



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

Proceso de apropiación por parte de la comunidad LGBT del formato *webserie* en
México. El caso de la *webserie* “Con Lugar”.

Trabajo escrito

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestría en Comunicación y Cultura Digital

Presenta:

Monserrath Hernández Muñoz

Dirigido por:

Dra. María de la Luz Fernández Barros

Querétaro, Qro. a 25 de octubre de 2019



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Maestría en Comunicación y Cultura Digital

Proceso de apropiación por parte de la comunidad LGBT del formato *webserie* en
México. El caso de la *webserie* “Con Lugar”.

Trabajo escrito

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de
Maestría en Comunicación y Cultura Digital

Presenta:
Monserrath Hernández Muñoz

Dirigido por:
Dra. María de la Luz Fernández Barros

Dra. María de la Luz Fernández Barros
Presidente

Mtro. Carlo Daniel Aguilar González
Secretario

Dr. Jesús Antonio Segarra Saavedra
Vocal

Dr. Sergio Rivera Magos
Suplente

Mtro. Luis Osvaldo Gutierrez Acevez
Suplente

Centro Universitario, Querétaro, Qro.

Fecha de aprobación por el Consejo Universitario: 26 de septiembre 2019
México

Dedicatoria

Dedico esta tesis a completamente a mi familia Joel, Clara y Estefania quienes me han acompañado en cada aventura que me he propuesto a vivir con amor y alegría. Los amo con todo mi corazón y siempre les estaré agradecida por estar a mi lado aunque estemos en la distancia.

A la Dra. Mariluz y a la Dra. Lidia por ser mis pilares y guías para que esta tesis saliera adelante y por motivarme a ser una mejor estudiante con excelentes resultados dignos de una mujer empoderada en todos los aspectos.

A mis amigas y amigos que siempre han estado conmigo antes, ahora y siempre.

Agradezco a la Maestría en Comunicación y Cultura Digital de la Universidad Autónoma de Querétaro por aceptarme en su programa y brindarme el conocimiento que ahora podré difundir a mis pares. Así mismo, agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por brindarme el apoyo económico para poder realizar mis estudios de posgrado con satisfactoriedad.

A cada persona que me apoyó en la realización de esta tesis desde los productores de la *webserie* “Con Lugar”, a la comunidad LGBT por aceptarme como una aliada hasta a los usuarios anónimos que me ayudaron con su texto para decodificar cada comentario que analicé para responder mi pregunta de investigación.

¡Gracias a todos!.

Resumen

Durante la primavera del 2017 una *webserie* mexicana se volvió un suceso en la comunidad LGBT mexicana e internacional en la plataforma YouTube. Esta *webserie* sería conocida como “Con Lugar” la trama presenta la vida cotidiana, social y sexual de jóvenes gay, lesbiana, bisexual, heterosexual, transexual y transegénero en la Ciudad de México. Fue a finales del 2017 cuando por medio del *crowdfounding*, audiencia y *fans* de la *webserie* “Con Lugar” lograron financiar la producción de la segunda temporada, así mismo, participaron en la creación de música, fueron extras de escenas, propusieron temas de interés como lo es el movimiento LGBT en México propiciando una aceptación inmediata al contenido. Por consiguiente en el año 2018 la segunda temporada fue publicada en el canal oficial de la *webserie* en YouTube por parte de los productores mexicanos: Sabdyel Almazan y Omar Flores obteniendo este formato audiovisual aceptación por parte del audiencia dentro de la Cultura Digital. Y es ahí donde surge la pregunta sobre cómo se da la apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT en México; en esta investigación nos basamos en los tres niveles de apropiación (Conocimiento, Uso y Transformación) propuestos por Orozco, Ochoa y Sánchez (2002). La aproximación teórica se realizó desde la perspectiva de la Sociología Digital y la Teoría *Queer*, permitiéndonos contextualizar este fenómeno digital dentro de la comunidad LGBT. Por su parte, la metodología aplicada fue un análisis de comentarios realizados por los usuarios en YouTube, específicamente de la segunda temporada de “Con Lugar”; seguido de un grupo de enfoque realizado en WhatsApp a fin de conocer el nivel de apropiación de la audiencia de “Con Lugar” durante su segunda temporada. De esta manera, se ha identificado que la apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT en México abarca en su totalidad a los tres niveles de apropiación, ya que se observó que es necesario tener conocimiento del formato, dar uso y transformación del mismo dentro y fuera de lo digital para empoderar audiencias logrando la apropiación complementaria por parte de las audiencia en la plataforma YouTube.

Palabras clave:

Webserie; Comunidad LGBT; Cultura Digital; Apropiación; México.

Abstract:

During the spring of 2017 a Mexican webserie became an event in the Mexican and international LGBT community on the YouTube platform. This webserie would be known as “Con Lugar”. The plot presents the daily, social and sexual life of young gay, lesbian, bisexual, heterosexual, transsexual and transgender youth in Mexico City. It was at the end of 2017 when, through the crowdfunding, audience and fans of the “Con Lugar” webserie, they managed to finance the production of the second season, they also participated in the creation of music, were extras of scenes, proposed topics of interest such as the LGBT movement in Mexico is promoting immediate acceptance of the content. Therefore, in 2018 the second season was published on the official YouTube web channel by Mexican producers: Sabdyel Almazan and Omar Flores, obtaining this audiovisual format acceptance by the audience within the Digital Culture. And that is where the question arises about how the appropriation of the webseries format is given by the LGBT community in Mexico; in this investigation we are based on the three levels of appropriation (Knowledge, Use and Transformation) proposed by Orozco, Ochoa and Sánchez (2002). The theoretical approach was made from the perspective of Digital Sociology and Queer Theory, allowing us to contextualize this digital phenomenon within the LGBT community. For its part, the methodology applied was an analysis of comments made by users on YouTube, specifically the second season of "Con Lugar"; followed by a focus group conducted on WhatsApp in order to know the level of appropriation of the audience of “Con Lugar” during its second season. In this way, it has been identified that the appropriation of the webseries format by the LGBT community in Mexico fully encompasses the three levels of appropriation, since it was observed that it is necessary to have knowledge of the format, to use and transform it in and out of the digital to empower audiences achieving complementary appropriation by the audience on the YouTube platform.

Key words:

Webserie; LGBT community; Digital Culture; Appropriation, Mexico.

ÍNDICE

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Introducción | 1 |
| 1. Capítulo 1. Planteamiento del problema | 4 |
| 1.1. Problemática..... | 4 |
| 1.2. Pregunta(s) de investigación..... | 10 |
| 1.3. Objetivos de investigación..... | 11 |
| 1.4. Justificación..... | 11 |
| 2. Capítulo 2. Estado del arte | 15 |
| 2.1. Estudios de género..... | 17 |
| 2.2. Políticas públicas y la comunidad LGBT..... | 18 |
| 2.3. Producción de <i>webseries</i> | 20 |
| 2.4. Análisis de <i>webseries</i> | 21 |
| 3. Capítulo 3. Marco teórico conceptual | 24 |
| 3.1. Cultura digital y apropiación del formato <i>webserie</i> en México..... | 24 |
| 3.1.1. Trascendiendo desde la cultura digital..... | 24 |
| 3.1.2. La web 2.0 y el usuario actual..... | 26 |
| 3.1.3. Cibercultura: las prácticas culturales a través de Internet..... | 28 |
| 3.1.4. Comunidades virtuales y las relaciones sociales en el ciberespacio..... | 30 |
| 3.1.5. Cultura de la convergencia: innovando la comunicación social..... | 32 |
| 3.2. La webserie LGBT “Con Lugar” explicada desde la Sociología digital y Teoría <i>queer</i> | 34 |
| 3.2.1. Sociología digital en la investigación social..... | 36 |
| 3.2.2. La apropiación en las nuevas tecnologías..... | 40 |
| 3.2.3. <i>Webseries</i> y cultura <i>fandom</i> : un nuevo formato para la autorrepresentación..... | 42 |
| 3.2.4. Teoría <i>queer</i> : contextualizando a la comunidad LGBT..... | 47 |
| 3.2.5. Enfoque epistemológico de la comunidad LGBT en la era digital..... | 52 |
| 4. Capítulo 4. Diseño metodológico | 57 |
| 4.1. Perspectiva metodológica..... | 58 |
| 4.1.1. Tipo de estudio..... | 58 |
| 4.1.2. Estudio de caso “Con Lugar”..... | 59 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4.1.3. Tipo de caso..... | 60 |
| 4.1.4. ¿Por qué “Con Lugar” como estudio de caso?..... | 61 |
| 4.1.5. Confiabilidad y validez..... | 61 |
| 4.2. Fundamentación de la metodología..... | 61 |
| 4.2.1. Diseño del caso de estudio único..... | 62 |
| 4.2.2. Conceptos y categorías de análisis..... | 63 |
| 4.2.3. Delimitación espacio-temporal..... | 65 |
| 4.2.4. Acercamiento al objeto de estudio y uso de técnicas e instrumentos para recolección de datos..... | 67 |
| 4.2.5. Uso del grupo de enfoque en línea para investigaciones digitales..... | 68 |
| 4.2.6. WhatsApp y sus implementaciones en la metodología..... | 71 |
| 5. Capítulo 5. Sistematización, análisis y categorización de los datos obtenidos..... | 79 |
| 5.1. Desarrollo de la estrategia metodológica..... | 79 |
| 5.2. Sistematización de la información obtenida sobre los comentarios en YouTube..... | 79 |
| 5.3. Análisis a través de ATLAS.ti de los comentarios en YouTube..... | 81 |
| 5.4. Sistematización de la información en función del grupo de enfoque en línea..... | 83 |
| 5.5. Análisis de datos a través de ATLAS.ti del grupo de enfoque en línea..... | 83 |
| 5.6. Categorización e interpretación de los datos obtenidos..... | 85 |
| 5.6.1. Categorización de datos obtenidos de los comentarios en YouTube..... | 85 |
| 5.6.2. Categorización de datos obtenidos en el grupo de enfoque en línea..... | 91 |
| 5.6.3. Discusión de resultados..... | 94 |
| 5.6.3.1. El conocimiento del formato <i>webserie</i> por parte de la comunidad LGBT...95 | |
| 5.6.3.2. La comunidad LGBT y el uso del formato <i>webserie</i> | 96 |
| 5.6.3.3. Transformación y apropiación del formato <i>webserie</i> | 100 |
| 6. Conclusiones..... | 103 |
| Referencias..... | 108 |
| Anexos..... | 115 |

Introducción

Esta investigación tiene como principio la inmersión al mar de fenómenos sociales que la Comunicación y Cultura digital han traído a nuestra sociedad para ser estudiados en profundidad por curiosos, como a la investigadora. Observando lo que sucedía en la plataforma YouTube desde la perspectiva de la diversidad sexual, se encontró un fenómeno interesante que en apenas diez años ha tomado fuerza en Latinoamérica se trata de las denominadas *webseries*. Estas producciones audiovisuales creadas por grupos independientes han logrado captar la atención de audiencias específicas entre las que se encuentra la comunidad Lésbico, Gay, Bisexual y Transexual (LGBT) ávidas de narrativas diferentes las cuales son factor clave para que este tipo de formatos sean viralizados y vistos en distintos países sin importar el idioma nativo.

Las interrogantes fueron constantes y cambiantes a lo largo del periodo de investigación, en un inicio se planteaba otra perspectiva sobre las *webseries* y su relación con la comunidad LGBT, por contar con pocas referencias al respecto. Posteriormente, al buscar *webseries* mexicanas en YouTube se encontró la *webserie* “Con Lugar” la cual, ya había transmitido su primera temporada en esta plataforma durante el 2017. Se hizo un análisis reflexivo sobre las interacciones de la audiencia (por medio del análisis de comentarios en YouTube) para conocer si existían situaciones que no habían sido analizados durante los últimos diez años.

Para poder complementar el análisis de la audiencia de “Con Lugar” en YouTube, se buscó establecer contacto con los productores de la *webserie* mencionada realizando una entrevista. Con todo aquello se logró comprender que lo que estaba sucediendo era un fenómeno de apropiación interesante que necesitaba ser analizado en profundidad desde el ámbito de la Comunicación y Cultura digital.

Fueron meses de aciertos y errores para poder presentar de forma congruente y respetuosa el fenómeno de apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT en México. Se asistió a eventos culturales y conferencias donde el eje central fuera la

diversidad sexual y los nuevos avances tecnológicos que la misma comunidad empezaba a implementar para comprender otra perspectiva de vida. Siendo una “aliada” (como se le denomina a las personas que no son parte de la comunidad LGBT) se logró encaminar a plenitud esta investigación a lo largo de dos años, gracias a las facilidades que, en parte, los productores de la *webserie* “Con Lugar” brindaron a la investigadora y por el apoyo que el club de fans de “Con Lugar” brindaron al momento de hacer la inmersión al campo.

A lo largo de esta tesis se podrán encontrar interesantes perspectivas teóricas, un diseño metodológico innovador e interesantes datos cualitativos los cuales fueron fruto del exhaustivo trabajo en conjunto con expertos en la materia y el apoyo del Núcleo Académico Básico de la Maestría en Comunicación y Cultura Digital de la Universidad Autónoma de Querétaro.

A continuación, se presentan de forma sintética los seis capítulos que complementan la investigación sobre el proceso de apropiación de la *webserie* “Con Lugar” por parte de la comunidad LGBT en México. El contenido se divide pues, en seis apartados: Planteamiento del problema, Estado del arte, Marco teórico conceptual, Diseño metodológico, Análisis y Discusión de los resultados y Conclusiones.

En el Planteamiento del problema, se describen las acciones que llevaron a la comunidad LGBT a incursionar en la Cultura digital para después crear producciones audiovisuales como lo son las *webseries* con narrativa LGBT. Se abordan breves antecedentes para demostrar a grandes rasgos el proceso por el cual la comunidad LGBT se autorrepresenta en la actualidad. En el Estado del arte, se presenta cómo fue elaborada la búsqueda sobre las investigaciones previas abarcando artículos, libros y Tesis que abordan el tema de las *webseries* de forma nacional e internacional logrando explicar cada uno de estos formatos que tienen relación con el proyecto de investigación.

En el tercer capítulo, el Marco teórico conceptual, se presenta desde dónde se está posicionando esta investigación de forma teórica abordándola desde la teoría *queer* y la sociología digital. De igual forma, se presentan aquellos conceptos que permitan entender

este nuevo formato de comunicación como lo son las *webseries*, cultura digital, cibercultura, comunidades virtuales, web 2.0, apropiación, cultura de la convergencia o *fandom*, entre otros. En el capítulo cuatro, se presenta el Diseño metodológico aplicado durante la investigación, se sustenta el método y tipo de estudios, la muestra con la cual se buscó responder las preguntas de investigación, de igual forma, se presentan los resultados obtenidos con el uso de las diversas técnicas e instrumentos de investigación aplicados en campo a fans de la *webserie* “Con Lugar” durante el año 2018.

En el quinto capítulo de Análisis y Discusión de los resultados, se presenta la sistematización de los resultados que fueron recabados. Por último, en el capítulo de Conclusiones se presentan las reflexiones de esta investigación, así como los cierres de cada etapa que fue realizada en esta investigación.

Por todo ello, se invita al lector o lectora a conocer la apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT desde la perspectiva de la Comunicación y Cultura digital, siendo este un tema de suma importancia para cualquier público que tiene interés por las industrias creativas, donde la producción de *webseries* es una nueva rama de los formatos audiovisuales en todo el mundo.

Capítulo 1. Planteamiento del problema

1.1 Problemática

En el plano social, se han presentado cambios debido al interés por la igualdad y equidad entre grupos de distintas denominaciones. Asimismo, la participación ciudadana ha presentado sus propias posturas, para valorar sus experiencias y para demandar el cumplimiento de sus derechos (Ambrosy, 2012).

La comunidad LGBT a lo largo del tiempo se ha encontrado en una lucha constante por la autorrepresentación y visualización aceptada de sus estilos de vida desde lo personal, familiar y social. Aunque en las últimas décadas el movimiento ha obtenido aceptación por parte de asociaciones civiles, grupos progresistas y diversas Organizaciones No Gubernamentales (ONG), todavía sigue la lucha sigue en distintas regiones del mundo.

Con el apoyo de estos grupos sociales y la incursión de la comunidad LGBT en los medios de comunicación, proliferó la creación y producción de contenidos audiovisuales en México brindando una perspectiva más realista sobre la comunidad LGBT. Un ejemplo de ella es la *webserie* “Con Lugar” la cual tuvo aceptación y gusto por lo presentado en dicha producción por parte de la audiencia en YouTube durante los años 2017 y 2018.

Aunque no se conoce una fecha exacta sobre el inicio del movimiento LGBT en México, Diez (2011) menciona que fue el 26 de julio de 1978 cuando éste tomó relevancia en la capital del país. A mediados de los años ochenta, el movimiento homosexual tomó más fuerza por la aparición del VIH-Sida. Después de estos eventos la comunidad LGBT tuvo mayor visualización donde hubo discusiones a favor y en contra de los estilos de vida y sus gustos sexuales fuera de la normatividad impuesta por la sociedad mexicana.

Durante los años noventa, Figari (2010) señala que esta década se caracterizó por la diversidad y la pluralidad de grupos que surgieron en el continente americano, principalmente las ciudades de Latinoamérica. Años después, aparecieron nuevos espacios de comunicación

como lo fue Internet convirtiéndose en un lugar para la organización social; mercadeo de productos y servicios y punto de encuentro para la comunidad LGBT.

Con los beneficios que brindó Internet desde los años noventa, la comunidad LGBT incursionó en la web por ser ésta un medio idóneo de expresión de la Cultura digital. Como menciona Lovelock (2017) por medio de videos los jóvenes y adultos gays, bisexuales y lesbianas discuten sobre experiencias personales. Estos videos son muy comunes en YouTube. De igual forma, el autor menciona que los usuarios tienden a compartir sus videos u otros videos donde se sientan identificados, presentando así una nueva forma de apropiación por parte de los usuarios, los cuales aprenden a consumir, compartir y difundir un contenido con fines de visualización masiva dirigida de muchos a muchos.

En la búsqueda de contar con un canal de difusión más amplio referente al estilo de vida de la comunidad LGBT, la migración de la comunidad hacia YouTube ha provocado la realización de una gran cantidad de videos los cuales, al parecer, resultan ser la nueva forma de comunicación globalizada. Esta plataforma fue fundada en el año 2005 por Chad Hurley, Steven Chen y Jawed Karim, para después venderla a Google en noviembre del 2006. YouTube permite subir y compartir videos, brindando la capacidad de ver contenidos originales grabados en distintas partes del mundo. Se puede, incluso, ver eventos que se transmiten en vivo según la categoría que se está buscando (Bañuelos, 2009). De igual forma, en esta plataforma se han creado *webseries* con distintos tipos de temáticas.

El concepto de *webserie* tiene su origen durante los años noventa en Estados Unidos ajustándose a las demandas del internauta en un entorno *online* y al desarrollar productos que abarquen los diversos segmentos de la población acordes con el perfil del internauta que consume este tipo de contenidos audiovisuales (Agudelo Parra & Escobar Sanabria, 2012).

Como parte de las tácticas de comunicación del movimiento LGBT durante finales del siglo XX y principios del siglo XXI se comenzaron a utilizar medios de comunicación tradicionales y digitales que se especializaban en la reflexión sobre sus propias problemáticas tales como revistas (impresas y digitales); blogs e incluso existieron apariciones por televisión (Castells Andrade, 2016). La migración de un medio a otro ha sido la constante de

este movimiento social global que al encontrarse en perseverante mutación el mensaje central tiende a cobrar fuerza y ser replicado de muchos a muchos siendo un ejemplo de ello las *webseries* con contenido LGBT.

El lenguaje utilizado en las *webseries* parece ser más espontáneo, actual y local en comparación con las cadenas de televisión tradicionales. El uso de insultos, palabras malsonantes, símbolos, jerga o acentos es habitual en la ficción *online*, mientras que, en muchas ocasiones, la obsesión de la televisión generalista por ser inteligible por un público muy amplio, imposibilita su aplicación (González de Garay Domínguez, 2009).

Son muy pocas las investigaciones formales que abordan el tema. La gran mayoría de artículos y publicaciones sobre el formato de la *webserie* han sido desarrolladas no con el objetivo de investigar y conceptualizar el formato, sino más bien, a manera de análisis de lo existente o como guía y apoyo para la realización de dichas producciones audiovisuales (Afettouche Obando & Ordóñez López, 2016).

Al ser este un fenómeno social actual, es interesante cómo un grupo ha logrado adaptarse a los medios digitales con tanta facilidad para dar mensajes de expresión, inconformismo, lucha y entretenimiento. La importancia que tiene es relevante para ser analizado y por consiguiente, obtener respuestas a interrogantes que van surgiendo conforme avanza el uso de este formato audiovisual, llamado *webserie*. Resulta interesante la aceptación que la misma comunidad LGBT ha tenido en las *webseries*, al ser un nuevo medio de comunicación a diferencia de los medios tradicionales, los cuales decidieron modificar ciertas características básicas sobre costumbres de la comunidad.

Para Morantes y Hernández (2012) una *webserie* consiste en un fenómeno reciente de comunicación audiovisual, el cual incrementa en gran medida por la negatividad ante nuevos proyectos por parte de la televisión tradicional dominante, dando paso a novedosos relatos que presentan conflictos juveniles, los cuales cuestionan el sistema social actual. De igual forma, para estos autores: “la mayor parte de las *webseries* están pensadas inicialmente para ser difundidas exclusivamente a través de la red, tanto por productores profesionales de la televisión o del cine (productores, guionistas o directores) o bien aficionados que se convierten en productores” (Morales & Hernández, 2012, p. 143).

Las *webseries* se pueden clasificar en tres tipos (F. Morales & Hernández, 2012, p. 189):

1. Las Tradicionales: Son aquellas que han heredado el formato de la ficción televisiva elementos argumentales, temáticos, personajes, escenarios y temas ya explotados plasmados con tratamiento audiovisual sencillo.
2. Los Videoblogs: Producciones que utilizan una tecnología austera, una única cámara estática, en la que el protagonista se dirige a ella continuamente para narrar la historia. Suelen ser trabajos realizados por un equipo muy reducido, incluso por una sola persona.
3. *Webseries* Interactivas: Caracterizadas por el uso de la tecnología digital para la participación del usuario en la configuración de la trama. Sin embargo, son escasas aún las *webseries* que apuestan por utilizar este recurso, exclusivo de Internet.

El fenómeno de las *webseries* puede ser estudiado desde la Sociología digital como parte de las investigaciones desde la comunicación y su incursión en lo digital. Lupton (2012) menciona que antes de ser conocida como Sociología digital, durante los años noventa se llamaba Cibersociología por su análisis de los nuevos conocimientos sobre el ciberespacio y las ciber identidades que en esa época tuvieron relevancia para los sociólogos.

A principios del siglo XXI fue reemplazada la palabra “Ciber” por la palabra “Digital” considerando que en esta nueva era de la comunicación con el uso de los móviles y las computadoras este concepto era más *ad hoc* a esta nueva ola de los medios digitales, aunque de igual forma, la Sociología digital mantuvo las inquietudes que la cibersociología implementó anteriormente.

Otra perspectiva que es elemental en el estudio de este tipo de fenómenos sociales es el uso de teorías que hablen sobre los actores objeto de estudio. Al ser éste un tema relacionado con la comunidad LGBT, esta investigación se aborda desde la Teoría *queer* desde la perspectiva de Michel Foucault y Judith Butler; esta teoría es una de las más recurridas cuando se hacen investigaciones respecto a este objeto de estudio.

El término *queer* ha demostrado ser muy útil en la conversación académica y activista norteamericana (Vargas Cervantes, 2016). Esta teoría intenta cambiar el sentido de la injuria para convertirla en un motivo de estudio, e incluso de orgullo; es por ello que intenta dar voz a identidades que han sido acalladas por el androcentrismo, la homofobia, el racismo y el clasismo de la ciencia. Por tal motivo, la fusión de lo *Queer* y el formato *webserie* es congruente para ser estudiado en esta investigación, en específico en el análisis de apropiación de la *webserie* “Con Lugar” en México el cual ha brindado a la comunidad nuevas herramientas y transformaciones que anteriormente no habían sucedido.

La *webserie* “Con Lugar”, la cual se puede considerar como *webserie* interactiva por haber por involucrar a los fans en la creación de los contenidos, es una *webserie* mexicana con temática LGBT producida en el año 2017 en la Ciudad de México por Omar Flores Sarabia y Sabdyel Almazán.

Durante el mes de abril del 2017, fue transmitida en la plataforma YouTube obteniendo gran alcance. De acuerdo a la información proporcionada por el canal oficial de la *webserie*, “Con Lugar” cuenta con más de 230,000 suscriptores y sus videos cuentan con más de 212, 949 visualizaciones esto durante el periodo de mayo del 2019. La *webserie* obtuvo un buen recibimiento por parte de los usuarios que han visto los 16 capítulos de su primera temporada durante el año 2017 y la segunda temporada durante el 2018, la cual fue financiada por la misma audiencia.

Este suceso, donde la audiencia se involucra en la producción de una *webserie*, resulta interesante ya que se puede observar el fenómeno de apropiación que se está presentando en un medio digital con tal horizontalidad, que creadores y audiencia unen fuerzas para la diversificación de nuevos formatos audiovisuales con temáticas especializadas, como en este caso sobre la comunidad LGBT.

Después de terminada la primera temporada (junio 2017), los productores se tomaron un tiempo para observar el recibimiento que había tenido “Con Lugar”. A partir de ello, en los meses de octubre a diciembre del mismo año en el canal de YouTube se difundieron

videos (contenidos) secundarios a la *webserie*, bajo el título de “Noche de pelis” a través de los cuales diversos *influencers*¹ interactuaban con los actores de “Con Lugar” hablando sobre películas en general. Posteriormente, a mediados del mes de noviembre del mismo año se lanzó un video en el canal de YouTube de “Con Lugar” pidiendo apoyo económico para la producción de una segunda temporada por medio de *crowdfunding*² el cual tendría lugar en la plataforma *Kickstarter*³.

En los siguientes meses (octubre a diciembre) se lograron recaudar trecientos doce mil cuatrocientos setenta y dos pesos mexicanos donados por doscientas diecisiete personas. Gracias a este apoyo la segunda temporada comenzó filmaciones a finales del mes de febrero del 2018 para ser transmitida por YouTube en el mes de mayo del mismo año (ver línea del tiempo en anexo 1).

En el canal de la *webserie* “Con Lugar” Omar Flores Sarabia, uno de los productores de esta *webserie*, mencionó en una entrevista: “la decidimos hacer aproximadamente hace dos años, empezamos con doce días de grabación con un equipo muy pequeño de *staff* y de actores. Pero era lo que más necesitaba esta historia. Yo tenía muy en mente que quería contar una historia que a mí me hubiera gustado ver cuando yo tenía 20 años” (Alamazán & Flores Sarabia, 2017). Por su parte, el co-escritor de la *webserie*, Sabdyel Almazán señalaba: “también queríamos poder retratar como ciertas experiencias que vivimos los potosinos³ al llegar a la Ciudad de México, buscando siempre cómo ser divertidos. Hay mucha gente involucrada pero es el público el que decide a dónde va la serie” (Alamazán & Flores Sarabia, 2017).

¹ El *influencer* genera comunicación “boca a boca”, compartiendo su opinión y experiencia de forma transparente sobre las marcas y productos con sus miles de seguidores en las redes sociales (Rodríguez & Javier., 2017).

² La financiación colectiva o *crowdfunding*, es un sistema de cooperación que permite a cualquier persona creadora de proyectos, reunir una suma de dinero entre muchas personas para apoyar una determinada iniciativa empresarial, cultural, social o deportiva (Asociación Española de Crowdfunding, 2014, p. 4).

³ Natural de San Luis Potosí, capital o estado de México (RAE, 2019). Haciendo referencia a las experiencias que las personas de provincia tienen al momento de mudarse a la capital del país.

La *webserie* “Con Lugar” muestra nuevas formas de comunicación, ya que al ser transmitida únicamente por medio de YouTube, esta fomenta nuevas formas de apropiación y uso que se le da a este tipo de contenidos donde los usuarios se involucran en la creación de la narrativa como por ejemplo, la financiación de una segunda temporada de dicha *webserie*. Esta nueva forma de comunicación, ha logrado tener gran auge en la comunidad LGBT de todas las edades y en diversos países de Iberoamérica. Por tener una narrativa con mensaje social pero de la mano del entretenimiento con el estilo de comedia-romántica, esta *webserie* ha tenido fases de apropiación del formato por parte de la audiencia que ha sido poco explorado por expertos en Cultura digital.

1.2 Pregunta(s) de investigación

Con base en lo anterior expuesto, se formulan las preguntas de investigación, divididas en los 3 niveles de apropiación (Conocimiento, Uso y Apropiación) propuestos por Orozco, Ochoa y Sánchez (2002).

Pregunta de investigación general:

¿Cómo se realiza el proceso de apropiación del formato *webserie* por parte de la audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” como medio de comunicación del movimiento LGBT dentro de la Cultura digital en México?

Preguntas de investigación específicas:

Conocimiento:

¿Cómo reconoce la comunidad LGBT el formato *webserie* de la segunda temporada de “Con Lugar” en la plataforma YouTube?

Uso:

¿Cuáles son los usos que la comunidad LGBT le da al contenido de la *webserie* “Con Lugar” en su segunda temporada?

Transformación:

¿Se dio alguna transformación (social y personal) por parte de la audiencia LGBT de la *webserie* “Con Lugar” después de ver la segunda temporada?

1.3 Objetivos de investigación

Los objetivos planteados tienen relación con las preguntas de investigación anteriormente expuestas. Dichos objetivos fueron hechos para complementar esta investigación sobre la apropiación del formato *webserie*, en específico la *webserie* “Con Lugar” por parte de la audiencia LGBT que visualizó este contenido audiovisual en México.

Objetivo general:

Analizar el proceso de apropiación del formato *webserie* por parte de la audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” como medio de comunicación del movimiento LGBT dentro de la Cultura digital en México.

Objetivos específicos:

1. Identificar la forma a través de la cual conocieron la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” en la plataforma YouTube.
2. Explicar el uso que la comunidad LGBT ha hecho del contenido de la *webserie* “Con Lugar” en su segunda temporada.
3. Explicar la transformación (social y personal) por parte de la audiencia LGBT después de ver la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar”.

1.4 Justificación

Internet, como matriz interactiva de contingencia, instante-sitio, impone nuevas prácticas de uso y consumo cultural, así como nuevos procesos de recepción, producción, circulación y socialización de textos (Bañuelos, 2009).

Con base a la revisión de literatura realizada sobre los estudios relacionados con las *webseries*, en perspectiva desde la Comunicación y Cultura digital en México, hace falta mayor conocimiento sobre el tema de las *webseries* con temática LGBT. Por ello es un campo fértil para ser estudiado a fondo, más aún, cuando no se conoce el proceso de apropiación que la comunidad LGBT ha tenido al adoptar el formato *webserie*. Con respecto al movimiento LGBT en las redes sociodigitales, poco a poco ha ido avanzando al tener una visión más actualizada con respecto a la sexualidad. Además, aporta nuevas pistas para

desmontar algunos viejos estereotipos sobre la población LGBT y sobre algunas cuestiones que nos deberían hacer reflexionar (Castells Andrade, 2016).

En cuanto a investigaciones en el área de la Comunicación y Cultura digital se han abordado otro tipo de cuestiones sociales; Luis Felipe Burgos, activista de la comunidad LGBT y trabajador del INMUPRED (Instituto Municipal para Prevenir y Eliminar la Descripción) menciona: “Hay otras investigaciones de terreno de psicología, de trabajo social, de sociología y de políticas públicas” (Burgos, 2017). Con esto se avala que existe una oportunidad de estudios en México para brindar conocimiento académico al respecto.

La Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información y la comunicación (ENDUTIH) menciona que las principales actividades de los usuarios de Internet en el año 2018 fueron: entretenimiento con un 90.5%, comunicación con 90.3% y por último la obtención de información con un 86.9% (INEGI, 2019). Lo anterior conlleva que estas principales actividades están presentes en la creación de formatos audiovisuales como lo son las *webseries* por lo visto y aprendido mediante videos, audios, presentaciones, entre otros transmitidos en plataformas como YouTube. Las redes sociodigitales proporcionan la comunicación a grandes distancias sin importar zona geográfica y potencializada por la interacción entre usuarios, así como un sinnúmero de herramientas que acompañan la convivencia de las personas.

Desde la perspectiva de la Comunicación y Cultura digital son pocos los estudios referentes a las *webseries* y su relación con el movimiento LGBT en México, ya que, la mayoría de los estudios son referentes a los estudios de género o a la política pública que bien podrían abonar al tema en cuanto a la mejora de garantías individuales en el ámbito legislativo y judicial; sin embargo, no forman parte del presente objeto de estudio (apropiación desde la comunicación y cultura digital).

Con el uso de los medios audiovisuales digitales, poco a poco, la comunidad LGBT está teniendo fuerza y reconocimiento por la originalidad de dichas *webseries* en un sitio web como lo es: “YouTube, ya que brinda una total libertad, sin filtros, ni censura para exponer su producción, mostrando que las redes sociodigitales pueden ser el sitio de inicio para

grandes ideas, donde además, los usuarios pueden dar sus sugerencias y comentar sobre las producciones” (Nieto Beltrán, 2015).

Al observar que los mismos integrantes de la comunidad LGBT han logrado producir esta *webserie* por motivos personales, se entiende que existen estas ganas de ser escuchados y vistos en distintos lugares de México e incluso del mundo, por no solo la comunidad LGBT sino también por la comunidad heterosexual que busca innovadores tipos de entretenimiento digital.

La comunidad LGBT ya no busca legitimarse solamente en los medios tradicionales, ya que los estereotipos en la televisión mexicana son muy marcados. En este sentido la página web Servicio de Agencia que habla sobre temas LGBT por parte de especialistas como José Alfredo Jiménez, escribió en su blog: “Desde mucho tiempo atrás algunos grupos de la comunidad LGBT en especial los colectivos gay y lesbianas, han sido perpetuados como objeto de burla y humillación en la mayoría de las telenovelas mexicanas. Los productores tratan de ser “inclusivos” al representarlos por uno de dos estereotipos clichés: el peluquero o estilista y el diseñador o modista, siempre propuestos femeninos” (Jimenez, 2017).

En los medios digitales, por el contrario, existe la búsqueda por representar a la comunidad LGBT sin estereotipos (no sólo en México, de igual forma, se da en otros países). Con el aporte de las casas productoras independientes, estas *webseries* han tomado fuerza brindando a un mayor número de personas el gusto de sentirse identificadas y no estereotipadas. El peligro está en que muchas veces es difícil detectar los estereotipos que son presentados de forma indirecta e incluso sutil, a través de un medio de comunicación como lo es el televisivo, tan instalado en la vida cotidiana de las personas y de la proyección social (Ramírez Alvarado & Cobo Durán, 2013a).

Los medios tradicionales al no ser del todo claros en los temas relacionados con la comunidad LGBT, no logran ser aceptados por la misma comunidad dando como resultado la búsqueda y apropiación de nuevos medios de comunicación para la difusión de los distintos estilos de vida de lesbianas, gays, bisexuales, transexuales, transegénero, entre otros más.

El activista LGBT queretano Luis Felipe Burgos, señala: “la población LGBT es muy crítica, entonces también, no son como la mayoría de personas que se dejan llevar fácilmente, son muy selectos en ese sentido. Buscan sentirse introyectados o en un espejo verse, inmediatamente tiene la atención” (Burgos, 2017). Es así como se puede entender que la comunidad LGBT crea sus propios contenidos o buscan producciones que sean autorepresentativas de ellos mismos y sus estilos de vida tan estereotipados en la sociedad.

Estos nuevos canales han cambiado los parámetros de la comunicación entre individuos y colectivos, permitiendo que el diálogo se democratice y multiplique exponencialmente. La comunidad LGBT se encuentra en un estado de emigración a la plataforma YouTube, ya que, lo ven como el mejor medio de difusión masivo para autorepresentarse con el formato audiovisual de las *webseries*. Es por eso que nos encontramos en el momento clave para realizar nuevos estudios e investigaciones sobre este auge que cubre a la comunidad LGBT y la Cultura digital.

La viabilidad de esta investigación es factible por el apoyo por parte de la comunidad LGBT y por la Maestría en Comunicación y Cultura digital, al ser pertinente esta investigación ante este programa académico en la línea de investigación “Estudios culturales en la era de la convergencia”. Abonando a la Academia, nuevas metodologías digitales y visibilización de la comunidad LGBT en el ámbito académico de forma respetuosa.

A partir de lo planteado, el uso de la investigación desde la perspectiva de la Comunicación y Cultura Digital en temas como la apropiación del formato *webserie* llega a ser trascendente por la transformación de los actores que hacen de este fenómeno social activo en los medios sociodigitales entre ellos YouTube y por consiguiente Facebook, Instagram y Twitter, entre otras redes sociodigitales y plataformas digitales. Este tipo de fenómenos sirven para abrir panoramas y presentar otra forma de analizar medios audiovisuales emergentes, creados por los usuarios con habilidades e intereses específicos poco planteados en los medios tradicionales.

Capítulo 2. Estado del arte

Después de una exhaustiva lectura y comprensión de textos como parte del desarrollo del Estado del arte, por medio de buscadores como Redalyc, Google Academics, Conricyt, Scielo y Elsevier, el criterio de selección semántico fue de la siguiente manera: estudios de género, comunidad LGBT, comunicación, medios digitales y *webseries*, para sintetizar mejor la búsqueda relacionada al proyecto de investigación “apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT en México. El caso de la *webserie* “Con Lugar”.

Se registraron 52 documentos divididos de la siguiente manera: 29 artículos, 11 Tesis, tres blogs, tres reportes, dos libros de conferencia, un artículo de revista, un artículo de conferencia, un libro y una página web. Aunque cada uno de estos documentos tienen su origen en distintos años, desde el 2004 al 2017, durante los años 2014, 2016 y 2017 se han producido investigaciones sobre la comunidad LGBT, Políticas Públicas y Estudios de Género. Los países con más aporte son España, México y Colombia al constatar que, los Estudios de género, la comunidad LGBT y las Políticas Públicas se mantienen bajo la lupa de diversos autores.

Los estudios clave encontrados en el Estado del arte que tuvieron relación más cercana a este proyecto de investigación, muestran tener bases que podrían servir como guía en el proceso de elaboración de las siguientes etapas de investigación, estos estudios se presentan en la figura 1.

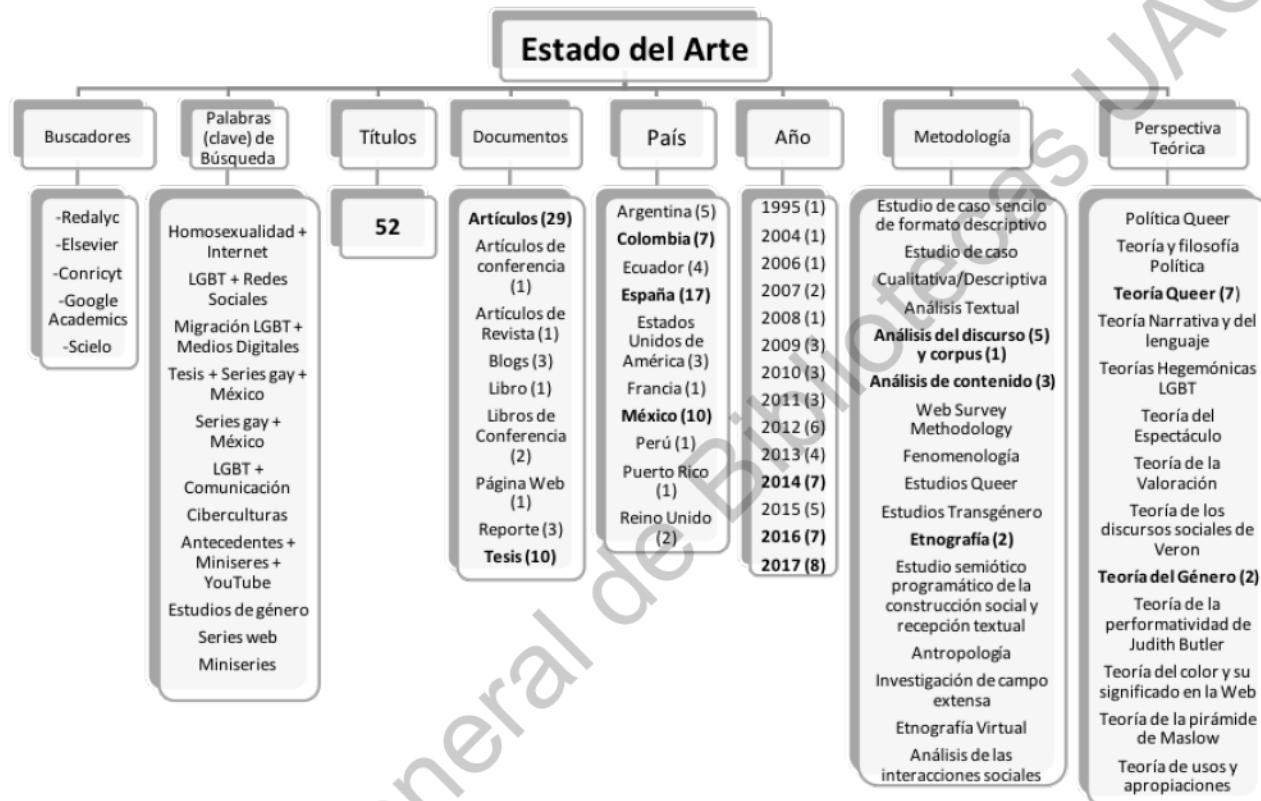


Figura 1. Estado del arte dividido en buscadores, palabras clave de búsqueda, títulos, documentos, país, año, metodología y perspectiva teórica.
Fuente: Elaboración propia.

Se presentarán dichos estudios estructurados de la siguiente manera, en un primer momento, los Estudios de Género; posteriormente las las Políticas Públicas en relación con la comunidad LGBT; en un tercer momento la Producción de *webseries* y, por último, los estudios de Análisis de *webseries*. Cada uno de los estudios expuestos a continuación servirán como antecedentes de investigaciones realizadas referentes a las *webseries* y la comunidad LGBT.

2.1 Estudios de género

Los estudios de género más relevantes encontrados en la búsqueda del Estado del arte fueron los siguientes. La tesis doctoral de María Teresa López Ruíz (2015) de la Universidad Nacional de Educación a Distancia, quien realizó un artículo titulado “La identidad asexual: De la masculinidad social a las redes sociales virtuales”. El trabajo indaga en los principales factores socio-culturales que pueden haber incidido en su desarrollo. Una identidad que se elabora intersubjetivamente ante nuestros ojos en el seno de una comunidad virtual y a la que, por tanto, no le pueden ser ajenos factores como las posibilidades que ofrecen actualmente las tecnologías de la información y la comunicación.

Las redes sociales comienzan así a mostrarse: “como espacios donde se elaboran y se transmiten cambios, incluso en los aspectos que parecerían más íntimos del ser humano, como la propia sexualidad, en cuya normatividad ha enraizado siempre el deber ser-esto es, la identidad- de mujeres y hombres” (López Ruiz, 2015, p. 129). Hace uso de la Web Survey Methodology y la Teoría de la Acción y concluye que:

El espacio virtual es una herramienta privilegiada que está ayudando a algunos a dialogar consigo mismos, pero que también puede ayudar a dialogar con los otros. Si recordamos la caracterización de las sociedades actuales como sociedades centrífugas (en oposición a la modernización centripeta), podríamos decir que puede ayudar a las periferias a conectarse entre sí, sin depender y sin necesidad de dirigirse a un centro (López Ruiz, 2015, p. 157).

Por su parte, Rodrigo Laguarda (2007) en el artículo titulado “Gay en México: lucha de representaciones de identidad”, emplea la noción de representaciones, proveniente de la antropología y la historia cultural, para explorar las transformaciones que, desde la década de los setenta, comenzaron a darse en cuanto a la comprensión de las prácticas homosexuales entre sujetos de sexo masculino en la Ciudad de México. Argumenta que:

La representación gay de la homosexualidad permite establecer una red con autoconciencia social construirse una identidad (pensada por quienes se adscriben a ella como) legítima y rechazar el estigma. Desconociendo la carga peyorativa de los términos convencionales, que mantenían a los hombres que se involucraban en prácticas homosexuales en los márgenes, esta forma de representarlos posibilita una mayor visibilidad: la capacidad de establecer

reivindicaciones sociales y personales, e intentar transformar el entorno social (Laguarda, 2007, p. 135).

Por último, Daniel Castells Andrade (2016) realizó una Tesis con el objetivo de comprender, cómo se ha llegado a la situación de aceptación social de la comunidad LGBT en España. Haciendo un trabajo de campo por medio de encuestas, entrevistas y análisis de estrategias e implementando la Teoría de la Pirámide de Maslow, para comprender la importancia de la aceptación e inclusión social de la comunidad LGBT. En ese sentido, plantea que existe igualdad social para los integrantes del colectivo del España a diferencia de otros países en donde todavía existe la desigualdad (Castells Andrade, 2016).

2.2 Políticas públicas y la comunidad LGBT

La mayoría de los estudios sobre la comunidad LGBT tienen relación con las Políticas Públicas. Uno de ellos es el artículo de Carlos Figari (2010), titulado “El movimiento LGBT en América Latina: instituciones oblicuas”. El autor hace una reflexión sobre la articulación y modos de conflictos presentes entre la construcción de políticas públicas y los reclamos de los movimientos sociales LGBT, para la producción de políticas públicas nacionales y multilaterales.

El autor utilizó la Política *queer* como teoría para la realización de este interesante artículo. Afirmando que en América Latina existen problemas de discriminación aunque en países como Argentina, Brasil y México han tenido avance con respecto a los derechos de la comunidad LGBT (Figari, 2010).

En el artículo de Jairo Ordoñez (2012), “Matrimonio igualitario en Colombia: posibilidad de promover una cultura democrática e inclusiva desde los medios de comunicación”, el autor analiza la cobertura periodística del matrimonio y la adopción por parte de parejas del mismo sexo en cuatro medios de comunicación nacionales de amplia circulación. Dicha investigación tuvo un enfoque cualitativo con alcance descriptivo.

Cuando se analizan todos los medios en conjunto, predomina una posición neutral frente a la adopción por parte de las parejas del mismo sexo y una posición a favor del matrimonio igualitario. En cuanto a las fuentes dos de cada diez artículos tienen

como fuente a la iglesia católica, mientras que tres de cada diez artículos tiene como fuente a la comunidad LGBT, la directamente afectada por los temas analizados (Ordóñez, 2012, p. 13).

Otro artículo de relevancia es el de Tomás Iosa y Hugo Rabbia (2013) titulado “Definiciones divergentes de la estrategia de visibilidad en el movimiento LGBT cordobés”. Explorando la visibilidad como problema, objetivo y estrategia del activismo LGTB, enfocado en la reciente apropiación de la Marcha del Orgullo como práctica política, por parte de un sector del movimiento LGTB cordobés. Los autores indagan cómo los activistas disputan modos legítimos de articular una estrategia de visibilidad colectiva. Utilizando la Teoría *Queer* como marco de referencia, Iosa (2013) menciona: “Si bien las nuevas tecnologías habilitan espacios de visibilidad no confrontativos, su empleo es objeto de cuestionamiento por parte de la militancia histórica en la medida en que contribuirían a la reproducción de las diferencias sociales dentro del activismo” (Iosa, 2013, p. 74).

Por su parte, Jordi Diez (2011) en el artículo “La trayectoria política del movimiento Lésbico-Gay en México”, presenta su investigación sobre antecedentes del movimiento Lésbico-Gay en México. Basándose en una investigación de campo extensa, la cual se caracterizó por la recolección de datos a través de entrevistas con actores importantes del movimiento LG y utilizando la Teoría *Queer*.

Un elemento integral de estos cambios ha sido la movilización y organización masiva de varios sectores de la sociedad mexicana, un proceso que se aceleró a partir de la segunda mitad de la década de los ochenta y que aún continúa. Sin embargo, en claro contraste con otros movimientos sociales, el movimiento LG ha pasado por muy marcados altibajos durante este tiempo y su visibilidad, vitalidad y habilidad para presentar demandas al Estado mexicano no ha sido lineal (Diez, 2011, p. 709).

De acuerdo con Diez (2011) es difícil establecer con precisión el surgimiento de un movimiento social, en el caso del movimiento Lésbico-Gay de México, este ejercicio se hace con facilidad pues su aparición data exactamente del 26 de julio 1978, cuando a partir de de una marcha contra la represión del régimen político, este grupo demandaba la libertad de presos políticos.

La recepción varió de manera significativa mientras unos grupos dentro de esa marcha apoyaron sus demandas otros las abuchearon pero la decisión de organizarse y presentar por primera vez demandas públicamente, representó el inicio de una larga serie de acciones colectivas de homosexuales mexicanos y marcó el inicio de un movimiento social que se convertiría en uno de los movimientos LGBT más visibles de América Latina.

2.3 Producción de *webseries*

En cuanto a la producción de *webseries*, se encontró que la mayoría eran tesis de grado donde se presentan los procesos de realización de estos nuevos formatos audiovisuales.

En la Tesis de Rafael Andrés Becerra Saldaña (2011) realizada en la Pontificia Universidad Javeriana, titulada “Realidades Paralelas: Diseño de una miniserie para web 2.0 en narrativa paralela”, el autor propone un proyecto audiovisual para Internet que tenga como fundamento las Teorías sobre Narrativa Paralela y las características propias del medio y de las miniseries. Deduce que:

la televisión web ha demostrado un crecimiento en los últimos tres años el cual ha justificado la creación de la academia internacional de televisión web, este crecimiento es bueno para los espectadores debido a que hay más variedad en las realizaciones y seguramente podrán encontrar algo acorde a sus necesidades (Becerra Saldaña, 2011, p. 71).

Posteriormente, Pablo Vera Moreno (2016) en la tesis “Producción, generación y composición de los efectos visuales de una *webserie*: el caso de Reccordman” presenta las nuevas narrativas que actualmente están teniendo un impacto en la industria audiovisual. Asegura que estos formatos son una nueva fórmula para contar historias, alcanzando ser reconocido como un producto de alta gama. Deduce que:

De este modo, el hambre por presentar proyectos de carácter experimental pero de calidad notoria, se vuelve uno de los motores de este sector, desarrollando metodologías profesionales a todo los niveles de la producción, y que incluyen aquellos efectos visuales que antaño estuvieran reservados únicamente para el cine (Vera Moreno, 2016, p. 1).

2.4 Análisis de *webseries*

Se encontró diversidad en cuanto a los temas de análisis de *webseries*, se presentarán dos tipos de estudios en relación con la comunidad LGBT.

En primera instancia, Beatriz González de Garay Domínguez (2009), en el artículo “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”, la autora propone desentrañar las diferencias existentes entre los contenidos televisivos producidos para Internet, y los destinados a las cadenas generalistas en España a partir del caso concreto de las series que representan de forma relevante la cuestión lésbica. La metodología utilizada fue el Análisis de discurso y de contenido y la perspectiva teórica utilizada fue la Teoría *Queer*. Llega a la conclusión:

en las series emitidas por Internet se utilizan, además, muchas referencias hipertextuales a otros productos televisivos. Estos guiños se producen como consecuencia del control que los creadores tienen sobre las series y por la propia idiosincrasia de una generación posmoderna y teléfila y el uso de insultos, palabras malsonantes, símbolos, jerga o acentos es habitual en la ficción *online*, mientras que, en muchas ocasiones, la obsesión de la televisión generalista por ser inteligible por un público muy amplio, imposibilita su aplicación (González de Garay Domínguez, 2009, p. 19).

Por último, el artículo realizado por Diego Feldman (2013), titulado “La comedia romántica en la era de Internet: el caso de Plan V”. En este trabajo se revelaron los rasgos distintivos del género comedia romántica, en las dimensiones retórica, temática y enunciativa, transmitidos en Internet. Utilizando la metodología del análisis del discurso y la Teoría de los discursos sociales de Verón.

Los cambios que manifiesta respecto al género se dan principalmente en lo que hace a los órdenes temático y enunciativo, en los cuales la problemática del género (*gender*) y las sexualidades diversas aparecen tematizadas a partir de motivos distintos a aquellos utilizados en televisión, característica que facilita la construcción de un enunciatario entendido en los códigos de comunicación pertenecientes a la comunidad LGBTTIQ13, que puede

identificarse con un sector que pertenece a la sociedad usualmente catalogado como minoría sexual (Feldman, 2013, p. 13).

Como parte de la elaboración del Estado del arte, se hizo una búsqueda que permitiera saber cuáles han sido las *webseries* producidas durante los últimos cuatro años (2013 a 2017) en Latinoamérica (Argentina, Brasil, Colombia, Chile, México y Perú). Encontrando que los países que tienen más producción de *webseries* son: Argentina, Chile y México. De igual forma, se presenta en la tabla 1, información básica sobre las producciones con la siguiente clasificación: país, año, *webserie*, número de suscriptores, capítulos y duración.

Tabla 1
Tabla con webseries gay en Latino América

| Webseries gay en Latino América (trasmitidas en YouTube) | | | | |
|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| País | Año | Webserie | Número de Suscriptores | Capítulos y Duración |
| Argentina | Marzo 2017 | “Te propongo” | 1,000 | 4 capítulos 7 a 13 min |
| Argentina | Noviembre 2016 | “MIQVA” | 2,600 | 8 capítulos 9 a 15 min |
| Argentina | Noviembre 2013 | “Éxtasis” | 1,000 | 8 capítulos 20 a 34 min |
| Chile | Agosto 2014 Noviembre 2015 | “Redemption” Temporada 1 Temporada 2 | 25,000 28,000 | Temporada 1: 4 capítulos 40 a 50min Temporada 2: 6 capítulos 1hr a 1hr 20min |
| Chile | Enero 2016 | “#Mamones” | 21,000 | 6 capítulos 2 a 8 min |
| Chile | Agosto 2016 | “Ellos” | 649 | 13 capítulos 3 a 5 min |
| México | | “Con Lugar” | 183.788 | Temporada 1: 8 capítulos 10 a 14 min |
| | Abril 2017 Mayo 2018 | Temporada 1 Temporada 2 | | Temporada 2: 8 capítulos 19 a 27min |
| México | Febrero 2017 | “Crush- Georgie Boy” | 12,000 | 5 capítulos 3 a 8 min |
| México | Marzo 2017 | “Di que Sí” | 427,000 (Canal) | 7 capítulos 8 a 12 min |

| | | | | |
|-----------------|--------------------|----------------------------------------------------|--------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| México | 2013 Enero 2017 | “Vulnerable al Amor” Temporada 1 Temporada 2 | 600 | Temporada 1: 4 capítulos 40 a 50min Temporada 2: 6 capítulos 11 a 20min |
| Colombia | Julio 2017 | “A quién le importa” | 805 | 4 capítulos 4 a 7 min. |
| Perú | Junio 2017 | “Con mi novio no te metas” | 2,500 | 10 capítulos 3 a 6 min |
| Brasil | Julio 2016 | “Romeo y Romeo” | 22,000 | 8 capítulos 21 a 26 min |

Fuente: Elaboración propia

En conclusión, efectivamente existen estudios sobre la comunidad LGBT, relacionado con las Políticas Públicas y Estudios de género en su mayoría, al ser un tema común en la búsqueda de derechos de la comunidad LGBT para lograr la hegemonía social. Se infiere que existe desventaja por diversas causas externas, esta comunidad se ha superado poco a poco, buscando diversos canales de comunicación para saberse vistos y escuchados. Al ser los estudios de diversos ámbitos y temas sociales abarcando a las políticas públicas, los estudios de género, la psicología, la sociología, el trabajo social, entre otras disciplinas. Este tipo de investigaciones también pueden ser abordadas desde el ámbito de la Comunicación, observando que existen estudios elementales que sirven para conocer los diversos abordajes en estas temáticas tan actuales e interesantes en la Cultura digital. La Teoría constante en los estudios leídos fue la Teoría *Queer* y como un segundo lugar, la Teoría del género, al ser fundamentales en este tipo de estudios sobre temática LGBT.

Con lo revisado y analizado para el Estado del arte, se confirma que hace falta investigación respecto a las *webseries* con temática LGBT en América Latina, ya que su mayoría han sido realizadas en España con distintos enfoques. El conocimiento de la lucha que ha tenido la comunidad LGBT durante varios años, ha presenciado gran avance con respecto a producciones independientes con contenido *gay-friendly*⁴ que no están siendo estudiadas a fondo, en comparación, con programas televisivos tradicionales.

⁴ El término anglosajón *gay-friendly* ha sido utilizado para hacer referencia a lugares, políticas, personas o instituciones que buscan propiciar un ambiente amigable hacia la comunidad LGBT (Ramírez Alvarado & Cobo Durán, 2013b).

Capítulo 3. Marco teórico conceptual

3.1 Cultura digital y apropiación del formato *webserie* en México

Durante este capítulo se presentan los conceptos clave que engloban esta investigación. Los temas abordados son Cultura digital, web 2.0, cibercultura, comunidades virtuales, apropiación, cultura de la convergencia; cada uno de estos temas conceptuales abarcan desde definiciones de distintos autores, ventajas y desventajas de esta nueva era digital, los grupos sociales que se encuentran dentro de la red hasta los nuevos medios de comunicación presentes en la vida cotidiana.

3.1.1 Trascendiendo desde la Cultura digital

En los últimos años la sociedad ha pasado de ser una cultura de medios análogos (radio, televisión, teléfono) a ser una cultura de medios digitales (*smarthphones, smart TV's, dispositivos streaming*). A esta transición tan significativa se le denomina Cultura digital. Casacuberta (2004) reflexiona sobre este concepto definiéndolo como al conjunto de producciones culturales y artísticas que han sido creadas mediante ordenadores o dispositivos electrónicos.

El término Cultura digital, ha sido conceptualizado de diversas formas. Regil (2014) menciona algunas de ellas: cultura en red (Castells,1997), digitalismo (Terceiro y Alonso,1999) o tercer entorno (Echeverria,1999). Al ser un suceso actual resulta difícil encontrar una definición fidedigna que englobe todas las características que la Cultura digital brinda, distintos autores como los mencionados previamente han propuesto sus definiciones a estas prácticas que la sociedad realiza en un entorno digital.

Jenkins (2008b) habla sobre la cultura de la participación, la inteligencia colectiva y la convergencia mediática cuando se refiere a la Cultura digital. Deuze (2006) aporta sus conocimientos con la remediación y la participación en la sociedad red que ha tenido gran aceptación por parte de los usuarios de Internet. Castells (2009) entiende a la Cultura digital como: “la estructura social que caracteriza a la sociedad a principios del siglo XXI, una estructura social constituida alrededor de (pero no determinada por) las redes digitales de comunicación” (Castells, 2009, p. 24).

Por su parte, Medina al prologar el libro *Cibercultura* (2007) de Pierre Lévy, define la Cultura digital como: “la totalidad de las redes que abarcan más allá de los sistemas, prácticas, entornos y medios culturales simbólicos y se extiende prácticamente por todos los ámbitos de la sociedad digital” (Lévy, 2007, p. xvii). Las definiciones presentadas sobre Cultura digital hablan de medios digitales y su relación con la sociedad que se vale de sus utilidades y de la horizontalidad que la caracteriza a causa de los privilegios que ha brindado el Internet en nuestros días.

El término horizontal se refiere, según Beltrán (1991), a la participación con oportunidades similares para todos los individuos de emitir mensajes sin distinción de jerarquías; este término se contextualiza en lo digital cuando los usuarios pueden crear contenidos sin la necesidad de formar parte de alguna empresa con facilidades de producción audiovisual.

La Cultura digital cuenta con diversos elementos que pueden ser considerados como ventajas porque solamente se presentan dentro de lo digital. En este sentido, Martínez (2006) menciona que los medios digitales permiten llegar a espacios de difícil acceso, permite el desarrollo de invenciones que ayudan a incrementar el conocimiento de la sociedad, facilita la disponibilidad de bibliografía por vía virtual, el proceso de comunicación es más acelerado y el lenguaje HTML y redes entre computadoras benefician el acceso de diversos sitios web a libre demanda.

Las desventajas de la Cultura digital según Martínez (2006) son los avances tecnológicos a conveniencia; la manipulación de contenido por empresas multinacionales; la desintegración familiar y cambios psicológicos experimentados por la sociedad de manera drástica. De esta manera, se observa que el uso desmedido de las tecnologías no siempre resulta favorable, dependiendo del uso que se les dé serán los beneficios que se obtendrán. Al relacionar sobre estas ventajas y desventajas con el tema de estudio se observa que, principalmente las ventajas que brinda la Cultura digital sí están siendo utilizadas por los usuarios de la red en México con el fin de difundir contenido original y de fácil acceso.

Como refieren Magro, Salvatella, Álvarez, Herrero y Vélez (2014) actualmente vivimos en el mundo global, hiperconectado y más que nada digital, el cual se caracteriza por el cambio tecnológico y social, la movilidad, la conectividad y la aparición constante de distintos actores. La Cultura digital ha brindado en abundancia la inmediatez de las cosas y beneficios con servicios intangibles, los cuales años atrás no eran relevantes a diferencia de los servicios tangibles al ser humano.

Esta nueva cultura ha provocado la horizontalidad en distintas situaciones. Un ejemplo de ello son las *webseries* que, al ser producciones independientes, creadores y audiencia pueden ser parte de las producciones de estos contenidos con temáticas singulares fuera de lo presentado en televisión tradicional.

3.1.2 La web 2.0 y el usuario actual

Para conocer a fondo lo que conlleva la Cultura digital, se aborda el tema de la web 2.0, la cual contextualiza el medio donde actualmente los usuarios de la red están difundiendo contenidos audiovisuales como las *webseries* en sitios web viables para cualquier individuo que busca observar nuevas narrativas con la facilidad de un clic.

Antes de describir la web 2.0, cabe mencionar que esta es la continuación de lo que fue la web 1.0. Herreros (2008) señala que la web 1.0 es el proceso comunicativo que iba de uno a uno o a muchos. En la web 1.0 los medios tradicionales fueron los dueños de la web, al tener el control sobre ella con respecto a la información que transmitían y el nivel de interactividad que solamente estos medios querían fomentar en sus audiencias.

Esto quiere decir que las personas recibían información por Internet desde sus computadoras, solamente para ser espectadores más no aportaban o incorporaban más información a lo ya preestablecido por los medios tradicionales. Con la web 2.0, ahora son los usuarios quienes crean sus procesos comunicativos en Internet sin ataduras o fronteras impuestas por cualquier otro medio.

La web 2.0 cuenta con diversas ventajas por las cuales ahora, en el segundo decenio del siglo XXI, resulta ser el medio a través del cual la mayoría de la población se desplaza e interactúa con sus pares. Para Rodríguez (2008) las ventajas de la web 2.0 son las siguientes: accesible y disponible a bajo costo, gratuita, aceptada por la mayoría de los internautas, promueve la participación, fácil de implementar y usar, posibilita el aprovechamiento del saber y el trabajo colectivo, optimiza los tiempos y costos de acceso y navegación. Los aportes que brinda la Cultura digital se reflejan en lo que hoy conocemos como web 2.0, siendo la etapa en la que más relevancia se le da al usuario, brindándole habilidades de comunicación accesibles y benéficas socialmente.

A diferencia de la web 1.0, la web 2.0 modifica las acciones e interacciones del usuario, Ruiz (2009) señala que a diferencia de la web 1.0, la web 2.0 modifica el rol que se le daba anteriormente al usuario en la red, pasando de ser pasivo a activo en cuanto al uso que le da a los medios digitales. De igual forma, el autor aporta que los principales exponentes de este formato son los blogs, *weblogs* y los *wikis* en donde se puede construir conocimiento con aportaciones de miles de usuarios.

Las diferencias entre la web 1.0 y la web 2.0 son fundamentales para ser consideradas como etapas sucesoras de lo que actualmente estamos aconteciendo en la Cultura digital. Como se muestra en la tabla Vilchis (2012) reflexiona las desavenencias de estos dos tipos de web.

Tabla 2
Diferencias entre la web 1.0 y web 2.0

| Web 1.0 | Web 2.0 |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Páginas estáticas | Páginas dinámicas |
| Desarrolladores web eran encargados de crear sitios web. | Sitios web creados y modificados por usuarios. |
| Fuente de contenidos | Plataforma de comunicación, creación y publicación de contenidos |
| El usuario solamente como consumidor de lo prediseñado por grupos de élite de la informática. | El usuario como generador de información y contenido |

Nota. Recuperado de “*La web 2.0 y la nube*” por Arturo Vilchis (2012).

La característica más representativa de la web 2.0 como lo explica Herreros (2008) es la intervención de la sociedad, la cual es y será la única gestora de las redes sociales de comunicación. El usuario encuentra en los medios digitales, la mejor vía para expresarse y saberse escuchado. La web 2.0 resulta ser el medio para lograr objetivos en su uso colaborativo. En este caso, el usuario es el principal actor para poder comunicarse en nuevos medios que facilitan la difusión y conocimiento colectivo, gracias a la participación que es realizada por estos actores con tendencia de aportar innovadores productos en el mundo digital.

Como menciona Jones (2003) la experimentación con la interpretación de género resulta ser una de las diversas formas de expresividad en la Cultura digital, existe un dominio en el que gente joven y adultos, encuentran en estas plataformas el medio para ser subversivos o incluso carnalescos. La comunidad LGBT ha hecho uso de la web 2.0 para poder representarse como mejor les place, sin la necesidad de sentirse estereotipados como ha sucedido con los medios tradicionales.

3.1.3 Cibercultura: las prácticas culturales a través de Internet

Notablemente estamos viviendo en una etapa de evolución tecnológica en nuestra sociedad, donde poco a poco hemos ido aprovechando las facilidades que nos brindan. La Cibercultura, está emergiendo desde del uso del ordenador como instrumento para la realización de actividades de comunicación, mercadeo electrónico y entretenimiento, ocasionando una revolución en la forma de apropiarse, acceder y transmitir información específica en diversos sitios web o dispositivos que dan lugar a diversos desarrollos sociales y económicos.

El término Cibercultura viene de las palabras “ciber” y “cultura”. “Ciber” definido por la Real Academia Española (2005) como término relacionado con los ordenadores, de la realidad virtual y computadoras. La palabra “cultura” es definida por Terry Eagleton (2001) como el conjunto de valores, creencias, prácticas y costumbres que constituyen el estilo de vida de un grupo específico.

Durante los años noventa David Silver (1996) se refería a la Cibercultura como a la conjunción de productos culturales y culturas que coexisten a través de Internet. Actualmente, el uso de Internet sigue siendo una de las principales características de la Cibercultura, ya que, por este canal se puede difundir información a mayores territorios y poder realizar ciertas actividades que solamente en el ciberespacio son posibles.

Para Derrick De Kerckove, la Cibercultura es: “el producto de la multiplicación de masa por velocidad, ya que las tecnologías de video también se intensifican con las tecnologías informáticas” (De Kerckhove, 1997, p. 137). Este autor menciona a la radio y televisión como los medios para difundir información a todo el mundo, de igual forma, considera que las computadoras y las redes telefónicas permiten la inmediatez para interactuar los unos con los otros en un universo digital.

Así mismo, aporta que la Cibercultura es el crecimiento de la industria de las máquinas las cuales benefician al ser humano permitiéndole penetrar en el mundo de lo digital por medio de pantallas de video y computadoras con el fin de sondear la creatividad humana en las artes, ciencia y tecnología que con el día a día se encuentran presentes en distintos sitios web.

Al decirse que la Cibercultura tiene relación con las prácticas que los usuarios hacen dentro de un mundo digital con fines de interacción social. El principal exponente de la Cibercultura Pierre Lévy, quien en su libro “Cibercultura” (2007) realiza una detallada definición sobre lo que es la Cibercultura, la denomina como: “las prácticas, de las actitudes de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (Lévy, 2007, p. 1).

Se entiende, por tanto, que cualquier actividad o práctica que se realice dentro del ciberespacio o detrás de una computadora o dispositivo móvil, se le puede considerar como Cibercultura. Las prácticas que está realizando la comunidad LGBT forman parte de la Cibercultura al estar logrando comunicarse de forma completa con sus pares, los cuales tienen ideas homogéneas sobre lo que es el género y sus múltiples formas de expresión. Tal

como menciona Rueda (2008) no solo a causa de las tecnologías se producen transformaciones, sino que las prácticas sociales en las que son insertadas ideologías llegan a definir significados rigiendo tendencias sociales para la innovación social donde existe la cooperación que puede traspasar incluso a la Cibercultura.

Para Moya (2010) tres aspectos pueden considerarse parte de la Cibercultura: la accesibilidad a Internet y sus beneficios, la apropiación de este medio (Internet) y la capacidad para su operación en cualquier dispositivo. La comunidad LGBT ha cumplido con estos tres aspectos en las *webseries* con temática LGBT. Con el uso de la web 2.0, resulta factible para ciertos usuarios con necesidad de conocer tópicos emergentes por la inmediatez que brinda la Cibercultura en la Cultura digital.

3.1.4 Comunidades virtuales y las relaciones sociales en el ciberespacio

El ser humano está acostumbrado a vivir en comunidad o relacionarse con más de una persona. Normalmente tendemos a reunirnos con personas que comparten nuestros mismos estilos de vida, ideologías, gustos, aficiones, experiencias, entre otros para poder consolidar dichas creencias con un grupo específico de personas. Si trasladamos esto a la Cultura digital, podremos notar que con las redes sociodigitales e Internet, las interacciones sociales tienden a sobrepasar barreras como la distancia.

A continuación, se exponen conceptualizaciones sobre las Comunidades Virtuales, al ser un nuevo estilo de comunicación en lo digital donde la comunidad LGBT ha incursionado en los últimos años. Para entender mejor este concepto se requiere definir y señalar aspectos característicos del mismo. El término Comunidad Virtual se le atribuye a Howard Rheingold (1994), por ser el primero en definirla como el conjunto social que emerge en la red cuando gran cantidad de personas desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas con sentimiento, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio (Rheingold, 1994).

El autor aporta que las personas que interactúan en lo virtual, participan en discursos intelectuales, intercambian conocimientos, comparten apoyo emocional, encuentran amigos, hacen planes los cuales se encuentran al dialogar a través de medios digitales.

Al ser el concepto de Rheingold poco concreto o explícito, distintos autores han aportado sus propias definiciones sobre las Comunidades Virtuales del siglo XXI. Uno de ellos es Michael Powers (1997), quien las define como grupo de individuos que se comunican por medio de redes de computadoras propiedad cada uno de los integrantes (del grupo) para reunirse en sitios electrónicos. Estos miembros invierten gran parte de su tiempo en ellos. Solamente así se les puede considerar Comunidades Virtuales.

Una de las últimas definiciones sobre Comunidades Virtuales aceptadas por la academia es la de Laine (2006) quien las considera como un grupo de personas con prácticas e intereses comunes las cuales se comunican periódicamente de forma organizada por medio de Internet. En resumen, una Comunidad Virtual es un grupo de personas comunicadas a través de sitios web o redes sociales por el uso requerido de Internet manteniendo relaciones estrechas por similitudes como gustos, estilos de vida, aficiones, entre otros.

Como puede observarse, las Comunidades Virtuales son diversas con diferencias claves que las hacen únicas dentro de la Cultura digital. Jonasse, Peck y Wilson (1998) consideran cuatro tipos de Comunidades Virtuales:

- De práctica: su objetivo es apoyarse dentro de una comunidad y de mejorar prácticas (Jonasse et.al., 1998).
- De discurso o de interés: se caracterizan por mantener el mismo interés de los miembros en distintas disciplinas o temas (Jonasse et.al., 1998).
- De aprendizaje: surgen entre estudiantes con intereses en común.
- De construcción del conocimiento: sirven para construir conocimiento y apoyar académicamente (Jonasse et.al., 1998).

Las Comunidades Virtuales son fundamentales para que movimientos sociales como el LGBT pueda seguir dando voz a sus estilos de ver la vida personal, en pareja, familiar y amistosa. Cuando su uso es para un servicio social con apoyo a las personas que sufren de discriminación en la vida terrenal, estos sitios terminan siendo un lugar de pertenencia y aceptación.

En lo que refiere a esta investigación, la comunidad LGBT estaría considerada en dos tipos de Comunidad Virtual: “De práctica” al tener objetivo de mejorar prácticas en los medios digitales las cuales anteriormente en los medios análogos habían sido aplicadas y poco favorecedoras para la comunidad LGBT; y la segunda Comunidad Virtual que tiene relación es la de “Discurso o de Interés”, al presentar en este tipo de *webseries* temas de interés que solamente ciertos grupos entienden o reconocen en un contexto real.

3.1.5 Cultura de la Convergencia innovando la comunicación social

Otro punto importante es hacer referencia también a la Cultura de la Convergencia de Henry Jenkins (2008) puesto que la *webserie* “Con Lugar” se presenta como un nuevo relato en un medio distinto al tradicional (televisión) como lo es YouTube, y contando, además, con un número de fans activo que han financiado la segunda temporada de dicha *webserie* por medio de la horizontalidad que se creó entre la producción de “Con Lugar” y los fans de la mencionada *webserie*.

Las *webseries* están siendo el mejor espacio donde la comunidad LGBT está optando por crear producciones independientes y donde la cultura se pone en manifiesto para cualquier sector de la población que tiene las facilidades de consumir este tipo de audiovisuales en la Cultura digital.

Como antecedente sobre la Cultura de la convergencia, se menciona a Ithiel de Sola Pool (1983) con su libro “*Technologies of Freedom*”. Este autor fue de los primeros en darle importancia a la palabra convergencia en el mundo de la comunicación. El autor lo entiende como un proceso al que denomina: "convergencia de modos que ha borrado las líneas entre medios, incluso entre comunicaciones punto a punto, como el teléfono y telégrafo, y comunicaciones masivas, como prensa, radio y televisión" (Pool, 1983, p. 353).

Se entiende que desde los años ochenta se empezó a escuchar lo que estaba sucediendo con los medios que se encontraban en transición; aunque no justamente Pool se refería a la tecnología como la salvación de la humanidad sino como una arma de doble filo

que podría potencializar al gobierno para controlar a la población y erradicar la libertad que los nuevos medios de comunicación pudieran beneficiar para esa época.

En el libro “*Convergence Culture*” Henry Jenkins (2008), aporta la definición de la convergencia mediática como: “más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público” (Jenkins, 2008a, p. 26). Anteriormente, los medios tradicionales formulaban narrativas que por largo tiempo fueron aceptadas por el público que consumía novelas televisivas.

La Cultura de la Convergencia cuenta con ciertos rasgos definidos por Jenkins (2008): flujo de contenido por medio de diversas plataformas mediáticas (transmedialidad), el comportamiento migratorio de las audiencias las cuales buscarán la experiencia deseada de entretenimiento en distintos medios y la cooperación que surgen entre diversas industrias mediáticas. Actualmente, se puede considerar que el uso de las propiedades digitales funciona para diversos fines, como lo pueden ser propiedades comunicativas al difundir mensajes a un innumerable grupo de personas, los cuales por medios tradicionales su divulgación transcurriría lentamente por este vaivén de información con narrativas ortodoxas.

Como mencionan Hidalgo y Sánchez-Olmos (2016) la convergencia mediática, es un detonante de lo que son ahora los nuevos modelos comunicativos. Una de las aportaciones que brinda se caracteriza por realizar nuevos contenidos para ser difundidos en plataformas digitales por parte de las Comunidades Virtuales de usuarios. La web brinda beneficios como el aumento en la comunicación entre seres humanos por motivo de lo digital logrando distinción de los medios análogos, así como las estrategias de convergencia las cuales: “se basaban originalmente en la idea de que, gracias a la digitalización, las empresas mediáticas podrían saltar por encima de los distribuidores y alcanzar directamente a los consumidores por medio de la web” (Miller, 2004, p. 183).

La producción audiovisual independiente fuera de los cánones que dictamina la televisión resulta ser una de las vías más cómodas para que grupos sociales tengan la libertad de innovar y expresar su creatividad en nuevos contenidos para audiencias que no han sido empoderadas en lo tradicional obteniendo relevancia en nuevos medios de comunicación como lo son los digitales. En este sentido Scolari (2008) señala que los ciudadanos y actores sociales de varias partes del mundo están incursionando en la amplitud de las redes de comunicación para que sus proyectos tengan frutos y así poder consolidar sus valores.

Scolari (2008) señala también que la convergencia o multimedialidad aporta lenguajes que emergen en nuevos espacios heterogéneos, los cuales originan innovadoras formas de comunicación dentro de un contexto real. Con lo anterior, se demuestra el resultado que brindan los nuevos medios de comunicación, al suscitar la exploración de otros modelos comunicativos para consecutivamente brindar relaciones concretas entre productores y audiencia.

Cuando estas características se vuelven viables para cualquier tipo de personas y/o movimientos sociales como lo es la comunidad LGBT, propicia que se utilicen estos medios para poder representar o transmitir narrativas originales logrando ser difundidas por los usuarios. Esto no quiere decir que los medios tradicionales acaben, sino que solamente ciertos segmentos de una población se desplazan a los nuevos medios que consideran de mayor utilidad para sus ideales.

3.2. La *webserie* LGBT “Con Lugar” explicada desde la Sociología digital y Teoría *queer*

El presente trabajo de investigación busca centrarse en el conocimiento de cómo se apropia la comunidad LGBT en México del formato digital como lo es la *webserie* “Con Lugar”. En este epígrafe se presenta las perspectivas y enfoques teórico-conceptuales por los cuales se basa esta investigación. Por tal motivo, se utilizará como enfoque teórico a la Sociología Digital para abordar el tema de la apropiación de este nuevo formato digital; y como último enfoque, se tomarán conceptualizaciones de la Teoría *queer* para contextualizar el tema de la comunidad LGBT. Por medio de este modelo teórico, se presenta las perspectivas teóricas-

conceptuales de esta investigación.

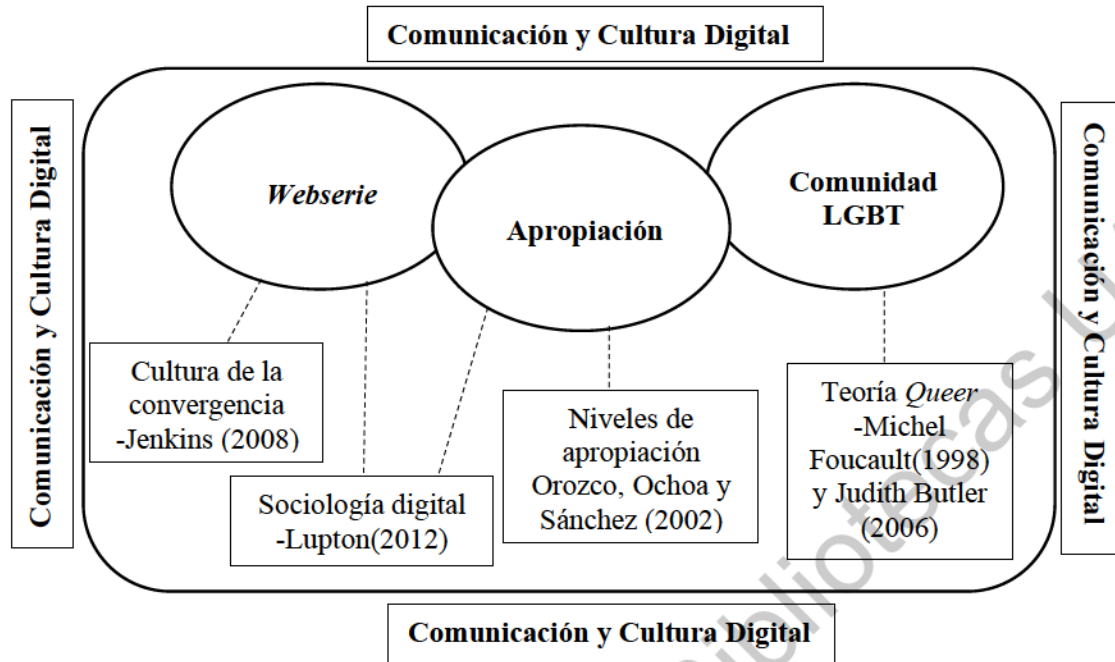


Figura 2. Modelo teórico-conceptual con los temas elementales (*Webseries*, *Apropiación* y *Comunidad LGBT*) y las teorías planteadas para cada uno.
Fuente: Elaboración propia.

A lo largo de las últimas décadas se han discutido los temas de género desde distintas disciplinas como lo han sido la Psicología con Foucault (1998) y sus temas sobre sexualidad (1998), en Sociología con Marianne Weber (1907) con temas feministas como lo fueron la ética sexual, maternidad y el matrimonio en su obra “Esposa y madre en el desarrollo legal” (1907), en Antropología con Bachofen (1988) y su libro “El matriarcado: una investigación sobre el carácter religioso y jurídico del matriarcado en el mundo antiguo” (1988) e incluso desde la comunicación con tintes feministas como ha aportado la autora Ana Gil (2012) con sus investigaciones sobre la violencia de género en los medios de comunicación. Estos pasan a ser ejemplos de los distintos matices por los cuales se han abordado temas sobre género por parte de diversos autores en más de ochenta décadas.

Las teorías presentadas en este capítulo tienen como objetivo introducir al lector desde donde se está abordando la investigación, la primera tiene relación con la Sociología Digital para explicar la apropiación y el fenómeno de la webserie “Con Lugar” durante los años 2017 y 2018.

3.2.1 Sociología digital en la investigación social

Con el pasar de los años la sociedad ha encontrado en la red beneficios que los medios tradicionales (televisión, radio, periódico, entre otros) no habían permitido; uno de ellos puede ser la capacidad de crear propios contenidos y difundirlos a más de una comunidad en más de un lugar en específico. Trejo Delarbre (2006) menciona que a las personas que consumían los medios de comunicación convencionales (televisión y radio) se les llamaban públicos. Con el arribo de Internet no hay simplemente públicos, sino más bien usuarios los cuales realizan prácticas interactivas detrás de una pantalla. El autor señala, además, que son principalmente los jóvenes quienes resumen y proveen los contenidos de Internet provocando nuevas formas en su uso y apropiación.

Trejo Delarbre (2006) reflexiona sobre el Internet como un medio o herramienta que permite ampliar contenidos de cualquier medio convencional de comunicación con atributos propios, pero constituyéndose como una nueva forma de comunicar mediante sensibilidades especiales y cultivando destrezas en casos particulares de la sociedad actual. El autor aporta a esta reflexión, que la Sociología digital es todo enfoque que observa los efectos y los usos sociales de Internet independientemente de la formación profesional, la metodología y el sesgo disciplinario desde los cuales se investigan estos sucesos en la red.

Como antecedentes, Lupton (2012) menciona que antes de ser conocida como Sociología digital, durante los años noventa se llamaba Cibersociología por los nuevos conocimientos sobre el ciberespacio y las ciber identidades que en esa época tuvieron relevancia para los sociólogos. A principios del siglo XXI fue reemplazada la palabra “ciber” por la palabra “digital” considerando que en esta nueva era de la comunicación con el uso de los móviles y las computadoras, este concepto era más *ad hoc* a esta nueva ola de los medios digitales, aunque de igual forma, la Sociología digital mantuvo las inquietudes que la cibersociología implementó anteriormente.

Los principales autores de la Sociología digital son Savage y Burrows (2007) por el debate que abrieron en la sociología británica a principios de los años dos mil con su obra “*The coming Crisis of Empirical Sociology*” (2007) al reflexionar sobre los nuevos avances

digitales que solamente eran comentados en pasillos de universidades, logrando trasladarlos al sistema de la ciencia como lo son los libros, las revistas científicas, conferencias, entre otros.

Otra autora relacionada con la Sociología digital es Deborah Lupton (2012) con su obra *“Digital Sociology: An Introduction”* (2012) plantea que esta subdisciplina proporciona un medio a través del cual el desarrollo, el uso de tecnologías, la incorporación a los mundos sociales y su impacto en los mismos pueden ser investigados, analizados y comprendidos desde la perspectiva de lo digital. Una de las autoras más recientes es Noortje Marres (2017) con su libro *“Digital Sociology. The Reinvention of Social Research”* (2017) donde argumenta que lo digital inspira a la innovación en la investigación social, al mencionar que el mundo digital tiene la capacidad de causar conflicto en los marcos de conocimiento existentes.

Cuando se habla sobre los inicios de la Sociología digital, Fernandes Nascimento (2016) menciona que este término apareció por primera vez en la literatura durante el año 2002, en el artículo titulado *“Digital Sociology: Emergent Technologies in the Field and the Classroom”* realizado por el profesor Jonathan Wynn. En este texto se expresan preocupaciones en relación con aspectos metodológicos de la investigación con el uso de cámaras digitales y los cambios en el aula con presentaciones audiovisuales.

Actualmente, se ha abordado la Sociología digital desde estudios en ciencias sociales y comunicación con fines explicativos y de análisis con las nuevas prácticas que se presentan en el entorno digital. Fernandes (2016) considera que la Sociología digital está interesada en el modo que los individuos pasan a ser productores de datos digitales al permanecer largo tiempo en sitios web, al hacer clic “me gusta” en redes sociales, al realizar búsquedas en Google y al activar preferencias de sistema en sus *smarthphones* o teléfonos inteligentes para poder interactuar con mayor velocidad en la Cultura digital.

Por otro lado, Lupton (2012) plantea cuatro áreas claves para la implementación de investigaciones desde la Sociología digital. La primera son las prácticas digitales en lo

profesional; esta área estudia el uso de herramientas de medios digitales para fines profesionales instruyendo a los estudiantes. La segunda es el análisis sociológico del uso de medios digitales; esta área se caracteriza por investigar esos usos por parte de los usuarios, y cómo puede configurar su sentido de encarnación, de sí mismos y de sus relaciones sociales. La tercera es para los análisis de datos digitales. Esta área investiga el uso de datos digitales ya sean cuantitativos o cualitativos; y la cuarta área es la Sociología digital crítica, la cual realiza análisis críticos y reflexivos de los medios digitales basados por la teoría cultural y social.

Anteriormente, Baigorri (2002) consideraba otras cuatro áreas de abordaje desde esta disciplina. La primera consistía en el análisis de la abundancia de emisores e información en la red; la segunda en el análisis de las identidades colectivas en la red; la tercera hacía referencia a las distorsiones y perversiones que se propagan en Internet; y la cuarta, consistía en las relaciones entre democracia, control social y desigualdad en la red.

Para Delarbre (2006) la Sociología digital sintetiza temas que aborda este enfoque, los cuales son: subjetividad electrónica y anonimato; nuevos conceptos de tiempo, orden y espacio; el impacto del hipertexto y las tecnologías multimedia en el aprendizaje y pensamiento humano; y las nuevas representaciones de raza, clase y género manifestando nuevos lenguajes de expresión. Observando los temas anteriores, es este último punto el que tiene relación con el tema de investigación sobre la *webserie* “Con Lugar” y la comunidad LGBT.

Del mismo modo, Lupton (2012) coincide con los aportes que puede brindar la Sociología digital, al mencionar que puede ofrecer un medio por el cual se puede analizar, comprender e investigar el desarrollo del uso de las tecnologías y su incorporación en los medios sociales y la construcción de identidades.

Por lo tanto, la Sociología digital puede ser abordada desde diversas aristas. Desde el ámbito de la investigación, se analizan los usos que dan los usuarios a los medios digitales

para representarse a sí mismos y sus relaciones interpersonales, como lo es en el caso de la *webserie* “Con Lugar”, considerando a esta teoría para el estudio de esta investigación.

Los subgrupos que se encuentran dentro de una población y que han sido discriminados, prejuizados, segregados o perseguidos por grupos mayoritarios son aquellos que al parecer poco a poco han buscado reivindicar sus derechos como ciudadanos. Los aportes de Internet llegan a ser fundamentales en esta búsqueda de reconocimiento por parte de estos subgrupos. Almeida, Barbosa De Souza & Bispo (2015) mencionan que la apropiación de Internet por grupos e individuos son provocados de manera intencional y es un fenómeno global.

De igual forma, para Toulemont (2013) la apropiación progresiva de los medios de comunicación proporciona un camino con nuevas formas de lucha por el reconocimiento identitario, logrando alcanzar el orden social respetuoso y descentrado de la diversidad cultural.

Haciendo referencia a la comunidad LGBT y su apropiación de Internet en la actualidad, Moreno (2014) afirma que este grupo de personas saben producir sus mensajes y difundirlos en redes sociodigitales buscando influir en los medios de comunicación con el fin de ubicar dentro de sus agendas las políticas públicas que los pueden beneficiar, de igual forma, utilizan Internet como un espacio de lucha. Moreno Esparza (2010) aporta que la red se ha convertido en el vehículo idóneo de comunicación poderoso para la comunidad LGBT internacional; refiriéndose que a través de la pantalla se puede obtener todo tipo de información.

Posiblemente la comunidad LGBT ha podido encontrar en Internet y la web, nuevos escenarios para la difusión de los mensajes que la misma comunidad ha buscado presentar al mundo desde siglos pasados.

3.2.2 La apropiación en las nuevas tecnologías

El ser humano tiene la capacidad de volver suyo cualquier elemento que sea de su interés. Con el uso de las nuevas tecnologías como lo es Internet en esta Cultura digital, podemos observar que diversos grupos sociales como la comunidad LGBT se están apropiando de contenidos digitales para crear nuevas narrativas únicas en la red.

Existen diversos conceptos sobre lo que es apropiación. Thompson (1990) la define al hacer propiedad algo que es nuevo, extraño o ajeno; en relación con los individuos particulares que durante su día a día reciben mensajes mediados, hablan acerca de ellos con otras personas y a través de un proceso continuo de elaboración discursiva, lo integran en su vida.

Con el uso de las nuevas tecnologías aparecen otro tipo de definiciones sobre apropiación para Crovi (2008) se da la apropiación cuando un individuo tiene acceso a la tecnología, cuenta con habilidades para usarla y llega a formar parte de sus actividades cotidianas (de ocio, relacionales, productivas) las cuales forman parte de sus prácticas sociales.

Al ser la tecnología elemental en la cultura, esta pasa de ser una apropiación tecnológica a apropiación cultural de la tecnología. Toboso-Martín (2014) aporta que la apropiación cultural para cualquier grupo social representará en el grado que el grupo acepta esta tecnología, la asimila e incorpora en su propio universo de prácticas, valores y representaciones.

Se considera elemental nombrar un modelo que proponen Orozco, Ochoa y Sánchez (2002) basado en el campo de la educación, el cual se compone de tres niveles de apropiación. Estos tres niveles pueden también ser adaptados al campo de la comunicación con el fin de conocer el nivel de apropiación que puede tener una comunidad o grupo social.

1. El conocimiento de la tecnología: hace referencia a la representación que se tiene sobre la tecnología y sus usos, puede ser desde un nivel

descriptivo hasta un nivel de generalización a múltiples escenarios (Orozco et al., 2002).

2. La utilización: referente al uso o empleo de prácticas que involucran apropiación de las TIC en la vida cotidiana (Orozco et al., 2002).
3. La transformación: cuando sucede la modificación adaptativa de las prácticas que involucran el uso de la tecnología (Orozco et al., 2002).

Con el pasar de las décadas los avances tecnológicos, específicamente Internet han dejado huella en la sociedad, ya que, forman parte de la cotidianidad de los individuos los cuales se apropian de estas herramientas para beneficio propio e indiscriminado. García y Paredes (2004) entienden la apropiación como la posibilidad de transformar prácticas culturales y políticas, que llegan a afectar el entorno mediante el aprovechamiento de herramientas e instrumentos con los conocimientos propios de Internet.

Rogoff (1993) afirma que la apropiación es participativa, ya que, el individuo se apropia de los fenómenos y procesos sociales en los que interviene de forma activa. Las *webseries* producidas en América Latina son un fenómeno actual que gran parte de su proliferación fue por el conocimiento y apropiación de los medios digitales. Crovi (2008) reflexiona que para apropiarse de un fenómeno, se debe efectuar la actividad que corresponda a ese fenómeno. Todo esto para que resulte favorable la apropiación que se busca o sucede, en este caso lo son las *webseries* con narrativa LGBT. De igual forma, la autora, menciona que esta actividad es realizada de forma asistida y gradual, que con el pasar del tiempo el usuario llega a encontrar caminos independientes y propios para el seguimiento de nuevos usos en los medios de digitales.

Morales (2009) menciona que la apropiación se refiere a las prácticas de los sujetos que después de entender acerca de las determinaciones sociales, ideológicas y económicas las cuales imponen los objetos tecnológicos que los rodean; llegan a expresar su libertad de adaptarlos en diversos momentos de forma creativa con el fin de satisfacer sus necesidades; todo esto en el marco de la construcción de proyectos de autonomía colectiva e individual.

Desde que la comunidad LGBT, entendió la forma en la que la tecnología trabaja han logrado adaptarla en la producción de *webseries*, las cuales son una forma de adaptar la tecnología a las necesidades que la comunidad LGBT tiene por expresarse y comunicarse en nuevos formatos sin límites narrativos. De igual forma, García (2011) menciona que la apropiación en los sectores marginados de las ciudades y los jóvenes con los nuevos avances tecnológicos buscan crear, recrear y poetizar su vida para operar como productores autónomos y directos de obras como una forma de resistencia a la dominación y el control contemporáneo.

La apropiación en la Cultura digital ha provocado que diversos grupos sociales e incluso instituciones, puedan encontrar nuevas herramientas para la difusión de contenidos aplicados a su vida diaria con la entera satisfacción de saberse como apropiado completamente de un recurso que Internet brinda a los usuarios. Winocur (2013) aporta que cuando los grupos sociales detectan sus propias necesidades, no solo las que son consideradas como prioritarias, por ejemplo las necesidades políticas, resulta de vital importancia generar estrategias diversas de alfabetización y difusión. Esto para que cada grupo tenga conocimiento de los formatos que la tecnología brinda cotidianamente para apropiarlos en las nuevas tecnologías.

3.2.3 *Webseries* y cultura *fandom*: un nuevo formato para la autorrepresentación

Los nuevos usos y las prácticas que se desarrollan a través de los medios de comunicación digitales han permitido que la comunidad LGBT pueda expresarse más abiertamente a través de contenidos propios a sus intereses y de nuevos formatos como lo son las *webseries* transmitidas principalmente a través de sitios web como YouTube.

Las *webseries* son un fenómeno actual con un interesante trasfondo respecto al contenido que se transmite por estos medios. Aguelo y Escobar (2012) señalan que el origen de las *webseries* data de la década de los años noventa en los Estados Unidos cuando los internautas, coexistían en un entorno *online* desarrollando productos que abarcaban diversos segmentos de la población digital con intereses específicos que no hallaban espacio en los medios tradicionales.

En sus inicios, al ser un nuevo formato de comunicación, las *webseries* empezaron a dar cabida a nuevos estilos de lenguaje y expresión. En este sentido, Gonzáles de Garay (2009) señala que el uso de palabras malsonantes, insultos, símbolos, jerga o acentos es habitual en las *webseries* provocando la espontaneidad actualizada y local.

Morante y Hernández (2012) definen a las *webseries* como producciones destinadas inicialmente para ser difundidas exclusivamente en la red, en donde se involucran desde productores profesionales hasta aficionados que se convierten en productores amateur. De igual forma, los autores aportan que las *webseries* son un fenómeno reciente de comunicación audiovisual, el cual incrementa en gran medida por la negatividad ante nuevos proyectos por parte de la televisión tradicional dominante, dando paso a novedosos relatos que presentan conflictos juveniles los cuales cuestionan el sistema social actual.

Hernández García (2016) define también a las *webseries*, como series de ficción creadas para ser emitidas por Internet. La autora, señala a este formato como una nueva forma de producción de ficción, emitida en un nuevo medio, dirigida a nuevos públicos, presentando características propias que las diferencian a las ofrecidas por las ficciones de los medios tradicionales. El formato de las *webseries* cuenta con propuestas atractivas para los usuarios que con el pasar de los años han incursionado en la web 2.0 para vislumbrar otros medios por los cuales pueden encontrar contenidos audiovisuales con narrativas actuales a la vida cotidiana de la sociedad.

Las *webseries* al ofrecer un amplio espectro de posibilidades a los usuarios, manifiestan sus propias diferencias y finalidades específicas. En este sentido, Morales y Hernández (2012) las dividen en tres categorías: tradicionales, videoblogs y *webseries* interactivas. Las primeras son aquellas que han heredado el formato de la ficción televisiva como elementos argumentales, temáticos, personajes, escenarios y temas ya explotados plasmados en un audiovisual sencillo.

Los segundos, son producciones que utilizan una tecnología austera, una única cámara estática, en la que el protagonista se dirige a ella continuamente para narrar la historia; estos videoblogs suelen ser trabajos realizados por un equipo reducido e incluso producido por una sola persona. Las últimas, se caracterizan por el uso de la tecnología digital para la

participación del usuario en la configuración de la trama. Sin embargo, son escasas aún las *webseries* que apuestan por utilizar este recurso, exclusivo de Internet.

Este formato audiovisual dentro de la Cultura digital es una consecuencia de la llamada Cultura Participativa misma que Jenkins (2008) define, por una parte, como un soporte fuerte para compartir y crear producciones de uno a muchos miembros, los cuales creen que sus contribuciones importan; por otra, de usuarios con conocimientos profesionales que transmiten su conocimiento a los principiantes y, finalmente, de miembros que se preocupan por las opiniones de los otros. Una palabra que actualmente se emplea para denominar a los nuevos productores en sitios como YouTube es la de prosumidor.

Con este concepto Alvin Toffler (1980) buscaba referirse a los individuos de la sociedad postindustrial, que tienen la habilidad de cumplir el rol de consumidores y productores de contenidos al mismo tiempo. Con la cultura participativa los prosumidores se vuelven elementos ideales para producciones como las *webseries*, al ser realizadas entre pares y narradas en contextos reales con finalidades menos abstractas que las abordadas por los medios tradicionales durante décadas.

Cuando las *webseries* resultan ser aclamadas por los usuarios que cada temporada las ven y además realizan actividades extras con las temáticas abordadas en ellas, dan lugar a los denominados fans o fanáticos. Hellekson y Busse (2006) mencionan que la cultura de fans moderna se originó con la fanática de Star Trek en la década de los sesenta. Durante esta época, los fanáticos generalmente difundían sus creaciones a través de *fanzines*⁵ o convenciones especiales para seguir con la narrativa fuera de las películas o series de televisión.

Jenkins (1992) aborda la existencia de la Cultura *Fandom* como una representación crítica de las formas convencionales del consumidor proporcionando así un espacio a los fanáticos para articular preocupaciones sobre temas de género, sexualidad, conformidad

⁵ El término *fanzine* procede del acrónimo en inglés formado por las palabras *fan* y *magazine* que traducido literalmente a nuestro idioma significa “revista para fans” y fue acuñado en 1940 por Louis Russell Chauvenet (Font, 2017).

forzada, entre otros. Torti y Schandor (2013) aportan que el *Fandom* es la contracción de las palabras Fan (fanático) y *kingdom* (reino), al considerarlo como el Reino del Fan para categorizar a los individuos que se reúnen en grupos del mismo interés o preferencias en común.

Unificar a los fans resulta ser poco factible cuando existen diversas prácticas que definen la pasión por ver algún contenido en series, películas, *webseries* o telenovelas. Jenkins (2008) categoriza a los fans en zapeadores, leales y ocasionales. Los zapeadores son los usuarios que saltan de un programa a otro sin mantenerse en un canal por largos lapsos de tiempo; los fans leales seleccionan contenidos que satisfacen sus intereses, graban los capítulos para después verlos y buscan contenidos en canales mediáticos para no perder detalles de la narrativa y por último, los fans ocasionales se caracterizan por ver las temporadas de principio a fin y son propensos a no seguir viendo la serie al considerarla aburrida o poco atractiva para sus gustos. De igual forma, los fans ocasionales son propensos a realizar diversas actividades (como cocinar, comer, platicar) mientras ven la serie.

Por los beneficios que involucra a la convergencia a parece el fenómeno de economía colaborativa denominado *crowdfunding*. Este sistema de aporte económico a proyectos sociales dentro de la web, ha sido uno de los fundamentales para que *webseries* como “Con Lugar” puedan seguir produciendo nuevos contenidos digitales.

Rodríguez de las Heras Ballell (2013) define al *crowdfunding* como la: “financiación en masa o colectiva, describe un amplio y variado fenómeno consistente en la creación de un entorno (electrónico) para la agrupación de un colectivo, la aportación de ideas, recursos y fondos y la interacción en red dirigidas a apoyar conjuntamente proyectos, esfuerzos e iniciativas de individuos, organizaciones o empresas” (Rodríguez de las Heras Ballell, 2013, p. 102) .

Como todo fenómeno, el *crowdfunding* cuenta con sus propias características las cuales lo han vuelto el mejor formato digital para poder apoyar diversos proyectos nacionales

e internacionales. Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al (2014) mencionan las siguientes características del *crowdfunding*:

- Intermedian entre los inversores y los solicitantes de financiación (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Son un lugar de encuentro y escaparate de proyectos (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Reducen los costes de transacción (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Gestionan los riesgos a través de la diversificación (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Evalúan el riesgo y/o clasifican los proyectos (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Están inspiradas en modelos de financiación tradicionales (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).
- Asumen una responsabilidad muy limitada (Cuesta, Fernández de Liz, Roibas et. al, 2014).

La segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” fue producida con el dinero recaudado usando el formato *crowdfunding*. Roig, Sánchez-Navarro y Leibovitz (2012) mencionan que para el inversor (persona que apoya por medio del *crowdfunding*) este formato no se puede considerar como una inversión económica, sino que por medio de las recompensas se premia al mismo inversor, como puede ser la aparición en los créditos como co-productor, *merchandising*, participación en eventos, ediciones de coleccionista, etc.

Este tipo de recompensas fueron elementales para el *crowdfunding* de la segunda temporada de “Con Lugar”, en la que según la cantidad financiada por los inversores, ellos podrían recibir desde una taza con el logo de “Con Lugar” hasta una cena con todos los personajes de la *webserie*.

Actualmente, la producción de *webseries* con narrativa LGBT en Latinoamérica ha brindado la posibilidad a jóvenes latinoamericanos crear sus propias historias y transmitir las en sitios web. YouTube ha sido el sitio web por excelencia, al ser gratuito y dar al usuario el mando de subir sus propios contenidos de una forma libre.

Por lo encontrado en el estado del arte anteriormente mencionado, los países con mayor producción de *webseries* con narrativa LGBT durante los años 2013 a 2018 han sido Argentina con tres *webseries*, Chile con tres *webseries* y por su parte, México con cuatro *webseries* dando un total de diez producciones transmitidas en YouTube; han sido en México y Chile las *webseries* con más de una temporada en línea, mientras que en Argentina se ha realizado solamente una temporada de cada *webserie*. El número de capítulos ronda entre los cuatro a trece por temporada con duración en cada capítulo de tres a noventa minutos.

En contraste, los países con baja producción de *webseries* han sido Colombia, Perú y Brasil al tener una *webserie* con narrativa LGBT cada uno; estos tres países producen entre cuatro y diez capítulos por temporada con una duración de tres a treinta minutos. Con este tipo de producciones se puede vislumbrar un nuevo campo de estudio y de libertad social logrando romper barreras heteronormativas plasmadas en los medios análogos.

3.2.4 Teoría *queer*: contextualizando a la comunidad LGBT

Se aborda la Teoría *queer* con el fin de contextualizar el tema de la comunidad LGBT dentro de la cultura digital con la finalidad de entender lo que el fenómeno de las *webseries* están provocando en la comunidad LGBT.

Si bien los estudios *queer* han estado presentes en la academia; los diversos campos (psicología, comunicación, sociología) por los cuales han sido investigados pueden variar entre uno y otro. Al explicar las *webseries* como nuevo formato de comunicación su relación con el campo digital es elemental, ya que es dentro de la red donde se concentran estas producciones audiovisuales.

Sustentándose en los enfoques de la Teoría *queer* el término inglés *Queer*. Mérida la define: “designa la idea de rareza y extrañamiento” (2002, p. 19). Como menciona este autor, no hay alguna palabra que le describa mejor, por tal motivo, este término es utilizado en los estudios de género. El término *queer* ha sido empleado repetidamente por la comunidad LGBT al adoptarlo como sentido de pertenencia y de empoderamiento dentro de una sociedad formativa. Por otro lado, Vargas (2016) reflexiona al decir que el término *Queer* ha sido de utilidad en el ambiente académico norteamericano con motivo de la reapropiación de dicha palabra para erradicar las connotaciones negativas utilizadas para referirse a la comunidad o el movimiento LGBT en los Estados Unidos.

La Teoría *queer*, tiene cierta relevancia en la mayoría de los estudios e investigaciones que se hacen sobre la comunidad LGBT. Esta teoría, surgida en la última década de los años noventa, partió de los estudios feministas, de los cuales posteriormente emergieron estudios relacionados con el movimiento LGBT (Lesbianas, Gays, Bisexuales y Transexuales). Viteri, Serrano y Vidal-Ortiz (2011) mencionan que lo *queer* aporta una vía para ubicarse en los debates sobre género y sexualidad, observando sus normas, hegemonías y márgenes.

Como antecedentes a esta teoría se encuentran los estudios feministas (Rendón, 1990). Los aportes de Jaques Derrida respecto al deconstructivismo en 1966, quien considera, a juicio de Powell y Howell (2004), que el hombre es la figura dominante (denominado como el “centro”) y la mujer es representada como marginada, ignorada o reprimida por ser lo “otro” y no el “centro”, dando como consecuencia que los centros forman parte de la sociedad desde épocas ancestrales, resultando un problema al considerarlos excluyentes provocando represión o marginación a otros (mujeres).

Una de las autoras con miras en animar a las feministas heterosexuales fue Adrienne Rich (1980) con su obra “Heterosexualidad obligatoria y la existencia lésbica” (1980), provocando el cambio en cada mujer después de leer su perspectiva sobre la sociedad heterosexual. Posteriormente, Foucault (1998) con su teoría sobre la sexualidad al considerarla como método de control para los individuos. El autor aporta su perspectiva sobre

el sexo al diferenciarla no solo en la sensación y el placer sino también como falsedad y verdad. Dando una verdad sobre el sexo como esencial, peligroso, útil, temible y precioso.

Careaga (2003) afirma que antes de ser conocidos como estudios *queer* fueron llamados estudios sobre minorías sexuales a fin de reivindicar el uso peyorativo que se tenía al respecto, y así poder brindar a la diversidad sexual un espacio de reflexión para las varias formas de la sexualidad en nuestros días. Las investigaciones que van con el nombre de Teoría *queer* no son realizadas por motivos de morbo, sino para poder presentar distintos estilos de vida y/o de expresión, que existen en la sociedad, la cual normalmente cuenta con una carga simbólica sobre la identidad de género y sexualidad marcada.

En cuanto a los distintos rasgos que abarca la Teoría *queer*, existe uno que busca romper con la norma impuesta del hombre/mujer, masculino/femenino en la sociedad moderna. Martínez (2009) lo denomina como dualidad, ya que reconoce que la realidad está compuesta por seres opuestos aunque son considerados irreconciliables y cerrados en sí mismos. La dualidad, también denominada performatividad, es definida por Della Ventura (2016) como el momento donde el individuo no es el dueño de su cuerpo, el cual es obligado a “actuar” para así representar su identidad de género considerado como un acto de valentía el salir de la normativa expuesta por la sociedad.

Franchi (2006) menciona que un individuo cuestiona de forma desafiante la normalización de la cultura, dando relevancia a las verdades sobre el género, sexualidad y sexo las cuales son reiteradas de forma natural en la sociedad.

Córdoba (2003) sitúa a la Teoría *queer* en la sociedad heterosexual para interrogar la identidad y ser criticada por motivos excluyentes ya que uno de los principales objetivos es la aceptación en un entorno social sin fines discriminatorios fomentando la inclusión por parte de una sociedad heterosexual. Lo anterior nos habla de la relevancia que para dicho fin tiene el estudio de las *webseries* con temática LGBT.

Los estudios *queer* han sido abordados desde distintas aristas y regiones; una de ellas es desde la perspectiva latinoamericana. Viteri, et. al (2011) reflexionan que en el *queer* latinoamericano aparte de explicar sistemas y procesos opresivos o de desarrollar temas de sexualidad y género, los cuales son consumidos por norteamericanos, también son marcos en donde se abre al diálogo y la discusión sobre la producción de conocimientos sobre la Teoría *queer* y lo *queer*.

Los primeros aportes que surgieron en México con respecto a los estudios *queer* fueron durante los años noventa, uno de ellos fueron las compilaciones que hizo la revista mexicana *Debate Feminista* (1997), titulado “Raras Rarezas” siendo esta una de las primeras compilaciones académicas consideradas en el sentido de lo *queer* para y en la región mexicana. Vitarí, et. al (2011) aportan que esta teoría “desrarifica” a los raros y a “rarificar” a los normales; por tanto, se entiende que lo que busca esta teoría es eliminar viejos paradigmas y volverlos cotidianos al ojo del ser humano.

Estos autores mencionan que lo *queer* en América Latina propone el uso en las sexualidades no normativas, marginales y específicamente a poblaciones lésbicas o gays. Este uso le quita el sentido transgresor el cual es empleado en los estudios *queer* de Estados Unidos. Los estudios que van de la rama *queer* en América Latina abren una brecha menos rígida y más flexible dando pie a diversos estudios en áreas como las ciencias sociales o comunicación en relación con la diversidad sexual latinoamericanizada.

Para efecto de esta investigación resulta interesante conocer la visión de Michel Foucault y Judith Butler respecto al tema de la Teoría *queer*. Los autores tienen relación con el objeto de estudio al buscar nuevas formas de ver la sexualidad entre hombre y mujer, sin barreras o estereotipos que la sociedad heteronormativa, donde solamente se aceptan relaciones heterosexuales (hombre con mujer), ha implementado durante siglos donde los seres humanos solamente eran capaces de vivir un estilo de vida sin poder experimentar con libre albedrío y sin represalias políticas.

Durante años, ha existido una relación teórica entre Judith Butler y Foucault, debido a que cada uno tiene su particular punto de vista respecto a los estudios de género que

encaminan a la Teoría *queer*. González Vázquez (2009) menciona a Foucault en la recepción dentro de los estudios *queer*. En la recopilación de sus ensayos Foucault (2013) menciona la búsqueda de dialogar sobre la sexualidad para descifrar cómo fue constituida en la sociedad occidental moderna llegando a ser una experiencia compleja en la que convergen un campo de conocimientos, teorías y disciplinas diversas, pasando por la relación del individuo propio conociéndose como sujeto enfrentado ante un conjunto de reglas sociales las cuales se presentan definiendo las diferencias entre lo permitido y prohibido, lo decente y lo indecente, lo natural y lo monstruoso).

Teresa De Lauretis (1989) quien ha realizado importantes contribuciones a los estudios de género, considera que uno de los estudios que obtuvo gran influencia ha sido el de “Historia de la sexualidad” de Foucault, refiriéndose a esta como una construcción cultural dependiendo de los propósitos políticos de la sociedad dominante. Esto tiene todavía un alcance a nuestros días, ya que, existen segmentos dominantes de la población que buscan monopolizar la sexualidad, sin aceptar la diversidad que la misma sociedad tiene por añadidura.

Para Butler (2006) esta teoría se opone a cualquier reivindicación de identidad, incluyendo la asignación de un sexo estable. De esta manera, la Teoría *queer* no acepta la regulación de la identidad; el establecimiento de términos epistemológicos que reclaman cierto tipo de identidad y evita el activismo homofóbico, es decir, la teoría considera que la sexualidad no debe unificarse ni resumirse fácilmente ni tampoco unificarse a través de categorizaciones (Butler, 2006). Butler es una de sus principales representantes y quien, a juicio de Hernández y Quintero (2009) ha ejercido gran influencia en los estudios *queer*, al proponer una concepción del género representativa e imitativa.

Tanto Butler como Foucault, buscaban la exteriorización del ser humano el poder expresarse y definirse como su yo interior les exige existir erradicando roles que la sociedad impuso para mantener un orden social clásico y pulcro, todo esto viéndolo desde el área sexual del individuo.

Estos dos representantes de la Teoría *queer* son la base de las investigaciones que posteriormente fueron optadas por nuevos autores, los cuales han brindado peso a los estudios *Queer* que hoy en día se realizan en todo el mundo como por ejemplo, el de Monique Wittig (1992) con el libro “Pensamiento heterosexual y otros ensayos” (1992) quien presenta a los discursos de heterosexualidad como opresores al negar posibilidades de hablar en términos propios de las lesbianas, negando creaciones con sus propias categorías, considerando a estos discursos como tiránicos y feroces.

Fueron los estudios feministas los que anteceden a los estudios *queer*, posteriormente en los años ochenta en su lucha por los derechos civiles la comunidad LGBT marco agenda en la academia, emergiendo investigaciones referentes a este movimiento social.

3.2.5 Enfoque epistemológico de la comunidad LGBT en la era digital

El elemento fundamental que engloba gran parte de esta investigación es la comunidad LGBT y su causa social. Aunque actualmente en la comunidad han surgido más siglas como lo son LGBTTTIQ+; se retoman solamente las siglas LGBT ya que la *webserie* que es el tema de estudio presentan personajes dentro de estas cuatro siglas. Para poder entender más este movimiento, se expondrán conceptos específicos, de igual forma, la relación que ha tenido con la cultura digital (YouTube).

A continuación, se muestran definiciones sobre las siglas LGBT para conocer el significado de cada una. Como mencionan Flores, *et al.* (2007) las comunidades de diversidad sexual en México son reconocidas con las siglas LGBT, las cuales consisten en los grupos de lesbianas, gays (homosexuales), bisexuales, transexuales, transgénero y travestis. A continuación se presentan las definiciones que sobre cada palabra de las siglas LGBT presenta el Instituto Nacional de Estadística y Censos de Ecuador INEC (2013) por considerar que reflejan de manera acertada a quienes forman parte de esta comunidad:

- **Lesbiana:** “mujeres que sienten atracción física, emocional y sexual por otras mujeres. Es un término político que proviene históricamente de la Isla de

Lesbos en la Grecia antigua; donde la poetisa Safo congregaba a las mujeres para exponer sus poemas de amor” (INEC, 2013, p. 25).

- **Gay:** “término para identificar a hombres que asumen de manera abierta su atracción física, emocional y sexual por otros hombres” (INEC, 2013, p. 24).
- **Bisexual:** “hombres o mujeres que sienten atracción física, emocional y sexual por personas de ambos sexos. Hombre bisexual o mujer bisexual” (INEC, 2013, p. 22).
- **Trans:** “este término paragua -que incluye la subcategoría transexualidad y otras variaciones- es utilizado para describir las diferentes variantes de la identidad de género, cuyo común denominador es la no conformidad entre el sexo biológico de la persona y la identidad de género que ha sido tradicionalmente asignada a este. Una persona trans puede construir su identidad de género independientemente de intervenciones quirúrgicas o tratamientos médicos” (INEC, 2013, p. 26).

Para el despacho de abogados en defensa de los derechos homosexuales *Child Welfare League of America Lambda* (2013) definen las iniciales LGBT las cuales se han unificado para denominar de forma inclusiva a todas las comunidades e individuos que se identifican como lesbiana, gay, bisexual o transexual, incluso se les considera a las personas que no tengan definida su identidad de género y/o sexualidad. Las siglas pueden ordenarse de manera indistinta, incluso con el pasar de los años se han agregado más letras, por ejemplo, “Q” de *Queer*, “I” de Intersexo y “A” de aliados (personas que no son LGBT pero que apoyan a este movimiento).

Este término cuenta con apenas 28 años siendo utilizado por la comunidad, Castells Andrade (2016) menciona que desde 1990 estas siglas tomaron fuerza ya que, los transexuales y bisexuales no se sentían del todo representados cuando se les refería solamente como “comunidad gay”. Actualmente, existen más siglas atribuidas a la ya conocida comunidad LGBT, con el fin de no descartar cualquier identidad sexual y brindarles reconocimiento ante la sociedad. Las coincidencias entre estos autores son los significados

de cada sigla, aunque algunos agregan más palabras, esta comunidad lo que busca es la inclusión y sentido de pertenencia con respecto a la diversidad sexual que existe en México.

Aunque en México no se conoce una fecha exacta sobre el inicio del movimiento LGBT, Diez (2011) afirma que fue el 26 de julio de 1978 cuando este movimiento tomó fuerza en la capital de este país. A mediados de los años ochenta, el movimiento homosexual tomó más fuerza por la aparición del VIH-Sida. Después de estos eventos la comunidad LGBT tuvo mayor visibilización por discusiones a favor y en contra de los estilos de vida y gustos sexuales fuera de la normatividad impuesta por la sociedad mexicana.

Desde el surgimiento de los medios de comunicación, Propato (2010) hace referencia que eran pocas las apariciones de temas relacionados a la comunidad homosexual, aunque mencionadas apariciones se encargaban de advertir sobre la amenaza de este “tipo de individuos” ante los jóvenes. Un ejemplo de ello es el cortometraje *Boys beware* (1961) donde se advierte a los jóvenes de no subir a automóviles con hombres desconocidos, los cuales tienen una enfermedad mental denominada “homosexual” y podrían afectar su vida futura.

Con el pasar de los años la comunidad, se ha sabido enfocar en los medios de comunicación para alzar su voz eliminando estereotipos y estigmas que la sociedad heterosexual ha normalizado. Castells Andrade (2016) aporta que la comunidad ha incursionado desde revistas independientes para dar a conocer su cultura, en películas, programas de entrevistas hasta las distintas apariciones en series de televisión.

Por su parte, Propato (2010) señala que gracias al aporte de los medios de comunicación masivos que ha acompañado la evolución de la sociedad, la libre expresión y los derechos humanos, la cultura popular modificó ideologías para dar paso a la homosexualidad en temas de conversación como apariciones en medios, llegando incluso a influir en el cine, las artes y literatura. Durante los años noventa, Figari (2010) señala esta década representada por la diversidad y la pluralidad de grupos que surgieron en el continente americano, principalmente las ciudades de Latinoamérica. Años después, aparecieron nuevos

espacios de comunicación digital como lo fue Internet siendo el escenario idóneo para la organización virtual y encuentro, dirigido en específico a la comunidad LGBT.

Con los beneficios que brindó Internet, la comunidad LGBT incursionó en la plataforma YouTube siendo el medio de expresión idóneo en la cultura digital. Como menciona Lovelock (2017) por medio de videos los jóvenes gays, bisexuales y lesbianas discuten sobre experiencia de “salir del *close*”, dichos videos son comunes en YouTube. De igual forma, el autor menciona que los usuarios tienden a compartir sus videos u otros videos donde se sientan identificados con la finalidad de exteriorizar sus sentimientos.

Contextualizando de donde viene YouTube se expone conceptualizaciones clave sobre este sitio web. Bañuelos (2009) menciona que YouTube, fue fundado por Chad Hurley, Jawed Karim y Steven Chen en febrero de 2005, para después ser comprado por Google en noviembre de 2006. Es sitio ofrece visualizar eventos actuales, acontecimientos, encontrar videos sobre intereses personales y aficiones, así como descubrir lo inusual. Ahora después de trece años, este sitio web sigue vigente en la sociedad mexicana e internacional. Es por eso que grupos y comunidades sociales, ha encontrado en YouTube el medio para fugarse de la realidad, de igual forma, expresándose sin censura a diferencia de los medios tradicionales.

Según Bañuelos (2009) las características de YouTube son las siguientes: el tiempo es actual, el espacio es virtual y ubicuo, el público participa interactivamente, el sitio posee elementos dominantes en lo visual como lo son los videos que en los últimos años han sido creados por los propios usuarios dando una contribución independiente en los medios digitales.

Los temas abordados en estos capítulos permitieron contextualizar teórica y conceptualmente el objeto de estudio, a través de una construcción dialógica entre los autores que han abordado cada uno de estos postulados. Con el pasar de las décadas estos conceptos y teorías han sido elementales para responder nuevas prácticas y nuevos medios de comunicación que los seres humanos hemos ido evolucionando gracias a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

La comunidad LGBT ha encontrado en el mundo digital un mejor medio para expresarse sin censura y sin narrativas estereotipadas. La comunidad LGBT se ha convertido en un grupo de espectadores activos dejando atrás la pasividad que durante décadas había sido la constante en los antiguos medios. La difusión de *webseries* con este tipo de temática, es posible el mayor alcance y difusión de nuevos contenidos audiovisuales en la Cultura digital.

Dirección General de Bibliotecas UAQ

Capítulo 4. Diseño metodológico

A lo largo de este capítulo se presenta el diseño metodológico que fue empleado a lo largo de esta investigación. El capítulo se divide en tres secciones: la perspectiva metodológica, la fundamentación de la metodología y desarrollo de la estrategia metodológica.

En la primera sección se presentan la perspectiva metodológica que fue utilizada en la investigación, abarcando el tipo de estudio que representa la investigación, así mismo, se sustenta a la *webserie* “Con Lugar” como objeto de estudio y la confiabilidad y validez con la que se defiende lo recolectado en el proceso de la investigación.

Como segunda sección, la fundamentación metodológica es presentada con el diseño del caso de estudio, los conceptos y categorías que engloban la investigación, así mismo, como la delimitación espacio-temporal para llegar a tener el acercamiento con el objeto de estudio por diversas técnicas e instrumentos de recolección de datos. De igual forma, en esta sección se hace referente al concepto grupo de enfoque en línea y WhatsApp con relación a sus implementaciones en la investigación académica digital. Por último, en esta sección se presenta el uso del grupo de enfoque en línea para investigaciones digitales y de WhatsApp con sus implementaciones digitales.

La tercera y última sección están conformadas por el desarrollo de la información obtenida sobre los comentarios en YouTube. En esta sección presenta la sistematización de la información obtenida de los comentarios en YouTube y del grupo de enfoque en línea. Así mismo, se presenta la categorización, interpretación y resultados de los datos obtenidos a lo largo de la investigación sobre la apropiación del formato *webserie* en específico de la *webserie* “Con Lugar” por parte de la comunidad LGBT.

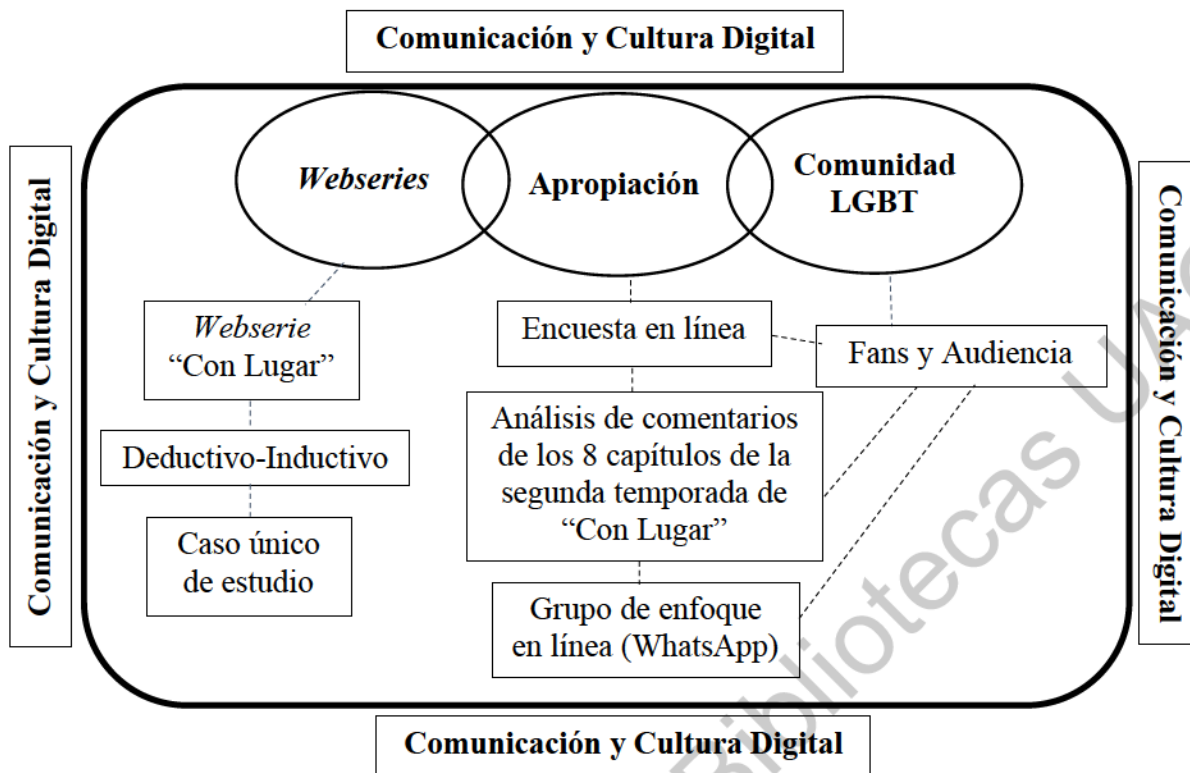


Figura 3. Modelo metodológico con lo temas elementales (*Webseries*, *Apropiación* y *Cultura LGBT*) englobando las características y actividades realizadas. Fuente: Elaboración propia.

4.1 Perspectiva metodológica

En cada investigación contar con un método científico es de utilidad para fundamentar los pasos a seguir en cada proyecto. La investigación, por consiguiente, es de carácter descriptivo, mixto basándose en el método deductivo-inductivo.

El uso de este método resulta apropiado por contar con los rasgos necesarios del método por ser la *webserie* "Con Lugar" un fenómeno actual, poco explorado y por ser un nuevo medio de comunicación que la comunidad LGBT está optando en México.

4.1.1 Tipo de estudio

Para efectos de esta investigación resulta elemental especificar cuál será el tipo de estudio que se implementará.

La investigación es de carácter descriptivo por buscar especificar las propiedades, perfiles y características de personas, comunidades, grupos o cualquier otro fenómeno que se somete a un análisis (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) así como el describir el fenómeno de la *webserie* “Con Lugar” por parte de la comunidad LGBT. De igual forma, esta investigación es de carácter mixto por conjugar datos cualitativos y cuantitativos, Sampieri et al., (2010) mencionan que los métodos de investigación mixta son la integración sistemática de los métodos cualitativo y cuantitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno. Esta investigación es realizada en un momento único y es de carácter deductivo-inductivo, por comenzar con la teoría y, por consiguiente, se derivan expresiones lógicas denominadas hipótesis que la investigadora busca someter a prueba. Por su parte, el método inductivo es utilizado por ir al campo para recoger datos y de ahí generar explicaciones de un fenómeno (Hernández Sampieri et al., 2010).

La *webserie* “Con Lugar” creada en el año 2017 ha obtenido apoyo económico y social por parte de la comunidad LGBT mexicana e internacional para con esto producir la segunda temporada de mencionada *webserie*; por lo tanto, resulta ser un campo fértil para explicar este fenómeno que con los medios digitales de comunicación promueve el movimiento de lucha y aceptación.

4.1.2 Estudio de caso “Con Lugar”

Al ser una investigación sobre una *webserie* mexicana, en específico con temática LGBT llamada “Con Lugar”, la estrategia de investigación que se emplea es el caso de estudio de tipo único. Yin define al estudio de caso como “una investigación empírica que estudia un fenómeno contemporáneo de la vida real” (Yin, 2003, p. 13).

Por otro lado, James Mckernan define el caso de estudio como “una recogida formal de datos presentada como una opinión interpretativa de un caso único, e incluye el análisis de los datos recogidos durante el trabajo de campo y redactado en la culminación de un ciclo de acción, o la participación en la investigación” (McKernan, 1999, p. 96). Todo esto por medio de un proceso de investigación que tiende a ser prolongado según el tipo de fenómeno y su evolución. Mckernan (1999) menciona tres momentos importantes que se realizan

durante el desarrollo del Estudio de caso, como primer momento es la observación, el segundo momento sirve para recuperar la información y registrarla; y como tercer momento será comprender el fenómeno.

Las ventajas y desventajas del uso sobre el estudio de caso de la *webserie* “Con Lugar”, se consideran las siguientes. Como ventajas se considera que sólo fue una investigadora la que efectuó esta investigación de forma eficaz; se contó con los tiempos y recursos necesarios para concluir mencionado estudio; la investigación fue enfocada a un solo caso lo cual conlleva a un estudio en profundidad del fenómeno planteado y por último, se buscó explicar la apropiación del formato *webserie* en la cultura digital en específico de la *webserie* “Con Lugar” en México. Las desventajas que pudo tener esta investigación pudieron ser causadas por la poca experiencia en la investigación por parte de la investigadora; al ser sólo un caso de estudio no se pudo generalizar los datos obtenidos con otros casos similares.

4.1.3 Tipo de caso

Para efectos de esta investigación el tipo de caso será el del tipo: único caso de estudio, al ser solamente la *webserie* “Con Lugar” el objeto de estudio. Yin (2003) define el único caso de estudio con las siguientes características:

- Único caso de estudio: representa la prueba crítica de una teoría significativa, puede ser utilizado para determinar si las proposiciones de una teoría están conectadas, si algún conjunto alternativo de explicaciones podría ser más relevante. Puede representar un proyecto típico entre muchos otros proyectos, por ejemplo, un vecindario urbano típico o una escuela representativa en una comunidad (Yin, 2003).

Resulta ser apropiado el único caso de estudio para esta investigación; por ser la *webserie* “Con Lugar” un caso actual y único donde el *crowdfunding* formó parte fundamental para la producción de la segunda temporada de la mencionada *webserie*. Esta *webserie* cumple con los elementos básicos que caracterizan a este tipo de caso para poder responder las preguntas de investigación y cumplir con los objetivos planteados, de igual

forma, se podrá conocer si existe relación entre el tema “Con Lugar” y la teoría que se considera conveniente aplicar.

4.1.4 ¿Por qué “Con Lugar” como estudio de caso?

Se escogió esta *webserie* por su horizontalidad entre la producción y el usuario, por fomentar la inclusión en la producción de la misma teniendo éxito y apoyo por parte de la comunidad LGBT en México durante los años 2017 y 2018. Cumpliendo con los rasgos característicos del Estudio de caso por ser un fenómeno contemporáneo, único, representativo y dentro de un contexto real que tiene los tópicos necesarios para ser estudiado en profundidad y traer nuevos temas a la agenda académica. Los resultados que se encontraron fueron relacionados con las preguntas de investigación para brindar al ambiente académico datos sistemáticos sobre la apropiación que hizo de las *webseries* la comunidad LGBT en México.

4.1.5 Confiabilidad y validez

Toda investigación debe tener criterios de confiabilidad para poder dar peso a los resultados que se obtendrán pasada la investigación de campo y comprobar si el método propuesto puede ser aplicado en otros fenómenos.

Para efectos de esta investigación, el tipo de validez que se empleará será la externa. Este tipo de validación se caracteriza por trabajar con un único estudio de caso, como lo es la *webserie* “Con Lugar” para corroborar si la información encontrada fue lo que se buscaba encontrar en esta investigación.

4.2 Fundamentación de la metodología

En este apartado se presenta el diseño del caso de estudio único, los conceptos y categorías de análisis que engloban esta investigación, la delimitación espacio-temporal en la que fue desarrollada cada estrategia de investigación. De igual forma, se presenta el acercamiento al objeto de estudio y el uso de las técnicas e instrumentos que fueron necesarios para recolectar los datos. Por último, se presenta el uso del grupo de enfoque en línea para investigaciones digitales, para finalmente cerrar con el uso de WhatsApp y sus implementaciones digitales que fueron elementales para realizar el grupo de enfoque en línea.

4.2.1 Diseño del caso de estudio único

Para que una investigación sea plausible debe de contar con la unidad de análisis con la que se va trabajar con el fin de encontrar las respuestas a las interrogantes que se plantean al inicio de toda investigación con un tema de estudio en específico.

Con respecto al tema de la *webserie* y la cultura digital en la comunidad LGBT en México. El caso de la *webserie* “Con Lugar” requiere de una unidad de análisis que será elemental a lo largo de la investigación. Al hablar sobre apropiación de mencionada *webserie*, se tomará como eje central a los usuarios que han visto la *webserie* “Con Lugar” con las siguientes características:

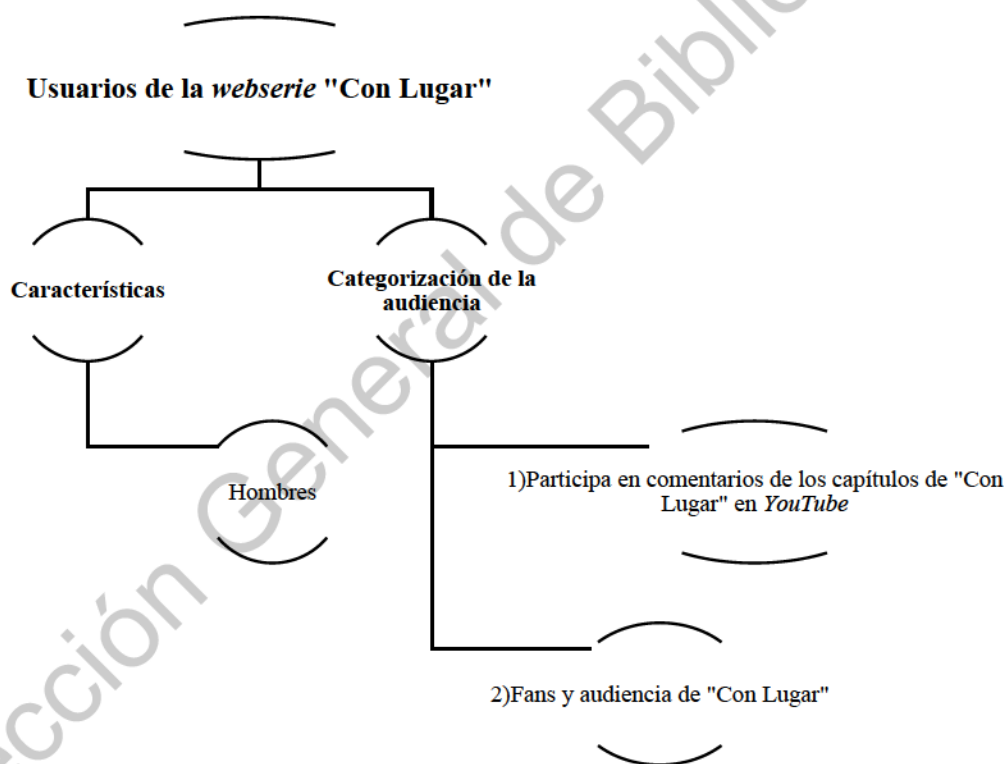


Figura 4. Gráfico sobre usuarios que participaron en grupo de enfoque en línea. Gráfico: Elaboración propia

4.2.2 Conceptos y categorías de análisis

Las categorías claves que la engloban son: Conocimiento, Uso y Transformación, por ser los tres niveles de apropiación en la que se está basando para conocer el nivel que los usuarios de “Con Lugar” cuentan. De igual forma, los conceptos de fan y audiencia, son conceptos importantes que se encuentran presentes en la investigación. En la siguiente tabla se presentan los conceptos anteriormente mencionados con su definición teórica y la operacionalización de estos conceptos.

Tabla 3
Definiciones teóricas y operacionalización de categorías

| Categoría | Definición teórica | Operacionalización de los conceptos |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Conocimiento | Hace referencia a la representación que se tiene sobre la tecnología y sus usos, puede ser desde un nivel descriptivo hasta un nivel de generalización a múltiples escenarios (Orozco et al., 2002). | Hace referencia a la forma en que la comunidad LGBT conoció el contenido y el formato de la <i>webserie</i> “Con Lugar” desde el nivel análogo hasta el nivel digital. |
| Uso | Referente al uso o empleo de prácticas que involucran apropiación de las TIC en la vida cotidiana (Orozco et al., 2002) | Referente al uso que se le da al formato <i>webserie</i> en YouTube, donde intervienen la interacción entre audiencia, producción y tipos de lenguaje, y la promoción de la <i>webserie</i> en redes sociales entre los usuarios. |

| | | |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Transformación | Cuando sucede la modificación adaptativa de las prácticas que involucran el uso de la tecnología (Orozco et al., 2002). | Referente al momento de la apropiación por parte de los fans de la segunda temporada de la <i>webserie</i> “Con Lugar” donde se involucran sentimientos, empoderamiento, <i>fandom</i> y gratificaciones. |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4
Definiciones y operacionalización de los conceptos

| Concepto | Definición teórica | Operacionalización de los conceptos |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Fan | La persona que sigue una idea política, establece en sí mismo una realidad ficticia, que deriva en un comportamiento emocionalmente convulso (Francisco et al., 2014, p. 18). | Persona mexicana dentro de la comunidad LGBT que vió la primer y segunda temporada de “Con Lugar”, la cual muestra interés por la trama y transmite más de un sentimiento al respecto. |
| Audiencia | Las audiencias interpretan, utilizan y resignifican lo que obtienen de los medios y, junto con otros discursos, conforman y reconstruyen su realidad (Becerril, 2012, p. 27). | Grupo de personas mexicanas que han visto la <i>webserie</i> “Con Lugar” por medio de Internet y cuentan con un bagaje cultural LGBT. |

Fuente: Elaboración propia

4.2.3 Delimitación espacio-temporal

En el ámbito espacial, esta investigación se divide en tres etapas; como primera etapa se realizó una encuesta en línea a fans de la *webserie* “Con Lugar” con el fin de ser un primer acercamiento al objeto de estudio y conocer datos demográficos. Como segunda etapa, se tomó registro de los comentarios en cada episodio de la segunda temporada en YouTube donde la comunidad LGBT y heterosexual ha podido manifestar sus opiniones con respecto a la trama de cada capítulo publicado. En la última etapa, consistió en un grupo de enfoque en línea donde se analizó de manera cualitativa el proceso de apropiación que la comunidad LGBT ha hecho de la *webserie* “Con Lugar” a lo largo de su segunda temporada transmitida en YouTube.

Estas tres etapas son realizadas a conveniencia por motivo de recursos y tiempo con el uso de las herramientas y de los tiempos de los usuarios que han visto la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar”. Este periodo abarcó los meses de abril a mayo y septiembre a noviembre del año 2018. A continuación, se presentan las fechas y actividades realizadas durante este periodo.

La encuesta en línea fue realizada durante los días 29 de abril al 6 de mayo de 2018 por medio de la plataforma Survio (ver anexo 2). Específicamente, se realizó la encuesta a fans e inversores de la *webserie* “Con Lugar” donde se recaudaron datos duros de 11 encuestados escogidos al azar. Esta encuesta se difundió en la *fanpage* llamada “Club de fans oficial #Con Lugar” la cual cuenta con más de 1,563 seguidores, fue elemental el apoyo del administrador de la página para difundir este contenido.

Durante el tres al cuatro de septiembre de 2018 se realizó la captura de comentarios presentes en la plataforma YouTube del primer capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar”, posteriormente se codificó y analizó cada uno de los comentarios. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del primer capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

La segunda actividad realizada durante el cinco al seis de septiembre de 2018 fue capturar los comentarios del segundo capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar”, se

codificó y analizó cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del segundo capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

La captura de los comentarios del tercer capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar” fue del siete al ocho de septiembre de 2018, se codificó y analizó cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del tercer capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

Del nueve al diez de septiembre de 2018, se capturaron los comentarios del cuarto capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar”, con la codificación y análisis correspondiente de cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del cuarto capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

La captura de los comentarios del quinto capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar” fue en las fechas del 11 al 12 de septiembre de 2018, se codificó y analizó cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del quinto capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

Fue del 13 al 14 de septiembre de 2018 cuando se capturó los comentarios del sexto capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar”; la codificación y análisis de cada comentario estuvo presente. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del quinto capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

La penúltima captura de comentarios del séptimo capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar” se realizó durante el 15 al 16 de septiembre de 2018; hubo codificación y análisis de cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del séptimo capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

En la última etapa de la segunda etapa de esta investigación, se realizó la captura de los comentarios del octavo capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar” durante el 17 al 18 de septiembre de 2018; se codificó y analizó cada comentario. La unidad de análisis fueron los comentarios en la plataforma YouTube del octavo capítulo de la segunda temporada en el canal de la *webserie* “Con Lugar”.

Durante el 14 de noviembre de 2018, se realizó la tercera etapa de la investigación por medio de un grupo de enfoque en línea elaborado en WhatsApp con una guía de preguntas la cual engloba los tres niveles de apropiación (Conocimiento, Uso y Transformación) durante un horario de las 21:00 a las 23:18hrs. La unidad de análisis fueron siete jóvenes de sexo masculino que vieron la primera y segunda temporada de “Con Lugar”. Del 15 al 18 de noviembre de 2018, se analizó la conversación realizada en el grupo de enfoque en WhatsApp por cada comentario de los participantes se codificaron los tres niveles de apropiación; el tercer paso, fue analizar los comentarios y dar resultados preliminares con respecto a lo investigado.

4.2.4 Acercamiento al objeto de estudio y el uso de técnicas e instrumento para recolección de datos

El proceso de acercamiento al objeto de estudio fue en tres etapas. La primera consistió en presentar la encuesta en línea para tener un primer acercamiento con la comunidad LGBT y su accesibilidad para participar en este tipo de investigaciones; la segunda consistió en realizar análisis de datos, en específico los comentarios realizados por los usuarios en la plataforma YouTube los cuales fueron publicados en cada uno de los ocho capítulos de la tercera temporada de la *webserie* “Con Lugar”; en la tercera etapa, se realizó un grupo de enfoque en línea a parte de los jóvenes que vieron la segunda temporada de la *webserie* con el fin de conocer el nivel de apropiación que contaba este grupo de siete jóvenes entrevistados.

En este apartado se presenta el proceso por el cual se realizó la metodología aplicada en esta investigación. Como primer momento, se presenta el uso del grupo de enfoque en línea y el uso de WhatsApp en metodología de investigación. Así mismo, se explica su relevancia en esta investigación con sustento teórico y metodológico.

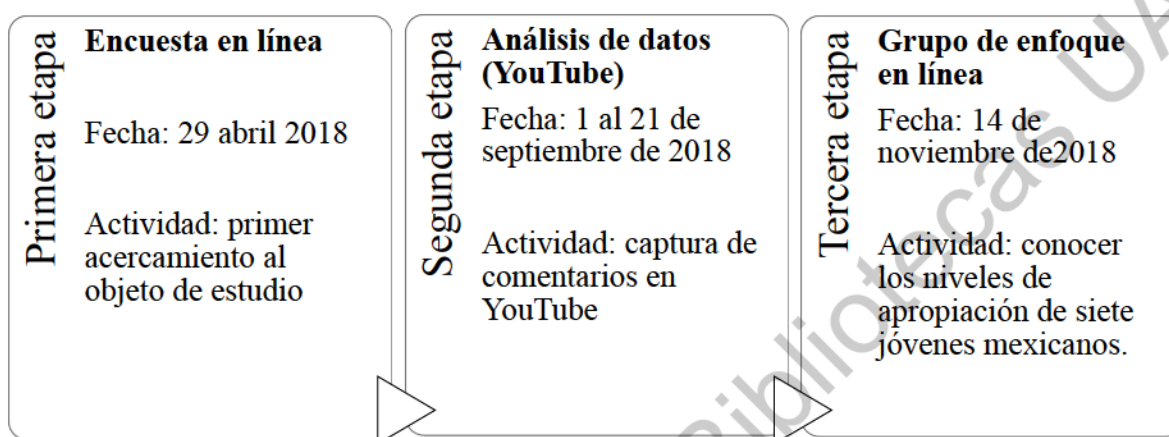


Figura 5. Etapas del acercamiento al objeto de estudio.

Fuente: Elaboración propia

4.2.5 Uso del grupo de enfoque en línea para investigaciones digitales

En la tercera etapa, se planteó realizar un grupo de enfoque en línea por motivos de ubicación y tiempo para realizar investigación de campo. Este apartado presenta información actualizada sobre lo que son ahora los grupos de enfoque en línea, ventajas y desventajas, el uso de WhatsApp como medio para realizarlos y la metodología aplicada para esta segunda etapa de la investigación sobre la apropiación del formato *webserie* en específico la *webserie* “Con Lugar” por parte de la comunidad LGBT en México.

Con el paso de los años los grupos de enfoque han evolucionado a tal grado que, gracias a la tecnología y sus beneficios, ahora son denominados grupos de enfoque en línea. “Las sesiones de grupo en línea son conducidas a través de la red y funcionan igual que una sala de conversación” (chat). Cada sesión está formada de seis a ocho participantes y tiene una duración de entre 60 y 90 minutos” (de León & De la Riva, 2008, p. 1). Tomat (2012) menciona que el uso de los *focus group* en línea es para recoger datos de tipo cualitativo y poder analizarlos con técnicas de análisis cualitativas.

Morgan y Lobe (2011) reflexionan que durante este tiempo, varias tecnologías de Internet se han adaptado como formatos para grupos de enfoque en línea; dando consistencia con la evolución general de los grupos de enfoque tradicionales en las ciencias sociales.

Cantamutto y Vela Delfa (2014) mencionan que el tipo de corpus que se utilice en la investigación dependerá de dos etapas, la primera dependerá de la pregunta de investigación, hipótesis y del objetivo que se busca responder en dicha investigación. La cantidad de datos que se buscarán recolectar dependerán del interés del estudio. La segunda etapa representa a la etapa de elaboración, donde se recolectarán datos escritos u orales. De esta manera, el uso del corpus producido como fundamento empírico de la investigación permite generar los instrumentos de recolección y estudio de los datos (Hernández Sampieri et al., 2010) con el fin de dar validez y objetividad a dichos instrumentos y en los resultados obtenidos (Parodi, 2008).

Existen ventajas y desventajas en estas innovadoras investigaciones de la comunicación digital. Entre las desventajas Cantamutto y Vela Delfa (2014) exponen las siguientes: la respuesta se dilata, puede no haber respuestas, la respuesta ocurre en otro medio/soporte. En cuanto a las ventajas consideradas, es que existen pocas investigaciones con este tipo de metodologías, las cuales pueden ser los primeros a pasos a próximas metodologías consolidadas con la oportunidad de ser utilizadas en diversas investigaciones de carácter social.

Con respecto a las ventajas de un grupo de enfoque en línea propuestas por de León & De la Riva (2008) son:

- Se pueden lograr alcances para grupos geográficamente dispersos, que permitirán formar grupos locales, regionales, nacionales o internacionales (de León & De la Riva, 2008, p. 3).
- Una mayor facilidad en el reclutamiento de personas que provienen de poblaciones que no asistirían a sesiones de grupo convencionales (de León & De la Riva, 2008, p. 3).

- Comodidad –los miembros del grupo, pueden participar desde su casa, oficina o bien, mientras viajan, sin tener que trasladarse (de León & De la Riva, 2008, p. 3).
- La naturaleza anónima de la discusión puede facilitar que existan respuestas más francas cuando se trate de temas sensibles, que serían más difíciles de manejar en sesiones cara a cara (de León & De la Riva, 2008, p. 3).
- Se evitan los prejuicios relativos a edad, género, etnia y apariencia física (de León & De la Riva, 2008, p. 3).

En contraste, las desventajas que caracterizan a los grupos de enfoque en línea son las siguientes:

- Incertidumbre de no saber si quien contesta es quien nosotros esperamos que sea (de León & De la Riva, 2008, p. 4).
- Los participantes pueden no asistir o cancelar en el último minuto (de León & De la Riva, 2008, p. 4).
- Tiempo en las respuestas de los participantes (de León & De la Riva, 2008, p. 4).
- Carencia de profundidad en las respuestas de los participantes (de León & De la Riva, 2008, p. 4).
- Es difícil la exploración de reacciones no verbales/emocionales, experiencias sensoriales y vínculos afectivos (de León & De la Riva, 2008, p. 4).

Existen dos tipos de grupos de enfoque los sincrónicos y asincrónicos. Morgan y Lobe (2011) explican que los grupos de enfoque sincrónicos se caracterizan por presentar respuestas en tiempo real, los participantes se reúnen al mismo tiempo mientras están sincronizados en línea. Con respecto a los asincrónicos, los participantes pueden estar en ubicaciones separadas y no requieren reunirse en el mismo tiempo o al mismo lugar.

Tomat (2012) menciona que en un grupo de enfoque en línea se puede involucrar un solo grupo de participantes en una única ocasión. Con respecto al investigador que lleva a cabo este ejercicio, toma la posición de moderador manteniendo activo el flujo de la conversación, haciendo preguntas, haciendo posible la participación de los miembros del grupo, facilitando la discusión grupal y manteniendo la interacción entre los participantes. El

número de miembros en una sesión de grupo de enfoque en línea oscila entre seis a diez personas, aunque puede variar entre cuatro y 12.

En cada grupo de enfoque en línea se requiere contar con una guía de preguntas semiestructuradas. Tomat (2012) aporta que la guía de preguntas debe ser abiertas y cuyo orden debería ser de “embudo”, donde las preguntas vayan de lo general a lo particular, abordando las cuestiones claves en el centro de la discusión.

Morgan y Lobe (2011) mencionan cuando se realizan grupos de enfoque en línea por medio de mensajería instantánea (MI en lo sucesivo) de forma sincrónica el moderador contactará a cada uno de los participantes que han aceptado participar en la discusión, posteriormente, el moderador usará el sistema de MI para compartir instrucciones básicas antes de empezar con las preguntas. Esta secuencia de comentarios muestra el formato típico para los datos en un grupo focal en línea sincrónico que utiliza tecnología de MI. La conversación continuará mientras la sesión esté programada. El texto generado en esta conversación se guardará automáticamente. Por lo tanto, los datos están listos para el análisis tan pronto se finalice la conversación.

4.2.6 WhatsApp y sus implementaciones en la metodología

En las últimas décadas se ha consolidado el interés por el estudio de las comunicaciones digitales. Desde distintas disciplinas “-Sociología, Filosofía de la Ciencia, Psicología, Ciencias de la Información y de la Comunicación y Lingüística- han proliferado las investigaciones destinadas a entender este fenómeno comunicativo” (Cantamutto & Vela Delfa, 2014, p. 108). Entendiendo estos fenómenos comunicativos, investigadores se han percatado que el avance de los dispositivos tecnológicos está creciendo exponencialmente por la facilidad para analizar y almacenar datos digitalizados (Cantamutto & Vela Delfa, 2014) los cuales fueron recolectados en investigaciones de carácter cualitativo y cuantitativo.

Con estos avances de la tecnología en dispositivos móviles (desde *software* hasta *hardware*) se proponen metodologías para investigaciones orientadas desde las diversas disciplinas lingüísticas y comunicativas. Calero Vaquera (2014) menciona que entre las

características propias de los textos que se desplazan a través de estos dispositivos han sido destacados por su condición de discursos híbridos. Estos es, por compartir elementos oral y escrito (icónico-gráfico).

El uso de la aplicación WhatsApp en las investigaciones de la comunicación digital ha acrecentado. WhatsApp es “un servicio de MI cuyo propósito es comunicar, vía Internet y en tiempo real, a dos o más usuarios entre sí con mínimos costes por los mensajes de texto (o archivos de audios, videos, imágenes, o ubicación geográfica) enviados

se suele presentar en los medios publicitarios como una “potente y completa alternativa a los mensajes SMS”), con la ventaja de que es una aplicación que se puede instalar en casi todos los “teléfonos inteligentes” (*smartphones*), desde los iOS (iPhone) y los Android” (Calero Vaquera, 2014, p. 90).

Actualmente los jóvenes son los que utilizan los discursos electrónicos, se ha convertido en una actividad cotidiana que forma parte de sus espacios cercanos y sus referentes culturales. A esta generación se le ha denominado generación de la red, generación del pulgar o nativos digitales (Galán, 2007). Calero Vaquera (2014) menciona que la sintaxis, la ortografía, la gramática y sus normas pasan a segundo plano, ya que, lo prioritario para ellos es transmitir los mensajes con eficacia y prontitud, ya sea con *emojis* o con palabras.

Un elemento que ha tomado relevancia entre los usuarios de la aplicación WhatsApp, es el uso de los *emojis*. Calero Vaquera (2014) menciona que fue en 1982 cuando comenzaron a emplearse en los foros, chats y en los mensajes de correo electrónico hasta llegar ahora en los dispositivos móviles.

Se presentan tres funciones primordiales que desempeñan los *emojis* en los mensajes:

- a) Transmitir ideas, sentimientos, etc., al igual que cualquier otro sistema de comunicación (Calero Vaquera, 2014, p. 102).
- b) Enfatizar y redundar en el contenido propio del mensaje (Calero Vaquera, 2014, p. 102).

- c) Actuar como corrector o atenuadores de determinadas interfaces o como desambiguadores de mensajes con carga irónica (en ambos casos, el *emojis* se suele insertar al final del texto (Calero Vaquera, 2014, p. 102).

Con respecto a la metodología que se propone para la elaboración de un grupo de enfoque en línea con observación participante en un medio digital (WhatsApp). Se basó en algunos rasgos de la metodología aplicada por Vela Delfa y Cantamutto (2016).

El motivo de utilizar la observación participante es porque se ha encontrado en la figura del observador participante un aliado al momento de acceder y comprender las nuevas prácticas comunicativas de una determinada comunidad (Vela Delfa & Cantamutto, 2016). Churc y Oliveira (2013) mencionan que el sentimiento en general de los miembros que utilizan WhatsApp es que es más inmediato y más rápido en comparación con los SMS.

Como menciona Silva-Corvalán (2001) la observación permite trabajar con los datos que se obtienen de las conversaciones producidas de manera natural haciendo posible la optimización de los resultados.

Englobando con la observación participante y las interacciones que se producen en la aplicación WhatsApp, el modelo resulta ser más sencillo de lograr en grupos numerosos de acceso moderado, donde suelen tratar temas concretos y orientados a intereses comunes, y en la que los participantes no suelen conocerse personalmente (Vela Delfa & Cantamutto, 2016). Como se mencionó anteriormente, es relevante el consentimiento informado por parte de todos los informantes que se encuentren participando dentro del grupo en la aplicación WhatsApp. Vela Delfa y Cantamutto (2016) mencionan otra alternativa para la participación observante en grupos de WhatsApp, en la que el investigador observa un grupo cerrado, creado entre personas con lazos personales donde el investigador también se encuentre involucrado. Contar con un grupo con un número más reducido de miembros podrá facilitar la obtención del consentimiento informado. Haciendo uso de capturas de pantalla y apuntes sobre las acciones de los sujetos participantes a lo largo de la investigación será información complementaria para los resultados obtenidos.

Para este grupo de enfoque en línea mediado por WhatsApp se propone un grupo cerrado del que formarán parte siete informantes que sean fans de la *webserie* “Con Lugar” los cuales hayan visto la segunda temporada de la mencionada *webserie* y así mismo, la investigadora. Se elaborará una base de datos con información relativa con los perfiles de los miembros del grupo, en lo que concierne al avatar del perfil, la información o *status* identificativo de cada usuario. Las fotografías de los perfiles de cada uno de los miembros no serán utilizadas por motivos de privacidad, se propone, almacenar una descripción de las fotografías de la siguiente manera: *avatar* (individual o colectivo), retrato (cara, cuerpo), foto grupal, ausencia de foto.

Tabla 5
Base de datos por informante en WhatsApp

| |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Siglas del informante |
| Avatar del perfil (individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto) |
| Status identificativo del usuario |
| Edad |
| Ciudad |
| Estudio o trabajo |

Fuente: Elaboración propia

Por consiguiente, los textos que se irán obteniendo serán anonimizados y vertidos en una base de datos donde contengan los siguientes datos: Siglas del informante, textos de la intervención, datos de anclaje temporal (minutos), datos multimodales (videos, imágenes, *emojis*, *GIFS*) y comentario de la investigadora participante.

Tabla 6
Base de datos por informante

| |
|---------------------------------------------------------------------|
| Siglas del informante |
| Textos de intervención |
| Datos de anclaje temporal (minutos) |
| Datos multimodales (videos, imágenes, <i>emojis</i> , <i>gifs</i>) |
| Comentario de la investigadora |

Fuente: Elaboración propia

El segundo paso consistirá en el análisis de los datos. Para exportar la conversación se optará por la opción de enviar el historial por correo electrónico a la investigadora, con el fin de recuperar los *emojis* en las intervenciones correspondientes para obtener la representación gráfica exacta a la que se observa en el dispositivo móvil.

Un tema fundamental con respecto a las investigaciones intermediadas por un dispositivo móvil y la relación entre investigador – informante. Es indispensable la anonimización de los informantes con los que se trabajará en conjunto a lo largo de la investigación. Cantamutto y Vela Delfa (2014) mencionan que trabajar con los datos de intercambios realizados en un medio digital implica estar adentrándonos en la vida privada de los informantes y en presentar información que puede perjudicar a otras personas. Por esta razón, es de suma importancia implementar estrategias para proteger la identidad de los informantes, un ejemplo de estrategia sería la firma de consentimientos informados por parte de los informantes y, si son menores de edad, también tener una firma por parte de sus padres.

Por tal motivo, los textos serán anonimizados, con motivo de salvaguardar la privacidad de los participantes desde las citas como en las referencias que se realicen, para las muestras multimodales serán editados con “barridos” o efectos “fuera de foco”. A continuación, se presenta la carta de consentimiento informado, la cual fue enviada a cada uno de los participantes donde cada uno debía firmar y reenviar a la investigadora esto realizado por fines académicos. En anexo 3, se presenta el formato para la carta de consentimiento informado.

El tema clave que será tratado en este grupo de enfoque en línea será la apropiación del formato webserie por parte de la comunidad LGBT. Se propone esta guía de preguntas que la investigadora expondrá en un formato informal con tintes de una “charla entre amigos”. Esta guía de preguntas consta de 17 preguntas divididas en los tres niveles de apropiación; la primera sección denominada “conocimiento” estará conformada por cuatro preguntas, la segunda sección denominada “uso” estará conformada por dos preguntas y, por último, la tercera sección denominada “transformación” estará conformada por 11 preguntas.

En anexo 4 se presentan la guía de preguntas subdivididas en los tres niveles de apropiación: Conocimiento, Uso y Apropiación.

Las técnicas e instrumentos aplicados en esta investigación fueron: una encuesta en línea (fans de la *webserie* “Con Lugar”), análisis de comentarios de los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar” y un grupo de enfoque en línea (WhatsApp). A continuación, se presentan detalladamente lo realizado en cada técnica.

Encuesta en línea (fans de la *webserie* “Con Lugar”): La primera etapa consistió en la encuesta realizada del 29 de abril al seis de mayo de 2018, por medio de la plataforma *Survio*. Esta encuesta fue difundida principalmente en la *fanpage* “Club de fans #ConLugar”, con el apoyo del *community manager* de la mencionada *fanpage* logrando captar la atención de la comunidad LGBT para participar en la mencionada encuesta, recaudando datos duros de 11 encuestados que en algún momento publicaron o comentaron en la *fanpage* que cuenta con más de 1,563 seguidores. Estuvo en línea durante los días 29 de abril al 6 de mayo del año 2018 por medio de la plataforma *Survio*. Específicamente, se realizó la encuesta a fans e inversores de la *webserie* “Con Lugar” donde se recaudaron datos duros de 11 encuestados.

Al ser los jóvenes hombres quienes han visto esta *webserie*, se pudo tener un buen primer acercamiento logrando ser la aplicación de la encuesta clave para el desarrollo de las siguientes etapas con sus respectivos instrumentos de investigación que se hicieron a lo largo de la investigación sobre la apropiación de las *webseries* en la comunidad LGBT.

Análisis de comentarios de los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar”: La segunda etapa consistió en utilizar la plataforma *Netvizz YouTube*, durante los días del primero al 21 de septiembre de 2018 se descargaron los comentarios en formato Excel, obteniendo cada uno de estos publicados en cada uno de los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar”, dando un total de más de 21,000 comentarios recuperados de esta API.

Por medio de la plataforma YouTube se analizaron los comentarios de los ocho capítulos de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar”, durante los días uno de septiembre al 30 de septiembre. *YouTube Netvizz* fue la herramienta utilizada para la

extracción de datos a través de la API de *YouTube* v3. Los capítulos contaban con un mínimo de 1,564 comentarios y un máximo de 5,253 comentarios; sumando en total 21,833 comentarios analizados y codificados. Este proceso de análisis se dividió en tres etapas, la primera consistía en elaborar la base de datos y adecuarla al estudio; la segunda etapa consistió en extraer los comentarios clave que tenían relación con la apropiación del formato *webserie*; por último, la tercera etapa consistió en codificar cada dato obtenido para realizar las categorías que serían elementales para la elaboración del grupo de enfoque en línea

Grupo de enfoque en línea (WhatsApp): Como tercera etapa, se realizó el segundo acercamiento con fans de la *webserie* “Con Lugar” que en el mes de abril de 2018 contestaron una encuesta realizada por la investigadora. En la primera encuesta se solicitaba información extra como teléfono celular y correo para posteriormente propiciar un segundo acercamiento referente a la investigación. Al contar solamente con ocho contactos de ocho jóvenes hombres, no todos contestaron o quisieron participar. Por tal motivo, se optó por buscar a jóvenes que comentaban en la *fanpage* de “Con Lugar”, escribiendo un mensaje interno en Facebook invitándolos a participar en el grupo de enfoque en línea donde fueron cuatro los jóvenes que contestaron al mensaje aceptando participar.

A continuación, se presenta textualmente la invitación hecha a los participantes del grupo de enfoque en línea.

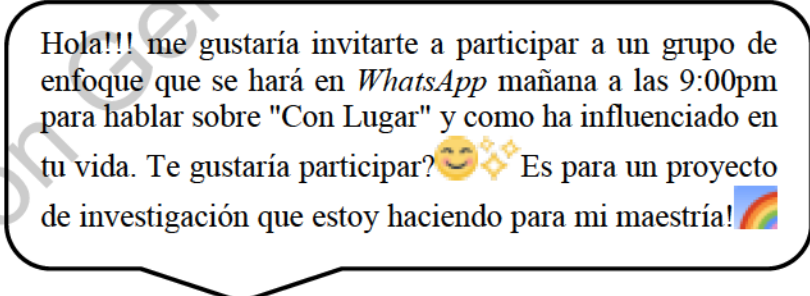


Figura 6. Conversación de la investigadora a informantes del grupo de enfoque en línea

El 14 de noviembre de 2018 se optó por realizar un grupo de enfoque en línea en la aplicación *WhatsApp* dirigido a siete fans de la *webserie* “Con Lugar”, los cuales residían en México (país). Este ejercicio se realizó desde las 21:00 hasta las 23:18hrs, donde todos los participantes dieron mínimo tres comentarios en la conversación realizada con el fin de

conocer el nivel de apropiación que cuenta esta muestra con base a los 3 niveles de apropiación: Conocimiento, Uso y Apropiación.

Como mencionan Stewart y Shamdasani (2017) la tecnología ha hecho posible vincular a las personas que se encuentran dispersos en regiones geográficas muy amplias. Posibilitando la realización de entrevistas con personas especializadas en temas específicos, las cuales pueden ser difíciles de ensamblar en una sola ubicación geográfica.

Este grupo de enfoque en línea fue efectuado en la aplicación de mensajería WhatsApp, por motivos de tiempos y espacio de la moderadora y participantes. La moderadora dio las preguntas (17 en total) en modo de conversación para que los participantes den sus respuestas y puntos de vista respecto con cada pregunta de forma interactiva.

El proceso por el cual se realizó esta investigación de campo fue realizado con el fin de responder la pregunta de investigación y cumplir con los objetivos de la misma. Desde el diseño metodológico hasta el acercamiento al objeto de estudio hubo un constante trabajo de estrategia y análisis en relación con las categorías claves como lo son los tres niveles de apropiación. Así mismo, los conceptos de *webserie* y audiencia con el fin de englobar cada uno así obtener los datos necesarios para esta investigación.

Capítulo 5. Sistematización, análisis e interpretación de los datos obtenidos

5.1 Desarrollo de la estrategia metodológica

Este apartado se divide en dos momentos, el primer momento de este apartado consiste en presentar la sistematización y análisis de la información obtenida como lo fueron los comentarios de la segunda temporada en YouTube y de lo obtenido en el grupo de enfoque en línea. En un segundo momento se presenta la categorización de los datos obtenidos en los comentarios de YouTube y lo recolectado en el grupo de enfoque en línea.

5.2 Sistematización de la información obtenida sobre los comentarios en YouTube

En la primera etapa, durante el análisis cualitativo de los comentarios, se tomaron en cuenta ciertos detalles relevantes respecto a cada capítulo, como lo fueron el número de comentarios, la fecha de captura de información, sinopsis del capítulo, países mencionados, ciudades de la República Mexicana mencionadas, personajes mencionados, *hashtags* creados, *emojis* usados, una nube de palabras que englobara lo que decían los comentarios de los usuarios que vieron cada capítulo de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” y por último, se anexan tablas con subcategorías rescatadas de los comentarios en YouTube.

Los países mencionados que aparecen fueron considerados al momento que los propios usuarios los mencionaban textualmente o por medio de un *emoji* con su bandera natal. Las ciudades de la República Mexicana fueron seleccionadas por ser mencionadas textualmente por los usuarios que comentaron en los capítulos.

Se consideró exponer los personajes que los usuarios mencionaron en sus comentarios, por considerarlos relevantes con respecto a la identidad y por acciones que los usuarios habían realizado en su vida personal.

La selección de los *hashtags* fueron creados por los propios usuarios que vieron cada capítulo de la *webserie* “Con Lugar”, dependiendo el capítulo fue la variedad de nuevos *hashtags* utilizados por la comunidad LGBT.

Los *emojis* que posteriormente se presentan fueron los más utilizados por los usuarios en los comentarios de cada uno de los capítulos de la *webserie* “Con Lugar”. El orden presentado va en la primera sección conforme fueron apareciendo en los comentarios escritos por usuarios y en la segunda sección hace referencia a los *emojis* más utilizados en orden de mayor a menor.

Las nubes de palabras fueron realizadas adjuntando el texto de cada uno de los comentarios según el capítulo de la *webserie* “Con Lugar” encontrados en YouTube. Por medio de la página <https://wordart.com/> se pudo realizar el gráfico con las palabras más repetidas y, por consiguiente, mencionando las palabras que tuvieron poca relevancia.

Las tablas con subcategorías rescatadas de los comentarios en YouTube son una representación de lo analizado de los comentarios de cada uno de los capítulos de la *webserie* “Con Lugar”, los cuales posteriormente fueron codificados con los tres niveles de apropiación: Conocimiento, Uso y Transformación, en el programa ATLAS.ti. A continuación, se presenta el formato que fue utilizado para representar la información obtenida por cada comentario de los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar” en YouTube. En anexo 5, se presenta la base de datos obtenida por el análisis de comentarios de los 8 capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar”.

CAPÍTULO #, TEMPORADA 2

de comentarios

Captura: (fecha de captura)

Sinopsis del capítulo:

Países mencionados:

Ciudades de la República Mexicana mencionados:

Personajes mencionados:

Hashtags creados:

Emojis usados:

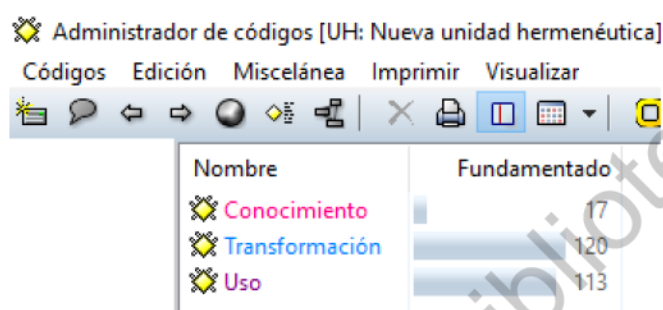
Nube de palabras:

Tabla con subcategorías rescatadas de los comentarios en *YouTube*:

Figura 7. Formato para insertar información detallada de cada capítulo. Fuente: elaboración propia

5.3 Análisis a través de ATLAS.ti de los comentarios en YouTube

Con el programa ATLAS.ti se codificaron las tablas con las subcategorías creadas por cada uno de los comentarios presentados en los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar” en YouTube. Estas codificaciones fueron los tres niveles de apropiación: Conocimiento, Uso y Transformación. A continuación, se presenta las capturas en este programa para investigaciones de carácter cualitativo.



Administrador de códigos [UH: Nueva unidad hermenéutica]

Códigos Edición Miscelánea Imprimir Visualizar

| Nombre | Fundamentado |
|----------------|--------------|
| Conocimiento | 17 |
| Transformación | 120 |
| Uso | 113 |

Imagen 1. Captura de pantalla de la unidad hermenéutica de sistematización de tablas con subcategorías.

En el administrador de códigos se presentan las veces que mencionados códigos (Conocimiento, Uso y Transformación) fueron utilizados al momento de codificar las tablas donde se encontraban las subcategorías de los comentarios de cada capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar” recolectados en *YouTube*.

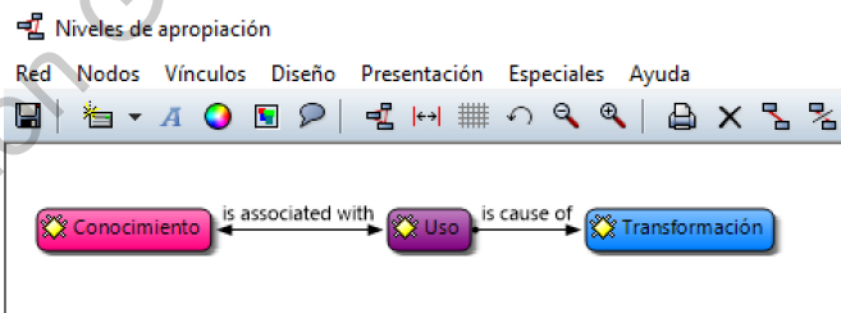


Imagen 2. Captura de pantalla de la Red de niveles de apropiación de tablas con subcategorías.

Con este gráfico de la red se observa la relación entre los tres niveles de apropiación. En primera instancia, se entiende que el primer nivel de apropiación denominado Conocimiento se encuentra asociado con el segundo nivel de apropiación que es el de Uso

dando como causa el tercer nivel de apropiación el cual es la Transformación. Estos tres niveles cuentan con una relación clave para ser completado el nivel de apropiación de cualquier formato audiovisual presentado en Internet. Uno es la causa del otro, sin el primer nivel resulta poco predecible que suceda el segundo y como consiguiente el tercero.

En la tabla 4 presenta las veces que fue codificado alguno de los tres códigos en el análisis. Se puede dar cuenta de la frecuencia por capítulo de cada una de las categorías.

Tabla 7

Tabla de códigos-documentos primarios

| | Conocimiento | Uso | Transformación | Totales |
|---------------------|---------------------|------------|-----------------------|----------------|
| 1er capítulo | 1 | 14 | 11 | 26 |
| 2do capítulo | 1 | 10 | 12 | 23 |
| 3er capítulo | 2 | 12 | 4 | 18 |
| 4to capítulo | 3 | 15 | 10 | 28 |
| 5to capítulo | 2 | 10 | 14 | 26 |
| 6to capítulo | 2 | 15 | 20 | 37 |
| 7mo capítulo | 3 | 18 | 24 | 45 |
| 8vo capítulo | 3 | 19 | 25 | 47 |
| Totales | 17 | 113 | 120 | 250 |

Fuente: ATLAS.ti

Se puede observar que en el primer y segundo capítulo solamente fue utilizado una vez el código Conocimiento, en comparación de los capítulos tres, cuatro, cinco, seis, siete y ocho donde como mínimo este código se presentó dos veces y máximo se codificó tres veces dando un total de diecisiete veces utilizado el código de Conocimiento en los ocho capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar”.

El segundo nivel de apropiación Uso, tuvo mayor presencia en los ocho capítulos de la segunda temporada de la *webserie* observando que este código estuvo presente como mínimo diez veces y máximo 19 veces con un total de ciento trece veces codificado este nivel de apropiación. Siendo el último capítulo con mayor número de codificaciones con este nivel de apropiación.

El nivel de Transformación cuenta con el mayor número de veces codificado a diferencia de los dos niveles anteriores, con un mínimo de 11 veces y máximo de 25 codificaciones con un total de ciento veinte codificaciones. Observando que fueron los capítulos siete y ocho con mayor número de codificaciones.

Analizando lo presentado en esta tabla se puede observar que en los ocho capítulos de la *webserie* “Con Lugar” hubo un constante uso de los tres códigos (Conocimiento, Uso y Transformación). Como total de codificaciones se puede dar cuenta que fueron 250 codificaciones registradas en este análisis de los comentarios más relevantes. Lo anterior permite dar cuenta que existe una apropiación completa por parte de los usuarios que emitieron sus comentarios y que vieron la segunda temporada de “Con Lugar”, ya que, fue el código de Transformación el que fue más utilizado y recurrente.

5.4 Sistematización de la información en función del grupo de enfoque en línea

Se utilizó la técnica de grupo de enfoque en línea, consistiendo en una dinámica de grupo efectuada con siete participantes y una moderadora. La sesión fue desarrollada sobre la base de una guía de preguntas elaborada por la investigadora y aprobada por la directora de tesis.

La muestra fue comprendida por hombres mexicanos de edades comprendidas entre los 18 a 33 años de edad con gusto e interés por la *webserie* “Con Lugar”. La dinámica de grupo se realizó el día 14 de noviembre de 2018 durante las 21:00 a 23:18hrs en la aplicación WhatsApp.

En anexo 6, se presenta una base de datos por cada participante donde se presentan datos elementales para la investigación. Estos datos van desde siglas del informante, avatar del perfil, edad, ciudad, estudio/trabajo, textos de intervención, datos de anclaje temporal (minutos), datos multimodales y comentario de la investigadora. Todo con fines de contextualizar la información obtenida en el grupo de enfoque en línea.

5.5 Análisis de datos a través de ATLAS.ti del grupo de enfoque en línea

Con el programa ATLAS.ti se codificó la conversación realizada en el grupo de WhatsApp donde participaron siete fans de la *webserie* “Con Lugar”. Estas codificaciones fueron los

tres niveles de apropiación Conocimiento, Uso y Transformación. A continuación, se presentarán las capturas de este programa.

En el administrador de códigos se presentan las veces que fueron mencionados los códigos (Conocimiento, Uso y Transformación) utilizados al momento de codificar la conversación del grupo de enfoque realizado en WhatsApp con participantes fans de la *webserie* “Con Lugar”.

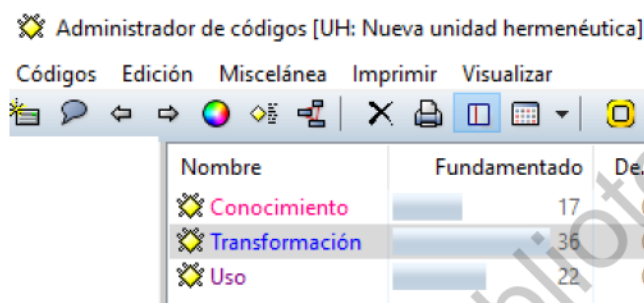


Imagen 3. Captura de pantalla de la unidad hermenéutica de sistematización de tablas con subcategorías. Fuente: ATLAS.ti

En la tabla 8 se puede observar el total de veces que fueron utilizados los tres códigos (Conocimiento, Uso y Transformación) donde fueron 75 frecuencias de uso. Con esto se puede observar que el código Transformación fue el más representativo de los tres códigos con un total de 36 veces utilizado en la conversación del grupo de enfoque en línea en WhatsApp. Como segundo código más utilizado fue el de Uso con un total de 22 veces repetido en la conversación; y por último, el código menos representativo en esta codificación fue el de Conocimiento con un total de 17 veces utilizado.

Tabla 8

Tabla de códigos-documentos primarios

| | Grupo de enfoque en línea | TOTALES: |
|----------------|---------------------------|----------|
| Conocimiento | 17 | 17 |
| Uso | 22 | 22 |
| Transformación | 36 | 36 |
| TOTALES: | 75 | 75 |

Fuente: ATLAS.ti

5.6 Categorización e interpretación de los datos obtenidos

La categorización de los datos obtenidos es presentado en dos momentos, como primer momento se presenta la categorización de los comentarios de los ocho capítulos de la *webserie* “Con Lugar” por medio de la creación de categorías y subcategorías que engloban los tres niveles de apropiación del formato *webserie*. Como segundo momento, se presenta la categorización de los datos obtenidos en el grupo de enfoque en línea, por medio de tres gráficos representando los tres niveles de apropiación para así, mostrar lo analizado después de realizar la última etapa de la metodología.

5.6.1 Categorización de datos obtenidos de los comentarios en YouTube

Después de analizar cada uno de los comentarios de cada capítulo se optó por crear categorías relevantes donde los tres niveles de apropiación (Conocimiento, Uso y Transformación) se presentaran, obteniendo cuatro categorías principales y 14 subcategorías.

En la tabla 10 se divide en cuatro categorías principales llamadas: *webserie* como medio, promoción, interacción y apropiación LGBT. De estas cuatro categorías se presentan subcategorías; en la categoría de *webserie* como medio las subcategorías engloban lo que la *webserie* tuvo como función con respecto al contenido, el formato y los capítulos.

La categoría de Promoción tiene como subcategorías a la promoción que se le dio a la *webserie*, así mismo, de la promoción en redes sociales. Como tercer categoría Interacción se subdivide en 5 categorías que mencionan las interacciones entre audiencia-audiencia, producción-audiencia, audiencia producción y lenguaje digital que se creó durante la publicación de cada capítulo de la segunda temporada de “Con Lugar”. Por último, la categoría de Apropiación LGBT cuenta con las subcategorías de gratificación con el tratamiento de la temática, el compartir experiencias y audiencia *fandom* y nueva audiencia.

A continuación, en la siguiente tabla se presentan las cuatro categorías con sus 14 subcategorías.

Tabla 10

Categorías y subcategorías creadas por comentarios

| | | | |
|----------------------------|------------|----------------|------------------------------------------------|
| | Contenidos | Temática | Pertinencia de los temas tratados |
| | | | Tratamiento adecuado (Dignificación y Respeto) |
| | | | Identificación con el tema y personajes |
| | | | Expectativas |
| <i>Webserie como medio</i> | Formato | Visualización | Atracción de la <i>webserie</i> |
| | | | Visualización del contenido |
| | | | Uso de dispositivos móviles |
| | | Otros formatos | Cine y <i>streaming</i> |
| | Capítulos | Idioma | Subtítulos y solución de problemas del idioma |
| | | | Internacionalización de la <i>webserie</i> |

| | | |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| | Narrativa | Semejanza de realidades |
| | Tiempo | Tiempo de duración de capítulos Mención de minutos |
| | Audiencias | |
| De la <i>webserie</i> | Producción | Filtro burbuja Notificaciones del canal |
| Promoción | Audiencias | |
| De redes sociales | Marcas ajenas a la <i>webserie</i> Marcas patrocinadas | |
| Audiencia - Audiencia | Grupos de WhatsApp | Números telefónicos |
| | Búsqueda de <i>soundtrack</i> | |

| | | | |
|--------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------|--|
| | Producción – Audiencia | Escucha de la audiencia para narrativa | |
| | | Recompensa por primer comentario | |
| Interacción | | Participación de la audiencia en la producción de la <i>webserie</i> | |
| | | Participación de la audiencia en <i>webserie</i> | |
| | | Acciones de la audiencia | |
| | | Exigencia de capítulos y necesidad de capítulos | |
| | Audiencia - Producción | <i>Crowdfunding</i> para tercer temporada | |
| | | Agradecimiento por nueva temporada | |
| | | Reconocimiento a México | |
| | Segunda temporada | Renuencia al final de temporada | |

| | | |
|------------------|----------------|-----------------------------------------------|
| | | Buenos deseos a Con Lugar |
| | | Reacciones por final de temporada |
| | | Momentos de distracción para usuarios |
| | | |
| | Gramática | Uso de mayúsculas y minúsculas |
| Lenguaje digital | | Exuberancia de vocales y signos de puntuación |
| | | Lenguaje inclusivo |
| | | |
| | Expresión | Creación de <i>hashtags</i> |
| | | Usos del <i>Like</i> |
| | | Uso de <i>emojis</i> |
| | | |
| | Empoderamiento | |
| | | |
| | Sentimientos | |

Dirección General de Bibliotecas UJAQ

| | | |
|-------------------------|---------------------------------------------|----------------------|
| Apropiación LGBT | Gratificación con el tratamiento del tema | |
| | Compartir experiencias | Íntima Cotidianas |
| | Audiencia <i>fandom</i> y nuevas audiencias | |

Fuente: Elaboración propia

Dirección General de Bibliotecas UAQ

5.6.2 Categorización de datos obtenidos en el grupo de enfoque en línea

Después de analizar cada uno de los comentarios de los participantes en el grupo de enfoque en línea realizado en WhatsApp. En anexo 7, se presenta por medio de tablas cada uno de los códigos (Conocimiento, Uso y Transformación) con los comentarios de los participantes para después ser presentados en un mapa conceptual por cada código englobando la información obtenida sobre la apropiación del formato *webserie* en específico la *webserie* “Con Lugar” en México.

En modo de representación gráfica estos son los conceptos clave recabados después de haber analizado lo comentado por los siete participantes en el grupo de enfoque en línea; se encuentran divididos en los tres niveles de apropiación (Conocimiento, Uso y Transformación).

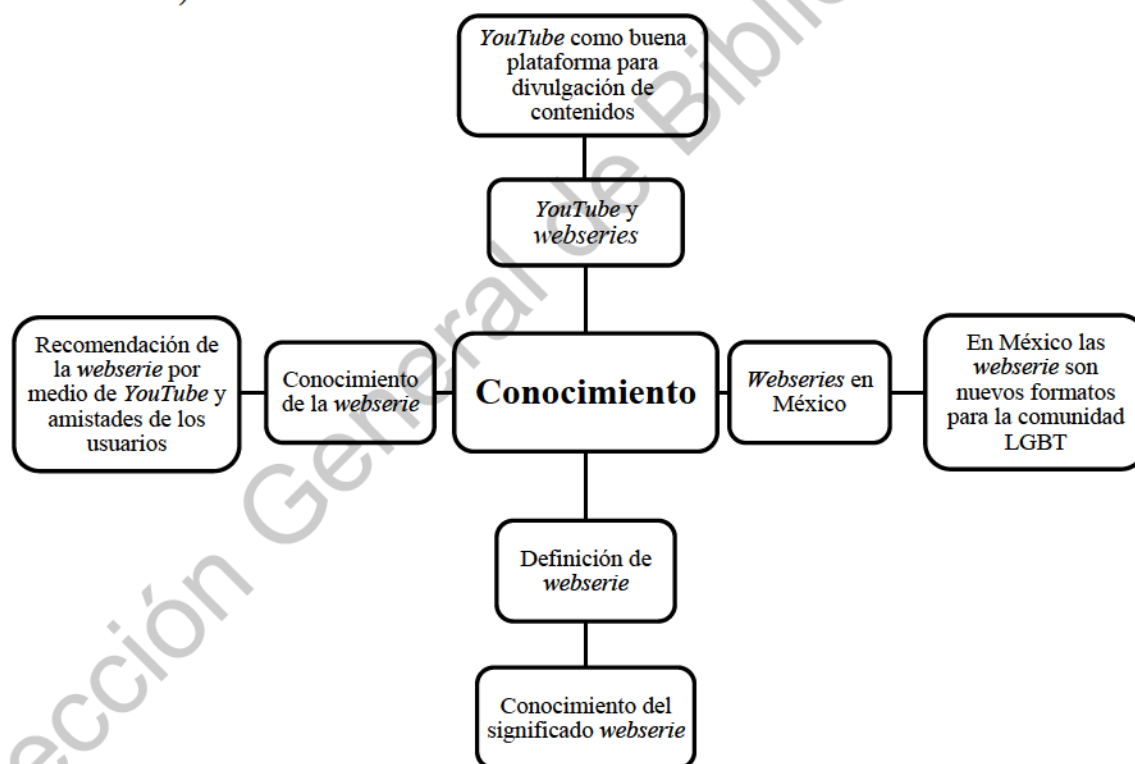


Figura 8. Mapa conceptual sobre el nivel de Conocimiento
Fuente: Elaboración propia

En cuanto al nivel de Conocimiento se encontró que la mayoría de la comunidad LGBT localiza la *webserie* “Con Lugar” a través el filtro burbuja que la plataforma YouTube

brinda a los usuarios con respecto a sus gustos y preferencias audiovisuales. Los resultados arrojan también que existe cierto conocimiento sobre lo que significa la palabra *webserie* mencionando algunas características propias de este formato. Un último hallazgo en cuanto al nivel de conocimiento tiene que ver con que la plataforma YouTube es considerada como medio de comunicación para la comunidad LGBT.

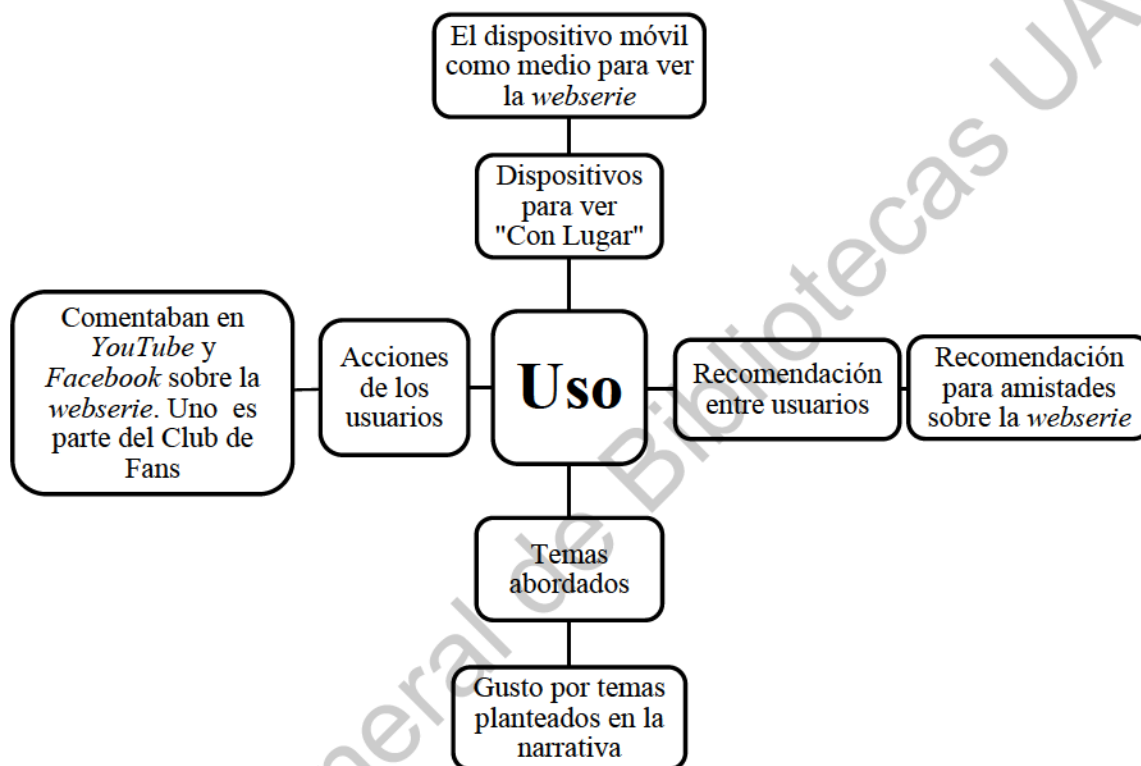


Figura 9. Mapa conceptual sobre el nivel de Uso
Fuente: Elaboración propia

En lo que corresponde al nivel de Uso se encontró que la visualización de la *webserie* se realiza principalmente a través de dispositivos móviles sin existir un tiempo ni orden en específico para ver los diferentes capítulos. Un dato interesante fue que los días miércoles fueron relevantes para la visualización de capítulos durante el periodo de transmisión de la segunda temporada en YouTube. El hogar, trabajo y escuela fueron los lugares idóneos para poder los visualizar el contenido de la *webserie*.

Así mismo, la comunidad LGBT difundió los capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar” a amistades o parejas sentimentales y además se crearon un Club de Fans de la *webserie* y una *fanpage* en YouTube e Instagram.

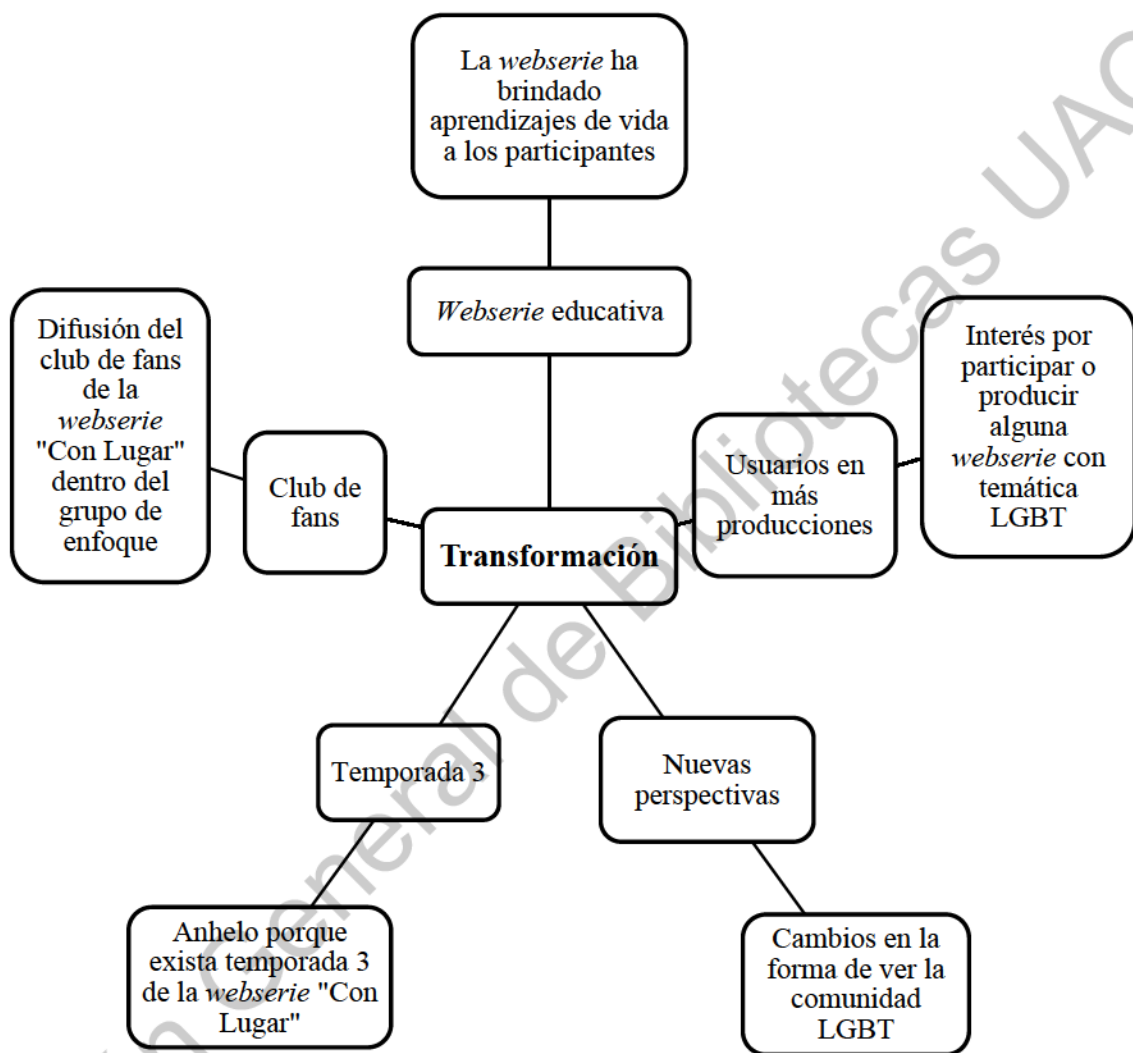


Figura 10. Mapa conceptual sobre el nivel de Transformación.
Fuente: Elaboración propia

En cuanto al último nivel de apropiación (Transformación), los resultados arrojan que la comunidad LGBT se apropió de la narrativa utilizada por la *webserie* por su importante semejanza a la vida cotidiana. La audiencia al sentirse identificada con lo presentado en la *webserie*, compartía sus experiencias personales a fin de crear empatía (socializar) entre los demás usuarios. A través de los contenidos de la *webserie*, los usuarios afirman que las situaciones y temas planteados en ellos les han servido de guía y aprendizaje para sus interacciones sociales dentro y fuera de la comunidad LGBT. Así mismo, la comunidad

LGBT siente satisfacción y empoderamiento por ver este tipo de contenidos audiovisuales en YouTube, los cuales dan otra perspectiva sobre lo que para ellos en verdad reflejan las particularidades de dicha comunidad en México y otras partes de Latinoamérica.

Los cambios internos en la comunidad se plasmaron en acciones posteriores como por ejemplo, la “salida del *closet*”. El *fandom* de la comunidad LGBT se hizo visible a través de la participación como “extras” en diferentes capítulos de la segunda temporada. De la financiación de la segunda temporada y en el interés de repetir estas mismas acciones para la creación de una tercera temporada de “Con Lugar”. Algunos miembros de la audiencia con dotes musicales formaron parte del *soundtrack* de la segunda temporada con el agradecimiento de la producción de “Con Lugar”. Situación que reafirma el concepto de co-creación entre productores y audiencias. Hubo la creación de diversos grupos de WhatsApp para hablar sobre lo que se presentaba en la *webserie* y de sus intereses personales. Por último, se propició el interés por parte de la comunidad LGBT en participar en este tipo de contenidos y en crear más narrativa audiovisual con temática LGBT en México.

5.6.3 Discusión de resultados

Esta investigación buscó responder principalmente a la pregunta de investigación de cómo se realiza el proceso de apropiación del formato *webserie* por parte de la audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” como medio de comunicación del movimiento LGBT dentro de la Cultura digital en México. Para ello se realizó un diseño metodológico adecuado y estructurado que permitiera obtener datos que respondieran a dicha pregunta así como a las preguntas relacionadas con los tres niveles de apropiación planteados para esta investigación.

Para Crovi (2008) la apropiación se da cuando un individuo tiene acceso a la tecnología y cuenta con habilidades para usarla para efecto de sus actividades cotidianas (de ocio, relacionales, productivas) las cuales forman parte de sus prácticas sociales. Para Thompson (1990) la apropiación es hacer propiedad algo que es nuevo, extraño o ajeno que en relación con los individuos particulares que durante su día a día reciben mensajes mediados, hablan acerca de ellos con otras personas y que, a través de un proceso continuo de elaboración discursiva, lo integran en su vida.

De acuerdo a ambos autores y sus concepciones acerca de lo que es apropiación, se puede decir que en la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” existe apropiación por parte de la comunidad LGBT en México. Ya que como mencionan los autores, la audiencia hizo de esta *webserie* parte de sus prácticas cotidianas desde el momento de participar en la *webserie* hasta difundir el contenido con sus pares. De igual forma, contaron con habilidades para saber utilizar este formato audiovisual con fines de identidad y difusión de nuevos contenidos con otro tipo de narrativas.

Durante la presente investigación, se trabajó con los tres niveles de apropiación que Orozco, Ochoa y Sánchez (2002) categorizan sobre su propio modelo de apropiación en donde al primer nivel de apropiación se le denomina Conocimiento de la tecnología, al segundo nivel Utilización y al último Transformación. Al Conocimiento de la Tecnología, los autores lo definen como la representación que se tiene sobre la tecnología y sus usos, desde un nivel descriptivo hasta un nivel de generalización a múltiples escenarios (Orozco et al., 2002).

5.6.3.1 El conocimiento del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT

En esta investigación se operacionalizó el primer nivel de apropiación simplemente como “*Conocimiento*” el cual buscaba explicar la forma en que la comunidad LGBT conoció el contenido y el formato de la *webserie* “Con Lugar” desde el nivel análogo hasta el nivel digital. Tras el análisis correspondiente, los resultados arrojaron que este primer nivel fue el menos presente para la audiencia de la *webserie* “Con Lugar”, ya que, tras el análisis de los comentarios en YouTube y el análisis de lo obtenido en el grupo de enfoque en línea la audiencia reveló que el conocimiento que tuvo de la *webserie* fue principalmente a través de amistades y por el filtro burbuja creado en la plataforma YouTube, el cual fue elemental para que la audiencia lograra conocer la *webserie*, ya que, al momento de utilizar la plataforma el contenido se les presentó como sugerencia de visualización.

Asimismo, la audiencia de “Con Lugar” agradece y hace un reconocimiento a la presencia de este tipo de formatos en México, al asegurar que YouTube cumple como buena

plataforma para la divulgación de nuevos contenidos con diversas temáticas. Así como menciona Bañuelos (2009), las características básicas de YouTube consisten en que el tiempo en esta plataforma es actual, el espacio es virtual y oblicuo, el público participa interactivamente y los videos son creados por los propios usuarios. Demostrando que con los atributos que contiene YouTube la audiencia de la *webserie* “Con Lugar” la considera como una plataforma elemental para la difusión de contenidos audiovisuales como lo son las *webseries*.

Esto es propiciado por las facilidades que la Web 2.0 brinda. Herrero (2008) menciona que los usuarios crean sus procesos comunicativos en Internet sin ataduras o fronteras impuestas. Esto presenta que las plataformas *freemium* o gratuitas, tienden a ser más utilizadas cuando lo que se busca es difundir o crear un tipo de contenido en específico a grandes masas, sin la necesidad de pagar por visualizarlo. Los tipos de temáticas que son presentadas en este tipo de plataformas pueden variar desde el drama hasta el abordaje de temas sociales, por ser un tipo de formato innovador que fomenta la creación y difusión de nuevos formatos dentro de la Cultura digital.

Adicionalmente se considera importante incluir información de las prácticas de Internet relacionada con las características de la audiencia de “Con Lugar”. Esta *webserie* cuenta con población tipo urbana, ya que los usuarios que vieron este formato contaban con un constante uso de Internet. La ENDUTIH (2019) menciona que el 73.1% de la población mexicana son usuarios de Internet. La audiencia de la segunda temporada de “Con Lugar” en su mayoría son hombres donde su mayoría oscila entre los 18 a 24 años de edad. Este grupo de usuarios según la ENDUTIH (2019) es el segundo grupo de edad donde el uso de Internet está más generalizado, mencionando que los hombres mexicanos utilizan Internet con un 8.6%. Esto representa que la audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” la conoció por sus características demográficas referentes al uso de Internet.

5.6.3.2 La comunidad LGBT y el uso del formato *webserie*

Orozco, Ochoa y Sánchez (2002) refieren el segundo nivel de apropiación propuesto en relación al uso o empleo de prácticas que involucran apropiación de las TIC en la vida

cotidiana. En la presente investigación este concepto fue operacionalizado como el uso que se le da al formato *webserie* en YouTube a partir de la interacción entre la audiencia, la producción de la *webserie*, los tipos de lenguaje empleados y la promoción de la misma en redes sociales entre los usuarios.

Tras el análisis de los comentarios realizados por la audiencia de “Con Lugar” se observa que existió una importante interacción entre la producción del programa y la audiencia en el desarrollo de los contenidos de la segunda temporada, al ser incorporadas en los diferentes capítulos aquellas temáticas que más interesaban a la audiencia. Esto volvió a la audiencia activa, Ruíz (2008) menciona que el usuario ha pasado de pasivo a activo por las facilidades que la web 2.0 brinda.

Asimismo, la producción de la serie premiaba esta interacción con los usuarios mediante diferentes estrategias: avances del próximo capítulo al primer usuario que comentara sus impresiones tras finalizar la emisión del mismo; la participación como “extras” en alguna de las escenas de los diferentes capítulos; colaborando con piezas musicales para el *soundtrack* de la *webserie* u organizando club de fans entre la audiencia. En reciprocidad, la audiencia generó también grupos de discusión sobre la *webserie* en la aplicación WhatsApp, por ejemplo, sobre los personajes y trama de la misma, así mismo, como un espacio de diálogo e interacción entre los fans. Como se puede observar, podría decirse que la audiencia de la *webserie* se convirtió en lo que Rheingold (1994) denomina como una Comunidad Virtual en la que las personas interactúan en lo virtual, participan en discursos, intercambian conocimientos, comparten apoyo emocional, encuentran amigos, hacen planes y se encuentran para dialogar a través de medios digitales.

Así mismo, existió cierta exigencia por parte de la audiencia a la producción para que publicaran lo más pronto posible el siguiente capítulo de la segunda temporada, el agradecimiento por la nueva temporada fue constante, se reconoció a México como un país innovador de contenidos y temáticas actuales. De igual forma, existió cierta renuencia al final de la temporada, las reacciones por el final de la segunda temporada fueron cuantiosas por el interés de saber si existiría una tercera temporada.

Al observar la horizontalidad que se presentó en la segunda temporada de la *webserie* se puede afirmar que esta práctica dentro y fuera de lo digital fue clave para el acercamiento de la audiencia a la producción con el beneficio del ganar-ganar rompiendo con modelos utilizados en otros formatos.

A lo largo del análisis de los comentarios en YouTube, se observó que la redacción y gramática de los mismos creaban un tipo de lenguaje digital (ver anexo 5). Respecto a la gramática hubo exuberancia de vocales y signos de puntuación, incluso se observaron tintes del lenguaje inclusivo entre los comentarios registrados con el uso de la letra X con el fin de no manifestar algún género ya fuera masculino o femenino.

La creación de *hashtags* fue significativa e innovadora a lo largo de la segunda temporada en cada *hashtag* se representaba las inquietudes y modos de expresión de la audiencia, el uso de la palabra “*like si*” estuvo presente para referirse a los gustos de la audiencia sobre acciones de los personajes y/o de la trama, así mismo, el uso de *emojis* en los comentarios fueron constantes donde representaban las emociones (gestos) de la audiencia, de igual forma, el arcoiris, frutas, corona, las banderas de distintos países donde eran procedentes los mismos usuarios que participaban en los comentarios.

Estas nuevas formas de escritura y expresión en lo digital son potenciadas por la convergencia, ya que, como menciona Scolari (2006) esta aporta lenguajes que emergen en nuevos espacios heterogéneos, originando innovadoras formas de comunicación dentro de un contexto.

Moreno (2014) menciona que la comunidad LGBT sabe producir sus mensajes y difundirlo en redes sociodigitales. En esta investigación se logró constatar esta información procedente de la audiencia que comentó en la segunda temporada de la *webserie*. El uso del lenguaje digital ha sido elemental para ser una innovadora forma de expresión provocando nuevas prácticas en la comunicación entre los usuarios. La apropiación de estos elementos digitales como lo son los *emojis*, la creación de *hashtags*, el uso de la palabra *like* y el uso del lenguaje inclusivo favorecen la interacción masiva que dentro de la Cultura digital puede ser posible. Por tanto, podría decirse que en el lenguaje observado se puede ver reflejado lo planteado por Moreno (2014). Como mencionan Orozco, Ochoa y Sánchez (2002), la

audiencia hizo uso de este formato para crear nuevas prácticas gramaticales y de expresión provenientes de su jerga cotidiana para ser difundidas en los medios digitales.

Otras prácticas que se observaron en esta investigación fueron que los usuarios comentaron en la página del canal en YouTube y en la *fanpage* de Facebook donde hablaban sobre “Con Lugar”, así mismo, para comentar situaciones personales de los usuarios. La recomendación de la *webserie* entre amistades de la audiencia de “Con Lugar” por medio de WhatsApp, Facebook y de boca en boca estuvo presente a lo largo de la segunda temporada. La forma en la que la audiencia difundió la *webserie* puede ser sustentada por Lovelock (2017) ya que, menciona que los usuarios tienden a difundir videos donde se sientan identificados con la finalidad de exteriorizar sus sentimientos.

Así mismo, existió agrado por los temas abordados en la narrativa de la *webserie* hasta el final de temporada. Jenkins (1992) menciona que lo digital brinda un espacio a los fanáticos para articular preocupaciones sobre temas de género, sexualidad, conformidad forzada, entre otros. Siendo en la plataforma YouTube el espacio idóneo para que la audiencia exteriorizara sus sentimientos de una forma libre y cómoda.

Por otro lado, los dispositivos móviles resultaron ser el medio recurrente para ver la *webserie* “Con Lugar”. La *webserie* representa esta práctica de los usuarios que con la ligereza y practicidad que brindan estos dispositivos potencializan el uso de los mismos para visualizar este contenido audiovisual mexicano. Como menciona la Encuesta Nacional sobre la Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información y la comunicación en los Hogares (ENDUTIH) en 2018 hubo un aumento de los usuarios que se conectaron a Internet desde un celular inteligente (*Smartphone*), pasando del 92.0% en 2017 a 93.4% en 2018 con una diferencia de 5.5 millones de personas (INEGI, 2019). Estos datos reafirman las prácticas y usos que los usuarios mexicanos realizan en su vida cotidiana donde visualizan diversos contenidos que van desde entretenimiento hasta con fines informativos.

Otro punto destacable es el uso del *crowdfunding*, ya que, fue elemental para que la segunda temporada fuera posible. Estas nuevas prácticas han creado un innovador cambio de modelo económico, ya que, anteriormente las empresas eran las que producían a gusto y

modo producciones audiovisuales dando poca relevancia a la audiencia que consumía ese tipo de contenidos. Estas prácticas y modelos económicos son propiciados por la Convergencia, ya que, como Jenkins (2008) menciona la convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. Ahora, con este formato el uso del *crowdfunding* resulta interesante por involucrar a la audiencia en conjunto con las productoras que realizan contenidos en plataformas digitales *freemium*, dando importancia en lo que la audiencia quiere ver en sus *webseries* preferidas, de igual forma, el intercambio monetario es elemental para que lo anterior suceda con éxito.

Estos resultados presentan que el segundo nivel de apropiación fue completamente abordado, según el concepto operacionalizado para esta investigación. Se afirma que se dieron interacciones entre la audiencia y la producción, hubo lenguaje digital inclusivo, la misma audiencia hizo promoción de forma análoga y digital a sus amistades. Por último, se afirma que hubo un uso del formato *webserie* en YouTube para la producción y difusión de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar”.

5.2.3.3 Transformación y apropiación del formato *webserie*

Al hablar del tercer y último nivel de apropiación denominado Transformación, los autores definen este concepto cuando sucede la modificación adaptativa de las prácticas que involucran el uso de la tecnología (Orozco et al., 2002), para esta investigación, *Transformación* es referente al momento de la apropiación por parte de los fans de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” donde se involucran sentimientos, empoderamiento, *fandom* y gratificaciones.

La presencia del tercer nivel de apropiación en los comentarios de la segunda temporada de “Con Lugar”, propició el empoderamiento de la audiencia después de ver cada uno de los capítulos. Se hace referencia a empoderamiento cuando la audiencia fue capaz de exteriorizar su sexualidad y preferencias de forma libre y sin prejuicios ante la sociedad. La audiencia a lo largo de la segunda temporada, presentó ciertos rasgos de satisfacción y entendimiento de su estilo de vida desde el ámbito familiar, social hasta el personal por parte de lo presentado en “Con Lugar”.

La audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” se define en esta investigación como un *fandom* leal. Por cumplir con características que Jenkins (2008) define en los fans leales, por ejemplo, estos fans seleccionan contenidos que satisfacen sus intereses, descargaban los capítulos y buscan contenidos mediáticos para no perder detalles de la narrativa. Estas características de *fandom* leal, engloban a la audiencia por la forma en que se difundió y se apropió el formato *webserie* para satisfacer una necesidad que los medios tradicionales y *premium* habían dejado a un lado, como lo es la temática y narrativa LGBT sin estereotipos en melodramas.

Así mismo, cada capítulo provocó sentimientos (enojo, tristeza, felicidad y/o frustración) en la audiencia por medio de los comentarios realizados de forma literal. La gratificación con el tratamiento del tema LGBT estuvo presente en los comentarios al momento de que la audiencia comentaba su agradecimiento por presentar este tipo de contenido que hacía sentir a la comunidad LGBT con un espacio digital libre de expresión. De igual forma, la audiencia compartió experiencias personales íntimas y cotidianas con el fin de poder dialogar con otros usuarios. Cada usuario exteriorizó estas experiencias por gusto y no por imposición de la producción o por otra índole. Estas acciones de la audiencia fueron relevantes y causantes del *fandom* que caracterizó a esta *webserie*, por contar con temas actuales que la comunidad LGBT encontró en lo digital, específicamente en un formato audiovisual poco conocido por la Cultura digital.

La audiencia logró apropiarse de este formato por la conjunción de ciertos elementos como lo fueron el conocimiento de este tipo de contenido en la plataforma YouTube. Así mismo, el uso que se le dió a este formato como lo fue con su divulgación, nuevas prácticas dentro de lo digital, el uso de tipos de lenguaje inclusivo entre la audiencia, al momento de compartir experiencias personales, entre otros aspectos. Estos hallazgos se relacionan con lo aportado por Toboso-Martin (2014) al hacer referencia que la apropiación cultural se representará en el grado que el grupo acepta la tecnología, la asimila e incorpora en su propio universo de prácticas, valores y representaciones.

Así como mencionan Hidalgo y Sánchez-Olmos (2016) la convergencia mediática aporta en la realización de nuevos contenidos que tienen como finalidad ser difundidos en

plataformas digitales. Esto tiene relación con hallazgos encontrados en el grupo de enfoque en línea (ver anexo 6) al existir un anhelo por la producción de la tercera temporada de “Con Lugar” provocado por la expectativa de conocer lo que sucederá con los personajes de la *webserie*. Así mismo, la audiencia tuvo un cambio de perspectiva referente a la forma de entender a la comunidad LGBT en México, ya que, existen ciertos prejuicios sobre el estilo de vida LGBT. El interés por participar/producir alguna *webserie* con temática LGBT estuvo presente en este grupo de enfoque en línea al ser interesante este formato para los participantes. De igual manera, la audiencia consideró que la *webserie* ha brindado aprendizajes de vida que pueden emplearlos en su vida cotidiana.

Parte fundamental de la apropiación de la *webserie* “Con Lugar” fue la forma en que se normalizó las prácticas de la comunidad LGBT en el mundo “real” logrando el reconocimiento y la aceptación de la audiencia. Toulemont (2013) menciona que la apropiación progresiva de los medios de comunicación proporciona un camino con nuevas formas de lucha por el reconocimiento identitario, logrando alcanzar el orden social y descentrado de la diversidad cultural.

Al observar estos resultados, se afirma que el tercer nivel de apropiación denominado Transformación fue completamente abordado en la audiencia de la *webserie* “Con Lugar”. En el ámbito personal, el empoderamiento de la audiencia para “salir del *closet*” y al hablar de su sexualidad de forma normalizada por el estilo en que la *webserie* abordó temas LGBT provocando estas acciones de forma personal en cada usuario. De igual forma, los sentimientos provocados en cada uno de los usuarios fueron una constante a lo largo de la segunda temporada de “Con Lugar” desde felicidad, enojo, tristeza, entre otros. Al hablar del aspecto social, se puede observar que el *fandom* fue elemental para que la audiencia mantuviera activa la *webserie* con diversas acciones como lo fueron la creación de grupos de WhatsApp para hablar de “Con Lugar”, así como creación de Club de fans y en la creación de *fan pages* en redes sociodigitales (Facebook, Instagram y Twitter). Estos aspectos mencionados anteriormente presenta la apropiación de la audiencia del formato *webserie* a lo largo de la segunda temporada de “Con Lugar” en México.

6. Conclusiones

Finalmente, esta investigación sobre la apropiación del formato *webserie* en específico de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” por parte de la audiencia LGBT en México, cumplió en resolver la pregunta de investigación. Así mismo, se cumplió con los objetivos planteados con el fin de presentar de forma sustentada la información obtenida en relación con la apropiación de este formato audiovisual.

El uso de la teoría de la Sociología Digital y la Teoría *queer* sirvieron para lograr analizar desde dos perspectivas el fenómeno de apropiación del formato *webserie* en México. Hablando sobre la Sociología Digital se tomaron enfoques característicos de la misma, como lo fueron el observar los usos y efectos sociales de Internet, en analizar las nuevas representaciones de género por medio de las nuevas manifestaciones de lenguajes de expresión y analizar los usos que dan los usuarios a los medios digitales para representarse a sí mismos y sus relaciones interpersonales. Cada uno de estos puntos fueron elementales para englobar la investigación fundamentándola con esta teoría dentro de la cultura digital.

El abordar la Teoría *queer* fue para contextualizar a la comunidad LGBT y presentar nuevas formas de expresión para eliminar viejos paradigmas haciéndolos cotidianos al ojo del usuario. Así mismo, se buscó abordar nuevas formas de ver la sexualidad entre hombre y mujer, sin barreras y/o estereotipos llegando a conocer la exteriorización de la audiencia desde su expresión (oral y escrita) para erradicar roles impuestos por la sociedad heteronormativa. Tanto la Teoría *queer* como la Sociología digital, fueron elementales para poder realizar por medio de sus aportes esta investigación de carácter social y académico.

La metodología que fue aplicada en 3 momentos (encuesta en línea, análisis de comentario de la segunda temporada en YouTube y el grupo de enfoque en línea) bajo el método deductivo-inductivo, sirvieron para conocer en profundidad este fenómeno. La encuesta en línea fue un parteaguas para conocer por primera vez a la audiencia de “Con Lugar” y escoger los próximos dos métodos y herramientas que se realizarían. En análisis de comentarios en la plataforma YouTube, brindó conocer en masa lo que la audiencia de la *webserie* pensaba, dialogaba y realizaba después de ver cada uno de los 8 capítulos

presentados en su segunda temporada. Por último, el Grupo de enfoque terminó de englobar la investigación, ya que, se buscó profundizar en las 3 categorías de investigación: conocimiento, uso y transformación para así complementar el análisis de la apropiación del formato *webserie* por parte de la comunidad LGBT.

Haciendo referencia al primer objetivo de investigación, se buscó identificar la forma a través de la cual la audiencia de la *webserie* tuvo conocimiento de la segunda temporada de “Con Lugar” en la plataforma YouTube. Como se mencionó, la forma en la que la audiencia de la *webserie* “Con Lugar” conoció este contenido audiovisual fue por medio de la plataforma YouTube, a través del filtro burbuja y por recomendaciones de amistades de los mismos usuarios los cuales cumplieron con un papel importante para que la *webserie* fuera vista en México. Esto quiere decir que la plataforma YouTube puede servir para próximas producciones audiovisuales con este estilo de formato (*webserie*) para ser difundido de una forma masiva y efectiva, por la facilidad de difusión y por el bajo nivel económico que requiere, ya que, este tipo de contenidos audiovisuales son enviados a usuarios por medio de WhatsApp, Facebook u otras redes sociodigitales.

Como segundo objetivo de esta investigación se planteó explicar el uso que la comunidad LGBT ha hecho del contenido de la *webserie* “Con Lugar” en su segunda temporada. Los resultados obtenidos demostraron que la audiencia de la mencionada *webserie* utilizó sus dispositivos móviles y capacidades físicas para la divulgación de forma análoga y digital de temáticas LGBT. Por otra parte, este tipo de formato (*webserie*) creó interacciones digitales entre la audiencia y la producción propiciando cierto tipo de lenguaje digital que pudieron observarse desde la gramática misma de los comentarios, como lo fue el uso de la letra “e” para evitar marcar algún género en su escritura, de igual forma, la exhuberancia de vocales estuvo presente en específico en momentos de asombro por parte de la audiencia hacia lo observado en la *webserie*.

El uso de *emojis* fungió como gráfico para representar su sexualidad, pertenencia geográfica, género, tipos de relaciones amorosas y *emojis* como: arcoiris, bandera gay, duraznos, entre otros más. Estos *emojis* fueron repetitivos, en su mayoría sirvieron para

entender en profundidad las expresiones gramaticales y gráficas que la comunidad LGBT utiliza actualmente.

Por otro lado, la creación de grupos de WhatsApp para hablar sobre la narrativa fue elemental para que hubiera mayor apropiación del formato *webserie* en los usuarios mexicanos porque de este modo existía un acercamiento y complicidad entre la audiencia que cada semana veía el capítulo que transmitían en el canal oficial de “Con Lugar” creando un lazo entre la *webserie* y su audiencia.

El último objetivo que se planteó en esta investigación buscó explicar la transformación (social y personal) por parte de la audiencia LGBT después de ver la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar”. En primera instancia y a partir de los datos obtenidos se observó que la audiencia que vió la segunda temporada de “Con Lugar” logró empoderarse para “salir del *closet*”, es decir, hablar de su sexualidad de forma normalizada con sus familiares y amistades en un contexto real, ya que, esta temporada presentaba el apoyo a los jóvenes para sentirse aceptados. La *webserie* “Con Lugar” ha buscado apoyar a la audiencia en exteriorizar sus preferencias sexuales y de género por medio de la narrativa presentada en la segunda temporada. Conforme la audiencia visualizó el contenido existieron cambios internos (emocionales) en usuarios, los cuales en los comentarios en YouTube y en el grupo de enfoque manifestaron que se sintieron identificados con la *webserie*, llegando así al empoderamiento personal.

En segunda instancia, fueron diversos los sentimientos que esta *webserie* provocó en la audiencia generando un grupo de *fans* consolidado que al enlazarse con las gratificaciones que la producción brindó a la audiencia logró crear una comunidad estable que buscaba nuevo contenido con temática LGBT, que estuviera fuera de los estereotipos presentes en los medios análogos y que tuviera tintes de temática social sobre la aceptación de otros estilos de vida en México y otros países de Iberoamérica. Con esto se da entender que llega existir la relación hombre-*webserie*- tecnología, ya que, se observa que la audiencia no sólo se siente conforme con estar en el nivel de Conocimiento sino más bien sigue interesándose en la narrativa para llegar al nivel de Transformación donde existe una apropiación del contenido para más adelante realizar diversas actividades *online* y *offline*.

La investigación pudo valorar también otros aspectos interesantes tales como los mecanismos de comunicación e interacción en las redes sociodigitales a partir del uso y entendimiento de los dispositivos móviles, aplicaciones y formatos audiovisuales que los usuarios realizan día a día para así desarrollar nuevos mecanismos comunicativos dentro de lo digital y lo análogo. Así mismo, se observó que fueron mayoritariamente los hombres que vieron esta segunda temporada con esto se puede entender que al ser una *webserie* en la que los personajes principales son hombres, existe una aceptación interesante por parte de la audiencia masculina sin importar su identidad de género.

De esta forma, la apropiación de este formato se muestra como un inicio de cambio cultural, tal y como lo señala Crovi (2016), al concluir que los individuos se apropian de las prácticas que las acompañan así como de sus significantes lo cual les brinda mecanismos para preservar o transformar su cultura. Cada proceso de apropiación es evolutivo, por lo analizado en esta investigación, la facilidad que brindan las plataformas digitales y redes sociodigitales benefician para que este tipo de formatos se vuelvan parte de las prácticas diarias que los usuarios realizan para que posteriormente lleguen a realizar sus propias posturas y/o acciones (sociales y personales) ante los presentado.

En consecuencia el formato *webserie* puede ser considerado como un motor para la acción sociodigital, al crear un proceso que involucra a una producción activa y a una audiencia activa para llegar a un punto clave, el cual es el formato *webserie* en sí mismo. Este proceso se vuelve elemental para crear nuevos modelos económicos, nuevas prácticas discursivas y digitales donde productores y audiencia co-crean una producción audiovisual capaz de ser difundida en plataformas *freemium* como lo es YouTube y así mantener la horizontalidad entre estos dos ejes que apuntan a un fin en común abordando temáticas específicas en un estilo de formato audiovisual innovador y conocido apropiado por los usuarios que se encuentran dentro de la Cultura digital.

Volviendo a la pregunta de investigación se confirma que fue respondida a plenitud, ya que se logró analizar el proceso de apropiación del formato *webserie* por parte de la audiencia de la segunda temporada de la *webserie* “Con Lugar” como medio de

comunicación del movimiento LGBT dentro de la Cultura digital en México. Aunque existieron ciertas dificultades a lo largo de la investigación, como fueron el tiempo disponible para la realización de la investigación; la disponibilidad de los usuarios que participaron en el grupo de enfoque en línea y la necesidad de adentrarse -por parte de la investigadora- en el conocimiento de la API YouTube Netvizz para que se lograra obtener una minería de datos idónea.

Esta investigación pudo haber sido abordada desde otras perspectivas, ya que la *webserie* “Con Lugar” pudo ser abordada desde la perspectiva de la producción con la finalidad de conocer las motivaciones de los creadores de este tipo de contenidos audiovisuales encontrados en YouTube.

Las guías de investigación que se proponen a futuro son seguir con el tema de la apropiación de este tipo de formatos audiovisuales en lo digital con mayor profundidad para complementar lo planteado en esta investigación. De igual forma, se proponen otras líneas de investigación que abarquen desde el área de producción audiovisual de nuevos formatos en plataforma digitales; el análisis del uso del *crowdfunding* para la creación de nuevos contenidos de comunicación dentro de la Cultura digital o el análisis comparativo entre las *webseries* y las series transmitidas en *streaming*. Referente a los estudios de género, se propone el estudio de movimientos sociales y sus representaciones en *webseries* iberoamericanas.

La investigadora a lo largo de este proceso logró obtener habilidades intelectuales y prácticas que fueron elementales para lo presentado de forma satisfactoria. Las dificultades que se presentaron pudieron ser utilizadas a favor de la misma para dar ciertos giros y nuevos planteamientos de lo inicialmente propuesto hasta llegar al tema final de la investigación. Cada uno de los datos obtenidos fueron recabados de forma coherente y formal, con la final de no sesgar la información y explicar de forma clara lo que sucedió en el fenómeno de la *webserie* “Con Lugar” en México durante los años 2017 y 2018.

7. Referencias

- Afettouche Obando, J., & Ordóñez López, L. M. (2016). *Primero muerta webserie : Experiencia de realización de una serie web independiente*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Agudelo Parra, C., & Escobar Sanabria, M. (2012). *El Secreto: Una miniserie de ficción para web*. Universidad de La Sabana, Chía.
- Alamazán, S., & Flores Sarabia, O. (2017, junio 14). Con Lugar-Making of Temporada 1. Con Lugar. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Tjoi0jO02f4&t=17s>
- Almeida, V., Barbosa De Souza, T., & Bispo, V. (2015). Internet y redes sociales : ¿artefacto tecnológico o locus digital para la movilización política? *Chasqui. Revista Latinoamericana de comunicación*, 128, 85–99.
- Ambrosy, I. (2012). Teoría Queer: ¿Cambio de paradigma, nuevas metodologías para la investigación social o promoción de niveles de vida más dignos? *Estudios Pedagógicos*, 38(2), 277–285. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052012000200017>
- Ana Soledad, G. (2012). *La violencia de género en los medios de comunicación. Construcciones de sentido*. Mendoza: UNCuyo.
- Asociación Española de Crowdfunding. (2014). Informe de la encuesta de la asociación española de crowdfunding sobre las plataformas de crowdfunding, 1–14.
- Baigorri, A. (2002). *Luces y sombras de las Nuevas Tecnologías de la Información. Elementos para un análisis crítico de la red*. Cáceres.
- Bañuelos, J. (2009). YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo. *Razon y Palabra*, 14(66), 1–24.
- Becerra Saldaña, R. A. (2011). *Realidades Paralelas. Diseño de una miniserie para web 2.0 en narrativa paralela*. Pontificia Universidad Javeriana.
- Becerril, W. (2012). Elaboración de un concepto de audiencias: seres humanos complejos y con derechos. *Derecho a Comunicar*, 5, 11–28. Recuperado de <http://132.248.9.34/hevila/Derechoacomunicar/2012/no5/2.pdf>
- Beltrán, L. R. (1991). Adiós Aristóteles: “La Comunicación horizontal”. *Comunicación y Sociedad*, 1(6), 5–35.
- Burgos, L. F. (2017). *Entrevista en Profundidad a Luis Felipe Burgos*. Querétaro.
- Butler, J. (2006). *Deshacer el género. Paidós Studio*. Barcelona: Paidós.
- Calero Vaquera, M. L. (2014). El discurso del whatsapp: entre el messenger y el sms. *Oralia*, 17, 85–114.
- Cantamutto, L., & Vela Delfa, C. (2014). *Las Humanidades Digitales desde Argentina: culturas tecnologías, saberes. Jornadas de Humanidades Digitales*.
- Careaga Pérez, G. (2003). Aproximaciones para el estudio de la diversidad sexual. Ciudad de México: Secretaria Académica del Programa Universitario de Estudios de Género.
- Casacuberta, D. (2004). La cultura digital se predica de muchas formas. *Boletín GC: Gestión Cultural*, 10, 1–11.
- Castells Andrade, D. (2016). *La eficiencia de la comunicación en la comunidad LGBT*. Universitat Jaume I, Castellón de la Plana.
- Castells, M. (2009). *Comunicación y Poder. Saudi Med J* (Vol. 33). Madrid: Alianza Editorial. <https://doi.org/10.1073/pnas.0703993104>
- Cebrían Herreros, M. (2008). La Web 2.0 como red social de comunicación e información. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 14, 345–361. <https://doi.org/>
- Child Welfare League of America, & Lambda. (2013). *Conceptos básicos sobre el ser*

- LGBT. Vamos al Grano*. Washington D.C. Recuperado de https://www.lambdalegal.org/sites/default/files/spa-vg_conceptosbausicos_final.pdf
- Church, K., Oliveira, R. De, & de Oliveira, R. (2013). What's up with whatsapp?: comparing mobile instant messaging behaviors with traditional SMS. En *15th international conference on Human-computer interaction with mobile devices and services (MobileHCI'13)* (pp. 352–361). Munich. <https://doi.org/10.1145/2493190.2493225>
- Córdoba García, D. (2003). Identidad sexual y performatividad Sexual identity and performativity. *Athenea Digital*, 96(otoño), 1–10.
- Crovi, D. (2008a). Diagnóstico acerca del acceso, uso y apropiación de las TIC en la UNAM. *Anuario Ininco*, 20(1), 79–95. Recuperado de http://www2.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-29922008000100004&lng=es&nrm=iso
- Crovi, D. (2008b). Dimensión social de acceso, uso y apropiación de las TIC. *Contratexto Digital*, 16, 65–79.
- Crovi Druetta, D. (2016). *Redes sociales digitales: lugar de encuentro, expresión y organización para los jóvenes*. (C. Lemus Pool, M. González Montavo, & C. Carrizalez, Eds.) (Primera ed). Ciudad de México: Ediciones La Biblioteca, S. A. de C. V.
- Cuesta, Carmen; Fernández de Lis, Santiago; Roibas, Irene; Rubio, Ana; Ruesta, Macarena; Tuesta, David; Urbiola, P. (2014). Crowdfunding en 360° : alternativa de financiación en la era digital Observatorio Economía Digital. *Observatorio Economía Digital*, 1–27. Recuperado de <https://www.bbvaesearch.com/wp-content/uploads/2014/10/Observatorio-crowdfunding-vf.pdf>
- De Kerckhove, D. (1997). *The Skin of Culture*. (C. Dewdney, Ed.). Londres: Kogan Page.
- de León, E., & De la Riva. (2008). *Sesiones de Grupo*.
- Della Ventura, A. (2016). *Género, Identidad y Performatividad en Judith Butler*. Universidad de La Laguna, San Cristóbal de La Laguna. Recuperado de [https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2642/GENERO%2C IDENTIDAD Y PERFORMATIVIDAD EN JUDITH BUTLER.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2642/GENERO%2C%20IDENTIDAD%20Y%20PERFORMATIVIDAD%20EN%20JUDITH%20BUTLER.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Deuze, M. (2006). Participation, remediation, bricolage: Considering principal components of a digital culture. *The Information Society*, 22(2), 63–75.
- Diez, J. (2011). La trayectoria política. *Estudios Sociológicos*, 29(86), 687–712.
- Eagleton, T. (2001). *La idea de cultura*. Barcelona: Paidós.
- Feldman, D. (2013). La comedia romántica en la era de Internet : el caso de Plan V . En *Instituto de Investigaciones Gino Germani VII Jornadas de Jóvenes Investigadores*. Buenos Aires: Instituto de Investigaciones Gino Germani.
- Fernandes Nascimento, L. (2016). A sociologia digital: um desafio para o século XXI. *Sociologias*, 18(41), 216–241. <https://doi.org/10.1590/15174522-018004111>
- Figari, C. (2010). El movimiento LGBT en América Latina: institucionalizaciones oblicuas. *Movilizaciones, Protestas e Identidades Políticas en la Argentina Bicentenario*, 225–240.
- Flores Dávila, J., & Maccise Duayhe, M. (2007). *La diversidad sexual y los retos de la igualdad y la inclusión*. México. Recuperado de [http://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/E0005\(1\).pdf](http://www.conapred.org.mx/documentos_cedoc/E0005(1).pdf)
- Font, S. (2017). *Cómo hacer un fanzine*. (A. Lafuente & P. Horrillo, Eds.). Madrid: Ministerio de educación, cultura y deporte.

- Foucault, M. (1998). *La Voluntad de Saber. Historia* (vigésimo q). Madrid: Siglo xxi editores, s.a. de c.v. <https://doi.org/10.1177/1536504214522011>
- Foucault, M. (2013). *La inquietud por la verdad. Escritos sobre la sexualidad y el sujeto*. Buenos Aires: siglo veintiuno editores.
- Franchi Gallina, J. (2006). A necessidade da subversão: a teoria queer na educação. *Revista Estudos Feministas*, 14(1), 309–311. <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2006000100018>
- Francisco, J., Guerra, E., Olga, T., Del, P., Objetivos, P. Y., Investigación, D. E. L. A., & Teórico, M. (2014). *El fenómeno fan y sus repercusiones en la vida cotidiana*. Universidad de Gerona, Girona.
- Galán, C. (2007). Cnct kn nstrs: los SMS universitarios. *Revista de Estudios de Juventud*, 78, 63–73.
- García, A. E. M. (2011). Sobre el concepto de apropiación de Chartier y las nuevas prácticas culturales de lectura (el fan fiction). *Alabe: Revista de Investigación sobre Lectura y Escritura*, 4, 23 pages. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/1401082865?accountid=17252>
- García Cardona, G., & Paredes Restrepo, L. (2004). Un territorio para conquistar y/o subvertir. *Nomadas*, 21(7), 95–105.
- González de Garay Domínguez, B. (2009). 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. *Revista Icono* 14, (2), 3–20. Recuperado de <http://www.icono14.net/index.php/eventos/i-ci-sociedad-digital>
- González Vázquez, A. (2009). Michel Foucault, Judith Butler, y los cuerpos e identidades críticas, subversivas y deconstructivas de la Intersexualidad. *Isegoría*, 0(40), 235–244. <https://doi.org/10.3989/isegoria.2009.i40.657>
- Hellekson, K., & Busse, K. (2006). *Fan fiction an fan communities in the Age of Internet*. Jefferson: McFarland & Company.
- Hernández Fonseca, C., & Quintero Soto, M. L. (2009). La teoría Queer: la de-construcción de las sexualidades periféricas. *Sociológica*, 69(24), 43–60.
- Hernández García, P. (2016). El guión en las nuevas narrativas audiovisuales. En *Especificidades del guión* (pp. 1–5). Madrid.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (J. Mares Chacón, Ed.) (5ta ed.). México: McGraw-Hill Companies, Inc.
- Hidalgo-Mari, T., & Sanchez-Olmos, C. (2016). Fanáticas en serie. YouTube, cultura participativa y series de televisión: estudio comparativo de género. *Cuadernos.info*, (38), 149–164. <https://doi.org/10.7764/cdi.38.733>
- INEGI. (2019). *Encuesta sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación en los Hogares*.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos del Ecuador. (2013). *Estudio de caso sobre las condiciones de vida, inclusión social y cumplimiento derechos humanos de la población LGBTI en el Ecuador*. Ecuador: Instituto Nacional de Estadística y Censos.
- Iosa, T. (2013). Definiciones divergentes de la estrategia de visibilidad en el movimiento LGTB cordobés. *Íconos-Revista de Ciencias Sociales*, 61–77. Recuperado de <http://revistas.flacsoandes.edu.ec/index.php/iconos/article/view/743>
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: television fans and participatory culture*. Nueva York: Routledge, Chapman and Hall, Inc.

- Jenkins, H. (2008a). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación* (Edición en). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Jenkins, H. (2008b). *Convergence Culture*. En *Convergence Culture* (Versión, pp. 1–25). Barcelona: Paidós. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Jimenez, J. A. (2017). Estereotipos LGBT en televisión mexicana. Recuperado el 23 de septiembre de 2017, de <http://serviciodeagencia.com/estereotipos-lgbt-en-la-television-mexicana/>
- Johan Jacob, B. (1988). *El derecho materno: una investigación sobre la ginecocracia del mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica* (ORTIZ-OSÉS). Barcelona: Antropos.
- Jonassen, D., Peck, K., & Wilson, B. (1998). *Learning with Technology: A construsctive Perspective*. New Jersey: Pearson.
- Jones, S. (2003). *Cibersociedad 2.0*. Barcelona: Editorial UOC.
- Laguarda, R. (2007). Gay en México: lucha de representaciones e identidad. *Alteridades*, 17(33), 127–133. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-70172007000100013&lng=es&nrm=iso&tlng=es
- Laine, M. (2006). *Key succes factors of virtual communities*. Helsinki: Helsinki University of Thechnology.
- Lauretis, T. De. (1989). La tecnología del género. *Las Disidentes*, 6–34.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura :informe al Consejo de Europa. Ciencia, tecnología y sociedad* (Primera Ed, Vol. 16). Barcelona: Anthropos Editorial.
- López Ruiz, M. T. (2015). La identidad asexual: De la masculinización social a las redes sociales virtuales. *Empiria*, (32), 129–168.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.5944/empiria.32.2015.15312>
- Lovelock, M. (2017). ‘My coming out story’: Lesbian, gay and bisexual youth identities on YouTube. *International Journal of Cultural Studies*.
<https://doi.org/10.1177/1367877917720237>
- Lupton, D. (2012). Digital Sociology: An Introduction. *SSRN Electronic Journal*.
<https://doi.org/10.2139/ssrn.2273418>
- Magro, C., Salvatella, J., Álvarez, M., Herrero, O., & Vélez, G. (2014). *Cultura digital y transformación de las organizaciones. RocaSalvatella*. Barcelona: RocaSalvatella.
- Marres, N. (2017). *Digital Sociology: The Reinvention of Social Research*. Cambridge: Polity Prees.
- Martínez Ibars, R. (2009). *Hombres y mujeres: un análisis desde la teoría de la polaridad*. Barcelona.
- Martínez, V. (2006). Cultura digital: ventajas y desventajas de la red global. *Razón y Palabra*, 1–15. Recuperado de [http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa 9/VictorMartinez.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n49/bienal/Mesa%209/VictorMartinez.pdf)
- McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y curriculum*. Madrid: Morata., S.L.
- Mérida Jiménez, R. (2002). *Sexualidades transgresoras* (Primera Ed). Barcelona: Icaria Editorial, s.a.
- Miller, V. A. (2004). Stitching the Web into Global Capitalism: two stories. En D. Gauntlett & R. Horsley (Eds.), *Web.Studies: Rewiring Media Studies for the Digital Age. 2nd edition* (Segunda Ed, pp. 171–184). Londres: Arnold. Recuperado de <https://kent.academia.edu/VincentMiller>

- Morales, F., & Hernández, P. (2012). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. *Revista Comunicación*, *Nº10, 1*, 140–149.
- Morales, S. (2009). *Los jóvenes y las TIC. Apropiación y uso en educación*. (1a ed.). Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- Morante, F., & Hernández, P. (2012). La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red. *Revista Comunicación*, *Nº10, 1*, 140–149.
- Moreno Esparza, H. (2010). La Construcción Cultural de la Homosexualidad. *Revista Digital Universitaria*, *8(11)*, 1–9. Recuperado de <http://www.revista.unam.mx/vol.11/num8/art79/art79.pdf>
- Moreno, G. (2014). Observatorio Latinoamericano de Comunicación. Recuperado el 11 de abril de 2018, de <http://historico.ciespal.org/repositorioOlaacom/index.php/investigaciones/2717-prosumo-y-activismo-lgbti-en-redes-sociales>
- Morgan, D. L., & Lobe, B. (2011). Online Focus Groups. En N. Sharlene & Hesse-Biber (Eds.), *The handbook of Emergent Technologies in Social Research* (pp. 199–230). Oxford: Oxford University Press.
- Moya, M., & Vázquez, J. (2010). De la Cultura a la Cibercultura: la mediatización tecnológica en la construcción de conocimiento y en las nuevas formas de sociabilidad. *Cuadernos de Antropología Social*, *(31)*, 75–96. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=180915525004>
- Nieto Beltrán, T. E. (2015). *La serie web CVC: microcontenidos con una nueva forma de producción y difusión que apela a la sensibilidad*. Universidad San Francisco de Quito.
- Ordóñez, J. (2012). Matrimonio Igualitario en Colombia : posibilidad de promover una cultura democrática e inclusiva desde los medios de comunicación, 1–18.
- Orozco, M., Ochoa, S., & Sánchez, H. (2002). *Prácticas culturales para la educación de la niñez* (1ra ed.). Cali: Panamericana Formas e Impresos, S.A. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Parodi, G. (2008). Lingüística de corpus: Una introducción al ámbito. *Rla*, *46(1)*, 93–119. <https://doi.org/10.4067/S0718-48832008000100006>
- Pool, I. D. S. (1983). Technologies of freedom. En *Democracy and New Media* (p. 299). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press. <https://doi.org/loc?>
- Powers, M. (1997). *How to program a virtual community*. Nueva York: Ziff-Davis Press.
- Propato, I. (2010). La pasión del hincha de un equipo del fútbol argentino. *Ensayos contemporáneos*, *5(32)*, 49–51.
- R.A.E. (2005). Definición Ciber-. Recuperado el 27 de febrero de 2018, de <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=tb7u92tGpD6zzdh481>
- RAE. (2019). Potosinos. Recuperado el 30 de enero de 2019, de <https://dle.rae.es/?id=TsITVO9>
- Ramírez Alvarado, M. del M., & Cobo Durán, S. (2013a). La ficción gay-friendly en las series de televisión españolas. *Comunicación y Sociedad*, *19*, 213–235.
- Ramírez Alvarado, M. del M., & Cobo Durán, S. (2013b). La ficción gay-friendly en las series de televisión españolas. *Comunicación y Sociedad*, *19*, 213–235.
- Regil Vargas, L. (2014). *Cultura digital universitaria*. Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.
- Rheingold, H. (1994). *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Nueva York: HarperPernial.

- Rodríguez, A., & Javier., G. F. (2017). *EL NACIMIENTO DE UN NUEVO MARKETING : INFLUENCERS EN ESPAÑA AÑO 2017 ; CAMBIOS DE HÁBITO DE CONSUMO EN*. Universidad de Valladolid.
- Rodríguez de las Heras Ballell, T. (2013). El crowdfunding: una forma de financiación colectiva , colaborativa y participativa de proyectos. *Pensar en derecho*, 3, 101–123.
- Rodríguez Palchevich, D. (2008). *Nuevas tecnologías Web 2.0: Hacia una real democratización de la información y el conocimiento*. Barcelona. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/11814/1/Rodriguez-DianaTRABAJOelis.pdf>
- Rogoff, B. (1993). *Aprendices Del Pensamiento: El Desarrollo Cognitivo en el Contexto Social* (1er Edició). México: Ediciones Paidós. Recuperado de <http://books.google.com.mx/books?id=-mn-PAAACAAJ>
- Roig Telo, A., Sánchez-Navarro, J., & Leibovitz, T. (2012). ¡Esta película la hacemos entre todos! Crowdsourcing y crowdfunding como prácticas colaborativas en la producción audiovisual contemporánea. *Revista ICONO14. Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 1(10), 25–40. <https://doi.org/10.7195/ri14.v10i1.113>
- Rueda Ortiz, R. (2008). Cibercultura: metáforas, prácticas sociales y colectivos en red. *Nómadas*, 28(3), 8–20.
- Ruiz, F. J. (2009). Web 2.0. Un Nuevo Entorno De Aprendizaje En La Red. *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, 13.
- Savage, M., & Burrows, R. (2007). The Coming Crisis of Empirical Sociology. *Sociology*, 41(5), 885–899. <https://doi.org/10.1177/0038038509105420>
- Scolari, C. (2008). *Summary for Policymakers. Climate Change 2013 - The Physical Science Basis*. Barcelona. <https://doi.org/B.38474-2008>
- Silva-Corvalán, C. (2001). *Sociolingüística y pragmática del español*. Washington D.C.: George University Press.
- Silver, D. (1996). Introducing Cyberculture. Recuperado el 27 de febrero de 2018, de <https://barzha.cyberpunk.us/lib/critica/introcc.html>
- Stewart, D. W., & Shamdasani, P. (2017). Online Focus Groups. *Journal of Advertising*, 46(1), 48–60. <https://doi.org/10.1080/00913367.2016.1252288>
- Thompson, J. (1990). *Ideología y cultura moderna* (Edición 20). México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Toboso-Martín, M. (2014). Perspectiva axiológica en la apropiación social de tecnologías Axiological approach on social appropriation of technologies. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 9(25), 33–51.
- Toffler, A. (1980). *La tercera ola*. Bogotá: Circulo de lectores.
- Tomat, C. (2012). El “focus group”: Nuevo potencial de aplicación en el estudio de la acústica urbana. *Athena Digital*, 12(2), 129–152. <https://doi.org/256037>
- Torti, Y., & Schandor, A. M. (2013). *El reino más grande del mundo : la existencia del fandom como fenómeno cultural* . Buenos Aires.
- Toulemont, H. (2013). *Apropiación social de los medios de comunicación. Una estrategia por la afirmación identitaria de las comunidades indígenas diaguitas*. Santiago de Chile.
- Trejo Delarbre, R. (2006). *Cibersociología, territorio de encuentro y en construcción*. Morelia.
- Vargas Cervantes, S. (2016). *Queer , cuir y las sexualidades periféricas en México. Horizontal*. México.
- Vela Delfa, C., & Cantamutto, L. (2016). De participante a observador: el método

- etnográfico en el análisis de las interacciones digitales de WhastsAp. *Tonos digital*, 31(June), 1–22.
- Vera Moreno, P. (2016). *Preproducción, generación y composición de los efectos visuales de una webserie: el caso de Raccordman*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Vilchis, A. (2012). *La Web 2.0 y la nube. Sistema de Universidad Virtual*. Hidalgo.
Recuperado de <http://www.uaeh.edu.mx/virtual>
- Viteri, M. A., Serrano, J. F., & Vidal-Ortiz, S. (2011). ¿Cómo se piensa lo “queer” en América Latina? Presentación del Dossier. *Revista de Ciencias Sociales*, (39), 47–60.
- Weber, M. (1907). *Ehfrau und Mutter in der Rechtsentwicklung*. Tübingen: J.C.B. Mohr.
- Winocur, R. (2013). Una revisión analítica de la apropiación en la evaluación de los programas de inclusión digital. En S. Morales & M. Loyola (Eds.), *Nuevas perspectivas en los estudios de comunicación. La apropiación tecno-mediática*. Buenos Aires: Imago Mundi.
- Yin, R. K. (2003). *Case Study Research . Design and Methods. Case study research. Design and Methods* (Third Edit, Vol. 26). California: SAGE Publications.
<https://doi.org/10.1097/FCH.0b013e31822dda9e>

Dirección General de Bibliotecas UAQ

8. Anexos

Anexo 1: Línea del tiempo de la primera y segunda temporada de “Con Lugar”.

13 de febrero de 2017

Creación de cuenta en YouTube

13 de febrero de 2017

Teaser primer temporada

25 de abril de 2017

Primer capítulo de la primera temporada

3 de mayo de 2017

Segundo capítulo de la primera temporada

10 de mayo de 2017

Tercer episodio de la primera temporada

17 de mayo de 2017

Cuarto capítulo de la primera temporada

24 de mayo de 2017

Quinto capítulo de la primera temporada

31 de mayo de 2017

Sexto capítulo de la primera temporada

7 de junio de 2017

Séptimo capítulo de la primera temporada

14 de junio de 2017

Making of Con Lugar

21 de junio de 2017

Octavo capítulo de la primera temporada

18 de noviembre de 2017

Video “Con Lugar temporada 2 te necesita”

31 de octubre al 13 de diciembre de 2018

Crowdfunding por Kickstarter

19 de febrero a 12 marzo de 2018

Detrás de cámaras por Instagram y Facebook con Manu González

19 de febrero a 12 marzo de 2018

Grabaciones de la segunda temporada
3 de abril de 2018
Teaser segunda temporada
9 de mayo de 2018
Primer capítulo de la segunda temporada
16 de mayo de 2018
Segundo capítulo de la segunda temporada
23 de mayo de 2018
Tercer episodio de la segunda temporada
30 de mayo de 2018
Cuarto capítulo de la segunda temporada
6 de junio de 2018
Quinto capítulo de la segunda temporada
13 de junio de 2018
Sexto capítulo de la segunda temporada
20 de junio de 2018
Séptimo capítulo de la segunda temporada
27 de junio de 2018
Octavo capítulo de la primera temporada
25 de septiembre de 2018
Making of de CON LUGAR T2

Anexo 2: Encuesta en línea

Encuesta sobre la *webserie* “Con Lugar”

¡Hola!, este cuestionario está dirigido a ti por haber visto la *webserie* "Con Lugar". Forma parte de una investigación que realizo en la Universidad Autónoma de Querétaro; sobre las nuevas formas de comunicación en las *webseries*. La información que me brindes será utilizada con fines académicos, sin revelar información en particular. Por lo tanto, te agradeceré me ayudes contestando cada una de las siguientes preguntas.

Edad:

- 16 – 25
26 – 35
36 – 45
46 – 55

Sexo:

- H M

Identidad sexual:

- Lesbiana
Gay
Bisexual
Transexual
Travesti
Transgénero
Intersexual
Queer
Pansexual
Asexual
Heterosexual
Prefiero no responder

Nivel de escolaridad:

- Bachillerato concluido
Bachillerato trunco
Licenciatura trunca
Licenciatura completada
Posgrado

Licenciatura cursada: _____

Nivel de ingreso:

1 salario mínimo = \$88.36 pesos

- 1 a 5 salarios mínimos
6 a 10 salarios mínimos
11 a 15 salarios mínimos
16 a 20 salarios mínimos
21 a 25 salarios mínimos
26 a 30 salarios mínimos
31 a 35 salarios mínimos
36 a 40 salarios mínimos
46 a 50 salarios mínimos
51 a 55 salarios mínimos
56 a 60 salarios mínimos
Más de 60 salarios mínimos

1. ¿Cuál fue el medio por el que escuchaste de “Con Lugar”?

- a) Amigos
b) Internet
c) *YouTube*
d) Blogs
e) Otro: _____

2. ¿Viste “Con Lugar” desde el estreno de su primera temporada?

- a) Sí
b) No
c) ¿Por qué?

3. ¿Cuáles fueron los principales motivos de ver “Con Lugar”?

- a) Personajes
- b) Producción
- c) Trama
- d) Por ser una webserie mexicana con temática LGBT
- e) Otro: _____

4. ¿Qué opinión tuviste al ver la primer temporada de “Con Lugar”?

- a) Me sentí identificad@
- b) Me gustó verla en *YouTube*
- c) Fue interesante para mí la historia
- d) Me ayudó a sentirme más cómodo con mi identidad sexual
- e) Otro: _____

5. ¿Cuáles fueron los motivos para seguir viendo “Con Lugar”?

- a) Poder ver la webserie de forma gratuita en *YouTube*
- b) Me sentí identificad@
- c) Los personajes me recordaron mis propias vivencias
- d) Poder apoyar financiando la segunda temporada
- e) Otro: _____

6. ¿Difundiste con tus amistades o familiares la webserie “Con Lugar”?

- a) Sí (*pasa a la pregunta 7*)
- b) No (*pasa al final de este cuestionario*)
- c) ¿Por qué? _____

7. ¿Por cuál medio difundiste los capítulos?

- a) *Facebook*
- b) *Twitter*
- c) *Instagram*
- d) *Whatsapp*
- e) Otro: _____

8. ¿Aportaste dinero a la segunda temporada?

- a) Sí (*sigue con el cuestionario*)
- b) No (*hasta aquí termina para ti el cuestionario ¡Muchas gracias!*)

9. ¿Cuál fue el motivo o los motivos de financiar la segunda temporada de “Con Lugar”?

- a) La historia me gustó mucho
- b) Es una buena producción
- c) Para conocer más sobre la comunidad LGBTTTIQP
- d) México necesita más de estas webseries
- e) En televisión tradicional no aparecen este tipo de historias
- f) Otro: _____

10. ¿Viste y difundiste la webserie durante las dos temporadas?

- a) Viste y difundiste
- b) Viste y blogueaste
- c) Viste y twitteaste
- d) Viste y compartiste uno o más capítulos
- e) No, ¿por qué? _____

11. ¿Viste y financiaste la segunda temporada de “Con Lugar”?

- a) Sí, ¿por qué? _____
- b) No, ¿por qué? _____

12. ¿Qué beneficios piensas que obtuviste al financiar “Con Lugar”?

13. A partir de las actividades que has hecho, ¿Qué otra cosa harías para “Con Lugar”?

**Me gustaría volver a tener
contacto contigo. ¡Muchas
Gracias!**

Apellido(s): _____

Nombre(s): _____

Teléfono: _____

Email: _____

Fecha: ___/___/2018.

Anexo 3: Carta de consentimiento informado



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
FACULTAD DE
CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



Centro Universitario, Santiago de Querétaro, 7 de noviembre de 2018

Consentimiento informado para jóvenes fans de la webserie "Con Lugar".

En la Universidad Autónoma de Querétaro y en la Maestría en Comunicación y Cultura Digital, nos interesa conocer la apropiación de la comunidad LGBT sobre la webserie "Con Lugar" en México. Tú nos puedes ayudar participando en un grupo de enfoque en línea que será efectuado en la aplicación WhatsApp. La información que nos des será utilizada para hacer recomendaciones para el desarrollo de la investigación.

No existen respuestas correctas o incorrectas. Si alguna de las preguntas te causa incomodidad, puedes sentirte libre de NO contestarla, sin problema alguno. Sin embargo, nos sería de gran utilidad que respondieras honestamente a la mayor cantidad de preguntas posibles.

TODAS TUS RESPUESTAS SON CONFIDENCIALES y ninguna persona podrá ser identificada a través de este grupo de enfoque en línea, ya que los resultados se presentarán en estadísticas generales. Te reiteramos que tu participación es anónima y voluntaria.

MUCHAS GRACIAS POR TU AYUDA

Atentamente
Monserath Hernández Muñoz
Estudiante de la Maestría en Comunicación y Cultura Digital
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales
Universidad Autónoma de Querétaro

Nombre y firma del participante que da su consentimiento

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO
Cerro de las Campanas s/n, Col. Las Campanas, C.P. 76010. Querétaro, Qro.
Tel. 192 12 65 /192 12 00 Ext. 5401 y 5402 feps@uaq.mx

SOMOS UAQ
EDUCAR CRECER CONSOLIDAR

Anexo 4: Guía de preguntas para Grupo de enfoque en línea

Conocimiento:

Plataforma

1. ¿Consideran *YouTube* como una buena plataforma para la divulgación de contenidos LGBT? ¿Por qué?

Formato webserie

2. ¿Saben que es una “webserie”? ¿Cómo lo definirían?
3. ¿Consideran a las webseries un nuevo medio de comunicación en la comunidad LGBT?, ¿Por qué?

Webserie Con Lugar

4. ¿Cómo supieron/enteraron de la webserie “Con Lugar” (amigos, en redes sociales, por *WhatsApp*)

Uso:

Forma de consumo

5. Platíqueme cómo estuvieron viendo la webserie “Con Lugar” (por dispositivo, compañía, lugar, horarios, si la veían de forma continua o no, etc.)

Contenido

6. Después de haber visto los capítulos ¿qué hacían? (difundían/compartían, comentaban, criticaban, publicaban comentarios, crearon alguna cuenta en redes sociales que hable de Con Lugar...)

Transformación

7. ¿Creen que las historias narradas en los capítulos aportan algo a su vida personal?
8. ¿Qué cosas?
9. ¿Esta webserie les ayudó a definir mejor su identidad sexual? ¿Por qué?
10. ¿Consideran que los mensajes transmitidos a través de los capítulos de la webserie suman a los derechos de la comunidad LGBT? ¿Por qué?
11. ¿Les hicieron pensar diferente sobre la comunidad LGBT?
12. ¿Cuál fue el tema sobre los derechos de la comunidad que más les llamó la atención durante la segunda temporada de “Con Lugar”?
13. ¿Creen haber experimentado cambios (personales, profesionales) en ustedes después de ver la segunda temporada de “Con Lugar”?

14. ¿Apoyaron de alguna manera la producción de la segunda temporada de “Con Lugar”? (en especie, con dinero, generando contenido)
15. ¿Cuáles fueron los motivos de este apoyo?
16. ¿Experimentaron algún tipo de reconocimiento por ello? Explíquenme
17. ¿Les gustaría participar en alguna webserie con temática LGBT? ¿Por qué? ¿cómo lo harían?

Anexo 5: Base de datos obtenida por el análisis de comentarios de los 8 capítulos de la segunda temporada de “Con Lugar”.

CAPÍTULO 1, TEMPORADA 2

2,699 comentarios

Captura: 1 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Cambio de departamento, cambio de roomies y... ¿cambio de rol? Aarón y Alex comienzan a vivir los retos de una relación estable.

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Chile
- Colombia
- Ecuador
- España
- Estados Unidos
- Guatemala
- Honduras
- México
- Paraguay
- Perú
- Venezuela

Ciudades de la República Mexicana mencionados:

- Colima
- San Luis Potosí
- Veracruz
- Zacatecas

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex
- Frijol (mascota)
- Leo

Hashtags creados:

- #AlexMiAmorPlatónico
- #Amor
- #Bolivia
- #ConLugar
- #ConLugar2
- #ConLugarNewEp
- #ElDramaDaVida
- #Gracias
- #LasProvincianas
- #QueremosMás
- #QueTantoEsTantito
- #RecuerdoEseMomento
- #Sola
- #TeamAarón
- #TeamConLugar
- #TeamLikeSinVer
- #TeEntraTodoMiAmor
- #TodosLoEstábamosEsperando
- #UniEstrellas

- #Venezuela

Emojis usados:



Nube de palabras:



Tabla con subcategorías rescatadas de los comentarios en YouTube:

| | Subcategoría |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Hacen grupos de WhatsApp | Creación grupos de WhatsApp |
| Se sienten identificados con los personajes | Identificación con personajes |
| Hay interacción entre algunos usuarios | Interacción de la audiencia en comentarios |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Se preocupan cuando no es publicado el capítulo de la semana | Necesidad del capítulo |
| Agradecen la nueva temporada -dicen que valió la pena la espera | Agradecimiento por nueva temporada |
| Unos quieren salir en la 3era temporada | Participación de la audiencia |
| Preguntan cómo pueden ayudar a la webserie | Participación de la audiencia |
| Mencionan los minutos que les gustan -piden el nombre de las canciones | Mención de minutos |
| Personas que hablan inglés piden subtítulos en inglés del capítulo para poder entender | Petición de subtítulos |
| Dicen que es una historia más apegada a la realidad | Realidad en narrativa |
| Mencionan a Con Lugar en sus comentarios: -agradecen -desean éxito para la webserie -tienen dudas sobre los siguientes capítulos | Agradecimiento por nueva temporada |
| Con Lugar contesta cuando: -hay crisis -cuando hay un mal comentario -contesta el comentario de otra webserie LGBT que les desea éxito. -para mencionar algún patrocinador e.j. Excited. | Producción responde |
| Hay nueva audiencia | Nueva audiencia |
| Menores de edad no pueden ver el contenido y piden ayuda para descargar los capítulos | Necesidad del capítulo |
| Comparten en Facebook capítulos | Difusión del contenido |
| Algunos comentan con sólo <i>emojis</i> | Interacción de la audiencia en comentarios |
| La audiencia menciona que por Con Lugar conocieron a sus actuales parejas | Sucesos post-Con Lugar |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Comentan historias muy personales -muertes -salida del closet -ex parejas -se apoyan entre ellos | Intemidad exteriorizada |
| Mencionan haberse emocionado cuando les llegó la notificación del nuevo video | Emociones por notificación |
| La audiencia crea hashtags | Creación de hashtags |
| Escriben en mayúsculas, pero predominan las minúsculas. | Uso de mayúsculas y minúsculas |
| Se habla del tema pasivo y activo de los personajes principales | Temas abordados |
| Se manda cuenta de Instagram de uno de la audiencia | Redes sociales de la audiencia |
| Algunos ven los capítulos en dispositivos móviles | Uso de dispositivos móviles |
| Repiten diálogos de los personajes | Interacción de la audiencia en comentarios |
| Menciones de animé en el cuarto del protagonista | Reconocimiento de Anime |

CAPÍTULO 2, TEMPORADA 2

1,564 comentarios

Captura: 3 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Aarón tiene que elegir entre lo que quiere y lo que Álex necesita.

Mientras tanto Pepe, Laura y Leo comienzan a entrar en una serie de enredos.

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica

- Ecuador
- Estados Unidos
- Guatemala
- Honduras
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- Uruguay
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Chiapas
- Cuernavaca
- Guanajuato
- Hermosillo
- Huatulco
- Los Cabos
- Matehuala
- México
- Monterrey
- Puerto Vallarta
- Querétaro
- San Luis Potosí
- Veracruz

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex
- Leo
- Mamá de Pepe
- Pepe

Hashtags creados:

- #Aarón

- #AlexTeAmo
- #ConLugar
- #ConLugarEnNetflix
- #EntendíLaReferencia
- #Expectación
- #ImObsessed
- #LadyGay
- #LoProvincianaSeNosNota
- #Love
- #MásEnganchadoQueNunca
- #MeEncantaLaSerie
- #Melancólico
- #NoTeMetasConMisHijos
- #PerdiendoComoSiempre
- #ProvincianoEnCamino
- #QuéEscándala
- #QuisieraParticipar
- #Sad
- #TeamNorteño

Emojis usados:



| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Gusto por el animé en el cuarto del protagonista | Reconocimiento de Animé |
| Hacen referencia a las ETS por promiscuidad | Diálogo en temas sexuales |
| Se sienten identificados con lo presentado en el capítulo | Identificación con personajes |
| Felicitan a la producción por mayor semejanza a la realidad | Semejanza de realidades en la narrativa |
| Han compartido la serie a amistades | Difusión del contenido |
| Con Lugar comparte las canciones del 2do capítulo | Producción responde |
| Mencionan que donar (dinero) valió la pena | Agradecimiento por nueva temporada |
| Con Lugar comenta para: -agradecer -dar el <i>soundtrack</i> -contestar uno que otro comentario -decir cuando pasarán el siguiente capítulo -pedir compartir el capítulo | Producción responde |
| La audiencia se siente más segura con su identidad sexual -para salir del closet | Empoderamiento de la audiencia |
| Dicen que la webserie está educando y enseñando sobre la comunidad LGBT | Webserie educativa |
| Piden esté en Netflix | Webserie en <i>streaming</i> |
| Los usuarios hacen análisis de los capítulos, dan sus opiniones, dan vías para resolver la situación de los personajes, se plantean dudas | Relatos de la audiencia |
| Ofrecen subtítular los capítulos para que gente extranjera pueda verlos | Solución a problema de subtítulos |
| Lo ven en sus dispositivos móviles dentro y fuera de casa | Uso de dispositivos móviles |
| Un joven comenta haber sido extra en ese capítulo | Acciones de la audiencia |

CAPÍTULO 3, TEMPORADA 2

2,161 comentarios

Captura: 5 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Llegó la hora de que Aarón y Álex se separen, así que la gran duda surge... Amor de lejos, ¿felices los cuatro?

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Cuba
- Ecuador
- El Salvador
- España
- Estados Unidos
- Guatemala
- Honduras
- Nicaragua
- Panamá
- Perú
- República Dominicana
- Uruguay
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Aguascalientes
- Baja California Sur
- Chiapas
- Colima

- Córdoba
- Cuernavaca
- Guadalajara
- Michoacán
- Monterrey
- Morelia
- Puerto Vallarta
- Tijuana
- Tultepec
- Villa Hermosa

Personajes mencionados:

- Áarón
- Álex
- Laura
- Leo
- Mamá de Pepe
- Papá de Alex
- Pepe

Hashtags creados:

- #AarónTeAmo
- #CLForever
- #ConLugar
- #ConLugar2
- #ConLugarCDMX
- #ConLugarDosCapítulosPorSemana
- #ConLugarLaSerie
- #DILF
- #Envidia
- #EstupidaMisGaysIdiota
- #FanPaquita
- #Impactado

- #JerryVelázquez
- #LaDespedida
- #LadyGay
- #LaMejorSerie
- #LiberemosElAmor
- #LiberemosElAmor
- #MuerdoPorqueLlegueElMiércoles
- #QuéEmoción
- #QueSad
- #QuieroCantarConLosSaviñón
- #RolenElTip
- #Saludos
- #Shakira
- #TeamPepe
- #TeamPepe
- #TodosSomosJotos
- #TodosSomosLadyGay
- #Tolerancia
- #TooMuch
- #YoSoyConLugar

Emojis usados:



| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| Un usuario mencionó que su canción de autoría estaba en cierto minuto. Agradeció a Con Lugar por la oportunidad. Con Lugar contesta y dicen escuchar más canciones del autor. | Canta-autor agradecido |
| Con Lugar compartió las canciones de ese capítulo | Producción responde |
| La audiencia pide más tiempo de duración en cada capítulo | Tiempo de capítulos |
| Mencionan que la webserie ayuda a concientizar al mundo hetero sobre sus estilos de vida y preferencias | Webserie educativa |
| Piden 2 capítulos por semana | Exigencia de capítulos |
| Con Lugar pide difundir el capítulo | Producción responde |
| Audiencia pide que esté en TV o en Netflix | Webserie en <i>streaming</i> |
| Dicen “llegar temprano” en los primeros comentarios | Expresiones dialécticas |

CAPÍTULO 4, TEMPORADA 2

2, 280 comentarios

Captura: 7 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Aarón descubre que estar separado de Álex es más complicado de lo que pensaba, en especial cuando tienen que pasar San Valentín alejados. Mientras tanto, Pepe, Leo y Laura están dispuestos a no estar solos en esta fecha.

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Ecuador

- El Salvador
- España
- Estados Unidos
- Guatemala
- Honduras
- México
- Nicaragua
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- República Dominicana
- Suiza
- Uruguay
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Campeche
- Ciudad de México
- Durango
- Guadalajara
- Jalisco
- Mérida
- Monterrey
- Oaxaca
- Playa del Carmén
- Tijuana
- Tuxtla Gutierrez
- Villa Hermosa
- Xalapa

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex

- Leo
- Pepe

Hashtags creados:

- #AdoroConLugar
- #Amor
- #BrazilianInLove
- #Buenisimo
- #ConLugar
- #CuandoSalePacoDelMazo
- #Devastado
- #Escandala
- #Escandala
- #Esperando
- #GanandoComoSiempre
- #GraciasConLugar
- #HechoEnMéxico
- #LaMejorSerie
- #MeEncantaLaSerie
- #MujertsFacilInfiela
- #NominaciónDirectaAlOscar
- #PacoDelMazo
- #Paquita
- #QueAscoDeVeras
- #QueHuevaConElChacal
- #QueHuevaDeChacal
- #SoyTanLeo
- #SuperSerie
- #TeamAaron
- #TeamAarónEresMiDaddy
- #TeamConLugar
- #TeamLeo

- #TeamSolás
- #TodosSomosConLugar
- #UnNovioParaPepe

Emojis usados:



Nube de palabras:



Tabla con subcategorías rescatadas de los comentarios en YouTube:

| | Subcategoría |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| Causa relevancia la aparición de Paco del Mazo, de igual forma, Paco del Mazo comenta y recibe más comentarios de regreso | Influencers en la webserie |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Escriben de forma femenina | Expresiones dialécticas |
| Con Lugar aparece cuando: -agradece a Paco del Mazo por su aparición en Con Lugar -para pedir difundir sus videos -para dar información de sus patrocinadores | Producción responde |
| Hay comentarios en portugués brasileño | Internacionalización de la webserie |
| Piden los nombres de las canciones, especificando con los minutos | Mención de minutos para canciones |
| Comentan su perspectiva de los personajes principales | Relatos de la audiencia |
| Hacen referencia a los tonos de piel “moreno” y “blanco” en los personajes | Temas abordados |
| Piden salir en la webserie | Participación de la audiencia en la webserie |
| Mencionan diálogos textuales en los comentarios | Uso de diálogos |
| Ven el capítulo por las noches | Visualización del contenido |
| Siguen viendo todas las temporadas en un día | Atracón de webserie |
| Preguntan: -de lugares -ropa de los personajes -nombres de canciones | Acciones de la audiencia |
| A algunos no les gusta que salgan <i>YouTubers</i> de la comunidad LGBT | <i>Influencers</i> en la webserie |
| Lo ven desde dispositivos móviles | Uso de dispositivos móviles |
| Se sienten identificados con los personajes y la historia | Identificación con personajes |
| Comentan que la webserie es más apegada a la realidad | Semejanza de realidades en la narrativa |
| Ven más de una vez los capítulos | Atracón de webserie |
| Afirman encantarles la webserie | Satisfacción de la audiencia |
| Siguen apenas encontrando Con Lugar, después vieron todos los capítulos de la primera y segunda temporada. | Nueva audiencia |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Están a la espera y expectativa del siguiente capítulo | Exigencia pasiva de audiencia |
| Preguntan por los subtítulos en inglés | Petición de subtítulos |
| Ven la webserie desde su trabajo | Visualización del contenido |
| Dan sus números de celular | Contactos telefónicos |
| Recomiendan la serie con amistades | Difusión de contenido |
| Dicen esperar el próximo miércoles para ver el siguiente capítulo | Nuevo significado del miércoles |
| Les gustaría tener "Con Lugar La película" | De webserie a película |
| Algunos son estudiantes de Universidad | Audiencia universitaria |
| Se crea una conversación respecto a las estrías en el cuerpo y la aceptación que deberíamos de tener todos por nuestro cuerpo. | Interacción de la audiencia en comentarios |
| Esperan ser los primeros comentarios para que puedan tener el próximo capítulo un día antes del estreno | Recompensa por ser primer comentario |

CAPÍTULO 5, TEMPORADA 2

2, 741 comentarios

Captura: 9 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: La vida separados es difícil, pero lo es más cuando hay que fingir ser hetero en un campamento de "conversión sexual".

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Chile
- Colombia
- Ecuador
- El Salvador
- España
- Estados Unidos

- Guatemala
- Honduras
- México
- Nicaragua
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- República Dominicana
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Acapulco
- Cancún
- Chiapas
- Ciudad de México
- Cozumel
- Durango
- Guadalajara
- Hidalgo
- La Paz
- Monterrey
- Morelia
- Puerto Vallarta
- Veracruz
- Xalapa

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex
- Leo
- Papá de Álex

Hashtags creados:

- #AlexConfundido

- #AmoConLugar
- #AriYAlexSiempreJuntos
- #EnamoradoDeConLugar
- #Fangirling
- #Felicidades
- #Insufribles
- #Leo
- #LeoLove
- #MeEncantaSuSerie
- #MiCorazónSufreyLlora
- #PamSashaa
- #ProudToCreate
- #Quiero2CapítulosPorSemana
- #SugarDaddy
- #TeamPam

Emojis usados:



| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|
| Ven todas las temporadas de un jalón -ven de la primera temporada a la segunda -ven de la segunda temporada a la primera | Atracón de webserie |
| Les gustaría que existiera la película de “Con Lugar” | De webserie a película |
| La audiencia busca y da el Instagram de uno de los personajes secundarios | Difusión de redes sociales de actores |
| Esperan la aparición de Pepe y Teo en el próximo capítulo | <i>Influencers</i> en la webserie |
| Agradecen que se hable de la bisexualidad | Temas abordados |
| Les gustaría que los actores estén en la marcha del orgullo y que hicieran firma de autógrafos | Webserie <i>offline</i> |
| Les gusta la historia | Satisfacción de la audiencia |
| Dicen llegar a Con Lugar porque sabían que saldrían ciertos <i>YouTubers</i> -Pam Sashaa -3 Pacos | Nueva audiencia |
| Con Lugar responde algunos comentarios: -responde con texto -responde solo con <i>emojis</i> -pide compartan el capítulo | Producción responde |
| La audiencia espera buen contenido en los próximos capítulos | Exigencia de narrativa |
| Causa conflicto un beso heterosexual entre Álex y la mesera | Heterosexualidad desaprobada |
| Mencionan que valió la pena dar dinero para la segunda temporada | Agradecimiento por nueva temporada |
| Piden capítulos más largos | Exigencia de capítulos |
| Se reúnen para ver el capítulo de la semana | Visualización del contenido |

CAPÍTULO 6, TEMPORADA 2

2, 827 comentarios

Captura: 11 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Siete semanas sin novio, el cuerpo de Aarón le pide "cariño", aunque él sabe que primero necesita olvidar. Laura y Pepe descubrirán que su vida también empieza a cambiar.

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Ecuador
- El Salvador
- España
- Estados Unidos
- Honduras
- India
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- Puerto Rico
- República Dominicana
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Acapulco
- Aguascalientes
- Ciudad de México
- Ciudad del Carmen
- Cozumel
- Guadalajara
- Mérida

- Michoacán
- Monterrey
- Playa del Carmen
- San Luis Potosí
- Tuxtla Gutiérrez
- Veracruz

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex
- Leo
- Pepe
- Saúl

Hashtags creados:

- #AmoConLugar
- #BeProud
- #ConLugar
- #ElChicoDelAcordeon
- #EnamoradoDeEsteCapítulo
- #GanandoComoSiempre
- #GanandoComoSiempre
- #GodínEmpoderada
- #LoveIsLove
- #MiercolesDeConLugar
- #Rechazados
- #SoyFanDeConLugar
- #SoyGayFriendly

Emojis usados:



Nube de palabras:



Tabla con subcategorías rescatadas de los comentarios en YouTube:

| | Subcategoría |
|----------------------------------------------------------------------|---------------------|
| Con Lugar escribe para: -dar el <i>soundtrack</i> de ese capítulo | Producción responde |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <p>Escriben con exceso de:</p> <ul style="list-style-type: none"> -vocales repetidas cuando algo les encantó -usan signos de admiración cuando necesitan subir algo o el nombre de una canción -signos de interrogación cuando preguntan por nombres de actores o canciones | Exuberancia en vocales y signos de puntuación |
| Piden el nombre de una canción y se vuelve una larga conversación entre la audiencia | Interacción de la audiencia en comentarios |
| Piden subtítulos en inglés | Petición de subtítulos |
| Dan su número de celular | Contactos telefónicos |
| Dicen que la webserie ayuda para que la sociedad ya no les ponga etiquetas | Webserie educativa |
| Por primera vez un usuario da su Facebook | Nuevas prácticas en usuarios |
| La webserie ha empoderado a varios usuarios para aceptarse | Empoderamiento de la audiencia |
| Repiten diálogos pasados en el capítulo | Uso de diálogos |
| Dicen dar <i>Like</i> si... | Usos del <i>Like</i> |
| Piden el próximo capítulo | Exigencia de capítulos |
| Lo ven desde sus dispositivos móviles | Uso de dispositivos móviles |
| Siguen sintiéndose identificados | Identificación con personajes |
| Les gusta que inviten a personas de la comunidad LGBT famosa | <i>Influencers</i> en la webserie |
| Saben que los miércoles son días de publicación de capítulo | Nuevo significado del miércoles |
| Quisieran conocer la CDMX y conocer a los personajes | Webserie offline |
| Les gustaría ser extra en la webserie | Audiencia en webserie |
| Hay nuevos usuarios que empiezan con la segunda temporada | Nueva audiencia |
| Les gusta que hayan presentado el tema de una persona sordo-muda y que sea una nueva pareja de uno de los personajes | Temas abordados |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------|
| Un usuario comentó estar viendo una película LGBT y después <i>YouTube</i> lo dirigió a el canal de Con Lugar en su segunda temporada | Filtro burbuja en <i>YouTube</i> |
| Les recuerda momentos pasados de los usuarios | Memoria de la audiencia |
| Les gustaría una película de Con Lugar | De webserie a película |
| Extranjeros elogian a México por hacer este tipo de webserie | Reconocimiento a México |
| Piden que se hable sobre el VIH | Temas abordados |
| Se declaran <i>fan</i> de Con Lugar | Audiencia <i>fandom</i> |
| Dan análisis y comentarios sobre el capítulo | Relatos de la audiencia |
| Un usuario comenta ser la primera vez que dejan un comentario en <i>YouTube</i> | Nuevas prácticas en usuarios |
| Dicen compartir los capítulos con sus amigos | Difusión del contenido |
| Vuelven a ofrecer servicio de turismo en la CDMX para la comunidad LGBT (dan su página en Facebook) | Promoción de servicios |
| Les gustaría que una de las mujeres principales lesbiana, tuviera su propia historia | Secuela de Con Lugar |
| Escriben en femenino entre ellos | Expresiones dialécticas |
| Les gustaría que la webserie estuviera en Netflix | Webserie en <i>streaming</i> |
| Ven Con Lugar en: -casa -trabajo -en la madrugada -desde sus celulares -con amigos/compañeros -pareja -solos -después del trabajo -después de la escuela | Visualización del contenido |
| Dan su cuentan de Instagram | Difusión de redes sociales de la audiencia |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Dicen apenas empezar el capítulo y al mismo tiempo dar <i>like</i> al video sin haberlo terminado de ver | Usos del <i>Like</i> |
| Un usuario comentó y agradeció porque Con Lugar leyó un mensaje que envió para ver que iba a hacer un nuevo personaje | Escucha de la audiencia para narrativa |
| Un extra comentó que le gustó verse en el capítulo, aunque fueran pocos segundos | Satisfacción de la audiencia |
| Mencionan que Con Lugar es: -su serie favorita -serie preferida | Con Lugar como webserie favorita y preferida |
| Comentan dejar un momento su tesis para ver un capítulo de Con Lugar | Momentos de distracción para usuarios |

CAPÍTULO 7, TEMPORADA 2

2, 308 comentarios

Captura: 21 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Las Provincianas llegan a Puerto Vallarta. Aarón deja a alguien en CDMX, pero la gran duda es ¿habrá reencuentro en la playa?

Países mencionados:

- Argentina
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Ecuador
- El Salvador
- Estados Unidos
- Guatemala
- Honduras
- Nicaragua
- Panamá

- Paraguay
- Perú
- Puerto Rico
- Uruguay
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Aguascalientes
- Chiapas
- Ecatepec
- Guadalajara
- León
- Los Mochis
- Monterrey
- Orizaba
- Pachuca
- Puebla
- San Luis Potosí
- Tultepec
- Tuxtla Gutiérrez
- Veracruz
- Xalapa

Personajes mencionados:

- Aarón
- Álex
- Laura
- Leo
- Pepe
- Saúl

Hashtags creados:

- #LGBT
- #EquipoOsitos

- #QuieroConLugarT3
- #GayFriendlyVallarta
- #ConLugar
- #ConLugarT2
- #ConLugarForEver
- #TeamProvincianos
- #ILoveConLugar
- #TodosSomosConLugar

Emojis usados:



Nube de palabras:



Tabla con subcategorías rescatadas de los comentarios en *YouTube*:

| | Subcategoría |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Preguntan por los nombres de las canciones puestas en este capítulo | Busqueda de <i>sountrack</i> |
| Escriben diálogos de los personajes | Uso de diálogos |
| Se siguen sintiendo identificados | Identificación con personajes |
| Escriben experiencias personales | Intimidad exteriorizada |
| Esperan una tercera temporada | Expectativa de próxima temporada |
| Usuarios piden entren a su canal de <i>YouTube</i> para que vean su contenido | Difusión de canales de la audiencia en <i>YouTube</i> |
| Un usuario Q.M., agradece a Con Lugar por poner su canción en el <i>soundtrack</i> de este capítulo | Canta-autor agradecido |
| Mencionan que Con Lugar le da voz a la comunidad LGBT | Dignificación de la comunidad LGBT |
| Estudiantes de universidad que comentan ver la webserie | Audiencia universitaria |
| Mencionan encontrar el <i>teaser</i> de Con Lugar en Facebook. Terminó la primera temporada y la segunda temporada en 2 días | Nueva audiencia |
| Dan su número celular | Contactos telefónicos |
| Dicen ver y rever los capítulos de la temporada | Atracón de webserie |
| Mencionan donde comprar el tequila que patrocina Con Lugar | Mención de patrocinadores |
| Volvieron a ver la primera temporada y le siguieron con la segunda | Atracón de webserie |
| Se declaran fan | Audiencia <i>fandom</i> |
| Comentan que ya era hora que le dieran tiempo a Laura (personaja lesbiana) | Temas abordados |
| Encuentran los capítulos en Facebook | Nueva audiencia |
| Ven los capítulos en las mañanas | Visualización del contenido |
| No quieren que acabe la temporada | Renuencia al final de temporada |
| Piden capítulos más largos | Tiempos de capítulos |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| Les agradó el mensaje de la actriz Sheyla Ferreira al final del capítulo sobre la discriminación | Temas abordados |
| Usuario ofrece su cuenta de Instagram para que lo sigan | Difusión de redes sociales de la audiencia |
| Dan like sin haber visto completo el capítulo | Usos del <i>Like</i> |
| Mencionan que la webserie está educando a México | Webserie educativa |
| Mencionan donar para una tercera temporada | <i>Crowdfunding</i> para siguiente temporada |
| Dicen amar Con Lugar | Sentimientos sobre la webserie |
| Les gustaría ser parte de Con Lugar | Audiencia en webserie |
| La audiencia se percató de una referencia de Alicia en el país de las maravillas por un diálogo: “cállate rosita” | Novela literaria en webserie |
| Usuario agradece por salir en el capítulo como extra | Satisfacción de la audiencia |
| Realizan largos comentarios dando su opinión sobre los personajes y sobre la vida | Relatos de la audiencia |
| Escriben en mayúsculas cuando quieren decir algo que consideran importante | Uso de mayúsculas y minúsculas |
| Felicitan y desean éxito a Con Lugar | Buenos deseos a Con Lugar |
| Les interesa las playeras que salen en el capítulo | Mención de patrocinadores |
| Un usuario menciona seguir a Con Lugar en sus redes sociales -Facebook -Instagram | Seguimiento a Con Lugar en redes sociales |
| Con Lugar comenta para: -dar información de las playeras -agradecer a los análisis que los usuarios hacen | Producción responde |
| La audiencia menciona extrañar Con Lugar cuando termine la temporada | Reacciones por final de temporada |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| La audiencia brinda el twitter o Instagram de los actores entre ellos | Difusión redes sociales de actores |
| A un joven bisexual le está ayudando los capítulos para saber qué es lo que quiere | Empoderamiento de la audiencia |
| Se recomiendan la webserie entre amigos | Difusión del contenido |
| Con Lugar les ha ayudado a salir del closet | Empoderamiento de la audiencia |
| Les enorgullece que sea un contenido mexicano | Reconocimiento a México |
| Con Lugar comenta el nombre de las canciones que se produjeron en el capítulo y pide compartir el capítulo para que el final de temporada sea “épico” | Intervención de la producción |
| La autora de “Tocar el cielo” agradece a Con Lugar por poner su canción en el <i>soundtrack</i> de ese episodio | Canta-autor agradecido |
| Esperan ser el primer comentario | Recompensa por ser primer comentario |

CAPÍTULO 8, TEMPORADA 2

5, 253 comentarios

Captura: 23 – Septiembre – 2018

Sinopsis del capítulo: Llegó el final de la Temporada 2 de CON LUGAR. SEASON FINALE.

Países mencionados:

- Argentina
- Belice
- Bolivia
- Brasil
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Ecuador
- El Salvador
- España

- Estados Unidos de América
- Guatemala
- Honduras
- Italia
- Nicaragua
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- Puerto Rico
- República Dominicana
- Venezuela

Ciudades o estados de la República Mexicana mencionados:

- Acapulco
- Aguascalientes
- Campeche
- Cancún
- Chiapas
- Ciudad de México
- Córdoba
- Cuernavaca
- Guadalajara
- Irapuato
- Iztapalapa
- León
- León
- Matamoros
- Mérida
- Monterrey
- Morelia
- Oaxaca
- Pachuca

- Puebla
- Puerto Vallarta
- Querétaro
- Saltillo
- Tampico
- Tapachula
- Tepic
- Tijuana
- Tlahuapan
- Tultepec
- Tuxtla Gutierrez
- Veracruz

Personajes mencionados:

- Áarón
- Álex
- Laura
- Leo
- Pepe
- Saúl
- Papá de Álex

Hashtags creados:

- #AmoConLugar
- #GranFinal
- #ILoveConLugar
- #LaMejorSerieLGBT
- #LiberemosElAmor
- #LosQuieroConLugar
- #LoveIsLove
- #PrayForConLugarT3
- #Pride2018
- #PROUD

- #QueremosConLugarT3
- #SeamosAmor
- #SiHayAmorEsFamilia
- #SoyGayYMeAmo
- #TemáticaGay
- #TerceraTemporadaPorFavor
- #TodosQueremosConLugarT3
- #TodosSomosAmor
- #TodosSomosFamilia
- #UnLugarEnMíCorazón
- #VeoConLugarDesdeVenezuela
- #WeRConLugar

Emojis usados:





| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| La audiencia ofrece apoyo económico para la próxima temporada | <i>Crowdfunding</i> para siguiente temporada |
| La audiencia comparte en sus redes sociales (Facebook) Con Lugar | Difusión del contenido |
| La audiencia menciona haber salido del closet después de ver la temporada | Empoderamiento de la audiencia |
| La audiencia dice volver a ver el capítulo final | Atracón de webserie |
| A la audiencia les llama la atención que en México se hagan este tipo de producciones | Reconocimiento a México |
| Usuario menciona dejar un momento su tesis para ver el capítulo | Momentos de distracción para usuarios |
| La audiencia ve Con Lugar aunque sea de noche y se sientan cansados | Visualización del contenido |
| Usuarios acaban de encontrar la webserie | Nueva audiencia |
| Entre la a audiencia se dan consejos para saber si un chavo es gay o no. | Interacción de la audiencia en comentarios |
| La audiencia descarga los capítulos | Visualización del contenido |
| La audiencia envía los capítulos a sus amigos | Difusión del contenido |
| Videos con contenido LGBT direccionan a la webserie Con Lugar en <i>YouTube</i> | Filtro burbuja en <i>YouTube</i> |
| La audiencia menciona que la webserie educa a la sociedad | Webserie educativa |
| La audiencia da los minutos exactos para especificar alguna duda | Mención de minutos |
| La audiencia da temas que les gustaría abordar en la siguiente temporada: -VIH -Transexualidad -Transfobia | Temas para abordar en siguiente temporada |
| La audiencia menciona que la webserie está teniendo mensajes sociales a favor de la comunidad LGBT | Empoderamiento de la audiencia |
| La audiencia escribe diálogos de los personajes | Uso de diálogos |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|
| La audiencia afirma que Con Lugar les ha enseñado distintos temas sobre la comunidad LGBT | Temas abordado |
| La audiencia afirma que es su serie favorita | Con Lugar como webserie favorita y preferida |
| La audiencia proporciona video o canales de <i>YouTube</i> sobre la comunidad. | Difusión de canales de la audiencia en <i>YouTube</i> |
| La audiencia menciona que la webserie promueve el respeto y amor hacia los demás | Respeto hacia la comunidad LGBT |
| Usuarios mencionan salir en las fotos al final del capítulo | Satisfacción de la audiencia |
| La audiencia menciona que la webserie les ha enseñado a aceptarse. | Empoderamiento de la audiencia |
| La audiencia ve los capítulos con amigos | Visualización del contenido |
| Usuarios dan su perfil de Facebook y otras redes sociales entre ellos | Difusión de redes sociales de l audiencia |
| La audiencia menciona que es la primera vez que ven una webserie LGBT | Nueva audiencia |
| La audiencia menciona dar Like si... | Usos del <i>Like</i> |
| La audiencia se refiere a Con Lugar como un proyecto | Webserie como proyecto |
| Usuarios mencionan querer platicar con alguien de la producción para contar sus experiencias. | Participación de la audiencia en producción |
| El autor de una canción agradece a Con Lugar por poner su canción “Tengo Soles” en este capítulo | Canta-autor agradecido |
| Un joven menciona aparecer junto a su pareja al final del capítulo | Satisfacción de la audiencia |
| La audiencia se siente identificada con lo sucedido en la temporada | Identificación con la webserie |
| Usuarios mencionan que les hubiera gustado tener esta historia cuando eran jóvenes | Falta de narrativas en años pasados |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| La audiencia afirma que es la mejor serie LGBT de <i>YouTube</i> | Reconocimiento de la webserie Con Lugar por la audiencia |
| Con Lugar, escribe para dar información sobre los productos que aparecen en el capítulo y para contestar uno que otro comentario de la audiencia | Intervención de producción |
| La audiencia usa lenguaje inclusivo e.j. la letra x en todxs y unx | Uso del lenguaje inclusivo en comentarios |

Anexo 6: Base de datos por participante del grupo de enfoque en línea

Participante #1:

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Siglas del informante</i> | <i>B.I.L.</i> |
| <i>Avatar del perfil</i> (individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto) | Individual mostrando sólo cara, hombros y brazos |
| <i>Status identificativo del usuario</i> |   |
| <i>Edad</i> | 18 |
| <i>Ciudad</i> | Ciudad de México |
| <i>Estudio o trabajo</i> | No estudia y no trabaja |
| <i>Siglas del informante</i> | <i>B.I.L.</i> |
| <i>Textos de intervención</i> | B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (21:25): Una serie hecha y transmitida en una plataforma digital únicamente |
| | B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (21:28): Depende a que le llames nuevo, yo tengo 18 y supe de su existencia hace como 2 años |
| | B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (22:28): |

A nivel personal me ayudo a ampliar mi perspectiva de una relación LGBT y su cotidianidad

B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (22:32):

Si; pero en el aspecto educativo de una novela o una historia, no te enseña explícitamente algo, tu tomas lo que quieres de ella.

B.I.L. (22:57):

Que beieza :3

B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (23:16):

Me encantaría participar para contribuir a la visibilidad y el desarrollo de este tipo de entretenimiento con el que puedo identificarme

Datos de anclaje temporal (minutos)

21:25pm

21:28pm

22:28pm

22:32pm

22:57pm

23:16pm

Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)

Ningún uso de datos multimodales

Comentario de la investigadora

Participación intermitente y respondió a preguntas proporcionadas por la moderadora.

Participante #2:

Siglas del informante

M.R.

Avatar del perfil

Ausencia de foto

| | |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>(individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto)</i> | |
| <i>Status identificativo del usuario</i> | Ausencia de status |
| <i>Edad</i> | 28 |
| <i>Ciudad</i> | Naucalpan, Estado de México |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Repostero |
| <i>Siglas del informante</i> | <i>M.R.</i> |
| <i>Textos de intervención</i> | <p>M.R. (21:17): Hola a todos...!</p> <p>M.R. (22:48): Claro que me gustaría participar y más si se puede a lado de Jerry Velázquez 🙌😄</p> <p>M.R. (22:50): Yo también ya los sigo</p> |
| <i>Datos de anclaje temporal (minutos)</i> | <p>21:17pm</p> <p>22:48pm</p> <p>22:50pm</p> |
| <i>Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)</i> | Uso de dos <i>emojis</i> en total por intervención 🙌😄 |
| <i>Comentario de la investigadora</i> | Poca participación, no tuvo interacción con otros participantes. |

Participante #3:

| | |
|------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| <i>Siglas del informante</i> | <i>M.V.</i> |
| <i>Avatar del perfil</i> | Fotografía del informante y su mascota |
| <i>(individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto)</i> | |
| <i>Status identificativo del usuario</i> | 😊😊 |
| <i>Edad</i> | 28 |

| | |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Ciudad</i> | Villahermosa, Tabasco |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Enfermero con Diplomado en Tanatología |
| <i>Siglas del informante</i> | M.V. |
| <i>Textos de intervención</i> | <p>M.V. (21:34): Hola que tal buenas noches soy Marcos y soy de Tabasco</p> <p>M.V. en respuesta a Monse Hernández(21:35): Me lo recomendó un ex</p> <p>M.V. en respuesta a Monse Hernández(21:36): Si y netha me enamoré</p> <p>M.V. en respuesta a Monse Hernández (21:38): Si hay cuestiones que le pasan a uno y pzz te consideras asta parte de un personaje jejeje</p> <p>M.V. en respuesta a Monse Hernández (21:38): Siii</p> <p>M.V. (21:39): Al igual que cuando ví rupaul drag race ya que he hecho drag un poco</p> <p>M.V. en respuesta a G.R. (21:40): X2</p> <p>M.V. en respuesta G.R. (21:42): Amén</p> <p>M.V. (21:47): Siiii 🍌🍌🍌🍌🍌</p> <p>M.V. en respuesta a Monse Hernández (21:56): En el cel en los ratitos en el trabajo o descargaba el capítulo y lo veía mientras iba a la casa o el trabajo</p> |

M.V. en respuesta G.R. (21:57):
El guitarrista

M.V. en respuesta a J.J.E. (22:01):
Pzz si pero el gusto de rompe en géneros a
mi gusto no me gustan las obvias

M.V. en respuesta a G.R. (22:05):
Estoy de acuerdo pero es que los gustos
son de cada persona pero eso no importa al
momento de tener amistades

M.V. en respuesta a Monse Hernández
(22:07):
Se los he recomendado a compañeros de la
comunidad y a varias amigas que les gusta
ese tema

M.V. en respuesta a Monse Hernández
(22:08):
Nooo

M.V. en respuesta a Monse Hernández
(22:11):
Pzz solo comentar en la página de
facebook y ya jajaja más que nada x el
tiempo jejeje

M.V. en respuesta a Monse Hernández
(22:11):
Vas tantas jajaja yo ya busco una relación
más sería de lugar que estar picando flores
jejejeje

M.V. en respuesta a J.J.E. (22:15):
X2

Datos de anclaje temporal (minutos)

21:34pm 22:11pm

21:35pm 22:15pm


21:36pm

21:38pm

21:39pm

21:40pm

| | |
|--|---------|
| | 21:42pm |
| | 21:47pm |
| | 21:52pm |
| | 21:57pm |
| | 22:01pm |
| | 22:05pm |
| | 22:07pm |
| | 22:08pm |

| | |
|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)</i> | Uso de un <i>emojis</i> en total por intervención  |
| <i>Comentario de la investigadora</i> | Respondió a la mayoría de las preguntas proporcionadas por la moderadora y tuvo un poco de interacción con otro participante. |

Participante #4:

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Siglas del informante</i> | C.G. |
| <i>Avatar del perfil (individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto)</i> | Ausencia de foto |
| <i>Status identificativo del usuario</i> | Ausencia de status |
| <i>Edad</i> | 24 |
| <i>Ciudad</i> | Querétaro |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Lic. Ciencias de la comunicación, trabaja haciendo piñatas |
| <i>Siglas del informante</i> | C.G. |
| <i>Textos de intervención</i> | C.G. (21:15): ¡Va! C.G. (21:18) en respuesta a J.A.: Estoy de acuerdo. |
| <i>Datos de anclaje temporal (minutos)</i> | 21:15pm |

| | |
|------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| | 21:18pm |
| <i>Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)</i> | Ningún uso de datos multimodales |
| <i>Comentario de la investigadora</i> | Muy poca participación por motivos externos |

Participante #5:

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Siglas del informante</i> | G.R. |
| <i>Avatar del perfil (individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto)</i> | Ausencia de foto |
| <i>Status identificativo del usuario</i> | Fue tú tierna mirada, o quizás tú suave y dulce sonrisa la que iluminó mi alma y alertó a mi corazón 🥰 |
| <i>Edad</i> | 33 |
| <i>Ciudad</i> | Ciudad de México |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Lic. En Comunicación y trabaja como Coordinador de comunicación y proyectos empresariales |
| <i>Siglas del informante</i> | G.R. |
| <i>Textos de intervención</i> | <p>G.R. (21:06): Hola, buena noche 🌙</p> <p>G.R. (21:07): Va</p> <p>G.R. (21:11): Esta delicioso el clima, yo soy de CDMX y pues el frío y la lluvia están a tope</p> <p>G.R. (21:13): Sí, sin lluvia sería perfecto</p> <p>G.R. (21:14): Las zonas que se inundan, les pega más</p> <p>G.R. (21:15):</p> |

Sí

G.R. (21:18):

Dependiendo el tipo de contenido que se de va a divulgar, no todo tipo de contenido es para todas las plataformas

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:19):

Vivimos una etapa de transición en el que la mayoría de los consumidores de contenidos están más activos en la internet que en los mass media convencionales

G.R. (21:20):

Por otro lado la web 2.0 ayudo para que todos seamos prosumidores de la información, así que por un lado consumimos contenidos, pero también los producimos

G.R. (21:21):

Gracias

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:23):

Es un formato de serie para web, de ahí su nombre, pocos capítulos, con una duración corta

G.R. (21:24):

Es menos costosa que una serie en un medio convencional
Que tiene mayor producción

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:29):

No considero que sea un nuevo medio yo llevo consumiendo contenido en esta plataforma desde 2005

G.R. (21:31):

En México sí es un tema nuevo y poco explorado a diferencia de web-séries creadas en otros países

G.R. en respuesta Monse Hernández (21:33):
De ahí el éxito de con lugar, ha sido algo novedoso e ingenioso

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:35):
A mí me apareció como recomendación en *Youtube* para el según episodio de la temporada 1

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:37):
Sí claro, vi que era un episodio corto y me engancho

G.R. en respuesta Monse Hernández (21:38):
No sabía de qué trataba, por eso elegí verla

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:40):
Así es, aunque mi favorita es la temporada 2

G.R. (21:41):



G.R. (21:44):
Otro punto importante es la cercanía del elenco, todos son accesibles y atienden a sus fans

G.R. en respuesta a J.J.E. (21:45):
Y en persona son extraordinarios

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:46):
Ellos lo saben y están muy agradecidos con sus fans

G.R. respuesta a J.J.E. (21:48):
Omar y Sabdiel también son súper buena onda

G.R. respuesta a Monse Hernández
(21:48):
Están motivados pero para una t3 la
inversión que se requiere es bastante

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(21:50):
En el celular

G.R. en respuesta a J.J.E. (21:51):
Pues que quieres saber?

G.R. en respuesta Monse Hernández
(21:52):
Sí los miércoles y he visto las dos
temporadas ya varias veces

G.R. (21:52):
En la noche y los fines de semana a
cualquier hora
Jejeje
Noche de pelis

G.R. (21:53):
Así es

G.R. (21:55):
Alguien recuerda estás líneas...
Siempre me pasa
Soy el amigo del que nunca te enamoras.
El chavo que invitas a ver pelis cuando tú
novio está de viaje.
El calvo que saca otro clavo.
Siempre soy la mejor opción, después de la
primera, claro...

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(21:57):
El buen Saúl

G.R. en respuesta a M.V. (21:57):
Corrección tocaba el acordeón

G.R. (21:59):
Eso es lo mejor

G.R. en respuesta a J.J.E. (21:59):

Maratón

G.R. en respuesta a J.J.E. (22:00):
Están bien planteados y bien contada la historia

G.R. en respuesta a J.J.E. (22:04):
La serie invita a ser incluyente, dentro de la misma comunidad, a ser tolerante y a respetar.
Exigimos respecto del resto de la sociedad, pero hay mucha más discriminación entre el mismo colectivo

G.R. en respuesta a J.A. (22:04):
Sí, esperemos que las negociaciones fluyan

G.R. (22:05):
Y que el tiempo del elenco se acomode para las grabaciones

G.R. en respuesta a M.V. (22:06):
Coincido

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:07):
Claro, yo pertenezco a uno de los club de fans

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:08):
Se dio la invitación y apoyó al administrador del club

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:12):
Claro, además es el primer club de fans al que pertenezco y la convivencia con algunos actores ha sido fructífera

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:16):
También conocer personas maravillosas y hacer amistades

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:17):

Las mejores de mi vida...

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(22:22):

Sí claro, por todo el trabajo que han hecho sus creadores, más allá de la serie, las conferencias, su participación activa en las marchas, el apoyo del elenco hacia la comunidad

G.R. (22:25):



G.R. (22:25):



G.R. (22:26):

Aún no hay nada confirmado
Pero todos quieren y están haciendo todo por qué se haga la tercera temporada

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(22:29):

A nivel personal a ser paciente, todo llega en el momento indicado y sin forzar las cosas

G.R. (22:34):

Yo no creo que sea educativa, más bien es un retrato situacional de lo que muchos hemos vivido o amigos que han pasado por hechos similares a los personajes.

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(22:35):

Así es

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(22:37):


Deberían existir más contenidos así, con calidad y bien hechos

G.R. en respuesta a Monse Hernández
(22:39):

Sí en la parte de recaudación, cómo staff en la presentation de la segunda temporada, cómo extra. Apoyo total


G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:40):
Fue muy divertido, a partir de ese momento consolidé una bonita amistad con Andrés B Durán y Andréé Pons

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:44):
Ya ya he participado y es una estupenda experiencia, sí hay temporada 3 me gustaría participar en ella de cualquier forma, y en relación a producir algo no lo descarto, quizás en algún momento siga los pasos de Sabdiel y Omar
Ya que hace falta más contenido LGBTTTI

G.R. (22:46):


G.R. (22:49):
Por ahora chicos los invito a que nos sigan en todas nuestras redes
<https://m.facebook.com/conlugarfansclub/>

G.R. (22:51):
Gracias


G.R. (22:52):


G.R. (22:56):
Claro yo te la envío a primera hora mañana
Gracias por la invitación

G.R. (22:56):
Es requisito para tí, te entiendo

G.R. (22:57):
Gran detalle, mil gracias

G.R. (22:58):
Yo ya respondí

G.R. (22:58):


G.R. (22:59):
Nos cuentas cómo te fue

G.R. en respuesta a J.A. (22:59):



G.R. (23:03):



Sí vamos por una t3

Datos de anclaje temporal (minutos)

21:06pm

21:07pm

21:11pm

21:13pm

21:14pm

21:15pm

21:18pm

21:19pm

21:20pm

21:21pm

21:23pm

21:24pm

21:29pm

21:31pm

21:35pm

21:37pm

21:38pm

21:40pm

21:41pm

21:44pm

21:45pm

21:46pm

21:48pm

21:50pm

21:51pm

21:52pm

21:53pm

21:55pm

21:57pm

21:59pm

22:00pm

22:04pm

22:05pm

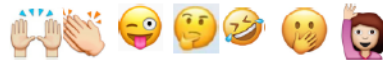
22:06pm

22:07pm
22:08pm
22:12pm
22:16pm
22:17pm
22:22pm
22:25pm
22:26pm

22:29pm
22:34pm
22:35pm
22:37pm
22:39pm
22:40pm
22:44pm
22:46pm
22:49pm
22:51pm
22:52pm
22:56pm
22:57pm
22:58pm
22:59pm
22:59pm
23:03pm

Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)


Uso de 7 *emojis* diferentes en total por intervención y una imagen



Comentario de la investigadora

Participante con mayor participación a lo largo de grupo de enfoque y fue el que tuvo mayor interacción con los participantes.

Participante #6:

| | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Siglas del informante</i> | J.J.E |
| <i>Avatar del perfil</i> <i>(individual, colectivo, cara, cuerpo, foto</i> <i>grupal o ausencia de foto</i> | Fotografía individual, cuerpo casi completo |
| <i>Status identificativo del usuario</i> |  |
| <i>Edad</i> | 27 |
| <i>Ciudad</i> | San Juan Bautista, Tuxtepec, Oaxaca |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Trabaja en Compañía cervecera del Trópico |
| <i>Siglas del informante</i> | J.J.E. |
| <i>Textos de intervención</i> | <p>J.J.E. (21:10): Horrible, yo vivo en Oaxaca donde casi siempre es caluroso Una baja de temperatura es horrible para nosotros</p> <p>J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (21:28): Se podría decir</p> <p>J.J.E. en respuesta a G.R. (21:29): Habla de las web series en sí, y esas no tienen mucho tiempo en popularidad</p> <p>J.J.E. (21:42): Mi inicio de <i>YouTube</i> está plagado de contenido LGBT, así que empezó a propagarse, ya que veo otra web serie llamada daddy hunter, primero me caía mal ya que veía los trailers y decía "que mal actúan" después la comencé a ver por Jerry Velasquez y me enamoró, aunque en la serie lo deteste jajajajaja</p> <p>J.J.E. (21:43):</p> |

Por las actuaciones exageradas y las expresiones tontas (aclaro, fue mi primera impresión, después al verla me encantó)

J.J.E. en respuesta a G.R. (21:44):
Así es, los sigo en insta y Twitter y todos responden sus cuentas ❤️

J.J.E. (21:47):
Un amigo que es médico, me invito a una conferencia de campaña del vih, donde estuvieron los escritores de la serie
Y no pude ir :c

J.J.E. (21:49):
@G.R. cuéntanos más de lo que sepas
❤️❤️

J.J.E. (21:59):
Yo ya lo comencé a ver cuando transmitieron los últimos capítulos, así que me eche la primera y casi la segunda en un día

J.J.E. (21:59):
Y los temas que metían, eran muchos de los que los mismos de la comunidad se espantan
Y se ofenden

J.J.E. (22:00):
Como la discriminación de la comunidad como el "no me gustan femeninos, las obvias son los que dejan en ridículo a la comunidad"

J.J.E. (22:02):
A mi gusto, mis gustos son universales, he aprendido por medio de la serie y de otras en general, que la apariencia se gasta con el tiempo, pero los sentimientos se refuerzan

J.J.E. (22:05):
Jerry tiene una agenda muy apretada con teatro más que nada

J.J.E. (22:05):
Sheyla igual

J.J.E. en respuesta a M.V. (22:06):
Así es, tengo amigos de todo tipo, desde lo más discreto hasta lo más liberal

J.J.E. (22:08):
Yo comentaba mucho en la pagina de fb, y dejaba mucho comentario positivo al igual en YT


J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (22:14):
Claro, me hizo darme cuenta la importancia de las verdaderas amistades, que no esta bien mandarlas al carajo porque empezaste algo con alguien, porque así me hizo un amigo
Entonces entendí que no era un verdadero amigo

J.J.E en respuesta a Monse Hernández (22:24):
Si, porque he visto que en las marchas han salido los actores y escritores, además que han salido en otros eventos y conferencias
No se ustedes, yo todavía necesito tercera temporada
Aun necesito saber si el wey que trabaja con Alex es gay
😞

J.J.E. (22:25):
Y @G.R. y no nos quiere decir
😂😂😂

J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (22:35):
Es una serie educativa en cuestiones de salud sexual, porque tiene muchos temas que son actual pelea, como el de la lucha por la familia natural
Y así

J.J.E. (22:57):

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Es padre que hagas un trabajo de investigación basado en la serie |
| | J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (23:01): Claro que me gustaría, la verdad hay aún más temas que no han tratado en la serie. Además que siento que hay cosas que creo necesitan mejorar y necesitan que se los digan jajaja |
| <i>Datos de anclaje temporal (minutos)</i> | 21:10pm 21:28pm 21:29pm 21:42pm 21:43pm 21:44pm 21:47pm 21:49pm 21:59pm 22:00pm 22:05pm 22:06pm 22:08pm 22:14pm 22:24pm 22:25pm 22:35pm 22:57pm 23:01pm |
| <i>Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)</i> | Uso de 3 <i>emojis</i> en total por intervención  |
| <i>Comentario de la investigadora</i> | Respondió a la mayoría de las preguntas proporcionadas por la moderadora y tuvo interacción con los participantes. |
| Participante #7: | |
| <i>Siglas del informante</i> | J.A. |
| <i>Avatar del perfil (individual, colectivo, cara, cuerpo, foto grupal o ausencia de foto)</i> | Imagen con alusión al gremio de la abogacía |

| | |
|------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Status identificativo del usuario</i> | DEPARTAMENTO JURÍDICO GRUPO SERFIMET. 📖 |
| <i>Edad</i> | 24 |
| <i>Ciudad</i> | Tijuana |
| <i>Estudio o trabajo</i> | Trabaja como ejecutivo en una micro financiera |
| <i>Siglas del informante</i> | J.A. |
| <i>Textos de intervención</i> | <p>J.A. (21:05): Hola!</p> <p>J.A. (21:16): Saludos desde Tijuana 😊</p> <p>J.A. en respuesta Monse Hernández (21:17): Yo creo q tanto <i>Youtube, Facebook, Instagram</i> e inclusive <i>WhatsApp</i> mediante grupos</p> <p>J.A. (21:17): Son buenas platafotmas</p> <p>J.A. (21:50): Yo en mi celular solo</p> <p>J.A. en respuesta a Monse Hernández (21:51): Cada miércoles</p> <p>J.A. (21:51): Y e inclusive repetia los episodios</p> <p>J.A. (21:54): Siii 😍</p> <p>J.A. (22:02): Hojala haya otra temporada</p> <p>G.R. en respuesta a J.A. (22:04): Sí, esperemos que las negociaciones fluyan</p> <p>J.A. (22:05): Ya se</p> |


J.A. en respuesta a Monse Hernández
(22:07):
Con amigos


J.A. (22:09):
Estuvo genial me senti identificado


J.A. en respuesta a Monse Hernández
(22:11):
Sii mucho


J.A. en respuesta a Monse Hernández
(22:16):
En el aspecto de que nos aceptemos tal
cual somos, y vivir la vida sin temer al que
diran y hacerle saber a la gente q no nos
podran cambiar q asi somos seguiremos
siendo por q nos gusta ser asi.

J.A. (22:20):
Siii
Demaciado

J.A. en respuesta a G.R. (22:51):

Yo igual

J.A. (22:53):
Claro

Seria como parte de mi sueño echo realidas

J.A. (22:54):


J.A. (22:56):


J.A. en respuesta a Monse Hernández
(22:59):
Sii yo si quiero

| | |
|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>J.A. en respuesta a Monse Hernández (23:01): Me gustaria expresarme atreves de ella</p> <p>J.A. en respuesta a Monse Hernández (23:01): Si deberia haber segunda parte</p> <p>J.A. (23:02): Si eso Jejeje</p> <p>J.A. (23:07): Siiiiii 😊</p> |
| <i>Datos de anclaje temporal (minutos)</i> | <p>21:05pm 21:16pm 21:17pm 21:50pm 21:51pm 21:54pm 22:02pm 22:04pm 22:05pm 22:07pm 22:09pm 22:11pm 22:16pm 22:20pm 22:51pm 22:53pm 22:54pm 22:56pm 22:59pm 23:01pm 23:02pm 23:07pm</p> |
| <i>Datos multimodales (videos, imágenes, emojis, GIFS)</i> | <p>Uso de 3 <i>emojis</i> diferentes en total por intervención</p> <p>😊 😍 🙈</p> |
| <i>Comentario de la investigadora</i> | <p>Tuvo buena interacción con los participantes y contestó a las preguntas de la moderadora.</p> |

Anexo 7: Base de datos según nivel de apropiación con comentarios textuales de los participantes.

| Conocimiento | Comentarios de la conversación |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>Hace referencia a la forma en que la comunidad LGBT conoció el contenido y el formato de la webserie “Con Lugar” desde el nivel análogo hasta el nivel digital.</p> | <p>J.A. en respuesta Monse Hernández (21:17): Yo creo q tanto <i>Youtube, Facebook, Instagram</i> e inclusive <i>WhatsApp</i> mediante grupos</p> <p>J.A. (21:17): Son buenas plataformas</p> <p>G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:19): Vivimos una etapa de transición en el que la mayoría de los consumidores de contenidos están más activos en la internet que en los mass media convencionales</p> <p>G.R. (21:20): Por otro lado la web 2.0 ayudo para que todos seamos prosumidores de la información, así que por un lado consumimos contenidos, pero también los producimos</p> <p>G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:23): Es un formato de serie para web, de ahí su nombre, pocos capítulos, con una duración corta</p> <p>G.R. (21:24): Es menos costosa que una serie en un medio convencional Que tiene mayor producción</p> <p>B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (21:25): Una serie hecha y transmitida en una plataforma digital únicamente</p> <p>B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (21:28): Depende a que le llames nuevo, yo tengo 18 y supe de su existencia hace como 2 años</p> <p>J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (21:28): Se podría decir</p> <p>G.R. (21:31): En México sí es un tema nuevo y poco explorado a diferencia de web-series creadas en otros países</p> |

G.R. en respuesta Monse Hernández (21:33):
De ahí el éxito de con lugar, ha sido algo novedoso e ingenioso

M.V. en respuesta a Monse Hernández(21:35):
Me lo recomendó un ex

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:35):
A mí me apareció como recomendación en *Youtube* para el según episodio de la temporada 1

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:37):
Sí claro, vi que era un episodio corto y me engancho

J.J.E. (21:42):
Mi inicio de *You Tube* está plagado de contenido LGBT, así que empezó a propagarse, ya que veo otra webserie llamada daddy hunter, primero me caía mal ya que veía los trailers y decía "que mal actúan" después la comencé a ver por Jerry Velasquez y me enamoró, aunque en la serie lo deteste jajajajaja

J.J.E. (41:27):
Un amigo que es médico, me invito a una conferencia de campaña del vih, donde estuvieron los escritores de la serie

J.J.E. (21:59):
Yo ya lo comencé a ver cuando transmitieron los últimos capítulos, así que me eché la primera y casi la segunda en un día

| Uso | Comentarios de la conversación |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Referente al uso que se le da al formato webserie en <i>YouTube</i>, donde intervienen la interacción entre audiencia, producción y tipos de lenguaje, y la promoción de la webserie en redes sociales entre los usuarios. | <p>J.A. (21:50): Yo en mi celular solo</p> <p>G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:50): En el celular</p> <p>J.A. en respuesta a Monse Hernández (21:51): Cada miércoles</p> <p>J.A. (21:51): E inclusive repetía los episodios</p> |

G.R. en respuesta a Monse Hernández (21:52):
Sí los miércoles y he visto las dos temporadas ya varias veces

G.R. (21:52):
En la noche y los fines de semana a cualquier hora
Jejeje

M.V. en respuesta a Monse Hernández (21:56):
En el cel en los ratitos en el trabajo o descargaba el capítulo y lo veía mientras iba a la casa o el trabajo

G.R. (21:55):
Alguien recuerda estás líneas...
Siempre me pasa
Soy el amigo del que nunca te enamoras.
El chavo que invitas a ver pelis cuando tú novio está de viaje.
El calvo que saca otro clavo.
Siempre soy la mejor opción, después de la primera, claro...

G.R. en respuesta a J.J.E. (21:59):
Maratón

J.J.E. (21:59):
Y los temas que metían, eran muchos de los que los mismos de la comunidad se espantan
Y se ofenden

G.R. en respuesta a J.J.E. (22:00):
Están bien planteados y bien contada la historia

J.J.E. (22:02):
A mi gusto, mis gustos son universales, he aprendido por medio de la serie y de otras en general, que la apariencia se gasta con el tiempo, pero los sentimientos se refuerzan

G.R. en respuesta a J.J.E. (22:04):
La serie invita a ser incluyente, dentro de la misma comunidad, a ser tolerante y a respetar.
Exigimos respecto del resto de la sociedad, pero hay mucha más discriminación entre el mismo colectivo

M.V. en respuesta a Monse Hernández (22:07):

Se los he recomendado a compañeros de la comunidad y a varias amigas que les gusta ese tema

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:07):
Claro, yo pertenezco a uno de los club de fans

J.A. en respuesta a Monse Hernández (22:07):
Con amigos


J.J.E. (22:08):
Yo comentaba mucho en la pagina de fb, y dejaba mucho comentario positivo al igual en YT

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:08):
Se dio la invitación y apoyó al administrador del club

M.V. en respuesta a Monse Hernández (22:11):
Pzz solo comentar en la página de facebook y ya jajaja más que nada x el tiempo jejeje

M.V. en respuesta a Monse Hernández (22:11):
Bastantes jajaja yo ya busco una relación más sería de lugar que estar picando flores jejejeje

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:12):
Claro, además es el primer club de fans al que pertenezco y la convivencia con algunos actores ha sido fructífera

| Transformación | Comentarios de la conversación |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Referente al momento de la apropiación por parte de los fans de la segunda temporada de la webserie “Con Lugar” donde se involucran sentimientos, empoderamiento, fandom y gratificaciones. | G.R. (21:41):  Queremos una temporada 3 |
| | J.A. (22:02): Ojalá haya otra temporada |
| | G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:07): Claro, yo pertenezco a uno de los club de fans |
| | J.J.E. (22:08): Yo comentaba mucho en la pagina de fb, y dejaba mucho comentario positivo al igual en YT |
| | G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:08): |

Se dio la invitación y apoyó al administrador del club

M.V. en respuesta a Monse Hernández (22:11):
Pzz solo comentar en la página de facebook y ya jajaja más que nada x el tiempo jejeje

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:12):
Claro, además es el primer club de fans al que pertenezco y la convivencia con algunos actores ha sido fructífera

J.A. en respuesta a Monse Hernández (22:16):
En el aspecto de que nos aceptemos tal cual somos, y vivir la vida sin temer al que diran y hacerle saber a la gente q no nos podran cambiar q así somos seguiremos siendo por q nos gusta ser así.

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:16):
También conocer personas maravillosas y hacer amistades

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:22):
Sí claro, por todo el trabajo que han hecho sus creadores, más allá de la serie, las conferencias, su participación activa en las marchas, el apoyo del elenco hacia la comunidad

J.J.E en respuesta a Monse Hernández (22:24):
Si, porque he visto que en las marchas han salido los actores y escritores, además que han salido en otros eventos y conferencias
No se ustedes, yo todavía necesito tercera temporada
Aun necesito saber si el wey que trabaja con Alex es gay
🙄

B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (22:28):
A nivel personal me ayudo a ampliar mi perspectiva de una relación LGBT y su cotidianeidad

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:29):
A nivel personal a ser paciente, todo llega en el momento indicado y sin forzar las cosas

B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (22:32):

Si; pero en el aspecto educativo de una novela o una historia, no te enseña explícitamente algo, tu tomas lo que quieres de ella.

G.R. (22:34):

Yo no creo que sea educativa, más bien es un retrato situacional de lo que muchos hemos vivido o amigos que han pasado por hechos similares a los personajes.

J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (22:35):

Es una serie educativa en cuestiones de salud sexual, porque tiene muchos temas que son actual pelea, como el de la lucha por la familia natural
Y así

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:37):

Deberían existir más contenidos así, con calidad y bien hechos

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:39):

Sí en la parte de recaudación, cómo staff en la presentation de la segunda temporada, cómo extra.
Apoyo total

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:40):

Fue muy divertido, a partir de ese momento consolidé una bonita amistad con Andrés B Durán y Andréa Pons

G.R. en respuesta a Monse Hernández (22:44):

Ya ya he participado y es una estupenda experiencia, sí hay temporada 3 me gustaría participar en ella de cualquier forma, y en relación a producir algo no lo descarto, quizás en algún momento siga los pasos de Sabdiel y Omar

Ya que hace falta más contenido LGBTTTI

M.R. (22:48):

Claro que me gustaría participar y más si se puede a lado de Jerry Velázquez 🙌 😊

G.R. (22:49):

Por ahora chicos los invito a que nos sigan en todas nuestras redes

<https://m.facebook.com/conlugarfansclub/>

J.A. (22:53):

Claro

Seria como parte de mi sueño hecho realidad

J.A. en respuesta a Monse Hernández (23:01):

Me gustaria expresarme atravez de ella

J.J.E. en respuesta a Monse Hernández (23:01):

Claro que me gustaría, la verdad hay aún más temas que no han tratado en la serie. Además que siento que hay cosas que creo necesitan mejorar y necesitan que se los digan jajaja

J.A. en respuesta a Monse Hernández (23:01):

Si deberia haber segunda parte

G.R. (23:03):

Sí vamos por una t3

B.I.L. en respuesta a Monse Hernández (23:16):

Me encantaría participar para contribuir a la visibilidad y el desarrollo de este tipo de entretenimiento con el que puedo identificarme

Dirección General de Bibliotecas UAQ