vídeo

3 = USUARIO: creador de contenido que tiene un papel más marginal en la acción principal del vídeo, pero que aún aporta cierta interactividad o contexto a la narrativa general del contenido

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.2. Género del creador: Identidad de género con la que se asocia determinada apariencia física en el capítulo.

1 = MASCULINO: la apariencia física del creador es masculina o de hombre, o él se considera como tal. Por tanto, se presume que es cisgénero.

2 = FEMENINO: la apariencia física del creador es femenina o de mujer, o ella se considera como tal. Por tanto, se presume que es cisgénero.

3 = OTRO: la apariencia física del creador se identifica con otro género fuera del binomio masculino/femenino. Es decir, no binario (incluidas personas trans e intersexuales).

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE: no se puede determinar de manera clara el género del creador ni teniendo en cuenta su apariencia física, ni la forma en la que otros creadores se refieren al creador en cuestión.

2.3. Orientación sexual del creador: Orientación sexual del creador, identificada a partir de sus comportamientos, actitudes o comentarios en el capítulo.

1 = HETEROSEXUALIDAD

2 = HOMOSEXUALIDAD

3 = BISEXUALIDAD

4 = OTRA (asexualidad, pansexualidad, demisexualidad)

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (a partir de sus comportamientos, actitudes o comentarios no se puede identificar la orientación)

sexual del creador).

2.4. Grupo de edad (Neuendorf, 2002):

1 = NIÑO (creador representa entre 0 y 12 años de edad, el codificador los puede identificar por la estatura, forma de expresarse, actividades que practica, indumentaria acorde a la edad, por estudiar en la escuela primaria o la mención de la edad en el transcurso de la trama);

2 = ADOLESCENTE (creador que estudia el nivel secundaria, Bachillerato o FP y que se encuentra entre 13 y 17 años de edad, practica actividades acorde a esta categoría como salir con amigos a pasear a lugares para jóvenes, otra de las referencias a las que puede recurrir el codificador es observar en el creador obligaciones escolares o laborales que puedan vincularlo con este rango, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

3 = ADULTO JOVEN (*young adult*, creador se puede clasificar entre 18 y 30 años de edad, por pertenecer al grado universitario o trabajar, por su lenguaje y forma de expresión, indumentaria, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

4 = ADULTO (*mature adult*, creador que muestra características físicas o prácticas de personas entre 31 y 64 años de edad y puede identificarse por ocupar puestos laborales y ocupacionales, la vestimenta, o bien, por la mención de la edad en el transcurso de la trama),

5 = ANCIANO (*elderly*, creador que representa más de 65 años; el codificador podrá tomar como referencia su aspecto físico, las actividades que desempeña, el rol en el núcleo familiar, si es que pertenece a una familia).

2.5. Nivel de estudios: Se puede deducir a partir de la forma de actuar, hablar o comportarse del creador. También se puede deducir a partir de su profesión, aunque no en todos los casos existe una correspondencia clara entre “nivel de estudios” y “ocupación”; por ejemplo, un juez ha de tener estudios universitarios, al igual que un médico; sin embargo, a menos que se exprese, no es evidente que un creador con ocupación de empresario deba tener estudios universitarios:

1= Sin estudios

2= Estudios obligatorios (primarios y secundarios)

3= Universitarios

99= No se sabe, no se puede identificar

2.6. Nacionalidad: Dado que en muchas ocasiones será difícil discernir el lugar de nacimiento del creador, la identificación de este criterio se realizará a partir de un conjunto de rasgos o atributos a evaluar conjuntamente o de forma separada:

- *Nacimiento del creador* (menciones explícitas sobre este aspecto en la TikTok).
- *Nacimiento de uno de los progenitores del creador* (fuera o dentro de España, o en su caso, fuera o dentro del país en el que se desarrolla la acción principal de la narración), ya que se contempla la posibilidad de ser “inmigrante de segunda generación” (cuando al menos uno de los progenitores ha nacido fuera del país).
- *Características biológicas* o rasgos fenotípicos (como la forma de los ojos o el color de la piel).
- *Características culturales* (como el modo de vestir, el nombre del creador o el acento en el habla).
- *Motivación para estar en otro país.* Por lo general se clasificará como *inmigrante* a aquella persona que reside durante un período de tiempo prolongado en un país en el que no ha nacido y la razón principal es de tipo laboral (no se relaciona con los estudios, con un viaje de negocios o una estancia vacacional).

Por tanto, para clasificar a un creador en esta variable no es necesario que este defina explícitamente su origen (soy “español”, nacional, etc.), ya que en muchos casos se podrá deducir a partir de cómo habla o se expresa, por el acento, por ejemplo. La valoración de este aspecto se realizará siempre teniendo en cuenta el país en el que se desarrolla la acción durante la mayor parte del tiempo narrativo. Si un creador “vive” en diferentes países a lo largo de la acción narrativa se tendrá en cuenta: a) cuál es el país principal de la narración; b) en qué país se desarrolla más como creador.

Tomando como referencia los criterios mencionados, se utilizará el siguiente código para clasificar la nacionalidad del creador:

1 = NACIONAL DEL PAÍS EN DONDE SE DESARROLLA LA ACCIÓN PRINCIPAL EN LA NARRACIÓN. Un creador es “nacional” si reside en su país de procedencia. Por ejemplo, si la trama se desarrolla en España, y el creador es español, se debe codificar como nacional; si la trama se desarrolla en México, y el creador es mexicano, también se debe codificar como nacional. En cambio, si la acción se desarrolla en Estados Unidos y el creador se define como español no podrá

clasificarse como “nacional del país”, sino como inmigrante. Ahora bien, no es necesario que el creador se defina como “español” para calificarlo como tal, ya que en muchos casos se podrá deducir a partir de cómo habla o se expresa (por ejemplo, por la presencia de acento extranjero).

2 = EXTRANJERO. Aquella persona que procede de otro país diferente al que reside pero que está en el país extranjero de forma pasajera o transitoria (estudios, vacaciones o negocios). Por ejemplo, si la trama se desarrolla en México, y el creador es canadiense pero está en México por vacaciones o estudios, se codificará como extranjero.

3 = INMIGRANTE. Es aquel que emigra, el que abandona su país de origen y llega a otro país, de acogida, para establecerse en él sin fecha de regreso establecida. El creador (o uno de sus progenitores) no ha nacido en el país en el que se desarrolla la acción principal y se establece en otro país por una motivación laboral. Por ejemplo, si la trama se desarrolla en España, y el creador es una persona ecuatoriana que llega a España con la idea de residir y trabajar permanentemente en este nuevo país, se codificará como *inmigrante*. También se considera *inmigrante* al hijo (segunda generación) de un inmigrante; si el creador es una niña marroquí que acude al colegio en España, donde se desarrolla la acción principal, su origen se clasifica como *inmigrante*, ya que presumiblemente sus padres llegaron a España para trabajar. También se considerará *inmigrante* a una niña nacida en España pero que su madre en la acción narrativa es latinoamericana. Ahora bien, un “turista” (que por vacaciones, estudios o negocios) realiza una estancia transitoria en otro país no se clasificará como inmigrante sino como “extranjero”.

99 = NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.7. Origen geográfico: Se refiere al origen (de nacimiento) atendiendo a las grandes regiones mundiales. Es un aspecto independiente de la nacionalidad. Un creador “español” puede ser “nacional del país en donde se desarrolla la acción” si participa en una TikTok ambientada en España, pero será clasificado como “inmigrante” si participa en una TikTok cuya acción se desarrolla en Latinoamérica.

1 = España.

2 = Otro país de Europa.

3 = Estados Unidos.

- 4 = Canadá.
- 5 = Latinoamérica.
- 6 = Asia.
- 7 = África.
- 8 = Oceanía.
- 99 = No identificable claramente.

2.8. Etnia del creador: Subdivisión a la que pertenece el creador codificado, según la RAE, como parte de una comunidad humana definida por afinidades raciales, lingüísticas, culturales, etc. No tiene por qué estar relacionada con la procedencia o el país de origen del propio creador, sino con el grupo étnico al que pertenece.

1 = CAUCÁSICA: el físico del creador se encuadra en la etnia caucásica o blanca.

2 = AFROAMERICANA / AFRICANA: el físico del creador se encuadra en la etnia afroamericana, africana o negra.

3 = ASIÁTICA / ASIA ORIENTAL: el físico del creador se encuadra en la etnia originaria de Asia Oriental.

4 = ÁRABE / ORIENTE MEDIO: el físico del creador se encuadra en la etnia árabe originaria de Oriente Medio.

5 = LATINA: el físico del creador se encuadra en la etnia latina o hispana.

6 = OTRA: el físico del creador se encuadra en otra etnia de la especie humana no listada anteriormente.

99 = N. I. / NO IDENTIFICABLE CLARAMENTE (debería ser una categoría residual).

2.9. Nivel socio-económico:

1 = BAJO (es un creador de clase obrera o clase baja, que no cubre satisfactoriamente sus necesidades básicas con sus ingresos económicos, que son escasos o nulos, al depender de otros, de ayuda institucional o de limosna. Se observa pobreza en la vivienda, si la hubiese, sin comodidades y no existe un coche familiar).

2 = MEDIO (un creador que trabaja para vivir, tiene cubiertas sus necesidades y se puede permitir algunos pequeños lujos).

3 = ALTO (un creador que no depende de su trabajo para mantener su nivel de vida o que, el que tiene, le permite disfrutar de muchos lujos no accesibles para la mayoría. También se detecta por el tipo de vivienda, coche, joyas, etc. Debe incluirse en este aspecto solamente cuando es evidente la riqueza).

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3. DATOS GENERALES DEL TIKTOK

El nivel narrativo propuesto trata de arrojar información específica sobre el papel del creador codificado en términos prácticos dentro de la trama o tramas del capítulo, para analizar su relevancia como parte de la historia narrada y qué tipo de roles o funciones personifica.

3.1 Tipo de vídeo

1 = DIVULGATIVO

2 = HUMORÍSTICO

3 = PERFORMATIVO

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3.2. Género del TikTok: 1 = comedia, 2 = drama, 3 = *dramedy* (o comedia dramática, con un balance igual o similar entre contenido dramático y humorístico, por ejemplo, *Californicación* o *Mujeres Desesperadas*), 4 = *thriller*, 5 = de acción, 6 = de aventuras, 7 = romántico, 8 = biográfico, 9 = policiaco, 10 = falso documental, 11 = horror, terror, 12 = fantástico y/o ciencia-ficción, 13 = de catástrofes, 14 = histórico, 15 = bélico, 16 = western, 17 = cine negro, 18 = musical. [Aclaración para la codificación: dado que algunas TikToks de la muestra podrían clasificarse en más de un género, se seleccionará aquel que pueda considerarse como dominante].

3.3.- Lugar en el que se desarrolla la acción principal dentro del TikTok.

Se codificará como: 1 = España, 2 = Otro país de Europa, 3 = Estados Unidos, 4 = América Latina, 5 = Otro lugar; 99= no identificado.

3.4 Tema

1 = DIRECTOR

2 = CONTENIDO

3 = PERSONAJE

4 = TEMA

5 = LGBTIQ+

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3.5 Finalidad

1 = DIVULGAR

2 = CELEBRAR

3 = REACCIONAR

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3.6 Tipo

1 = BUSTO PARLANTE

2 = MONTAJE

3 = DRAMATIZADOS

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3.7 Duración

1 = MENOS DE 1 MINUTO

2 = ENTRE 1 Y 3 MINUTOS

3 = MÁS DE TRES MINUTOS

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

3.8. Polaridad

1 = POSITIVO

2 = NEGATIVO

99 = NO SE PUDE IDENTIFICAR.

4. NIVEL NARRATIVO DEL TIKTOK

4.1.- Objetivos definidos:

3.1.1. EL TIKTOK TIENE OBJETIVOS DEFINIDOS: el creador tiene uno o varios objetivos que alcanzar a lo largo del capítulo, es decir, persigue al menos una meta clara.

0 = No.

1 = Sí.

99 = N. I. / No identificable claramente (a través de sus acciones, comportamientos y verbalizaciones no se puede identificar de manera clara si el creador tiene o persigue algún objetivo).

Tipos de objetivos: Indique si el creador tiene alguno de los siguientes tipos de objetivo en el capítulo, un mismo creador puede tener ambos tipos de objetivo.

3.1.1.1. SUS OBJETIVOS ESTÁN RELACIONADOS CON EL *FANFIC*

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

3.1.1.2. SUS OBJETIVOS ESTÁN RELACIONADOS CON LA REPRESENTACIÓN: los objetivos del creador tienen que ver con su vida laboral, es decir, consecución de metas relacionadas con el trabajo.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

Modo de persecución de objetivos: Indique cómo el creador persigue sus objetivos en el capítulo.

3.1.1.3. PERSIGUE SUS OBJETIVOS DE MANERA ACTIVA: Emprende acciones para conseguir sus metas.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

3.1.1.4. PERSIGUE SUS OBJETIVOS DE MANERA PASIVA: No emprende acciones para conseguir sus metas.

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

Forma de persecución de objetivos: Indique si el creador utiliza algunos de los siguientes recursos para lograr sus objetivos en el capítulo.

3.1.1.5. CREATIVIDAD

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

3.1.1.6. CRÍTICA:

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

3.1.1.7. INFORMACIÓN:

0 = No.

1 = Sí.

88 = N. A. / No aplicable (el creador no tiene objetivos).

4.2. Recursos

Se codificará, de forma dicotómica (0 = no, 1 = sí), si el creador analizado conversa con otros creadores, en alguna ocasión a lo largo de la TikTok, sobre cada uno de los temas que figuran a continuación, pudiéndose marcar varios temas para cada uno:

8.1.- Insertos:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.2.- Citas:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.3.- Narrador:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.4.- Intertítulos:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.5.- Música:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.6.- Filtros:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.7.- Transiciones:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.8.- Iluminación:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.9.- Efectos:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

4.10.- Grabaciones:

0 = Tema no tratado.

1 = Tema sí tratado.

13. Cuestionario

Sección	Pregunta	Tipo de Pregunta	Opciones/Escala
Datos demográficos	Edad	Única	13-18, 19-24, 25-30, 31-40, Más de 40
Datos demográficos	Género	Única	Hombre, Mujer, No binario, Género fluido, Agénero, Otro, Prefiero no decirlo
Datos demográficos	Orientación Sexual	Única	Heterosexual, Gay, Lesbiana, Bisexual, Pansexual, Asexual, Demisexual, <i>Queer</i> , Otro, Prefiero no decirlo
Uso de redes y consumo de contenido	Uso de redes sociales o sitios de fanfics para interactuar con series y personajes	Única	Sí, No
Uso de redes y consumo de contenido	Plataforma favorita para contenido LGBTIQ+	Única	TikTok, Discord, A03, Instagram, Twitter, Wattpad, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	Frecuencia con la que ves series con personajes LGBTIQ+	Única	Diariamente, Semanalmente, Mensualmente, Raramente, Nunca
Uso de redes y consumo de contenido	¿Con qué objetivo consumes contenido LGBTIQ+ en redes sociales?	Múltiple	Entretenimiento, Educación, Conexión con otros fans, Identificación personal, Debate, Inspiración para crear contenido, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	¿Qué género de series prefieres para personajes LGBTIQ+?	Múltiple	Drama, Comedia, Romance, Ciencia ficción/Fantasía, Thriller, Histórico, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	Nivel de autenticidad percibida en la representación LGBTIQ+ en series españolas	Escala	1, 2, 3, 4, 5

Uso de redes y consumo de contenido	¿Consideras que los personajes LGBTIQ+ en las series son realistas y complejos?	Única	Siempre, Casi siempre, A veces, Rara vez, Nunca
Uso de redes y consumo de contenido	¿Crees que los personajes LGBTIQ+ están representados sin estereotipos?	Única	Siempre, Casi siempre, A veces, Rara vez, Nunca
Uso de redes y consumo de contenido	Impacto emocional al ver personajes LGBTIQ+ en pantalla	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	¿Lees fanfics basados en personajes LGBTIQ+ de series españolas?	Única	Sí, No
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia de lectura de fanfics LGBTIQ+	Única	Diariamente, Semanalmente, Mensualmente, Raramente, Nunca
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Plataformas donde consumes fanfics LGBTIQ+	Múltiple	AO3, Wattpad, <i>Fanfiction.net</i> , TikTok, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Temáticas preferidas en los fanfics LGBTIQ+	Múltiple	Romance, Drama, Aventuras, Slice of Life, Ciencia ficción/Fantasía, Horror, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	¿Qué tan importante es que los fanfics representen fielmente al personaje original?	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Tipo de contenido preferido en fanfics	Única	Expansión narrativa, Reinterpretación, Subversión narrativa, Universos alternos, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia con que lees fanfics de personajes	Escala	1, 2, 3, 4, 5

	LGBTIQ+ en series españolas		
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Grado en que los fanfics reflejan tus valores o identidad	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Grado de satisfacción frente a las series originales	Única	Mucho más satisfactorios, Algo más satisfactorios, Igual, Menos satisfactorios, No aplicable
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Géneros preferidos en fanfics LGBTIQ+	Escala	Romance, Drama, Aventura, Slice of Life, Ciencia ficción/Fantasía, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Credibilidad de relaciones LGBTIQ+ en fanfics vs. series	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Influencia de AUs en percepción de representación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	¿Ayudan los fanfics a normalizar la representación?	Única	Sí, mucho, Sí, algo, No, apenas, No, nada, No lo sé
Creación de fanfics LGBTIQ+	¿Has creado fanfics de personajes LGBTIQ+?	Única	Sí, No
Creación de fanfics LGBTIQ+	Motivaciones para crear fanfics LGBTIQ+	e Múltipl	Expresar ideas, Expandir narrativa, Conectar con fans, Reflexionar identidad, Nuevas narrativas, Otro
Creación de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia de creación de fanfics LGBTIQ+	Única	Semanalmente, Mensualmente, De vez en cuando, Rara vez
Creación de fanfics LGBTIQ+	Aspectos modificados en los fanfics	e Múltipl	Personalidad, Relación, Contexto, Orientación, Trama, Otro
Creación de fanfics LGBTIQ+	Importancia de la retroalimentación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTIQ+	Importancia de los personajes canónicos	Escala	1, 2, 3, 4, 5

Creación de fanfics LGBTIQ+	Tiempo que dedicas a crear un fanfic	Única	<1h, 1-3h, 4-6h, >6h
Creación de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia al explorar identidad de género/orientación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTIQ+	Elementos narrativos más importantes	Escala	Psicología, Cambio de contexto, Conflictos de identidad, Relaciones secundarias
Creación de fanfics LGBTIQ+	Motivos que te inspiran a escribir fanfics	Escala	Expresar ideas, Conectar con fans, Reflejar identidad, Desarrollar personajes
Creación de fanfics LGBTIQ+	Relaciones preferidas a explorar en fanfics	Escala	Amistad, Romance, Familia, Mentores, Otras
Creación de fanfics LGBTIQ+	Nivel de satisfacción con retroalimentación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTIQ+	Fidelidad al universo original	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	¿Participas activamente en comunidades de fanfics?	Única	Sí, No
Participación en comunidades y percepción	Influencia en percepción de identidades <i>queer</i>	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Importancia de la representación LGBTIQ+ en fanfics	Única	Muy importante, Bastante, Poco, Nada
Participación en comunidades y percepción	Influencia en percepción sobre identidad y orientación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Participación en comunidades de fanfics	Única	Lector sin interacción, Lector comenta, Escritor poco, Escritor activo, Moderador

Participación en comunidades y percepción	Importancia de publicar en plataformas	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Nivel de conexión con otros usuarios	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Aspectos valorados en fanfics	Escala	Originalidad, Esc (se cortó)

Cuestionario Fanfics

Sección	Pregunta	Tipo de Pregunta	Opciones/Escala
Datos demográficos	Edad	Única	13-18, 19-24, 25-30, 31-40, Más de 40
Datos demográficos	Género	Única	Hombre, Mujer, No binario, Género fluido, Agénero, Otro, Prefiero no decirlo
Datos demográficos	Orientación Sexual	Única	Heterosexual, Gay, Lesbiana, Bisexual, Pansexual, Asexual, Demisexual, <i>Queer</i> , Otro, Prefiero no decirlo
Uso de redes y consumo de contenido	Uso de redes sociales o sitios de fanfics para interactuar con series y personajes	Única	Sí, No
Uso de redes y consumo de contenido	Plataforma favorita para contenido LGBTIQ+	Única	TikTok, Discord, AO3, Instagram, Twitter, Wattpad, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	Frecuencia con la que ves series con personajes LGBTIQ+	Única	Diariamente, Semanalmente, Mensualmente, Raramente, Nunca
Uso de redes y consumo de contenido	¿Con qué objetivo consumes contenido LGBTIQ+ en redes sociales?	Múltiple	Entretenimiento, Educación, Conexión con otros fans, Identificación personal, Debate, Inspiración para crear contenido, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	¿Qué género de series prefieres para personajes LGBTIQ+?	Múltiple	Drama, Comedia, Romance, Ciencia ficción/Fantasía, Thriller, Histórico, Otro
Uso de redes y consumo de contenido	Nivel de autenticidad percibida en la representación LGBTIQ+ en series españolas	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Uso de redes y consumo de contenido	¿Consideras que los personajes LGBTIQ+ en las series son realistas y complejos?	Única	Siempre, Casi siempre, A veces, Rara vez, Nunca

Uso de redes y consumo de contenido	¿Crees que los personajes LGBTIQ+ están representados sin estereotipos ?	Única	Siempre, Casi siempre, A veces, Rara vez, Nunca
Uso de redes y consumo de contenido	Impacto emocional al ver personajes LGBTIQ+ en pantalla	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	¿ Lees fanfics basados en personajes LGBTIQ+ de series españolas?	Única	Sí, No
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia de lectura de fanfics LGBTIQ+	Única	Diariamente, Semanalmente, Mensualmente, Raramente, Nunca
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Plataformas donde consumes fanfics LGBTIQ+	Múltiple	AO3, Wattpad, <i>Fanfiction.net</i> , TikTok, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Temáticas preferidas en los fanfics LGBTIQ+	Múltiple	Romance, Drama, Aventuras, Slice of Life, Ciencia ficción/Fantasía, Horror, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	¿Qué tan importante es que los fanfics representen fielmente al personaje original ?	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Tipo de contenido preferido en fanfics	Única	Expansión narrativa, Reinterpretación, Subversión narrativa, Universos alternos, Otro
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Frecuencia con que lees fanfics de personajes LGBTIQ+ en series españolas	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Grado en que los fanfics reflejan tus valores o identidad	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Grado de satisfacción frente a las series originales	Única	Mucho más satisfactorios, Algo más satisfactorios, Igual, Menos satisfactorios, No aplicable
Lectura de fanfics LGBTIQ+	Géneros preferidos en fanfics LGBTIQ+	Es- cala	Romance, Drama, Aventura, Slice of Life, Ciencia ficción/Fantasía, Otro

Lectura de fanfics LGBTQ+	Credibilidad de relaciones LGBTQ+ en fanfics vs. series	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTQ+	Influencia de AUs en percepción de representación	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Lectura de fanfics LGBTQ+	¿Ayudan los fanfics a normalizar la representación ?	Única	Sí, mucho, Sí, algo, No, apenas, No, nada, No lo sé
Creación de fanfics LGBTQ+	¿Has creado fanfics de personajes LGBTQ+?	Única	Sí, No
Creación de fanfics LGBTQ+	Motivaciones para crear fanfics LGBTQ+	Múltiple	Expresar ideas, Expandir narrativa, Conectar con fans, Reflexionar identidad, Nuevas narrativas, Otro
Creación de fanfics LGBTQ+	Frecuencia de creación de fanfics LGBTQ+	Única	Semanalmente, Mensualmente, De vez en cuando, Rara vez
Creación de fanfics LGBTQ+	Aspectos modificados en los fanfics	Múltiple	Personalidad, Relación, Contexto, Orientación, Trama, Otro
Creación de fanfics LGBTQ+	Importancia de la retroalimentación	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTQ+	Importancia de los personajes canónicos	Escala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTQ+	Tiempo que dedicas a crear un fanfic	Única	<1h, 1-3h, 4-6h, >6h
Creación de fanfics LGBTQ+	Frecuencia al explorar identidad de género/orientación	Es- cala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTQ+	Elementos narrativos más importantes	Es- cala	Psicología, Cambio de contexto, Conflictos de identidad, Relaciones secundarias
Creación de fanfics LGBTQ+	Motivos que te inspiran a escribir fanfics	Es- cala	Expresar ideas, Conectar con fans, Reflejar identidad, Desarrollar personajes
Creación de fanfics LGBTQ+	Relaciones preferidas a explorar en fanfics	Es- cala	Amistad, Romance, Familia, Mentores, Otras

Creación de fanfics LGBTIQ+	Nivel de satisfacción con retroalimentación	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Creación de fanfics LGBTIQ+	Fidelidad al universo original	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	¿Participas activamente en comunidades de fanfics?	Única	Sí, No
Participación en comunidades y percepción	Influencia en percepción de identidades <i>queer</i>	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Importancia de la representación LGBTIQ+ en fanfics	Única	Muy importante, Bastante, Poco, Nada
Participación en comunidades y percepción	Influencia en percepción sobre identidad y orientación	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Participación en comunidades de fanfics	Única	Lector sin interacción, Lector comenta, Escritor poco, Escritor activo, Moderador
Participación en comunidades y percepción	Importancia de publicar en plataformas	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Nivel de conexión con otros usuarios	Es-cala	1, 2, 3, 4, 5
Participación en comunidades y percepción	Aspectos valorados en fanfics	Es-cala	Originalidad, Esc... (Opciones faltantes)

14. Dashboard de resultados

Puede accederse a una versión completa del dashboard diseñado para visualizar en detalle los resultados del análisis de contenido de series y vídeos en TikTok a través del enlace o escaneando el código QR.

[Enlace](#)

