



El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

Tesis para obtener el grado de
Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Presenta

Ayael Lucía Pérez López

Director de tesis

Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez

Codirectora de tesis

Dra. Lorena Noyola Piña

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, octubre, 2026

Cuernavaca, Morelos, México

El Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad (DIMACS) está acreditado en el Sistema Nacional de Posgrados (SNP) de SECIHTI

Agradezco a SECIHTI como patrocinador del proyecto realizado como tesis de doctorado durante el programa de estudio del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad.

A mi pequeño y maravilloso mundo:

Elena, Uziel y Sergio, razón e inspiración de cada paso que doy: son mi vida entera. Mi papá, hasta el Cielo; mi mamá, siempre. Edy, Patty y Sarahí, sin su apoyo nada es posible. Mis hermanas y hermanos por elección: Liliana, Arelí, Edith, Mimí, Eduardo, Ronay. Pero sobre todo a Dios con sus extrañas formas de hacerme feliz, y a María Desatanudos porque mi especialidad son los marineros.

Reconocimiento especial al **Dr. Juan Carlos Bermúdez** por todo el aprendizaje, la dedicación, por ser guía y amigo paciente; a las doctoras: **Lorena Noyola, Beatriz Alcubierre, Lucille Herrasti, Emma Flores, Miroslava Cruz y Norma Juárez**, académicas admirables y un gran ejemplo. Su tiempo y aportes fueron invaluable. ¡Gracias. Gracias. Gracias!

ÍNDICE

Resumen.....	5
El <i>sticker</i> como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.	
Justificación.....	10
Delimitación del objeto de estudio.....	11
Objetivos.....	12
Pregunta de investigación.....	12
Metodología.....	12
Marco de referencia.....	13
Marco teórico conceptual.....	14
Capítulo 1: Los <i>stickers</i> y la comunicación transmáquina	
1.1 Definiendo la comunicación transmáquina.....	18
1.2 ¿Qué son los <i>stickers</i> ?.....	24
1.2.1 Los <i>stickers</i> como objetos digitales.....	25
1.2.2 <i>Stickers</i> , primera aproximación.....	30
1.3 La importancia del software como elemento creativo.....	31
1.4 Los procesos comunicativos.....	34
1.4.1 De lo oral / escrito, a lo transmáquina.....	39
1.5 Comunicación en redes.....	41
Capítulo 2: Imagen y digitalidad	
2.1 La imagen icónica.....	47
2.2 Emociones y comunicación.....	54
2.3 Cultura visual digital actual.....	55
2.3.1 Antecedentes.....	55
2.3.2 Los <i>stickers</i> en la cultura visual.....	59
Capítulo 3: Sociedades digitales	
3.1 Ciberespacio: espacio-sistema de construcción social.....	63

3.1.1 Comunidades virtuales y redes sociales.....	66
3.1.2 La función fática de las mensajerías instantáneas.....	70
3.2 ¿Cómo se relacionan tecnología y sociedad?.....	72
3.3 Las nuevas formas comunicativas en lo digital.....	85
3.3.1 <i>Stickers</i> , sociolectos y antilenguajes.....	85
3.4 La imagen-avatar como <i>sticker</i>	89
Capítulo 4: El capitalismo y los signos	
4.1 Máquinas, capitalismo, y formas comunicativas.....	96
4.2 Resonancia y digitalidad.....	101
4.3 El aceleracionismo y las relaciones humano-máquina.....	106
4.4 ¿Soluciones humano-maquínicas?.....	112
Capítulo 5: Metodología	
5.1 Teoría fundamentada.....	120
5.2 Grupo de estudio.....	121
5.3 Modelo.....	122
5.4 Codificación teórica.....	124
5.5 Definición de las categorías.....	129
5.6 Conceptos básicos.....	130
5.7 Desarrollo de la herramienta.....	131
Capítulo 6: El <i>sticker</i> en su uso cercano y cotidiano	
6.1 Análisis de las entrevistas.....	133
6.2 Resultados no previstos en el análisis bibliográfico.....	145
6.3 Futuro de los <i>stickers</i> en la Web 4.0 y 5.0.....	146
6.4 Posibles investigaciones.....	149
Conclusiones.....	150
Bibliografía.....	160
Anexo A.....	170

Resumen

El *sticker* es un elemento gráfico, digital, que expresa emociones, ideas, pensamientos o mensajes de manera visual, divertida, creativa, en las conversaciones que se desarrollan sobre todo en las mensajerías instantáneas como Whats App, y que se ha estudiado principalmente como sustituto en cuanto a su función lingüística y pragmática. Esta investigación busca contribuir en el estudio de estas imágenes desde otra perspectiva, como elemento que forma parte de la comunicación transmáquina¹, término derivado de la *Human-Machine Communications*, un enfoque que diferencia los procesos comunicativos que se dan, no a través de la tecnología digital, sino en donde las máquinas son un comunicador, tanto como lo es el ser humano, y no simplemente un canal, pero que, al tener otros elementos distintivos como el uso de este tipo de figuras icónicas altamente emotivas, lo denomino transmáquina.

El objetivo de esta investigación es establecer una redefinición conceptual del *sticker*, a partir del análisis bibliográfico y la indagación de su uso cercano y cotidiano, mediante la aplicación de un estudio cualitativo, con el propósito de demostrar su validez como elemento de análisis a nivel micro que visibiliza y facilita la comprensión de los procesos fundamentales de la comunicación transmáquina. Dado que el propósito de esta investigación es obtener un conocimiento distinto respecto de los *stickers* y teorizar acerca de sus alcances, el método base es la Teoría Fundamentada de Strauss y Corbin, ya que permite una comparación constante de los nuevos datos con los anteriores para ajustar conceptos, categorías y encontrar entonces datos nuevos.

A través de la revisión y análisis bibliográficos se obtuvieron categorías emergentes, siempre tomando como referencia el objeto de estudio: el *sticker*, y el medio en el que se estaba estudiando: lo transmáquina. Desde este nuevo panorama se realizó una primera aproximación a su redefinición. En la segunda etapa se llevó a cabo un estudio cualitativo en donde se utilizaron entrevistas a profundidad

¹ El término *transmáquina* se explica ampliamente en el primer capítulo.

para corroborar las primeras categorías encontradas, obtener nuevas, y hacer las modificaciones pertinentes para que, tras la codificación de los datos, se pudieran establecer tanto una redefinición, como su aporte desde un nivel micro, a la comprensión de la comunicación transmáquina.

En el capítulo 1 se explica el concepto de comunicación transmáquina a partir de la *Human-Machine Communication*. Se hace un breve recuento de la historia de los *stickers* para establecer cómo se han ido complejizando y sus posibilidades al integrarlos a la comunicación transmáquina. Se desarrollan las primeras aproximaciones hacia una nueva definición: como objetos digitales, como artefactos culturales, como representantes de un nuevo sistema de comunicación, híbrido, semióticamente modelado. Se analizan los cambios en los modelos de comunicación a partir de las tecnologías de la información y sus características al ser una comunicación en red. Se desarrolla la importancia que tiene el software en estos procesos, y no sólo el hardware. Se detalla el cambio de las formas orales / escritas a lo transmáquina y las características de la comunicación en redes.

En el capítulo 2 se abordan las imágenes complejas como característica de las imágenes digitales. Se analizan las imágenes icónicas toda vez que el *sticker* entra en esa clasificación. En ese contexto las emociones están íntimamente ligadas a los procesos de comunicación a través de las imágenes, en la digitalidad. Y para entender el papel que juegan actualmente las imágenes se analiza la cultura visual actual y su vertiente digital.

En el capítulo 3 se presenta al ciberespacio como el escenario en donde convergen humanos y máquinas, con formas de organización propias, en comunidades virtuales; y de comunicación, a través de las redes sociales, que es donde se hacen presentes los *stickers*. Se hace un recuento de tres propuestas constructivistas con respecto a la relación del ser humano con la tecnología: la de los Sistemas Tecnológicos, el Actor-Red, y la Construcción Social de la Tecnología. Se establecen las características de las nuevas formas comunicativas que incluyen el uso de sociolectos y de antilenguajes. En este apartado

además se mencionan las similitudes del *sticker* con los memes y se presenta a los avatares como forma de representación del sí mismo; del sujeto multividoal que se comunica con avatares hechos *stickers*.

En el capítulo 4 se establece la relación entre el capitalismo, las máquinas, la sociedad, y la problemática de estas interacciones reflejadas en fenómenos como la resonancia, el aceleracionismo y la cultura red. Se plantean los escenarios ante esta cercana relación con la tecnología digital, y en donde, si bien se corre el riesgo de perder la batalla como género humano, pues las máquinas podrían rebasarnos, también existe la posibilidad de que juntos, humanos y máquinas, generen soluciones.

En el capítulo 5 se desarrollan, de acuerdo con lo establecido en la metodología de esta investigación, los principios de la Teoría Fundamentada que sirvieron de apoyo para el análisis bibliográfico. Se describen las características del grupo de estudio. Se explican las etapas del modelo diseñado para esta investigación y cómo se llevó a cabo la codificación de las categorías emergentes hasta llegar a las cinco categorías que sirvieron de guía para el desarrollo de las entrevistas.

En el capítulo 6 se presenta el análisis del estudio de campo y se plantea el escenario futuro de los *stickers*, tanto por lo que se espera técnicamente, es decir, el avance tecnológico, como las futuras investigaciones que podrían surgir y en las que el *sticker* sea el protagonista.

Finalmente se presentan las conclusiones. Entre los hallazgos más importantes, con base en los datos recabados tanto bibliográficamente como en el estudio de campo, puede asegurarse que si bien es claro que los *stickers* refuerzan la palabra escrita, la acompañan, haciendo énfasis en una emoción determinada, simultáneamente muestran cómo seres humanos y maquínicos se relacionan, no en un sentido utilitario sino simbiótico, de mutua transformación, en un proceso en el que no hay principio ni fin porque los datos fluyen rizomática e infinitamente.

La función de los *stickers* en la comunicación transmáquina es visibilizar, por un lado, cómo individuo y máquina generan un espacio de expresión formado por la intersección de lo visual y lo digital,

desde una semiótica simbólica que más que una equivalencia a lo visual, lo oral o lo escrito, implica nuevas formas aún en proceso de conceptualizarse; por el otro, cómo la comunicación que se genera brinda información en diversas vías: acerca del individuo que los utiliza, del grupo, del contexto, de las posibilidades maquínicas, del software, y sobre todo de cómo se desarrollan los procesos comunicativos: instantáneos, en microcomunidades, con altas cargas emocionales y en una retroalimentación formalizada como un tirabuzón, dinámica propia de los sistemas complejos, que nada tiene que ver con la linealidad previa a lo digital.

Se propone así una nueva definición: “Elemento comunicativo maquínico-humano que forma parte de una semiótica simbólica digital que más allá de una equivalencia a lo pictórico, lo oral o lo escrito, implica nuevas formas que brindan información en diversas vías: acerca del individuo que los utiliza, del grupo, del contexto, de las posibilidades maquínicas, del software, y sobre todo de cómo se desarrollan los procesos comunicativos en las comunidades que los utilizan; que incluyen un filtro de humor o ironía y se expresan en una doble vía, por la conversación y por el *sticker* en sí mismo, pues lleva implícita una carga de valor personal”.

Siguiendo la línea de los estudios cualitativos en donde, como lo establece Vasilachis, se privilegian más la validez o credibilidad del conocimiento obtenido que la posibilidad de generalizar, se puede afirmar que el estudio más profundo de este elemento en sus varias aristas permitió comprender de una manera más clara esta comunicación transmáquina de la que es parte y que aún requiere de seguir afianzando conceptos, definiciones y procesos. A través de un *sticker* como forma micro de comunicarse, familiar, de pequeños grupos, es más fácil investigar los cambios en la forma de comunicarse en la digitalidad. Desde ese espacio y por la cercanía se pueden obtener resultados más precisos que al hacerlo en el enorme marco de la comunicación, que tiene un gran número de vertientes.

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina

A partir de la irrupción de las máquinas en los modelos estructurales de comunicación² se contemplaron tres escenarios: el flujo comunicativo del ser humano hacia la máquina, el de la máquina hacia el ser humano, y el de la máquina a la máquina, sin embargo, surge un cuarto, en el que la mediación de la tecnología digital interviene de manera activa en la Comunicación Mediada por Computadora (CMC) al grado de convertirse en una comunicación transmáquina en la que los seres tecnológicos son comunicadores, no medios, tal como lo establece la *Human-Machine Communications*.

Con el uso normalizado de las redes sociales, y principalmente de las mensajerías instantáneas, surge un elemento comunicacional visual simbólico: el *sticker*, que se ha estudiado como sustituto emotivo o suprasegmental en la transmisión del mensaje, sin embargo, tiene otras características que podrían complejizar su función. En un primer acercamiento y a partir de la observación simple, el *sticker* refleja las interacciones sociales desde una comunicación cotidiana, con alta carga emocional, en sistemas no lineales, donde la retroalimentación y el intercambio de roles son la constante. Este elemento comunicativo híbrido y polisémico se interrelaciona con y para sujetos distintos a partir de un imaginario creado justo desde la máquina, que plasma y adopta una interpretación del mundo, que aunque momentánea, va dejando rastros.

Tenemos, entonces, un nuevo tipo de comunicación que ya no implica sólo humanos, y por otro lado un elemento que más que un sustituto de lo oral o lo escrito, es una muestra de los elementos nativos de lo digital que funcionan bajo dinámicas distintas. Por esta razón, la presente investigación propone una redefinición del *sticker* desde la cual se pueda establecer, o no, su función como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina, a través de un estudio cualitativo.

² Fue a partir del modelo de Claude E. Shannon y Warren Weaver (1948) que se consideró a las máquinas, o medios, como un elemento importante dentro del proceso de comunicación.

Justificación

Los seres humanos nos encontramos inmersos en procesos semióticos, la comunicación es parte fundamental; es la forma en la que las sociedades se estructuran, se cohesionan y crean cultura, justo por esta capacidad de producir significados compartidos. Con la inclusión de la tecnología digital surgen elementos, nativos de este ambiente, como los *stickers*, que al ser una unidad más pequeña que la comunicación en su generalidad, pudieran auxiliar en la comprensión de una comunicación transmáquina que deja atrás a la tecnología como medio, para convertirla en un comunicador, en un elemento, como lo es el ser humano, en estos procesos.

A pesar de que el campo de la comunicación siempre ha estado presente en otras áreas, no se había visibilizado su estudio en esos términos; actualmente se establecen diálogos multidisciplinarios con la sociología, la lingüística, la semiótica, la filosofía y la tecnología digital. El *sticker*, en un primer acercamiento, puede estudiarse desde todas estas perspectivas y sus interrelaciones pues forma parte de las formas de comunicarse en las mensajerías instantáneas, porta significados diversos, dan cuenta de procesos sociales y de los avances en la digitalidad.

No es fácil asimilar los cambios tecnológicos por la velocidad a la que se presentan, se transforman, y menos en un entorno en donde lo que sucede *online* y *offline* se mezcla y se transforma mutuamente, incluyendo, por supuesto, las formas de comunicarse. Actualmente, a través de las mensajerías instantáneas, específicamente WhatsApp, se presentan sistemas semióticamente modelados, a través de la mezcla de los recursos de la escritura, del icono y la emoción, que logra una comunicación extensa, emotiva y diversa, que además tiene la capacidad de salir del ambiente digital y modificar las formas de expresión de los seres humanos; el *sticker* es parte de estos sistemas.

Se trata, además, de tecnologías en uso y expansión. De acuerdo con cifras del *Digital 2023 Global Overview Report (Estadísticas de Redes Sociales en México 2023 - Way2net Marketing, 2023)*, en

México hay 94 millones de personas activas en diversas redes sociales, con un tiempo promedio de uso de 3 horas 21 minutos, y dentro de estas, el uso de *stickers* está cada vez más generalizado. En cuanto al WhatsApp, que es la mensajería digital en donde más se usan *stickers*, ya está presente en 180 países con aproximadamente 3.2 billones de usuarios al 2025 (*About Analyzify*, s. f.).

Un estudio de esta índole complementa la teoría de la *Human-Machine Communications* al detectar sistemas híbridos, semióticamente modelados, nativos de la comunicación transmáquina, que si bien surgieron apoyados en el lenguaje oral, escrito y pictórico, poco a poco van creando formas de comunicación propios de la digitalidad, en donde intervienen elementos humanos y maquínicos. En estas nuevas formas, no hay una sustitución de palabras si no una extensión de las emociones que se materializan en imágenes icónicas que se almacenan, se transforman, se difunden, y que además forman comunidades abiertas a la posibilidad de ampliar sus formas de comunicarse.

Es importante señalar que este estudio no pretende mostrar las ventajas o desventajas de la comunicación transmáquina o de cómo los *stickers* podrían modificar las formas de comunicación, lo que hace es visibilizar cómo es que se están dando estos cambios a través del análisis de un elemento que nace en el ambiente digital, que se transforma, que tiene características más allá de una función pragmática, y en el que confluyen emociones, comunidad, tecnología y procesos semióticos.

Delimitación del objeto de estudio

Objeto de estudio

El *sticker*

Sujeto de estudio

En su generalidad y a nivel teórico, la sociedad que interactúa, se comunica transmáquina y utiliza *stickers*. Como muestra particular, un grupo de voluntarios y sus procesos comunicativos digitales.

Objetivos

Objetivo general

Establecer una redefinición conceptual del *sticker*, a partir del análisis bibliográfico y la indagación de su uso cercano y cotidiano, mediante la aplicación de un estudio cualitativo, con el propósito de demostrar su validez como elemento de análisis a nivel micro que visibiliza y facilita la comprensión de los procesos fundamentales de la comunicación transmáquina.

Objetivos particulares

- a) Establecer qué es la comunicación transmáquina y la función de los *stickers* en ella.
- b) Redefinir al *sticker* en un proceso de comunicación transmáquina.
- c) Analizar las características socioculturales de los individuos que participa en la comunicación transmáquina y describir los patrones de uso que hace de los *stickers* en su comunicación diaria.

Pregunta de investigación

¿De qué manera la redefinición conceptual del *sticker*, establecida a partir de un estudio cualitativo de su uso cercano y cotidiano, permite comprender los procesos fundamentales de la comunicación transmáquina en la sociedad actual?

Metodología

El interés de esta investigación es proponer una redefinición del *sticker* desde la cual se pueda establecer, o no, su función como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina³. Para ello se parte de un análisis bibliográfico tomando como base la Teoría Fundamentada y complementándolo con el estudio cualitativo de los usuarios de los *stickers* y sus procesos de comunicación.

³ En el Capítulo I se establece qué se entiende por comunicación transmáquina.

De acuerdo con el objetivo de esta investigación, el enfoque metodológico es cualitativo, toda vez que, como lo documenta Irene Vasilachis (2006) haciendo alusión a varios autores, es el idóneo para el estudio del comportamiento de las personas, sus experiencias, interacciones, ubicándolos en un contexto particular; descubrir lo nuevo y desarrollar teorías fundamentadas empíricamente, más que verificar teorías conocidas. En este caso se buscó definir de una forma más compleja al *sticker* para situarlo como elemento que permita comprender la comunicación transmáquina en su generalidad y que no quede sólo como un elemento de sustitución en una conversación digital. En el Capítulo V se desarrolla ampliamente el modelo metodológico.

Marco de referencia

Los *stickers* se introdujeron en el 2011 en la red japonesa de mensajería instantánea LINE y se extendieron posteriormente a otras redes sociales. En octubre de 2018 llegaron a WhatsApp. De acuerdo con Agnese Sampietro (2023), los *stickers* “son pequeñas imágenes o animaciones que complementan las interacciones digitales en WhatsApp u otras aplicaciones de mensajería instantánea”. Entre los primeros estudios académicos que se hicieron respecto de estos elementos se encuentra un artículo de Sun Sun Lim en el que establece que son una poderosa herramienta que aporta fluidez a la interacción digital. Se ha estudiado también su éxito y popularidad, sus uso como complemento del lenguaje escrito, además de su participación dentro del “cambio lingüístico” en lo digital, tema en el que Sampietro profundiza.

Dentro de los estudios pragmáticos, Herring y Dainas identifican tres posibles funciones de los *stickers* en el discurso digital: “mostrar una reacción emocional a un mensaje escrito, reelaborar de manera humorística un mensaje, o representar visualmente determinados tipos de acciones” (en Sampietro, 2023, p. 273). Para estas autoras, los emojis, que podrían considerarse sus antecesores, señalan el tono en una conversación digital, en tanto que los *stickers* se usan más para ilustrar contenido textual y elaborar de forma lúdica otros grafismos.

Sin embargo, como esta investigación no está centrada en la función pragmática de los *stickers* en relación con el lenguaje digital escrito, se tomaron en cuenta otras aristas como su condición de objetos digitales y las relaciones humano-maquínicas que se desarrollan en un modelo comunicativo transmáquina, rizomático en lugar de lineal, multirelacional e instantáneo. Asimismo se investigó su contexto, es decir, las características de una sociedad que forma comunidades virtuales y modifica sus formas de comunicación, en constante transformación debido al desvanecimiento de las fronteras entre lo *online* y lo *offline*.

Marco teórico conceptual

Debido a que esta investigación busca proponer una redefinición del *sticker*, el marco teórico es extenso para poder encontrar esas otras relaciones de este elemento y que a la fecha poco se han tomado en cuenta, esto con base en la Teoría Fundamentada, como se explica en el apartado de la metodología. Lo primero a considerar es la *Human-Machine Communication* (HMC), concepto que si bien se ha utilizado desde hace algunas décadas, es Andrea L. Guzmán quien lo retoma explicando que se trata de la creación de significado entre humanos y máquinas, en donde la tecnología es un comunicador, un sujeto con el que las personas se comunican, en lugar de un canal a través del cual los humanos interactúan entre sí (Guzman, 2018); este es uno de los cambios importantes que aporta la autora.

Se aborda después la existencia de los objetos digitales desde la perspectiva de Yuk Hui (2017), quien no sólo toma en cuenta el vínculo entre objeto y sustancia, propia del estudio de los objetos naturales, sino que recurre a la idea de los objetos técnicos en relación con un medio asociado al sujeto. Para este autor la información es una entidad abstracta que existe fuera de la materialidad del objeto, la cual no se puede reducir a lo dado, al código binario; en ellos ocurre una transformación material pues no percibimos unos y ceros.

Individuos y seres tecnológicos coevolucionan y se determinan recíprocamente. Dentro de esta relación máquina-individuo, Lev Manovich (2013) aborda la tecnología desde la importancia del software, que es en donde “radica la creatividad del intelecto humano”, específicamente en lo que el autor denomina “software cultural”, que incluye la creación, intercambio y acceso a la información o “artefactos culturales”, que contienen representaciones, ideas, creencias, valores estéticos que dan lugar a experiencias culturales interactivas, lo que reconfigura las prácticas sociales y culturales. Para este autor, las computadoras y el software no son sólo una herramienta sino el primer metamedio para pensar e imaginar de forma diferente, lo que incluye otras formas de comunicarse.

Francisco Yus (2010, 2016), más enfocado en la comunicación, explica la hibridación entre la comunicación oral y la virtual, así como la formación de redes físico-virtuales a través de la Ciberpragmática, desde donde analiza las interpretaciones, conclusiones, emociones e implicaciones en este tipo de interacciones que tienen sus propios códigos de funcionamiento. Investiga además las conexiones fáticas, que tienen la intención de crear y mantener lazos sociales más que transferir información.

Al respecto, Carlos Scolari (2008) planteó justo la necesidad de contar con una teoría de la comunicación digital interactiva, en donde la comunicación se entendiera como “un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen tecnologías, discursos y culturas”. En los procesos actuales de comunicación visual no se puede hablar de receptores pasivos de mensajes, toda vez que son un agente activo, además de que los cambios en la comunicación masiva, también se dan en la comunicación interpersonal. Surge también el estudio de las emociones: Javier Serrano-Puche (2016) describe al Internet como una tecnología afectiva. Humberto Maturana relaciona emoción y razón de una manera distinta, no como dimensiones antagónicas: no somos seres racionales sino emocionales.

En cuanto a la imagen, uno de los primeros teóricos en estudiar y teorizar el signo fue Charles Peirce (1893), quien lo definió como “un representamen con un intérprete mental”. Posteriormente, Román Gubern (1996) habla de la imagen icónica que muestra aspectos culturales específicos de un espacio geográfico, temporal y social. Los estudios de W.J.T. Mitchell (2019) profundizan los estudios de la imagen en lo que se denomina “ciencia de la imagen” y de la que posteriormente surgen los estudios de cultura visual y las nuevas relaciones entre lo material, lo visual y lo virtual. Por otro lado, José Luis Brea (2012) hace énfasis en la fugacidad y a las imágenes electrónicas les denomina e-image: “son imagen-tiempo... son el tiempo-instante, del tiempo-ahora como tiempo-pleno”, lo que deja fuera la permanencia que otrora buscara la imagen.

Don Ihde (2004) hace énfasis en el consenso entre lo humano y lo no-humano, y lo llama “área de interacción y desempeño”, en donde se llevan a cabo experiencias tecnológicamente mediadas, además de que pone sobre la mesa la “falacia del diseño”, es decir, que las tecnologías no pueden reducirse a las funciones para las que han sido diseñadas. Para Werner Rammert (2001) las prácticas sociales se incorporan a las máquinas y la sociedad está dentro de las máquinas.

La tecnocultura, definida por Hernández et al (2010), para quienes las tecnologías son construcciones culturales que permiten la generación de nuevas culturas y sujetos. En este mismo sentido, Tiziana Terranova (2024) explica esta relación de la sociedad con el mundo digital como una Cultura Red, en la que Internet funge como un espacio de formaciones socioculturales heterogéneas donde constantemente surgen nuevas experimentaciones. Edgar Gómez Cruz (2022) incluye el tema de la cotidianeidad y cómo ha sido capturado por las tecnologías digitales. Luciano Floridi (2015) acuña el término *onlife*, para referirse a la experiencia de una realidad hiperconectada en la que ya no tiene sentido preguntarse si se está en línea o no.

Massimo Canevacci (2004) al estudiar a los avatares, pone en tela de juicio el principio de la monoidentidad y nombra al sujeto multivudual, en lugar de individual, y además multivisual. Al respecto Alberto Sánchez (2019) estudia la imagen-avatar que permite al sujeto realizarse y des-realizarse. Los avatares pueden ser *stickers*: el ser humano como mensaje. Asimismo se incluyó el estudio de las semióticas simbólicas de Lazzarato (2020) también son fundamentales toda vez que funcionan a partir de una multiplicidad de sustancias de expresión. Además de que este autor profundiza sobre las teorías de Pier Paolo Passolini, que habla de nuevas simbologías; y de Félix Guattari, y los sistemas rizomáticos.

Capítulo 1: Los *stickers* y la comunicación transmáquina

En este capítulo se explica el concepto de comunicación transmáquina a partir de la *Human-Machine Communication*. Se hace un breve recuento de la historia de los *stickers* para establecer cómo se han ido complejizando y sus posibilidades al integrarlos a la comunicación transmáquina. Se desarrollan las primeras aproximaciones hacia una nueva definición tomando en cuenta su condición de objetos digitales, de artefactos culturales, y como representantes de un nuevo sistema de comunicación, híbrido, semióticamente modelado. Se analizan los cambios en los modelos de comunicación a partir de las tecnologías de la información y sus características al ser una comunicación en red. Se desarrolla la importancia que tiene el software en estos procesos, y no sólo el hardware. Se detalla el cambio de las formas orales / escritas a lo transmáquina y las características de la comunicación en redes.

1.1 Definiendo la comunicación transmáquina

Desde que se iniciaron los estudios acerca de la comunicación, alrededor de 1920, diversos autores han expresado la complejidad de instituir un sistema o teoría de la comunicación, unificado. Luis Ignacio Sierra Gutiérrez⁴ (2016) establece que en realidad, las llamadas teorías de la comunicación son esquematizaciones de sistemas conceptuales de otras disciplinas a propósito de la comunicación, o bien, que se importan sus marcos teóricos para investigar problemáticas específicas de esta área, visión que comparte esta investigación.

Con el objetivo de establecer cierta organización teórica, este autor se remite a las siete tradiciones metadiscursivas⁵ que desarrolló Robert Craig. Cada tradición se centra en un área especializada de la comunicación: retórica o del arte práctico del discurso, semiótica o de la mediación

⁴ El autor retoma los trabajos de James A. Anderson (1996) en *Communication theory: Epistemological foundations*; y de Carlos Vidales (2011) en “El relativismo teórico en comunicación. Entre la comunicación como principio explicativo y la comunicación como disciplina práctica”.

⁵ Estas fueron postuladas por Robert Craig (2008) en “Communication as a field and discipline”.

intersubjetiva de signos, fenomenológica o de la experimentación del otro, cibernética o del procesamiento de información, sociopsicológica o la comunicación como expresión, interacción e influencia; tradición sociocultural o de la reproducción del orden social, y la crítica o reflexión discursiva.

Asimismo evoca las teorías generales de la comunicación que Anderson⁶ extrajo en 1996: de la disonancia cognitiva, de la reducción de la incertidumbre, modelo retórico sensitivo, constructivismo, gestión coordinada de la teoría del significado, teoría narrativa, análisis del discurso, usos y gratificaciones, agenda Setting, espiral del silencio, estructuración y teoría social, teoría de la acción social.

Entre estas dos vertientes se puede establecer un amplio panorama de todo lo que abarca el estudio de la comunicación, sin embargo, es importante resaltar que si bien es evidente la fuerte presencia de la transversal lingüística, para esta investigación es de mayor interés el nivel relacional de la comunicación, el enfoque hacia la capacidad de agencia comunicativa: conocer, concretar, sentir, construir, significar, narrar, practicar, planificar, silenciar, estructurar o actuar.

La presente investigación parte, en principio, de la tradición cibernética o el procesamiento de información. La cibernética, de acuerdo con Wiener⁷ (en Guzmán 2018), define a la comunicación como un proceso de transferencia de información entre personas, animales y máquinas, de tal forma que los participantes en la interacción, es decir, humanos o máquinas, no serían el elemento definitorio de la comunicación en la cibernética, sino el proceso.

Partiendo de que la comunicación no implica sólo seres humanos, y que la parte más importante es el proceso que se lleva a cabo, se optó por la línea de la *Human-Machine Communication* (HMC),

⁶ James A. Anderson argumenta que la investigación en comunicación no debe depender de una sola visión sino entenderse a través de sus fundamentos, más que solo por sus resultados. Se basa en cuatro componentes: su ontología, su epistemología, su praxeología y su axiología.

⁷ Norbert Wiener publicó en 1984 *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, libro en el que incluye la noción de *feedback* o retroalimentación, elemento clave de la teoría cibernética.

concepto que si bien se ha utilizado desde hace algunas décadas, es Andrea L. Guzmán quien en *Human-machine communication: Rethinking communication, technology, and ourselves* (2018) lo retoma haciendo algunas precisiones que son importantes. La HMC, según la autora, puede considerarse como “un paraguas que abarca los numerosos enfoques de la comunicación de las personas con diversas tecnologías”.

La investigación de la HMC se centra en el proceso de comunicación entre humanos y máquinas y las implicaciones de los encuentros entre las personas y la tecnología. En la Introducción, Guzmán explica que la HMC es la creación de significado entre humanos y máquinas, en donde la tecnología es un comunicador, un sujeto con el que las personas se comunican, en lugar de un canal a través del cual los humanos interactúan entre sí (Guzman, 2018); este es uno de los cambios importantes que aporta la autora. Por otro lado, si en esencia la comunicación la define como la creación de significado, la comunicación entre humanos y máquinas es entonces la creación de significado entre estos, independientemente de si se trata de máquinas o individuos, lo cual, aclara, no disminuye las diferencias ontológicas entre los seres humanos y las máquinas ni tampoco significa que las formas en que las personas interactúan con otras y el significado que se deriva de ello sean los mismos que las interacciones de las personas con las máquinas.

“La HMC «libera» a la máquina de su relegación al papel de medio y, como resultado, la comunicación en sí misma se libera de una definición basada en la ontología de los participantes. La comunicación ya no es sinónimo de comunicación humana. En cambio, la comunicación humana se convierte en un tipo de comunicación junto con la HMC”⁸ (González, 2023, p. 26). Bajo estas premisas surgen varias preguntas que atañen directamente al cómo, o desde qué lugar, se estudia la comunicación en el presente trabajo:

⁸ Traducción propia.

¿Cómo nos afectan los mensajes de las máquinas? ¿Qué tipo de relaciones surgen cuando una tecnología se convierte en un comunicador? ¿Cómo se entienden las personas a sí mismas como resultado de sus interacciones con un agente virtual? ¿Qué tipo de sociedad se está construyendo a través de la comunicación continua de las personas tanto con humanos como con máquinas? ¿Qué es la comunicación ahora que se extiende a nuestras interacciones con las máquinas y a la mediación participativa que agencian las máquinas?

Para Guzman, usar las máquinas es comunicarse con ellas y suele ser, además, de forma personalizada: hablan con nosotros, saben nuestro nombre, distinguen nuestra voz y aprenden nuestras preferencias. La máquina se ha convertido en un sujeto comunicativo. “Este cambio fundamental en la subjetividad de la tecnología no puede abordarse adecuadamente en los modelos de comunicación existentes, ya que el paradigma dominante de la disciplina se formó en torno a medios más antiguos diseñados para facilitar las interacciones entre las personas y se centró en cómo los seres humanos han actuado, interactuado y se han visto afectados unos por otros”⁹ (Guzman, 2018, p. 19).

En la HMC el estudio de una máquina como comunicador va más allá de preguntarse “¿con qué estoy comunicándome?” para indagar “¿qué relación tiene esto conmigo?” y es aquí donde lo transmáquina puede establecerse. La comunicación transmáquina es aquella en donde se da una simbiosis cibernética entre máquinas y seres humanos como sujetos comunicativos, debido al constante intercambio de información que modifica reiterativamente a las partes involucradas, en una dinámica de tirabuzón que diluye la diferencia entre los agentes comunicantes, por lo que su importancia se centra en el proceso; es altamente emotiva, prescinde cada vez más de lo oral y se orienta hacia lo icónico; y en donde emoción e imagen se transforman en objetos digitales que se pueden almacenar, gestionar, visualizar, modificar, compartir y comparar, tanto como lo permita el avance tecnológico.

⁹ Traducción propia.

Bajo este contexto, más que una investigación acerca de la comunicación, es una investigación de los procesos de comunicación humano-maquínicos en los que los *stickers* son unos de sus representantes más visibles y utilizados. Como se estableció al inicio, ya se han hecho algunas investigaciones acerca de estos elementos en cuanto a su función de reemplazo de palabras o emociones, de ornamento; o por sus características técnicas, pero no como parte de un proceso comunicativo que involucra máquinas no como medios sino como sujetos comunicativos.

Para la comunicación transmáquina, máquinas y seres humanos forman entornos de datos que son reinterpretados y procesados con resultados múltiples e indeterminados que modifican a las máquinas, a los seres humanos, al entorno y al proceso en sí mismo. En este entorno, las máquinas no son medios para llevar a cabo un proceso comunicativo, son agentes activos autónomos, pues tienen la capacidad de procesar información por sí mismas a través de algoritmos que “aprenden” y “reaccionan”.

En el caso de las plataformas digitales se da una situación compleja en la que quienes enuncian y reciben no son los polos humano y maquinal, sino alguien que enuncia con voluntad comunicativa hacia un “simbionte cibernético”, un transgénero en el que, como en el caso de los avatares¹⁰, es difícil percibir la diferencia entre el ser humano y el objeto digital. Una dinámica de tirabuzón¹¹ en la cual los extremos humanos atraviesan la máquina de forma simbiótica utilizando la capacidad gráfica de las mismas y su capacidad de acción a distancia, para interactuar transmáquina, toda vez que la tecnología no es un mero medio de transmisión; se transforma y transforma a quien transita en este tirabuzón comunicativo.

Con el objetivo de clarificar un poco más este término se desarrolla una tabla comparativa respecto de la comunicación digital, que es lo que más se le aproxima; y la lineal, que por muchos años

¹⁰ Este tema que se toca a profundidad en el Capítulo III.

¹¹ El término “tirabuzón” sustituye la alusión a bucle de retroalimentación en el cual la circunvolución de la transformación informativa retroalimenta el ir y venir de mensajes; en su lugar se pretende dar forma a la descripción de un proceso de rizado que se alarga, enreda y retorna en la dinámica de transformación y reacción que ocurre en el vaivén del proceso comunicativo.

se tomó como base para el estudio de la comunicación, aunque, como quedó establecido al inicio de este capítulo, los estudios han tenido diversas vertientes e intereses.

Tabla 1

Cuadro comparativo entre la comunicación transmáquina, digital y lineal

Transmáquina	Digital	Lineal
Las máquinas están inmersas en un proceso simbiótico	Las máquinas son un medio	Las máquinas son un medio
Las emociones quedan fijadas en objetos digitales	Altamente emotivo	No se toman en cuenta
Rizomática. Los mensajes, respuestas, destinatarios e interacciones son múltiples e incluyen a las máquinas	Bidireccional, entre seres humanos	De un emisor a un receptor con la posibilidad de retroalimentación
Elementos, incluidos los maquínicos, que cambian constantemente de roles, modificándose los unos a los otros y al proceso en una dinámica de tirabuzón	Elementos humanos que pueden cambiar de roles	Elementos con roles bien definidos
Se desarrolla en un entorno de datos, que al ser digital, muchas de las representaciones o traducciones, las hacen las máquinas de manera autónoma, derivando en procesos y resultados no esperados	Se considera a la máquina como ejecutante de órdenes programadas con resultados programados	Hay un motivo específico para comunicarse
Comunicación masiva, interpersonal, entre máquinas, en constante flujo	Fusión de la comunicación masiva y la interpersonal	Comunicación masiva o interpersonal
El énfasis está en el proceso y las transformaciones que van sufriendo sus elementos	El énfasis está en las capacidades tecnológicas	El énfasis está específicamente en alguno de los elementos, ya sea el mensaje, el receptor...

Nota. Elaboración propia.

Para aterrizar este tipo de comunicación y cómo se involucran los *stickers* en ella, se ejemplifica de la siguiente manera: Si un sujeto *A* quiere enviar un *sticker* a un sujeto *B*, hay necesariamente una máquina involucrada, que si bien fue programada por un ser humano, tiene la capacidad (icónica) de procesar información por sí misma, por lo que sería *C*. El *sticker* es, de hecho, una cocreación individuo-máquina; ni siquiera podría determinarse en qué porcentaje es creación de uno o de otro, surgió en una

relación de comunicación. El sujeto *B* puede contestar con un *sticker*-avatar de él mismo que *C* convierte en mensaje. Pero en este proceso hubo reacciones, emociones, información que permanece en los involucrados pero que además se guarda en el *sticker*, que ya no será igual en el siguiente llamado o uso, como tampoco lo son los involucrados.

Finalmente, y tomando como base la teoría sistémica de la comunicación, que se desarrolla en el apartado 1.3.2 *Comunicación en redes*, es importante hacer énfasis en que al ser la comunicación un sistema, en lugar de una forma de transmisión, los mensajes “se relacionan con la fuente de información, con el transmisor, con el receptor y con el destino, a través de conexiones recursivas en lugar de conexiones causales” (Pask en Baecker, 2017). Esta teoría incluye la idea de que las entidades que participan pueden ser no necesariamente humanas, además de conceptos importantes como el de la recursividad (este rizado en la dinámica de tirabuzón), es decir, que no es un solo mensaje el que se comunica ni una sola unidad participando, en cambio, hay una cantidad indefinida de mensajes y de unidades.

1.2 ¿Qué son los *stickers*?

Los *stickers* se introdujeron en el 2011 en la red de mensajería instantánea LINE¹² y se extendieron posteriormente a otras redes sociales. De acuerdo con Agnese Sampietro (2023), entre los primeros estudios académicos acerca de los *stickers* se encuentra un artículo de Sun Sun Lim¹³ en el que establece que son una poderosa herramienta que aporta fluidez a la interacción digital. Posteriormente se incluyeron estudios sobre el discurso digital para identificar sus posibles funciones. Herring y Dainas

¹² LINE es una aplicación de mensajería creada por la empresa NHN Corporation, de Corea del Sur. Fue lanzada en junio de 2011 por NHN Japón después del terremoto, pues tras los importantes daños en el sistema de comunicación, la empresa descubrió que el servicio de datos funcionaría de manera más eficiente, así se creó una app que pudiera satisfacer las diversas necesidades de los consumidores en una sola plataforma, que además, ofrecía algo único que la diferenció de las demás: stickers (Jessica & Franzia, 2017).

¹³ Catedrática de la Singapore University of Technology. Galardonada en el “Top 50 Asia Women Tech Leaders Award 2024”

identifican tres: “mostrar una reacción emocional a un mensaje escrito, reelaborar de manera humorística un mensaje, o representar visualmente determinados tipos de acciones” (en Sampietro, 2023, p. 273). Aunque escasos, los estudios alrededor de los *stickers* han girado principalmente en torno a su función lingüística. Este estudio busca ir más allá.

En la Web existen diversas definiciones de lo que es un *sticker* y en los que se hace alusión a un elemento gráfico que se utiliza para expresar emociones, ideas pensamiento o mensajes, de manera visual, divertida y creativa durante las conversaciones (Figura 1). Pueden ser imágenes fijas o animaciones, con un alto nivel de viralidad gracias a que pueden guardarse y usarse sin restricción. De los pocos sitios en donde se establece una mayor información es el portal de la Universidad de Piura en donde se integran elementos como la espontaneidad y la instantaneidad para expresar la realidad (Atarama, 2020; Sticker, s. f.; Todd, 2023; Yoigo, 2024).

Figura 1
Ejemplos de *stickers*



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

1.2.1 Los stickers como objetos digitales

Desde sus inicios el hombre ha creado objetos. Bernard Stiegler (2002, p. 103) lo formula aludiendo que “la invención del hombre, es la técnica. Como objeto y como sujeto. La técnica inventando al hombre, el hombre inventando la técnica. La técnica inventora tanto como inventada”, es decir, que no hay técnica

sin hombre pero tampoco hay hombre sin técnica, entendida esta como el rasgo elemental de lo humano que suple aquello de lo que carece y que lo hace un ser protésico que se co-constituye con su medio, que en gran medida también es artificial.

Esta relación entre tecnología y humanidad da lugar a los objetos tecnológicos. Gilbert Simondon (2008, pp. 10, 34, 263) establece que “lo que reside en las máquinas es la realidad humana, el gesto humano fijado y cristalizado en estructuras que funcionan... es la cristalización material de un esquema operativo y de un pensamiento que resolvió un problema... la filosofía ya no puede estar centrada en el ‘mero’ hombre, despojado de sus relaciones con la naturaleza y con su propio hacer, esto es, su existencia técnica”, y en donde, lo más trascendente es justo esa “existencia técnica”, es decir, la indisociable relación social con estos objetos, y que posteriormente retomaría el filósofo Yuk Hui para abordar los objetos digitales.

A partir de ahí surgieron otras investigaciones que marcaban las primeras diferencias entre un objeto técnico y uno digital, cuya ontología no es automáticamente transferible (de un medio físico asociado, a uno digital). Agustín Berti y Javier Blanco consideraron tres perspectivas desde donde se podía definir a los objetos digitales: una pragmático-institucional que tenía que ver con la forma de identificarlos o etiquetarlos, a través de códigos, para que pudieran ser buscados o encontrados.

La segunda es la perspectiva humanista o las pautas culturales y soportes que permiten la exteriorización de estos objetos. La tercera es informática y se refiere a las propiedades técnicas para su existencia y los medios asociados a ellos (Berti & Blanco, 2013). También para estos autores la parte relacional es fundamental: “el medio asociado resulta indisociable de su modo de existencia. Una cadena de bits puede realizarse físicamente de las maneras más diversas, pero su significado como objeto digital depende de la interpretación que hagan de sí los programas de su entorno digital” (Berti & Blanco, 2016, pp. 205-206).

Yuk Hui retoma estas ideas y aborda los objetos digitales no sólo tomando en cuenta la conceptualización filosófica del objeto, es decir, la relación entre objeto y sustancia, propia del estudio de los objetos naturales, sino recurriendo a la idea de los objetos técnicos en relación con un medio asociado al sujeto, todo esto atravesado por los datos, la computación y sus correlaciones. Genera entonces un sistema de pensamiento —sustentado por las relaciones— en donde convergen el pensamiento filosófico con el técnico, a fin de lograr una mejor comprensión de los objetos digitales, pues, como asegura: “dentro de la dialéctica de la sustancia y el sujeto, no hay lugar para los objetos técnicos. La ignorancia de estos objetos por la filosofía ha significado su fracaso en absorber el rápido desarrollo de la tecnología y el cambio social después de la revolución industrial” (Hui, 2017, p. 85).

Hui basó gran parte de su teoría en Simondon, para quien los objetos técnicos no son unidades aisladas en sí mismas, sino que dependen de un medio asociado, esto es lo que los distingue de los objetos naturales. Los objetos naturales, la cosa en sí, “son”, en tanto que un objeto es técnico en el momento en que se asocia al medio: el medio asociado es el objeto: “el objeto técnico no existe solamente por el resultado de su funcionamiento en los dispositivos exteriores como una conductancia asimétrica, sino por los fenómenos de los que es sede en sí mismo: es a través de ellos que posee fecundidad” (Simondon, 2008, p. 63).

Al abordar lo digital, Hui parte de que la información es una entidad abstracta que existe fuera de la materialidad del objeto, la cual no se puede reducir al código binario, ya que los datos en el medio digital no son lo dado, como correspondería a la perspectiva de los objetos naturales, sino que en ellos ocurre una transformación material pues no percibimos unos y ceros. Es decir, los objetos digitales no pueden ser reducidos a información y no son inmateriales, sino que existen en distintos órdenes de realidad, de acuerdo con las relaciones que establecen en el medio digital. Además está la relación práctica que se tiene con ellos: se editan, se borran, se reprograman, se transforman. Son al mismo

tiempo informaciones lógicas y fuentes de información de redes, además de que siguen siendo objetos concretos más allá de un concepto filosófico.

Un objeto digital consiste en datos, metadatos y esquemas de datos, que forman un medio digital que se construye a través de relaciones entre estos elementos; sus relaciones con el mundo no son independientes las unas de las otras. Estos datos, objetos, redes, sistemas, relaciones, son leídos tanto por los humanos como por las computadoras. La importancia de esta nueva técnica de procesamiento de datos, digital, no consiste sólo en que podamos procesar grandes cantidades de ellos, sino que “al operar con datos el sistema puede establecer conexiones y formar una red que se extiende de plataforma a plataforma, de base de datos a base de datos. Lo digital permanece invisible sin los datos, o sin los rastros de los datos” (Hui, 2017, p. 89).

Hui se aproxima a la existencia de los objetos digitales a través de una nueva articulación de lo simbólico, pues se da un “intercambio” simbólico en un sistema que relaciona acciones humanas y no humanas: “los objetos técnicos no son solo símbolos tal y como aparecen en el mundo, ni tampoco son simples herramientas para el uso; sus relaciones internas están materializadas y codificadas” (Hui, 2017, p. 92). Si partimos de que los seres humanos necesitan del sentido, que las cosas hagan sentido, para producir o expresarse de cualquier forma o por cualquier medio, valdría la pena preguntarse qué necesitan las máquinas, ¿sólo procesan datos, hacen correlaciones y detectan patrones? ¿Hay algo más no identificable por los humanos? ¿Estamos en el punto en el que entorno digital e individuo se han convertido en un nuevo organismo transmáquina?

La tecnología nos relaciona con lo que nos rodea, en lo personal, lo afectivo; transmitimos datos de toda índole a las máquinas, incluso podría ser posible que algunos ni siquiera los percibimos: para nosotros todo tiene que significar de acuerdo con nuestros parámetros, pero tal vez para las máquinas no, o significan de otra manera. Podrían existir datos que aparentemente no tienen sentido pero que son

transmisibles digitalmente, por ejemplo, cada que reaccionamos en una red social, cada que enviamos un *sticker*, queda un rastro de esta relación emotiva en algún lado, un poco como lo que sucede con el cerebro, del que no somos conscientes de todo lo que se alimenta para crear imágenes.

Se plantea entonces la aproximación a la existencia de los objetos digitales en una nueva sensibilidad del ser con los objetos, desde la comprensión de su propia existencia, activada por la tecnología. Por ejemplo, una fotografía podría tener un sentido en un medio digital como Instagram, pero esta red también es un objeto digital que tiene sentido de otra forma. Así es como se ubicaría el modo de existencia de los objetos digitales, en relación con otros objetos digitales y con los seres humanos.

De la misma manera que nos formamos como individuos, como sociedad, también se forman los entornos de los seres tecnológicos y no se pueden separar unos de los otros, es como una especie de coevolución, se determinan recíprocamente, uno es el entorno o medio del otro. La producción de datos se incrementa a cada momento de formas casi incalculables. Los objetos físicos se están convirtiendo en datos basados en hechos, por medio de la digitalización, y estos a su vez en objetos digitales que deben ser accesibles tanto para el ser humano como para las máquinas, es lo que se denomina “datificación de los objetos y objetualización de los datos”(Hui, 2017, p. 90).

A partir de su condición de objetos digitales, ¿cómo es la existencia de los *stickers*? Como ya se ha establecido, en la red hay un amplio intercambio de emociones y es en ese ámbito en el que se relacionan. Los elementos conjugados en los *stickers*, a diferencia de un emoji, por ejemplo, no tienen una “definición” o una traducción lingüística exacta. La conjugación de *stickers* puede articular una nueva semiótica simbólica que opera a través de redes sociales y de la mensajería instantánea a partir de un imaginario creado desde la máquina (no es una fotografía digitalizada, por ejemplo, o no sólo es eso).

1.2.2 Stickers, primera aproximación

Si los *stickers* no sólo son este elemento de sustitución, ¿qué más pueden aportar? Como ya se estableció, son nativos digitales que van a existir y a modificarse a partir de la evolución tecnológica y de cómo los individuos plasmen y adopten una interpretación del mundo que aunque momentánea, va dejando rastros y se va formando a partir de comunidades virtuales. La máquina no puede “saber” lo que sucede afuera: la cara graciosa de una niña, la ocurrencia de una señora en un cajero o en un baile, el gato que fue captado y modificado (Figura 2). Son eventos únicos que aunque se cargaran en una base de datos no se podrían crear patrones para que la máquina sepa qué hacer con ellos.

Figura 2

Los *stickers* como momentos de significación continua, con una narrativa en sí mismos.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Por otro lado, en los *stickers* no hay usos adecuados o inadecuados, representan un momento lleno de posibilidades, y si bien en menor o mayor medida son un reflejo de cada individuo, de su entorno, su cultura, sus gustos, emociones, registros que pueden quedar en la máquina, esta no es capaz de generar un *sticker* acorde a una situación en específico. Esta es una diferencia importante con respecto a un emoji o un emoticón, que sí se utiliza como apoyo en respuestas automáticas por ejemplo a través de bots. Para Pink et al. “los procesos sociotécnicos están configurados cada vez más por algoritmos sobre los que los usuarios pueden tener muy escaso control” (2019), aunque, en el caso de los

stickers, los algoritmos no son los que los sugieren, como sí lo hacen con casi todo lo que se consume en Internet, entre otras cosas, porque se derivan de un intercambio de significados entre comunidades.

Tomando en cuenta este contexto, se puede dar forma a una primera aproximación de la redefinición que se busca: “Elemento comunicativo híbrido, polisémico, que forma parte de una semiótica simbólica digital, que contiene elementos maquínicos, humanos y sus relaciones, como una forma aún incipiente, proporcionada por la máquina, de expresarnos a partir de un mundo más cercano que el de las palabras y del que no es su similar gráfico porque las supera en connotación emocional, que como nativo digital opera a partir de un imaginario creado desde la máquina y no desde fuera, y que va a existir y a modificarse a partir de la evolución tecnológica y de cómo los individuos plasmen y adopten una interpretación del mundo que aunque momentánea, va dejando rastros”. Esta definición es apenas una base para continuar con la identificación de nuevos ejes para el estudio de los *stickers*.

1.3 La importancia del software como elemento creativo

Cuando se habla de evolución tecnológica digital se suele hacer alusión a la capacidad de ejecución de las máquinas, su tamaño, componentes, es decir, lo que se conoce como hardware, en tanto que el software se toma como el anexo lógico, sin embargo, para Lev Manovich¹⁴ (2013), es en este último en donde “radica la creatividad del intelecto humano”, específicamente en lo que el autor denomina “software cultural”, que incluye la creación, intercambio y acceso a la información o “artefactos culturales”, que contienen representaciones, ideas, creencias, valores estéticos que dan lugar a experiencias culturales interactivas. Su uso reconfigura las prácticas sociales y culturales más básicas. Si bien en el momento en que el autor describió esto no existía el uso generalizado de *stickers* como en la actualidad, bien podrían ser parte de estos artefactos culturales.

¹⁴ Reconocido como uno de los pensadores más influyentes del mundo en los campos del arte digital, la cultura digital, la teoría de los medios y las humanidades digitales, según su portal de Internet (*Lev Manovich*, s. f.).

Para este autor, las computadoras y el software no son sólo una herramienta sino un nuevo medio, el primer metamedio para pensar e imaginar de forma diferente. Su contenido es la suma de los medios existentes y de los que aún no han sido inventados, es decir, ahí convergen todas las técnicas y herramientas individuales que antes eran exclusivas de un medio particular y que ahora se encuentran configurando la sociedad y la cultura “del software”.

Lo que identificamos como propiedades de los medios, son propiedades del software: interfaces, herramientas, técnicas. De hecho, las propiedades de los objetos están definidas no sólo por el objeto mismo sino por el software que usamos para acceder a él. Las cualidades de una imagen, por ejemplo, van a cambiar dependiendo con qué tipo de software accedamos a ellas; no será lo mismo utilizar Paint que Photoshop.

No se trata de simulaciones digitales de los objetos: un libro digital no es la simulación de un libro porque tiene nuevas propiedades, muy distintas. En este sentido, un *sticker* no es una emoción o una palabra simulada, es un nuevo medio que surgió gracias a un software que permite que los mensajes, que pueden ser *stickers*, se construyan e interpreten dinámicamente, y que además se vayan redefiniendo.

De acuerdo con Manovich, un nuevo medio son todas las técnicas y herramientas de medios, no importa si son tareas comunes que existían antes de convertirse en software. Como ejemplo, escribir con Word es usar nuevos medios, con la característica de que siempre están en extensión, redefinición, constante experimentación, con niveles de libertad para la representación y la expresión, nunca vistos. El autor lo llama el giro de la continuidad, en el que todas las constantes se cambian por variables.

Al darse la hibridación de medios se fusionan técnicas, interfaces, formas, para ofrecer una nueva experiencia, diferente a lo que se vive en los elementos separados; no es un ensamble mecánico sino un todo distinto. Como expresara Manovich (2013, p. 217), a través de las computadoras podemos pensar

con acciones e imágenes, no sólo mediante símbolos, pues las inteligencias “lingüísticas, cinésicas, espaciales, icónicas, diagramáticas y temporales pueden funcionar juntas para expresar lo que ya sabíamos pero que no podíamos comunicar (así como generar nuevos mensajes y experiencias cuyos significados aún están por descubrirse)”. Justamente un *sticker* expresa de una forma más idónea lo que queremos comunicar, y que con imágenes es más inmediato además de que se puede matizar de diversas formas (Figura 3).

Figura 3

Una misma emoción expresada con matices muy específicos.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Las historias culturales influyen cómo entendemos y usamos los medios, por ejemplo, como menciona el autor, el texto electrónico es parte de la historia de la escritura; las animaciones digitales son parte de las imágenes en movimiento; estas animaciones, hechas con un software, son tan importantes, según Manovich, como la invención de la imprenta o de la fotografía, pues se trata de un nuevo lenguaje visual que hereda los rasgos de medios precedentes: cine, animación de acetato y modelos, animación por computadora, fotografía, pintura, diseño gráfico y tipografía, pero que no se reduce a ninguno de ellos. Es el mejor ejemplo de un híbrido, que tiene rasgos de sus antecesores pero también una identidad.

Los *stickers* pueden llegar a formar sistemas de comunicación, híbridos, semióticamente modelados, que contienen indistintamente, la palabra, lo visual, las emociones, y aunque no se articulen lingüísticamente logran una comunicación extensa y diversa sin ser lenguaje, pero a la par de este. Nos estamos acercando, entonces, a un gran todo que va incluyendo cada vez más aspectos de la comunicación y el *sticker* es ejemplo de un elemento en el que ese todo cabe y funciona al mismo tiempo.

Actualmente convertimos lo que nos rodea en datos y usamos algoritmos para analizarlo, y esto, de acuerdo con Manovich, cambia lo que entendemos por conocer, redefine el conocimiento mediante la epistemología del software; el saber desde el software nos puede ayudar a entender mejor al *sticker* y a estas nuevas formas de comunicarnos. Es importante recordar que en lo digital, las fronteras entre texto e imagen, y entre lenguaje verbal y visual tienden a desdibujarse. En palabras de Jordi Alberich, el texto deviene imagen “igualado en todas y cada una de sus características con cualquier otro elemento reducido al común código binario digital de ceros y unos” (Berlanga & Martínez, 2010). Estarían, por tanto, de más, las discusiones acerca de un empobrecimiento del lenguaje escrito, por ejemplo, a través de lo digital.

1.4 Los procesos comunicativos

Aunque no seamos conscientes de ello, los humanos nos encontramos inmersos en procesos semióticos, de ahí la complejidad comunicativa, pues, como asegura Carlos Vidales¹⁵, la evolución de la vida misma depende de la interpretación de la información sígnica en un nivel biológico, y de la información sígnica compartida entre los organismos, que en el caso de los seres humanos, genera cultura, y a esto le denomina “proceso evolutivo de los sistemas semióticos” (Vidales, 2009, p. 58). Dentro de estos cambios

¹⁵ Carlos Emiliano Vidales González es doctor en Estudios Científico-Sociales por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO) y miembro del Comité de Investigación 51 en Sociocibernética de la Asociación Internacional de Sociología así como de la Asociación Mundial de Semiótica Teórica (WATS).

se encuentran las transformaciones comunicativas atravesadas por las distintas tecnologías en este intercambio de signos: vivimos rodeados de ellos.

A este respecto y para desarrollar más a profundidad los procesos comunicativos en los que están inmersos los *stickers*, habría que comenzar por el signo. Charles Peirce fue uno de los primeros en estudiarlo y teorizarlo, lo definió como “un representamen con un intérprete mental”, es decir, una representación por la que alguien, el interpretante, puede mentalmente remitirse a un objeto (Peirce, 1893)¹⁶. Nicole Everaert-Desmedt en su análisis del proceso semiótico de Peirce enfatiza la idea de que cualquier cosa o fenómeno, sin importar su complejidad, puede considerarse como un signo desde el momento en que entra en un proceso de semiosis. Marca una división en iconos, índices y símbolos¹⁷, elementos que se relacionan de distintas formas en los procesos comunicativos, actualmente atravesados por la digitalización.

Desde esta condición de lo digital, Carlos Scolari (2008) establecía la necesidad de contar con una teoría de la comunicación digital interactiva, en donde la comunicación se entendiera como “un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen tecnologías, discursos y culturas”. Para él, la evolución tecnológica es una red de actores humanos y tecnológicos interrelacionados. En los procesos actuales de comunicación visual no se puede hablar de receptores pasivos de mensajes, toda vez que son un agente activo.

Según el autor, las tecnologías de la comunicación son cognitivas, por la manera en que transforman nuestra percepción del mundo y por la capacidad de reprogramarnos como usuarios, de acuerdo con lo que se puede y no se puede hacer. El cambio es constante, basado en los avances

¹⁶ Se decidió tomar la definición de signo de Peirce, en lugar de Saussure, para quien el signo es la unidad mínima de significación.

¹⁷ Las primeras dos grandes corrientes abocadas al estudio de los signos fueron la semiología, del filólogo suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913), y la semiótica, representada por Charles Sanders Peirce (1839-1914), que surge en el pragmatismo norteamericano.

tecnológicos pero también en las nuevas demandas que van surgiendo¹⁸. Se mezcla lo real con lo imaginario, prácticamente desdibujando horizontes.

A través de los *stickers* podrían estarse manifestando algunos de estos cambios: si no basta sólo la imagen para expresar lo deseado, se incluye entonces el movimiento, si eso ya no es “suficiente”, siguen los pequeños videos, el poder hacerlos desde el mismo equipo y personalizarlos; después los sonidos o incluso podría llegarse a que la técnica pueda inducir mensajes olfativos, o alguna otra característica que en estos momentos escapa de la imaginación.

En un *sticker* el individuo puede incluir su misma imagen, por ejemplo a través de un avatar, elemento sobre el que se abunda en el capítulo 3, y volverse el mensaje, asumiendo una mezcla de roles que ya casi nada tienen que ver con las teorías lineales de la comunicación¹⁹. Es importante recordar que los cambios en la comunicación masiva, también se dan en la comunicación interpersonal.

Dentro de estos cambios está lo que, según Régis Debray (1994, p. 52), queda minimizado con la comunicación digital: el hombre transmite y recibe multiplicidad de mensajes mediados por el cuerpo, que fluyen a través de los gestos, la mirada, el olfato, y todo esto queda al margen. Bajo esta premisa, los *stickers*, en una primera impresión, serían esa vía para suplir algunas de esas necesidades, pues a través de ellos se puede expresar el baile, el grito, incluso ser sarcástico o gracioso, atendiendo a la polisemia inagotable de la imagen: “No se puede hacer decir a un texto todo lo que se quiere; a una imagen sí”.

Muchas de estas imágenes son creadas por los mismos usuarios con fines muy específicos, pero a su vez pueden ser modificadas por quien las recibe dándoles otro sentido, en alusión a la no pasividad de los receptores. Como afirma Blanca López²⁰ (2008, p. 36), “la imagen digital ofrece la posibilidad de jugar

¹⁸ McLuhan afirmaba “Primero modelamos nuestros instrumentos, después ellos nos modelan a nosotros”.

¹⁹ En el capítulo II se desarrollan los diferentes modelos de comunicación no lineal: sistémico, en redes y rizomático.

²⁰ Blanca Estela López Pérez es profesora investigadora para el departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño y jefa del área de investigación de Análisis y Prospectiva del Diseño, CYAD, de la UAM-Azcapotzalco.

con ella, adaptarla, moverla y transformarla”. Los *stickers* entonces no necesariamente son simples elementos dentro de la denominada cultura de la simulación²¹, en realidad están presentes en la posibilidad de juego y transformación, y probablemente puedan ir más allá (Figura 4).

Figura 4

Stickers hechos con fragmentos de pinturas reconocidas que aportan información en sí mismos.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Desde otra perspectiva, Hannah Arendt (en Lazzarato, 2020, p. 64) establece que es condición humana que la relación directa entre la acción y la palabra suceda “sin la mediación de cosas o materia”, pero esta situación ya no es la nuestra y probablemente no lo será más pues el uso de la tecnología es casi inevitable. Sin embargo, podrían surgir nuevas “formas” de regresar a esa condición humana que, a pesar de los aparatos electrónicos, busque “originalidad” al expresarse; no con las palabras que usan todos, ni con emojis o emoticones que alguien más creó, sino con un rasgo de individualidad, con algo que dice más que su similar en palabras, algo que, además de una convención social, implica a quien lo utiliza, al decidir, en parte, qué quiere que signifique.

La imagen permite generar ideas más complejas, entre otras cosas porque el número de elementos es mucho mayor y cada uno puede significar algo (formas, tamaños, colores, etc.), y como

²¹ Término utilizado por Blanca Estela López en *Imagen y construcción del sujeto: el sentido y el desarrollo tecnológico*, respecto de la *videósfera* de Debray, en donde “el significado de las imágenes queda reducido a una simple percepción que exige constante renovación estilística para no perder el interés de los receptores”.

afirma Ivonne Lonna²² en un artículo acerca de narrativa gráfica “la lectura de imágenes implica la identificación de los enunciados contenidos en éstas [...] en contraste, las palabras, al combinarse de manera sintáctica, forman enunciados que no requieren de un proceso de reflexión previo para identificarlos o configurarlos” (Lonna Olvera, 2022, p. 187). Si bien un *sticker* no es parte de una narrativa gráfica, que implica una idea completa a partir de imágenes, sí es un instante que significa.

El cambio es constante, basado en los avances tecnológicos pero también en las demandas que surgen²³. Se mezcla lo real con lo imaginario, prácticamente desdibujando horizontes. En un *sticker* el individuo puede incluir su misma imagen, por ejemplo a través de un avatar, elemento sobre el que se abunda en el capítulo 3, y volverse el mensaje, asumiendo una mezcla de roles que ya casi nada tienen que ver con las teorías lineales de la comunicación.

Las semióticas simbólicas funcionan a partir de una multiplicidad de sustancias de expresión (gestuales, rituales, musicales), mientras que las semióticas de significación articulan solamente dos estratos (significante/significado) (Lazzarato, 2020, p. 72). Los *stickers* representan la multiplicidad contra la unicidad de la palabra. Se puede tener texto, imagen, movimiento, incluso video con audio, no hay una jerarquía fija entre ellos, todos los elementos tienen la misma importancia, y aunque generalmente están inmersos en un contexto lingüístico, por estar dentro de diálogos textuales, son en sí mismos, dejan de ser sólo un complemento.

Un *sticker* no es el similar gráfico de la palabra porque la supera en connotación emocional, y su significado puede ser tan variado como las distintas interpretaciones que se le den, además de que se trata de elementos con posibilidades infinitas de modificación. La interacción entre los seres humanos, a

²² Ivonne Lonna Olvera es Investigadora y académica de tiempo completo en el departamento de Arte de la Universidad Iberoamericana.

²³ McLuhan afirmaba “Primero modelamos nuestros instrumentos, después ellos nos modelan a nosotros”.

través de la tecnología, se realiza mediante el lenguaje, toda vez que las máquinas están programadas²⁴ por seres humanos, sin embargo, al pasar por la máquina, pareciera que sufre una transformación y así la máquina facilita al ser humano otra opción para comunicarse. Los *stickers* podrían ser una forma, aún incipiente, de expresar lo que sentimos a partir de un “mundo” más cercano que el de las palabras, proporcionado por la máquina.

1.4.1 De lo oral / escrito, a lo transmáquina

Para comunicarse, el ser humano ha utilizado a lo largo de su historia: gestos, sonidos, movimientos del cuerpo, que podríamos agruparlos en un lenguaje no verbal. Continuó su evolución hasta llegar, desde hace al menos 100 mil años, al lenguaje verbal; posteriormente, de acuerdo con las primeras representaciones pictóricas, al lenguaje visual; y a la escritura desde hace unos 3,500 años. Hoy en día, encontramos estas formas de comunicación adaptadas a los ambientes virtuales, sin embargo, es importante señalar que conforme va avanzando la tecnología digital se van creando formas de comunicarse que son completamente nativas, con características propias, que surgen de las modificaciones a su origen ya sea oral, escrito o pictórico.

Como lo estableciera Joan Mayans (2002a), al estudiar lengua e Internet no se pueden tomar estos dos elementos como algo preexistente o estable, o como “dos entidades separadas, objetivas y *estáticas* y que pueden llegar a describir una serie de *efectos y consecuencias*”²⁵, sino que se tendría que analizar la lengua en Internet por sí misma, ya que tampoco se trata de una versión “menor”, o “empobrecida”.

²⁴ De acuerdo con el portal de la Universidad Nacional Autónoma de México, un lenguaje de programación se conforma de una serie de símbolos y reglas de sintaxis y semántica que definen su estructura principal y le dan un significado a sus elementos y expresiones.

²⁵ Cursivas del autor.

El lenguaje digital entonces se comenzó a estudiar como independiente de sus antecesores, no como una extensión o una copia, sino con características específicas como el hecho de que, como lo señalara Eva Aladro Vico (2017), quien lo utiliza se vuelve creador activo del mismo por lo que siempre está abierto a ese cambio generado por su uso y que por tanto es el más creativo que haya existido: “en el lenguaje digital, todo recurso expresivo, sea herramienta o contenido, sea signifiicante o significado, es una pieza constructiva... dialoga con todas las costumbres comunicativas convirtiéndolas en recursos de su glosario. Y de ese diálogo surgen formas creativas aceleradamente variadas y novedosas.”

Se trata de concepciones inherentes a las mensajerías instantáneas en las que en un principio se buscó simular la interacción, la reciprocidad y la simultaneidad de las conversaciones cara a cara, incluyendo la economía del lenguaje que se utiliza también al hablar, pues no siempre se dicen las palabras completas o se adaptan por modismo. Se comenzó entonces a omitir acentos, letras como la *h* o la *u*, signos de puntuación, mayúsculas; se dio la reducción de fonemas a una sola letra, como en el caso del *que* por la *k*, y se comenzaron a utilizar elementos suprasegmentales del habla²⁶ en una relación análoga con la comunicación visual a través de imágenes, primero con los emojis, los emoticones, y luego con los *stickers*.

No obstante, el medio digital y sus procesos comunicativos han evolucionado en sí mismos, y si bien ciertamente el lenguaje escrito ha sufrido modificaciones al llegar a la virtualidad, sobre todo en las mensajerías instantáneas, sus repercusiones quedan fuera de los alcances de esta investigación toda vez que los *stickers* son elementos visuales que a pesar de haber sido creados con la función de una interpretación y enriquecimiento suprasegmental, van más allá. Se trata de códigos nuevos, de otra

²⁶ De acuerdo con Yolanda Congosto, los fenómenos suprasegmentales al hablar, como lo son el tono, timbre, velocidad, ritmo, son elementos clave en la comunicación humana, tanto para el buen uso y dominio del lenguaje como en la capacidad de transmitir emociones o sensaciones (Congosto Martin, 2016).

forma de expresión en donde interviene forzosamente la tecnología digital, en este caso, lo transmáquina.

1.5 Comunicación en redes

Los estudios de comunicación han variado sus perspectivas a través de la historia: el impacto de los mensajes, los emisores, receptores, los procesos de persuasión e interpretación, las características tecnológicas de los medios... Las diferencias también se han establecido a partir de su origen disciplinario, la sociología, psicología, antropología; de sus sistemas explicativos como el cognitivo, el sistémico; de sus niveles de organización, ya sea interpersonal, grupal, institucional, masivo; a partir de sus premisas epistemológicas, y sean empíricas, críticas; o de su concepción implícita de la práctica comunicacional, haciendo referencia a la retórica, la semiótica o la fenomenológica.

En la representación lineal clásica del proceso de comunicación, un emisor o agente activo, envía un mensaje a un receptor o agente pasivo, a través de algún medio, esperando una retroalimentación y considerando la posibilidad del ruido. Esta forma de estructurar la comunicación, al estar mediada por las nuevas tecnologías, específicamente el Internet, ya es inoperante; en palabras de Migdalia Pineda, a partir de las tecnologías de la información se deberían reformular los modelos de comunicación.

Aludiendo a los elementos del modelo lineal, esta autora propone *emisores* que se conviertan en múltiples y simultáneos, con capacidad de emitir y recibir mensajes con multiplicidad de interacciones y que pueden —o no— conocerse. *Mensajes* diversos, instantáneos, multidireccionales, elaborados de forma hipertextual y multimedia. *Medios* con soportes tecnológicos diferentes (digitales, telemáticos, interactivos), que exigen destrezas operativas para su funcionamiento; que se interconectan entre ellos en una red virtual; y finalmente, *efectos* variados y multilaterales (Pineda, 2011, p. 5)

Surge también, como explicación a estos cambios, la teoría sistémica de la comunicación, a partir del modelo de Shannon y Weaver²⁷, aunque con marcadas diferencias. En esta noción de “sistema”, establecida por Dirk Baecker²⁸, los mensajes se relacionan con la fuente de información, con el transmisor, el receptor y el destino, a través de conexiones recursivas²⁹ en lugar de conexiones causales. Esta recursividad se refiere a que nunca hay sólo un mensaje a ser comunicado, ni una sola unidad de comunicación participando, sino que siempre serán una cantidad indefinida de mensajes y un indefinido número de unidades.

Y es que, según el autor, la teoría sistémica de la comunicación no es algo que se pueda “ver”, se trata de un principio “explicativo” que genera marcos para realizar descripciones más ambiciosas y sofisticadas (Baecker, 2017, p. 12). Un sistema de comunicación podría entonces definirse bajo estos principios:

- Un *mensaje* es seleccionado de un set de posibles mensajes.
- Cualquier *unidad* que participa en el sistema de comunicación es un observador que ocupa sus propias *distinciones* para identificar mensajes y los sets de mensajes posibles de los cuales pueden ser seleccionados.
- El *sistema* de comunicación es producido por un mensaje identificado por una unidad participante en ese sistema y, selectiva y recursivamente, atribuido a otra unidad, a un set de

²⁷ Claude E. Shannon y Warren Weaver (1948) establecieron un diagrama de un sistema general de comunicación que partía de una fuente de información, desde la que era enviado un mensaje hacia un transmisor, a través de una señal. Esta señal era recibida (estando presente una fuente de ruido), enviada al receptor, y así el mensaje llegaba a su destino.

²⁸ Impulsor de la sociología de sistemas, basado en la teoría de su mentor, Niklas Luhmann, quien propuso la Teoría de los sistemas sociales.

²⁹ La recursividad puede definirse como el proceso por el cual una función se llama a sí misma para resolver un problema, y puede repetirse hasta el infinito. Específicamente en la comunicación, Luhmann propone que la comunicación es tal, cuando provoca otra comunicación (es recursiva), y en ello va implícita la complejidad de lo social. Este término también se emplea en otros ámbitos como en la literatura, cuando se leen relatos que describen relatos.

mensajes y fuentes de ruido posibles, estos tres componentes (unidad, set de mensajes y fuentes de ruido) constituyen una *red* que posee límites.

- La *reproducción* del sistema consiste en lidiar con la variedad para que se mantenga la redundancia. Esta redundancia distingue al sistema de todo lo demás, esto es, del entorno. La variedad y la redundancia describen la relación de cualquier mensaje con el set de mensajes posibles distribuidos en la *red* de mensajes, unidades, sets de posibles mensajes y fuentes de ruido³⁰. (Baecker, 2017, p. 8)

El autor hace énfasis en que no se estipula qué clases de mensajes son producidos por el *sistema*, “imágenes dentro de otras imágenes, palabras dentro de oraciones, números dentro de cálculos, o cualquier mezcla de todo esto en una combinación multimedial”; tampoco indica qué clase de *unidades* participan mientras tengan la posibilidad de generar sus distinciones y seleccionar sus mensajes, “sean estos espíritus, demonios, animales, plantas, humanos o máquinas” (Baecker, 2017, p. 9).

Los *stickers* nacen en un ambiente tecnológico, por lo que las multirelaciones les son inherentes. Circulan portando información en sí mismos, sin embargo, esta se va transformando, instantánea y momentáneamente, con cada uso. En tanto que objetos digitales, los metadatos que en ellos encontramos van más allá de cuestiones meramente digitales o medibles, hay, por ejemplo, entre una muy amplia gama de posibilidades, sucesos con significados específicos para una comunidad, o para un individuo, que al compartirse globalmente se resignifican y dan vida a otros, que pueden ser incluso opuestos, pero que quedan unidos por esos datos imperceptibles, no registrables, que forman parte de memorias comunitarias que se transmiten en estos procesos comunicativos en donde ya no sólo se comparte información medible y traducible, sino que se deja la impronta humana de lo no predecible.

³⁰ Las cursivas son del autor.

Pero además, y paradójicamente, esta información no visible, resulta el único vínculo con la “realidad”, entendiendo esta como un suceso que da origen a algo, pues a partir de que comienza a circular, forma parte de otra “realidad social digital” que se va formando justo a partir de lo que los individuos “comunican” respecto de sus estados emocionales, posturas políticas, sociales, o sus características físicas, entre otras muchas cosas, dentro de estas redes, y que no necesariamente son referente del entorno en el que se desenvuelven (Figura 5).

Figura 5

Sátiras de la vida offline que a pesar de sus elementos fantasiosos, se convierten en una realidad digital.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Otro punto de vista es el de Gustavo Cardoso³¹, para quien el modelo de comunicación desarrollado en la sociedad red³², es en consecuencia, una comunicación en red, resultado de las formas

³¹ Profesor de Medios de Comunicación y Sociedad en el Instituto Universitario de Lisboa y profesor invitado en el IN3 (Internet Interdisciplinary Institut) de Barcelona.

³² Manuel Castells, sociólogo español, propuso la noción de Sociedad Red como una nueva estructura social. Las redes —expresa— son estructuras abiertas, capaces de expandirse sin límites, integrando nuevos nodos mientras puedan comunicarse entre sí, en tanto que Internet es la sociedad misma, pues expresa los procesos, intereses, valores e instituciones sociales, por lo tanto constituye la base material y tecnológica de la sociedad red, el medio organizativo que permite el desarrollo de una serie de nuevas formas de relación social que si bien no tienen su origen en Internet, porque son fruto de una serie de cambios históricos, no podrían desarrollarse sin él. Para Castells “aunque la forma en red de la organización social ha existido en otros tiempos y espacios, el nuevo paradigma de la tecnología de la información proporciona la base material para que su expansión cale toda la estructura social... el poder de los flujos tiene prioridad sobre los flujos de poder. La presencia o ausencia en la red y la dinámica de cada una frente al resto son fuentes cruciales de dominio y cambio en nuestra sociedad” (Castells, 2000, p. 548). Esto derivado de que, por primera vez en la historia, la unidad básica de la organización económica

en que las tecnologías de masas interactúan con las tecnologías de comunicación interpersonal y con la posibilidad para elegir entre diferentes grados de interactividad que, a su vez, permitan combinar formas de mayor y menor grado de participación en la esferas privada y pública (Cardoso, 2011, p. 17).

Las tecnologías, para este autor, promueven nuevas formas de comunicación “y nuevos medios de organización social económica, crean nuevos públicos, tienen nuevas formas de retórica y contenido o incluso proporcionan nuevas formas de conocimiento” (Cardoso, 2010, pp. 124, 128). Ya no existe un “público” al cual dirigirse sino participantes y usuarios en esos diferentes grados de interactividad que el autor clasifica en distribuidores, innovadores y clasificadores de experiencia. Haciendo alusión a la propuesta de Marshall McLuhan para quien el medio era el mensaje, para Cardoso, en este modelo de comunicación en red, una vez que el mensaje entra en la red, alcanzará a quien esté destinado, además de que probablemente el usuario le dé nuevos formatos, por lo que ahora “las personas son el mensaje” (Cardoso, 2011, p. 20).

Por último, está el modelo rizomático, desarrollado por Gilles Deleuze y Felix Guattari en su obra *Mil Mesetas* (1988), y que si bien no fue creado como un modelo de comunicación en sí, plantea acercamientos a los entornos del mundo digital, las conexiones humanas y por tanto la comunicación. A este respecto, para Massimo Ragnedda (2011), investigador italiano especializado en medios, comunicación y cultura, el rizoma se puede utilizar como “metáfora de Internet”, toda vez que se da prioridad a lo múltiple, a la conexión, la no secuencialidad y la descentralización. El autor explica brevemente los principios del rizoma desde una perspectiva comunicacional: conexión y heterogeneidad, es decir, cualquier punto del rizoma puede estar conectado con cualquier otro, por lo que la red va cambiando, dependiendo de las conexiones que se crean y se destruyen incesante e impredeciblemente.

no es un sujeto (sea individual o colectivo) sino que la unidad es la red, compuesta por diversos sujetos y organizaciones, que se modifica y adapta constantemente.

La Multiplicidad se refiere a un sistema abierto, libre e infinitamente transitable, en donde es posible seguir múltiples caminos, que propone nuevos valores y nuevas interpretaciones puesto que no hay posiciones fijas. La ruptura asignificante implica que puede interrumpirse, o pasar de un texto a otro, pero siempre recomienza porque es hipertextual. El principio de cartografía y de calcomanía se refiere a que el rizoma no puede ser reproducido de manera idéntica por no responder a un modelo estructural, sino como un recorrido de posibilidades infinitas con las que cada vez crea nuevas conexiones (Ragnedda, 2011, pp. 48-49).

A partir de la definición de la comunicación transmáquina se inserta el *sticker* como un elemento que, más allá de sustituir o adornar, tiene características, como su condición de objeto digital y de artefacto cultural, que lo hacen parte de este tipo de comunicación y que permiten hacer un primer acercamiento hacia una redefinición. Es importante considerar que los ambientes tecnológicos siguen cambiando, no sólo físicamente sino principalmente en el software, a través del cual constantemente percibimos, conocemos e interpretamos nuestro entorno.

Los procesos comunicativos en este ambiente, como ya se estableció, se dan en redes pues múltiples mensajes llegan a múltiples destinos simultáneamente. Este es el entorno en el que se encuentra el *sticker*, sin embargo, también es imagen y es digital, lo que tiene otras implicaciones que se desarrollan en el siguiente capítulo para poder continuar con su estudio.

Capítulo 2: Imagen y digitalidad

En este capítulo se abordan las imágenes complejas como característica de las imágenes digitales. Se analizan las imágenes icónicas toda vez que el *sticker* entra en esa clasificación. En ese contexto las emociones están íntimamente ligadas a los procesos de comunicación a través de las imágenes, en la digitalidad. Y para entender el papel que juegan actualmente las imágenes se analiza la cultura visual actual y su vertiente digital.

2.1 La imagen icónica

Como ya quedó acotado, al entrar en lo digital no hay distinción entre imágenes, sonidos, palabras o números, todo se convierte en códigos binarios programados, ya sea que su origen haya sido en el mismo medio, en cuyo caso conserva el nombre de digital, o bien que haya sido transportado a lo digital, es decir, digitalizado. Sin embargo, la tecnología digital no es simplemente un medio que concede una característica, es más un ambiente de transformación, pues los algoritmos y elementos que ahí se encuentran están en constante producción y resignificación. Las imágenes, por ejemplo, al ser digitales, se complejizan por diversas razones. La primera, según Josep María Catalá (2005), es que se rompe el vínculo que tradicionalmente mantenían con la realidad para formar, en cambio, parte de procesos hermenéuticos, en lugar de lo puramente representacional o descriptivo.

De acuerdo con este autor, en la cultura digital en la que vivimos inmersos hay una tendencia a visualizar o poner en imágenes lo existente, por lo que no hay imágenes únicas sino múltiples formas de acercarse a la realidad: se encuentran en una relación constante unas con otras. Ya no están sujetas a un significado ni dependen de un medio para ser transmitidas, son, en cambio, inestables y pueden instalarse en cualquier medio en donde tomarán forma, cuerpo, y como en lo digital se entremezclan lenguajes, formas, están, por tanto, sujetas a procesos de hibridación.

Martha Gutiérrez-Miranda (2021) complementa estos principios y asevera que la imagen se volvió la protagonista de esta cultura digital al configurarse como elemento mediador y fundamental para la explicación cultural de la sociedad; representación de la información individual y de los procesos de socialización, adaptación y comunicación. La complejidad incluye el que además son polisémicas, con diferentes niveles de codificación y en las que se movilizan diversos códigos, algunos con carácter universal pero otros totalmente determinados por el contexto. En este tipo de imágenes todos sus elementos son simbólicos y se integran como elementos reveladores con toda una gama de posibilidades interpretativas. Una imagen digital tiende a ser dinámica, interactiva, versátil y ubicua, por ello es compleja.

Rafael Vidal (2020), retomando a Boehm, establece que la imagen es una potencia autónoma y no se trata ya de desvelar lo que hay atrás de ella sino de “pensar con y desde la imagen”. Así, a través de las imágenes digitales se podría configurar el campo de lo social, reconociendo que la imagen es “nuestro mundo compartido”. Los *stickers* son imágenes complejas: instantáneos, ubicuos, viajan, son constantemente editados por lo que se manifiestan en un presente continuo en el que se multiplican portando una multiplicidad de significados, narrativas visuales, que además producen efectos en la sensibilidad y el pensamiento.

De acuerdo con Román Gubern³³ en su obra *Del bisonte a la realidad virtual*, la imagen es una abstracción que implica un sistema icónico y que contiene un fenotexto, o significado dado por los signos; y un genotexto, que está latente. Una imagen muestra, entonces, aspectos culturales de acuerdo con los códigos de significado y representación específicos de un espacio geográfico, temporal y social, aceptados por una colectividad.

³³ Investigador español especializado en estudios sobre cultura de la imagen y comunicación audiovisual.

Ejemplo claro son las distintas formas de representación del ser humano a través de la historia: los egipcios, los griegos, las culturas mesoamericanas, mostraron y plasmaron características muy distintas respecto del mismo ser humano. La imagen, entonces, es un referente para conocer a las sociedades que la utilizan, en sus ámbitos culturales, políticos, económicos, religiosos, sociales, artísticos. En la lectura de una imagen están forzosamente involucrados el productor, el texto icónico, el lector, y es necesario que las competencias icónicas del productor sean culturalmente congruentes con las del lector.

William John Thomas (W. J. T.) Mitchell define a la imagen como “una entidad extremadamente abstracta y bastante mínima que puede evocarse con una simple palabra... la percepción de una relación de parecido o semejanza, o una forma análoga, aquello que C. S. Peirce definió como el ‘signo icónico’, un signo cuyas cualidades sensoriales intrínsecas se parecen a las de algún otro objeto” (Mitchell, 2019, p. 27)³⁴. Las imágenes son las diversas representaciones materiales de la imagen.

Los murales, pinturas, estelas, de cada una de las culturas, son las imágenes de la imagen ser humano. W.J.T. Mitchell marca esta diferencia basándose en el idioma inglés, entre las palabras *picture*, cuya traducción sería el equivalente a imágenes; e *image*, imagen. Bajo esta premisa, la *picture* se podría colgar en la pared, pero la *image*, no. La imagen es lo que aparece en las imágenes. Es decir, las definiciones de imagen van desde la abstracción mental que posibilita la representación del mundo y la concreción de significado convencionalizado para poderlo compartir mediando un código, a la forma que tiene dimensión simbólica, o a la materialización de una analogía que puede poner a circular la producción de sentido.

³⁴ Es importante aclarar que para Mitchell, desde el punto de vista de la iconología, “la noción de imagen visual no es una redundancia sino un reconocimiento tácito de que también hay imágenes verbales y acústicas. La iconología, por tanto, se interesa tanto por los tropos, las figuras y las metáforas como por los motivos visuales y gráficos, los gestos formales en el tiempo auditivo y en el espacio escultórico-arquitectónico, las pinturas en una pared o las imágenes en una pantalla” (Mitchell, 2019, p. 19).

A partir de que se comenzó a estudiar la imagen, surgieron algunas clasificaciones que para esta investigación no son relevantes, por lo que nos centraremos en la imagen icónica, a la que Gubern define en palabras simples como “la presencia virtual de una ausencia real”³⁵, y que tiene ciertos matices sobre todo relacionados con las nuevas tecnologías:

- Transmite información acerca de lo que percibimos visualmente, filtrada por una subjetividad y una codificación (cultural y lingüística) determinadas, es decir, es transitiva, porque representa algo y reflexiva porque se refleja a sí misma. A esta condición los semiólogos la denominaron “la doble realidad de las imágenes”.
- Es selectiva. Muestra y oculta a la vez, y es tan importante lo que exhibe como lo que esconde, y a veces lo que esconde es más importante.
- No es neutra. Constituye puntos de vista predicativos y transmite una constelación de connotaciones que muchas de las veces tienen que ver con el poder.

Otro punto de vista que resulta importante es el de W.J.T. Mitchell, a quien se debe la introducción de conceptos clave que implican un acercamiento a las imágenes como “verdaderos” objetos de investigación, o lo que se denomina una “ciencia de la imagen”. Cualitativa, histórica, psicopolítica, y a la que le interesan las imágenes en tanto que objetos e instrumentos de investigación de las realidades humanas, que concibe su objeto como una entidad límite ubicada en la encrucijada entre la naturaleza y la cultura, el lenguaje y la percepción, las figuras y los fondos.

Una ciencia “relativamente práctica y aplicada”, que considera a la imagen un objeto de investigación que se encuentra en la vida cotidiana, las artes, las prácticas comunes de ver y conocer, los

³⁵ La definición completa de Gubern es la siguiente: “La imagen icónica es una modalidad de comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (percepto), o reproduce una representación mental visualizable (ideoescena), o con una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o tiempo para constituirse en experiencia vicarial óptica, es decir, en soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos, incluyendo entre estos últimos al propio autor de la representación en momentos distintos de su existencia” (Gubern, 1996, p. 21)

hábitos refinados de la contemplación estética, como “una herramienta para comprender el mundo y a nosotros mismos” (Mitchell, 2019, p. 206). Entre las aportaciones principales de esta ciencia está la problematización de la relación entre la imagen y el texto (dejada de lado por Gubern), así como sus concepciones y prácticas de representación.

Continuando con este autor, la imagen tiene una doble función como modo de contacto entre personas y cosas. La primera, como una relación intersubjetiva o comunicativa, en la cual la imagen se encuentra entre el creador y el espectador, el remitente y el receptor; es una relación cargada con resonancia cognitiva y emocional. La segunda es la relación interobjetiva entre dos cosas, la imagen y la cosa que representa, estrechamiento o aflojamiento del vínculo representacional. “En la práctica, las dos funciones se resuelven en una sola relación compleja de sujetos y objetos, espectadores, artistas, imágenes y mundos” (Mitchell, 2019, p. 208).

Dentro de esta ciencia, Mitchell establece cuatro conceptos fundamentales: el giro pictorial, la distinción entre imagen e imagen material, o en palabras de Gubern, imagen e imágenes; la metaimagen, como una especie de metáfora verbal, discursiva, o *hipericonos*, que dan a las imágenes “un papel central en los modelos de la mente, la percepción y la memoria”. El autor cita como ejemplos las imágenes “cuerpo político” o “cabeza de Estado”, y en este sentido cualquier imagen puede convertirse en una metaimagen “cada vez que se emplee como un dispositivo³⁶ para reflexionar sobre la naturaleza de las imágenes” (Mitchell, 2019, p. 29). Como cuarto concepto está la bioimagen, que tiene que ver con la idea de duplicar formas de vida y de crear organismos vivos “a nuestra imagen”, como el cyborg, el robot, Frankenstein, el Golem.

El autor afirma que todas las variantes de la ansiedad que rodean a la imagen, como la iconofobia, la iconoclastia, la idolatría, el fetichismo, han devenido una preocupación central de los

³⁶ En el sentido foucaultiano.

estudios de la imagen, toda vez que las imágenes pueden ofender, embelesar, cautivar y traumatizar a los espectadores; esta es la razón por la cual las rodean tantos tabúes y supersticiones, sin embargo, en los *stickers* se aprecia una tendencia a desvincular justo estas variantes a través del elemento gracioso, irónico y sarcástico, y en donde nada puede ser tomado tan en serio que “ofenda”, aunque lo haga; que no genere “conflictos”, aunque por instantes se perciban (Figura 6). En un *sticker* nada es “verdad o real”, y sin embargo, son un reflejo de condiciones, sucesos y conexiones reales.

Figura 6

Stickers que muestran agresividad, vicios o peligros, con elementos graciosos, sarcásticos o irónicos.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Es bajo esta ciencia de la imagen de Mitchell que pudieran analizarse los *stickers*, cada vez más inmersos en los procesos comunicativos y que ya forman parte de la manera de relacionarse, pues, como afirma este autor, si la imagen es una herramienta para comprender el mundo, un *sticker* bien podrían ser, no un elemento ornamental o complementario, sino un referente para comprender a la comunicación transmáquina, en donde además se entremezclan lenguajes, idiomas, culturas, percepciones, formas, dando como resultado un elemento comunicativo híbrido y polisémico, que no sólo contiene elementos distintos culturalmente, sino que además contiene sus relaciones.

Por otro lado y a fin de describir el entorno conceptual de la imagen icónica, que servirá para siguientes capítulos, se retoma el recuento que hace Gubern de algunos términos, el primero, la

iconosfera, propuesta por Gilbert Cohen-Séat³⁷ a finales de los años cincuenta, en referencia al entorno imaginístico surgido del cine y la televisión. Para Gubern, casi 40 años después, esta iconosfera “no es simplemente un entorno físico o perceptivo, sino que constituye un complejo sistema de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social” (Gubern, 1996, p. 131), que ha de ser entendida como un concepto socio-holístico porque concierne al comportamiento de las audiencias, socializando la visión humana que se enseña-aprende en todo momento, y holístico por las interacciones entre los diferentes medios, que generan efectos de influencia recíproca aunque también de contaminación semiótica.

Sin embargo, esta iconosfera actualmente está saturada y las imágenes compiten entre ellas en el espacio social para atraer la atención y la mirada del público. Este exceso de imágenes ha provocado, entre otras cosas, que se vuelvan invisibles o que creen insensibilidad, lo que deriva en la denominada banalización icónica. Como expresara Gubern: “La sobreoferta de imágenes acaba por banalizarlas y convertirlas en transparentes para nuestra mirada. Este fenómeno es, además, congruente con el postulado que afirma que la sobreinformación se transforma en desinformación, no sólo por la devaluación de todos los mensajes, sino también por la consiguiente dificultad para localizar en cada caso la información pertinente requerida” (Gubern, 1996, p. 124).

El *sticker* es una imagen icono³⁸ a la que pareciera que esta banalización icónica aún no la ha alcanzado, pues aunque su número es infinito y se interactúa con ellos cada vez más, tienen una connotación “personal” por lo que no se les ignora a pesar de la saturación, sino que, por el contrario, se tiende a almacenarlos y replicarlos; hay conciencia de ellos y del uso que pueden tener. Si no se puede

³⁷ Fundador del Instituto de Filmología de París.

³⁸ Aunque siendo más específicos podría clasificarse como un sensograma: representación ideográfica autónoma que utiliza significantes icónicos para expresar sensaciones, estados de ánimo o vivencias psicológicas de un actante (Gubern, 1996, pp. 99-100)

controlar la sobreinformación en el exterior, tal vez de forma personal sí se pueda en un contexto digital, mediante un archivo que nos permite una clasificación de esa sobreinformación y el control sobre ella.

2.2 Emociones y comunicación

Internet, como “tecnología afectiva”, fue descrito por Amparo Lasén³⁹, como espacio y cauce para la expresión de emociones, no como instrumento sino como lugar de experiencia, un espacio que habitamos, nos habita, y que permite fijar las emociones, transformándolas en “inscripciones digitales”, en objetos que se pueden almacenar, gestionar, visualizar, comparar, compartir (en Serrano-Puche, 2016, pp. 23-24) . En este sentido, los *stickers* son inscripciones digitales, cargadas de intención emotiva, susceptibles de ser creadas, modificadas, almacenadas, compartidas y que cohabitan en los actuales procesos de comunicación a través de la tecnología. Para Serrano-Puche las redes sociales giran en torno a las emociones que manifiestan los usuarios sobre sí mismos y que pueden incidir entre sus contactos, lo cual también es conocido como “contagio emocional” (Serrano-Puche, 2016, p. 24).

En términos del giro afectivo, es importante establecer que por emociones no se entiende sólo un estado psicológico o la autoexpresión; son, principalmente, prácticas sociales y culturales que se asumen desde lo social, es decir, desde lo externo, hacia lo interno (Corduneanu, 2021, p. 137). Pero además, se debe considerar otra forma de localización o de comunidad en donde la característica común no es un lugar geográfico, pues las redes sociales permiten la comunicación entre personas de cualquier punto de la geografía mundial.

Si bien esto se amplía en el capítulo 3: *Sociedades digitales*, es importante cuestionarse cómo se establecen las características comunicativas y de interacción de una sociedad/comunidad, cuando sus integrantes son tan diversos, ¿cómo son esas comunidades?, son representativas ¿de qué? En principio,

³⁹ Investigadora de las implicaciones sociales de las nuevas tecnologías de información y comunicación, en especial en relación con los afectos y la constitución de subjetividades.

según Debray (1994, p. 43), de un lapso de tiempo que puede ser muy corto o difuso, y en torno a un objeto cuyo tiempo de vida tal vez sea de minutos. Proust lamentaba el hecho de que sentimos en un mundo pero nombramos en otro, porque no hay equivalentes verbales a lo que nos sucede. Un *sticker* se acerca más a esa equivalencia por su mayor capacidad, en tanto imagen icónica, de transmitir emotividad, de representar lo que, en una conversación digital, por sus características, toma más fuerza de esta forma que a través de las palabras.

2.3 Cultura visual digital actual

2.3.1 Antecedentes

Antes de los años ochenta, los estudios acerca de la imagen estaban centrados en su función como representación o como mediadoras de los objetos, más apegada al acto fisiológico de ver, dejando al lenguaje lo complejo de la interpretación y el análisis. Situación similar al *sticker* en este momento como mediadores de emociones. Fue W. J. T. Mitchell (en González, 2023) quien visualizó a las imágenes desde otra perspectiva basado en dos premisas, por un lado la amplia variedad de cosas que llevan este nombre: “pinturas, estatuas, ilusiones ópticas, mapas, diagramas, sueños, alucinaciones, espectáculos, proyecciones, poemas, patrones, recuerdos e incluso ideas como imágenes”; la segunda, que el hecho de llamarlas así no implica que haya, entre ellas, cosas en común.

Los estudios al respecto se fueron haciendo más amplios, se consideró la relación dialógica que tienen las imágenes con el lenguaje, pero también con quien observa y de quien es fundamental tomar en cuenta su cultura, su historia; y con el mundo, en toda la amplitud del concepto. La imagen, entonces, como afirma César Gonzáles, es transdisciplinaria, ya que se puede pensar, aunque no exclusivamente, desde las artes visuales, o la denominada estética; desde las disciplinas del sentido o del por qué significan; y por supuesto desde la comunicación.

Tecnología, comunicación e imagen, siempre han estado relacionadas y en constante transformación, sin embargo, es a partir de la masificación del uso de equipos electrónicos, sobre todo teléfonos inteligentes, y el desarrollo de aplicaciones de comunicación instantánea, que los cambios se han dado en menor tiempo. Vivimos inmersos en un régimen escópico, en una cultura visual en donde, de acuerdo con el investigador español Sergio Martínez (2016), existen nuevas relaciones entre lo material, lo visual y lo virtual, y en donde las cosas, los objetos, “no son recipientes pasivos de la acción humana”, ni una simple representación, sino que se van complejizando en las relaciones entre cosas, imágenes y sujetos.

En esta concepción de las imágenes, aclara que no generan significado de forma inmediata, no son transparentes, evidentes, ni están subsumidas al lenguaje, no se pueden reducir a una analogía de este ni mucho menos a ser una ilustración. Por el contrario, “llevan en sí mismas la posibilidad del análisis y la crítica”. Dejan de ser mediadoras del sistema de los objetos para ser mediadoras de sí mismas: se vuelven autónomas, generan significado en su articulación con lo cotidiano, con el espacio social. Un *sticker*, en tanto imagen, comparte esas características.

Los seres humanos hemos transitado a través de diferentes giros, el performativo, el lingüístico, el afectivo, el visual, de acuerdo con la aparición de lo que hemos considerado problemas. Mientras que a la filosofía antigua y medieval le preocupaban las cosas, a la de los siglos XVII al XIX, le preocupaban las ideas; a la filosofía contemporánea le preocupaban las palabras y los estudios de las imágenes aparecerían posteriormente. De acuerdo con Irene Depetris y Natalia Taccetta, a pesar de que efectivamente nos encontramos en un giro visual, también está presente de forma importante un giro afectivo que,

no se vincula con un regreso al sujeto, sino con la puesta en evidencia de la discontinuidad constitutiva de la subjetividad contemporánea y la experiencia de la no-intencionalidad de las

emociones y afectos en los intercambios cotidianos. Por lo tanto, supone el desafío de introducir al cuerpo en la ecuación de la experiencia como una esfera que excede el sistema lingüístico y obliga a prestar atención a la percepción como otro modo de cognición y significación (Depetris & Taccetta, 2017).

Sin embargo, y como lo señala Sergio Martínez, esto no significa que al aparecer un giro los otros desaparezcan. En cuanto a la imagen, el giro es un recurso “para reconocer nuevas orientaciones según las que los saberes se redefinen internamente y se cruzan con otros” (2016) y no conceptos que se sobreponen uno sobre otro, desapareciendo al anterior, por lo que también tiene cabida el giro icónico, mencionado por este mismo autor años más tarde, y en donde se establece que esta diferencia icónica implica que la imagen no conforma sus significados desde la similitud con el mundo sino, al igual que las palabras, desde sus oposiciones internas.

Asegura que “la imagen no está constituida por su identidad, sino por un juego de contrastes visuales... El sentido de la imagen no cristaliza en el significado, sino en la vitalidad icónica que interpela al espectador” (Martínez, 2023, p. 165-166), misma que hace alusión a un modelo de análisis que no está determinado por lo textual o lo semiótico sino que permite entender cómo la imagen genera sentido de forma visual.

Otra perspectiva es la de Javier Serrano-Puche, investigador español, para quien compartir emociones resulta imprescindible para la creación y mantenimiento de las relaciones sociales, y dentro de este giro afectivo actual, los seres humanos estamos inmersos en la omnipresencia de los dispositivos digitales y la posibilidad de una conexión permanente a la red, por lo que estas relaciones se dan tanto *offline*⁴⁰ (físicas) como *online* (virtuales).

⁴⁰ Se prefiere utilizar los términos *online* y *offline* en inglés porque la traducción “en línea” o “virtual” puede crear confusiones.

Para el autor, Internet es una tecnología afectiva porque implica principalmente comunicación emocional y además permite fijar las emociones transformándolas en inscripciones digitales, es decir, objetos que se pueden almacenar, gestionar, visualizar, compartir. Afirma que este régimen emocional tecnológico es un “régimen de intensidades emocionales, en el que importa la cantidad de emoción” (Serrano-Puche, 2016, p. 20). Si lo extrapolamos al uso de *stickers*, se podría hablar de representan un gestante giro visual tecnoemotivo, o de las emociones a través de las imágenes tecnológicas.

Richard Rorty señalaba, respecto al surgimiento del giro lingüístico, que los cambios en el orden cultural no se producían por nuevos hechos o constataciones científicas, sino por las nuevas descripciones del mundo (en Martínez, 2016, p. 100). En este sentido, el giro visual tecnoemotivo pudiera estar producido no por la actual expresión exacerbada de las emociones, o lo que Leonor Arfuch llama la “esfera pública emocional”⁴¹, sino por procesos de comunicación, atravesados por la tecnología, que van formando comunidades en donde, por la cercanía, las emociones son importantes. Sí, una red social puede llegar a millones de personas, pero parte de un vínculo emocional que se siente cercano al ser parte del mismo espacio, de la misma *fan page*, del mismo sitio. En estos procesos, el *sticker* es una de sus representaciones más visibles y utilizadas en este constante compartir de emociones.

César González⁴², en un artículo reciente, señala la importancia de entender un giro hacia la imagen no sólo como la multiplicación de análisis, sino como una verdadera transformación, un auténtico cambio de modelo de pensamiento que consistiría “en considerar que las imágenes pueden mostrar mundos no dichos, es decir, pueden poner de manifiesto cosas que las palabras no expresan; éste es su potencial, hacer ver los límites del lenguaje verbal” (González, 2023, p. 155). Los *stickers* lo logran, no por la facilidad de “pegar” una imagen, no porque evitan el escribir grandes descripciones, sino porque se

⁴¹ Para esta autora las redes sociales son un gran ejemplo de esta esfera, aunque también están los *realities*, los *talk shows*, que son consecuencia pero no necesariamente causa.

⁴² Profesor e investigador del Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México.

está comenzando a concebir un mundo “paralelo” que si bien podría ser nombrado y descrito, nació para ser dibujado y creado directamente como imagen, que se genera en la virtualidad pero que coexiste fuera de ella.

2.3.2 Los stickers en la cultura visual

Tras establecer la cultura visual en la que nos encontramos inmersos actualmente, es necesario determinar las características de las imágenes electrónicas, cuya característica principal es su fugacidad, José Luis Brea (2012, p. 154), teórico y crítico de la cultura, les denomina e-image: “son imagen-tiempo... son el tiempo-instante, del tiempo-ahora como tiempo-pleno”, lo cual, de acuerdo con el autor, si bien deja fuera la permanencia que otrora buscara la imagen (como en los cuadros o las esculturas), da paso a la creatividad y a la conectividad, como sería el caso de los *stickers*.

Los *stickers* surgieron como un apoyo al texto, sin embargo, han ido prescindiendo de él, o bien, lo adaptan y transforman de diversas formas pues regularmente no se siguen reglas ortográficas, gramaticales, sintácticas, ni de ningún tipo, creando así otra forma de comunicación dentro de esta autonomía de las imágenes, basada en la sobreexposición de emociones, el humor y la representación de acontecimientos sociales tomados principalmente de los medios de comunicación. Actualmente se pueden realizar conversaciones completas sólo utilizando este tipo de gráficos tecnológicos.

Propiedad y autoría pasan también a un segundo término. Cualquiera puede crear o intervenir un *sticker* para adaptarlo a sus grupos virtuales, incluso se forman comunidades a partir de ellos. Y si bien pueden crearse como parte de la relación de un grupo muy cercano, una vez que salen de su lugar original para mezclarse en la red mundial van adquiriendo significados distintos, pues no hacen referencia a una sola cosa, sino que dependen también de su visualidad y del receptor.

Es claro que en la cultura visual actual hay una tendencia a plasmar imágenes o visualizar la existencia, que las opciones digitales de las que disponemos, incluyendo las redes sociales, construyen en

tiempo real el mundo material y simbólico en el que vivimos (Corona, 2018; Mirzoeff, 1999) y en donde cada momento puede (¿debe?) ser captado, mostrado, ¿inmortalizado?, a través de “historias”, “reels”, “estados”, en donde el ser humano plasma su cotidianidad. El *sticker* refleja justo eso: valores, preocupaciones, problemática, relaciones. Si una persona se detuviera a analizar los *stickers* que utiliza o guarda, tal como se vio reflejado en las respuestas del grupo de estudio, encontraría datos curiosos de los que probablemente no se había percatado de forma consiente, y que sin embargo, de alguna forma la máquina ya lo registró.

Para Serrano-Puche (2016, p. 23), Internet es un laboratorio excepcional para el análisis de las emociones debido a la gran diversidad que puede encontrarse, y a la cantidad de registros comunicativos que se forman al quedar registrados como metadatos que después pueden analizarse. En la Red se tienen “factores de emocionalidad” entre los que se incluyen las posibilidades expresivas de cada entorno, los temas, el propósito, el contexto, el grado de anonimato y la frecuencia, es decir, “aunque el régimen emocional digital es principalmente un régimen de intensidades emocionales, éstas no se dan por igual en todos los usos y ambientes del entorno digital, sino que están condicionadas”.

Como primer acercamiento, los *stickers* podrían ser el reflejo de una cultura que antepone la imagen a la palabra, que tiende a la brevedad, al humorismo, tal vez por la necesidad de distracción ante las múltiples problemáticas sociales, económicas, ecológicas y de toda índole, que parecen no tener solución inmediata. Se dejan de lado, incluso, las divisiones culturales o económicas, pues su uso se ha popularizado, tanto en las esferas consideradas “intelectuales”, como en las “populares”, generando sistemas de comunicación con características muy particulares (Figura 7).

Hasta este momento no se incluye, de forma clara, a los *stickers* dentro de los estudios visuales, sin embargo, Moxey establece cómo las imágenes son “prácticas culturales cuya importancia delata los valores de quienes las crearon, manipularon y consumieron” (en Guasch, 2003), y es así como, alejados

del logocentrismo, estas pequeñas imágenes icónicas encajan perfectamente en este entendido y en ellos se pueden observar algunas constantes sociales, debido al contagio emocional a través de estas redes.

Figura 7

“Dejar en visto” es un reflejo de la sociedad actual y del ambiente virtual.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Como afirma Susan Buck-Morss⁴³, “las imágenes son el archivo de la memoria colectiva” (2009, p. 40), entendidas como experiencia sensorial, lo que media entre las cosas y el pensamiento, ruedan por el mundo y son ellas las que encuentran a sus espectadores en un momento de percepción único en el tiempo (aunque su reproducibilidad sea infinita), por lo que no llevan un sentido “adherido”, sino que va a depender de su despliegue y uso, no de su origen.

Las aplicaciones requieren de una vía para su uso, de un dispositivo⁴⁴ que incluye discursos, instituciones, leyes, y toda una red de elementos inscritos en un juego de poder, pues son una forma de control, de mantener el sistema (capitalista primordialmente), como lo establece Adriana Moreno:

⁴³ Filósofa e historiadora, seguidora del trabajo de Walter Benjamin y de Theodor Adorno, ambos, miembros de la escuela de Frankfurt. Entre diversos estudios, Adorno (junto con Horkheimer) desarrolla un primer análisis crítico del arte en la sociedad tecnológica, y más concretamente, en la sociedad de la “industria cultural”.

⁴⁴ En el sentido foucaultiano.

Entendemos que los cambios dentro de las instituciones se dan a través de “disparadores” específicos y que la tecnología es uno de los más habituales. Entonces, es importante tener en cuenta tanto los procesos personales, cognitivos, psicológicos, que permiten que un individuo se familiarice y aprenda a usar un nuevo aparato tecnológico, como el papel central que la difusión de ciertos discursos tiene en la construcción social del valor de una tecnología y que abona para crear la necesidad de su adopción generalizada” (Moreno, 2017, p. 48).

En este mundo de imágenes digitales, todo lo que se comunica es susceptible de datificarse, sin embargo, hay diferencias. Los emojis y emoticones son una forma estructurada, predefinida y prediseñada de expresar emociones, mientras que los *stickers* tienen una característica que los diferencia: dentro de la masificación de imágenes, hay una necesidad de individualidad que abordan los *stickers*. Cualquier imagen, con toda la amplitud que ha quedado establecida, es susceptible de convertirse en un *sticker*.

Una vez asentadas las características de estas imágenes y cómo intervienen las emociones en ellas al utilizarse en lo transmáquina, dentro de la cultura visual digital actual, es necesario conocer las sociedades en las que se llevan a cabo estos procesos comunicativos, lo cual se desarrolla en el siguiente capítulo.

Capítulo 3: Sociedades digitales

En este capítulo se presenta al ciberespacio como el escenario en donde convergen humanos y máquinas, con formas de organización propias, en comunidades virtuales. Estas comunidades interactúan a través de las redes sociales, que es donde se hacen presentes los *stickers*. Se hace un recuento de tres propuestas constructivistas con respecto a la relación del ser humano con la tecnología: la de los Sistemas Tecnológicos, el Actor-Red, y la Construcción Social de la Tecnología. Se establecen las características de las nuevas formas comunicativas que incluyen el uso de sociolectos y de antilenguajes. En este apartado además se mencionan las similitudes del *sticker* con los memes y se presenta a los avatares como forma de representación del sí mismo; del sujeto multivital que se comunica con avatares hechos *stickers*.

3.1 Ciberespacio: espacio-sistema de construcción social

Dado que el término ciberespacio proviene de la literatura de ciencia ficción, son muchas las definiciones que se le han dado en su aplicación a la comunicación y la tecnología. Joaquín María Aguirre, investigador de la Universidad Complutense, lo define como un espacio-sistema, ya que no es un espacio físico sino relacional, se construye en y por la comunicación a través del intercambio de información; con múltiples posibilidades de interacción en la convivencia, en la construcción de relaciones, por lo que es espacio pero también es medio, en el que humanos y máquinas se comunican a través de redes, y en donde, además, lo virtual⁴⁵ y lo real están dados.

Ya Pierre Lévy hablaba de la imposibilidad de separar lo humano de su entorno material así como de los signos e imágenes que dan sentido a su vida y a su mundo, para él, el ciberespacio es un

⁴⁵ Pierre Lévy explicaba la virtualidad desde su acepción filosófica. Es virtual lo que no existe más que en potencia y no en acto (el árbol está virtualmente presente en una semilla) y no se opone a lo real sino a lo actual. Virtualidad y actualidad son dos modos diferentes de la realidad. Volviendo al ejemplo, la virtualidad del árbol en la semilla es real (sin ser aún actual) aunque no se le pueda fijar en ninguna coordenada espaciotemporal.

dispositivo⁴⁶ comunitario, de comunicación interactiva, y uno de los instrumentos privilegiados de la inteligencia colectiva⁴⁷. En este ciberespacio es en donde se forman las comunidades virtuales, mismas que “se construyen sobre afinidades de intereses, de conocimientos, compartiendo proyectos, en un proceso de cooperación o de intercambio, y esto independientemente de las proximidades geográficas y de las pertenencias institucionales” (Lévy, 2007, p. 100).

El ciberespacio, entonces, no se ubica en las máquinas, sino que, tal como sucede en los espacios “reales”, es una construcción social que tiene sus reglas, su economía, su historia; todo lo que ahí sucede impacta de diversas formas la vida de los seres humanos. La virtualidad no es contraria ni sustituye a lo real, sino que lo representa, y como asegurara Joan Mayans⁴⁸ “debe ser imaginado a partir de sus propios espacios y estructuras de presencia” (Mayans i Planells, 2002b).

Sin embargo, Paul Virilio (1995) advirtió los riesgos en estos entornos en donde se diluyen las diferencias de tiempos, espacios, y en donde lo que prima es la inmediatez, la instantaneidad, una perspectiva táctil del “sentir a distancia”, del “contacto a distancia”. Para este autor, el concepto mismo de existencia se ve amenazado en el ciberespacio y su instantaneidad, toda vez que el existir es “-in situ-, aquí y ahora, -hic et nunc”, por tanto, lo que se tiene es una distorsión de la realidad, una pérdida de la orientación en un tiempo único globalizado: “es la perturbación en la relación con el otro y con el mundo... Ahora todo sucede dentro de la perspectiva del tiempo real: de hoy en adelante estamos

⁴⁶ En este contexto, Lévy se refiere al conjunto sociotécnico que combina tecnologías de información y comunicación con las dinámicas humanas, lenguajes, instituciones y modos de interacción para modelar la inteligencia colectiva.

⁴⁷ Para Lévy, la inteligencia colectiva es “un proceso de crecimiento, de diferenciación y de reactivación mutua de las singularidades”, es una inteligencia repartida en todas partes (“nadie lo sabe todo, todo el mundo sabe algo, todo el conocimiento está en la humanidad”), valorizada constantemente (hay “un espantoso desperdicio de experiencia, de competencias y de riqueza humana”), coordinada en tiempo real y que conduce a una movilización efectiva de las competencias (Lévy, 2004, pp. 19-21).

⁴⁸ Investigador español, miembro fundador y director del Observatorio para la Cibersociedad.

pensados para vivir en un sistema de tiempo único”, lo que nos aleja de la relación que a través de la historia de la humanidad se ha tenido con el espacio geográfico y con nuestros semejantes.

Virilio señala que ninguna información existe sin desinformación, misma que en gran parte se debe a cierto tipo de obstrucción de los sentidos, una pérdida de control, y que, como consecuencia natural, habrá un accidente, un “descarrilamiento”, como sucede con todo, como lo fue la bomba atómica o Chernobyl. Ya desde entonces visualizaba la magnitud de la incursión masiva de las computadoras, de la tecnología digital de uso personal, en la vida cotidiana del ser humano.

Contrario a la corriente entusiasmada con la tecnología, el autor recuerda que tiene un lado oscuro, que habrá de colapsar tarde o temprano, pero con la agravante de que una catástrofe en el ciberespacio sería global, mundial. En un presagio fatalista aseguró que hacia donde nos dirige el ciberespacio es a una desintegración de la comunidad: “La ciencia de los ordenadores no es el problema, sino la comunicación por ordenadores, o más bien el (todavía no completamente conocido) potencial de la comunicación por ordenadores” (Virilio, 1995).

Sin embargo, hasta este momento no se puede asegurar que las comunidades, tal como las conocíamos hasta antes de este ciberespacio, continúen existiendo, o por cuánto tiempo, lo que es evidente es que estamos ante la aparición de comunidades distintas, mediadas por la tecnología, con otras formas de comunicación que al momento nos parecen de sustitución, en las que se “envían” las emociones, aunque el *sticker* no es simple información digitalizada, sino una representación que responde a lógicas diferentes y a nuevas formas de relacionarse socialmente.

Para las nuevas generaciones probablemente no se trate de sustituir nada, sino de una forma más de establecer cercanía, lo cual, por supuesto que modifica las relaciones interpersonales fuera de la red, aunque no para “bien” o para “mal”; pudiera ser que la emotividad física se esté transformando en emotividad “interna” cuando se utilizan las máquinas, y no que esta no existiera, pero ahora puede

expresarse de una manera más completa, más compleja. Eso que se siente cuando llega una notificación de WhatsApp que esperábamos ansiosamente, puede plasmarse en un *sticker* casi al instante.

La vida en el ciberespacio, entonces, no tendría que ser en detrimento de la vida fuera de él. La velocidad, la sobreinformación, la ambigüedad del espacio y del tiempo, son retos por vencer como todos los problemas personales, sociales, políticos, ecológicos, afuera de las máquinas; el ser humano, en su habitar, crea y ha creado los mecanismos necesarios para relacionarse y existir, a pesar de ello.

Y en este punto en el que nos encontramos de debacles ecológicas y sociales, si los procesos lógicos, derivados de la vida en la “realidad” no han llevado el mejor término a la humanidad, toda vez que estamos acabando con todo lo que nos da “vida”, agua y aire, por mencionar algunos, ¿habría la posibilidad de que esos procesos en la virtualidad, a través de las máquinas, arrojen mejores resultados? ¿Que a pesar de que los datos que ahí se encuentran se los transmitimos nosotros, sean capaces de organizarlos de una forma distinta a como lo hemos hecho y surjan mejores soluciones?

3.1.1 Comunidades virtuales y redes sociales

El concepto de comunidad, aterrizado a la virtualidad, ha tenido diferentes definiciones, aunque todas tienen en común que se trata de un espacio de relaciones basado en la identificación ya sea familiar, afectiva o comunicativa, más que en la ubicación geográfica o la cultura. Fue Howard Rheingold quien hacia 1993 introdujo el concepto de comunidad virtual, al referirse a los espacios *online* de reunión, colaboración, interacción e intercambio, así como a sus reglas, roles y formas de interacción y colaboración formuladas entre sus participantes.

A través de las pantallas los miembros de las comunidades virtuales intercambian ideas, conocimientos, cumplidos, discuten, argumentan, comercian, se brindan apoyo emocional, hacen planes, se pelean, se enamoran, fundan amistades o las pierden, juegan (Rheingold, 1993, p. 5). No es que se

trate de una gran masa o subcultura única, todo esto sucede dentro de un “ecosistema de subculturas”, lo cual, en primera instancia, pareciera que pondera a la comunidad sobre el individuo, pero no es así.

La tendencia fue hacia el individualismo, o a lo que Barry Wellman denominó “comunidades personalizadas”, o “redes centradas en el yo” como lo establece Castells: “Tras la transición desde el predominio de las relaciones primarias (encarnadas en la familia y la comunidad) hacia el de las relaciones secundarias (encarnadas en la asociación), el nuevo patrón dominante parece estar constituido en torno a lo que podríamos denominar relaciones terciarias... El nuevo modelo de sociabilidad en nuestras sociedades se caracteriza por el individualismo en red” (Castells, 2001, pp. 149-150).

Aclara que no es el Internet el que crea este modelo, sino que proporciona el soporte para que se difunda como forma dominante de sociabilidad, toda vez que se trata de un modelo social y no de una colección de individuos aislados. Es en estas redes donde se construyen las comunidades virtuales, que cuentan con las mismas características que las de un ambiente no virtual, tal como lo estableció Lévy al asegurar que una comunidad virtual es un colectivo que aunque pueda o no ser permanente, no es irreal, imaginaria o ilusoria sino que, por el contrario, cumple “una verdadera actualización”, al poner en contacto a grupos humanos que antes del ciberespacio sólo tenían una mínima posibilidad de relacionarse (Lévy, 2007, pp. 102-103).

Martin Gendler (2015), investigador argentino, citando a Shumar y Renninger, establece que, sin embargo, existen algunas características propias como los recursos para interactuar y comunicarse: el uso de imágenes, videos, ahora también *stickers*, además de que estas ideas creadas pueden almacenarse en los equipos y adquirir cierta permanencia. Gendler asegura que si bien estas comunidades tienen un objetivo en común, no se trata de que las personas se aglutinen con este fin sino que más bien se orientan voluntades, pues el objetivo nunca es fijo, se va reconstruyendo por los usuarios y por tanto

cambiando, pero además, estas comunidades van más allá de la tecnología, ya que los lazos, vínculos, identidades y subjetividades creadas pueden mantenerse incluso fuera de las plataformas que los vieron surgir.

Para Rheingold: “La comunidad es tanto una cuestión de emociones como de razón y datos”⁴⁹ (1993, p. 15). Los *stickers*, también, a un nivel micro, son una cuestión de emoción, razón y datos, y son parte de estas comunidades que van formándose, muchas veces sin el contacto físico previo entre sus miembros, pues si bien en un principio eran los mismos integrantes fuera o dentro de la red, actualmente, y cada vez más, se establecen vínculos que sólo se sustentan en la virtualidad.

Este tipo de relaciones ¿funcionan de la misma manera que las presenciales? Hay autores, como Gubern, que afirman que a través de la comunicación mediada nos quedamos con la quinta parte y nos perdemos de las otras cuatro partes que tienen que ver con la cercanía, la proximidad en las relaciones interpersonales. Para este autor, a través de las pantallas vemos representaciones simbólicas, sígnicas del mundo, en lugar de ver el mundo, por lo que se produce una mutilación sensorial porque en vez de estar en contacto con la vida, se está en contacto con representaciones de vida, con simulacros, pero, ¿no es la vida misma una representación?

Por otro lado, Ana María Raad⁵⁰ propone algunas características de estos vínculos creados en las comunidades virtuales y desde las cuales se mueven estas relaciones: razón o emoción, cercanía o lejanía, nivel de interacción, permanencia en el tiempo, grado de pertenencia a la comunidad, y ve en el Internet un espacio privilegiado “para visibilizar microrrealidades que se conectan a otras de manera instantánea, permitiendo el acceso a una simultaneidad de ideas y postulaciones, así como a una

⁴⁹ Traducción propia.

⁵⁰ Investigadora chilena, miembro del Comité para la Democratización de la Informática

producción compartida de la información” (Raad, 2007). Los *stickers*, son parte y representan estas microrrealidades (Figura 8).

Figura 8

Stickers con elementos mexicanos con una carga emotiva específica pero que se van reconstruyendo.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Haciendo un recuento de estas características, podría establecerse que la sociedad digital está conformada por comunidades que se desarrollan en el ciberespacio, que están basadas en la identificación ya sea familiar, afectiva o comunicativa, más que en la ubicación geográfica o la cultura; son personalizadas y se caracterizan por un individualismo en red. Son cuestión de emoción, razón y datos, están en constante interrelación y para comunicarse cuentan con los recursos que brinda la digitalidad entre los que se encuentra la posibilidad de la comunicación continua a través de medios fácticos, bajo una lógica distinta a la que prevalece en las sociedades fuera de la red, y que además tienen la posibilidad de crearse personalidades alternas.

Una de sus principales vías de comunicación son las redes sociales. Fue a partir de la Web 2.0⁵¹, a fines de la década de 1990 y principios de los 2000, que se dio el acelerado crecimiento de las redes

⁵¹ Web 1.0 es el término utilizado para referirse a la primera etapa de desarrollo en la World Wide Web, que se caracterizó por sitios web estáticos simples. El término Web 1.0 no apareció hasta que el término Web 2.0 fue acuñado, en 1999, por Darci DiNucci.

sociales⁵², toda vez que el entorno permitía contenidos generados por el usuario en forma de comentarios, el uso de bases de datos para almacenar contenido, y el crecimiento en la capacidad de los servidores. Una de sus principales particularidades era que los contenidos podían ser continuamente modificados por los usuarios en forma colaborativa dejando atrás la comunicación unidireccional.

Otra característica importante fue que los usuarios podían participar en todo momento, debido al uso masivo de aparatos electrónicos que permiten la conexión continua. A esta facilidad de autopublicación se sumó el que no sólo se podían tener listas de contactos visibles y accesibles para todos los miembros, sino que se podían compartir fotos, videos, imágenes, tanto entre sus contactos como en otros grupos. El crecimiento ha sido exponencial. Al 2019 había 3.8 billones de usuarios activos (Andrade Vargas et al., 2021).

Los algoritmos de las redes sociales están constantemente alimentándose de los fenómenos sociales y conforman una especie de realidad social. Cualquier persona que decida expresarse deja una huella, capture o no, afectos de otros. Muchas personas conforman su estado emocional de acuerdo con la realidad social y política que está en las redes sociales y no necesariamente de su entorno. Son estas redes las que en parte configuran al ser humano y le muestran una imagen de sí mismo como individuo, un individuo que se va a relacionar con los demás.

3.1.2 La función fática de las mensajerías instantáneas

Dentro de los estudios desarrollados para explicar la hibridación entre la comunicación oral y la virtual, así como la formación de redes físico-virtuales, surge la Ciberpragmática de Francisco Yus (2010, 2016), que analiza las interpretaciones, conclusiones, emociones e implicaciones en este tipo de interacciones que tiene sus propios códigos de funcionamiento. La mensajería instantánea o chat es una de estas

⁵² La primer red social fue SixDegrees (1997), entre las más conocidas siguieron MySpace y LinkedIn (2003), YouTube (2005), Twitter y Facebook (2006) e Instagram en el 2010 (Andrade Vargas et al., 2021).

formas de comunicarse de las que el autor hace un análisis más profundo y que resulta relevante toda vez que es en este tipo de comunicación multimodal donde más se utilizan los *stickers*.

Para Yus, más allá del principio de la relevancia,⁵³ la cada vez más grande tendencia al uso del internet no es porque sea una fuente confiable o relevante de información sino porque se trata de conexiones fáticas. Específicamente entre las mensajerías, cita a WhatsApp, que se ha convertido en más que un medio de comunicación interpersonal, en un espacio donde se tienen experiencias. Los *stickers* son ahora parte de esas experiencias. En este tipo de comunicación el foco principal ya no está en el contenido sino en el mantenimiento de la red, es decir, el intercambio de información queda subordinado a mantener una presencia conectada. A esto lo llama medios fáticos, en donde se da una comunicación “sin contenido”; es más una forma de mantener la conexión con un número cada vez más grande de contactos y de redes.

Las proposiciones fáticas tienen la intención de crear y mantener lazos sociales, exhibir sociabilidad ante los otros. Más que transferir información, son una forma de conexión con el creciente número de contactos, grupos y redes, por lo tanto no es una instancia de comunicación típica en la que la relevancia esté centrada en el valor del contenido de la proposición. Los usuarios obtienen un sentimiento de conectividad, sociabilidad, pertenencia, amistad, aún si quien entabló la comunicación no tenía esa intención.

Wang et al. (en Yus, 2017, p. 15) le denominan habituación fático-tecnológica, es decir, ya no se conciben las interacciones interpersonales sin la tecnología digital, se ha vuelto la forma “natural”, por lo que este tipo de comunidades tienen un valor real para sus miembros (Figura 9). La presencia física se ha

⁵³ Según el “Principio comunicativo de relevancia”, la interpretación de un enunciado depende del equilibrio entre el interés que despierta y el esfuerzo mental que exige su procesamiento; es así como se llega a su interpretación de entre todas las posibles. Al ser parte de la biología humana, aplica en interacciones presenciales o digitales (Yus, 2010, p. 306)

transformado en una permanente disponibilidad de contacto, lo que produce una grata sensación. Si bien las interacciones son virtuales, los usuarios las sienten como físicas. WhatsApp permite enviar fotos, ubicaciones, videos, trasladando lo real a lo virtual.

Pero además, la comunicación a través de la mensajería tiene, según Yus, ventajas, hay más control en la comunicación pues se evitan los riesgos de la comunicación no verbal; hay un margen mayor para utilizar la creatividad, por ejemplo usando emojis o *stickers*, no existe la presión de contestar en el momento por lo que se puede pensar o planear mejor lo que se va a comunicar. Las interacciones en línea no son un simple intercambio de mensajes. Al ser multimodales trascienden la comunicación oral y escrita existentes antes de la era digital.

Figura 9

Stickers que denotan presencia virtual.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

3.2 ¿Cómo se relacionan tecnología y sociedad?

Para establecer las relaciones del ser humano con la tecnología, ambiente que dio origen a los *stickers*, en este trabajo se dejará de lado la corriente determinista⁵⁴ para orientarse hacia un enfoque

⁵⁴ Considera que la tecnología crea sus propias leyes e influye directamente en la sociedad, que no tiene alguna incidencia en la tecnología; el cambio social está determinado por el tecnológico (Tabares & Correa, 2014).

constructivista como el que plantea Hernán Thomas⁵⁵ (2008, p. 220) y que atiende “el carácter social de la tecnología y el carácter tecnológico de la sociedad”. El autor menciona tres abordajes principales tomando como marco esta corriente: los sistemas tecnológicos, de Thomas Hughes; el actor-red, desarrollado por Callon- Latour-Law; y la Construcción Social de la Tecnología (CST), de Pinch y Bijker, mismos que se desarrollan a continuación.

a) Sistemas tecnológicos

Según lo que establece Thomas Hughes en “La evolución de los grandes sistemas tecnológicos”, estos contienen componentes destinados a resolver problemas, pueden ser físicos o no-físicos, y están socialmente contruidos, adaptados para funcionar dentro de los sistemas; al interactuar, sus características derivan del sistema mismo (Hughes, 1989). Entre estos componentes se pueden encontrar artefactos técnicos, científicos, legislativos; organizaciones o recursos naturales.

La existencia de estos sistemas no puede atribuirse a factores como el ambiente o el contexto, ya que si realmente debe estar, a lo largo del tiempo el mismo sistema lo incorporará para eliminar las fuentes de incertidumbre, y si bien puede haber una situación de dependencia, ya sea que el ambiente dependa de ellos o que ellos sean dependientes, esto es sólo una influencia unidireccional, no una interacción, por tanto no serían componentes del sistema. Para esta teoría es importante el concepto de estilo, formado por las regulaciones legales, la geografía natural, las experiencias históricas regionales y nacionales, porque evita el análisis reduccionista de la tecnología.

Desde esta óptica podrían analizarse los desarrollos tecnológicos que han hecho posible que exista la comunicación interpersonal instantánea a través de tecnología digital, con características propias, cambiantes, más que los *stickers* en sí mismos, que son un elemento que estaría representando el cambio hacia una nueva forma de expresarse y de relacionarse, adaptándose a las características de

⁵⁵ Director del Instituto de Estudios sobre la Ciencia y la Tecnología de la Universidad Nacional de Quilmes.

este tipo de comunicación y modificándolo a su vez. Una característica importante de estos elementos digitales, es que su creación no depende sólo de los expertos, de los desarrolladores, sino de los mismos usuarios, lo que hace más confusas las funciones o diferencias entre los componentes de este sistema aún en crecimiento, y en donde se rebasan incluso cuestiones geográficas, de regulación y culturales.

Al respecto, también son pertinentes las teorías de Don Ihde expuestas en su obra *Los cuerpos en la tecnología*, y en donde hace alusión en un primer término a Bruno Latour⁵⁶, a quien retomaremos más adelante en su definición de colectivo como combinación de humanos y no-humanos en la que los roles, atributos e interacciones pueden intercambiarse: "Si el colectivo moderno existe, es un manojito de relaciones tan íntimas entre humanos y no-humanos, de tantas transacciones, de tan complejas mediaciones, que no hay forma plausible de distinguir entre un artefacto, un cuerpo físico o un sujeto" (Latour en Ihde, 2004, p. 107). De acuerdo con este concepto y el de *traducción*⁵⁷ de Latour, Ihde propone que puede haber "un terreno medio y estable" llamado "área de interacción y desempeño", en la que pueda surgir el consenso entre lo humano y lo no-humano.

El *sticker* surge de una máquina, aunque no fue creado sólo por ella; es diferente cuando se relaciona con un individuo, los individuos son distintos en ese contexto y por lo tanto se modifican también las formas de relacionarse con otros en las mismas circunstancias o incluso con quienes están alejados de la tecnología. Estas nuevas formas, transmáquina, además de ser interactivas probablemente vayan más allá de un ámbito meramente comunicacional, pues, como afirma el mismo Ihde, las tecnologías presentan la "falacia del diseño", es decir, no pueden reducirse a las funciones para las que han sido diseñadas.

⁵⁶ Filósofo, sociólogo y antropólogo francés, especialista en estudios de ciencia, tecnología y sociedad, hace un replanteamiento radical de las ciencias sociales al considerar como «actantes», al igual que los humanos, a todo tipo de objetos. Es uno de los principales referentes de la Teoría del Actor-Red.

⁵⁷ Para el autor, "no hay sociedad, dominio de lo social ni vínculos sociales, sino que sólo existen traducciones entre mediadores que pueden generar asociaciones rastreables". Entiéndase traducción como una relación que no transporta causalidad sino que induce a dos mediadores a coexistir (Latour, 2008, p. 158). *Cursivas del autor.*

¿Para qué fueron creados los *stickers*? En un principio, como ya se ha mencionado, para expresar emociones de manera breve e inmediata, pero ¿cuáles podrían ser esos otros alcances? Esta investigación trata de responder a ello al ubicarlos como un elemento que permita comprender los procesos comunicativos transmáquina, sólo como ejemplo. ¿Cómo modifican las relaciones sociales? Permitiendo otras formas comunicativas, más emotivas, allende lo escrito o lo verbal; logrando que lo humano y lo maquínico se conformen como mensaje. ¿Cómo se están incorporando en una cultura cuyos límites ya no son geográficos sino expresados en sistemas multiredes? Han roto barreras incluso físicas al salir del ámbito digital a través de los seres humanos. ¿Cuáles podrían ser sus efectos negativos? Es parte de lo que aún no se ha investigado más allá del “daño” a la correcta escritura en la red.

Como se ha establecido, la relación entre el ser humano y la tecnología no está basada sólo en las propiedades de las cosas ni en la actividad humana, sino en sus interacciones, “la sociedad no puede comprenderse sin su mediación técnica”, como afirma Werner Rammert⁵⁸, toda vez que la interacción, la comunicación y la negociación en la sociedad están primordialmente mediadas por técnicas y tecnologías.

Las prácticas sociales se incorporan a las máquinas y la sociedad está dentro de las máquinas, es decir, la tecnología no puede quedarse sólo en su materialidad, artificialidad e instrumentación, sino que, como propusiera Ernst Cassirer, la tecnología construye la realidad material realizándola. Vivimos, según Ihde, “experiencias tecnológicamente mediadas” con diferentes grados de mediación (en Rammert, 2001). Ya no se trata de una relación en cuanto al fin de la tecnología sino a las formas, una relación transmáquina.

Rammert identificó tres tipos de relaciones que constituyen la tecnología: la causal, la hermenéutica, y las relaciones de evaluación, que podrían ayudar a ampliar el conocimiento acerca de

⁵⁸ Catedrático de la Universidad Técnica de Berlín, especializado en Sociología de la tecnología y la innovación.

los *stickers*. Según el autor, las relaciones causales consisten en agentes y objetos que están enrollados con sistemas efectivos estrechamente acoplados. Al surgir los *stickers*, fueron una novedad que fue adoptada inmediatamente y se extendió a gran velocidad ¿por qué? No podríamos reducirlo a que son “bonitos” o “funcionales”, hay tecnologías diversas que podrían encajar en esa descripción y que simplemente existieron casi sin dejar rastro.

En cuanto a las relaciones hermenéuticas, según el autor emergen con el uso y determinan el sentido de una tecnología por la manera en que se practica realmente y no de acuerdo a cómo fue originalmente proyectada. En los *stickers*, además del por qué se adoptaron tan rápidamente está el para qué, es decir, son un soporte en la comunicación interpersonal instantánea digital, pero, como hemos expresado, su uso podría responder a un rasgo de evolución o cambio en la forma de comunicarse, esta idea se desarrolla bajo las teorías de Latour expresadas más adelante.

Finalmente, en cuanto a las relaciones evaluativas, estas conectan diferentes prácticas, técnicas, artefactos, y regulan la manera en que ellas son incluidas en la colección social de tecnologías legitimadas y cómo estas tecnoestructuras ganan influencia. Estas relaciones, en su conjunto, constituyen la forma particular de tecnificación que es practicada e institucionalizada en la vida social (Rammert, 2001), como actualmente está ocurriendo.

b) Teoría del Actor-Red

¿Dónde o cómo interviene lo social? Siguiendo la Teoría del Actor-Red (ANT, por sus siglas en inglés) expuesta en *Reensamblar lo social* (Latour, 2008), habría que entender lo social no como un marco, una base o algo que ya existe, sino como una “sucesión de asociaciones entre elementos heterogéneos” y rastrear, como el mismo autor sugiere, esas asociaciones. Para este estudio, entonces, se tomó en cuenta a quienes establecen una comunicación interpersonal, a las máquinas a través de las cuales lo hacen, a la comunicación misma, hasta llegar a los elementos que utilizan: los *stickers*. De esta forma, el objeto de

estudio se observa desde una “sociología orientada a los objetos para humanos orientados a los objetos” (Latour, 2008); y no a partir de una masa unificada que vive afuera de este entorno.

Bajo esta perspectiva, lo social y la sociedad no son exactamente lo mismo. La sociedad se convierte en un “colectivo”⁵⁹ de actores asociados que interactúan, a su vez, con otros. A partir de esta teoría, las máquinas, como parte de lo no-humano, se reconocen como actores “y no simplemente los infelices portadores de una proyección simbólica” (Latour, 2008, p. 26), que es parte de lo que no sería un *sticker*, pues en su existencia hay más elementos que pueden reconocerse a través de las cinco incertidumbres fundamentales que contempla este autor en su teoría: 1) No hay grupos, sólo formación de grupos; 2) se apoderan de la acción; 3) los objetos también tienen capacidad de agencia; 4) cuestiones de hecho contra cuestiones de interés; 5) el empirismo de las ciencias sociales.

Los *stickers* se están volviendo inevitables en las conversaciones, reflejan cómo un actor quiere que se perciba a otro, cómo ese actor quiere ser percibido, cómo es el entorno en donde se desenvuelve, sus personajes favoritos, palabras comunes, estados de ánimo más recurrentes. Son fuente de bienestar o de enojo. Por otro lado, la interrelación de los seres humanos con los equipos electrónicos, más allá de lo que a primera vista podría ser de dependencia y el origen de la pérdida de habilidades para la comunicación fuera de lo digital, podría hacer alusión a la naturaleza de la comunicación desde su aspecto más básico, en donde no existen reglas “naturales”, simplemente situaciones que se resuelven con lo que hay, y lo que hay son máquinas y personas en relaciones simbióticas.

Estas imágenes icónicas habían sido tomadas como “intermediarios” entre el actor que los usa y sus emociones, ya que las traduce, las muestra, pero es más un medio, pues va sufriendo modificaciones en la percepción, en la percepción y la intención, en la percepción, la intención y la forma, o puede ser

⁵⁹ “Colectivo designará el proyecto de ensamblar nuevas entidades que hasta ahora no habían sido reunidas y que por este motivo aparecen claramente como no compuestas de materia social” (Latour, 2008, p. 111).

que en algo más aún no detectado. Un *sticker* podría estudiarse como a un actor-red⁶⁰ en el que agentes humanos y no-humanos, sobre todo estos, convergen para que exista, pero que, además, está dejando rastros. Ya se han descrito algunos, tal vez los más visibles, sin embargo, y en virtud de lo que establece el autor, cada vez serán más rastreables los vínculos que establecen seres humanos y máquinas, y que van desde la representación, hasta la impostación; de la expresión por medio de palabras, a la expresión directa de las ideas sin pasar por el proceso de verbalización (Figura 10).

Figura 10

Fragmento de una conversación utilizando sólo stickers.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

En un símil poco ortodoxo, la interrelación con los *stickers* podría ser como con la que se tiene con el calzado. ¿No era mejor el contacto con los elementos? ¿No han resurgido numerosas teorías acerca de los beneficios energéticos de poner las plantas de los pies sobre la tierra? Las posibles ventajas que tiene el calzado no es lo que interesa para el ejemplo, sino la nueva relación que se creó con los

⁶⁰ Para Latour, “[el actor] revela el estrecho espacio en el que todos los ingredientes imponentes del mundo comienzan a gestarse; la segunda parte (la red) puede explicar a través de qué vehículos, qué rastros, qué sendas, que tipos de información se está llevando el mundo al *interior* de esos lugares y entonces, luego de haber sido transformados allí, se bombean nuevamente *hacia afuera* de sus estrechas paredes” (Latour, 2008, p. 258). *Cursivas del autor.*

espacios en los que ahora se puede correr, escalar; incluso se puede aumentar la altura, todo con más facilidad, pero también permite otro tipo de interacciones que a su vez comunican cosas, como el estilo de vida, preferencias, época; pueden brindar una sensación de seguridad o justo lo contrario. ¿Quién vive ahora sin zapatos? ¿Quién chatea sin *stickers*?

De acuerdo con la ANT, no se trata de establecer cómo es la “sociedad” en la que se utilizan los *stickers*, como si fuera un portarretratos en donde habría que insertar la foto, sino de observar las interrelaciones en las que están inmersos. Como lo señalara Latour, “Las tecnologías de la información nos permiten rastrear las asociaciones de un modo que era imposible antes... hacen visible lo que antes era sólo virtualidad presente” (2008, p. 295). ¿Los *stickers* están haciendo visible que hablar y escribir son diferentes a chatear? Tal vez hay algo en el ser humano que no se había expresado del todo y que “afloró” con la tecnología, un paso “evolutivo” como lo fue el lenguaje, la escritura, gracias a sus respectivas herramientas, que permitieron ampliar su expresión y sus interacciones.

Por otro lado, en cualquier tópico hay riesgos, como los que establece Ulrich Beck (2016)⁶¹, para quien el mundo no está cambiando sino que se está metamorfoseando, esto en alusión a “una manera de cambiar la naturaleza de la existencia humana”, pero además, deja en claro que no hay metamorfosis sin comunicación. Internet es uno de los grandes ejemplos: “Primero, crea el mundo como unidad de comunicación. Y luego, crea a la humanidad, ofreciéndonos simplemente la posibilidad de interconectar literalmente a todos los habitantes del planeta. En ese espacio es donde las fronteras nacionales y de otro tipo se renegocian, desaparecen y se vuelven a construir, esto es, se metamorfosean”.

El autor aclara que no es simplemente que haya una interconexión constante, si no que esta “metamorfosis” consiste en entrar a un sitio “que se rige por una lógica completamente distinta”.

⁶¹ Sociólogo alemán, profesor de la Universidad de Múnich y de la London School of Economics. Contribuyó con nuevos conceptos incluyendo la llamada “sociedad del riesgo” y la “modernidad reflexiva”.

Establece la posibilidad de que esté naciendo un “nuevo orden mundial” para el que no se tienen conceptos pues no contamos con un lenguaje que los describa, y asegura que las sociedades se están enfrentando a los “indeseables efectos secundarios de su propia dinámica modernizadora”.

En este sentido, los *stickers* son un elemento que surge y funciona distinto a como lo hace la palabra escrita o hablada. Una vía para plasmar y dejar huella de una nueva interrelación transmáquina que a primera vista se percibe como la reducción del vocabulario, su simplificación en pro del ahorro del tiempo, aunque dicho argumento deja de tener lógica cuando a veces es más el tiempo que se emplea buscando el *sticker* idóneo para la situación, que el que se emplearía para escribir una palabra.

Habría que considerar, también, la actual saturación de conceptos, de cosas que deben ser nombradas, definidas, entendidas, y que pudiera estar originando, como efecto secundario, la predilección por las imágenes, que no serían, entonces, “la” amenaza en detrimento de la palabra escrita. Los *stickers* sirven para comunicar pero no tienen un “origen” determinado, una etimología, una raíz. Cada uno es origen y fin.

Beck también hace alusión al cómo la comunicación digital no produce una sociedad mundial, sino “una serie indeterminada de ‘sociedades mundiales’, lo que equivale a producir una realidad de relaciones sociales que no funcionan siguiendo la lógica clásica... los ‘otros’ globales están aquí, entre nosotros, y nosotros estamos simultáneamente en otro lugar... la metamorfosis digital no se produce donde cabría esperar, sino en lugares impensados” (Beck, 2016).

Resulta entonces que los seres humanos “digitales”, entre otras cosas, se están cuestionando el estatus, la identidad social, la colectividad, la individualización. Ya no ha definiciones entendibles o aplicables para ello, o no, desde los conceptos antes de la digitalidad. Tal vez *offline* se trate de personas un tanto introvertidas, con un rango menor laboralmente y sean poco reconocidas, pero *online*, en su interacción con las máquinas, tienen miles de seguidores, ganan mucho dinero, como si fueran varias

personas a la vez, ¿cuál sería la situación, para no utilizar realidad, qué lo determina? ¿Ambas?

¿Ninguna?

c) La Construcción Social de la Tecnología

En cuanto a la Construcción Social de la Tecnología de Trevor Pinch y Wiebe Bijker, se desarrolló cuando la ciencia y la tecnología aún se manejaban en ámbitos separados, por lo que estos autores señalan, primeramente, que es importante juntarlos porque podrían beneficiarse mutuamente. Dejan de lado la idea simplista de que la ciencia genera y la tecnología aplica; se trata, en cambio, de una negociación en la que ambas pueden ser entendidas como una “construcción social”.

Bajo esta premisa generan un modelo en el que se da un mayor peso a los grupos sociales, como los de clase, género, étnicos, etc., que conforman la estructura social y que son los que establecen las funciones y la forma que adquieren los artefactos tecnológicos, desde una perspectiva ya no lineal sino multidireccional, y en las que se van dando variantes de los artefactos tecnológicos, que tienen que ver más con estas construcciones sociales, de tal forma que “los problemas y las soluciones presentadas por cada artefacto en momentos particulares” no llegan a una forma final o definitiva, y su éxito y aceptación no se explican por sí mismos ni son evidentes. A esto los autores lo llamaron “flexibilidad interpretativa”(Pinch & Bijker, 2008, p. 40).

Si lo aplicáramos al surgimiento del Internet, este fue creado con el objetivo de “solucionar” un problema de intercambio de información científica, pero justo a través de estas transformaciones e interpretaciones, devino en lo que ahora tenemos y que muy poco se parece a su objetivo original. Hasta el momento y aparentemente, los *stickers* cumplen su función entre un gran grupo de usuarios de redes sociales y de aplicaciones de mensajería instantánea, pero ¿cómo se va modificando, definiendo, en cada subgrupo? ¿Implica lo mismo para un adulto de 40 o 50 años que para un adolescente de 15 o 16? ¿Solucionan algo más allá de la expresión de emociones?

Pinch y Bijker establecen “mecanismos de clausura” mediante los cuales se cierran las controversias que pudieran surgir en cada uno de estos grupos y sus diferentes versiones. Uno de estos mecanismos es la “clausura retórica” o estabilización del artefacto y la desaparición del problema, no necesariamente porque se haya “resuelto”, sino porque así se percibe. La otra vía es la “redefinición del problema”, es decir, que el artefacto resulte la solución a un problema distinto del que lo originó; es entonces cuando el artefacto se “estabiliza”.

Wiebe Bijker profundiza más en el modelo y crea otro concepto importante, el del marco tecnológico, “una combinación de teorías corrientes, conocimientos tácitos, prácticas de ingeniería... metas y prácticas de manipulación y uso” respecto de un artefacto determinado, no de un grupo, ya que estos marcos se encuentran “entre” actores, en la interacción “alrededor” de un artefacto. Un marco puede explicar cómo el ambiente social estructura el diseño de un artefacto, pero también cómo la tecnología existente estructura el ambiente social, aunque no de forma definitiva toda vez que siempre hay diferentes grados de inclusión entre los actores, además de que no pertenecen a un solo marco, sino a varios (Bijker, 2008, pp. 75-82).

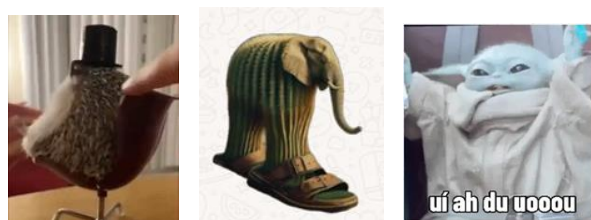
Por otro lado, Diego Lawler⁶² acota esta flexibilidad interpretativa respecto de los artefactos técnicos aludiendo a la noción de *affordances* de Gibson: “si bien los contenidos culturales incorporados en los artefactos técnicos como *affordances* constituyen condiciones de partida del ejercicio interpretativo, también funcionan como límites reales a las posibilidades representacionales articuladas en las distintas interpretaciones según grupos sociales de intereses”(Lawler, 2003, p. 63). Incluso niega que un artefacto sea una construcción social pues no todas las posibles interpretaciones pueden ser compatibles, técnicamente.

⁶² Investigador del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas, en Argentina, con especialidad en relaciones mutuas entre las teorías y modelos poscognitivistas y los artefactos tecnológicos: agencia, acción, conocimiento, emociones y normatividad en las prácticas de producción de mundos artificiales.

En esta investigación no se niega la función propia para la que fueron creados los *stickers*, que como ya se estableció, según Herring y Dainas (en Sampietro, 2023, p. 273) es “mostrar una reacción emocional a un mensaje escrito”; diseñados para usarse en un ambiente digital. En estricto sentido todo tiene un origen, un por qué fue creado, sin embargo, lo que hace que continúe, que cambie, que signifique, es justo lo que se construye socialmente. ¿Qué construimos o queremos construir a través de un *sticker*? Podría ser entonces que el dar sentido al mundo y comunicarse en él no se limitara a la estructura del lenguaje sino a la capacidad de expresión mediante sistemas no estructurados, semióticas simbólicas, como los *stickers*, que son mucho más libres, que permiten expresar lo que ni siquiera puede definirse en palabras (Figura 11).

Figura 11

Stickers que no expresan directamente una emoción o idea y que sin embargo comunican y significan.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Humberto Maturana⁶³ introduce un punto de vista interesante en la relación sociedad, lenguaje y emociones. Afirma que los humanos existimos sólo en un mundo social, que es el medio en el que nos realizamos como seres vivos y en el cual se conserva nuestra organización, que existimos en el lenguaje,

⁶³ Biólogo, filósofo y escritor chileno, premio nacional de ciencias en 1994. Su obra y sus conceptos en torno a la teoría del conocimiento han trascendido más allá de la biología, influyendo en las ciencias sociales, la filosofía y la educación.

que es producido por los quehaceres, es decir los sentires y haceres, del convivir. Todo esto es lo que nos define, no la determinación genética.

Toda nuestra realidad humana es social, y somos individuos, personas, sólo en cuanto somos seres sociales en el lenguaje... lo central del lenguaje es que sólo en él se dan la reflexión y la autoconciencia... saca la biología humana del ámbito de la pura estructura material, e incluye en ella el ámbito de la estructura conceptual al hacer posible un mundo de descripciones en el que el ser humano debe conservar su organización y adaptación... todo quehacer humano se da en el lenguaje, y lo que en el vivir de los seres humanos no se da en el lenguaje no es quehacer humano" (Maturana, 1995, pp. 13, 16, 28).

Este autor relaciona emoción y razón de una manera distinta, no como dimensiones antagónicas, porque ni la emoción niega la razón, ni lo racional define al ser humano. Asegura que no somos seres racionales sino emocionales, pues todo sistema racional se funda con premisas aceptadas desde la emoción, como los deseos, los gustos, las preferencias, los miedos o los rechazos, y es con esa base que se hacen sistemas racionales explicativos, una argumentación lógica que valide el decir y el actuar, no sólo propio sino del otro.

Para comprender el mundo actual y nuestras interacciones en él, necesitamos entender las emociones desde esta perspectiva, donde los *stickers* sean una consecuencia. En la dinámica social ya no hay sólo seres humanos interactuando, estamos inmersos en lo transmáquina. Las máquinas también funcionan y establecen interrelaciones mediante un lenguaje, que si bien en primera instancia está determinado por el ser humano, prevalece cierta autonomía además de la capacidad de autoaprendizaje.

3.3 Las nuevas formas comunicativas en lo digital

3.3.1 *Stickers, sociolectos y antilenguajes*

Otro aspecto de estas relaciones tecnosociales, de acuerdo con Miralimova Shakhzoda (2024)⁶⁴, es la aparición de sociolectos, o marcadores de identidad social y pertenencia a un grupo, dentro de las comunidades en línea. Estos reflejan otras configuraciones en la dinámica social de las comunidades digitales, pues si bien antes de la digitalización estaban condicionados por factores como la edad o el género, han evolucionado en torno a intereses o identidades compartidas, además de que han creado nuevas formas de expresión lingüística con las que establecen un sentido de pertenencia y refuerzan los vínculos sociales dentro de una comunidad.

Tomando como base las respuestas de las entrevistas realizadas para esta investigación, el uso de *stickers* puede identificarse con un grupo, sólo que esta identificación es interna y momentánea, ya que, como se acotó al principio, un “grupo” sucede en tiempo de convergencia y no por contenido, lugar o condición. En lo digital el grupo interactúa en un instante virtual, lo que sea que eso dure, por eso, en la virtualidad, el momento importa, más que las características de los que interactúan, y sobre todo en la mensajería instantánea, sobre todo con los *stickers*, que significan con cada llamado y en lo inmediato.

Los sociolectos que son identificables también desde el “exterior”, por ejemplo, cualquier mexicano podría determinar, por la forma de hablar (función sociolectal) de otro mexicano, si vive en el sur, en el norte o en el centro del país, aunque él pertenezca a otro lado distinto. Con los *stickers* no es posible hacer este tipo de identificaciones, pues, al utilizarse en círculos tan cercanos, cerrados, y al no haber una relación evidente entre lo que se está expresando y la imagen que se utiliza, puesto que está resignificada para ese grupo en particular, no pueden identificarse si se está fuera.

⁶⁴ El artículo es un resumen de la ponencia de la autora en el ERPA International Congresses on Education llevado a cabo en Turquía en el 2024

Los *stickers*, desde esta perspectiva, son sociolectos de un instante virtual, es decir, estas dos condiciones son necesarias para darles esa característica porque si bien marcan o definen a un grupo, sólo sucede en la virtualidad y en un momento determinado. No podrían hacer alusión directamente a las personas, como los sociolectos establecidos antes de la digitalidad, porque estas podrían ser distintas en otra red, en otro juego, en otro instante.

De acuerdo con autores como Lazzarato, en el sistema primordialmente capitalista en el que se desarrollan las sociedades digitales, “la gramática y la sintaxis funcionan como la policía de las lenguas” (Lazzarato, 2020, p. 76), por lo que, como en cualquier sociedad compleja, hay mecanismos que intentan ir contracorriente, recurriendo a la función poética del lenguaje, que puede extenderse sobre los procesos comunicativos que multiplican las connotaciones de lo expresado.

Si bien los seres humanos estamos tecnificados, maquinizados, precisamente nuestra condición humana nos podría estar orientando hacia la búsqueda de una esencia natural comunicativa, como los *stickers*. Estas imágenes icónicas, a pesar de tener como soporte un medio digital, se salen de las reglas, estéticas, gramaticales, para expresar varias cosas simultáneamente, y no sólo en lo digital, a diferencia de lo que Lazzarato denomina la “cuadratura” del lenguaje y en donde el significado de cada palabra ya está predeterminado.

En este mismo sentido, Pier Paolo Pasolini, citado por Maurizio Lazzarato en *Signos y máquinas*, afirma que los lenguajes de la “producción-consumo” llevan a una “suerte de agotamiento de la palabra”, por lo que existe una necesidad creativa que busca refrescar la expresión y contrarrestar la pérdida de interés que el agotamiento produce (Lazzarato, 2020, p. 63). Visto desde esta perspectiva, el *sticker* es esa opción creativa que dinamiza la comunicación y desvía el camino de ese lenguaje técnico, único, auspiciado por el capitalismo, del que habla Pasolini, y al que afirma, nos dirigimos irremediablemente: “La lengua interregional e internacional señalética del futuro será la lengua de un mundo unificado por la

industria y la tecnocracia, esto es, una comunicación de hombres que ya no son hombres” (en Lazzarato, 2020, p. 63).

Otra forma de abordarlo es a través del antilenguaje, mismo que ha sido estudiado en los memes y que podría extrapolarse a los *stickers*. Para Aladro y Clemente (2022) el meme “es un espécimen esencial del lenguaje digital, con claras funciones sociolectales y como jerga de adaptación al nuevo entorno mediático digital”, cuya función es articular un lenguaje capaz de integrar significaciones culturales a través de la relexicación, la sobrelexicación y la construcción de implícitos, contraseñas y secretos que van generando un lenguaje lleno de conocimiento implícito. Y aunque en este estudio no se considera a los *stickers* como un lenguaje, como sí lo hacen Aladro y Clemente con los memes, podrían tener un antecedente en estos antilenguajes como sociolectos generados en comunidades digitales que van generando, junto con las máquinas, nuevas formas de comunicarse.

Aunque no es parte de esta investigación abundar en los memes, es importante conocer su origen y características para entender su relación con los *stickers*. Según Richard Dawkins (López-Paredes & Oñate, 2020, p. 730) nuestra naturaleza biológica se constituye a partir de la información genética mientras que nuestra cultura se construye por la información acumulada en nuestra memoria, captada generalmente por imitación (mímesis), enseñanza o asimilación. La cultura evoluciona mediante la supervivencia de replicadores culturales (replicadores de la realidad), a los que Dawkins llama memes, o unidades mínimas de información y replicación cultural; en este sentido, los memes pretenden transmitir ideas y mensajes que llegan a adueñarse de una gran porción de la población.

El meme es una unidad significativa que se propaga mediante las redes sociales y que representa una idea, un concepto, una opinión o situación que, de acuerdo con “La memética como lenguaje icónico de nuevas narrativas en las redes sociales” (López-Paredes & Oñate, 2020, p. 733), comunica valores y matrices de opinión y permite, por tanto, registrar las ideas-fuerza presentes en el imaginario colectivo.

El mensaje del meme va muy ligado a problemas sociales, políticos, de coyuntura, de una comunidad en particular: “El humor encaminado a las experiencias sociales y la sátira con una semiótica de construcción a cultural permite que incluso se trasciendan fronteras lingüísticas”. De forma similar, los *stickers* expresan valores, opiniones, rasgos culturales.

En el uso común hay quien utiliza indistintamente los conceptos de meme y *sticker*, sin embargo, hay algunas diferencias importantes para esta investigación: a) Los *stickers* se pueden almacenar en una galería proporcionada por el software de las aplicaciones, en tanto que los memes se guardan en la memoria del teléfono y se comparten como cualquier imagen; b) el meme apela al humor, a la sátira o lo irónico, en tanto que el *sticker* está ligado a las emociones en general; c) el *sticker* es parte de una conversación, de un intercambio, utilizado principalmente en mensajerías instantáneas, mientras que un meme muestra algo en sí mismo que no necesariamente tiene que ver con un diálogo, por lo que se viraliza más en redes sociales; d) uno de los objetivos primordiales del meme es la viralidad, mientras que en el *sticker*, esta puede ser sólo una consecuencia.

Más allá de estas diferencias, Jaron Rowan (2015) ya consideraba a los memes como punto de confluencia entre lo humano y lo no-humano, instancias de innovación social con agencia propia en donde se encuentran tecnologías, códigos culturales, algoritmos y deseos, y que, más allá de ser mensajeros de la realidad, en cambio ayudan a producirla creando, de forma afectiva, la atmósfera que habitan tanto los memes como los humanos, es decir los sujetos y los objetos: “el meme, lejos de ser un objeto cerrado, es una constelación de objetos que se relacionan entre ellos, creando significados e ideas de forma colectiva y siguiendo circuitos no lineales”.

Similar a lo que sucede con los *stickers*, para este autor, los memes “hablan” entre ellos, se transforman en su devenir y al atravesar diferentes plataformas y medios adquieren nuevas cualidades por lo que nunca es el objeto con el que te encuentras, sino “toda la constelación de objetos que dan

sentido a ese meme”, como una actualización constante de sí mismo, por lo que puede ser miles de cosas en diferentes llamados, incluso simultáneos, pues son muestra de la capacidad creativa de las colectividades que en algún momento coinciden en el ciberespacio. Lo mismo sucede con los *stickers* y sus múltiples posibilidades en cada llamado, que se relacionan directamente tanto con la capacidad creativa de las comunidades digitales como con las capacidades tecnológicas; que pueden ser lenguaje, pero también antilenguaje.

Esta perspectiva se suma a lo que ya se había desarrollado en cuanto a los *stickers* como objetos digitales y se complementa con la relación del ser humano y los objetos, abordada por Nigel Thrift (2013) y su Teoría No Representacional (NRT). Desde su perspectiva, la división tradicional entre humanos y objetos se disuelve: seres humanos y objetos existen en un flujo continuo de relaciones materiales y afectivas, donde las cosas no son herramientas pasivas, sino agentes activos en la vida cotidiana.

Tomando como base este pensamiento no representacional, es la experiencia práctica, el pensamiento en acción, lo que explica mejor nuestras relaciones en el mundo, más que las representaciones. Este autor deja de lado el giro lingüístico en lo social y otorga mayor importancia a lo icónico. Asegura que los objetos son portadores de significado, que tienen “vida”. El *sticker*, como objeto digital, tiene estas características y significa justamente por las relaciones que se establecen entre los seres humanos, los maquínicos, y el *sticker* mismo, no sólo afectivas, sino como códigos de comunicación.

3.4 La imagen-avatar como *sticker*

La utilización de un avatar como representación del sí mismo no es propia de los ambientes digitales, su origen podría remontarse al Paleolítico con la imagen rupestre, que de acuerdo con José Alberto Sánchez Martínez (2019), fue el primer contacto que el ser humano tuvo con el espacio virtual pues creó una nueva dimensión de lo real. A partir de ahí, el hombre comprende el mundo a través de lo que explica

que es, es decir, de su representación; recupera, recrea, reconstruye su sentido mediante un medio simbólico.

Como ya se había establecido en el apartado de objetos digitales, este autor coincide en que la tecnología digital en la actualidad no es sólo un medio para que el individuo se comunice con otros: “el medio le impone [al individuo] formas de acceder a sí mismo” (Sánchez Martínez, 2019, p. 97). El avatar, entonces, es una figura cultural que no sólo alude a la imagen de la persona sino que también permite la alteridad en dos vías, la primera, porque puede representar lo que la persona no es, pero también porque su uso es en relación con los otros, a los que recurre para ser y establecer su significación.

Con los avatares digitales sucedió un proceso de transformación que fue desde representar a un usuario permitiéndole la alteridad, principalmente en los videojuegos, a presentar imágenes de sí, aunque distanciadas de sí mismo, en las redes sociales, lo que Sánchez Martínez define como imagen-avatar, que es la acepción que interesa a esta investigación, toda vez que estos elementos pueden tomar la forma de un *sticker* permitiendo al individuo ser el mensaje, y ser ante los otros. En palabras del autor, esta imagen-avatar permite al sujeto realizarse y des-realizarse, pues este tipo de objetos digitales están inmersos en una red rizomática de sujetos, emociones, espacios, rituales, lenguajes e imágenes; hay una desfiguración más que una repetición del sí.

De acuerdo con Mark Stephen Meadows, el avatar es un dispositivo, una herramienta que el usuario dota de narratividad (en Sánchez Martínez, 2019, p. 126), tal como sucede con un *sticker* que, como ya se había establecido, su significado tiene que ver con lo que representa la imagen en sí misma, con el contexto en el que es enviado y recibido, con la cultura, con las transformaciones de las que va siendo objeto en cada llamado. El avatar-imagen, utilizado en las redes sociales, origina la toma de poderes a través de la posibilidad de comentar, seleccionar, compartir, reaccionar. El sí mismo es interpelado por el otro que interpreta: primero hay una identificación personal, luego se da una

clasificación del otro como aquel que quiero tener a la mano para interpelar esa autorepresentación. Es una construcción colectiva de significados.

Sánchez Martínez establece que en las redes sociales, a las que define como un superorganismo técnico y tecnológico, no se puede dar por sentado que las imágenes y sus derivados son en sí mismas ni que dicen eso que quieren decir; lo mismo sucede con los *stickers* que son también espacios visuales de simulación, de tentativa. Habla de una cultura digital que se construye en el entendido de que las cosas, las personas, no significan en relación con su parecido con lo real sino desde el juego de lógicas particulares, culturales. Este autor hace especial énfasis en la forma de la narración simbólica en el ciberespacio, de juego, contenido y acción, como superficie gráfica que se puede modificar a través de lo técnico digital, que se vuelve conductor de significaciones que ya no remiten directamente a la cultura del sujeto, “sino a un acto de expresividad postsujeto”.

Resalta que el gran aporte de la red social Facebook es la imagen, “triunfa por la maquinaria de alojar imágenes personales, no cualquier imagen, sino aquellas que significan en el orden de lo individual... Hay una formación de colectividades a partir de las individualidades. Un estado aislante necesario para generar una nueva subsistencia de lo social” (Sánchez Martínez, 2019, pp. 190, 192), pero además, la representación de la imagen en este tipo de redes sociales no se da por sí misma sino por la valoración colectiva de esa imagen y por el tránsito social que va refrescando el imaginario.

De igual forma, en los chats privados de mensajería instantánea, los *stickers* que se utilizan no son “cualquiera”, tienen un significado más allá de lo que se ve, de forma individual y colectiva, por ejemplo, la foto de un maestro dormido en clase convertida en *sticker* y que tiene un significado para el individuo que lo hace y lo comparte, para la colectividad a la que atañe directamente, pero también para quienes ni siquiera conocen al maestro pero le dan a esa imagen una nueva representación.

Para Nick Yee (en Valderrama Barragán, 2016) los avatares, en un proceso de creación en dos vías, también transforman al individuo, y aún más, esos avatares, que aparentemente formarían parte de un mundo *online*, comienzan a formar parte del sujeto *offline*, ya que revelan gustos, relaciones, intereses, y gracias a la tecnología *self-tracking*, a los sistemas de vigilancia masiva, se obtienen datos puros, de tal forma que se tiene en el presente una reproducción e identificación del “yo-offline” en Internet, es decir, cada vez estamos hablando menos de espacios “separados”.

Luciano Floridi lo expresa mediante el término *onlife*, para referirse a la experiencia de una realidad hiperconectada en la que ya no tiene sentido preguntarse si se está en línea o no, en la que hay un desdibujamiento de la diferencia entre lo real y lo virtual, una difuminación de las distinciones entre humanos, máquina, naturaleza, y en donde se da una mayor importancia a las interacciones, los procesos y las redes (Floridi, 2015, pp. 1-2), además de que en esta realidad hiperconectada las acciones, percepciones, intenciones, incluso la corporeidad de los individuos, como en el caso de los avatares, están moldeadas por las tecnologías digitales, al tiempo claro que el individuo, a su vez, las moldea.

Un *sticker*, más allá de ser parte de esta forma de comunicarse en una realidad hiperconectada, es un elemento que, dadas sus características, podría ayudar a comprenderla en términos más cercanos y cotidianos. Para Edgar Gómez Cruz (2022) la vida pasa por las tecnologías y estas han capturado la cotidianeidad. Los *stickers* son parte ya de este cotidiano en los chats, sobre todo en la app de mensajería instantánea WhatsApp, en donde además se entremezcla lo social, lo personal, el trabajo, el placer.

Tal vez esa es una característica de los objetos digitales como el avatar o el *sticker*, lo complejo que resulta una definición universal dado que atraviesan muchos espacios sociales, culturales, aunado al hecho de que, continuando con Gómez Cruz, las tecnologías digitales se volvieron parte de la “realidad”, es decir, lograron romper la barrera de la tecnología como puerta “a otro mundo”, al mundo virtual, y se sitúan, en cambio, en la vida cotidiana, lo que origina que se normalicen sin reflexionar mucho en ellas.

Los *stickers*, los avatares, están presentes siempre, en las redes sociales, en los chats, aparentemente insignificantes, pero son elementos que, justamente por cotidianos, podrían dar cuenta de cambios en la forma de comunicarse, de relacionarse.

El avatar, desde la perspectiva de Massimo Canevacci (2004), pone en tela de juicio el principio de la monoidentidad, debido a que se pueden tener entonces yoes en distintos escenarios, es decir, un sujeto multivudual, en lugar de individual, y además multivisual porque a su vez se va co-transformando con el yo *offline*. Con esto se desvanece la idea de una identidad fija para un individuo e incluso la percepción que tiene a través de cinco sentidos separados, lo que surge, en cambio, es una “sensoralia”, el ensamble constante de texturas que es posible fijar sólo en pequeños instantes (Figura 12).

Condición que aplica en un *sticker* toda vez que una sola imagen dentro de una conversación tiene la capacidad de evocarnos sensaciones táctiles, auditivas y por supuesto visuales, entremezcladas y percibidas mediante instantes que se volvieron pausas necesarias para la asimilación de una conexión-comunicación constante, además, hace evidente la multivudualidad en el uso que, al mismo *sticker*, le da el ser humano en los diferentes grupos o comunidades, en donde ni él ni el *sticker* es el mismo.

Figura 12

Avatares de WhatsApp



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Es importante señalar que si bien las emociones o intenciones añadidas en una conversación ya podían lograrse mediante el texto, antes de la digitalidad, aunque de formas más simples: con el uso de letras mayúsculas o el alargamiento de las palabras, hay una característica que no existía antes: la comunicación permanente a través de las redes sociales, de la mensajería instantánea. Surge entonces, de manera “natural”, en conjunción con las posibilidades digitales, una forma de adaptarse a esta nueva situación utilizando los *stickers*, entre otras cosas, como “descanso”, de ahí sus características lúdicas. Así como surgieron los avatares ante una necesidad de hacerse presente y “vivir” en lo digital.

Al entender qué es el ciberespacio y cómo funciona, se pueden establecer las características del entorno digital en el que se llevan a cabo los procesos comunicativos, toda vez que no se dan en un espacio predefinido, como lo puede ser la casa, la oficina. Es un sistema que se configura de acuerdo con las relaciones que se dan en él, mismas que están determinadas por las condiciones que existen en lo digital, pero también fuera, en lo presencial. No es una simulación o una copia, ni es mejor o peor, tiene sus propias construcciones sociales, en constante cambio.

Aquí se forman comunidades virtuales, redes sociales, actual forma dominante de establecer nexos entre los seres humanos, con atributos y formas únicos, proporcionados por el entorno y en donde si bien lo que se intercambia es importante, también lo es la experiencia que permite y que se traduce en presencia conectada, disponibilidad, pertenencia, gracias a elementos como la imagen, la ubicación, el audio.

El vínculo tecnología-sociedad se ha explicado mediante varias teorías, las más cercanas a una visión transmáquina son las constructivistas. La de los Sistemas Tecnológicos propone que la tecnología se va modificando conforme se reconfigura lo social, lleva un proceso; la base son las experiencias del ser humano, tecnológicamente mediadas. El Actor-Red, por otro lado, prioriza las interrelaciones como marco de lo social: los elementos maquínicos y humanos tienen la misma agencia y se modifican

constantemente. En cuanto a la Construcción Social de la Tecnología, enfatiza que la tecnología no determina la acción humana sino que son los grupos sociales los que interpretan y dan forma a la tecnología, ya que esta puede ser creada con un fin pero termina utilizándose de otras maneras.

Dentro de estas relaciones se encuentran elementos comunicativos como el lenguaje. En lo digital también se perciben condiciones similares a lo presencial como lo son los sociolectos y los antilenguajes, que podrían estar representados por los *stickers*, aunque con características muy específicas. Otro tipo de elementos que podemos encontrar en estas relaciones son los avatares, como imagen y como representación.

Capítulo 4: El capitalismo y los signos

En este capítulo se establece la relación entre el capitalismo⁶⁵, las máquinas, la sociedad, y la problemática de estas interacciones reflejadas en fenómenos como la resonancia, el aceleracionismo y la cultura red. Se plantean los escenarios ante esta cercana relación con la tecnología digital, y en donde, si bien se corre el riesgo de perder la batalla como género humano, pues las máquinas podrían rebasarnos, también existe la posibilidad de que juntos, humanos y máquinas, generen soluciones.

4.1 Máquinas, capitalismo y formas comunicativas

Ya se estableció, en el capítulo anterior, la relación del ser humano con la tecnología digital, presente en su diario vivir y de formas cada vez más cercanas; el otro aspecto a tomar en cuenta para la comprensión de la comunicación transmáquina, es el capitalismo en el que vive inmersa la mayor parte de la humanidad, o que de alguna forma le afecta. Uno de los teóricos que profundiza sobre el capitalismo, las máquinas y la sociedad, es Maurizio Lazzarato (2006b), autor presente en toda esta investigación y quien define la relación con la tecnología como experiencias maquínicas en las que el individuo, como usuario, se convierte en un “ente de acción” del que se sirve la máquina quedando bajo su “servidumbre”, como elemento que le permite funcionar, al que incluso le da órdenes.

Desde esta perspectiva, de alguna forma los humanos obedecen a las máquinas: si quiere comprar mediante cualquier medio digital, o sacar dinero de un cajero, se deben seguir instrucciones precisas. Aunque en estricto sentido, se trata de una servidumbre a sí mismo, a una parte maquínica del ser humano que tal vez hasta ahora es que va tomando un mayor poder, pues tales órdenes no fueron

⁶⁵ Según la RAE, el capitalismo es un sistema económico y social basado en la propiedad privada de los medios de producción y en la libertad de mercado. Su objetivo principal es la generación de beneficios a través de la inversión de capital (dinero, maquinaria, bienes), donde la oferta y la demanda regulan los precios y la producción, generalmente con una mínima intervención estatal.

diseñadas por la máquina misma por generación espontánea, fueron planeadas y programadas por un ser humano, aunque efectivamente adecuadas para la máquina, sus características y posibilidades.

Pudiera ser, continuando con esta hipótesis, que esa parte maquina sea “natural” en el ser humano: la fuerza que lo llevó a servirse de las piedras, tallarlas para obtener fuego o darles filo para cazar; a utilizar las tintas para expresarse, la rueda, la imprenta, los motores, las computadoras... en una relación tan nata y compleja como la que establece con el entorno natural, y así como pareciera que en algún momento perdió el vínculo con la naturaleza hasta llevarla al límite de la devastación, en este momento, tal vez se esté intentando llegar a un equilibrio en el vínculo e interacción con las máquinas.

Es importante diferenciar, como lo hace Lazzarato, la máquina social o megamáquina, de la máquina técnica. La comunicación, el arte, y todo aquello que hacen funcionar en su conjunto hombres, procedimientos, otras máquinas, semióticas, reglamentos, es una máquina social. La máquina técnica, si bien es una pieza de la máquina social, no es simplemente un utensilio, como quedó explicado anteriormente, a propósito de los objetos digitales; es una relación abierta.

La máquina social capitalista, según lo que expone Lazzarato (2020), entre otras cosas preestablece identidades y roles; equipa al individuo con una subjetividad que se manifiesta en forma de cultura, valores, conductas, modos de existencia; le asigna una individuación específica representada por una identidad, una nacionalidad, una profesión. Es mediante esta subjetividad que subordina la multiplicidad y la heterogeneidad de las semióticas simbólicas al lenguaje, para lograr uniformidad y control.

De ahí la importancia de estas otras semióticas simbólicas, como los *stickers*, porque son medios que, como lo expresa este autor, no dependen del lenguaje signifiante: “la palabra no ocupa en ellas un primer plano” (Guattari en Lazzarato, 2020, p. 71). La danza, la mímica, pero también una crisis nerviosa, los movimientos, entrarían en esta clasificación, son semióticas que están animadas por los afectos y que

desbordan los límites subjetivos individualizadores mencionados anteriormente. Bajo este supuesto tendríamos, en un *sticker*, la representación del capitalismo que nos habita, eso es inevitable, pero también, como parte de estas semióticas simbólicas, una significación propia que implica procesos de subjetivación individuales y colectivos que podrían derivar en prácticas de libertad.

Continuando con Guattari (en Lazzarato, 2006a), significación y poder están unidos. Según lo expresa, el capital es una categoría semiótica con dos registros, la representación y la significación, que se organizan mediante semióticas significantes, como la lengua, con el objetivo de producir al sujeto, al “yo”. Esta lógica de representación, de significación, dice el autor, neutraliza, reprime, todas las otras funciones del lenguaje y de los signos.

Ese “yo” que formó el capital, se ve reflejado en la comunicación digital, sin embargo, ante la variedad, pudieran encontrarse diversos yoes, menos uniformes, menos capitalizados, en la búsqueda de regresar a ese sujeto individual que según Giles Deleuze se perdió con el capitalismo. En el mismo plano, para Deleuze, más que un modo de producción, el capitalismo se volvió una máquina de subjetivación, de tal forma que lo que expresamos como individuos, no es una manifestación propia en cuanto sujetos individuales, sino la expresión de los grupos, de los agenciamientos colectivos que nos atraviesan. Entonces, afirma, no hay sujetos, sino agenciamientos colectivos de enunciación, productores de enunciados, siempre colectivos.

La postura de Mijail Bajtín⁶⁶ (1982) respecto del enunciado como la unidad real de la comunicación discursiva, y no la palabra o la oración, podría ser un antecedente de lo que sucede con el *sticker* en cuanto a su capacidad de generar esas otras prácticas. En su disertación acerca de los géneros

⁶⁶ Lazzarato menciona la crítica que desde 1982 hacía Bajtín al modelo de la comunicación: “El esquema está radicalmente errado, errado en sus presupuestos. En realidad, las relaciones entre *a* y *b* están en continua transformación y en continuo devenir, y se modifican en el proceso mismo de la comunicación. No existe una comunicación *x* ya dada, sino que se crea en el proceso de comunicación entre *a* y *b*. Además, de hecho, no se transmite de un sujeto al otro, sino que se construye como un puente ideológico, se construye en el proceso de la interacción” (Lazzarato, 2020, p. 178).

discursivos, este autor menciona la importancia del discurso familiar, misma que se ha obviado a pesar de que a lo largo de la historia ha sido fundamental, sobre todo cuando se ha buscado “la destrucción de los estilos y las visiones del mundo oficiales y tradicionales”, esto gracias a la abolición de prohibiciones y convenciones discursivas, mismas que vuelven posible un “enfoque especial, extraoficial y libre de la realidad”.

La característica de familiaridad de los *stickers* permite justo esas otras formas. En ellos no operan ni las reglas de la estética, a veces entre más mal recortados, pixeleados o borrosos estén, logran un mejor efecto; tampoco las reglas de ortografía o gramaticales, que si bien se omiten a veces sin esa intención o por la economía del lenguaje, en general es con el propósito de aumentar el factor gracioso o sorpresivo; lo “correcto” de la imagen tampoco es una característica, y se utilizan como parte de los códigos de las cibercomunidades.

Contrario a lo que sucede con las palabras, no se tiene un conocimiento previo de lo que significa un *sticker*, no hay un diccionario: es libre, e implica más un reflejo, que un concepto dado. Es un enunciado con esa característica fundamental expresiva que, según Bajtín, externa la experiencia discursiva individual, misma que está en constante interacción con los enunciados individuales ajenos, con sus diferentes grados de asimilación, de acentuación, es decir, refleja esa experiencia individual, pero también la de los otros con los que interactúa en los “diálogos” o conversaciones, y tal como sucede en el enunciado, su estilo y composición están determinados por el aspecto temático, su objeto y sentido.

Esto nos lleva a otro parámetro de análisis. ¿Cómo se van modificando las formas de relación entre los individuos? ¿Cómo en la actualidad se “contestan” esos enunciados ajenos? Para el autor, el enunciado es un “fenómeno muy complejo”, que deja al descubierto discursos ajenos, semiocultos o implícitos, con diferente grado de otredad. Esto podría ser una guía para analizar a los *stickers* de una

forma más compleja, como se plantea en esta investigación, en donde se tomen en cuenta variaciones en lugar de constantes.

Conceptos clave en la relación capitalismo-individuo, son el de subjetivación y subjetividad; el primero es el proceso por el cual nos constituimos como sujetos, no un estado natural o dado, sino que se llega a ello. Es mediante la subjetivación que manifestamos nuestra subjetividad. Lazzarato (2020, p. 58) aclara que no es el lenguaje ni la comunicación, como afirman los estructuralistas, lo que produce la subjetividad, toda vez que hay formas de expresión extralingüísticas, no humanas, tecnológicas, maquínicas.

Plantea que el ser humano está inmerso en un mundo maquinocéntrico y que la enunciación refiere, no a los interlocutores, sino, citando a Guattari, a concatenaciones complejas de individuos, máquinas (sociales, semióticas, matemáticas...) que funcionan independientemente de que produzcan o sean vehículo de significantes. La realidad significa por sí misma, es decir, ya no es discursiva sino existencial. En este sentido, los distintos pequeños mundos que se crean con base en las relaciones transmáquina existen por los instantes en los que significan, más que por una relatoría que los defina, tal como existe un *sticker*.

Si bien para Lazzarato la fuerza del capitalismo está en la combinación de sujeción social y de servidumbre maquínica, en la que no hay distinción entre lo humano y lo no humano, en la que individuo y máquina se sitúan en el mismo plano, puede ser que también esté ahí la posibilidad de encontrar una interrelación más equilibrada como la que se plantea al inicio de este apartado, pues, como establece Guattari, en ese plano se abren procesos de creación, de tal forma que la subjetividad se encuentra en ambos lados y habría que trabajar sobre una teoría más allá de las semióticas humanas. Una teoría que implique *stickers*, por ejemplo, y que estaría tomando en cuenta elementos maquínicos.

Los *stickers* no obedecen necesariamente a especificaciones predeterminadas desde un poder, sino a relaciones que se establecen por el interés de quienes conforman grupos que van desarrollando su forma de comunicarse, de expresarse y que además son diversas y simultáneas. Están en un estado de constante adaptabilidad, permiten al individuo reconocerse en identidades distintas, humanas, no humanas, y aunque la mayoría de ellas están antropomorfizadas, abren posibilidades que podrían llevar a una “otra” identidad, una transmáquina, como la de los avatares.

Pier Paolo Pasolini, escritor y cineasta, citado varias veces por Lazzarato, hace referencia a una nueva semiología partiendo de la imagen, que supera los dualismos imagen-cosa, conciencia-objeto, como resultado de su experiencia cinematográfica, y en donde las cosas se expresan por ellas mismas constituyendo fuentes de subjetivación y una capacidad propia de proto-enunciación de la realidad y de acción, a través de discursos no verbales y no dependientes del individuo.

Si como asegura, las cosas son fuentes discursivas, tal vez no se debería buscar en lo “humano” las respuestas o las otras formas distintas al capitalismo formado por lo humano, sino en las cosas y en el ser de las cosas, expresadas principalmente a través de imágenes, sonidos, que de hecho son los primeros vehículos de aprendizaje del ser humano. Podría ser que un *sticker*, en tanto elemento transmáquina que no depende completamente del individuo, tenga más cosas qué decir o más caminos de búsqueda que mostrar en aras de llegar a esa congruencia entre la forma de actuar del ser humano y el mundo en el que quiere vivir, y que al menos al momento, pareciera no ser la misma.

4.2 Resonancia y digitalidad

Además de la tecnología digital y el capitalismo, para inferir la manera en que actualmente se relaciona y se comunica el ser humano, hay que entender cómo, en tanto sujeto y cuerpo físico, el individuo se relaciona con el mundo y con qué consecuencias. Hartmut Rosa (2019) utilizó el concepto de resonancia para describir estas relaciones y sus patologías actuales.

En su obra define al organismo humano no sólo como parte del sujeto en sí mismo, sino también parte del mundo como cuerpo físico. Este cuerpo físico es el mediador entre el sí mismo y el mundo, posibilitando su percepción y vivencia. A través de este cuerpo físico y de sus acciones, el sujeto se expresa en el mundo e influye en él; a su vez, mediante el cuerpo, el mundo se inscribe en el sujeto, y viceversa. Por el cuerpo: mirada, postura, muecas... se puede saber el modo en que un sujeto está en el mundo. El cuerpo comunica lo que le pasa internamente, aunque el individuo no lo quiera; a su vez el individuo lo usa para hacer visible su imagen y lo configura de acuerdo con ello; hay una transformación.

Parte de la problemática actual, según Rosa, es que estas relaciones con el mundo ya no son directas sino principalmente mediadas por la tecnología. Se vive en un mundo tecnologizado que no es el real, con el que el cuerpo no puede hacer contacto directo. Se “vive” a través de la tecnología. El cuerpo entonces se convierte en un recurso más, un instrumento, y se le trata como tal en aras de cumplir con las exigencias de ese otro mundo, cuya estabilidad social se basa en el crecimiento, la innovación, la aceleración, y que desconoce cómo funciona biológicamente el cuerpo del ser humano.

Las pantallas y los equipos electrónicos, de acuerdo con el autor, se convierten en un medio anexo para la vivencia de un mundo también anexo, que si bien tiene su origen en datos de lo que llama mundo “base”, es distinto y funciona a partir de otras lógicas, con otras formas para comunicarse. A través de la tecnología digital se trabaja, se juega, se dan las relaciones, con consecuencias nocivas en un cuerpo que se suele sobreexplotar al tomarlo simplemente como un instrumento.

Rosa lo define como una pérdida de resonancia del sujeto con su propio cuerpo, y del cuerpo con el mundo. Justo cuando esa resonancia se interrumpe o se ve atrofiada, hay manifestaciones negativas en el individuo como las patologías y alienaciones típicas de la modernidad, derivado de que las “interacciones” con el mundo se reducen a procesamiento cognitivos de símbolos, como los que vemos en las pantallas, en lugar de relaciones sensibles y corporales inmediatas, que aunque se dan, su

duración es cada vez menor y como el número de ellas incrementa a cada momento, por ejemplo las reacciones que tenemos al recibir notificaciones de las distintas redes sociales, es casi imposible asimilarlas.

Cierto es que puede haber una falta, bloqueo o ruptura de la resonancia en la actualidad, pero sólo si nos referimos a una resonancia que llamaría “primaria”, esa que no contempla los estrechos vínculos actuales con la tecnología y a la que difícilmente regresaríamos. ¿Puede existir resonancia a través de la tecnología? Para Martin Altmeyer⁶⁷ ni el internet ni la tecnología son obstáculos para la resonancia sino que, por el contrario, son los espacios donde se produce la búsqueda de resonancia en las sociedades actuales, a través de las relaciones digitales. Para el autor, en esos espacios el “yo” contemporáneo se libera de las limitaciones internas, externas, y sale de sí mismo para exponerse al mundo, con lo bueno y lo malo, principalmente a través de las redes sociales, desde donde cultiva la esperanza, a menudo inconsciente, de entrar en resonancia con el mundo.

Para Reimut Reiche⁶⁸, citado por Altmeyer, y en este sentido, la crítica a la aceleración social y cultural, externada principalmente por las generaciones anteriores, oculta un miedo general y profundo al cambio, en donde la demonización de un mundo marcado por la globalización, la mediatización y la digitalización, surge de un deseo secreto de las generaciones anteriores, de preservar un monopolio sobre la interpretación del mundo, frente a una evolución social cuyo ritmo se sienten incapaces de seguir, a diferencia de las nuevas generaciones que crecen en él de forma natural.

Es difícil que a alguien le “falte” algo que no conoce, y tampoco importa si las relaciones digitales son “mejores” o “peores”, simplemente son formas distintas, adaptaciones “naturales” a la inclusión de la tecnología en casi todos los ámbitos de la vida diaria. Lo que vale la pena rescatar, bajo los objetivos de

⁶⁷ Investigador del departamento de Psicología, de la universidad de Kassel, Alemania.

⁶⁸ Sociólogo, sexólogo y psicoanalista alemán.

esta investigación, es cómo esta resonancia puede verse reflejada en un *sticker*, cómo pueden ser no sólo una forma de expresar emociones, establecer vínculos, sino un elemento de interpretación de un sujeto que utiliza la tecnología digital también para definirse, cuestionarse, y encontrarse para volverse a cuestionar.

Bajo una perspectiva similar, Charles Taylor (en Voirol, 2022, p. 17) retoma la resonancia y la define como “lo que permite a los sujetos orientarse en el mundo, eligiendo ciertos bienes entre una multiplicidad de posibilidades, según las preferencias o aversiones reveladas por un compromiso sensorial más que racional”⁶⁹. Si un *sticker* se toma como un elemento de resonancia, se estaría haciendo énfasis en esa parte emocional que lo caracteriza, en un espacio de no racionalidad que puede apelar a una forma menos dictada, obligada o influenciada de comunicarse, de expresarse como ser digital.

Al respecto y continuando con Altmeyer, estas relaciones de intercambio del ser digital en la era del Internet no son autosuficientes, por el contrario, forman parte de una relación más global con uno mismo y con el mundo, en la que cohabitan virtualidad y realidad. Los deseos, fantasías, sensaciones, sentimientos, esperanzas, expectativas, sueños, ensoñaciones, podría decirse que no son virtuales en sentido estricto porque al mismo tiempo pertenecen al mundo real, aunque este sea subjetivo, y así, el ciberespacio es un espacio de posibilidades que no sólo sirve para “escapar” de la realidad social sino que forma parte plenamente de ella. En las relaciones digitales todo está entremezclado; en un *sticker* también.

Esto iría de la mano con lo que plantea Martin Dornes (en Altmeyer, 2022, p. 157) respecto de una tendencia intrapsíquica hacia la licuefacción del carácter social contemporáneo. El autor sugiere el término “personalidad posheroica” porque los sujetos ya no se sienten obligados a reprimir “heroicamente” sus necesidades. Se trata de un tipo de personalidad relativamente abierta, flexible,

⁶⁹ Traducción propia.

vivaz, sensible, comunicativa y adaptable que, en comparación con las formaciones de carácter anteriores, es menos rígida y blindada. Un *sticker*, en este mismo sentido, es un elemento abierto, flexible, vivaz, comunicativo y adaptable.

Altmeyer establece la tendencia actual hacia la autoexposición, el performance y la excentricidad psicológica por parte de los individuos, un “yo excéntrico” que tiende a volcar su vida interior hacia afuera para mostrar al mundo lo que es, lo que siente, lo que piensa, lo que quiere y puede, sin embargo, esto podría ser sólo la mitad de este individuo intermedio, que si bien puede mostrar al mundo lo que es, al mismo tiempo puede estar externando justo lo que no es, fuera de lo digital; lo mismo sucede con lo que quiere y puede. ¿Será que una vida ya no es suficiente y el ser humano se vale ahora de elementos que le ayuden a hacer contacto en esas múltiples vidas que es capaz de crear a través de la comunicación digital? El *sticker* podría fungir como uno de esos elementos que le ayuden a “ser” en cada uno de los mundos creados, como un elemento resonante.

La tecnología digital, en la actualidad, está presente desde las primeras etapas del proceso de individuación y de socialización del ser humano. Podría tratarse incluso, según Altmeyer, de un objeto transicional⁷⁰ que permite al individuo organizar y desarrollar un espacio entre él y el mundo, entre él y los otros, y también entre lo real y lo ficticio, pues en el espejo del otro, así como en la retroalimentación del entorno y en el “eco de la sociedad”, es donde el individuo experimenta quién es, se hace visible ante los ojos de los demás, y tiene la experiencia de ser visto, de sentirse entendido, reconocido y amado por otras personas: “¡Soy visto, luego existo!” (Winnicott en Altmeyer, 2022, p. 139).

⁷⁰ Término que utiliza Donald Winnicott, pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés, para quien las personas nacen sin un “yo” claramente desarrollado y lo buscan a medida que crecen. El “objeto transicional” es clave en su teoría del desarrollo infantil y lo define como un objeto físico que el niño elige para proporcionarse consuelo y seguridad. Para desarrollarse, es esencial que el ser humano se sienta “real”, en contacto con los demás y con el propio cuerpo.

Los soportes tecnológicos y los medios de comunicación, entonces, podrían formar parte de las mediaciones en la relación con uno mismo y con el mundo. Los niños de alguna forma están entendiendo al mundo a través de una pantalla, lo cual no tendría que ser nocivo si finalmente gran parte de su crecimiento se desarrollará entre pantallas y de cualquier forma tendría que adquirir las habilidades y capacidades necesarias.

Altmeyer está en contra de las inclinaciones “apocalípticas” que parecen no confiar en la intuición social, la integridad moral, la inteligencia técnica y la capacidad de aprendizaje práctico de las nuevas generaciones, a quienes denomina hijos de la modernidad digital, y que se están apropiando naturalmente y a su manera, de los nuevos medios. Sostiene que a través de errores e ilusiones, oportunidades y posibilidades, riesgos y peligros, sorpresas y aventuras, sabrán darle forma con sabiduría.

Una visión sin duda optimista que pasa por alto o minimiza las consecuencias negativas que siempre existen, y que se tocarán más a fondo en el siguiente apartado, pero que, por otro lado, brinda a los individuos tecnologizados la oportunidad de existir y desarrollarse con una mirada propia, más allá de los prejuicios que siempre surgen con lo nuevo, lo desconocido. Altmeyer hace referencia a la historia de la humanidad en la que, en la sucesión de las generaciones, se han ido transfiriendo responsabilidades, de los mayores a los más jóvenes sin que el mundo colapse. Se pregunta por qué estos hijos de la modernidad digital no podrían hacerlo. La duda es si no está la humanidad ante el colapso y la primera generación del fracaso, o si esta vez la respuesta no está sólo en la humanidad compuesta por seres humanos sino en una comunidad que incluya a lo no humano, a las máquinas.

4.3 El aceleracionismo y las relaciones humano-máquina

La relación del ser humano con el mundo, su interacción con las máquinas, así como la influencia definitiva del capitalismo y sus símbolos, ha dado lugar a muchas incógnitas respecto de la tecnología

como medio de emancipación, o de perdición, del ser humano, dentro de un sistema capitalista que se suponía lograría la libertad del individuo al permitirle realizar su vida sin la escasez de por medio; estamos, en el 2026, muy lejos de ello.

¿El capitalismo es capaz de llegar a lo prometido y lo único que hace falta acelerar el paso para lograr ese estadio? O en lugar de ello, ¿existen verdaderas alternativas? ¿Se trata de acelerar para que todo colapse y recomenzar? ¿Acelerar con el propósito de encontrar estas nuevas formas político-social-tecnológicas que eviten el colapso? ¿De resignarse y aguardar por el apocalipsis? ¿Esperar a que el capitalismo muera a causa de lo que Arven Avanesian⁷¹ y Mauro Reis⁷² (2017, p. 10) llaman “sus propias contradicciones”?

Son estos autores quienes hacen una diferenciación entre lo que llaman “aceleracionismo consolidado de derecha”, representado por Nick Land y seguidores; y los “pujantes aceleracionismos de izquierda”, que a pesar de sus diferencias, dejan asentado que el valor⁷³ y las máquinas, por tanto la tecnología digital, no son asuntos meramente económicos sino una “transformación de lo que significa ser humano”. Para estos autores el tema central está entre el sujeto y la agencia de aceleración, es decir, entre quién acelera o puede acelerar, y el qué.

Uno de los documentos que mayor visibilidad le dio al tema fue el “Manifiesto por una política aceleracionista” de Alex Williams⁷⁴ y Nick Srnicek, para quienes el futuro no será el resultado de la inercia actual sino que debe ser construido. Establecen una distinción entre velocidad y aceleración, pues si bien nos movemos rápidamente, lo estamos haciendo dentro del marco capitalista, mientras que la

⁷¹ Filósofo, teórico literario y político. Miembro visitante en el departamento alemán de la Universidad de Columbia, en el departamento alemán de la Universidad de Yale y profesor visitante en varias academias de arte en Europa y Estados Unidos. En Berlín, es editor general en Merve Verlag y está a cargo del programa de teoría en Volksbühne. Cofundador de la plataforma de investigación bilingüe *Spekulative Poetik* (www.spekulative-poetik.de).

⁷² Músico y traductor mexicano. Investigador de las relaciones entre la narrativa y el capitalismo financiero. Reside en Belgrado.

⁷³ Referente a la Teoría del valor de Karl Marx, como forma de organización capitalista de la producción.

⁷⁴ Profesor de sociología en la Universidad de Londres y autor, junto a Jeremy Gilbert de *Hegemony now* (2017).

aceleración implica justamente experimentar dentro de un universo de posibilidades. Para estos autores la respuesta está “afuera”. La infraestructura existente no es un escenario capitalista que deba ser demolido en un esfuerzo vano, sino una plataforma de lanzamiento hacia el postcapitalismo.

El objetivo como sociedad, de acuerdo con estos autores, es el autodomínio colectivo, el comprendernos mejor a nosotros mismos y al mundo social, tecnológico, económico y psicológico en el que vivimos para que podamos autogobernarnos. Esto a pesar de que hay cientos de imágenes vaticinando un futuro en donde máquinas y entes ajenos gobiernan el planeta, y que representan no tanto una posibilidad como la ausencia de una conciencia dirigida a buscar y lograr ese autogobierno.

Se requiere de la construcción de una infraestructura intelectual que incluya un replanteamiento de ideales para entonces construir las vías para lograr una “nueva hegemonía compleja y una plataforma tecnosocial postcapitalista”, a través del aceleracionismo, que no es sino la convicción de que las capacidades tecnológicas “pueden y deben ser liberadas, y elevarse por encima de las limitaciones que impone la sociedad capitalista... abrir nuestros horizontes hacia las posibilidades universales del Afuera” (Avanessian & Reis, 2017, pp. 45, 47-48).

A propósito de esta relación tecnología-sociedad, Hartmuth Rosa (2016) identifica tres categorías principales de esta aceleración, la tecnológica, la del cambio social y la del ritmo de vida. Para él, la aceleración puede entenderse como la estructura de la Modernidad, es decir, no es que se trate de una característica, sino que tanto el crecimiento como la aceleración y la innovación son una necesidad estructural, “imprescindible para mantener el funcionamiento de toda la complejidad institucional de una sociedad moderna” (Reckwitz & Rosa, 2022). Entiende la tecnología no como una causa de aceleración social en sí misma, sino como una “condición facilitadora” que provoca inevitablemente cambios en las prácticas sociales, las estructuras de comunicación y la forma de vida, es decir, propicia el cambio social.

Para este autor la aceleración tecnológica ha contribuido a la transformación del “régimen espacio-temporal” de la sociedad, de tal forma que los lugares que solían ser referentes como la escuela, los bancos, las oficinas, se desvanecen en la virtualidad, o son fácilmente sustituibles por otros deviniendo “estructuras desechables”, además de que, al acortarse las distancias, los espacios parecieran reducirse perdiendo parte de su significación. La proximidad espacial ya no es necesaria para mantener relaciones sociales estrechas y esto va modificando las estructuras, las actitudes, los valores, los hábitos, con una rapidez cada vez mayor, lo cual, más allá de la teoría se puede percibir en el día a día, en un presente cada vez más reducido. Esta es la aceleración social, en la que ya no hay estabilidad ni identidad, se vuelve “situacional” y no de largo plazo.

Sin embargo, ¿no es justamente esa estabilidad lo que nos llevó, como sociedad, a pensar que las cosas deben “ser” de una forma lo menos cambiante posible? ¿El asirse a los mismos lugares, las mismas costumbres, las mismas formas, impidió que nos diéramos cuenta de que como sociedad no estábamos yendo hacia el mejor lugar? ¿No es eso lo que facilitó al capitalismo simplemente dirigir el camino por el que deberíamos andar? Tal vez un tiempo de verdadero desarraigo es lo que está haciendo falta, tal vez la despolarización antes mencionada sea necesaria así como la constante creación de elementos, de momentos.

En la red se van formando estructuras que pueden durar segundos o años. Se puede ser alguien distinto incluso al mismo tiempo y entablar diversos tipos de comunicación, muchos de ellos tal vez por única ocasión, pero, además, las formas también se han transformado y las imágenes cada vez están más presentes en estas interacciones. Este hecho para Rosa implica que se dejen de lado los argumentos al darse efectos instantáneos, en gran medida no conscientes, porque tal vez las palabras se volvieron “demasiado lentas” en detrimento de los argumentos, sin embargo, una imagen puede ser un

argumento, tan simple o complejo como se desee, que sirve para “probar o demostrar una proposición”⁷⁵.

No es entonces que las palabras sean lentas, es que pertenecen a otro tipo de comunicación, ni más ni menos eficiente en términos de entendimiento, sólo no tan adecuadas para una comunicación transmáquina. Continuando con el autor, la aceleración también se refleja en el ritmo de vida. Se quieren hacer más cosas en menos tiempo porque se ha asociado con una ventaja competitiva del capitalismo, “los rápidos salen ganando, mientras que los lentos se rezagan y pierden” (Rosa, 2016, p. 98) pues no hay reconocimiento en esta sociedad competitiva. El tiempo, entonces, se vuelve escaso, cuando lo lógico sería que hubiera más tiempo libre como consecuencia de la aceleración tecnológica; en cambio, lo que sucede es que queremos abarcar más y más, tanto experiencias como capacidades desarrolladas.

Entre más velocidad, menos tiempo nos lleva una acción, por lo tanto se puede hacer un mayor número de ellas. Por ejemplo, antes del correo electrónico se escribían tal vez un par de cartas a la semana, en el entendido del tiempo que tardaría en llegar el mensaje al destinatario, y el que llevaría, en todo caso, una respuesta. Actualmente se pueden contestar diez, veinte o treinta correos electrónicos en un día, pero también se pueden expresar varias emociones al mismo tiempo en una imagen, en un *sticker*.

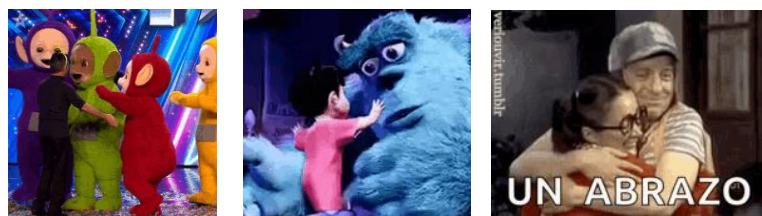
Si esta situación la llevamos a otro terreno, hace un par de décadas ¿cuántos abrazos al día daba una persona cualquiera? Dos, tal vez cinco, pero definitivamente no tantos como los que ahora se mandan con los *stickers*, y sin embargo, a pesar de la cantidad, siguen conservando su individualidad, la carga emocional, la intención; cada uno de ellos transmite cosas distintas, y tal vez esto permite, más allá de una sociedad rebasada por el número de “abrazos” que envía, una sociedad más expresiva, o llevándolo a una generalidad, con una mayor oportunidad de potenciar una expresión, una acción, una

⁷⁵ Definición de la RAE.

idea. Las emociones transmáquina incluyen un universo más amplio, el de las cosas, los animales, lo irreal, o una nueva posible realidad. Los *stickers* de la figura 13 envían un abrazo, sin embargo, cada uno provoca varias emotividades y circunstancias distintas, incluso en el mismo individuo.

Figura 13

Stickers de abrazos, con personajes diversos.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Uno de los problemas del aceleracionismo, para Rosa, es que se transformó en totalitarismo y ejerce una presión ineludible sobre la voluntad y acción de los sujetos en todos los aspectos de su vida social, de tal modo que es casi imposible combatirlo. Los acelerados cambios sociales, culturales y económicos, paradójicamente hacen más lenta la formación de voluntad y la toma de decisiones democráticas, lo que deriva en una ruptura de la sincronización entre la política, la economía, lo social, quedando la vida misma en una especie de letargo generalizado que simplemente se deja llevar por los acelerados procesos, en rapidez y en volumen, alentados por una sensación de libertad que resulta de la gran variedad de opciones que se presentan sin notar ya el grado de regulación en el que se vive.

Pudiera ser que estemos viviendo dentro de una libertad “moldeada” por la tecnología digital y que sean inevitables los errores, como fue la inquisición o lo son las dictaduras, si hablamos de un molde religioso o político. Tal vez sea el paso necesario para saber lo que no queremos que sean nuestras relaciones a través de la tecnología.

4.4 ¿Soluciones humano-maquínicas?

Ante los escenarios un tanto catastróficos, Antonio Negri⁷⁶ propone la acción de una existente clase social con una gran potencia de trabajo cognitivo, misma que debería liberarse y dejar de lado la latencia en la que se encuentra para proponer una nueva hegemonía, pues “¡aún no sabemos lo que un cuerpo tecnosocial moderno puede hacer!”. Se requiere, según el autor, de un “programa comunista por un futuro postcapitalista”, que implica la reapropiación proletaria de la riqueza, a través principalmente de una “moneda del común” (2017, pp. 81, 89) dentro de una hegemonía de la cooperación.

¿Están conscientes los usuarios de las tecnologías digitales de que como humanidad estamos ante dos grandes escenarios? Por un lado, lo que podría ser el comienzo de un cambio radical en las relaciones político-económico-sociales-tecnológicas, en aras del tan nombrado bien común, y para lo cual se requiere de la acción y el cambio colectivo, o por el otro, el inminente fin. Probablemente no, sin embargo hay una constante: el cambio.

Así nacieron las últimas generaciones, entre cosas que son distintas cada día, cada minuto. Ellos mismos hacen cambios de modelo de equipo, pero también de plataformas de redes sociales, de las fotos de perfil o lo que les sirva de distintivo; registran momentos, eventos que hacen una diferencia aunque cambien a lo mejor a los pocos minutos. Para algunos autores esto es parte del aceleracionismo, y provoca desarraigo, falta de identidad, sin embargo, al ser algo normalizado, y de lo que por cierto carecían las generaciones previas al boom digital, es lógico entonces que surjan decenas de opciones, cada una con matices diferentes, para expresarse, por ejemplo, a través de las redes sociales, en esa especie de prueba y error por el que se van descubriendo esas nuevas formas.

Este es el escenario en el que se desarrollan las tecnologías digitales, y para establecer si un elemento como el *sticker* puede ayudar a la comprensión de esta comunicación transmáquina, es

⁷⁶ Uno de los exponentes más notables del marxismo y el comunismo heréticos.

necesario apartarse de las posturas instrumentistas según las cuales la tecnología tiene simplemente un uso utilitario, y considerar, en cambio, teorías como la de la tecnocultura, definida por Hernández et al (2010), para quienes, tomando como base las TIC, las tecnologías son construcciones culturales. Estas permiten la generación de nuevas culturas y sujetos, partiendo del hecho de que la tecnología es conocimiento socialmente aplicado, y que son las condiciones sociales que les dieron origen, las que marcan las prácticas específicas, cómo son aplicadas, pero además, hay una transformación mutua entre tecnología, sociedad e individuo, a través de los procesos de comunicación.

Se crean nuevas prácticas sociales, y como afirma Castells (2000), las TIC más que inducir la realidad virtual inducen la construcción de la virtualidad real, de tal forma que el mundo que transforman es un mundo simbólico, mental. Este autor, al hablar de la sociedad red, mencionada con anterioridad, establece que las redes son estructuras abiertas, capaces de expandir sus nodos sin límite, siempre y cuando compartan los mismos códigos de comunicación, lo que forma sistemas dinámicos y abiertos dentro de una cultura que el autor denomina como “multifacética y virtual”.

Bajo estas premisas, los *stickers*, en tanto elementos tecnológicos, pueden dar cuenta del entorno en el que fueron creados, de cómo es la sociedad que los utiliza y de forma inmanente cómo son los procesos de comunicación que se llevan a cabo y su transformación, pues, como aseguran Moya y Vázquez (2010), las tecnologías de la información no sólo se trata de objetos técnicos sino que también representan lo que dicen y piensan los sujetos, así como sus motivaciones para usar esos objetos.

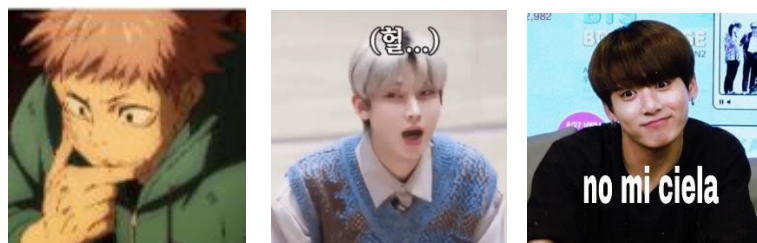
La tecnología que se utiliza da cuenta de cómo los sujetos piensan el mundo, median la experiencia social. Para las autoras, en el mundo social nada es “natural”, por lo que no es la relación “con” las máquinas lo que cambia al sujeto sino justamente las formas de relación social, es decir, no es que la sociedad cambie sus formas de comunicarse porque hay *stickers* o porque los utilice, sino que, es

en su uso y en las relaciones que se establecen a través de ellos, que se pueden detectar las formas de relación social en el ciberespacio.

Los *stickers* podrían, entonces, ser reflejo de una constante búsqueda de opciones por parte de los sujetos, en aras de entenderse como maquínicos, de experimentar formas híbridas de relacionarse. Elizabeth Reid (en Moya & Vázquez, 2010), al referirse al ciberespacio, lo define como una construcción cultural más que tecnológica; un mundo con respuestas sociales y emocionales donde se da la creación e intercambio de significados en un universo que es resultado de acciones colectivas, que está atravesado por procesos hegemónicos, contrahegemónicos, relaciones de poder, intereses sociales, políticos, ideológicos y económicos (Figura 14). Un *sticker* es parte de este ciberespacio, y por tanto contiene, de alguna forma, esta información.

Figura 14

La incursión de la cultura oriental, como otras realidades sociales, queda plasmada en los stickers.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

Steven Shaviro⁷⁷ (2017) aborda otro elemento importante, la estética como “la única cosa que no puede ser reducida a la economía política”, toda vez que la experiencia estética es singular, no-cognitiva, no sirve a ningún propósito fuera de ella y sobre todo, “no puede ser extraída, apropiada ni puesta a

⁷⁷ Académico, filósofo y crítico cultural estadounidense.

trabajar”. En este sentido, y más allá de la libertad de formas, de la expresión de emociones “nuevas” o que al menos no tienen un similar en palabras, los *stickers* podrían ser reflejo de la búsqueda que este ser digital hace.

Podría tratarse de un uso no necesariamente de forma consciente sino casi por instinto de supervivencia, de una salida, de un espacio que no se perciba del todo regido por la inercia capitalista que predomina en Internet, esto aunado a su posible función como elemento de resonancia tecnológica establecido anteriormente. Crearlos, usarlos y enviarlos “porque me gustan”, podría ser una ventana de oportunidad para que en la red circulen las ideas, opciones y soluciones que lleven a la humanidad a ese “afuera”, apoyada en la tecnología digital como aliada “natural” en la búsqueda de la permanencia social en lugar de la destrucción.

El capitalismo está cada vez más interesado en la explotación de las emociones, de los estados de ánimo, las experiencias y las atmósferas. Las marcas comerciales, por ejemplo, crean y hacen circular sus *stickers* en la búsqueda de algún beneficio mercantil, sin embargo, en una vía paralela, van todos los demás *stickers* cuyo único fin es de relación. La incógnita es si estas vías paralelas podrán continuar así, incluso diversificarse, o si terminarán siendo absorbidas.

Si bien a través de Internet se extraen datos de nuestros gustos, pensamientos y sentimientos, mismos que son monetizados, con los *stickers* la situación es más compleja, porque al menos hasta este momento, no se puede contabilizar bajo ningún parámetro cada uno ellos porque mutan constantemente, de forma, de sentido, y por esta misma razón, lo que expresan probablemente es imposible de datificar. ¿Son, entonces ejemplo de esas otras formas que, aunque creadas dentro del sistema, tienen un “afuera”?

La sociedad actual, para Reckwitz y Rosa (2022), está ante una crisis doble: externa, con las problemáticas que ya se han mencionado (ecológica, económica...); y por otro, la interna, en donde

entran conceptos como el de alienación⁷⁸, es decir, el que los sujetos realicen acciones impuestas desde el exterior sin un deseo “real” de realizarlas. Un claro ejemplo de alienación es el hecho de trabajar más allá de las horas laborales, “voluntariamente”, aún cuando el verdadero deseo es hacer otra cosa; sin embargo, estas situaciones podrían entrar en el rango de “errores” por lo que en realidad no habría forma de evitarlas si no se experimentan primero. Pareciera que con máquinas o sin ellas, seguimos aprendiendo a “prueba y error”.

Otro de los problemas que plantean estos autores es el desarraigo en las cosas, que por ser fácilmente sustituibles, principalmente por el avance de la tecnología, la fácil disponibilidad, y por supuesto la obsolescencia programada, ya no llevan “marcas propias”, por lo que no hay un proceso de individualización o internalización, sin embargo, los *stickers* son prueba de que sí existen condiciones similares en la digitalidad, pues se pueden individualizar, guardar, enviar cargados de emociones personales; hay los favoritos, los que siempre empleamos ante determinada situación. Las personas no utilizan *stickers* con los que no se sientan identificados de alguna forma.

Tiziana Terranova⁷⁹ (2024), desde otra perspectiva, explica la relación de la sociedad con el mundo digital como una Cultura Red, en la que Internet funge como un espacio de formaciones socioculturales heterogéneas, con una gran actividad de intercambio de información, donde constantemente surgen nuevas experimentaciones, en todos los ámbitos, que van modificando al individuo de acuerdo a cómo surgen, se propagan, circulan y desaparecen conceptos, discursos, identidades o prácticas, iniciados o respaldados por imágenes, palabras clave.

⁷⁸ Para Karl Marx, citado por Rosa constantemente, existen cuatro formas de alienación del trabajador en la sociedad burguesa: por el producto de su trabajo, que se convierte en un objeto extraño que ejerce poder sobre él; en su actividad laboral, a la que percibe como dirigida contra sí mismo y como si no le perteneciera; por la «esencia genérica» del hombre que se transforma en un ser ajeno; y por otros seres humanos y en relación con su trabajo y con el objeto de su trabajo (Musto, 2021).

⁷⁹ Teórica y activista italiana. Investigadora de los efectos de las tecnologías de información en la sociedad. Entre sus obras se encuentra *Network Culture. Politics for the Information Age*

Para la autora, cada espacio generado a través de plataformas, aplicaciones, forman una especie de mundos compuestos tanto por las máquinas o la arquitectura del software, como por el contenido en sus diversas expresiones: texto, imágenes, video, enlaces, producidos por los usuarios, que reflejan modas, gustos, normas, patrones, y que suponen, por una parte, divergencia, incompatibilidad y caos, pero también la posibilidad de nuevas negociaciones, técnicas y sociales, que impulsan cambios y nuevas configuraciones.

En esta sociedad-red, derivada de la Cultura Red, los individuos se reagrupan en multitudes informacionales cuyo comportamiento está determinado tanto por relaciones de afinidad o contraposición como por la impronta de replicarse a sí mismos y sobrevivir en sus muchas copias. El individuo entonces se convierte en una especie de entidad abierta y conectada que dependiendo del entorno, produce, transforma o modula la realidad. En estos espacios se lucha por la libre determinación de las opiniones públicas contra la imposición de sentidos dominantes, y en su forma ideal podrían llegar a formar comunidades dinámicas, de intercambio horizontal, basadas en el gran potencial de experimentación política y social que permitan relaciones de negociación y compatibilidad.

Finalmente, entre las posturas más pesimistas se encuentra la de Franco “Bifo” Berardi⁸⁰ (2023), quien plantea que el mayor problema es que para el capitalismo los seres humanos desaparecieron, en su lugar ahora hay números, dígitos, máquinas, conexiones perfectas, inteligencias artificiales, entonces ya no hay con quien negociar nada. Frente a situaciones sin salida que no se pueden ganar, lo único que queda es desertar, dejar de participar, y en el intento, lo más seguro es que la siguiente generación no sobreviva; vendrán los suicidios masivos.

⁸⁰ Filósofo, escritor. Graduado en estética y formado con Félix Guattari. Profesor de historia social de los medios de comunicación en la Academia de Bellas Artes de Brera (Milán). Su línea de estudio son las transformaciones del trabajo y de la sociedad producidas por la globalización, especialmente en cuanto al rol de los medios de comunicación en las sociedades postindustriales.

Pone como ejemplo el que ya actualmente las mujeres de todo el mundo prefieren no tener hijos por no dar continuidad a la situación actual, es decir, es mejor la autoterminación que la extinción decidida por el capital, sólo entonces y después de todo esto se podría encontrar la “autonomía creativa del tiempo que viene”. Existen padecimientos que antes no se conocían, como el *burnout* o agotamiento extremo laboral; y condiciones ya indispensables en la cotidianidad el ser humano como el *multitasking*, es decir, realizar varias tareas al mismo tiempo. El que se le “acabe la batería” al individuo, son problemas de la sociedad actual (Figura 15).

Figura 15

Condiciones actuales derivadas de la dependencia a la tecnología digital.



Nota. Tomados de WhatsApp, sin derechos de autor. Algunas características, como el movimiento, no son visibles en un medio impreso.

El ser humano ha pasado por muchas etapas complejas, por amenazas naturales, enfermedades, guerras, se ha anunciado su aniquilación más de una vez, sobre todo como consecuencia de sus malas decisiones, sin embargo, ha prevalecido su capacidad de adaptación y de supervivencia. Esta cercana relación con las máquinas es una nueva etapa. La naturaleza posee conocimientos que no hemos sabido descifrar, al menos no en esta época, en este siglo, tal vez, a través de esta comunicación transmáquina se logre una mejor comprensión del mundo en su totalidad.

Capítulo 5: Metodología

En este capítulo se desarrollan, de acuerdo con lo establecido en la metodología de esta investigación, los principios de la Teoría Fundamentada que sirvieron de apoyo para el análisis bibliográfico. Se describen las características del grupo de estudio. Se explican las etapas del modelo diseñado para esta investigación y cómo se llevó a cabo la codificación de las categorías emergentes hasta llegar a las cinco categorías que sirvieron de guía para el desarrollo de las entrevistas.

Como lo establece Alberto Maldonado⁸¹ en *Comunicación y cultura desde una perspectiva crítica comunicacional y mattelartiana*, para el estudio de los procesos comunicativos contemporáneos se requiere de estrategias transmetodológicas dado que “la complejidad de lo *digital/analógico*⁸² solicita de combinaciones, mezclas, reconstrucciones, reformulaciones y propuestas que constituyan interpretaciones transdisciplinares” (Maldonado, 2024). Para este autor, las ciencias de la comunicación son una transdisciplina que contiene componentes de las ciencias sociales, de las ciencias del lenguaje, de las psicológicas, economicopolíticas, las artes y la tecnología. Asimismo plantea la importancia de lo micro en interrelación con lo macro en cuanto a la producción teórica en comunicación.

Se está investigando al *sticker* desde ese nivel micro para determinar si puede ser un elemento de importancia en el concepto macro de la comunicación, en específico de la que denomino transmáquina. Bajo esta misma vertiente, el diseño es flexible y no lineal unidireccional, de acuerdo con la definición que establece Mendizábal (2006), tomando en cuenta que se trata de un tema muy reciente con una vertiente tecnológica digital en constante cambio. Por esta razón se explica, mediante un modelo de adaptación propia, los pasos que se siguieron para realizar el presente trabajo.

⁸¹ Titular de la Cátedra Mattelart del Centro Internacional de Estudios Superiores de Comunicación para América Latina (CIESPAL).

⁸² Cursivas del autor.

Dado que el propósito de esta investigación es obtener un conocimiento distinto respecto de los *stickers* y teorizar acerca de sus alcances, estableciendo en un primer término que puede ser un elemento que ayude a la comprensión de la comunicación transmáquina, pero sin descartar que puedan surgir otros, el método base fue el de la Teoría Fundamentada de Strauss y Corbin (2002). En una segunda etapa se llevó a cabo un estudio cualitativo para posteriormente llegar a la codificación.

Como parte de la Teoría Fundamentada, el enfoque inductivo es el que prevaleció en la primera parte de la investigación para que, a partir de los datos recopilados y analizados en la revisión bibliográfica surgieran, fundamentadas en esos datos, las categorías que rigieron la segunda parte de la investigación que se llevó a cabo mediante una entrevista semiestructurada, a profundidad. Sin embargo, para analizar los resultados de la aplicación de los instrumentos, el enfoque fue deductivo-inductivo toda vez que, como lo establecen Vives y Hamui (2021), al hacer énfasis en la codificación y categorización que marca la Teoría Fundamentada, si bien podrían surgir nuevas categorías que no habían sido consideradas, la mayoría se analizaron desde las teorías que dieron lugar a las categorías originales.

5.1 Teoría Fundamentada

En esta investigación se teoriza acerca del *sticker* como objeto de investigación, en un contexto que incluye la comunicación transmáquina y la sociedad digital. Fue la observación simple de los *stickers*, como algo más que sustitución de palabras o emociones, lo que llevó al planteamiento y a su investigación, tomando en cuenta no sólo su condición y características, sino sobre todo, sus relaciones. Se partió de los conceptos de imagen, comunicación, tecnología digital, sociedad digital, y fueron estos primeros datos los que arrojaron otros conceptos para dar forma a las categorías establecidas.

Si bien se tenía la idea a priori de que era necesaria una redefinición del *sticker*, fue a partir de la información analizada que se planteó como indispensable. Es importante especificar que el concepto de comunicación transmáquina se basa en la teoría de la *Human-Machine Communication*, y se introduce

como el más adecuado a los procesos de comunicación que involucran medios digitales. Su característica principal es el que las máquinas son un ente comunicativo, no un medio. Se explica ampliamente en el primer capítulo.

Con base en este método se identificaron, desarrollaron y relacionaron los conceptos más pertinentes para el análisis del *sticker* y poder así definir las categorías emergentes, tal como lo establecen Strauss y Corbin (2002, p. 220). Esto, a través de la comparación continua de los nuevos datos con los anteriores, siempre tomando como eje el objeto de estudio y la pregunta de investigación. De esta forma se fueron ajustando y relacionando las categorías, a partir de las cuales se procedió al desarrollo del instrumento que sirvió de guía para las entrevistas a profundidad.

5.2 Grupo de estudio

Dado que los estudios cualitativos privilegian más la validez o credibilidad del conocimiento obtenido que la posibilidad de generalizar (Vasilachis, 2006), puede tomarse un reducido número de unidades de análisis elegido de forma intencional, también llamado muestra de conveniencia. Para esta investigación se requirió un grupo cercano que cumpliera con dos características: que interactuara en un chat grupal de WhatsApp, dado que el estudio es en el marco de una comunicación transmáquina; y la segunda es que utilizaran *stickers*, que son el objeto de estudio.

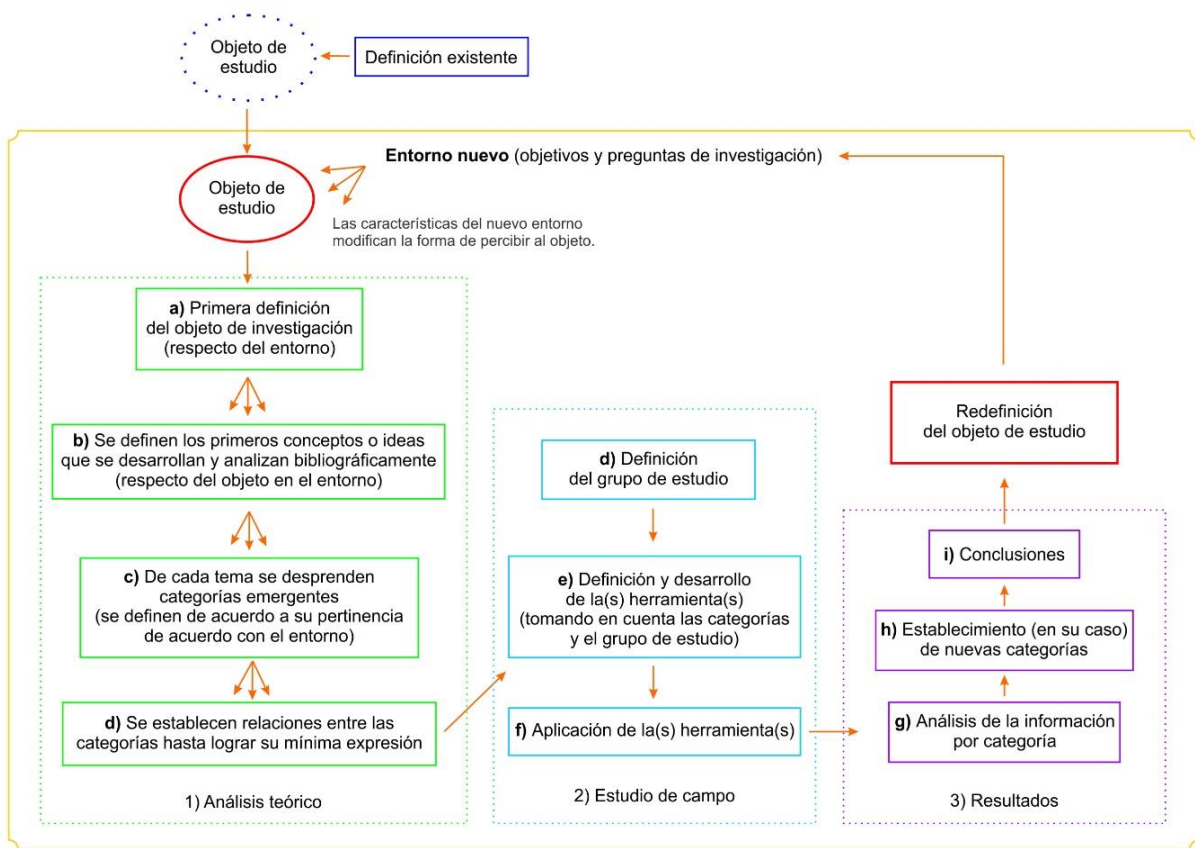
El grupo elegido fue la 13ª generación del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, de la Facultad de Diseño de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos: personas que oscilan entre los 30 y los 60 años, profesionales conocedores de la imagen y los procesos de comunicación. Este dato es importante porque las respuestas no se esperan desde un nivel intuitivo, sino que, por el contrario, el contenido seguramente estará formalizado desde sus disciplinas de origen o en un encuentro transversal con las mismas, como un “valor agregado”.

5.3 Modelo

Para esta investigación se desarrolló el siguiente modelo que ayuda a la redefinición de un objeto de investigación (Figura 16).

Figura 16

Modelo metodológico utilizado en la investigación



Modelo para redefinir un objeto de investigación en un entorno nuevo y en constante cambio

Nota. Elaboración propia.

Etapas:

1. Se definió al *sticker* como objeto de estudio, mismo que contaba con una definición que hacía alusión básicamente a su función pragmática en las conversaciones digitales.
2. Se definieron los objetivos y la pregunta de investigación que serían el nuevo entorno en el que estaría inmerso el *sticker* y por el que sufriría modificaciones en su definición.
3. Ya dentro de este entorno, la investigación se divide en 3 partes.

Parte 1: Análisis teórico

- a) Al ubicarlo en el nuevo entorno, el *sticker* sufrió modificaciones por la influencia de los elementos que ahí se encuentran: los procesos comunicativos transmáquina y las características de los elementos que en ella intervienen, la sociedad que los utiliza, la digitalidad y su alta carga emotiva. A partir de ello se creó una primera definición, ya distinta de la que se partió.
- b) De ahí se obtuvieron los primeros conceptos o ideas que se desarrollaron y analizaron bibliográficamente, tomando en cuenta la mayor cantidad de vertientes posible, comenzando por su condición de imagen, de objeto digital; el contexto social en el que se encuentra, las características del individuo usuario y sus prácticas comunicativas.
- c) Tras el análisis de cada uno de ellos se definieron y enlistaron las categorías emergentes, es decir, todos los conceptos, palabras, acciones, que dieran una explicación más amplia de los *stickers* en la comunicación transmáquina. Se formó una lista cuidando no descartar ninguno, sin importar que pudiera parecer poco significativa. Se establecieron las relaciones entre ellas hasta llegar a su mínima expresión. El desglose del proceso se encuentra en el Capítulo IV: Categorías.

Parte 2: Estudio de campo

- d) Se definió el grupo de estudio, mismo que se establece líneas abajo.

- e) Se definió y desarrolló la herramienta a utilizar: en entrevista a profundidad semiestructurada. Se desarrolla en el siguiente tema.
- f) Con base en esas categorías se investigaron las prácticas comunicativas de los usuarios de *stickers*.

Parte 3: resultados

- g) Se analizó la información de las entrevistas y se agrupó en categorías.
 - h) Se establecieron nuevas categorías.
 - i) Se establecieron las conclusiones.
4. A partir de las conclusiones se redactó la redifinición del *sticker* en la comunicación transmáquina.

Debido a que el entorno digital es cambiante, esta definición podría seguir sufriendo modificaciones de acuerdo con las nuevas características de este entorno.

5.4 Codificación teórica

Desde el inicio de la investigación y conforme se fueron recolectando los datos, se hizo un análisis continuo con respecto al objeto de estudio y la pregunta de investigación para el establecimiento de las categorías emergentes. A fin de que la codificación no se quedara en un nivel descriptivo, se basó en situaciones, contextos, actividades, prácticas, interacciones, comportamientos, opiniones, sentimientos, perspectivas, como lo proponen Vives y Hamui (2021), en un marco real y no sólo teórico. Una vez establecidas las categorías y desarrollado el instrumento, se utilizaron procesos inductivos, y deductivos – inductivos, es decir, que pueden sustentarse en un marco teórico o pueden partir de los datos, dependiendo de la etapa de la investigación, para el establecimiento de conclusiones.

- Se seleccionaron y afinaron las categorías.
- Se compararon los conceptos y contextos de cada categoría.
- Se establecieron relaciones entre las categorías con base en causas, consecuencias, contextos y las acciones de los implicados en la investigación.
- Se construyó la estructura de relaciones entre conceptos y categorías.

A lo largo de la revisión bibliográfica, y de acuerdo con la Teoría Fundamentada como metodología definida, se fue realizando la codificación teórica a través del análisis de cada texto, tomando siempre la pregunta de investigación como eje rector, de tal forma que si había una idea o concepto que tuviera relación, se fue anotando. Las primeras categorías emergentes que, tal como lo establecen Strauss y Corbin (2002, p. 220), surgieron a través de la comparación continua de los nuevos datos con los anteriores, se presentan en la tabla 2. Posteriormente se realizó la codificación axial para asociar estas categorías emergentes y hacer agrupaciones en seis subcategorías, aunque todo está interrelacionado (Tabla 3). Finalmente, se llevó a cabo la codificación selectiva para el establecimiento de cinco categorías (Tabla 4).

Tabla 2

Categorías emergentes durante el análisis bibliográfico.

Reelaboración de mensajes	Sistemas relacionales	Cibespacio
Representación visual	Niveles de realidad	Comunidad digital
Representación simbólica	Cómo es un <i>sticker</i>	Pertenencia
Función lingüística	Interpretación de los <i>stickers</i>	Mundo unificado
Expresión de emociones	Consumo de tecnología digital	Lenguaje mundial
Emoción y datos	<i>Stickers</i> como reflejo del mundo	Transmisión de valores
Existencia técnica	Aprendizajes a través de un <i>sticker</i>	Instrumentos de comunicación
Humor e ironía	Lenguaje distinto	Tecnología afectiva

Creatividad	Acompañamiento del texto	Nuevos procesos y modelos comunicacionales
Instantaneidad	Construcciones sociales	Comunicación emotivo-tecnológica
Hibridación	Mensajerías instantáneas / chatear	Multirrelaciones
Multimodalidad	Amenaza al lenguaje escrito	Redes
Polisemia de la imagen	Capacidad de expresión	Redes rizomáticas
Imagen para comprender el mundo	Semióticas simbólicas	Adaptación constante
Prácticas culturales	Interacciones hombre-máquina	Evolución tecnológica
Cuerpo tecnosocial	Colapso	Dependencia tecnológica
Resonancia con el mundo	Configuración del ser humano	Hiperconexión
Indefinición	Autoconfiguración	Ausencia de límites virtual – no virtual
Espacios de simulación	Alteridad	Aceleracionismo
Experiencias culturales interactivas	Apropiación de <i>stickers</i>	Alienación del ser humano
Representación del sí mismo	El “yo excéntrico” con múltiples escenarios	

Nota. Elaboración propia

Tabla 3

Subcategorías derivadas de las categorías emergentes.

Subcategoría 1	Subcategoría 2	Subcategoría 3	Subcategoría 4	Subcategoría 5	Subcategoría 6
<i>Función social de la imagen</i>	<i>Existencia tecnológica</i>	<i>Comunicación digital</i>	<i>Mensajes en lo digital</i>	<i>Relación con los stickers</i>	<i>Sociedad digital</i>
Polisemia de la imagen	Existencia técnica	Nuevos procesos y modelos comunicacionales	Reelaboración de mensajes	Cómo es un <i>sticker</i>	Construcciones sociales
Imagen para comprender el mundo	Sistemas relacionales	Comunicación emotivo-tecnológica	Representación visual	Interpretación de los <i>stickers</i>	Ciberspacio
Prácticas culturales	Niveles de realidad	Mensajerías instantáneas / chatear	Representación simbólica	<i>Stickers</i> como reflejo del mundo	Comunidad digital

<i>Función social de la imagen</i>	<i>Existencia tecnológica</i>	<i>Comunicación digital</i>	<i>Mensajes en lo digital</i>	<i>Relación con los stickers</i>	<i>Sociedad digital</i>
Transmisión de valores	Consumo de tecnología digital	Capacidad de expresión	Emoción y datos	Aprendizajes a través de un <i>sticker</i>	Pertenencia
Instrumentos de comunicación	Interacciones hombre-máquina	Hibridación	Función lingüística	Lenguaje distinto	Mundo unificado
Semióticas simbólicas	Evolución tecnológica	Multimodalidad	Instantaneidad	Acompañamiento del texto	Lenguaje mundial
	Cuerpo tecnosocial	Multirrelaciones	Amenaza al lenguaje escrito	Humor e ironía	Redes
	Espacios de simulación			Creatividad	Redes rizomáticas
	Representación del sí mismo			Apropiación de <i>stickers</i>	Adaptación constante
	El “yo excéntrico” con múltiples escenarios				Experiencias culturales interactivas
	Indefinición				Dependencia tecnológica
					Hiperconexión
					Ausencia de límites virtual – no virtual
					Aceleracionismo
					Alienación del ser humano
					Colapso
					Autoconfiguración
					Alteridad
					Resonancia con el mundo

Nota. Elaboración propia.

Tabla 4*Categorías finales tras el análisis bibliográfico*

Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3	Categoría 4	Categoría 5
<i>Relación con los stickers</i>	<i>Relaciones comunicativas tecnoemotivas</i>	<i>Existencia tecnológica</i>	<i>Función social de la imagen</i>	<i>Sociedad y adaptación</i>
Cómo es un <i>sticker</i>	Nuevos procesos y modelos comunicacionales	Existencia técnica	Polisemia de la imagen	Experiencias culturales interactivas
Interpretación de los <i>stickers</i>	Comunicación emotivo-tecnológica	Sistemas relacionales	Imagen para comprender el mundo	Dependencia tecnológica
<i>Stickers</i> como reflejo del mundo	Mensajerías instantáneas / chatear	Niveles de realidad	Prácticas culturales	Hiperconexión
Aprendizajes a través de un <i>sticker</i>	Capacidad de expresión	Evolución tecnológica	Transmisión de valores	Ausencia de límites virtual – no virtual
Acompañamiento del texto	Hibridación	Cuerpo tecnosocial	Instrumentos de comunicación	Aceleracionismo
Humor e ironía	Multimodalidad	Espacios de simulación	Semióticas simbólicas	Alienación del ser humano
Creatividad	Multirrelaciones	Representación del sí mismo	Lenguaje mundial	Colapso
Apropiación de <i>stickers</i>	Instantaneidad	El “yo excéntrico” con múltiples escenarios		Configuración del ser humano
		Indefinición		Autoconfiguración
		Construcciones sociales		Alteridad
		Ciberspacio		Resonancia con el mundo
		Comunidad digital		
		Pertenencia		

Nota. Elaboración propia

5.5 Definición de las categorías

Relación con los stickers

Apela a las características del *sticker*, sus funciones, su interpretación. Incluye la carga emocional, humorística, la creatividad y el sentido de apropiación que le son inherentes.

Relaciones comunicativas tecnoemotivas

Incluye los nuevos procesos y modelos comunicacionales con altas cargas emotivas. Las mensajerías instantáneas en donde se chatea, la hibridación de recursos que van de la mano con la multimodalidad y las multirrelaciones. También se considera la instantaneidad de los mensajes.

Existencia tecnológica

El individuo tiene una existencia técnica, ahora digital, que se da en sistemas relacionales, en redes, con diferentes niveles de realidad que modelan un cuerpo social. Estas relaciones se han vuelto simbióticas en una dinámica de transformación mutua: ser humano – máquina, con base en una retroalimentación formalizada como un tirabuzón, en lugar de la linealidad existente antes de lo digital. Incluye, además, las diferentes representaciones del sí mismo en múltiples escenarios, las nuevas construcciones sociales en el ciberespacio que dan lugar a comunidades digitales en donde también hay un sentido de pertenencia.

Función social de la imagen

La imagen como vía para conocimiento y comprensión. La polisemia de la imagen. La imagen como práctica cultural que delata y transmite valores. Las semióticas simbólicas que surgen como nuevas formas de comunicación rumbo a un lenguaje más universal en sistemas que funcionan en redes.

Sociedad y adaptación

Los constantes cambios tecnológicos han forjado una sociedad también en continua modificación, que experimenta experiencias culturales interactivas y cuya hiperconexión la ha llevado, entre otras cosas, a la dependencia tecnológica, a la pérdida de límites entre lo virtual y lo no virtual. Ante esta situación surgen fenómenos como el aceleracionismo, la alienación y la resonancia.

5.6 Conceptos básicos

Ya establecidas las categorías, es importante recordar los conceptos básicos asociados a la investigación:

Sticker: elemento comunicativo híbrido, polisémico, que forma parte de una semiótica simbólica digital, que contiene elementos maquínicos, humanos, y sus relaciones. No es el similar gráfico de la palabra porque la supera en la connotación emocional. Son una forma, aún incipiente, proporcionada por la máquina, de expresarnos a partir de elementos más cercanos que las palabras, a partir de un imaginario creado desde la máquina y no desde fuera. Nativos digitales que van a existir y a modificarse a partir de la evolución tecnológica y de cómo los individuos plasmen y adopten una interpretación del mundo que aunque momentánea, va dejando rastros.

Comunicación transmáquina: es aquella en donde se da una simbiosis cibernética entre máquinas y seres humanos como sujetos comunicativos, debido al constante intercambio de información que modifica reiterativamente a las partes involucradas, en una dinámica de tirabuzón que diluye la diferencia entre los agentes comunicantes, por lo que su importancia se centra en el proceso; es altamente emotiva, prescinde cada vez más de lo oral y se orienta hacia lo icónico; y en donde emoción e imagen se transforman en objetos digitales que se pueden almacenar, gestionar, visualizar, modificar, compartir y comparar, tanto como lo permita el avance tecnológico.

Sociedad digital: la conforman comunidades que se desarrollan en el ciberespacio basadas en la identificación ya sea familiar, afectiva o comunicativa, más que en la ubicación geográfica o la cultura; son personalizadas y se caracterizan por un individualismo en red. Son cuestión de emoción, razón y datos, están en constante interrelación y para comunicarse cuentan con los recursos que brinda la digitalidad entre los que se encuentra la posibilidad de la comunicación continua a través de medios fácticos, bajo una lógica distinta a la que prevalece en las sociedades fuera de la red, y que además tienen la posibilidad de que sus integrantes se creen personalidades alternas. Se caracteriza por una coevolución con los entornos de los seres tecnológicos: no se pueden separar unos de los otros, se determinan recíprocamente ya que uno es el entorno o medio del otro, por lo que la red, como medio de comunicación, ya no es un mero instrumento.

5.7 Desarrollo de la herramienta

De acuerdo con lo establecido en la metodología, la técnica que se llevará a cabo para el estudio de campo es la entrevista a profundidad para obtener información acerca de la relación de los *stickers* y los usuarios en sus procesos comunicativos.

Para dejar constancia de que derivado de la aplicación de la entrevista no habrá daño ni perjuicio alguno para el entrevistado, ni durante el desarrollo del estudio o en su publicación, y que la relación será ética, se entregó un consentimiento informado que se encuentra en la sección de anexos.

Entrevista

1. ¿Cuál es tu relación con la tecnología digital, para qué la usas, qué dispositivos electrónicos tienes?
2. Lo positivo, lo negativo, de esta relación. En cuanto a la velocidad del cambio ¿te sientes con las habilidades necesarias o desfazado?

3. ¿Qué pasaría si mañana desapareciera la tecnología digital?
4. ¿Recuerdas cómo comenzaste a usar *stickers*? En qué aplicación o en qué situación.
5. Para ti qué características debe tener algo para que sea un *sticker*. ¿Cuál sería tu definición?
6. ¿Qué tipo de *stickers* son los que más te gustan? ¿Cuáles te disgustan?
7. ¿Utilizas los predeterminados por la App? ¿Por qué?
8. ¿Por qué te gusta, o por qué te disgusta, que se comuniquen contigo con *stickers*?
9. Si tuvieras que decidir entre sólo usar *stickers* o sólo palabras ¿qué decidirías y por qué?
10. ¿Cuál es la diferencia entre escribir y chatear?
11. ¿Atentan los *stickers* contra el lenguaje escrito?
12. ¿Crees que haya censura en los *stickers*?
13. ¿De qué factores depende el significado que le das a un *sticker*?
14. ¿Cuál es el proceso que haces para escoger un *sticker*?
15. ¿Acerca de qué sentimiento, emoción, idea, palabra tienes más *stickers*?
16. ¿Te gusta hacer *stickers*? ¿Con qué frecuencia?
17. ¿Has aprendido cosas a través de un *sticker*?
18. ¿Considerarías a los *stickers* una moda pasajera?
19. ¿Es importante para ti la perfección en ellos?
20. ¿Un *sticker* tiene que ver con libertad?
21. Si no conocieras esta sociedad y te mostraran los *stickers* que tienes guardados en tu galería ¿cómo describirías esta sociedad?
22. ¿El mundo virtual podría ayudar a comprender el mundo real?
23. ¿Los *stickers* son reflejo tuyo, de la sociedad o de quien los manda?
24. ¿Te permites cosas a través de los *stickers* que no te permites en la vida off line?
25. ¿Se han ido introduciendo los *stickers* a tu vida fuera de los chats? ¿Crees que ya hayan traspasado la barrera de las apps?
26. ¿Cómo crees que van a evolucionar los *stickers*?
27. ¿Cuáles son las razones por las que cambias de modelo de teléfono y más o menos cada cuánto lo haces?
28. Me compartes tres *stickers* que para ti representen este momento.

Capítulo 6: El *sticker* en su uso cercano y cotidiano

Con base en la herramienta establecida, en este capítulo se presentan los resultados del estudio de campo. Tras un análisis de las 16 entrevistas, la información se agrupó de acuerdo con las cinco categorías determinadas en el análisis bibliográfico y se establecen las nuevas categorías que surgieron.

6.1 Análisis de las entrevistas

Es importante aclarar que si bien este no es un estudio cuantitativo, se mencionan algunas mayorías para fundamentar la relación de los *stickers* con los usuarios en sus procesos comunicativos, y las coincidencias que se dan entre los entrevistados.

a) Relación con los stickers

Todos los miembros del estudio de grupo utilizaban *stickers* al momento de la entrevista, sólo uno dejó de hacerlo porque los perdió en un cambio de celular y no ha querido rehacer su galería. Casi todos los miembros del grupo de estudio ubican a los primeros *stickers* de Messenger o de Facebook, sobre todo los que mandaban zumbidos, aunque también se mencionó One y Hi5. En algunos casos se considera que son exactamente lo mismo que los físicos, que existen desde hace mucho tiempo y que se pueden adherir en cualquier espacio físico o virtual.

Los *stickers* fueron calificados como imágenes libres, con un mayor nivel de expresión que el de las palabras y con la ventaja de que el usuario puede crearlos, modificarlos o personalizarlos. Hay quien hizo un símil entre los emojis y las palabras; y los *stickers* y una oración. Al momento de definirlos algunos argumentaron que no deberían tener recuadros o movimiento porque de ser así entrarían en otra clasificación de imágenes digitales, sin embargo, al momento de compartir los que más utilizaban o con los que expresarían determinadas cosas, se dieron cuenta que sí pueden tener esas características.

Si bien en las definiciones se mencionó que es una imagen que puede incluir palabras pero que es independiente del texto escrito, hubo quien utilizó la idea de “un chiste local o general”, o quien lo generalizó: “si está en una galería de *stickers*, ya es *sticker*”, independientemente de sus características. Otra forma de definirlos, es que son una especie de diccionario que da diversas opciones para expresarse. Para su uso no consideraron importante qué son, en términos de concepto, sino lo que se puede lograr con ellos. Hay quien simplemente los utiliza por comodidad, sin pensar demasiado en ellos, simplemente para evitar estar escribiendo en los “tecladitos” de los teléfonos.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

Los *stickers* sirven a los miembros del grupo de estudio para expresar emociones, sin embargo, no es sólo eso, se considera además que están reformulando la manera en que nos comunicamos al prescindir de la escritura y el lenguaje clásicos. Son una forma de adaptarse, por lo que es un elemento que expande las formas de comunicación existentes hasta antes de la digitalidad. Se consideran una evolución de la forma de comunicarse que va a seguir ocurriendo, aunque, para no utilizar este término como sinónimo de avance o mejora, hubo quien prefirió ubicarlos en una capa más de la comunicación, independiente de las demás.

También quedó establecido que no son una copia o un simil digital de los lenguajes hablado y escrito, toda vez que las imágenes siempre se han utilizado para comunicarse, sólo que estas operan en lo virtual. Al ser un elemento de la comunicación visual no interfiere con la comunicación escrita ni dependen de este tipo de lenguaje, en cambio, agregan contenido, complementan, no sustituyen. En este punto es importante señalar que los entrevistados que tienen una mayor distancia con la tecnología, si creen que utilizar *stickers* disminuye las habilidades para expresarse por escrito correctamente.

En lo general se considera complejo llevar una conversación sólo con *stickers*, y hay quien definitivamente no lo haría, no obstante, otros lo ven más como un reto comunicativo y lo practican,

pues además lo consideran muy divertido y les deja una grata sensación. Los *stickers* se consideran chistosos, y además muy útiles para romper barreras, relajar situaciones, facilitar la interacción, evitar conflictos y cambiar el rumbo de las conversaciones ya que las vuelven más amenas, graciosas. Se prefiere utilizarlos porque son más rápidos y expresivos que las palabras, es una forma de abreviar ante la “flojera” de escribir o la falta de tiempo para hacerlo.

Como sucede con la mayor parte de las tecnologías emergentes, hay quien al principio se rehusó a utilizarlos, sin embargo, una vez que estuvieron disponibles en WhatsApp, terminaron por incluirlos en sus conversaciones. Sólo hubo un entrevistado que únicamente utilizaba *stickers* con su avatar, pero lo perdió, y al no sentirse identificado con ningún otro, dejó de usarlos.

Al estar más familiarizados con las aplicaciones y los programas, los entrevistados con una relación más cercana, casi adictiva, con la tecnología digital, son quienes más *stickers* hacen, pues no les cuesta trabajo utilizar las herramientas disponibles para ello. Conocen el proceso a llevar a cabo si se quiere hacer a partir de un video viral, de una foto tomada expresamente con ese objetivo o a partir de una galería de imágenes.

En cuanto a gustos por forma y contenido, hay predilección por los de animales y los que son graciosos o sarcásticos. Es raro que alguno disguste, sólo se mencionaron los que contienen groserías muy explícitas y los que abiertamente se burlan de las características físicas de una persona, sea conocida en el grupo donde se utilizan, o no. La estética no es un importante para guardarlos o compartirlos, se considera que entre más “mal hechos” estén, es decir, mal recortados, pixeleados, cumplen mejor su función.

Los *stickers* predeterminados provocan varias reacciones, hay a quienes les disgustan, no los usan, principalmente por encontrarlos aburridos, incluso se consideran “un suicidio social”, es como un indicio de que la persona que los utiliza está muy rezagada en cuanto al avance tecnológico. Otros los

usan con grupos en donde no hay una comunicación tan personal, como los del trabajo, ahí si cumpliendo con una función un tanto de adorno o complemento. Otros más los utilizan de forma irónica.

A pesar de que a los *stickers* se les identifica con la expresión de una emoción en concreto, al momento de su uso sirve para expresar emociones incluso contrarias, depende del contexto y del estado de ánimo. Se pueden utilizar, además, para compartir experiencias completas, es decir, esa emoción pero en determinado contexto y con respuestas específicas. Hacer *stickers* es un acto de diversión, de distracción, para poder comunicarse a un nivel más personal; están relacionados con seres o actividades importantes.

Entre más cercano es el grupo más se utilizan los *stickers*, hay quienes jamás los enviarían a alguien que acaban de conocer o que sólo han tenido contacto a través de las mensajerías; tampoco si consideran a la otra persona con algún rango superior pues se asocian más con la informalidad. Existe el temor de que las formas de comunicarse sigan cambiando, a tal punto que la lectura y la escritura, que son las que hasta el momento nos han permitido comunicarnos, se transformen en otra cosa y ya no podamos entendernos del todo.

Sirven también para conocer figuras virales y a través de ellas identificar algunas realidades sociales. Aunque, cuando se trata de personajes no siempre se entiende el mensaje pues si no se cuenta con el contexto o sus características específicas puede perderse parte de la información o del sentido, sin embargo, una vez apropiados, aunque se saquen de su contexto original, pueden volverse característicos de un grupo y sólo tienen significado para sus miembros. Si bien se expresa que llega a ser “frustrante” el no entender algunos *stickers*, también se reconoce que la resignificación es la solución.

Se menciona como inevitable el que el lenguaje, al menos en lo digital, tienda a la hibridación, de tal forma que cada vez habrá más imágenes en las conversaciones; varios utilizaron la expresión “un *sticker* dice más que mil palabras”. Claro que esto conlleva riesgos pues contrario a las palabras, que

tienen una definición, en los *stickers* existe una diferenciación entre los receptores, no todos entienden lo mismo por lo que no todos se pueden utilizar en todos lados, por eso el primer elemento a considerar antes de usarlos es el destinatario, sea individual o grupal.

Asimismo, logran cambiar el estado de ánimo de las personas. Hay quienes manifestaron estar de mal humor o tristes, y gracias a un *sticker*, cambiar su estado de ánimo. Algunos más se sintieron más felices sólo con ver alguno que les enviaron sin mayor contexto o motivo, como si hubiera sido el mayor de los regalos. También los envían como señal de juego, de distracción, para obtener una respuesta similar.

c) Existencia tecnológica

Como fuente de conocimiento, algunos entrevistados aseguraron no haber aprendido nada de los *stickers*, lo cual era normal, dado que no es su función. Otros mencionaron cosas muy específicas como el lenguaje de señas, o que les han servido como medios de actualización para saber de qué hablan las nuevas generaciones; también para conocer expresiones o situaciones de otros contextos, otros lugares. La mayoría acentuaron la idea de que a través de ellos conocieron nuevas formas de expresión sin palabras.

Los *stickers* ya rebasaron el ambiente de la aplicación. De acuerdo con lo expresado, el cerebro ya comienza a generar *stickers*, en lugar de frases. Asimismo se usa la mímica o contenido de los *stickers* en lugar de las palabras. Esto es una muestra de cómo se da esta relación simbiótica en donde tanto humano como máquina se van transformando más no de una forma predecible ni mucho menos lineal, sino formando estos tirabuzones donde el mundo virtual y el no virtual forman parte de una misma realidad.

Lo que se ve en los *stickers*, por absurdo que parezca, está ahí como reflejo de lo que sucede, de alguna forma, fuera de la virtualidad, pero que además es interpretado por la máquina. Hubo quien

acotó que de seguir con este acercamiento con la tecnología digital, era probable que se comenzaran a tratar de comprender las cosas desde lo virtual en lugar de lo vivencial, presencialmente y con los cinco sentidos, lo cual, ya está sucediendo. La realidad virtual y la realidad aumentada son ejemplo de este tipo de experiencias pero también lo son, desde los chats, los *stickers*, como parte de una forma distinta de vivir y expresar emociones. Algunos de los entrevistados “sienten” el abrazo, el beso, tal vez no bajo los parámetros habituales sino a través de estas nuevas formas.

Son muy utilizados para ejemplificar situaciones que se dan fuera de la virtualidad toda vez que se viven, al mismo tiempo, en ambas “realidades”; hay quienes mientras están en situaciones presenciales piensan qué *sticker* acompañaría ese momento o lo definiría. Su uso ya es tan generalizado que se encuentran también en el mundo del marketing, aunque no con los resultados de su uso personalizado en los chats.

El que la tecnología aún no permita conservarlos en caso de cambio de celular, es causa de molestia. En todos los casos hay un deseo expreso de siempre tenerlos porque significan momentos o emociones muy personales: son parte de la manera de comunicarse del individuo, su sello personal. Se resaltó el hecho de que son tan “movibles”, que a pesar de que pueden surgir de una acción cualquiera, van de un lado a otro sin parar hasta convertirse en parte de las conversaciones diarias de una persona que nada tenía que ver con la acción original.

A pesar de las modificaciones al lenguaje que puedan surgir, la idea de un lenguaje universal es improbable entre los entrevistados, y si surgiera, tendría que ser a través de las máquinas, no habría otra forma en la que hubiera entendimiento. Si evolucionara esta idea, lo más probable es que fuera a través de imágenes, pero en este momento aún se está lejos de ello al menos a nivel macro, aunque, de acuerdo con lo expresado, hay indicios de algunas pruebas en los grupos de las mensajerías instantáneas que podrían estudiarse con más detenimiento.

No se consideran imágenes comunes sino que va surgiendo un sentido de pertenencia, de identificación, incluso de apego. Los *stickers* son tan personales que hay quienes no hablan de galerías sino de colecciones, como algo de más valía y más personal. Hay una apropiación de esas imágenes, por eso es que hay una sensación de pérdida cuando por alguna razón ya no los pueden utilizar, a pesar de que puede haber muchos parecidos, o que aparentemente expresan lo mismo; nunca serán iguales.

Al referirse a los chats, los entrevistados resaltaron que se trata principalmente de una interacción distinta del acto de escribir, que puede ser en solitario, con características muy específicas de acuerdo con el objetivo que se quiera alcanzar y con varios grados de profundidad. Chatear, en cambio, es una conversación rápida, informal, que incorpora elementos adicionales a las palabras como los *stickers*, emojis, audios, y que, aunque se procura la inmediatez, las respuestas pueden darse tiempo después o no darse, como cuando “te dejan en visto”.

En los chats la palabra escrita sirve para expresar lo que se quiere decir; los *stickers* pueden servir justamente para no expresarlo o para cambiar el sentido, con el humor y el sarcasmo como herramienta, pero además con un toque personal. Los *stickers*, de acuerdo con el grupo entrevistado, tienen sentido cuando están hechos por alguien, permiten que las personas muestren su personalidad. A través de ellos incluso puede haber un proceso de autoconocimiento o se puede conocer a otros. Tras analizar sus galerías personales, algunos entrevistados se preguntaron el porqué de esas imágenes, qué fue lo que los hizo guardarlas y por qué las comparten. Otros se mostraron muy sorprendidos, como si fueran dos personas distintas, una la que chatea con *stickers* y otra la que interactúa fuera de la virtualidad.

A pesar de que hay quien asegura que los *stickers* van a quedar atrapados en esta época, para la mayoría no son una moda y seguirán existiendo. Su futuro se vislumbra desde varias vertientes: volverse multiplataformas, expresarse a través de lentes de realidad virtual en donde salgan automáticamente, previamente programados, o que la misma cara del individuo se convierta en *sticker*. Que se puedan

proyectar de alguna forma y estén presentes en la realidad. Con alguna opción para incluir sonido. Varios vaticinan la desaparición de los celulares bajo el formato actual para convertirlo en algo integrado al ser humano, lo que llevaría a cambiar tal vez el formato de los *stickers*.

d) Función social de la imagen

En general se considera a los *stickers* un reflejo de quien los envía, de su entorno, su contexto, su cotidianeidad, sus gustos, su sentido del humor: fácilmente se puede describir a una persona analizando los *stickers* que utiliza, aunque funcionan más por comunidades, como una especie de códigos grupales, de sociolectos, al reflejar sus intereses, valores y particularidades. Sin embargo, hay que recordar que también pueden fungir como medio para des-realizarse, es decir, para crear identidades alternas, distintas de la que se muestra en persona: se puede ser alguien tímido, poco gracioso y sin embargo a través de los *stickers* mostrarse como alguien muy sociable. Tal como sucede con los avatares que no necesariamente son la reafirmación de una personalidad, pueden ser todo lo contrario.

Por estas razones los *stickers* también ayudan a expresar lo que en persona no sería tan fácil o que incluso sería mal visto socialmente por tratarse de chistes o situaciones clasistas, racistas, consideradas “de mal gusto”, en cuyo caso es la imagen la que habla y no el individuo. Emociones extremas que no se llevarían a cabo como el “quererse matar” o cosas violentas como golpear a alguien. De la misma manera funcionan para externar emociones o situaciones para los que en primera instancia no se encuentran palabras. Permiten, a veces, una actitud más extrovertida de lo que realmente se es.

No se detectó censura en cuanto a la creación de *stickers*, se pueden hacer de lo que sea, incluso hasta pornográficos. Se desconoce qué sucedería si mostraran situaciones explícitas de violencia, como sucede con algunos videos que se encuentran en la denominada *deep web*; ninguno de los entrevistados se a topado con alguno de ese estilo. Sin embargo, se sabe que en algunos países, distintos de México, y por cuestiones políticas se prohíbe el uso de algunos, sobre todo los que se entienden como contrarios al

régimen, ya sea de forma explícita o que se les haya dado esa connotación. Lo que sí ocurre siempre, en cualquier individuo, es la autocensura al momento de enviarlos.

Cuando se crearon los *stickers* formaban parte de un catálogo de imágenes que representaban emociones de una forma muy básica (a través de objetos, como una taza de café, o de cualquier animal): para denotar tristeza había lágrimas o si era alegría estaba sonriendo. Actualmente son imágenes personalizadas, complejas, con múltiples significados, tantos como se le den a la hora de enviarlos o cuando se reciben. Lo más reciente es el individuo mismo hecho *sticker*, expresándose directamente, con su impronta personal en el mensaje.

Una constante en las galerías de los entrevistados fueron los animales, sobre todo perros, gatos, changos, aunque la mayoría no estaba plenamente consciente de lo que había guardado. Eran muy variadas. Predominaban los que dan la idea de “me quiero matar”, de desilusión, peleas o golpes, confusión, tristeza, emoción, alegría, cariño, para saludar, de burla, cosas ridículas, personajes y sucesos del momento, para preguntar ¿de qué me estás hablando?, para pedir perdón, indicar chisme. La mayoría con una intención cómica o irónica y aún así, todos con distintos matices aunque aparentemente se tratara de la misma emoción.

Si estas galerías se interpretaran como un reflejo de la sociedad, lo cual es una de sus posibilidades, estaríamos, en palabras de los entrevistados, frente a individuos que tienen demasiadas cosas qué decir, con muchos estímulos, a la vez, ¡muy tontos, imbéciles!, infantilizados, con neurodivergencia, que necesitan ayuda urgente porque hay caos, sumidos en un ambiente de desilusión, muy kitch, con muy mal gusto. Por otro lado, relajados, divertidos, sarcásticos, sardónicos, burlones, irónicos; críticos y analíticos.

e) Relación con la tecnología digital

Todos los entrevistados contaban con celular y computadora como tecnología digital básica, de ahí se diversificaba según su profesión y gustos, hay quien tenían tabletas, varias consolas de videojuegos, cámaras digitales, asistentes como Alexa. Sin embargo, su relación con la tecnología podría dividirse en tres grupos con más o menos el mismo número de integrantes. Para el primero la tecnología digital es utilitaria en el campo laboral y de la comunicación, no necesaria para establecer relaciones interpersonales y perfectamente pueden vivir sin ella, incluso tal vez sería mejor.

Para la otra parte es útil en muchos aspectos, incluyendo el lúdico, se han ido transformando con ella y si dejara de existir tardarían un poco en adaptarse pero lo harían sin problema. Para la tercera parte es casi adictiva y la utilizan todo el tiempo, por lo que si desapareciera sería caótico y sufrirían de ansiedad aunque reconocen que en el fondo sería una especie de alivio. Las opiniones están divididas respecto a llamar relaciones personales a las que se establecen a través de las redes sociales; no las que iniciaron fuera de la virtualidad, sino a las que iniciaron en ella sin que jamás haya existido el contacto personal. Hubo quien dijo que no, que a ese tipo de interacciones no se le puede llamar relación, pero también quien asegura que ha sido la única forma de seguir estableciendo vínculos con personas que viven lejos o que volvieron a encontrar después de mucho tiempo.

La mayoría coincide en que el tiempo que se pasa habitando el ciberespacio, sobre todo las redes sociales, evita que se realicen otras actividades, en lo presencial, que se consideran más importantes. Pueden también presentarse afectaciones emocionales debido a la sobreinformación y la incapacidad de asimilarla, pues resulta imposible razonar tantos datos y entonces se crean impresiones que detonan emociones negativas, por ejemplo, al creer que la vida de los otros, comparada con la propia, es perfecta, con base en lo que comparten en sus redes sociales. Por otro lado, hubo quienes, paradójicamente, buscaban en Internet cómo dejar de procrastinar en Internet.

Por otro lado está la ansiedad que provoca la función fática de las redes, el saber que el otro está a un mensaje de distancia, que podría compartir su ubicación o fotos de su entorno para “estar” con él. Además de la presión de conocer las tendencias (personajes, series, frases, temas) para no sentirse fuera de conversación y además poder opinar. Hubo quien comentó que justamente se había estado cuestionando si tenía necesidad de conocer toda esta información o si realmente le servía de algo pues, el estar continuamente conectado le estaba provocando fatiga física y emocional. Sin embargo, y a pesar de las inconvenientes que se ocasionan, el uso del Internet, de las redes sociales, de las mensajerías, es también un escape, una forma de evasión.

A diferencia de algunos estratos sociales en donde parece indispensable contar con los últimos modelos en tecnología, lo que puede constatarse en las grandes filas afuera de las tiendas cuando se lanzan los nuevos equipos, ninguno de los entrevistados compra celulares por novedad. Los cambios se deben a que perdieron el anterior, se los robaron, les regalaron otro, y principalmente porque quedó obsoleto ante tanta actualización o ya no sirve. Sólo una persona busca características muy específicas al adquirir un equipo nuevo, los demás se guían más por el costo y la funcionalidad básica.

Si bien llegan a sentirse rezagados en algunos ámbitos porque no tienen las habilidades de las generaciones más jóvenes, la mayoría de los entrevistados procura mantenerse al menos informado acerca de las nuevas tecnologías, tratan de aprenderlas y aplicarlas, aunque a veces no las entiendan del todo. Reconocen que la parte positiva de la tecnología digital es la rapidez, la cantidad de información a la que se tiene acceso, además de que hace más eficientes los procesos. En la parte social, también ayuda a entablar y conservar más relaciones, conocer otros contextos, independientemente si algunos las toman como “verdaderas”, o no.

Entre las desventajas, además de las mencionadas en cuanto a la sobreinformación y la procrastinación, está el aumento del tiempo laboral debido al desvanecimiento de las fronteras entre el

trabajo y la vida personal ocasionadas por la portabilidad de la tecnología. En los teléfonos inteligentes se encuentra mezclada la vida personal con la laboral. Se reciben mensajes, correos, información, a cualquier hora, y aunque depende del individuo si la atiende en ese momento, la exposición es constante.

Al disminuir el tiempo personal se tornan más complicados los encuentros personales, porque además pueden reducirse al envío de un mensaje en texto, audio o en imagen. Por otro lado, también es fuente de desinformación o la vía idónea para la comisión de algún crimen debido a que puede hacerse uso del anonimato. La privacidad fue otro de los elementos a considerar ya que es prácticamente inexistente, en primera porque es muy difícil separar la vida online de la vida offline (habitamos en lo que Floridi denominó onlife), además de que ya todo está vinculado.

Quedó estipulado que la dependencia tecnológica hace que se pierdan habilidades como la memoria, la capacidad de concentración incluso la creatividad. Hay quien considera que sin la tecnología digital no sabe hacer casi nada porque casi todas sus actividades las realiza con algún tipo de asistencia: calendario, alarma, rutinas de ejercicio... Las generaciones digitales han desarrollado otro tipo de habilidades que justamente les permite manejar la tecnología más fácilmente, pero estas quedan fuera del alcance de esta investigación.

En general, se lamentó el hecho de que Internet se ha vuelto un entorno principalmente de consumo, cuando antes, por ejemplo a través de los blogs, se encontraban foros abiertos para la expresión sin un fin comercial, aún existen algunos pero ya son la excepción, la regla son las tendencias, qué debes pensar, tener, comprar; dónde, cómo, para qué. Se percibe esa idea de unificación que plantea Lazzarato, aunque también hay una clara intención de buscar los medios para salir o no caer en esa masificación.

6.2 Resultados no previstos en el análisis bibliográfico

Independientemente de las categorías establecidas a partir del análisis bibliográfico, surgieron durante las entrevistas, como era el propósito, algunos otros datos que son de gran importancia no sólo para la comprensión de los *stickers* sino del entorno en general, el tecnológico, el social y de cómo se están llevando a cabo los procesos comunicativos transmáquina.

La tecnología digital, como casi todo, es ambivalente: acerca pero aleja, facilita pero complica, informa y desinforma. De la misma forma los *stickers* sirven para expresar una emoción pero también para no expresarla o para desviarla, cambiarla. Si bien es una condición que estaba implícita, en su aplicación resultó ser de gran importancia, de acuerdo con los entrevistados, en ocasiones prácticamente en los *stickers* cae la responsabilidad de evitar conflictos o al menos suavizarlos, no en las palabras, no en cualquier imagen, es específicamente en estas figuras icónicas.

También quedaron de manifiesto las vicisitudes al momento de mezclar lo online con lo que no lo es. Esta investigación tiene que ver con la digitalidad, con los procesos de comunicación, con *stickers* que muchas veces tienen movimiento, sin embargo, al plasmarlos en un programa de texto para que pueda exportarse a un formato de lectura o de impresión, se pierden muchas características y la información queda un tanto incompleta, lo mismo sucedió cuando durante las entrevistas se compartieron *stickers* a través de la app, como aún no hay forma de “exportarlos” o de sacarlos de su ambiente en el mismo formato, otra vez se dio esta pérdida de información.

Lo mismo sucedió al momento de tratar de describir *stickers* que ya no se tenían y por lo tanto no se podían compartir. No es que las palabras no tengan el alcance o no sean suficientes, es que son demasiados elementos entremezclados con emociones, tecnología, y resulta casi imposible reproducirlos, ya sea con palabras o incluso con dibujos, falta justo la parte maquínica que aglutina todo y lo convierte en imagen icónica.

Debido a que la sobreoferta de imágenes ha generado una saturación, pocas veces se les presta atención consciente. Los *stickers*, como ya se había determinado, no entran en esta condición porque son personales, el individuo es quien los crea, los modifica, los guarda o los comparte, sin embargo, no se esperaba que los entrevistados mostraran tanto asombro, con muchas risas incluidas, al analizar sus galerías personales. Esto puede deberse a que la emoción que los une a un *sticker* es de un momento específico, que probablemente no recuerden después; se convierten, entonces, en una especie de memoria de emociones que aún no se ha analizado pero que da cuenta de que hay información que queda en las máquinas como utilizable sin que haya consciencia de ello y de la que por lo tanto aún se desconocen sus alcances.

Si bien en el análisis bibliográfico quedó sustentado que los *stickers* no son elementos decorativos o de sustitución, fue de gran importancia que de esta misma forma se percibieran en su uso cercano y cotidiano. Se utilizan por el sentido que tienen en sí mismos pero también por el que se les da en determinado grupo o el que el mismo individuo les agrega, incluso los que se encuentran en las plantillas predeterminadas. Se trata de un recurso con características propias que da opciones distintas para comunicarse.

Independientemente de cómo se desarrollan las conversaciones en las mensajerías, la máquina abre una vía de validación. Cuando se utilizan *stickers* se espera una respuesta, una reacción acerca específicamente del *sticker*, independientemente del sentido de la conversación, misma que sirve como validación del individuo en sí mismo. Para tal efecto la inmediatez o tiempo de respuesta es importante, porque si no se utiliza “en tiempo” puede perder sentido o es mejor ya no utilizarlo.

6.3 Futuro de los *stickers* en la Web 4.0 y 5.0

Como ya se ha establecido, en la evolución del ser humano están implícitos los cambios en su forma de comunicarse, de crear y transmitir información; actualmente, de modificarla, difundirla e interactuar. En

un recuento rápido de la evolución de la web, que es el ambiente de los *stickers*, los cambios se han producido en un muy corto espacio de tiempo, comenzando por una web estática, como la 1.0, en donde los usuarios eran principalmente consumidores; siguió la 2.0, en la que surgen las redes sociales, los blogs; los usuarios también podían crear contenido. En la 3.0 o web semántica, el enfoque fue en la interconexión para facilitar la búsqueda de información.

En el año 2026 seguimos inmersos en la web 4.0, aún en desarrollo. De acuerdo con los portales especializados Niexus.com («Web 4.0», 2024) y Nobot.com (Diez, 2024), esta cuarta versión se caracteriza por combinar tecnologías emergentes, como la Inteligencia Artificial (IA) y el Internet de las Cosas (IoT), a través de una interconexión más eficiente, algoritmos de aprendizaje más definidos, recopilación y análisis de datos en tiempo real.

Actualmente todas las plataformas 4.0 “aprenden” de la experiencia y gustos. El objetivo es lograr un Internet personalizado y hasta predictivo, ¿cómo?, por ejemplo, si en la agenda está marcada una reunión a determinada hora y el GPS, de acuerdo con la ubicación, indica la llegada más tarde que la marcada para la reunión, el sistema podría enviar el mensaje, por alguna vía determinada, el tiempo del retraso, e incluso el motivo. Además de que se sigue trabajando en las experiencias inmersivas y envolventes, como la Realidad Virtual y la Realidad Aumentada.

Otra característica importante, de acuerdo con el portal Techopedia.com, es la búsqueda de una relación “simbiótica” entre humanos y herramientas digitales, a través del desarrollo de interfaces cerebro-computadora (BCI, por sus siglas en inglés), las cuales escanearían las señales cerebrales del usuario para analizarlas, traducirlas en órdenes e interactuar con contenidos en línea sólo con el pensamiento. Ejemplo de esta tecnología es Neuralink, de Elon Musk, que busca, entre otras cosas, devolver la autonomía a quienes tienen necesidades médicas no cubiertas (Keary, 2024).

¿Qué se vislumbra para la Web 5.0? La orientación será sensorial y emotiva, pues buscará incorporar, a partir de herramientas e implantes, tecnologías avanzadas para el reconocimiento facial, el análisis de voz y el seguimiento de expresiones, de tal forma que se puedan reconocer las reacciones que provoca un texto, un video o una imagen, lo que incluso podría personalizar aún más las interacciones.

De acuerdo con el portal Nixus.com se busca “crear una interacción más profunda y significativa entre los usuarios y las máquinas. Su objetivo principal es entender y responder a las emociones humanas, creando una experiencia en línea que sea más empática y personalizada”. En este mismo portal se establece que ya no sólo se trata del aprendizaje de datos sino también del contexto emocional, con el riesgo que esto conlleva, pues más allá de datos personales estarían en juego datos sumamente sensibles, como los emocionales, que injieren directamente en la autonomía del ser humano, además de que se corre el riesgo de aumentar la dependencia emocional en la tecnología.

Es bajo estas condiciones que podrían modificarse los *stickers*. En el desarrollo de esta investigación se encontró que hay una parte emocional que queda guardada en las máquinas a través de las galerías personales de *stickers* y que aún no se ha explorado, pero justo son las emociones del ser humano en momentos muy específicos y es la forma que tuvo de reaccionar a ello. Si eso se pudiera analizar y establecer algún tipo de patrón sería interesante conocer los resultados, porque entonces, de alguna forma se podrían automatizar, así como se autocompletan las palabras.

Otra de las características importantes, según Techopedia, son los servicios de identidad descentralizados, es decir, el anonimato de los usuarios al darles la posibilidad de mantener el control sobre su identidad digital y sus datos, sin que se tengan que cederlos a terceros, como actualmente sucede.

Pero, en cuanto a la forma, ¿cómo podrían ser los *stickers* en un futuro próximo? ¿Los equipos digitales podrán crearlos al simplemente pensar la “idea” que se quiere expresar? ¿Podrán tener voz?

¿Transmitir sensaciones olfativas? ¿Expresarán ideas completas que se vayan estandarizando de tal forma que ya no se requieran más las palabras escritas? ¿Se crearán algoritmos que sugieran *stickers* basados en preferencias como sucede con los anuncios? ¿Estarían reflejando realmente las preferencias de quien los usa, como actualmente sucede, y no induciéndolas?

6.4 Posibles investigaciones

Si bien en este estudio se redefine al *sticker* después de haberlo estudiado desde vertientes distintas a la de un elemento con una función de sustitución o como la traducción en imagen de determinadas palabras o ideas, quedan otros campos que no se tomaron en cuenta pero que podrían desarrollarse en futuros estudios, por ejemplo, las consecuencias nocivas de la comunicación transmáquina, que seguramente las hay o las habrá. Otra vertiente son los grupos de estudio como los jóvenes y adolescentes o las personas de la tercera edad, que seguramente tienen una relación distinta con los *stickers*. También cabría la posibilidad de que para otras culturas distintas de la mexicana, o la latinoamericana, implique otras relaciones, asimismo, se podría estudiar desde su función como elemento de resonancia.

Otra posibilidad es el estudio a profundidad de las conversaciones en las que están presentes los *stickers* y que, si bien ya entraría en el campo del análisis de contenido, los datos complementarían esta propuesta de que son algo más que simples imágenes que utilizamos para escribir menos, y que, si se continúa estudiando su evolución podríamos encontrar registros importantes de esta forma actual de comunicarnos, no por medio de una máquina, sino transmáquina.

Conclusiones

La presente investigación se planteó como una contribución a los aún escasos estudios que hay actualmente acerca de los *stickers* y que versan principalmente en cuanto a su relación con el lenguaje oral / escrito y su función de sustitución o acompañamiento. Con base en los datos recabados tanto bibliográficamente como en el estudio de campo, puede asegurarse que si bien es claro que los *stickers* refuerzan la palabra escrita, la acompañan, haciendo énfasis en una emoción determinada, simultáneamente muestran cómo seres humanos y maquínicos se relacionan, no en un sentido utilitario sino de mutua transformación, en un proceso simbiótico en el que no hay principio ni fin porque los datos fluyen rizomática e infinitamente.

Estos procesos se alargan, se enredan, retornan en una dinámica de transformación que ocurre en el vaivén del proceso comunicativo y que se representa bajo el término de tirabuzón, lo cual pudo visibilizarse a través del estudio de campo: sucesos cotidianos como el baile gracioso de un sobrino, se volvió un *sticker* que se usó para resaltar algo gracioso, pero que, a partir de ahí, fue modificado, utilizado bajo otros contextos, resignificado.

Lo procesal, entonces, toma gran importancia pues evidencia la transferencia de información que se da entre personas, máquinas y cómo se van co creando significados. Lo que el individuo utiliza en forma de *sticker* es una creación de la máquina que ha “aprendido” a separar elementos y a proponer, a veces como única opción: un cierto corte, una cierta toma; la datificación de los objetos y la objetualización de los datos, de Hui, que además responden a la autonomía de la imagen que plantea Martínez. Los *stickers* no dependen de una definición específica, como la palabra, porque, en tanto imágenes, funcionan bajo otras lógicas, significan por sí mismos, y al ser digitales, su significado depende de usuarios y máquinas.

Ya no es sólo que los individuos plasmen su interpretación del mundo, es la interferencia de las máquinas que se hace visible, como en los “¿sin sentido?” del Brainrot italiano, o el *sticker* hecho por una máquina a partir de un video que circuló en redes sociales, con un texto escrito de “¿ya lavaste los tomates?”, que tiene la posibilidad, entre decenas de ellas, de convertirse en un saludo para un grupo. O el hecho de que haya quien en lugar del lenguaje oral, en sus interacciones en persona, decida recurrir al referente maquínico, al *sticker*, que no sustituye una expresión sino que es la expresión en sí misma, que fuera de la máquina utiliza al ser humano como medio para hacerse presente. Hay para quienes esta es una disminución de los recursos propios de expresión; para otros, por el contrario, es un aprendizaje de nuevas formas como parte del cambio natural del lenguaje.

Entre estos cambios se encuentran elementos híbridos y polisémicos, distintos de sus antecesores, los emojis o los emoticones, que significan algo en concreto y de manera universal, por lo que las máquinas saben dónde ponerlos, cómo usarlos, no así los *stickers*. De acuerdo con los entrevistados y a pesar de que se les relaciona con lo inmediato y lo instantáneo, se les dedica tiempo: para buscar el adecuado, el que genere una reacción. Entre más complejos, la interacción resulta más interesante; los “obvios”, como los predeterminados de las aplicaciones, son menos usados, mal vistos, o se hace énfasis en su simplicidad con un sesgo completamente sarcástico. Se prefieren, entonces, aquellos que aun siendo menos claros dan información más compleja acerca de emociones, acciones o situaciones que el individuo crea junto con la máquina.

Otra circunstancia trascendente es que con los *stickers* sucede lo mismo que con la información en Internet: se toman las cosas como se encuentran, sin entenderlas del todo, sin analizarlas a profundidad, descontextualizadas. Se toman, se resignifican y se usan. Esta condición de alguna forma quedaba estipulada al explicar los procesos comunicativos transmáquina, muy distintos de los procesos lineales en donde hay roles y objetivos específicos. En la virtualidad, en cambio, hay un constante intercambio máquina-hombre, en instantes, inmediata, y que justo genera este tipo de situaciones. El

objetivo no es establecer si son las condiciones ideales para comunicarse, sino de entender que así es como se desarrollan. Los *stickers* entonces, sí nos acercan al entendimiento de una comunicación transmáquina.

En el ciberespacio, los individuos se unen de una forma distinta a como lo hacen fuera de la virtualidad, pues incluso se permiten cosas que en persona no: ser extrovertidos, divertidos, sarcásticos, incluso racistas o malhablados. De acuerdo con los entrevistados, los *stickers* les dan la opción de ser esas otras cosas a través de una especie de micro lenguaje en común que surge a partir de la máquina pero que además funciona fuera de ella. Y aunque, según lo expuesto, estas mensajerías instantáneas disminuyen los encuentros personales, pues un mensaje o una llamada se vuelve “suficiente”, los *stickers* crean nuevas formas de cercanía con expresiones únicas, por ejemplo para una pareja, hermanos, primos, o una familia. Efectivamente hay una pérdida de la cercanía con “el otro”, pero una ganancia en el “ser” individual; las consecuencias aún no las conocemos del todo.

Se pudo constatar a través de las entrevistas, que los *stickers*, a pesar de que son incontables y en una sola conversación se puede observar al menos una decena de ellos, no han caído en la banalización icónica pues si bien un individuo difícilmente podría recordar todos los que están en su galería personal, o “colección” como le llamaron los entrevistados, dado que son algo muy personal, sí se tienen muy presentes en las conversaciones, tanto presenciales como por chat. En un proceso paralelo a la comunicación principal se está pensando en qué *sticker* pudiera ejemplificar el momento o se pudiera utilizar de tal forma que además de aparecer oportunamente, genere reacciones.

A pesar de que en la digitalidad se ven imágenes todo el tiempo, los *stickers* se guardan, porque además, la máquina permite tener una colección privada para compartir fácilmente. Las imágenes en Facebook o en Instagram, por ejemplo, son significativas para quien las muestra y aunque pueden repostearse, no hay una apropiación de ellas como sí las hay en los *stickers*. Una de las propuestas para el

futuro por parte de los entrevistados fue que se desarrollara una galería personal de *stickers* multiplataformas pues se han vuelto una especie de lenguaje particular.

El *sticker* es una imagen icono a la que pareciera que la banalización icónica que define Gubern (1996, p. 124). aún no la ha alcanzado, pues aunque su número es infinito y se interactúa con ellos cada vez más, tienen esa connotación “personal” como formas propias de expresión, por lo que no se les ignora a pesar de la saturación, sino que, por el contrario, se tiende a almacenarlos y replicarlos; hay conciencia de ellos y del uso que pueden tener. Si no se puede controlar la sobreinformación en el exterior, tal vez de forma personal sí, en un contexto digital, mediante un archivo, una galería que permita una clasificación de esa sobreinformación y el control sobre ella para decidir cómo, cuándo y para qué utilizar los *stickers*, que además se vuelven elementos de una forma distinta de expresión, maquinizada, a través de lo visual y de la emoción, el gestante giro visual tecnoemotivo que se propone.

¿Qué sucede con la resonancia? ¿Realmente se rompe con el uso constante de la tecnología? De acuerdo con el estudio de campo hay una preocupación generalizada al respecto, pero esto puede deberse a la edad o generación de los entrevistados, todos tuvieron que adaptarla a sus vidas, ninguno es nativo digital, entonces, lo siguen percibiendo como algo un tanto ajeno, externo, no natural. Esto genera temor en su uso constante, de ahí el uso de términos como adicción; se sienten separados de la vida en presencia y tratan de establecer límites para que sigan formando parte activa de ella y que no todo se vuelva virtual.

Por observación simple, para las generaciones “digitales” no implica ningún problema el que todo el día estén conectados a un teléfono inteligente, de hecho, utilizan una gran cantidad de estas imágenes icónicas en sus comunicaciones. El uso de *stickers* como elementos resonantes podría verse reflejado en que han sido una vía para explorar esas otras formas de relacionarse con la tecnología, que permite que las generaciones “no digitales” experimenten nuevas maneras de comunicarse, a las que no estaban

habituados pero que resultan muy puntuales en la transmisión de emociones, ideas o situaciones. Además estas imágenes son lúdicas, divertidas, desde crearlas hasta recibirlas. Hacen más fácil el entendimiento de un mundo que han tenido que afrontar, sí por gusto, pero sobre todo por necesidad, debido principalmente a sus profesiones.

Las comunidades en red tienen posturas, ideas, formas de concebir el mundo que se ven reflejadas en los *stickers* y que al momento de compartirse funcionan como artefactos culturales que ayudan a que circulen una diversidad de ideas que van conectando a los seres humanos de formas distintas a las presenciales. De acuerdo con lo expresado en las entrevistas, a través de los *stickers* se conocen personajes, alimentos, aspectos culturales, independientemente de que son un reflejo de cómo las personas conciben el mundo.

En los cambios siempre se dan procesos de adaptación y en este momento aún hay una tendencia a considerar lo que sucede en el ciberespacio como una réplica de los procesos presenciales simplemente con el sufijo digital, con las “pérdidas” que esto conlleva. Por ejemplo, para algunos entrevistados sí era posible visualizar al *sticker* en el rango de nuevo lenguaje prescindiendo completamente de las palabras, de hecho es una práctica que ya habían llevado a cabo con buenos resultados, mientras que para otros resultaba imposible porque requerían de la precisión de las definiciones del lenguaje oral /escrito, dejando al *sticker* en el rango de representación. Esto contrasta con la idea generalizada de que estos elementos son recursos propios de la digitalidad, que muestran otras formas de comunicarse, de transmitir emociones.

Los *stickers* tienen implícito un filtro a través del cual se resalta lo gracioso, lo irónico, la burla, antes que la representación de la imagen en sí misma, lo que, según los entrevistados, ayuda a que se relajen las conversaciones. Ellos mismos manifestaron tener una sensación de bienestar al usarlos ya que agregan humor en cualquier situación, sobre todo en las complicadas. Bajo este principio se presenta

también una función claramente mediadora y de evasión que no se había contemplado del todo. Evitan conflictos, los suavizan, los desvían.

Asimismo, quedó evidenciada la habituación fático-tecnológica, de los entrevistados sólo uno no utiliza *stickers* debido a que perdió su galería y no ha generado otra, mas no porque nunca los hubiera utilizado o no le gusten; el resto lo hace prácticamente en todas sus interacciones digitales, al menos a través de WhatsApp. Contrario a lo que algunos estudiosos vaticinaron, los *stickers* no han desaparecido, por el contrario, siguen surgiendo más opciones, de las últimas, la posibilidad de darles una visión en círculo, o 360°.

Dentro de esta habituación a los *stickers* está el que se puede expresar un mayor número de ideas o emociones, de manera más exacta y en menor tiempo. Estas semióticas simbólicas tecnoemotivas no compiten con el lenguaje oral o el escrito, sus recursos son otros, aunque la impresión generalizada es que “dicen” lo que las palabras no pueden; casi todos los entrevistados utilizaron la famosa frase de “una imagen dice más que mil palabras” al referirse a ellos. El poder crearlos también es un factor decisivo pues se concibe como una forma de establecer un sello personal. Al compartirlos, guardarlos o hacerlos, se va formando una especie de “identidad”; ninguno de los entrevistados utiliza un *sticker* si no se siente identificado con él.

Queda corroborado lo que expresa César González en cuanto a entender el giro hacia la imagen como un verdadero cambio de modelo de pensamiento y en donde, al quedar evidenciados los límites del lenguaje verbal o del escrito, se le dé a la imagen el lugar que le corresponde en la comunicación. Según los entrevistados, los *stickers* provocan las mismas reacciones que suceden fuera de la virtualidad ante emociones como la alegría, la tristeza, la angustia: somos seres emocionales y se lo imprimimos a las máquinas. Los *stickers* son una forma de regresarnos esas emociones con su sello maquínico.

Son, entonces, prueba del mundo “metamorfoseado” de Beck. Tal vez por eso cuesta trabajo definir a un *sticker*, porque entra en una lógica distinta de la que se había vivido hasta antes de esta comunicación transmáquina, y en donde aún no hay conceptos para muchas de las cosas que suceden, además de que estos sucesos se dan en lo cotidiano, tanto en lo virtual como en lo presencial, con cada vez menos distinción entre ambos.

Por otro lado, a través de las entrevistas surgieron datos no previstos en el análisis bibliográfico como el que los *stickers* forman interacciones comunicacionales paralelas, es decir, además del tema de la conversación que se desarrolla en el chat, está la reacción al *sticker* mismo. No sólo se utiliza para dar una respuesta, reforzar una idea, transmitir una opinión, cambiar el sentido o la intensidad de la conversación, es además un medio de valoración en las microcomunidades pues se espera que provoque algún efecto, de aceptación, de risa, de reconocimiento, lo que abona una emoción más, de alegría, de alivio, independientemente del tono de la conversación.

Otro de los hallazgos no contemplados fue la importancia que se le da a las galerías personales. No son sólo un cúmulo de imágenes sino que tienen historias, significados personales, se les busca, se les extraña, se les añade valor, por lo que si bien hay una sobreoferta de *stickers*, no se ha dado un proceso de banalización de estas imágenes. Por el contrario, los entrevistados lamentaron perder *stickers* en los cambios o actualizaciones de su celular, tienen sus favoritos, los guardan, los recuerdan, los comparten y esperan recibir algo a través de ellos.

Si bien en la comunicación a través de mensajerías no está establecido cuándo hay que contestar, situación que Yus menciona como una ventaja porque no existe la presión de hacerlo en el momento y hay más control de la información, surge en cambio otra presión a través de los *stickers*, la de contestar al instante con aquel que sea capaz de generar reacciones, por lo que se tiene que buscar rápidamente antes de que siga la conversación, o pierde impacto. Este hecho abre otra línea, la del descontrol que

surge si por error se manda el equivocado, si en el *scroll* por la galería se presionó otro, porque entonces hay que eliminarlo o explicarlo, además de continuar con el hilo del chat.

Para los entrevistados, el futuro de los *stickers* se asocia, en muchos casos, a la evolución del celular. Si por ejemplo este se volviera una herramienta que ya se tenga incorporada en el cuerpo, pues ahí estarían los *stickers*. Los menos creen que una vez que no exista el formato celular tal como lo conocemos, desaparecerán. Son también, ya lo están siendo, una oportunidad de marketing y de divulgar o afianzar algún tipo de conocimiento como en el caso de la lengua de señas mexicana.

¿Se acabaría la comunidad sin el ciberespacio como lo presagió Virilio? En la práctica y según el grupo de estudio, la confianza en la capacidad de transformarse del ser humano sigue vigente, con o sin máquinas de por medio, pues todo en el ser humano es una constante adaptación. Sí, habría casos de extrema ansiedad, de casi locura, de pérdida de autoconfianza, si no existiera la tecnología digital tan cercana, pero la adaptación llegaría forzosamente. Hay también quienes, por el contrario, experimentarían una especie de alivio, dejarían de abrumarse por los constantes mensajes en las redes sociales y de mensajería instantánea, por la necesidad de hacer imágenes y compartirlas. Más que el temor al cambio, hay una disposición a él como cosa inevitable.

Con este preámbulo y en respuesta a los objetivos establecidos, la función de los *stickers* en la comunicación transmáquina es visibilizar, por un lado, cómo individuo y máquina generan un espacio de expresión formado por la intersección de lo visual y lo digital, desde una semiótica simbólica que más que un equivalente a lo pictórico, lo oral o lo escrito, implica nuevas formas aún en proceso de conceptualizarse. Por otro lado, evidencia cómo la comunicación que se genera brinda información en diversas vías: acerca del individuo que los utiliza, del grupo, del contexto, de las posibilidades maquínicas, del software, y sobre todo de cómo se desarrollan los procesos comunicativos: instantáneos, en microcomunidades, con altas cargas emocionales y en forma de tirabuzón, que nada tiene que ver con la

linealidad previa a lo digital. Es como tener, en un solo elemento, la información de un proceso entero de la comunicación clásica.

En cuanto a la definición propuesta a partir del análisis bibliográfico: “elemento comunicativo híbrido, polisémico, que forma parte de una semiótica simbólica digital, que contiene elementos maquínicos, humanos y sus relaciones, como una forma aún incipiente, proporcionada por la máquina, de expresarnos a partir de un mundo más cercano que el de las palabras y del que no es su similar gráfico porque las supera en connotación emocional, que como nativo digital opera a partir de un imaginario creado desde la máquina y no desde fuera, y que va a existir y a modificarse a partir de la evolución tecnológica y de cómo los individuos plasmen y adopten una interpretación del mundo que aunque momentánea, va dejando rastros”, a partir del acercamiento a los usuarios y la aplicación de entrevistas, podría modificarse de la siguiente forma:

“Elemento comunicativo maquínico-humano que forma parte de una semiótica simbólica digital que más allá de una equivalencia a lo pictórico, lo oral o lo escrito, implica nuevas formas que brindan información en diversas vías: acerca del individuo que los utiliza, del grupo, del contexto, de las posibilidades maquínicas, del software, y sobre todo de cómo se desarrollan los procesos comunicativos en las comunidades que los utilizan; que incluyen un filtro de humor o ironía y se expresan en una doble vía, por la conversación y por el *sticker* en sí mismo, pues lleva implícita una carga de valor personal”.

Se reconoce que hay una parte negativa en esta relación con la tecnología digital porque al estar prácticamente todo vinculado, la vida *onlife* de Floridi , llega a ser adictiva, sobre todo hablando de redes sociales y de mensajerías instantáneas, ya que consume mucho del tiempo que se podría dedicar a otras actividades, además de que su uso puede ser causa de estrés y de fatiga no sólo emocional sino incluso física, aunque por otro lado, también es un escape.

El *sticker*, visto a través de esta investigación, es un elemento complejo que contiene en sí mismo una parte maquina pero también la impronta humana. Llevan implícito un proceso: para su creación; para su uso, pues hay que guardarlos, probablemente modificarlos y escogerlos para utilizarlos de acuerdo con el contexto, no sólo de la conversación en sí misma sino del grupo; todo esto mientras va creando significados tanto para el ser humano como para la máquina. Intentar seguirle la pista a un *sticker* sería, efectivamente, sumergirse en un tirabuzón de modificaciones, usos, interpretaciones.

Son idea, expresión, emoción en sí misma, no una traducción para el ciberespacio. Los *stickers*, como elementos que forma parte de las relaciones que se dan entre los sujetos humanos y maquina, sufren continuas modificaciones y significan cosas distintas en cada llamado, son un medio de expresión pero también ejemplo de creatividad, de la constante adaptación del ser humano y su búsqueda de formas de relacionarse, ahora inmersas en lo digital.

Bajo la línea de los estudios cualitativos en donde, como lo establece Vasilachis, se privilegian más la validez o credibilidad del conocimiento obtenido que la posibilidad de generalizar, se puede afirmar que el estudio más profundo de este elemento en sus varias aristas permitió comprender de una manera más clara esta comunicación transmáquina de la que es parte y que aún requiere de seguir afianzando conceptos, definiciones y procesos. A través de un *sticker* como forma micro de comunicarse, familiar, de pequeños grupos, es más fácil investigar los cambios comunicativos en la digitalidad. Desde ese espacio y por la cercanía se pueden obtener resultados más precisos que al hacerlo en el enorme marco de la comunicación, que tiene un gran número de vertientes.

BIBLIOGRAFÍA

- About Analyzify: Reliable Shopify Data Analytics*. (s. f.). Analyzify. Recuperado 25 de febrero de 2026, de <https://analyzify.com/about-us>
- Aladro, E. (2017). El lenguaje digital, una gramática generativa. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 22, 79-94.
- Aladro, Eva, & Clemente, M. (2022). Los memes como jerga del lenguaje digital. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 27, 143-157.
- Altmeyer, M. (2022). À LA RECHERCHE DE RÉSONANCE. Un diagnostic de la modernité numérique. *Réseaux. Communication. Technologie. Société*, (235), 137-168.
- Andrade Vargas, L., Iriarte Solano, M., Rivera Rogel, D., & Yunga Godoy, D. (2021). Jóvenes y redes sociales: Entre la democratización del conocimiento y la inequidad digital. *Comunicar. Revista Científica de Comunicación y Educación*.
- Atarama, T. (2020, julio 30). *Los stickers y las nuevas formas de comunicación* » UDEP Hoy. UDEP Hoy. <https://www.udep.edu.pe/hoy/2020/07/los-stickers-y-las-nuevas-formas-de-comunicacion/>
- Avanessian, A., & Reis, M. (2017). Introducción. En *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo* (pp. 9-32). Caja Negra.
- Baecker, D. (2017). Teorías sistémicas de la comunicación. *Revista Mad. Magíster en análisis sistémico aplicado a la sociedad*, (37), 1-20. <https://doi.org/10.5354/0719-0527.2017.47267>
- Bajtín, M. (1982). El problema de los géneros discursivos. En *Estética de la creación verbal* (pp. 248-293). Siglo XXI editores.
- Beck, U. (2016). *La metamorfosis del mundo*. Paidós.
- Berardi, F. (2023, abril 25). *¿Qué podemos hacer?* [Traficantes de Sueños]. <https://www.youtube.com/watch?v=xu70pa2gMfM>

- Berlanga, I., & Martínez, E. (2010). Ciberlenguaje y principios de retórica clásica. Redes sociales: El caso Facebook. *Enl@ce: Revista Venezolana de Información, Tecnología y Conocimiento*, 7(2), 47-61.
- Berti, A., & Blanco, J. (2013, septiembre). *¿Objetos digitales?* [Post]. IV Coloquio Internacional de Filosofía de la Tecnología: Tensiones, continuidades y rupturas. <https://n2t.net/ark:/13683/patg/btR>
- Berti, A., & Blanco, J. (2016). No hay hardware sin software: Crítica del dualismo digital. *Quadranti – Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea*, IV(1-2), 197-214.
<http://hdl.handle.net/11336/96809>
- Bijker, W. (2008). La construcción social de la baquelita: Hacia una teoría de la invención. En *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología* (pp. 63-100). Universidad Nacional de Quilmes.
- Brea, J. L. (2012). Cambio de régimen escópico: Del inconsciente óptico a la e-image. En *Arte, archivo y tecnología*. Ediciones Universidad Finis Terrae. <https://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2019/05/JLBrea-4-completo.pdf>
- Buck-Morss, S. (2009). Estudios visuales e imaginación global. *Antípoda. Revista de antropología y arqueología*, (9), 19-46.
- Canevacci, M. (2004). Etnografía Web e identidades Avatar. *Nómadas.*, (21).
- Cardoso, G. (2011). El nacimiento de la comunicación en red. Más allá de Internet y de los medios de comunicación de masas. *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, (86), 14-23.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: Economía, sociedad y cultura I. La sociedad red* (2.^a ed.). Alianza Editorial.
- Castells, M. (2001). *La galaxia internet*. Areté.
- Catalá, J. M. (2005). *La imagen compleja. Fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Universidad Autónoma de Barcelona.

- Congosto Martin, Y. (2016). Un paso más en la configuración del mapa geoprosódico del español actual. *En 53 reflexiones sobre aspectos de la fonética y otros temas de lingüística* (pp. 161-170). Universidad de Barcelona.
- Corduneanu, V. I. (2021). El giro afectivo y sus desafíos metodológicos: Nuevos horizontes teóricos y metodológicos en comunicación en el siglo XXI. En *La comunicación y sus guerras teóricas: I. Enfoques disciplinarios* (Vols. 1-3, pp. 135-158). Peter Lang.
- Corona, S. (2018). Culturas visuales. Hacia la pluralización de la cultura visual. *Encartes Antropológicas*, (2), 1-12.
- Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Paidós.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Pre-Textos.
- Depetris, I., & Taccetta, N. (2017). Giro afectivo y artes visuales. Una aproximación interdisciplinaria sobre América Latina. *Imagofagia. Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, (16), 357-370.
- Diez, N. C. (2024, marzo 18). *¿Qué es la Web 4.0? Así usa la IA para personalizar Internet*. Nobbot. <https://www.nobbot.com/que-es-la-web-4-0/>
- Estadísticas de Redes Sociales en México 2023—Way2net Marketing*. (2023, octubre 12). Agencia de Marketing Digital. <https://www.way2net.com/2023/10/estadisticas-de-redes-sociales-en-mexico-2023/>
- Floridi, L. (2015). Introducción. En *The onlife manifesto. Being human in a hyperconnected era* (pp. 1-6). Springer Open.
- Gendler, M. (2015). *Retomando la comunidad virtual: Actualidad de un concepto desplazado* [Post]. XI Jornadas de Sociología. Universidad de Buenos Aires. <https://cdsa.aacademica.org/000-061/69>
- Gómez Cruz, E. (2022). *Tecnologías vitales. Pensar las culturas digitales desde Latinoamérica*. Puertabierta Editores.

- González, C. (2023). Hacia la constitución del campo de estudios de cultura visual. *Tópicos del seminario*, (50), 142-160. <https://doi.org/10.35494/topsem.2023.2.50.860>
- Guasch, A. M. (2003). Los estudios visuales. Un estado de la cuestión. *Estudios Visuales*, (1), 8-16.
- Gubern, R. (1996). *Del bisonte a la realidad virtual*. Anagrama.
- Gutiérrez-Miranda, M. (2021). La complejidad de la interpretación en la era de la imagen digital. *HArtes*, 2(4), 42-53.
- Guzman, A. (2018). What is human-machine communication, anyway? En *Human-machine communication: Rethinking communication, technology, and ourselves* (pp. 1-28). Peter Lang.
- Hernández, M., Arciga, B., & García, V. (2010). Tecnologías culturales, entornos comunicacionales y la reconfiguración del sujeto. *Sinéctica. Revista Electrónica de Educación*, (34).
<https://sinectica.iteso.mx/index.php/SINECTICA/article/view/139>
- Hughes, T. P. (1989). La evolución de los grandes sistemas tecnológicos. *MIT Press*, 51-82.
- Hui, Y. (2017). ¿Qué es un objeto digital? *Virtualis*, 8(15), 81-96.
<https://doi.org/10.2123/virtualis.v8i15.221>
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: Nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Editorial UOC.
- Keary, T. (2024, febrero 1). Web4. *Techopedia Español*. <https://www.techopedia.com/es/definicion/web4>
- Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
- Lawler, D. (2003). Las funciones técnicas de los artefactos y su encuentro con el constructivismo social en tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 1(1), 27-71.
- Lazzarato, M. (2006a, junio). El «pluralismo semiótico» y el nuevo gobierno de los signos. Homenaje a Félix Guattari [European Union]. *eipcp – European Institute for Progressive Cultural Policies*.
<https://transversal.at/transversal/0107/lazzarato/es>

- Lazzarato, M. (2006b, octubre). La máquina [European Union]. *eipcp – European Institute for Progressive Cultural Policies*. <https://transversal.at/transversal/1106/lazzarato/es>
- Lazzarato, M. (2020). *Signos y máquinas. El capitalismo y la producción de subjetividad*. Enclave de libros.
- Lev Manovich. (s. f.). Recuperado 28 de mayo de 2025, de <https://www.manovich.net>
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio*. Biblioteca Virtual em Saúde / OMS. [ark:/13960/s2f284vkrcc](https://doi.org/10.1186/13960/s2f284vkrcc)
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Anthropos Editorial.
- Lonna Olvera, I. L. (2022). Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran. *Zincografía UdG*, 6(11). <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.133>
- López, B. E. (2008). Imagen y construcción del sujeto: El sentido y el desarrollo tecnológico. *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 8(29).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34282904>
- López-Paredes, M., & Oñate, V. (2020). La memética como lenguaje icónico de nuevas narrativas en las redes sociales. En *Redes sociales y ciudadanía: Hacia un mundo ciberconectado y empoderado*. Grupo Comunicar Ediciones.
- Maldonado, A. (2024). Contribuciones transmetodológicas para el análisis de procesos comunicativos contemporáneos. En *Comunicación y cultura desde una perspectiva crítica comunicacional y mattelartiana* (pp. 21-32). Ciespal.
- Manovich, L. (2013). *El software toma el mando*. Editorial UOC.
- Martínez, S. (2016). La cultura visual contemporánea y la cuestión de la materialidad. Imágenes, mediaciones, figuralidad. *Escritura e imagen*, 12, 93-111. <https://doi.org/10.5209/ESIM.54032>
- Martínez, S. (2023). Bildwissenschaft y cultura visual digital. *Tópicos del seminario, Cultura Visual*, (50), 161-178.

Maturana, H. (1995). *La realidad: ¿objetiva o construida? I Fundamentos biológicos de la realidad*.

Editorial Anthropos.

Mayans i Planells. (2002a). De la incorrección normativa en los chats. *Revista de Investigación Lingüística*, V(2), 101-116.

Mayans i Planells, J. (2002b). *Género chat. O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Gedisa.

Mendizábal, N. (2006). Los componentes del diseño flexible en la investigación cualitativa. En *Estrategias de investigación cualitativa* (pp. 65-103). Gedisa.

Mirzoeff, N. (1999). *Una introducción a la cultura visual*. Ediciones Paidós Ibérica.

Mitchell, W. J. T. (2019). *La ciencia de la imagen. Iconología, cultura visual y estética de los medios*. Akal.

Moreno, A. (2017). Visualidad y técnica: Consideraciones sobre audiovisual amateur, dispositivos y vida cotidiana. *El ornitorrinco tachado, Uaemex*, (6), 41-54.

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.

Musto, M. (2021, diciembre). La teoría de la alienación de Marx. *Jacobin América Latina*.

<https://jacobinlat.com/2021/12/la-teoria-de-la-alienacion-marx/>

Negri, A. (2017). Reflexiones sobre el «Manifiesto por una política aceleracionista». En *Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Caja Negra.

Peirce, C. (1893). *El icono, el índice y el símbolo*.

Pinch, T., & Bijker, W. (2008). La construcción social de hechos y de artefactos: O acerca de cómo la sociología de la ciencia y la sociología de la tecnología pueden beneficiarse mutuamente. En *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología* (pp. 19-62). Universidad Nacional de Quilmes.

- Pineda, M. (2011). *Nuevas aproximaciones teóricas de la comunicación en un entorno posmoderno*.
<https://incom.uab.cat/portacom/nuevas-aproximaciones-teoricas-de-la-comunicacion-en-un-entorno-posmoderno/>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y práctica*. Ediciones Morata.
- Raad, A. M. (2007). Me conecto, luego existo'... Redes de colaboración mediadas por Internet. *Revista Mad. Revista del Magíster en Análisis Sistemico Aplicado a la Sociedad*, (2).
<https://doi.org/10.5354/rmad.v0i2.28431>
- Ragnedda, M. (2011). Internet y control social. Entre rizoma y gran hermano. *Perspectivas de la comunicación. Universidad de la Frontera*, 4(1), 42-52.
- Rammert, W. (2001). La tecnología. Sus formas y las diferencias de los medios. Hacia una teoría social pragmática de la tecnificación. *Scripta Nova: Revista electrónica de geografía y ciencias sociales*, (5), 79-104.
- Reckwitz, A., & Rosa, H. (2022). *Tardomodernidad en crisis. Por un horizonte social alternativo*. Ned Ediciones.
- Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*. Addison Wesley.
- Rosa, H. (2016). *Alineación y aceleración. Hacia una teoría crítica de la temporalidad en la modernidad tardía*. Katz Editores.
- Rosa, H. (2019). *Resonancia. Una sociología de la relación con el mundo*. Katz Editores.
- Rowan, J. (2015). *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Capitán Swing Libros.
- Sampietro, A. (2023). El auge de los 'stickers' en WhatsApp y la evolución de la comunicación digital. *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 94, 271-285.
- Sánchez Martínez, J. A. (2019). *Estética de la interacción visual. La imagen-avatar y performance en las redes sociales*. Gedisa, UAM.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*.

Gedisa.

Serrano-Puche, J. (2016). Internet y emociones: Nuevas tendencias en un campo de investigación

emergente. *Comunicar. Revista científica de educomunicación*, 24(46), 19-26.

<https://dx.doi.org/10.3916/C46-2016-02>

Shakhzoda, M. (2024). The sociolect sphere of internet conversational communication. *SHS Web Conf.*,

206.

Shaviri, S. (2017). Estética aceleracionista: Ineficiencia necesaria en tiempos de subsunción real. En

Aceleracionismo. Estrategias para una transición hacia el postcapitalismo (pp. 167-180). Caja

Negra.

Sierra Gutiérrez, L. I. (2016). La paradójica centralidad de las teorías de la comunicación: Debates y

prospectivas. *Palabra clave*, 19(1), 15-56.

Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Prometeo Libros.

Sticker. (s. f.). Marketing Directo. Recuperado 24 de abril de 2025, de

<https://www.marketingdirecto.com/diccionario-marketing-publicidad-comunicacion-nuevas-tecnologias/sticker>

Stiegler, B. (2002). *La técnica y el tiempo I. El pecado de Epimeteo*. Hiru Hondarribia.

Strauss, A., & Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para*

desarrollar la teoría fundamentada. Universidad de Antioquia.

Tabares, J., & Correa, S. (2014). Tecnología y sociedad: Una aproximación a los estudios sociales de la

tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS*, 9(26), 129-144.

Thomas, H. (2008). Estructuras cerradas versus procesos dinámicos: Trayectorias y estilos de innovación y

cambio tecnológico. En *Actos, actores y artefactos. Sociología de la tecnología* (pp. 217-262).

Universidad Nacional de Quilmes.

Thrift, N. (2013). *Spatial Formations*. SAGE Publications.

Tiziana Terranova. (2024, febrero 12). árbol de la democracia.

<https://arboldelademocracia.cuaieed.unam.mx/autor/tiziana-terranova/>

Todd, G. (2023, junio 27). *Stickers de WhatsApp: ¿qué son, cómo crearlos y descargarlos?* WIRED.

<https://es.wired.com/articulos/stickers-de-whatsapp-que-son-como-crearlos-y-descargarlos>

Valderrama Barragán, M. (2016, septiembre). El devenir de la identidad digital: Del yo proteico al yo

identificado. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 6(11).

Vasilachis, I. (2006). La investigación cualitativa. En *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.

Vidal, R. (2020). Imagen digital y cultura visual. *Cuadernos del Ahora*.

Vidales, C. (2009). La relación entre la semiótica y los estudios de la comunicación: Un diálogo por

construir. *Nueva Época*, (11), 37-71. <https://doi.org/10.32870/cys.v0i11.1793>

Virilio, P. (1995). Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio! *Le Monde Diplomatique*.

https://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/interniv/dv36/paulvirilio.pdf

Vives, T., & Hamui, L. (2021, diciembre). La codificación y categorización en la teoría fundamentada, un

método para el análisis de los datos cualitativos. *Inv Ed Med*, 10(40), 97-104.

Voirol, O. (2022). LA THÉORIE DE LA RÉSONANCE ET LA COMMUNICATION SOCIALE. *Réseaux.*

Communication. Technologie. Société, (235), 1-44.

Web 4.0: Historia, Características e Impacto en la Sociedad. (2024, mayo 5). *Níaxus*.

<https://niexus.com/2024/05/05/web-4-0-que-es-caracteristicas-y-como-funciona/>

Yoigo, E. (2024, junio 11). *¿Qué es un Sticker?* Bloygo. [https://bloygo.yoigo.com/glosario/definicion-](https://bloygo.yoigo.com/glosario/definicion-stickers/)

[stickers/](https://bloygo.yoigo.com/glosario/definicion-stickers/)

Yus, F. (2010). *Ciberpragmática 2.0. Nuevos usos del lenguaje en Internet*. Ariel Letras.

- Yus, F. (2016). Towards a Cyberpragmatics of Mobile Instant Messaging. En *Yearbook of Corpus Linguistics and Pragmatics 2016: Global Implications for Culture and Society in the Networked Age* (pp. 7-26). Springer.
- Yus, F. (2017, junio). Contextual constraints and non-propositional effects in WhatsApp communication. *Journal of Pragmatics*, (114), 66-86.

Anexo A

Entrevista 1

a) Relación con los stickers

- Es “una imagen libre que expresa una emoción concreta”. Un emoji, por ejemplo, no es una imagen libre.
- Debe tener un nivel de expresión superior al que tiene un emoji o un emoticon,
- Se negaba a utilizar *stickers* (primero le sucedió con los emojis) porque consideraba que eran un “mensaje incompleto”, prefería escribir, sin embargo, se dio cuenta de que se le complicaba el darse a entender, por eso comenzó a usar emojis para acompañar palabras o expresiones y que fuera más claro el sentido en el que las estaba usando, por ejemplo para especificar si una risa era de alegría o de burla.
- El primer *sticker* que utilizó fue uno que alguien le hizo con la imagen de su perro: “y porque era mi perro”.

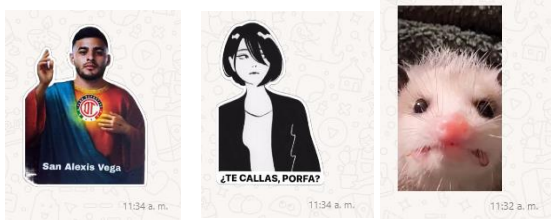
b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- El uso de *stickers* sí puede afectar la comunicación escrita porque ocasiona que las personas tengan cada vez un vocabulario más reducido, y que ni siquiera lo sepan escribir correctamente: “en parte sí puedo culpar a los *stickers* porque se han convertido en expresiones completas”, sin embargo, no considera que puedan sustituir a las palabras porque en primera instancia es complejo preguntar, a través de un *sticker*, si se entendió correctamente una idea. Además una palabra se puede corregir, no así un *sticker*.
- A diferencia de las palabras, “no todos los *stickers* son para todos los públicos y no todos los *stickers* son para todas las personas, y en cambio una palabra es una palabra que pueden entender todos y no necesariamente va a haber un *sticker* que puedan entender todos”.

- El chat, ambiente en el que se utiliza el *sticker*, es una conversación rápida, no tan profunda, que ha provocado que los individuos se dejen de hablar para escribirse, y de verse en persona, imaginando que es el equivalente a un espacio físico cuando no lo es.
- El *sticker* podría ser otra forma de lenguaje dado que se pueden utilizar sin la intervención del lenguaje escrito: “incluso yo he sido participante de conversaciones en las cuales es *sticker* que responde *sticker*, *sticker* que responde *sticker*... por sí mismos, en sí mismos, ya funcionan”.

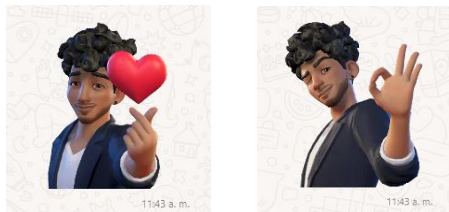
c) Existencia tecnológica

- El aprendizaje a través de los *stickers* ha sido sólo “a no usar palabras”, toda vez que lo considera un medio de expresión, de entendimiento, pero no de aprendizaje.
- Para él, el mundo virtual y el mundo digital obedecen a la misma realidad: “me parece que el rollo digital es como una realidad relativa y cada quien lo toma como quiere, pero existe dentro de una realidad absoluta donde las leyes de gravedad existen y el petróleo existe, y mamá existe y etcétera”.
- En cuanto al uso off line de lo que se genera en la virtualidad, que puede verse en que los *stickers* ya rebasaron el ambiente de la aplicación, cuenta que tuvo una alumna que en lugar de reírse decía “¡ay!, lol”, porque le daba pena reírse, es decir, utilizaba una expresión sacada de los chats en lugar del acto mismo.
- Ejemplificar pláticas con un *sticker* “es algo que le pasa a todo mundo”.
- Al elegir un *sticker* el primer elemento a considerar es con quién está hablando.
- En su tiempo libre hace constantemente *stickers*, la mayoría tienen que ver con su perro, su gato o con cosas que le ayuden a expresarse en un momento determinado o con un grupo determinado, por ejemplo, uno del capitán de un equipo de futbol, lo usa solamente con sus grupos de “redacción de programas de deportes o con la gente que yo sé que le va al mismo equipo que yo”. También el que hizo de una amiga, lo usa principalmente con ella, o los que usa con sus primos, quienes en su grupo de WhatsApp se dicen zarihueya, mapache y cacomixtle.



d) *Función social de la imagen*

- No considera que haya censura en los *stickers* porque se pueden hacer “de lo que sea”.
- Se permite algunas cosas, a través de los *stickers*, que no se permitiría en la realidad, por ejemplo, el expresar que se quiere matar porque está harto, cuando es algo que no haría, aunque, en general, “sí son una representación de algo que haría o diría”.
- La evolución del *sticker* “ya está”, y lo ejemplifica con su propia imagen como avatar, hecha *sticker*:
“Me parece que eso es la evolución del *sticker* porque eres tú, o sea, ya no sólo es lo que expresas, eres tú expresando, y cumple la función de *sticker*”.



- Imagina que en un futuro podrían existir lentes de realidad virtual con los que cuando se esté hablando aparezcan determinados *stickers* para ciertas palabras, programados previamente, o que la cara de quien habla se convierta en un *sticker*, es decir, que la persona, a través de una virtualidad inmediata, se exprese como *sticker* o que el *sticker* invada la realidad, lo cual no le agradaría: “yo, persona, no tengo ningún problema con meterme a la virtualidad de convertirme en un avatar y luego en un *sticker*, no tengo problema, pero el hecho de que un *sticker* invada mi realidad, ahí sí ya no me late”.
- Los *stickers* no son una moda que vaya a pasar, mientras haya una plataforma que soporte o permita su uso, permanecerán: “Yo hubiera pensado por ejemplo que con la llegada de los *stickers* los emojis

iban a desaparecer, y no, ahí siguen, quizás son para gente un poco más vieja, pero ahí siguen, y todavía hay quien los usa, e incluso los emojis han evolucionado a tener animaciones, como si fueran *stickers*, o sea se han adaptado pero no han desaparecido, eso me hace pensar que los *stickers* no van a desaparecer tampoco”.

- Ha establecido “vínculos y comunicaciones con ciertas personas con las cuales ciertos *stickers* son parte importante de la comunicación y que solamente uso con esas personas”.
- Sirven como códigos grupales: “por ejemplo, el perrito ese no solamente es ‘sí’, es como un ‘sí, por supuesto que sí’, es como mucho más... se ha convertido en un código que en muchos casos solamente entienden ellos”, en referencia al grupo que lo utiliza.
- Al preguntar acerca de qué sentimiento, emoción, palabra, tiene más *stickers* en su galería dijo que “en tiempos recientes muchos tienen que ver, de los que más utilizo, con algo similar, le voy a poner muchas comillas, a “me quiero matar”. Como los siguientes



- A través de un *sticker* fácilmente puede describir a alguien, por ejemplo, a su hermano, “que siempre está como, ‘no sé qué hacer, estoy hecho un lío, soy un desastre’, también podría ser la zarihueya que dice ‘exijo violencia’. Es una representación en un momento específico”.



- Si tratara de describir a la sociedad a partir de su galería de *stickers* sería una que “tiene demasiadas cosas qué decir, sobre demasiadas cosas, y una fijación brutal con los gatos y los perros”, lo cual lo describe “pero desde un rollo como mucho más esquizofrénico. A través, muchas veces, de estas

cosas, salen otras, y sí, tengo una fijación con los gatos y los perros y los cerditos, soy una persona de animales, entonces muchos de mis *stickers*, probablemente la mitad o más, tienen animalitos, así lo que expresen sea muy humano, tienen animales, o son animales”.

- Cómo representaría el momento de la entrevista con un *sticker*:



“Hubo una ayuda mutua, o sea, tú y yo somos amigos, somos compañeros, tú me pediste un favor y yo estuve dispuesto a hacerlo, entonces es como, ‘vamos a hacerlo’”. Todo esto sintetizado en la imagen.

e) Sociedad y adaptación

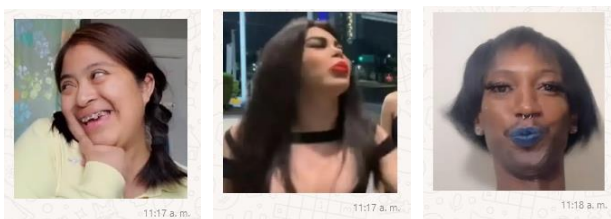
- La tecnología es un “vehículo utilitario” para trabajar, contactarse con las personas, y eventualmente para entretenimiento. Se considera “vintage” ya que aún escucha la radio en el automóvil, no acostumbra los medios de streaming y casi no usa el celular como entretenimiento.
- No considera necesaria la tecnología para las relaciones humanas. No tiene cuentas en redes sociales personales como Facebook o Instagram, a pesar de que, por su profesión, trabaja con ellas. Sólo usa Pinterest para “ver ropa y dibujitos y decoración del hogar” y YouTube, donde consume contenido más no interactúa con comentarios.
- “Ha roto las relaciones físicas, personales”. Para él, la amistad no puede basarse en las redes sociales: “a lo mejor nunca los has visto en tu vida o tiene cuatro años que no los ves pero todavía crees que son tus amigos porque a veces te recuerda Facebook que es su cumpleaños, y la verdad es que no”. Además considera que la comunicación digital ha hecho creer al individuo que es el centro de atención y que todo lo que tiene que decir es importante, “y la verdad es que no necesariamente”.

- No le afectaría la ausencia de tecnología digital porque la información la podría obtener en una biblioteca y sus lazos físicos emocionales son en persona.
- La parte positiva de la tecnología es la rapidez de la comunicación y la cantidad de información a la que se tiene acceso.
- Cuenta con un celular que no es de última generación porque asegura no necesitar ninguna de las “modernidades, que la súper cámara, la súper memoria, no me trasciende”.

Entrevista 2

a) *Relación con los stickers*

- Los *stickers* son imágenes —no emojis— que alguien va creando, que pueden ser personalizados por el usuario.
- Los comenzó a usar en cuanto entraron en WhatsApp: “primero yo no sabía cómo se hacían, en cuanto supe cómo se hacían me aloqué y empecé a hacer un montón... y cuando salieron animados, ¡uy!, no manches, para mí fue una maravilla porque entonces ya para todo, yo usaba antes muchos gifs y cuando empezaron a aparecer ya animados dije pues ¿ya para qué quiero los gifs?”.
- Disfruta mucho los de personajes virales porque “son muy expresivos, son muy curiosos, y sí es cierto que hay un montón de *stickers* que pueden hacer lo mismo, pero como son personajes virales, uno ya, como que le pone la personalidad de ese personaje viral al *sticker*”



- Le disgustan los que “no dicen nada”. Puso como ejemplo los que hace una amiga con su propia imagen de niña o de fotos que se toma, pero que estaban mal recortados, con frases: “me daba

mucha risa a mí, porque como que ella los mandaba para que pegaran, para que uno los siguiera usando y la verdad es que nunca los usaba porque estaban muy feos, y yo decía, pero ¿por qué los manda?, si no pegan, no son chistosos, están mal recortados, están feos. Que sólo la persona que los hace puede entenderlos.

- No le gustan los *stickers* predeterminados de WhatsApp: “son muy ñoños, porque son muy armados, que remiten mucho a las expresiones que vienen ya predeterminadas de los emojis y creo que la posibilidad que uno le da al *sticker*, es que uno puede, incluso hasta uno mismo, poder hacer de gente que conoce, agarrar fragmentos de personajes icónicos o virales, y siento que eso es lo que haría la categoría también del *sticker*, desde una cuestión quizás más temática, y supongo que también la función de poder utilizarla de formas más locales, como que hay gente que no puede entender quizás un *sticker*, pero si lo envías entre amigos, sí... hay cierto fandom o cierto grupo que lo va a entender, ¿no? No sé, un grupo de alumnos, por ejemplo, que hagan *stickers* de sus profesores o de sus compañeros, entonces como que se vuelven dichos y eso me parece interesante como de los *stickers* que no pasa con los emojis, yo como que desde ahí por eso le daría un poco la categoría al *sticker*”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Los *stickers* son un lenguaje que opera a través de redes sociales que sirven muchas veces para establecer un posicionamiento respecto de algún tema: “siento que son formas en las que se ha llegado a un punto en el que hay un resumen o una depuración, no del lenguaje en sí, sino de la forma en que uno se comunica, entonces ahí sí creo que yo más bien lo veo como extras, como añadiduras... como otras capas de la comunicación que están allí implícitas, otras capas del lenguaje y generan su propio lenguaje, aunque haya gente que diga que no, al final de cuentas sí porque para que exista un lenguaje tiene que haber ciertos códigos y signos que la gente comprenda y a partir de que uno identifique esos códigos o signos, es cuando entonces uno puede entender qué te están diciendo con

tres *stickers*, por eso creo que más bien son como cruces de lenguajes, que puedan operar de esa manera”.

- Los *stickers* son una forma de reformular la manera en la que nos comunicamos prescindiendo de la escritura clásica, del lenguaje clásico, de lo que ya está predeterminado, que permiten que “uno muestre su personalidad a través justo de este tipo de, como decirlo, de... ¡ay!, se me fue la palabra, como de extras, como de añadiduras, entonces, ahí siento como que nos dicen ‘sí, hay ciertas reglas, pero de ahí en fuera ustedes comuníquense como quieran”.
- Se puede tener conversaciones sólo con *stickers*: “claro que sí entendemos el mensaje... yo puedo ponerle a alguien algo y me contesta otra cosa, y yo le mando la otra, y es una especie como de duelo de *stickers*, por ver ya sea quién lo vuelve más chistoso o quien se atora a quién, a partir de un simple *sticker*, entonces sí, totalmente”.
- Preferiría en una conversación utilizar sólo *stickers*, porque le da “mucha flojera” escribir, se le hace mucho más expresivo el *sticker*, y por la rapidez: “en lugar de que pongas, ‘¡ay!, ya te había dicho y tener que explicarte otra vez’, pones un *sticker* de alguien blanqueando los ojos y queda, dice más de lo que quieres decir tú, entonces, creo que son los tres factores, la inmediatez, lo expresivo y el ahorro de tiempo también, porque uno contesta de volada y sin problema”.
- Para que use un *sticker* tiene que darle mucha risa: “puede ser que no lo vaya a usar, porque... ¡ah!, esa es otra, que luego yo uso *stickers* que realmente no significan mucho, pero que a mí me dan mucha risa, entonces yo lo pongo como si fuera una especie como de... no sé, como esas caricaturas de MTV donde de repente salían personajes que no aportaban nada pero pues que era chistoso verlas, y lo mismo me pasa con el *sticker*, de repente yo nada más lo meto, como de ‘ahí va’, o sea, no tengo nada más qué decir y pongo ese *sticker*, pero eso ya es una cosa como que yo lo doy por hecho, entonces de entrada a mí me tiene que dar mucha risa un *sticker* pa que yo diga lo guardo, no sé si lo

voy a usar pero me dio mucha risa y voy a intentar usarlo a la menor oportunidad posible, entonces sí, creo que el *sticker*, la finalidad del *sticker* es ser chistoso”.

- Respecto a que los *stickers* atenten contra el lenguaje escrito, expresó que el lenguaje ha seguido modificándose: “yo creo que nada atenta contra nada, o sea, lo único contra lo que se atenta actualmente, es derechos humanos, de ahí en fuera lo demás es mera evolución que va a seguir ocurriendo”.
- El chatear, a través de aplicaciones como el WhatsApp, es una interacción en tiempo real y constante, con una persona en ese momento. No se limita específicamente a escribir, incorpora muchos más elementos como los *stickers*, los emojis, mensajes de audio e incluso hasta la forma en la que se va escribiendo: “si pones puntos y pones de repente expresiones como ‘ok’, o nada más ‘a’ en subíndice, es como dar el avión”.

c) Existencia tecnológica

- Al utilizar imágenes al chatear se tendría que “ubicar, identificar, cuándo se pueden usar ciertas expresiones para que no queden desfazadas y entonces uno quede como si estuviera formando parte de otra conversación”.
- Cuando cambió de celular lamentó que se perdieran sus *stickers*: “dije ‘mis *stickers*, ¿dónde están mis *stickers*?, ¿cómo voy a estar platicando así? Nooo, ¿dónde están mis *stickers*? Necesito usarlos porque si no ¿cómo me voy a comunicar?, necesito meter los *stickers*’, y es bien raro porque hasta ahorita extraño muchos que digo, ¿dónde quedaron?”.
- Las imágenes que se utilizan al chatear podrían tener reglas implícitas que se les van añadiendo por lo que no siempre tienen el mismo significado para todos: “de repente pasa que si estás hablando con gente más joven o más grande, luego muchas veces hasta como que te dicen, ‘¡ah! y ¿eso qué?, eso no tiene nada que ver’, y es como el meme de ‘yo queriendo estar en onda con la chaviza’ y pones

algo desfazado, entonces siento que son, no sé si reglas como tal, pero sí momentos en donde puede introducirse y otros que no, y cuando pasa que no, uno ya queda desfazado de la conversación”.

- Hace muchos *stickers*: “de hecho me bajé una aplicación que no conocía, y pagué, o sea ¡pagué!, y como yo estaba sacando videos, me ponía a bajar videos de TikTok para que agarrara el fragmentito y los hiciera, entonces, como ya no tenía qué videos hacer, empecé a hacer de mis amistades, les decía ‘a ver, hazme una cara chistosa’, porque tenía mi mensualidad y yo dije pues me quedan un montón de días, la tengo que aprovechar”.
- A través de los *stickers* aprendió justo que podía comunicarse con ellos, nunca lo hizo con los emojis porque le daba “más flojera” dado que eran figuras ya predeterminados: “algo que creo que también he aprendido es cómo la imagen permea en varios sentidos, o sea, cómo algo que de repente está en un lado se traslada a otro y otro y otro, y después termina estando en tu WhatsApp y en el WhatsApp de alguien más, entonces eso, a mí me deja pensando mucho y como que se me hace muy chido, que algo que salga de un video que alguien grabó y que de repente subió a Internet y que luego ya no está en TikTok sino que ya está en otro lado, y luego ya forma parte de tu vida diaria, tu conversación, o sea, eso sí me deja pensando y se me hace muy chido... es una de las cosas que me gustan de vivir en este siglo y no en otro donde no existían redes sociales”.
- Considera que el mundo virtual ya es una proyección del mundo real: “yo de repente leo comentarios de la gente y digo, ¡ay!, gente loca, y digo bueno así son todos aquí en Facebook o en TikTok, luego pienso, esa es gente que anda caminando acá afuera, o sea esa es gente que puede ir sentada a tu lado en la ruta o que puede estar comprando las tortillas, que si supieras que es esa persona, no sé, le haces el feo o algo porque dices ¿cómo piensa esas tarugadas?, pero, justo son como proyecciones de la gente que ahí se desborda porque no lo puede hacer en el mundo real, ¿y qué ha pasado?, que hay gente que la corren de su trabajo porque resulta que está hablando pestes de ellos y dices ¡claro!, porque no lo puede hacer en el mundo real, lo que hace es que se aprovecha y se desfoga, entonces

yo creo que sí somos una proyección de todo eso que no podemos ser en el mundo real. El internet es como una especie de carnaval donde todo mundo se ponía las máscaras y se alocaba una noche, nomás que aquí es 24/7 (risas) mientras tengas internet y luz, entonces, creo que es eso, nos permite saber que muchas de las cosas que asumimos que no podrían pasar, resulta que las vemos aquí y sí pasan, sí están allí presentes”.

- Los *stickers* traspasan el ámbito de la aplicación: “recuerdo hace mucho, cuando usábamos Messenger, ya había *stickers* ahí, bueno es que no sé si eran *stickers* o emojis, pero, por ejemplo, ponías una carita de don Ramón y era lo que uno hacía, no sé si eso entraría en categoría o no, pero tenían sus nombres conforme se guardaban, y me acuerdo mucho que el de don Ramón estaba guardado como Damón. Platicando en tiempo real con amigos, tenía un amigo que decíamos ‘Damón’, y nos imaginábamos a don Ramón haciéndole como chistoso, o ‘Ay, Dios’, y Britney estaba así (las manos sobre la cara), bueno hasta la fecha tenemos esa maña, ya pasaron como 20 años, creo, que Messenger desapareció y creo que eso es algo que si se pudiera desde los *stickers*, que uno los ubicara por nombre, seguiríamos, por lo menos mi grupo de amigos y yo, seguiríamos hablándonos así, pero cuando estamos platicando, por lo menos yo sí pienso que ahorita te podría soltar este *sticker*, a ese punto creo que ha permeado, no sé si está muy dañado, pero sí permea a ese punto”.
- Al momento de tener conversaciones habladas en persona, también sucede que le llegan las imágenes de los *stickers*: “en clase me pasaba que de repente yo decía, ¡uy!, si esto fuera una conversación, te soltaría este *sticker*, no diría nada, nomás pondría el *sticker* como de ¡ay!, o el de Benito pegándole a alguien, como que uno nomás se queda haciendo su proyección en la cabecita”.
- Considera muy interesante cómo han ido permeando “estas imágenes tan chiquitas, que pueden ser tan significativas y que pueden repercutir de tantas maneras, que si uno está solo y de repente te mandan una y ya te da risa, eso me gusta mucho, pensamos mucho en la imagen como esta cosa que debe tener mucha calidad, que debe ser grande para que se aprecie, y desde las redes sociales pues

ya son cosas que son pequeñitas pero que te dicen mucho y que pueden estar cargadas de muchos sentimientos, de muchas cuestiones, como que te van a provocar algo... de repente que venga una imagen de Choche con unas rosas y entonces tú te rías y que digas, '¡ay, no', o que veas que te están coqueteando o te están dando el avión... o sea, ese tipo de situaciones a mí me parecen muy geniales, de la tecnología actual, siento que hay gente como que minimiza mucho eso y no debería de ser porque a final de cuentas son formas que ya están siendo parte de un lenguaje que está mezclando lo real con lo virtual".

- Opina que debería haber un lenguaje universal pero que se está "muy lejos de eso", por lo menos desde el lenguaje tradicional por cuestiones políticas y geopolíticas, de dominio: "que haya un cierto lenguaje universal implica una cuestión democrática y desafortunadamente los tiempos indican que estamos muy lejos de llegar a ese punto, entonces pudiera ser que en un futuro, muy a futuro, quizás desde una cuestión donde ya estemos pensando en cuestiones de transhumanismo, haya algún tipo de chip o algo que permita que podamos... digo, ahorita ya cualquier gente se va a otro país y con su traductor va así como 'háblale a la máquina y ya te va a contestar'. Hay una película que vi apenas, que se hizo aquí en México, donde una señora se ve envuelta en un crimen, la empleada doméstica quiere explicarle a un gringo qué pasó, entonces el gringo pues no habla español, ella no habla inglés y todo el tiempo están hablando con el traductor, y es muy chistoso porque se están diciendo cosas muy fuertes pero se escucha al traductor, como de 'mi-re, yo ma-té al se-ñor', y yo pensaba en eso, dije '¡ay! Qué curioso', cómo desde la tecnología pues situaciones como esta se pueden presentar, entonces creo que podría funcionar desde una cuestión de traducción, pero que se implemente otra forma más universal, yo lo dudo todavía, o sea, sí creo que tiene implicaciones políticas muy fuertes".

d) Función social de la imagen

- En cuanto a su galería de *stickers*, tenía (porque perdió muchos al cambiar de teléfono, cosa que considera una gran pérdida) muchos de peleas: "donde le pega un mono a otro con un palo, donde

Chucky está atacando a una protagonista de una película (risas), un panda correteando a otro... el de Chucky lo uso muchísimo... si me están haciendo como enojar, los voy alternando pa que no sea el mismo, porque si no ya no tiene chiste, o sea, pa qué pongo el de Chucky tres veces en un minuto, entonces ahí saco... va como en ascenso, primero es como 'cállate' y el chango, después es como Chucky, y si ya me hartaron entonces ya la venenito golpeando a todo lo que da, como que va in crescendo (risas)".



- Cómo podría describirse a la sociedad a través de los *stickers* de su galería: "¡Uy!, pues muy kitch (risas)... con muy mal gusto, muy, qué será, de humor negro, muy irónico... porque lo mismo se manejan cuestiones que podrían ser como medio nacas para la gente, como pues no sé, hasta como de mal gusto. Pero sí siento que la palabra sería kitch". Considera que esto sí coincide con la realidad: "es que el algoritmo también es complicado, pero yo me sorprendo mucho que por ejemplo luego busco cosas para la tesis, o que luego por entretenimiento, me puede salir Lyn May en TikTok y después me salen videos de decolonialidad y luego me sale una nutrióloga y luego me sale ciencia, y muy chistoso ¿no?, porque dices ¡ay!, o sea, qué ando buscando que me sale todo esto, pero, después pasas por un puesto de periódicos o ves la tele y dices ¡ay!, no soy yo, es el mundo, o sea todos estamos inmersos en esto aunque no lo queramos. Ya ahorita que no sepas de algo, por muy fino que te quieras hacer, es imposible porque las redes te lo están poniendo allí, o en mi caso mis estudiantes, entonces creo que sí somos una mezcla, somos como snobs de barrio, siento, como que nos la damos de finos intelectuales pero bien que le entramos también a una cuestión más, que puede ser populacha y eso me gusta a mí".

- Piensa que los *stickers* podrían evolucionar con alguna opción para incluir sonido: “evidentemente como que le reduciría esa parte visual, pero... que a uno le diera la posibilidad de reproducir, siento que ese sería el ¡wow!, estaría muy bueno. Porque así no tendría yo guardados todos mis videos (risas)”.
- Los *stickers* van a seguir evolucionando: “justo el hecho de que ya se puedan animar, desde hace algunos años, me parece que fue el gran logro, yo creo que todo mundo nos pusimos muy felices cuando empezamos a ver eso, yo recuerdo que cuando me llegó mi primer *sticker* animado, dije ‘no manches que ya se puede’, me froté las manos y dije ¡qué maravilla!, y fue así de ‘quiero ver cómo se hace esto’, entonces yo creo que si algo ha pasado con el Internet es que ha ido modificándose mucho la forma en que uno se comunica, y creo que así como el lenguaje está cambiando, el lenguaje oral, también creo que el lenguaje, por lo menos, gráfico, para comunicarse vía redes, también va a seguir cambiando, va a seguirse modificando, se va acotando más y yo creo que, no sé, a mí me emociona mucho ver qué va a pasar después, de repente vamos y venimos, entonces en algún punto siento que vamos a, quizás, hasta a regresar un poco a la simpleza de finales de los noventa que eran gifs bien feos y básicos”.
- A través de los *stickers* a veces expresa cosas que en el entorno off line no haría, sin embargo considera que existe la autocensura: “de repente, por ejemplo en el grupo del trabajo, veo cosas que estoy a nada de poner *stickers* bien buenos como diciendo ‘¡ay...!’ y no lo hago, o sea me contengo, porque evidentemente tiene sus consecuencias reales... así como hay cosas que no puedo decir, que las digo entre amigos, también hay cosas que en ciertos grupos no digo, más porque sobre todo uno es muy paranoico y sabes que hay screen shots y los van a pasar a otros grupos”.
- No considera que haya censura en los *stickers*: “he visto unas cosas que yo digo, ¡ay!, no sabía que se podía poner eso (risas)”. Sin embargo, sí considera la autocensura, dependiendo de con quién se esté chateando, mas no por parte de la plataforma.

- El sentido que se le da a un *sticker* tiene que ver con el nicho, con los grupos, pues, por ejemplo, si se trata de un personaje viral que alguien no conoce pero la expresión habla por sí misma, le puede dar sentido de esa forma: “por ejemplo, apenas hicieron un *sticker* animado de mi sobrino bailando que lo ponemos entre la familia, pero de repente lo mandé en un grupo de amigos y se estaban cagando de risa, y me dijeron, ‘ay, ese niño ¿dónde salió?’, y les dije ‘¡ah!, es mi sobrino, y les dio mucha risa que yo dijera que era mi sobrino porque pensaron que me había llegado, entonces me quedé pensando, pues como baila muy chistoso mi sobrino en ese *sticker*, a lo mejor después va a llegar, van a irlo pasando a otros y sin que lo conozcan y sin que sepan que a mi sobrino le da por bailar... a lo que voy es a que mientras se entienda lo que está haciendo el *sticker* y muestre esa emoción o esa intención, creo que eso es lo que hace que un *sticker* tenga potencia, o que tenga potencial, que pueda ser entendido por mucha más gente y que también esté muy bien editado y muy bien cortado para que pueda entenderse y circular”.
- Considera que a los *stickers* que están mejor delimitados y no “todos feos” tienen más impacto y potencial de ser usados varias veces.
- Los *stickers* que tiene y usa son un reflejo de él mismo: “cualquiera que vea mis *stickers* y que me conozca un poquito, topa perfectamente bien un *sticker* mío y hasta me mandaría *stickers* sabiendo que me van a gustar... creo que tenemos el mismo sentido del humor, un poco como el mismo contenido que consumimos, me pasa mucho, es muy raro que lleguen a mandar uno que yo diga, ¿eso qué?, como que todo lo que me mandan nuevo me gusta y todo lo que yo les mando lo agarran y después me lo mandan, entonces, sí creo que ahí es lo que decía al principio, creo que tiene mucho que ver con nichos, o sea va por comunidades también, y eso es interesante, que una cosa pueda ser tan abierta que se formen comunidades, supongo que habrá quienes manden, no sé, a Jesús diciendo que tengas buen día o cosas así, y a lo mejor yo mando a Madonna vestida de la virgen diciendo que Dios te bendiga y a otros les va a dar risa, entonces, sí, es como muy local.

- Al solicitarle representar con dos *stickers* el momento de la entrevista: “Ok (risas). Veamos cuál podría ser. Podría ser este como de me están entrevistando... y quizás yo... creo que este como de pensando, contestando (risas)”.



e) Sociedad y adaptación

- Vive “muchas horas del día conectado, utilizando dispositivos, tanto la computadora como el celular”. Su uso principalmente es para lo laboral, el entretenimiento, el estudio y sus hobbies.
- Le cuesta seguirle el paso a cosas como la Inteligencia Artificial: “siento que va demasiado rápido, apenas ve uno un modelo y ya salió otro y otro, la verdad es que sí va aceleradísimo”. También es complicado seguir todos los temas que surgen en las redes sociales: “hay que estar muy dedicado, casi casi como creador de contenido para eso, pero la verdad es que sí intento estar investigando, sobre todo porque como doy clases, pues eso siempre va a ser importante, saber más o menos qué tipo de informaciones hay”.
- La parte positiva de la tecnología, además de la inmediatez, es que hay mucha información para consultar y elegir la que sea útil tanto personal como académicamente.
- Lo negativo es que puede ser adictivo: “Yo tengo una adicción al celular, de eso sí estoy consciente, me come muchísimo tiempo y de repente me paso buscando tiktoks para saber cómo no procrastinar, lo cual es una incoherencia, ¿no? De repente sí es muy irónico, pero creo que lo negativo es eso, que te puede atrapar, te quedas allí y de repente pasan cinco horas y no has hecho nada, y entonces se vuelve un asunto grave”. Con esta dependencia lleva al menos cinco años. Surgió porque era creador

de contenido, de ahí comenzó a buscar otras y otras cosas, empeoró al abrir su cuenta de TikTok: “y ¡fum! Nos fuimos para arriba con toda la dependencia.

- La ausencia de tecnología digital sería un colapso y que ha llegado al punto de comprarse varias baterías portátiles de celular para cuando no haya luz. Nunca apaga el celular o los datos: “incluso dormido tengo que estar conectado. Hay gente que dice ‘le pongo en modo avión para que no me molesten’, o ‘quito los datos por si me hablan’, yo no puedo quitar los datos, o sea, es como... nooo, y nadie jamás me ha mandado un mensaje o llamada por WhatsApp de noche, pero yo digo ‘algo va a pasar, tengo que estar conectado’, entonces, sí, para mí sería un asunto grave, me dejaría yo creo que en un estado ansioso (risas)”.
- Normalmente cambia de celular cuando se le descompone: “Yo no soy así de que, ‘¡ay!, ya vi uno que me gustó’. No, yo así, exprimo hasta lo más que pueda el aparato, así de si ya no, ya lo cambio, de hecho con el que tenía antes de este ya llevaba como dos años, lo cambio como cada tres.

Entrevista 3

a) *Relación con los stickers*

- Comenzó a utilizar *stickers* con el WhatsApp. La app llamó su atención porque no cobraba por el envío de los mensajes por lo que ya no se tenía que contar las palabras.
- Recuerda que existían “una especie de *stickers*” en el Facebook y las de Messenger que mandaban vibraciones.
- Para él un *sticker* está basado en las calcomanías tradicionales, por lo que podría ser cualquier imagen o icono que pueda transformarse para ponerlo “en cualquier lado”, y cuyo significado no siempre es evidente, tal como sucede con los que no son digitales: “si tienes un *sticker* contra el Estado y lo pegas en el Palacio Municipal, sí tiene que ver, pero si pones un *sticker* de un corazoncito en una señalética de tránsito pues a lo mejor no tiene mucho que ver, pero depende de qué tipo de señalética, a lo

mejor es como de dos personas cruzando la calle y lo pusiste entre las dos personas, entonces como que hay una relación”.

- El *sticker* tiene que ver tanto con la intención con que la persona lo produjo como con el lugar donde se coloca: “a veces uno dice, no coincide, pero la persona que lo puso dice ‘¡ah! es que yo lo quiero poner ahí porque es irónico o satírico’”.
- Usa *stickers* frecuentemente, le gusta mucho porque son divertidos y porque ayudan a darle un sentido más relajado a la conversación, más de cercanía o de confianza, “pero generalmente no los uso con cualquiera y tardo mucho en usarlos con otras personas, generalmente tengo un círculo cerrado en el que puedo mandar *stickers* de todas formas, y otras personas con las que me limito más, por ejemplo, de los *stickers* que tengo, como que mando los más light a ciertos grupos y los más personales a otros”.
- Los *stickers* que más le gustan son los de animales entrando en situaciones humanas, “como haciendo gestos, caras, o que les ponen frases mal escritas, como el ‘ola k ase’ de la llama, aunque en particular no soy fan de la llama... también de algunas caricaturas, pero caricaturas más clásicas, que son más conocidas, porque por ejemplo hay *stickers* de caricaturas muy específicas que no conozco al personaje, quizás la frase o la situación que está viviendo en el *sticker* es familiar, pero siento que se pierde mucho al no conocer al personaje, porque resulta que el personaje tiene cierto tipo de actitudes, entonces como tú no conoces al personaje quizás se pierde algo de esa información”.
- No le gustan los *stickers* como con fondo, que están enmarcados, por ejemplo, en un cuadrado: “me gustan más los que están como recortados, que se ven los contornos en blanco y esa es una de las características, que si tú los trajeras podrían funcionar muy bien como calcomanías en algún lado”.
- Le gusta la ironía y la sátira del lenguaje reflejados en los *stickers*.
- No está seguro de qué es un emoji y qué un *sticker*: “a lo mejor los dos podrían ser muy similares, pero siento que el emoji tiene que ver más con las emociones o con información más sintética, en

cambio el *sticker* creo que puede ser un conjunto de elementos... sí, creo que el emoji puede ser la unidad, y el *sticker* podría ser cuando esa unidad la mezclas con otras para crear un mensaje un poquito más amplio, por ejemplo el emoji podría funcionar más como sonrisa, tristeza, cosas más puntuales, y el *sticker* ya vendría siendo cuando haces una oración, aunque sea muy corta... no sé, no me había puesto a pensar en eso”.

- No le gustan los *stickers* grotescos como los que circularon con la imagen de un niño y una niña “no sé si de porcelana, que tenían como ricitos y sombrerito, muy caricaturescos, que tenían unos ojos así, grandes, no sé si eran de alguna caricatura, algún personaje, los dos estaban juntos, mirando, con cara como de *what...* en primera no conocía a los personajes, en segunda, como que ese toque kitsch... hay varios que no me gustan y cuando me los mandan lo primero que hago es borrarlos y si sé que esa persona manda ese tipo de *stickers* hay veces que ni siquiera los abro, ni siquiera los veo”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Le gusta que le envíen *stickers*, cuando se los empiezan a mandar es como “romper cierta barrera y dar otro paso a la relación del tipo que sea”.
- Es muy raro que use el *sticker* solamente, generalmente es el *sticker* y texto, o texto y *sticker*. La inmediatez es importante: “hay veces que si el *sticker* no lo haces en tiempo ya se perdió el sentido, o hay veces que la conversación misma te da tiempo como para tardarte, eso depende de la conversación y de la otra persona, pero sí hay *stickers* que tienes que usar como a los 5 segundos porque es una conversación de varias personas y si no fuiste el primero ya sientes que le copiaste a otra persona o sientes que se va a perder el sentido, o alguien más ya lo usó y nada más te queda reaccionar con una risita, o un corazón, entonces, dependiendo de la conversación se me viene esa idea de que ‘esto sería bueno para un *sticker* o para un meme’, lo buscas.
- Prefiere las palabras, porque le permite explicar ciertas cosas de forma más puntual: “siento que con el *sticker* dependería mucho de la situación de la que estén tratando, por ejemplo si alguien me

manda un *sticker* de que está triste, pues quizá con un mismo *sticker* yo no sabría cómo preguntarle, por qué estás triste o decirle ten la confianza de platicarme tu situación, entonces siento que ese tipo de cosas más puntuales se perderían con el *sticker*, cuando uno quiere hablar de cosas serias, de lo que sea, siento que también con un *sticker* sería difícil decirle a la otra persona... hay cosas que a lo mejor con el mero *sticker* no puedes expresarlas... sería para mí un impedimento”.

- Respecto a que se usen cada vez más lo percibe como positivo porque ayuda a entender la diversidad del lenguaje: “como que el lenguaje se puede adaptar a muchas circunstancias y el poder empezar a meterle *stickers*, imágenes de este tipo... siento que más que limitar el lenguaje lo ayuda a expandir o a explorar ciertas áreas que a lo mejor habían quedado rezagadas, pero creo que también una de las características del lenguaje es que tiene que ser algo común, entonces cuando se empieza a perder esa comunidad del lenguaje, siento que hay algunas fallas de comunicación, porque puede ser que tú tengas muchos *stickers* pero si la otra persona no los entiende o no encuentra la relación o piensa que no están en tono o algo así, no están teniendo esa función comunicativa”.
- Cuando se desconoce el personaje o parte del contenido de *sticker* se puede perder mucha información o no se le da el sentido que se buscaba: “lo vas a interpretar a lo mejor sesgado”.
- Teme que llegue un punto en que la distancia sea tan amplia entre su generación y las más recientes, que ya no reconozca el lenguaje. Ya le sucedió que le preguntaron acerca de tres personajes: “me dijo varios nombres, tú prefieres los labubus y otros personajes que no me acuerdo qué eran, me dio tres, y yo me quedé así de que no sé qué es ninguna de esas cosas, no te puedo decir porque no conozco ninguno, pero se me hizo muy chistoso porque en primera ni entendía de lo que me estaba hablando y en segundo porque... estos personajes que van saliendo nuevos y que no sabes de qué tratan, por ejemplo unos que me llaman mucho la atención son estos personajes que son como peluches que son como un martillo o que tienen cara de personas, son peluches que andan por ahí”.

- La primera diferencia entre escribir y chatear es el dispositivo, el soporte: “chatear lleva implícito el escribir... tiene que ver más con la inmediatez, aunque la otra persona te vaya a responder al día siguiente o una semana después, como para dar un mensaje sintético o hacer un recordatorio, un anuncio... por ejemplo esta dinámica que se tiene que muchas cosas del posgrado nos enteramos a partir del WhatsApp, y es una mezcla muy rara porque por una parte están mandando documentos oficiales escritos y por otra parte están usando un medio informal para comunicarlo, y ahí está esa cosa medio rara”.
- El *sticker* puede ayudar a cambiar de tema, “para hacer la conversación más light, para decir, sí está bien, estás triste, pero todos estamos igual o el mundo es una mierda... quizás es una imagen que al estar en contradicción con lo que estamos tratando es una forma de crear una oportunidad para poder, o discutir a profundidad el tema o darle otro sentido, o decir sabes qué es una conversación muy profunda, muy fuerte y necesito airarme un poco, entonces te pongo este *sticker* para ver si podemos cambiar de conversación, en ese sentido sí tiene sentido con la conversación aunque sea una imagen contradictoria a la conversación, quizás si yo estoy triste y me pusiste una carita feliz es una contradicción pero todavía está en el rango de las emociones, pero si pones una imagen diametralmente opuesta de lo que podría ser la misma relación, por ejemplo tristeza-felicidad, si me pones una imagen que tiene que ver con playa y una tortuga saliendo se me haría muy difícil entender qué es lo que me está diciendo, ok, está bonita la imagen, está curiosa, pero tendría que preguntarle y esa tortuga qué, o qué me estás diciendo”.
- Los *stickers* no son una forma distinta de lenguaje, “porque siguen teniendo su función comunicativa en una comunidad. No me acuerdo cuándo estaba leyendo algo sobre el lenguaje y hablaba sobre los sociolectos, que son estos dialectos que se hablan en grupos sociales, por ejemplo cuando una pareja usa ciertos términos para referirse a la otra, o palabras para referirse a ciertas situaciones que viven en pareja, a lo mejor también cuando usamos el chat del posgrado para hablar entre nosotros, usamos

cierto tipo de términos que a lo mejor entre nosotros entendemos pero alguien externo dice, ‘jah!, yo no sé quién es ese, entonces no entiendo por qué usan esa imagen’. Creo que es una forma distinta de usar el lenguaje, pero no una forma distinta de lenguaje porque las imágenes las usamos desde siempre, entonces es una adaptación del lenguaje”.

c) Existencia tecnológica

- Para elegir un *sticker* el primer factor a considerar es el tipo de conversación: “se van dando cierto tipo de comentarios, de ideas, si una de esas te despierta algo como que jah! eso que tú me estás diciendo se puede sintetizar con un *sticker*, porque es irónico, porque te da risa, porque es para disminuir la tensión, para cambiar la atención o lo que sea... de repente me quiero reír pero no con ja-ja-ja, como cuando alguien borra un comentario y ponen la imagen de ‘Jesús sabe lo que’ entonces digo, aquí es un buen momento para mandar este *sticker* que lo estuve guardando mucho tiempo y que me acuerdo que está ahí.
- El proceso para usar un *sticker* también es buscarlo, porque vas viendo tantos *stickers*, de los que te acordabas, otros que en ese momento dices ya no me gusta y lo borras, y luego después de buscar encuentras varias opciones que dices este está chido, este no. A veces nada más tienes una opción y ya lo mandas, o si tienes varias opciones tratas de buscar cuál se siente más familiar y lo mandas, o en ese momento decides, ¿es conveniente enviarlo, no es conveniente?, te acuerdas en qué parte de la conversación iban y lo mandas, o hay veces que no sabes si ya avanzó la conversación porque en lo que estás buscando no vas viendo cómo pasa el chat y va avanzando, entonces trato de ver si todavía tiene sentido, y una vez que tengo todos esos elementos lo mandas, la pertinencia. Y ya después de la pertinencia viene el momento en que estás esperando una respuesta, en que dices jah!, sí hice bien en mandarlo, esperas que la otra persona reaccione, pero si es un chat colectivo, a lo mejor esperas a que haya reacciones, hay veces en que no reacciona nadie y te sientes triste, o pasa desapercibido, ni para bien ni para mal o todo el mundo empieza a reaccionar y te sientes bien, porque dices jay!, mira,

sí les gustó, o hay veces que tú mismo te empiezas a autocensurar y dices ¡ay, no!, creo que este *sticker* está fuera de tono para el tipo de conversación, e incluso ahí es cuando tienes que dar una explicación, “¡ay!, discúlpame por mandar el *sticker*, quería como relajarnos” o incluso hasta llego a preguntar, “¿te gustó mi *sticker*, por qué no me respondes?”, o tú mismo tomas la decisión y lo borras, hay veces que la persona mandó un *sticker*, que está en espera como para que lo leas y cuando te metes ya ves que está borrado, y o no le haces caso y sigues la conversación o le preguntas por qué lo borraste”.

- Casi no hace *stickers*, generalmente se los pasan.
- Las cosas que se ven en el mundo real se ven en el mundo virtual: “es una especie de extensión, porque las cosas que pasan en el mundo virtual no es que no pasen en el mundo real, por ejemplo, si nos vamos a cuestiones de comportamiento y de emociones básicas del ser humano, sigue habiendo espacios en el mundo virtual donde suceden, hay cosas que te ponen feliz, que te ponen triste, que te preocupan, entonces es esa extensión, a final de cuentas somos seres humanos que estamos condicionados por nuestra materialidad y a partir de esa materialidad es que estamos extendiendo eso a otras plataformas, a otras partes, por ejemplo, en Internet hay robo de datos pero también en la vida real te asaltan... depende de para qué usas uno y para qué usas el otro, cómo te sientes en uno y cómo te sientes en otro, qué te permite uno y qué no te permite el otro”.
- Los *stickers* están presentes en sus conversaciones cara a cara: “hay veces que estás platicando y dices ¡ay!, eso me recordó un *sticker* o esto sería un buen momento para un *sticker*”. También, si durante la plática surge un *sticker*, y es posible se busca y se manda: “entonces creo que ya pasaron la parte digital, porque incluso hay veces que *stickers* que ves en digital ya los ves en calcomanías en la vida real, o a lo mejor hay veces que ves un *sticker* en la calle, le tomas fotografía, lo haces *sticker* digital y lo empiezas a mandar”.

- En algún momento nos podemos acercar hacia algún tipo de lenguaje universal pero sin que sea totalista: “va a seguir manteniendo ciertas particularidades que son muy regionales, y creo que ahorita se puede acceder a ese tipo de cosas por la facilidad de la tecnología que permite estar en contacto con personas que están en otras partes del mundo, lejos de tu contexto, y se van creando esas similitudes de comunicación, pero en caso de que haya un apagón tecnológico o una guerra que te divida va a haber un punto en que ese mismo lenguaje que se volvió casi universal, empiece a tomar sus propios matices particulares hasta llegar a un punto en donde ya no se van a comunicar, por ejemplo el caso de Corea del Norte y Corea del Sur... no es que estuvieran evolucionando a idiomas diferentes pero ya eran como dialectos y ya casi no se entendían entre sí porque mientras en Corea del Sur empezaron a implementar palabras más occidentales, términos en inglés para referirse a ciertas cosas tecnológicas, en Corea del Norte empezó a adquirir tintes más diferentes, palabras para referirse a camarada, al gobierno, al líder, y como en tecnología quedaban rezagados para cierto tipo de cosas, tenían un enfoque más ligado a la comunidad, a lo rural, es un pequeño ejemplo como el lenguaje en dos entornos distintos, uno más tecnológico y otro más tradicional, a pesar de ser el mismo idioma, en un territorio pequeño, está dividido por esas cuestiones sociales, políticas y económicas”.
- Lo que ha aprendido a través de los *stickers* es a actualizarse: “de cierta forma, la cultura popular, la cultura en general, o no sé cómo llamarlo, y también eso me permite... bueno no estoy seguro, pero creo que los hay, del mismo modo que hay *stickers* de personajes de la cultura popular en caricaturas, en series, que me actualizan, también hay *stickers* de otras cosas que me ayudan a entender, por ejemplo, hay *stickers* que me gustan mucho, que se me perdió cuando cambié de celular en que está Nicolás Maduro, de Venezuela, el presidente, con una florecita, como que está explicando algo y tiene la mano así (ademán), en ese momento hicieron la captura de pantalla, hicieron el *sticker* y le pusieron una frase que dice ‘madura’, o sea, no seas tan infantil, y eso quizás para los que no sean

latinoamericanos o alguien que no entiende el contexto latinoamericano, pues dice ‘¡ah!, es el presidente Maduro’, entonces hay personajes, cosas de historia, yo creo que también de química o matemáticas, ha de haber cosas así, por ejemplo el que dice ‘te sientes solo como una molécula’”.

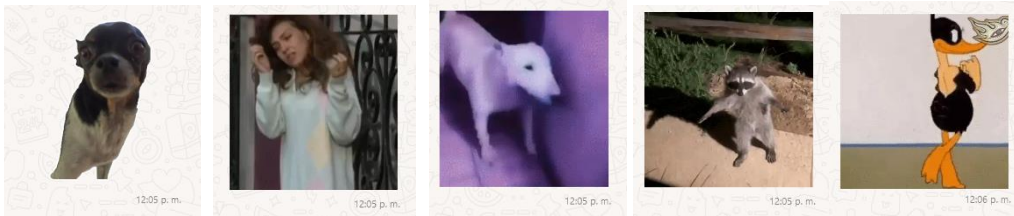
d) Función social de la imagen

- Los *stickers* no son una moda pasajera y que van a existir mientras el dispositivo lo permita, ya que se trata de la evolución de otras cosas que ya se usaban: “por ejemplo las calcomanías que ponían en las parades del camión, y eso fue pasando a un medio digital, entonces yo creo que más que ser una moda, es la continuación de algo que ya estamos acostumbrados como humanidad, desde los jeroglíficos... yo creo que más bien se va a adaptar a las circunstancias futuras y dependiendo de las oportunidades que te dé el mismo dispositivo y del ingenio de las personas, va a ir adquiriendo diferentes matices, por ejemplo, al principio yo no usaba los gifs animados como *stickers* porque usaban mucha memoria, y ahorita es lo más común, ya se tiene la suficiente capacidad de almacenamiento para tenerlos ahí”.
- “Estamos mediados por las imágenes, es tan común, tan cotidiano, que a veces ni siquiera las piensas, nomás las usas y no las reflexionas”.
- Hay mucha censura en los *stickers*, tanto en la imagen como el texto: “por ejemplo, tomando en cuenta esto que está pasando en Palestina, que se empiezan a censurar cierto tipo de imágenes, cierto tipo de *stickers*, porque tienen la sandía, porque tienen los colores de Palestina o simplemente por estar criticando a Israel, creo que tiene que ver con esta cuestión política pero también como de índole sexual, por ejemplo, he visto *stickers* de penes y en lugar del pene ponen un hotdog o una serpiente o cualquier otra cosa, también esa es censura en la imagen, explícita, que te ponen una imagen sobre otra imagen para que no se note, o te ponen una cinta negra o el texto lo ponen sobre ciertas partes, una rayita sobre el texto, pero también está la censura de uno no decidir ponerlo, que está listo para mandar y uno empieza a decir ‘¡ay!, no sé si esta imagen sea muy fuerte para la

conversación' o el nivel de confianza todavía no es muy amplio para mandarlo, a lo mejor lo van a malinterpretar o no tiene nada que ver con la conversación aunque me guste el *sticker*. Una censura que está en la imagen, en el *sticker*, y una censura que viene antes en la toma de decisiones para mandarlo, o esas veces que ya mandaste la imagen y de repente la borras porque se te fue el dedo o porque te arrepentiste de mandarla o porque nadie reaccionó y mejor la quitas, o ese momento que de repente te da confianza porque te sientes bien, porque estás borracho, y al día siguiente dices '¿qué hice?', y lo borras".

- Lo que más tiene en su galería de *stickers* son animales: "muchos que son, no sé si llamarlo irónicos, muchos que son de gatos tristes o de animales que están con los ojos así como la mirada perdida, algunos como de locura, de caos, de animales haciendo nada".
- Algunos ejemplos: "ese es un perrito que tenía en Guanajuato, un chihuahua, es un perro rescatado y de repente hay cosas que le dan miedo, tiembla, a veces pone esa mirada de sorpresa, generalmente ese lo uso como para confusión, así de 'no entendí algo o me siento abrumado', me siento como el perro chihuahua o me pasó algo muy extraño en la calle y me confundió y me siento así, pero también a veces lo uso cuando quiero referirme a cómo está Fuf, se llama Fuf, también lo pongo, o cuando '¡ay!, me siento como Fuf cuando se asusta'. Otro es Thalía, no es que sea fan pero esta imagen me gusta porque es de 'está loca', creo que voy a tener un colapso mental, me siento muy estresado y ya no estoy razonando bien, para decir 'ahorita me siento estresado, siento que no estoy carburando, siento que estoy viviendo una situación muy intensa y en cualquier momento me va a explotar la tacha y me voy a quedar así de ¿qué está pasando?', y al mismo tiempo es de 'estoy saliendo de esa situación y esa situación me dejó abrumado. Este lo mando (el último del perro blanco) cuando me siento emocionado pero de esa emoción como euforia. Este (el del mapache) generalmente lo uso cuando me quiero poner cariñoso, en el sentido de demostrar afecto, de te quiero dar un abrazo, no sé cómo decírtelo, entonces te mando un mapache, así como confundido, a ver qué pasa. Y ese pato

Lucas generalmente lo uso de broma, de 'hoy me siento, sexy, me siento bonito, ¿te gustaría verme?', o cosas así. Estos son de los que más uso, pero ahorita incluso me siento hasta confundido en el hecho de que te los mandé, y son cuadrados y tienen movimiento.



- Al preguntarle que si fuera un ser extraterrestre cómo describiría esta sociedad a partir de su galería de *stickers*, comentó que se le harían imágenes muy raras, por ejemplo, que tenga un montón de gatitos o de perritos en mi galería. El segundo nivel es lo que está describiendo, si veo un gato triste, un gato feliz o haciendo cosas absurdas. Por ejemplo, hay un gato que tiene la boca abierta y le está saliendo fuego, en ese sentido me confundiría mucho porque no sabría qué emociones darle, si el gato con fuego existe o me está dando a entender algo, y creo que la parte más, no sé si complicada, sería, no identificar lo que está ahí, sino qué está haciendo ese *sticker*, porque diría “ok, ya entendí al gato, ya entendí al perro”, pero lo siguiente sería la parte emocional, no sé qué me está diciendo con este *sticker*, si está triste, si está feliz, porque tendría que conocer más la interacción humana para entender qué es la tristeza o a qué llaman ellos tristeza o si es lo mismo que yo”.
- *Stickers* que representen el momento de la entrevista: “Me voy a tomar un momento para buscar... Y fíjate que casi no uso *stickers* de los que están prediseñados, se me hace muy raro, prefiero usar *stickers* más personales... Ahorita que estoy revisando la galería me doy cuenta que tengo muchos cuadrados y son pocos los que están recortados... Bueno, uno es Paty Chapoy, “cuéntamelo todo y exagera”, por la entrevista, así como que echando chisme de lo que está pasando. El otro es el de la abejita “A trabajar porque Dios me hizo moreno”, por las condiciones sociales en las que vivimos en México, es parte de la dinámica de tengo que terminar el posgrado porque es una parte de tu

proyecto de vida, lo que sigue. El gato es como la entrevista, por esa sátira de las entrevistas, que o dices una sola cosa o te surgen cosas como ¿qué?



- En cuanto a la evolución de los *stickers* le sorprendió cuando tuvieron movimiento y que se imagina que “por ejemplo los celulares ya no vayan a ser físicos si no que va a ser como tu reloj y que vas a picarle un algo, entonces la pantalla se va a desplegar en tu mano o en tu brazo y ya vas a estar picando los botones en tu brazo o en la palma de la mano mandando un mensaje y quizás el *sticker* ya no va a aparecer en la pantalla, sino proyectado, lo borras, lo quitas, siento que esa va a ser la evolución del celular, no sé si el *sticker* como tal, pero quizás en algún momento el celular ya evolucione a que ya no va estar en tu mano sino aquí (la cabeza), va a salir desplegado, entonces el *sticker* ya no va a estar en la superficie, o algo físico sino como en el aire, entonces el gif no va a salir del celular sino va a salir y ya vas a tener el *sticker* como tipo película de Star Wars cuando sale la princesa Leia, algo así”.

e) Sociedad y adaptación

- Varias veces se ha cuestionado sobre su relación con la tecnología, conforme esta avanza y se considera “una especie como de analfabeta tecnológico funcional: la sé usar, aunque no la entiendo muy bien”. Le cuesta trabajo empezar a usar una nueva herramienta tecnológica, porque al no entenderla no puede utilizar todas sus herramientas: “por ejemplo, cuando cambio de celular, una de las cosas que más me abruman, aparte del precio, de andar buscando, es el hecho de empezar a usarlo, es como volver desde el principio. Soy muy desconfiado con la tecnología, entonces, por ejemplo, yo no uso eso de que puedes transferir toda tu información de un teléfono al otro, no, yo me

meto a los contactos y de uno en uno los voy pasando, pasando, y cosas así”. Se siente desfazado en el uso de la tecnología más no en cuanto al conocimiento porque se va enterando.

- Lo positivo que le ve a la tecnología es la rapidez, la eficiencia: “cuando empiezas a integrar las herramientas tecnológicas y no solamente como dispositivos, sino también como programas, se te hace más fácil el manejo de información, por ejemplo, yo recuerdo la primera vez que fui al archivo, cuando estaba en la licenciatura, me llevé mi libretita y mi lápiz para transcribir los documentos que estaba leyendo”.
- Le preocupa el robo de información, que llegue un punto en el que el desfase tecnológico digital sea tanto que ya no entienda para qué sirve, además del mal uso que se le pueda dar, por ejemplo el que muchas personas utilizan los videojuegos en línea, utilizados en su mayoría por jóvenes y niños, para encuentros sexuales.
- Otras desventajas son, la dependencia tecnológica que se está desarrollando, que hace que se olviden otras habilidades en lugar de que se desarrollaran a la par, y la desconexión al contacto cara a cara o físicamente: “por una parte, cierto que ayuda a ciertas personas que tienen una limitante para relacionarse socialmente, y no está mal, pero empezar a depender solamente de la tecnología para ese tipo de relaciones siento que es como cortarle algo a las dinámicas humanas, porque al final de cuentas somos seres gregarios... siento que algo a lo mejor ahí se pierde en esa transferencia, a lo mejor se gana algo pero también se pierde otra cosa”.
- Lo que usa del día a día es el celular. Como historiador le preocupa que hay mucha información almacenada y que va a haber un punto en el que ya no existan dispositivos para acceder a esas fuentes, por ejemplo los que están en formato Beta.
- Cambia de celular cada cinco años aproximadamente, y es cuando ya está fallando: “La última vez que lo cambié, por este celular, fue hace un año, y fue porque la pila se le empezó a hinchar y se despegó la carátula, creo que me duró como 5 años, y una de las cosas que me gusta de cambiar de celular es

que lo cambio por uno más actual y me doy cuenta de las cosas que puedo hacer, cómo ha evolucionado la tecnología. Este celular que tiene año, año y medio, quizás lo voy a cambiar en unos 4 años, y en ese momento me voy a dar cuenta de las nuevas cosas que van a salir. Le doy tiempo porque gastar en un celular cada año, no, si todavía me sirve, y eso me permite darle tiempo para que una tecnología se asiente y ver qué cosas se pueden hacer y también que se abaraten costos”.

Entrevista 4

a) Relación con los stickers

- Comenzó a utilizar *stickers* en WhatsApp poco antes de la pandemia: “no sabía qué eran y yo veía que la gente los compartía en WhatsApp, pero no sabía cómo tenerlos, entonces alguien me explicó así de ‘no, mira, aquí hay una función que te deja guardarlos en tu celular y ya los puedes compartir’, y desde ahí me hice fan de los *stickers*”.
- Un *sticker* es una forma de comunicación visual que cuenta con imagen, que se puede compartir y que “la imagen sea lo que tú quieres expresar”.
- Le gustan los sarcásticos, los que dan risa, y no hay el que le disguste: “la verdad es que todos se me hacen como muy divertidos”, a excepción de los predeterminados en la aplicación que nunca ha utilizado porque “son aburridos”.
- Entre más sencillos es mejor, no importa tanto la estética.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- El *sticker* rompe barreras: “por ejemplo si estás con una persona seria, formal, o sientes que está enojado o enojada, siento que el *sticker* calma las cosas, como que dices, ‘a ver, no, no estoy enojada, te voy a mandar un *sticker* divertido’, pero no, no en todos los casos, o sea si estoy con mi jefe o alguien con más rango, no, no utilizo *stickers*”.

- Aunque usa *stickers* prefiere utilizar palabras: siento que las palabras son más importantes; el *sticker* es como una diversión para mí.
- El chatear es “como más entre amigos... menos rígido, menos serio, menos formal, y el escribir es así como más formal, más serio”.
- Un *sticker* tiene sentido cuando está hecho por alguien, “porque los que están predeterminados no dicen nada, a mí no me dicen nada; los otros, el que hace la persona, siento que tiene un sentido, ajá sí, tiene un sentido de la persona; si es sarcástico, pues te das cuenta que la persona es así, como sarcástica, si es así como medio romántico, de corazoncitos, ya sabes que la persona es medio sentimentalona, ¿no?, si te manda uno así como de algún músico, sabes que esa persona se dedica a eso.
- Se encuentran en la categoría de mensaje visual, como el meme o la fotografía.
- Están muy estigmatizados: “Sí, siento que a las nuevas generaciones les está afectando, para la comunicación, pero también, son divertidos, o sea, date la oportunidad de divertirse, porque también conozco gente mayor que no es capaz de compartir un *sticker*, así de ‘no, yo, cómo voy a compartir *stickers*, yo tengo un doctorado, ¿cómo voy a hacer eso?’, entonces siento que es así como relájate, es divertido... de vez en cuando, compartir un *sticker*, no pasa nada, a mí me gusta y me gusta que me los compartan”.

c) Interpretación del mundo desde y a partir de las máquinas

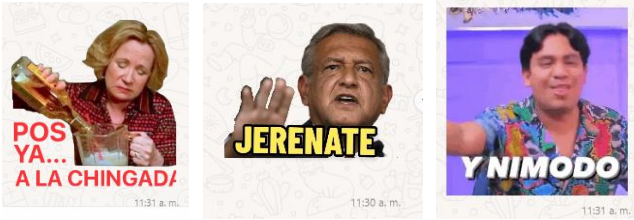
- El hacer un *sticker* es una forma de “decir algo que no puedes decirlo con palabras... a veces el *sticker* dice más que mil palabras”.
- Para elegir un *sticker* depende de la situación en la que se encuentra con la otra persona, por ejemplo: “si estás en alguna reunión y le mandas un *sticker* a tu compañero, así como que, ¡ay!, qué aburrido estoy (risas)”.

- Sí ha hecho *stickers*, aunque no le gusta: “me da como flojera, prefiero que me los compartan y ya guardarlos”.
- Ha aprendido, a través de un *sticker* “a entender el mensaje, la idea, en pocas palabras, aprender a comunicarme sin palabras, sin letras”.
- Considera que el mundo off line se va a comprender a partir de lo virtual: “sí vamos a llegar a ese punto, desgraciadamente, y pues hay que aprender a sobrellevarlo, a ir con la tecnología”.
- Ya traspasaron la barrera de la aplicación: “Incluso cuando estás platicando con una persona y dice algo, se te viene a la mente un *sticker* y le dices ‘oye, ¿ya viste este *sticker*?, es completamente tú’, o completamente yo.

d) Función social de la imagen

- No, no siento que haya censura, o sea, cada quien comparte el *sticker* que quiera y a quién sea, bueno, no a quien sea, pero sí, así como, bueno, a esta persona sí le puedo enviar este *sticker* y no se va a ofender, no, pero si a esta persona se lo mando, sí se va a ofender, entonces, siento que es libre.
- La mayor parte de los *stickers* de su galería son como de burla, cómicos.
- Los *stickers* no son pasajeros, “yo creo que ya se quedaron”.
- Los *stickers* sí reflejan a la sociedad.
- ¿Cómo sería esta sociedad a partir de sus *stickers*: “Íjole (risas) que... está muy... no sé... muy relajada, divertida, un poco, como crítica, analítica.
- Los *stickers* que utiliza son un reflejo completamente de su persona.
- No les cambiaría nada en un futuro: “No me lo había imaginado... siento que así como son están bien... Uno, siento que es como el meme, el meme también es así como... bueno, el meme siento que ya está pasando, al menos en mí porque ya no comparto tantos memes como antes, pero los *stickers* en el WhatsApp siento que son más prácticos más fáciles de compartir, que un meme... *stickers* tengo tantos, que dicen tantas cosas, que en una conversación lo encuentro rápido y lo comparto”.

- Los que más usa:



- Los que representarían el momento de la entrevista:



e) Sociedad y adaptación

- Es importante y útil la tecnología digital porque agiliza muchas cosas: “ayuda a comunicarse más rápido y más directo con las personas, con tu trabajo”.
- No se siente “tan amiga” de la tecnología, a veces necesita ayuda de expertos. Trata de seguir el ritmo del avance tecnológico pero en ocasiones prefiere que alguien más haga las cosas.
- Cuenta con un celular, una computadora y una laptop. La laptop para trabajar y “el celular básicamente lo utilizo para todo, para hacer pagos, hacer llamadas, es como mi herramienta de trabajo”.
- Si desapareciera la tecnología digital entraría en crisis: “sí es necesario porque ya me acostumbré y yo creo que me haría falta, estaría como estresada, angustiada, o sea si no tienes un día internet, pues te pones así como ¿qué hago?, ya me aburrí, qué me pongo a hacer, leo, trabajo, así como que la tecnología digital sí es importante”.
- En cuanto a lo negativo, le parece adictiva: “ya tienes que dormir, tienes que descansar, pero ahí sigues metido, como que no te suelta la tecnología”.

- Considera que se está perdiendo el escribir correctamente, “los adolescentes ya no hablan ni se expresan al estar enfrente de la persona, ya es así, monosílabos: sí, no, está bien, estoy bien, bien, mal... y es por eso, porque ya nada más se comunican así de rápido y luego puro *sticker*”.
- Su celular lo tiene desde hace dos años y normalmente los cambia porque se van volviendo obsoletos: “porque tienen más cosas, por eso los cambio, no tan seguido... unos tres o cuatro años. Por ejemplo mi computadora ya tiene 10 años que no la cambio, pero es porque casi no la uso, pero los celulares si es más seguido porque se vuelven más lentos, me llaman más la atención las cosas nuevas, definitivamente sí soy así de ‘bueno, este tiene más cosas, está más padre’, lo confieso”.

Entrevista 5

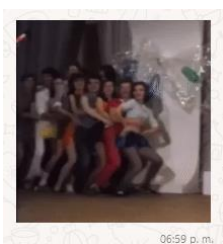
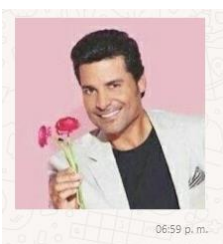
a) *Relación con los stickers*

- El *sticker*, “como tal”, lo recuerda del WhtasApp, desde hace 8 o 9 años, sin embargo, en los primeros chats, en las mensajerías de texto que surgieron ya había algún tipo de predecesor de imágenes: “claro que escribías, pero también complementabas con imágenes... creo que había emoticones pero no necesariamente *stickers*”.
- Le llamaron la atención por lo lúdico: “hacerte el divertido, o alguien se hacía el divertido... me parecía que complementaban una conversación y que eran una forma de agregar contenido que no necesariamente quería uno explicitar en palabras, como dar una idea, pero sin palabras, más bien transmitirla a través de, en este caso, una imagen. Me parece que es como cuando en una conversación hablas con la mirada, en realidad tratas de decir algo pero no lo estás diciendo, no lo estás verbalizando y me parece que en las redes sociales el *sticker* es esta intención de querer decir algo, sin decirlo obviamente, sin plantearlo, pero sí dando una idea, me parece por eso que son interesantes, muy interesantes”.
- Son imágenes que están acompañando los textos en WhatsApp y que ayudan a completar ideas de manera no verbal.

- La condición para que sea un *sticker* es que “obviamente tiene que estar en una galería de *stickers*, para mí una imagen no es un *sticker*, y entiendo que, por ejemplo para mí, en el WhatsApp hay un ícono muy específico, para una galería muy específica de *stickers*, que son imágenes que entran dentro del texto pero que no... fíjate, siento que también se ven distintas, también la dimensión del *sticker* es mucho más chiquita que cuando pegas una foto. En el WhatsApp, si quieres mandar una foto, pues primero hay que buscarla en una galería y aquí es como tener una galería corta de imágenes cerca de ti y a la mano, pero para mí que sea *sticker* es que viene de esta galería, nada más”.
- Disfruta mucho los que tienen que ver con cultura popular, “o sea todas las cosas que me parece que se dislocan un poco de... por ejemplo de lo tecnológico. Me hace como mucha gracia ver cosas fuera de contexto en un *sticker*, por ejemplo, bobadas, desde animalitos bailando, cosas incluso como de inteligencia artificial, así raras... o sea no me interesa ver algo real, por ejemplo, un *sticker* para mí ya implica que tenga que ser algo que se vea ya de entrada, pues, no ridículo, pero sí chistoso... estéticamente como ficticio, no ocupo imágenes así como muy objetivas, no, más bien me gustan a partir de que son pedazos como de fantasías, ilustración”.
- Nunca ha visto un *sticker* que no le guste, “incluso hasta me han hecho *stickers*, he hecho *stickers* de otras personas, me parece divertido. *Stickers* todos bien, todos, nada me ofende”.
- Usa *stickers* en todas sus conversaciones: “seguro, en todas mis conversaciones familiares, laborales, también. Creo que también me sirven como para bajar ciertos tonos, entonces incluso en ambientes así como más formales, igual los ocupo. En todas mis conversaciones hay un *sticker*”.
- No le gusta utilizar los predeterminados de la aplicación: “Me parece que siempre fueron muy malos, los omito, están ahí de relleno, no sé ni quien los inventó o el que los inventó, ¡qué mal gusto! Aparte se me hace que son como generacionalmente muy distintos a mí, entiendo que hay gente que los ocupa, pero casi casi que, según yo, la gente que los ocupa es muy mayor y no tiene forma de tener más *stickers*, entonces ocupa los primeros que le ponen, entonces para mí, cuando veo uno de esos,

digo 'ay, creo que esta persona está muy así, muy atrasada', bueno no, no mayor, no tiene que ver con la edad, más bien su relación con la tecnología es nula, puede ser un joven, pero si ocupas eso es porque no tienes experiencia".

- *Stickers* que más utiliza:



b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Prefiere las palabras: "definitivamente, el *sticker* complementa pero en realidad es eso, un complemento, nunca cambiaría yo una conversación con palabras porque obviamente siento que si de por sí no nos entendemos ocupando las palabras, ahora quitando el elemento textual, siento yo que estaríamos perdidos".
- Los *stickers* no atentan contra el lenguaje escrito: "en lo absoluto. Complementan. Qué bien que al lenguaje... es más, se me hace como los libros... los libros no ilustran dentro del texto, siempre la ilustración es como un apéndice, ¿no?, en un libro cuando ves una imagen, o cuando el autor te quiere poner una imagen, hace como un apéndice, desde la misma página te la secciona y te manda la foto a otro lugar, leer dentro del texto o ver imágenes a mí me parece riquísimo, te digo, me parece que complementa, muy muy buena la idea... para mí un *sticker* es poner una imagen dentro de un texto. O así lo entiendo yo".
- Escribir y chatear se implican, pero chatear tiene que ver más con una conversación: "es chatear con alguien, puedo escribir solo, entonces para mí chatear con alguien es distinto porque aparte creo que, normalmente al chatear, comunicas muy pocas cosas, o sea, se escribe poco en un chat, escribir para mí es un proceso largo, es un complemento de muchas ideas, y aparte como compactadas, y para mí

un chat es como obviamente un ir y venir de ideas pero siempre muy cortas, en un chat no se puede debatir un tema filosófico, puesto que no hay esa dinámica en el ir y venir de las palabras como para poder profundizar. Son pláticas muy superfluas”.

c) Existencia tecnológica

- Ha hecho *stickers*, pero le da flojera: “no tengo tanto tiempo y aparte no tengo tanta creatividad como para buscar unos buenos. Qué bueno que haya gente creativa”.
- Cuándo decide enviar un *sticker*: “Trato de ocuparlos como estos comentarios que no quiero ser totalmente claro al respecto, entonces, siempre juego con el doble sentido, obviamente dependiendo de la situación busco... no sé cómo, pero me he hecho ya de una batería de *stickers* y los clasifico según yo, como por ideas. Obviamente los que son como de burla para burlarme de alguien, o los que son, por ejemplo, como para inspirar temas como más emotivos, pienso por ejemplo en mi esposa, y mi comunicación es con *stickers*, con mi esposa, son como para hacernos ver tiernos, ella conmigo y yo con ella, entonces, pienso que para mí están clasificados, un poco como por idea o sentimiento y a partir de eso, si estoy más bien en un contexto como de quererme burlar de alguien, o no sé si burlar, pero reírme un poquito más, justo ahí los ocuparía, entonces abro mi galería de *stickers*, aparte que no ha crecido hace años y son los mismos siempre, ya tengo clasificados mis *stickers* como por vibra, los que son para burlarme, los que son para reírme...”
- Aprender no es una palabra que utilizaría “alrededor de los *stickers*. Me parece que me puedo divertir con ellos, pero hasta ahí”.
- En sus conversaciones cara a cara no intervienen los *stickers*: “porque en el cara a cara yo tengo muchos recursos, no tengo que estar escribiendo, para mí el problema es que en un chat tengo que escribir con mis dedos, en un tecladito, pero en un cara a cara puedo hablar de muchas cosas y decir muchas cosas que no hace falta que ocupe esos recursos. A mí me sirven en un chat porque no voy a

escribir tanto con los dedos, entonces para decir algo, que aparte no lo quiero decir ni sabría cómo explicarlo, lo pongo como en imagen y entonces aviento una idea”.

- El poder utilizar *stickers* le da libertad: “me permite incluso decir cosas que pienso que podrían ser más censurables escribiéndolas que poniéndolas en un... es más, exacto, creo que el chiste es que, escribirlos, serían como muy crueles, y pienso que al ponerlos en un *sticker* los aligera a tal punto que me vuelve más libre de decir incluso eso, chistes como muy fuera de lugar”.

d) Función social de la imagen

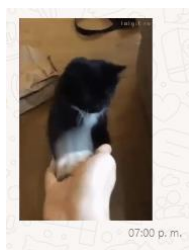
- No hay censura en los *stickers* porque cualquiera que tenga WhatsApp puede hacerlos.
- Los *stickers* complementan su personalidad: “porque sé que puedo hacer chistes con gente que obviamente me conoce y a partir de una imagen sé que entienden perfectamente qué trato de decirles con esta imagen, o sea, puede ser un chiste muy personal, no son imágenes random, sino verdaderamente siento que muchos pueden reflejar mi personalidad, totalmente”.
- Los *stickers* van a pasar: “pienso que el formato *sticker* y sobre todo el formato galería de *stickers* y que alguien te los tiene que pasar, que te los tienes que robar de alguien y así, pienso que eso va a desaparecer y eventualmente ya no estarán en nuestras siguientes redes sociales, habrá otras cosas. Siento que sí está muy asociado al WhatsApp, siento que el WhatsApp es relevante en nuestra sociedad, y nuestra sociedad, digo, quizás para México, siento que en otros países el WhatsApp les parece así como de ‘¿y esto qué es?’, y según yo, porque tampoco soy experto, en otras plataformas, tal cual, el *sticker*, no sé si furule, creo que no”.
- Sin embargo, y aunque no continuaran, los *stickers* hablan de un tiempo y de una sociedad en la que estamos ahora.
- El WhatsApp, como todas las plataformas, va a terminar por cambiar: “quizá tenga que ver con el dispositivo, o sea, pienso que la comunicación vía chat y así funciona mucho en un celular, pero yo estoy seguro, convencido, de que en algún momento no vamos a tener tal cual un celular, va a ser

otro tipo de dispositivo, va a estar integrado de otra forma y en otro lado, en donde no necesariamente vamos a tener que traer un celular, entonces, pienso que está atado a eso, ahorita vemos el celular como algo así como de ‘¿cuándo vamos a dejar de ocupar celular?’, pienso que en el futuro próximo el celular va a trascender y va a ser otra cosa, así como cuando dejamos los teléfonos de línea, así, pienso que el celular, eventualmente, como dispositivo, va a cambiar sus características y creo que ahí va a cambiar el tema de los *stickers*, entonces probablemente queden atrapados, según yo, en una época de comunicación, digo, yo rescataría mucho eso de que dentro de un texto mezclar ideas gráficas, o no sé cómo decirlo, imágenes, me parece que complementa, porque te digo, dices sin decir, entonces, para mí eso es como escribir una buena metáfora, o sea, puedes decir algo muy profundo sin que las palabras se asocien exactamente al significado que estás transmitiendo.

- Definir a la sociedad, a partir de *stickers*: “Voy a hacer el ejercicio. Voy a ver mi celular... En particular, la mía, son puras cosas ridículas, no hay nada así como muy serio, son puras imágenes de gente o riéndose... son todos como más hacia lo cómico. Veo obviamente referencias muy mezcladas, o sea, no sé si eso se pueda ver pero yo me describiría, yo diría ‘este canijo sabe de cosas de los dos miles pero también sabe de los noventas y de los ochentas, me queda claro que tiene referencias aquí de... ¿quién es César Costa?’. Alguien del 2020 me diría ‘esto no me da risa a mí’, bueno, a mí me daba risa y lo tengo, a César Costa, entonces pienso que la sociedad, si se viera reflejada, se vería como una sociedad como muy ecléctica, o sea, llena de muchos estímulos, obviamente muy... pues muchas cosas son por ejemplo de... ahora que veo, todas son como de gente riéndose y con caras raras, ¡ay, Dios mío!... pues sí, algo como muy ecléctico, muy lleno de muchos estímulos, sin una línea muy clara, sino más bien como un cúmulo, como un collage de ideas. El mío resultó ser un collage”.
- Aunque, más que expresar algo de la sociedad, los *stickers* son simplemente una posibilidad de comunicación: “veo mi comunicación con *stickers* y me parece divertidísima, y te digo que sobre todo

me parece que me permite dar ideas que no necesariamente, que por mucho contexto, no quisiera yo ser así muy directo y entonces es una forma de jugar con el lenguaje”.

- *Stickers* que representan el momento de la entrevista: “Soy más juguetón, a parte hace mucho no tenía mascotas y ahora tengo una gatita, entonces cada vez tengo más *stickers* de gatitos. Habla de colaboración, de mi ahora, que es mi gatita, que se llama Lady Garritas, que te estoy ayudando, y Lady Garritas también apoya”.



e) Sociedad y adaptación

- Su relación con la tecnología digital ha sido de cambio: “Siempre he estado relacionado con la tecnología. De pequeño eran los videojuegos, después por temas de trabajo, ahora es parte de mi día a día, de mi parte social, de las redes sociales, las ocupo ahora mucho, entonces creo que mi relación con la tecnología siempre ha sido, o por lo menos desde que era muy pequeño, ha sido algo que he intentado trabajar de muchas formas, primero en lo lúdico, después así”.
- Cuenta con una laptop, un par de computadoras, una tableta, un celular, son los principales, pero utiliza mucho Alexa y otros aparatos.
- La tecnología digital le ha servido mucho para las relaciones personales: “antes de la era de las redes sociales era muy difícil conectar con gente, por ejemplo, yo que me he mudado 6 o 7 veces en mi vida, de estado, hacer como ese seguimiento con las personas antes de las redes sociales era imposible, a partir de las redes sociales ahora tengo, digamos, una posibilidad de conectar con gente de esos entornos que ya estarían normalmente perdidos, la gran ventaja para mí es, por un lado la conexión personal con mi familia, mis amistades, y ya si nos vamos a términos profesionales, obviamente ya

casi casi que todos los trabajos, o mi trabajo, por lo menos, parte de... muchos análisis de información ya están en redes, también las plataformas digitales, lo ocupo mucho para ver arte que me interesa, las redes sociales de los artistas me han parecido la mejor forma, es una forma muy cercana de literalmente conocer esos trabajos que de otra forma sería imposible. Para eso me sirve”.

- Los medios digitales en general y las redes sociales, en particular, quitan mucho tiempo: “de repente me doy cuenta que, por ejemplo, el formato del TikTok, del *thumb scrolling* es terrible, me atrapa, termino por estar así, ‘tic, tic, tic’... pienso que están diseñados como para pasar mucho tiempo y lo logran”.
- Siempre ha tratado de mantener una relación cercana con la tecnología: “desde que empecé con mi primer Atari y de ahí para adelante, todos los Nintendos y así, me parece que siempre he tratado de mantener una relación cercana con lo que está pasando en las últimas tendencias, por ejemplo, ahora con todo lo de la inteligencia artificial y las mil plataformas que hay de eso, en realidad las ocupo, no tengo ningún problema, trato incluso de investigar sobre ellas, cada vez ocupo más plataformas en línea por ejemplo, yo que hago unos modelados de espacios arquitectónicos como para montar galerías virtuales, ya no necesito ni siquiera comprar un programa, sino literalmente con una plataforma en línea puedo trabajar todo este tipo de proyectos”.
- Si dejara de existir la tecnología digital sería muy difícil aunque terminaría por adaptarse: “aunque vengo de una época en donde hablábamos por teléfono, me sabía los números de teléfono de mis amigos, pienso que costaría mucho trabajo, nos hemos hecho muy dependientes y creo que es parte del problema... desafortunadamente ahora dependemos demasiado, creo que sería muy difícil... nos terminaríamos por adaptar, sé que terminaría por aprenderme los números”.
- El celular que tiene es de diciembre del 2024: “Yo soy de los que muy poco cambio, o sea, el pasado, aparte de que ni lo compré, me lo regalaron, me duró más de dos años... creo que cada dos años, quizás más, cambio de equipo.

- El cambio de celular es porque dejan de funcionar: “nunca voy por el mejor equipo, sino, en realidad, ocupo uno hasta que deja de dar, y justo cuando se me perdió, cuando lo rompí, ahí voy y ese día me compro uno nuevo”.

Entrevista 6

a) *Relación con los stickers*

- No usa *stickers* aunque utilizó avatares: “una caricatura de ti mismo, que te da síntesis de expresiones, eso lo usé durante un tiempo, pero es verdad que si no estás actualizado... se me descompuso mi celular, y al cambiarlo, ese avatar desapareció, no logré encontrar el mismo y ya no lo seguí usando, me dio flojera volverme a hacer uno, la verdad, entonces uso más bien íconos, los emoticons, estos clásicos, y ya. De repente busco alguna imagen que tenga que ver con lo que estoy diciendo, es muy común que al terminar una frase o una idea pongas un ícono, no sé, algo muy simple, si estás festejando, un corazón de que te quiero, te amo, te extraño, o que me río, o sea, más bien son expresivos”.
- Un *sticker* es una imagen que puede tener un texto complementario, y ambas cosas, cuando se usan juntas, funcionan como anclajes uno del otro: “por ejemplo, un *sticker* podría ser una foto de una persona que tiene una expresión y en el texto puede decir ‘te extraño’, entonces es muy concreto lo que se identifica o lo que quiere significar ese *sticker*”.

b) *Relaciones comunicativas tecnoemotivas*

- Le gusta que le envíen *stickers* porque le parecen muy cómicos: “hacen la conversación divertida... y a veces no, porque no entiendo el sentido en que se usan... como que es multifacético, te da diferentes personalidades, pero me parecen divertidos, a veces son muy pertinentes, otros, como no los entiendo, parece que no vienen al caso y los dejas pasar”.
- Chatear es distinto de escribir: “escribir requiere más meditación, más reflexión, puedes borrar antes de enviar algo, revisarlo, reflexionar, dejarlo todo en orden, como tú quieres.

- Si se busca fluidez habría que recurrir a la conversación hablada, pues, a pesar de que chatear apela a la rapidez, a la oportunidad, a lo sintético, lo concreto, también puede ser muy lento a pesar de que es instantáneo: “esta combinación de lo visual, de la voz, del ambiente y eso, te da otra dinámica, entonces, chatear siento que es lento y además tampoco hay un protocolo, a lo mejor tu contestas a los cinco minutos o a los diez minutos, al otro día o a los tres días y esta forma de los lapsos se entiende que es tal vez normal, tal vez pueda sentirse como una grosería, o sea, como que la ética en el chat no está muy bien definida”.
- Los *stickers* no sustituyen al lenguaje escrito, son un complemento: “es algo emergente que está sucediendo ahorita, en esta época de comunicación, no creo que hayan surgido de la nada, debe de haber antecedentes y debimos de haberlos utilizado de otras maneras, pero ahorita es pertinente utilizarlos, es fácil hacerlo, no te cuesta nada, no tienes que fotografiar, recortar, pegar, igual lo puedes hacer de una manera económica y eso también es lo viable. Creo que es algo emergente.
- Los *stickers* son como el lenguaje corporal que de alguna forma se sintetiza de manera inanimada: “en un *sticker* si una persona tiene las manos cruzadas pues entiendes que es la réplica de una persona que está tal vez enojada o aburrida, o cansada... el *sticker* podría ser una síntesis de nuestra comunicación no verbal, gráfica, es esa suma, si hay alguien que está abriendo los brazos como en señal de que te va a dar un abrazo, pues lo entiendes, y muchas veces todavía se define más con el complemento escrito, con una sola palabra, con un pensamiento, va por ahí”.
- El *sticker* enriquece de cierta manera el lenguaje visual, “no necesariamente el lenguaje escrito o la palabra porque puede ser muy sintético pero también puede comprender más acciones, más significados”.
- La comunicación es de interacción: “o sea, la comunicación se transforma con los días, con las épocas, con las sociedades, y es algo maleable que se está transformando todo el tiempo y se está enriqueciendo, entonces, creo que esta comunicación visual, o estos elementos de comunicación

visual que vienen a integrarse y que se van a quedar, son elementos que enriquecen el lenguaje simplemente, y ahorita vemos que son propios de un solo medio, de una sola tecnología y seguramente todo esto se va a hibridizar, no sé de qué manera pero vamos a estar más acostumbrados a integrar más imágenes en nuestras conversaciones, tal vez de manera formal.

c) Existencia tecnológica

- No hace *stickers* aunque sí lo ha pensado: “he visto que algunos compañeros los tienen, pero eso implicaría que me avocara mucho a tener un repertorio completo, que estuviera yo disponiéndolo, como de un stock, decir bueno, si me contestan esto, puedo sacar esta ficha, pero no lo he hecho, realmente soy muy básico”.
- No ha aprendido nada de un *sticker* porque no tienen una información precisa, básica, tecnológica, “o sea, la información que te proporcionan es complementaria a una conversación, entonces, la verdad es que son conversaciones un tanto coloquiales, si fueran algo más específico de una disciplina o algún tema de ciencia creo que no se utilizarían, sería una infografía, si tú quieres aprender algo de un *sticker* tendría que convertirse en otra cosa, tal vez sí, creo que la forma dinámica, lúdica y práctica del *sticker* se pudiera aprovechar para dar otro tipo de información, pero no creo que aprendas, así, directamente, algo del *sticker*”.
- Los *stickers* han pasado a ser parte del imaginario, de la cultura: “en las conversaciones de repente se acuerdan de algo, ‘como el perrito que hacía esto’... son un recurso de la memoria, igual, tal vez, lo atraes a la conversación porque viene a colación, es un complemento, una idea, aunque, como siempre, es más fácil de ese *sticker* sacar una idea en general y utilizarlo para la conversación, a lo mejor se está traspolando también de la imagen a nuestro lenguaje verbal.
- Están en la mente de la sociedad porque son recursos como las palabras: “realmente son campos semánticos, si así lo puedo decir, son estructuras de significación que están en nuestra mente y nuestra mente las usa, o sea, si es pertinente en la lógica de nuestra conversación la memoria los trae,

porque los puede integrar, entonces, nosotros guardamos imágenes, los recuerdos son imágenes y a veces esos recuerdos son experiencias, es información y es aprendizaje, entonces, si es una imagen, en nuestra conversación también lo podemos traer a cuenta, se integra”.

d) Función social de la imagen

- Los *stickers* hablan mucho de la persona que los envía, “de su personalidad, cómo los escoge y cuál es el estereotipo que está escogiendo para él, es como si fuera multifacético, no siempre es el mismo, o sea, si hay alguien que dice que está criticando a alguien a lo mejor pone una señora criticaona”.
- Utilizar *stickers* es bajo el criterio propio y dependiendo de los grupos en que se usan, no existe censura en sí: “he visto algunas conversaciones de otros amigos que son homosexuales, y sus *stickers*, sus contenidos, sus fotos, son muy explícitos, pero yo no vería eso en un chat de trabajo, por ejemplo, entonces creo que se autocensura, es lógico, del sentido común, que tú no vas a mandar algo inadecuado para un grupo donde no tienes esas conversaciones”.
- Los *stickers* son personales: “la persona que los usa como que es ella, aunque también creo que si tienen la posibilidad de verlo, asimilarlo, copiarlo y enviarlo también es válido, pero yo no lo hago”.
- Los *stickers* son atemporales: “van a ser como un elemento más dentro de nuestra forma de comunicarnos, pero también es clásico en los medios digitales, o sea no ponemos *stickers* en una carta, bueno para empezar ya desaparecieron las cartas físicas, pero, incluso recuerdo en la secundaria, estamos hablando de varias décadas atrás, en los cuadernos, principalmente de mis compañeras, yo veía que hacían anotaciones y tenían *stickers*, o sea, sacaban una calcomanía y ponían algo, una flor, una carita, un unicornio, eran como decorativos, ahora ya no son decorativos, se convierten en... o sea, llevan un contenido, se convierten en un contenido, como una palabra, como una imagen, llevan un contenido significativo.
- Los *stickers* definen a la sociedad “porque las personas que los crean piensan en la sociedad y en darles recursos, es como si tuvieran un nuevo diccionario, y no solamente es la palabra, es qué idea,

qué oración, qué acción... la persona que estuviera haciendo una galería pensaría en todas las necesidades de comunicación que tiene una sociedad o un grupo, entonces, es como darles recursos, darles más categorías, y entre más categorías, más rico, entonces yo creo que si se pensara de esa manera, el creador de *stickers* estaría siendo como un lingüista, qué palabras necesitas, qué imágenes, qué idea quieres comunicar, y eso es lo rico que cada quien pondría su estilo, su creatividad, su gracia, humor y eso también es interesante porque la palabra escrita podría ser fría, pero este tipo de *stickers* tiene una carga emocional de ironía, de comicidad, de ciertos elementos emocionales que enriquecen también el lenguaje y se enriquecen a ellos mismos.

e) Sociedad y adaptación

- Su relación con la tecnología digital es básica, funcional, principalmente por trabajo.
- Utiliza el correo electrónico, en cuanto a redes sociales, le gusta ser más privado: “Facebook fue para mí una limitante porque me gusta mantenerme un poco en el anonimato, en la privacidad, y nunca fue ni mi foro para publicitarme, porque mi trabajo era de fotografía, era un poquito reticente a eso, y el chat que se tenía, que entonces era Messenger, a mí me avasallaba, yo estaba trabajando, lo tenía prendido y no podía concentrarme, lo abandoné y ahora encontré los beneficios en la aplicación de WhatsApp, de la inmediatez, de la comunicación rápida, y creo que me gustó, WhatsApp lo entiendo mejor y en la actualidad pues es mi medio de comunicación casi único, el teléfono es mínimo, la comunicación escrita por texto es un 70 o un 90 por ciento de lo que comparto.
- Se ha adaptado a las aplicaciones que utiliza y las domina en un 80% digamos, por lo que no se siente rebasado, “a pesar de que mi edad ya es casi sexagenaria”.
- Cuenta con un teléfono inteligente y una computadora personal que tienen aplicaciones de utilidad general como para la búsqueda en Internet, y otras más especializadas para su profesión.
- Lo positivo de su relación con la tecnología digital es la disponibilidad y la interconexión: “difícilmente alguien no va a tener la misma tecnología, entonces esta posibilidad de hablar el mismo lenguaje, de

estar en el mismo sistema, creo que eso es muy muy positivo... creo que lo económico, lo inmediato, y lo portable también”.

- Lo negativo es que si bien puede ser económica, como en el caso de los celulares, de cualquier forma cuesta y si quieres estar conectado, hay que pagar.
- Si desapareciera la tecnología digital viviría más tranquilo: “me gusta en algún momento sentirme desconectado, para el trabajo sí es un poco difícil, pero creo que sí podría vivir tranquilamente sin tecnología”.
- Su celular actual lo tiene de hace pocos meses porque se le descompuso el anterior. Teléfono inteligente tiene desde 2018 o 19. Las razones por las que lo cambia son la capacidad de memoria, o porque la pila se agotó y ya no se puede sustituir por otra: “creo que está vinculado un poco con esto del diseño obsoleto, de la obsolescencia programada, que te obligan a actualizarte, a cambiar de software y con eso vuelves a entrar en un círculo un tanto vicioso porque tal vez, como la televisión, el contenido era el mismo, ahora tenemos televisiones más planas, con más definición, pero tal vez los cinescopios antiguos se pudieran haber adaptado a la señal digital, y si lo hay, pero hubo una brecha donde todo mundo tenía miedo de no ver la tele y tuvo que comprar otra tecnología, y más adelante con años, décadas, o tiempo después, se presentaron aparatos que eran adaptadores para esas televisiones antiguas, pero se sentía como una solución apretada, o sea, no estabas en la tecnología actual, sentías que tenías que actualizarte, y obviamente obligado, vaya, no coercitivamente pero sí lúdicamente, a poder cambiar”.

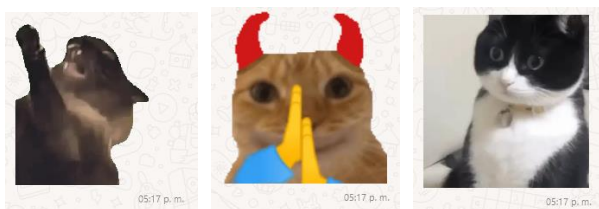
Entrevista 7

a) *Relación con los stickers*

- No se acuerda de los primeros *stickers* que utilizó pero sí cuando empezaron los que tienen movimiento: “no me acuerdo porque ya es como que para mí han estado ahí siempre, pero sí me acuerdo de los que se mueven porque el primero que me mandó un amigo era un perrito puig

bailando, bueno, parecía que bailaba y me lo mandó y me dijo, ‘mira está bailando el perro’, y eso lo tengo así, casi que tatuado aquí en el cerebro, del perrito ahí moviéndose”.

- Un *sticker* puede ser una imagen o un texto: “me ha pasado que me mandan *stickers* que son capturas de pantalla de otras conversaciones, y una imagen como tal no hay, un personaje, no, nada, simplemente es el globito de texto de otra conversación, sacado de contexto ya que te lo mandan y pues te da risa (risas), entonces debe ser una imagen, literalmente una imagen, o también texto que esté en el cuadrito y que te cause una reacción, más que nada, que te ahorre el hecho de tener que escribir”.
- Una definición sería “Un chiste local, o un chiste en general, diseñado para mandarlo en masa”.
- Sus *stickers* favoritos son de gatos y de changos: “por ejemplo, tengo este que he estado usando últimamente del gato gritando, del gatito travieso, gatito así como que espantado, ¡ay!, los de changuitos ya se me fueron, de tantos que... (risas), ahora no encuentro los de changos”.



- Son pocos los *stickers* que no le gustan: “Hay uno en específico que sí le he dicho a una amiga ‘¡deja de mandármelo!’, es de una niña que va como en un carrito pero como que da un frenón y se hace para atrás y pues se ve su cabecita que se hace ‘así’, te lo mandan así como para que te rías y yo digo no, no, no me mandes eso, no quiero ver a la pobre niña, así toda descuellada”.
- No utiliza los predeterminados de WhatsApp: “No, no, no. Siento que sería una especie de suicidio social (risas) utilizar los *stickers* predeterminados porque ¿quién los usa?, nadie los usa (risas), entonces, justo tiene mucho que ver esta cuestión de personalización de los *stickers* y de los propios usuarios, o sea, generalmente ¿quién me manda la tacita?, la tacita me la mandaba mi mamá cuando empezó a usar WhatsApp, y es como de... oook, pero ahorita ya no usa la tacita, ahorita ya me manda

stickers acá bien producidos de señora, de esos que te dicen, buenos días, y sale ahí una taza con brillos y plantas (risas), entonces la tacita predeterminada quedó en el olvido”.

- No le importa que los *stickers* no estén detallados o estéticos: “porque siento que eso le da como que más valor, en cuestión de si es algo gracioso y está así todo masticado, incluso hasta te da más risa, es como de ‘así, mándamelo, todo chafa’, y ahí te va el *sticker* (risas)”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Prefiere utilizar *stickers*, “porque son más versátiles (risas)”.
- El uso de *stickers* no influye en cómo se utilice el lenguaje escrito: “me acuerdo que cuando se empezaron a popularizar los celulares, yo iba en la secundaria, primero de secundaria, y de repente todo mi salón ya tenía celular... entonces sí me acuerdo que los adultos de aquel entonces como que se quejaban de que, ‘es que no escriben bien’, porque tenías que resumir las palabras, porque si no te cobraban más porque tenías que mandar otro mensaje porque era más largo, siento que va por ahí, o sea, al final el lenguaje se termina adaptando dependiendo de lo que hagan los hablantes con el lenguaje, entonces, pasamos de tener estos mensajes súper cortísimos, casi que crípticos, en un celular Nokia, porque tenías que ahorrar caracteres porque si no te iban a cobrar más (risas)... tenemos los emojis, los ‘dos puntos, paréntesis’, todas las caritas que se lograron hacer con estos símbolos. Siento que es lo mismo con los *stickers*, nada más que obviamente siempre va a haber gente que diga, ‘no, escriban bien, no se te entiende’, pero al final yo lo siento como una adaptación del lenguaje en medios digitales. No es lo mismo hablar frente a frente que tener un medio digital de por medio para poder comunicarnos”.
- Al chatear estás hablando con amigos, con seres queridos, con personas cercanas, y les mandas tu adaptación de tu mundo con ellos, cosas muy personales que no compartes con otras personas, que las puedes resumir, abreviar, ya sea en texto o en *stickers* y lo compartes: “un chiste muy tonto que tengo con una prima (risas), que tenemos años diciéndolo porque en los tiempos de cuando había

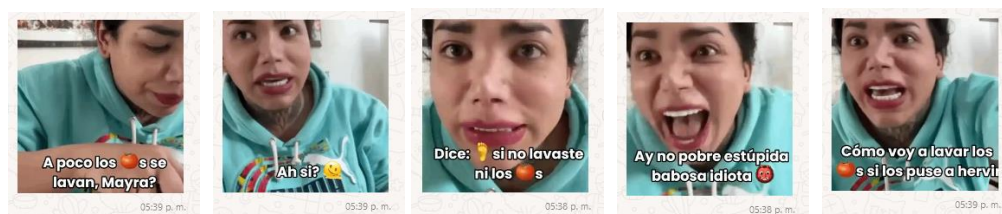
Metroflog, no sé si te acuerdes, se me hacía tontísima esa red social porque tu tenías que subir una foto al día, entonces todo mundo te decía “firma mi metro”, entonces ahí se metían tus amigos y te ponían un comentario al día, pero... a mí no me gustó eso, nunca me llamó la atención, pero, en aquellos tiempos, otra de nuestras primas, que nos burlábamos de ella porque no nos caía tan bien, justo le había dejado un comentario que era “inxqpx”, o sea, como “inx qué pex”, y yo, ¿qué onda?, nunca entendimos qué era el inx, pero el qué pex es de qué onda, ¿no?, qué pedo, y desde entonces de verdad nos saludamos diciéndonos eso, tenemos años diciéndonos eso, de que escribo “inxqpx” y pues ya sabe que la estoy saludando”.

- Los elementos que le dan significado a un *sticker* son la imagen, el texto, el movimiento, pero también está el elemento personal: “incluso, en estos que se mueven... ¡ay!, siempre me acuerdo del perrito que baila... y lo peor de todo es que lo perdí, porque como cambié de teléfono, ya perdí ese *sticker*, y es como ‘noo, el perrito que baila’... incluso hay unos que yo, desde mi punto de vista, yo les digo así como los editados, porque puede ser un *sticker* ya establecido pero aparte tú agregarle que un emoji, un brillito, un corazón, entonces ya hay otra capa dentro de este *sticker* que ya sería la personalización que este usuario les otorga.

c) Existencia tecnológica

- Le gusta hacer sus propios *stickers* y sus “propios chistes locales, y lo haces en un *sticker* ya para rápido, o sea, te ahorras un montón de palabras, un montón de explicaciones, mandas un *sticker* y ya, con ese *sticker* que mandaste, si estás en un grupo, por ejemplo, pues ya todo mundo va a entender. Por ejemplo ahorita con mis amigas traemos esta onda de Paola Suárez, la de ‘¿y lavaste los tomates?’ (risas)... Bueno, le están diciendo ‘¿cómo quieres poner una fonda si no has lavado los tomates?’, y la otra, ‘pero ya los puse a hervir, ya hirvieron en el agua, cómo los voy a lavar’, y entonces, así rapidísimo, una amiga se metió a una de estas aplicaciones de Sticker.ly, donde bajas paquetes de *stickers* y se bajó todo el TikTok resumido en *stickers* con los subtítulos, y a cada rato nos andamos

mandando eso de ‘¿ya lavaste los tomates?’ (risas)... y o sea, es que ya ni siquiera iniciamos conversaciones con un ‘hola’ en las mañanas, o a la hora que sea, simplemente mandas el *sticker* de ‘¿ya lavaste los tomates?’ y ya te van a entender (risas).



- Le gusta hacer *stickers* frecuentemente: “los hago, ¡ay!, a cada rato, te digo, cualquier chistecito local que salga, cualquier burla, cualquier meme, cualquier cosa, me voy directamente a mi perfil de Sticker.ly o desde el mismo teléfono que ya te da la opción de generarlos de forma más fácil, salen, ¡y ya!, a mandar, ¡a mandarle a todo el mundo hasta que se harte!
- Duda si ha habido un aprendizaje a través de un *sticker*: “yo creo que no, sería más como la práctica de... bueno, no, la práctica no... mmm... no, yo creo que no, al final son como que el reflejo de la comunicación, entonces no creo que haya algo... no, no sé... (risas)”.
- En conversaciones cara a cara piensa en *stickers*: “incluso muchas veces es como ¡ah!, ese sería un *sticker* (risas)”.
- El mundo virtual es un reflejo de la realidad: “Yo lo veo sobre todo en Roblox, donde siento que como humanidad no tenemos la capacidad, o no podemos, de imaginar diferentes mundos en cuanto al orden, como que nos cuesta trabajo pensar en diferentes posibilidades, entonces al momento de movernos a estos terrenos que de la fantasía, del entretenimiento, al final tomamos lo que conocemos de nuestra realidad, de la sociedad, y es lo que aplicamos y se replica en estos mundos virtuales, luego me meto a Roblox y veo el juego de moda donde se meten a robarte tus muñequitos y digo, pero ¿por qué? (risas), o por ejemplo esto donde tienes que hacer una fila virtual con tu avatar y nomás estás ahí parado esperando pasar, y si tienes más dinero puedes saltar a los demás, y es como

de... (risas) pero ¿por qué estamos replicando?, ¿por qué se replican las cosas que ocurren en la sociedad en estos espacios virtuales donde se supone que debería haber más libertad?, deberías poder hacer lo que se te ocurra, pero pues también qué se te va a ocurrir si lo único que conoces pues es esto (risas), entonces la tecnología y los mundos virtuales en estos dispositivos digitales que utilizamos para comunicarnos son un reflejo de nuestra propia realidad. No es un mundo aparte que tenga sus propias reglas, al final es una adaptación virtual de la realidad (risas)”.

- Los *stickers* aún no han soltado todo su potencial: “había un *sticker* de un changuito que me gustaba, y mis alumnos me lo regalaron, pero el *sticker* el *sticker* real, así de ‘ten el *sticker* del changuito’, y yo así de jaaahhh! (risas) y luego también me he topado con el *sticker* de WhatsApp, que es un *sticker* real, impreso, y ya está ahí pegado en la pared, en el baño público. Incluso también ciertos personajes de los *stickers* los he llegado a ver en publicidades, ahora sí que de la vida real. Siento que va por ahí pero como que todavía no se despliega, o incluso también algo que se me hizo bien curioso, todos estos personajes del Brainrot italiano, la Cappuccina Ballerina y todos estos que de repente se pusieron de moda de la noche a la mañana, que también los veía en TikToks y me llegaron a mandar *stickers* de estos monos, ayer que pasé por la feria de Tlaltenango hay peluches de todos estos monos ya, los están vendiendo y los niños los están comprando, entonces, siento que va por ahí, como que apenas se está soltando, digamos que son los comienzos, los orígenes, del potencial que pueden llegar a tener los *stickers*”.
- Solamente con una persona utiliza *stickers* fuera de WhatsApp: “en Telegram justo encontré un paquete de *stickers* de Soraya Montenegro, la de María la del Barrio, y son una infinidad de *stickers* de Soraya (risas), entonces nuestra comunicación es solamente mediante *stickers* de Soraya Montenegro en Telegram.

d) Función social de la imagen

- No existe censura en los *stickers* porque cada quien puede hacer lo que quiera y mandar lo que quiera: “Sí me han mandado luego unos que digo ‘ay que asco’, y los elimino porque yo no los quiero, pero están ahí existiendo, orbitando entre las conversaciones. Realmente censura sería si la misma plataforma te prohibiera generar ese tipo de *stickers*, eso sí sería censura, pero entre los usuarios, yo pienso que no”.
- Lo que más tiene en su galería de *stickers* son gritos: “bueno es que la mayoría que tengo son animalitos, de gatos, siempre son así como gritando, como de jagghh!, yo creo que ese y de llanto. De hecho hace poco le dije a una amiga, oye ¿no tienes *stickers* más violentos?, así como de golpeando algo, y luego un día dije, ¡ay!, casi no tengo *stickers* de abrazos (risas).
- No considera que sean una moda pasajera: “el concepto de *sticker* como tal, no, pero sí hay *stickers* como que pasan de moda, por ejemplo, si me voy hasta abajo de mis favoritos, veo uno y digo ‘ay, este lo usaba un montón hace dos años’ y ahorita ya no lo uso porque conseguí otro similar.
- En cuanto a la evolución de los *stickers*: “Yo creo que cuando tengamos el Neurolink, o como se llame eso que te quieren implantar en el cerebro, te van a llegar (risas), te van a llegar directamente (risas), las notificaciones te van a llegar a tu cerebro y va a salir ahí el perrito bailando (risas), lo voy a recuperar, vas a ver que lo voy a recuperar” .
- Descripción a partir de su galería de *stickers*, ¿qué está pasando en esta sociedad?: “Animalitos en caos (risas), para mandar mensajes de ayuda, de que, esta persona necesita ayuda urgente (risas), porque la mayoría son de caos, sería eso, así como de ¿qué pasa en esta sociedad que estas pequeñas imágenes que se mueven están tratando de comunicar sentimientos hacia las personas que los están recibiendo?”
- Pueden describir a la sociedad porque de cualquier acontecimiento, “siempre va a haber alguien que tenga el tiempo y la disposición para ponerse a fabricarlos”.

- A través de los *stickers*, a diferencia de lo que sucede off line, se permite cosas como ser más grosera: “siento que lo puedo suavizar si te mando un *sticker* ahí medio groserillo, que obviamente si te tengo enfrente no te lo voy a decir (risas), pero que es como de ¡aayy, pero ayyy!, y mandas el *sticker* así como de, ¡ya!, no me importa (risas)”.
- *Stickers* que representan el momento de la entrevista: “A ver... (risas), justo los de los tomates (risas)... Y te mando los de changos”.



e) Sociedad y adaptación

- Respecto de su relación con la tecnología digital: “¡jole pues, ahora sí como dice el meme, estoy crónicamente en línea desde por lo menos el año dos mil, yo creo, entonces pues ya es bastante tiempo. Las uso principalmente para comunicarme, para entretenimiento y también para trabajo, porque como hago diseño estoy siempre pegada a la computadora.
- Tiene un celular, una computadora, una Tablet, un Ipad, un Nintendo Switch, una Xbox, “y todo eso porque desde siempre me han gustado los videojuegos”.
- Lo positivo de esta relación cercana: “He conseguido trabajo muchas veces. Hubo un tiempo de mi vida que se me hacía muy fácil conseguir trabajo free lance en Twitter, cuando no era lo que es ahora, y también sobre todo en cuestiones de comunicación, con mi familia que está en otros países, en otros estados. Volver a conectar con familiares que tenía muchísimo tiempo que, ya no sabías nada de ellos y de repente te mandan una solicitud de amistad y dices ¡oh, existe!, y también... pues todo tiene los dos lados, también nunca falta la persona que te caía mal en la prepa, te vio y te manda solicitud y es de “ay no, no te quiero aquí, no soy yo”.

- Otros aspectos negativos: “He estado pensando últimamente en eso, porque no sé si ya sea la edad, (risas) ¡ay, sí!, o simplemente el estado actual del Internet, donde pues ya no es lo que era antes, ya no es una fuente anónima donde tu podías consumir lo que otras personas producían, por ejemplo, el otro día estaba pensando hace cuántos años no leo el blog de alguien, cuando antes era muy común que todos tuviéramos blogs, ya sea que escribieras poesía, cualquier cosa, tenías tu blog personal donde tus amigos y otras personas que llegaban a tu página por X o Y. Se empezaba a crear una comunidad, empezaban a comentarse, y luego tú seguías a tus amigos porque también escribían, entonces siento que eso ya se perdió”:
- El estado actual de la red, de las redes sociales, del Internet en general, es simplemente consumir: “es muy corporativo, es consumir tendencias, lo que está de moda, si no ya no estás en la onda, si mañana va a cambiar la tendencia y tienes que andar buscando”.
- Ya no hay privacidad: “antes como que todavía podías separar un poquito, tu vida *online* con tu vida *offline* y ahora todo está tan vinculado que dices “mmmghh”... la privacidad ya es un privilegio, ya no tienes realmente”.
- Con el avance tecnológico a veces se siente desfazada: “hace poquito, cosa de dos, tres semanas, volví a usar Discord porque me metí a un servidor, más bien me metieron unas amigas, es sobre comics, animación y toda esta temática... entonces, como mi uso de Discord había sido súper limitante, de nada más teclear y vámonos, pues sí he tenido eso de ‘¿se puede hacer esto en Discord?’, o ‘¡vamos a jugar!’, y ponen unos mini juegos, uno de palabras o de una pelotita que avientas, dentro de la interfaz, y es como... oook. Luego hay un canal de voz, y si tú te metes hay otro chat adentro del canal de voz, que ese chat ya no se ve en el chat principal, y tu chat principal se puede dividir en otro tipo de canales; en el general todo mundo escribe, y luego sale una temática de otra cosa y hacen otro sub chat y es así de ‘espera, son demasiadas capas’, es como de ‘aguanta, aguanta’, y hay mucha gente que lo usa súper facilísimo y a mí se me ha estado complicando y me siento ya sobre pasada por la

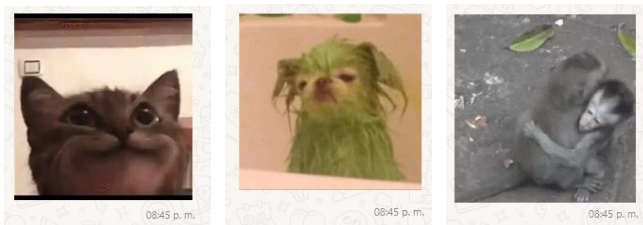
tecnología, y eso que nada más es un software para comunicarte, ahora, por ejemplo, Adobe y todas estas cuestiones que a cada rato le andan metiendo cosas que de IA, digo, no es necesario pero está avanzando todo rapidísimo, y sí, es abrumador, a veces muy abrumador, sobre todo si no tienes la paciencia, el tiempo, la dedicación de estar ahí aprendiendo, moviéndole, entonces creo que sí, para alguien que lo usa muy básico, ha de decir, 'no, ya no quiero', y se va.

- Si desapareciera la tecnología digital: "¡Aaayyy!, o sea, por una parte sería como un descanso, de ok, voy a descansar mi cerebro, lo voy a apagar un rato, pero también te generaría un montón de cosas, como ansiedad, ya estamos súper acostumbrados a la dopamina que nos generan los TikToks, los reels, que se te van dos horas nada más haciéndole 'así', viendo... una de mis mejores amigas se mudó a Japón, está viviendo allá ahorita, y yo así de 'pero pásame tu dirección, ¿no?', porque, de hecho yo se lo planteo: imagínate que se cae Internet, cómo nos vamos a comunicar, cómo te encuentro, pásame la dirección de donde estás viviendo para tratar de anclarnos en la realidad, entonces, por una parte sería descanso, pero por otra serían muchísimos problemas.
- Su celular lo tiene desde hace medio año: "lo cambié recientemente porque el anterior la batería ya no daba para más, lo usaba un ratito y se ponía súper caliente y dije ¡ay, no!, me va a explotar esto en la mano (risas), por eso lo cambié, y los cambio más o menos entre dos, dos años y medio, pero es justo por lo mismo, yo siento que es parte del demasiado uso que le doy... entonces, al final, simplemente cambio de equipo y el anterior lo dejo en estos contenedores de basura tecnológica, porque además, entre más pasa el tiempo hay más actualizaciones de sistemas operativos y luego ya están bien lentos, y digo ¡ay, no!, entonces, por eso caigo en esta cuestión capitalista de cambiar de teléfono cada dos años y medio, o una cosa así, tres, a lo mucho".

Entrevista 8

a) Relación con los stickers

- Los *stickers* los conoció en la app One: “era como el atractivo, mis hermanos y yo nos cambiamos a esa aplicación y comenzamos a mensajearnos por ahí, pero yo creo que todo duró como dos o tres meses, ya después nos regresamos a WhatsApp, aunque sin *stickers*, pero regresamos. Esa fue la primera vez que los usé y ya después en WhatsApp, no tiene mucho tiempo, había una biblioteca de *stickers*, recuerdo, pero pues eran de esos *stickers* hechos, con diseño, bonitos... ¡Ah! la tacita (risas).
- Muy pocas veces utilizó los *stickers* predeterminados: “justo había colecciones, como familias de *stickers*, entonces tú descargabas una y empezabas a usarla, pero desde mi punto de vista eran un poco aburridos porque eran muy bonitos, así como que no decían mucho... como que no me latían, no vibraba con ellos... y ya comparándolos con los *stickers* que ahorita hay, más en uso, pues nada qué ver porque los de ahorita son muy divertidos, de cualquier cosa puedes hacer un *sticker*”.
- Los *stickers* llamaron su atención porque ya no era la comunicación textual: “podías probar otras cosas, ser más claro con las ideas, o también más divertido en algún caso”.
- Con que sea una imagen figurativa sin texto, es *sticker*: “he visto *stickers* que son mezclados, imágenes figurativas y textuales, entonces no debe ser texto del que tú puedes teclear, y ya, creo que de ahí en adelante ya todo es *sticker*”.
- Los que más usa son *stickers* de animales: “A mí me gustan los *stickers* (risas)... me estoy acordando de unos ... me gustan mucho los *stickers* de animalitos”



- Le disgustan lo que son ofensivos.

- La estética no importa: “A mí, mientras más mal hechos estén, más me gustan (risas), mientras más así como kitsch, más nacos puedan verse, a mí me gustan más, y es un gusto personal, y creo que es algo que también le da el toque a los *stickers*, que cualquier persona los podemos hacer, y cada quien tiene sus formas de hacerlo, agarra sus herramientas que puede, y lo hace, y eso también está padre de compartir”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Le gusta que se utilicen *stickers*, pero variados: “No me gusta cuando se comunican con el mismo *sticker*, como que te lo están mande y mande siempre, ¿no?, el abuso del mismo siempre es muy repetitivo y cansa”.
- *Stickers* o palabras: “¡Ay!... ¡jole, no estoy preparado para esa respuesta, pero yo creo que 50-50, porque el texto te ayuda a ser muy preciso con lo que quieres decir, o sea si quieres que una persona te entienda exactamente lo que le quieres comunicar, las reglas ortográficas son muy precisas y certeras, y los *stickers* se prestan mucho a la interpretación de las personas, entonces, se me haría un poco difícil justo comunicarme sólo con *stickers* cuando a lo mejor no es lo que yo les quiero decir o estoy mal interpretando, entonces de las dos estaría padre”.
- Chatear es una interacción entre dos personas, al menos; escribir puede quedar para uno mismo.

c) Existencia tecnológica

- No le gusta hacer *stickers* porque es un poco laborioso: “Yo creo que no soy bueno para hacer *stickers*. Como que no se me vienen las ideas fácil (risas)”, aunque sí los ha hecho de fotos: “Mi teléfono tiene una opción en la que le dejas presionado en una fotografía y como que automáticamente te hace una selección de la forma, la puedes pegar en WhatsApp y ya se crea como solito el *sticker*”.
- Para enviar un *sticker* puede haber dos condiciones: “hay veces que la conversación me detona un *sticker*, hace que recuerde uno y digo ¡ah! este para acá, y hay otro camino que he tomado, en el que está la conversación y yo he sentido que debo decir algo, que debo aportar algo, y entonces me pongo

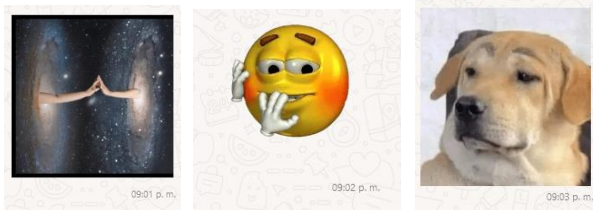
a buscar un *sticker* que le quede (risas)... me tensa un poco porque si le das un click a alguno que no quieras, se manda luego, luego, no te pregunta (risas), entonces tengo que ir con mucho cuidado hasta encontrar el que quiero”.

- Los *stickers* le han servido para autoconocerse y conocer a otros: “sí me han servido como para entender cosas que hago, no diferentes, sino cómo tomo esas decisiones, de cuál *sticker* mandar o por qué elijo uno, o por qué guardo unos y los otros no, como que para conocerme a mí mismo, podría ser, o para conocer a mis amigos, también, de acuerdo a lo que me van mandando, también los voy conociendo un poco, de otra forma”.
- Ya traspasaron la barrera de la aplicación: “Sí, porque ha habido ocasiones que estoy platicando con mis amigos y salen al tema... siempre es, ‘como el *sticker* de esto’, pero mis amigos como que son más buenos para eso, se acuerdan de muchos *stickers* y dicen ‘ahorita queda este *sticker*’, y yo no, no me acuerdo de los *stickers* cuando estamos platicando, pero sí han salido al tema”.
- No hay diferencia entre la virtualidad y la realidad: “Pierre Lévy decía que la virtualidad es eso que está en virtud, el árbol está en virtud en una semilla y es lo que he pensado con esto de las comunicaciones, cuando tú platicas con una persona por redes sociales, como que esa persona siempre está en virtud, las personas estamos en virtud en esa digitalización, en la virtualidad, pero es otra forma de existir, de manifestarse ante el otro y es lo que forma mi realidad, o sea todo lo que pasa en la computadora o en el celular, me hace tomar decisiones en mi cotidianidad, en mi realidad”.
- *Stickers* fuera de WhatsApp: “Así como vemos estos, como los podemos compartir, siento que no, porque justo el medio dice algo... también es divertido que a una aplicación que originalmente estaba pensada para hacer textos, de repente le metes imágenes medio malhechas, es como que una sátira, como que te estás burlando, es algo informal y es divertido”.
- Le agradó que dijo mucho de lo que había pensado sobre *stickers* “y que no había podido decir nunca”.

d) Función social de la imagen

- El mismo *sticker* puede tener diferentes sentidos: “yo le doy un sentido a cada *sticker* dependiendo de quién me lo manda, aunque sea el mismo *sticker*, pero si me lo mandan diferentes personas, ese mismo *sticker* tiene un significado diferente para mí, no sé si tenga que ver con la idea de persona que yo tengo de cada quien, o qué, pero sí hay algo que influye ahí”.
- La censura no es en los *stickers*: “o sea yo no le puedo enviar ciertos *stickers* a mis tías o a mi grupo familiar porque sé que se lo van a tomar a mal o que se pueden malinterpretar, a veces como que cada quien va haciendo sus categorías de donde puede y dónde no puede mandar sus *stickers*. No sé si como tal sea censura”.
- Los *stickers* permiten otras experiencias: “yo creo que sí me permito cosas que en la vida normal, no, porque no sé, en una conversación así como personal, físicamente, soy muy introvertido, pero el *sticker* sí me da como ese acceso a otro lugar de mí y como que es válido, o sea, se siente bien, yo lo siento bien, como decir cosas con esas imágenes”.
- De lo que tiene más *stickers* es de desilusión: “sí tengo muchos *stickers* que son de gatitos o animalitos que están así como muriendo o aventándose al vacío, y tengo un montón de esos (risas), y luego cuando en el chat familiar me ponen algo feliz, así como de una celebración de algo, quiero poner un *sticker* de esos y no tengo (risas), entonces nada más pongo las manitas que hacen ‘así’”.
- Si describiera a la sociedad a partir de sus *stickers*: “creo que sí tiene que ver con eso de desilusión, ahorita me quedé pensando que es un sentimiento muy generalizado, que bueno, al menos en mi círculo, mis amigos, o las personas de contactos que tengo guardadas, nos compartimos muchos *stickers* así, o sea he notado que es algo que con mis amigos cercanos pasa mucho, de ‘pues sí, así es la vida papito’ y un *sticker* que dice ‘ni modo, a aguantar’. Yo creo que algo así podría describirla si sólo viera *stickers*, como... pues sí, un descontento, desilusión, mejor dicho”.

- Al ver un *sticker* “medio te das una idea de cómo lo hicieron o de dónde agarraron la imagen y también eso dice cosas”.
- Son una moda pasajera: “Sí (risas)... porque las plataformas y las aplicaciones van cambiando muy impredeciblemente, y así como antes los mensajes eran de apretar muchas veces una tecla, de repente cambió y ya ni siquiera nos acordamos de eso, yo siento que los *stickers*, en algún momento... siento que las personas que se dedican a diseñar no se van a ir por ahí, no van a tener como objeto principal los *stickers*”.
- *Stickers* que representan el momento de la entrevista: “El primero es como la comunicación a través de lo virtual y de los universos. El segundo es porque cuando me entrevistan me pongo nervioso, y el último... es el perrito porque así me siento hablando de la virtualidad, yo, así, muy sofisticado”.



e) Sociedad y adaptación

- Los dispositivos que más usa son una computadora que le sirve para trabajar, un celular para la vida diaria y un Ipad para hacer ilustración digital.
- Le tocó la transición a los celulares digitales: “a los 12 años tuve mi primer celular y eran de estos de botones, ya después, como a los 19 años tuve mi primer teléfono inteligente... me costó mucho trabajo adaptarme a esa nueva forma de las aplicaciones, que cómo usar Instagram, Facebook, a mí me costó mucho y como que unos 10 años estuve así renuente a no usarlos, y más que no usarlos, como que no me adaptaba, no los sentía míos, y no tendrá muchos años, a lo mejor unos cinco, que los empecé a usar más, y siento que puedo como adaptarme más fácil, ya me siento más adaptado”.

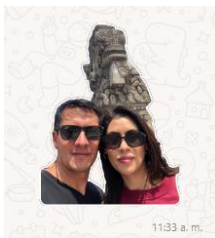
- Las ventajas de la tecnología digital las percibe principalmente para los corporativos o los empleadores: “tienen la atención de las personas a todas horas del día, puedes estar trabajando incluso a las 11 de la noche en un proyecto, y antes a las 3 de la tarde ya te ibas a tu casa a dormir o a hacer lo que quieras, pero... esa es una ventaja para ellos y... no sé, es que también podría decir que platicar un poco más con la familia, como estar más cerca, pero también me he puesto a pensar que desde que les puedo mandar mensajes a mi familia seguido, he dejado de verlos en vivo, porque no es tan necesario reunirnos, entonces como que es de doble filo, pero pues también en el caso de mi trabajo una ventaja puede ser el uso de aplicaciones que ya te facilitan mucho el trabajo de diseñador, Illustrator, el Canva y cosas así, incluso la Inteligencia Artificial que apenas está surgiendo”.
- Una de las desventajas de la tecnología digital es que es abrumante y causa ansiedad: “en el sentido de que cuando paso mucho tiempo en el celular empiezo a cambiar mis actitudes, tengo como esta ansiedad de estarlo revisando y revisando, y desatiendo otras cosas, y esa podría ser como la mayor desventaja en mi caso, creo que me he sentido muy abrumado cuando uso el celular muy seguido, últimamente tengo bastantes mensajes de WhatsApp que me cuesta mucho trabajo contestar porque de plano es como abrumante, o sea te llegan tantas cosas que te preguntan, tantas solicitudes que ya es así de, ¡ay, no,! ¿cuál primero? Entonces pasan días, pasan semanas sin contestar a alguien, y me apena mucho pero es como parte de esto... pues sí, abrumante”.
- Si desapareciera la tecnología digital: “¡Ay, estaría muy padre! (muchas risas). Pues... ya como más realista, yo creo que para empezar en mi trabajo pues habría una pausa, en lo que todos se ponen de acuerdo... me imagino que al menos una semana de caos si llegaría, en lo que se adaptan, pero, en mi caso en mi caso... no sé, yo creo que en máximo uno o dos días tendría que ir a ver a mi mamá, para que sepa de mí”.
- Su celular actual lo compró hace un par de meses porque ya no servía el anterior: “y ¿cada cuánto compro uno? Yo creo que 5 años, promedio. El anterior lo tuve desde el 2020, y justo lo cambié

porque ya no, ya no me daba, y no compro uno nuevo por decisión de querer estrenarlo sino porque ya no me sirve el anterior”.

Entrevista 9

a) *Relación con los stickers*

- Conoció los *stickers* en WhatsApp: “se me hacen divertidos, creo que sí comunican, ayudan mucho, por ejemplo, alguna expresión y aparte acompañarla con un *sticker* que va acorde a lo que tú estás tratando de comunicar”.
- Un *sticker* debe tener imagen, texto “y ser hasta cierto punto divertido... Es una imagen digital que contribuye a la comunicación dentro de redes sociales”.
- Le gustan los *stickers* divertidos y no hay los que le disgusten.
- Una característica podría ser que están muy malhechos: “imágenes pixeleadas, mal recortadas, pero creo que es parte del encanto”.
- Ocasionalmente utiliza los *stickers* predeterminados: “por ejemplo algunos de un corazoncito, un árbol, un sol, esos sí”.
- Los que más utiliza: “por ejemplo, donde estoy con mi pareja y ese creo que lo ocupo mucho... es una de las personas con la que más tengo comunicación”.



b) *Relaciones comunicativas tecnoemotivas*

- El significado no siempre es claro: “hay algunos *stickers* que yo ya no entiendo, o sea, si yo estoy contento mando una carita feliz o algo así, si quiero saludar mando uno que diga ‘hola’, o algo así, pero hay unos que por ejemplo utiliza mi hijo, que tiene 17 años, que yo ya no entiendo... por

ejemplo, un monito súper raro que se está comiendo una torta, no sé si está pensativo, aparte dependiendo de la conversación, no le encuentro ningún sentido con lo que se está tratando de decir, o sea ya no tiene sentido para mí”.

- El uso de *stickers* o palabras depende de lo que quiere comunicar: “si necesito comunicar algo... a lo mejor una cuestión técnica, una instrucción o algo que en verdad es importante, preferiría hacerlo con texto directamente, y aún así hay cierta subjetividad en lo que la otra persona está leyendo, y hacerlo con imágenes me parece que se acentúa mucho más esa cuestión subjetiva”.
- Los *stickers* son parte del lenguaje escrito: “no considero que de alguna manera atenten o que vayan a cambiar alguna cuestión de manera radical, no, para nada”.
- Chatear es mucho más casual que escribir: “te puedes permitir incluso por ahí alguna palabra altisonante”.
- Los *stickers* rompen barreras dentro de la comunicación: “pues una cosa es lo que estás leyendo y ya cuando interpretas una imagen, que le puedes dar muchos sentidos”.

c) Existencia tecnológica

- El significado que se le puede dar a un *sticker* depende de la claridad: “como te comentaba, hay algunos que para mí ya no tienen sentido, que me dejan hasta pensando un poquito qué quiere decir o cómo está la persona al momento de enviarlo, pero... depende de qué tan claro sea. Si yo estoy contento pues trato de mandar algo que refleje realmente que yo me estoy sintiendo así”.
- El enviar un *sticker* es un poco como hablar: “es un poco intuitivo, te estás expresando, ves una imagen que de alguna manera represente lo que quieres decir y lo envías, y sí me ha pasado que de repente envió uno y me doy cuenta de que no hace mucho sentido, pero pues ya lo enviaste, ¿no?, pero normalmente los envío en conversaciones casuales, entonces creo que tampoco tiene mucha importancia si la otra persona lo puede malinterpretar, o no”.
- No ha hecho *stickers*.

- A través de los *stickers* probablemente ha aprendido las “nuevas formas de comunicación de los jóvenes, que como te comentaba, ya no son tan claras”.
- Los *stickers* eventualmente se mezclan en las conversaciones cara a cara: “de repente es como ‘oye, ¿no has visto este *sticker*?’, o algo que estás platicando y de repente dices ‘¡ay!, casi casi como el *sticker*, ¿no?, a ver deja te lo mando, mira ¿ya lo viste?’, sí, creo que es algo que se ha normalizado mucho, el uso de estas imágenes”.
- Fuera de WhatsApp también podrían existir los *stickers*, en redes sociales.

d) Función social de la imagen

- No siempre coincide lo que representan los *stickers* con la persona que los utiliza: “hay un tema que se me hace muy curioso, y es que algunas personas que los utilizan, a mí me da la impresión, a través de esa comunicación, por ejemplo en un grupo de WhatsApp, que son personas divertidas, amenas y demás, y se me hace muy curioso que de repente cuándo las conoces no tienen nada qué ver con lo que están comunicando o lo que se comunica a través de los *stickers*; son personas, no digo que desagradables, pero no tienen nada qué ver con lo que comunican con los *stickers*... nada qué ver, es hasta huraña, te desvía hasta la mirada, pero a través de su comunicación con *stickers* es mucho más activa, divertida, amena”.
- Los *stickers* que utiliza no siempre reflejan su personalidad: “reflejan lo que yo quiero tratar de decir en ese preciso momento, pero con mi personalidad y otras cosas, nada qué ver... o probablemente sí... de repente en un grupo de alumnos mando un *sticker*, por ejemplo un Spider Man con botas vaqueras y todo el mundo se ataca de la risa, por eso lo mando, pero igual no representa mucho mi personalidad que considero que es un poco más seria”.
- Palabra, emoción o idea de la que se tienen más *stickers*: “¡Ahhh!, déjame checar (risas), bueno, creo que hay unos de tristeza, de alegría (risas)... No sé, es que sí es muy variado, la verdad,... y otros como de saludos casuales, muchos...”

- Su evolución: “Tal vez que tengan movimiento, que tengan sonido, que sean más personalizados, que ya sea la propia persona la que te está diciendo las cosas, o algo así”.
- Llegaron para quedarse: “creo que va a seguir por muchísimo tiempo”.
- La sociedad a partir de su galería de *stickers*: “(Risas) ¡Muy tonta (risas), una sociedad muy imbécil (risas)!... pero bueno, como digo, para mí nada más es algo que acompaña y que busca ser divertido de alguna manera, tonto, absurdo en ocasiones, lo que sí es que creo que... la imagen ayuda mucho a la comunicación, aunque sigue siendo un tema súper subjetivo, pero sí refuerza mucho un mensaje de un ‘hola, por ejemplo una personita que se está asomando por ahí, que está diciendo ‘hello’ o una cosa así.
- *Stickers* que representan el momento de la entrevista: “Este lo ocupo muchísimo, el de, ‘digo’, y este, la carita así como de ‘qué onda’... Estos me los ha mandado mi hijo, son de los pocos que entiendo, se me hace muy divertido, este también como de camaradería, que te la estás pasando bien”.



e) Sociedad y adaptación

- Su relación con la tecnología es muy básica: “el Internet lo ocupo para WhatsApp y para las tareas que tengo escolares, para las mías y para las de mi hijo, básicamente buscar imágenes, últimamente me he estado metiendo en cuestiones de Inteligencia Artificial pero enfocado a la docencia, en realidad podría decir que es algo un tanto básico”.
- Se siente desfazado en el avance tecnológico pero no es un problema: “Creo que me siento desfazado, pero no creo que lo necesite realmente, creo que me adapto... se adapta más bien la tecnología a mis necesidades”.

- Lo positivo de la tecnología digital: “prácticamente ves toda tu vida en tu mano, las fotografías, la comunicación inmediata, igualmente en cuestiones de la docencia para mí es súper práctico.
- Lo negativo es la privacidad al no saber dónde queda la información, las conversaciones.
- La tecnología digital va a desaparecer: “todos en algún momento lo pensamos, y creo que la vida va a seguir igual... siempre me he preguntado qué pasaría si de repente desaparecieran las redes sociales y demás... la gente siempre va a seguir trabajando, va a seguir habiendo oportunidades, con o sin tecnología”.
- Tiene como 3 años con su teléfono actual: “el último equipo fue porque lo perdí, pero normalmente no suelo cambiar de equipos, con un teléfono podría estar toda la vida mientras tenga WhatsApp”.
- Cuenta con una computadora para trabajar, otra computadora en su casa, consolas de videojuegos pero no las tiene conectadas a Internet.

Entrevista 10

a) *Relación con los stickers*

- Recuerda los *stickers* de Facebook: “cuando iba en la prepa había unos en Facebook, de unos cactus, eran súper poquitos, como 20, pero también recuerdo más atrás, que cuando usaba Messenger, se podían poner imágenes en el texto, entonces, no sé si sea tal vez eso considerado un *sticker* desde entonces, porque había una imagen ahí, y pues nada, como que desde siempre, dije ¡ah! mira, un monito que está llorando, ves más dramático, hace más intencionado lo que ya está escrito, quizás”.
- Un *sticker* es cuando adhieres algo, y no sólo en el mundo virtual... “no sé, una imagen (risas) complementaria (risas)”.
- Para que le guste un *sticker* tiene que ser muy gracioso o muy absurdo: “Creo que me dan mucha risa los de animales... me gustan los de los changuitos, y los gatos, hay unos de puerquitos también, a veces en realidad no hacen nada, sólo están tomando agua o así”.

- Hay algunos que le disgustan y pide que no se los manden. Sí utiliza los predeterminados en la app.
- Los *stickers* le agradan porque vuelven “mucho más amena y divertida la conversación”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Le gusta que se comuniquen con *stickers*, pero prefiere las palabras: “No sé, siento que a pesar de que el *sticker* puede representar muchas cosas... no podría escribir cosas muy complejas... o quizás sí... sería mucho más complicado, creo que estoy más familiarizada con la escritura”.
- A diferencia de la escritura, que implica otros procesos, el chatear es más casual: “no necesariamente hay un inicio o una conclusión de la charla, ahorita podría escribirle a mi mamá ‘¿qué haces?’, igual no me responde, igual y sí, creo que tiene que ver con la forma en la que abor das, esa sería la diferencia, y eso otro que te digo, la escritura te involucra más... y no que en lo otro no desarrolles ideas, pero parte de otra intencionalidad”.

c) Existencia tecnológica

- Puede haber procesos de resignificación, por ejemplo en los *stickers* predeterminados por la aplicación: “siento que también hay un uso muy irónico de ese tipo de *stickers* y creo que... por ejemplo, al menos mi hermano y yo, como que esos son muy equis, pero entonces ya cuando los usas, en esta onda de que son tan... los resignificas y se vuelve muy gracioso usarlos a pesar de que son equis, no sé cómo explicarlo pero es algo irónico que lo vuelve gracioso aunque no lo sea”.
- Cuando utiliza *stickers* no necesariamente tienen que ver con lo que está escribiendo en ese momento: “El enviar un *sticker* es algo muy inmediato, súper articulado a mis palabras porque tengo *stickers* favoritos por temporada, entonces, ni siquiera tiene que estar relacionado con lo que estoy escribiendo. Hay uno de un gato que me gusta, que baila, y yo creo que ese lo he llevado usando casi todo el año, lo veo y me da mucha risa, hace poco igual se lo enseñé a mi abuela y le dio mucha risa, y sólo lo uso por eso, puedo mandar algo medio triste y pongo ese gato; eso, no necesariamente tiene que estar... siento que representa otras cosas en mí y que también, otra vez, no con todos los uso”.

- Hace *stickers* de sus gatos, de fotos de personas que conoce, “o más, que de plano me den mucha risa. A penas descubrí que el Iphone, o no sé si sea el Iphone o el WhatsApp, tiene esa parte donde haces los *stickers*, y desde que descubrí esa opción he hecho más *stickers*... cada que hay una foto lo suficientemente graciosa o tierna... una vez al mes, o dos”.
- Aprendizaje a través de un *sticker*: “creo que no, no sé, bueno, supongo que a comunicarme de una manera, a través de... o sea no es no me haya comunicado antes a través de la imagen, pero quizás, desde ese lugar, desde ese encuentro del chat, quizás eso, en la marcha, hacer los *stickers*, no sé si necesariamente sea algo más”.
- Los *stickers* pueden trascender porque uno se apropia de las imágenes: “supongo que es algo hasta cierto punto natural porque es una imagen, al final entra en ciertos códigos y contextos... uno como que lo nombra y ya los demás dicen ‘¡ah!, claro, el puerquito que está tomando agua’. Sí pueden trascender porque uno se apropia de esas imágenes”.
- Fuera de WhatsApp puede prescindir de ellos: “creo que Instagram tiene algo así, los puedes exportar a Instagram, me parece, pero, no sé, cuando uso Instagram me adapto a ese formato y no los necesito, y cuando estoy en Facebook me pasa igual, entonces, a veces puedo pensar que puedo prescindir de ellos, pero me agrada que existan”.
- Es interesante la presencia que tienen los *stickers* en la vida diaria: “Las imágenes son, en verdad, muy complejas y maravillosas, y pueden existir a tantos niveles, como en este caso que si bien quizá no sea una necesidad creo que es algo interesante de comprender el por qué existen ahí, en ese mundo, de esa manera... algo tantito pasa y ya hay *stickers* de eso”.

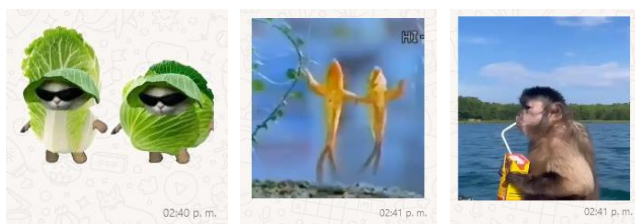
d) Función social de la imagen

- No hay censura, hay códigos: “no con todos vas a usar los mismos *stickers*, y hay unos muy explícitos, también”.

- Los *stickers* no son un reflejo de su persona: “creo que hay una distancia entre los *stickers* y yo, en ese sentido, lo que me relaciona más con ellos es que me causan gracia y creo que eso es parte de mi personalidad porque me gusta que las cosas sean medio absurdas y juguetonas”.
- Lo que más hay en su galería son cosas graciosas o tiernas. También tiene *stickers* que hace, por ejemplo de su gatita: “hay una fusión entre cosas reales, pero cosas caricaturescas”.



- Podrían ser una moda pasajera: “es bien común pensar que las cosas se van a mantener por siempre, y en realidad todo está cambiando todo el tiempo, entonces, quizás no necesariamente desde el *sticker*, sino del uso del formato del teléfono, hace unos años, no sé, 30, pues no traíamos esto en la bolsa y nos parecía igual de ciencia ficción, quizás en 30 años lo tengamos conectado al cerebro y... no sé, otra cosa sea (risas).
- *Stickers* que representen el momento de la entrevista: “¡Ay!, a ver, tengo un montón... los dos primeros es como que estamos las dos, uno son unos gatos que están agarraditos y están vestidos de lechuga y unos lentes; el otro, son unos pescaditos que están bailando como en rueda, y el último es un changuito que se está tomando un jugo.



e) Sociedad y adaptación

- Usa mucho el celular: “estoy todo el tiempo con el teléfono en la mano, es un poco agotador, ya.
¿Para qué lo utilizo? Para un montón de cosas, para pagar mis cuentas, para revisar mi dinero o para hablar con... bueno, extrañamente, siento que... o no extrañamente, creo que últimamente hablo menos con personas y estoy más tiempo viendo videos, sí, como en YouTube, o viendo así, los reels de Facebook, de Instagram... ¿para qué más lo ocupo? Para tomar fotografías, lo uso mucho para tomar fotografías, sobre la investigación y de mis gatos, sobre todo”.
- Lo positivo de la tecnología digital es la accesibilidad a la información: “Siento que, haciendo como una revisión desde que comencé a usar el Internet, o sea, hace como 15 años, creo que la cantidad de información que hay y las cosas que puedes consultar y aprender tan rápido, usualmente veo igual videos, no sé, sobre Egipto, sobre ciencia, artículos, y yo creo que eso es como la parte positiva, la accesibilidad a esas cosas, y también, a lo práctico que puede ser, otra vez, para hacer el pago de servicios y sí economiza un montón estos procesos, porque ya no tengo que ir, tomarme un tiempo para hacer estas cosas, y entonces me involucro en otras”.
- Hay estragos físicos y emocionales por pasar demasiado tiempo conectada: “sí es agotador y últimamente lo siento de manera ya muy física y emocional, como que tengo la gran necesidad de estar viendo y viendo imágenes, y así como decía que me gusta esa parte de la accesibilidad y de lo interesante que puede ser estar ahí un ratote, pues no sé, creo que también mi tiempo, más que mi tiempo, mi nivel de concentración... o sea como en la vida, siento que ha disminuido, quiero las cosas súper rápido, yo ya no puedo ver películas, porque siempre quiero adelantarlo, y así. Puede volverse también un poco conflictivo porque siento que a veces también es demasiado estar viendo la vida de los demás y también es otra manera en la que uso mucho el teléfono, estar en Instagram y siempre algo te va a tocar, de la persona que va contigo a la escuela, o de la persona que es un artista, y luego me cuestiono mucho eso, ¿por qué tendría yo que saber esto?, hay veces que estoy viendo en el

teléfono y digo '¿por qué estoy viendo esto?' y ya es mi momento de apagarlo, pero no han pasado ni 20 minutos cuando ya otra vez ya estoy, ya es como que ya no puedo disfrutar hacer las cosas en ese silencio, siempre tiene que estar sonando un video, una serie, siempre tiene que estar presente ese elemento ya, si no me puedo poner muy ansiosa si no lo tengo".

- Se siente desfazada en el avance tecnológico: "un poco por ese rechazo que le doy a ciertas cosas, también siento que es por lo económico, quizás acceder a softwares más avanzados significan un costo, creo que estaría genial poder hacer uso de estos googles de realidad virtual, es de las cosas que más me llaman la atención pero implica otro tipo de economía".
- Si desapareciera la tecnología digital se sentiría muy ansiosa: "¡Ay!, me sentiría muy muy muy ansiosa. Es que estoy ahorita en un gran conflicto con mi teléfono, eso, como que lo amo-odio, y entonces, he estado viendo voluntariamente series o películas viejas donde no hay esa conexión con los aparatos, y me da una tranquilidad, he estado pensando mucho en cuando no tenía esta gran necesidad del teléfono, y aún así nos encontrábamos, nos comunicábamos, y ahora pareciera tan complicado, cuando olvidas el teléfono en casa se vuelve caótico, incluso, tu día, y estás de que 'ay, me prestas tu teléfono para mandarle un mensaje a mi... mamá, para decirle que olvidé el teléfono', o sea, hay una preocupación y un montón de cosas de por medio que modifican nuestra vida, y obviamente si desapareciera eso de un momento a otro me entraría mucha angustia y sí me costaría un buen rato asimilar, igual tal vez no sólo por la cosa de la comunicación sino por esa gran familiaridad que le tengo a las imágenes, ahí, en mi vida, a veces me quedo sin luz, lo que sea, pongo algo de música en la computadora, pones una película en la tele, bueno si todavía tienes la tele, pero creo que sería algo bastante complicado de sobrellevar".
- Su teléfono actual lo tiene desde hace 3 años.
- Ha cambiado de celular porque los pierde, se los roban y también cuando se los heredan su papá o su mamá: "pero que yo diga ¡uy!, me voy a comprar un teléfono o estoy viendo el mejor, no, no soy de

esas, me agrada este que tengo, porque toma buenas fotos y... eso, ahorita es una herramienta de trabajo”.

Entrevista 11

a) *Relación con los stickers*

- La primera vez que utilizó *stickers* fue en WhatsApp: “creo que fue por mis sobrinos, alguno de ellos me envió uno, y yo dije, ¡ah!, sabía que se podía mandar eso pero como que no era algo que yo hiciera porque nada más escribía o así, entonces ya de ahí... exactamente no recuerdo cuándo, pero fue así, porque me empezaron a enviar los *stickers*... o sea sí los exploré pero no empecé a crearlos, hasta después ya me los empecé a robar de los demás.
- La llamaron la atención porque son divertidos y puedes decir mucho con poco: “me gusta utilizar mucho uno que cuando, aquí entre los compañeros de trabajo, empezamos con la crítica a los demás compañeros, y es de, ‘¡uy, ni te enteraste, que fulano hizo esto... y mando un *sticker* así como, “modo bruja”, porque estás gjgjjg (movimiento de manos como planeando algo y mueca), y dicen sí, y entonces se sueltan y empiezan a decir, por ejemplo, para eso los he utilizado”.
- Su definición: “Es una ilustración que podemos encontrar tanto físicamente como electrónicamente, con pegamento para adherirse a ciertos objetos que podemos hacer nuestros, para marcarlos podríamos decirlo, y en la parte electrónica pues son reacciones que tú le pegas ahí en tu conversación, pueden ser reacciones o pueden tener un mensaje inclusive, y que tienen cierta transparencia, no tienen movimiento... que no tenga como recuadro o algo así, aunque hay unos que por el propio diseño sí lo tienen, que puede tener algún texto, no necesariamente”
- Le gustan los *stickers* divertidos: “puede ser de algún personaje, de alguna serie o de algún cómic, tengo unos del Principito, que son de libros, he hecho algunos así como... ‘urgente’, entonces busco en el Flaticon, que es una página donde podemos buscar íconos e imágenes gratuitas, y ya le agrego el

texto, así, ‘urgente’, y ya se los mando, o este del gatito que está como escribiendo y que dice, ‘quedo atenta’, eso es lo que más utilizo en el trabajo.

- Utiliza más gifs que *stickers*.
- Los que no le gustan son los de imágenes grotescas o que son groseros: “esos pues no los recibo, o si los he recibido es así como que ‘oye, ¿qué te pasa?’, o feos, ¿no?, a veces ponen caras de una persona pues no muy agraciada y pues no me gustan, no por la persona, sino que el físico tal cual de una persona no me parece que sea gracioso, más que nada es eso”.
- Casi no utiliza los predeterminados por la aplicación porque se le hacen poco originales: “como que todo mundo ya los tiene, entonces prefiero hacer los míos, ¡ah!, que por cierto, mandé a hacer, hace algún tiempo, unos de mis perritos para desearle feliz Navidad a la gente... pusieron a mis perritos ilustrados y decía feliz Navidad o feliz Año Nuevo”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Entre usar *stickers* o palabras depende de la ocasión, cuando hay de por medio emociones negativas como el enojo prefiere los *stickers*: “Creo que ahí depende, porque irónicamente cuando quieres decir mucho y estás así como “ttttt...” quiero decir tanto, mejor pongo un *sticker*, así me pasa a mí, o sea, quiero decir mucho, o estoy molesta o estoy enojada o algo, y sé que lo que puedo llegar a decir va a ser contraproducente, prefiero poner una imagen, un *sticker* o un gif, para no decir todo lo que puede ser contraproducente, entonces, depende, si creo que tengo que explicarlo sin que yo me moleste, lo puedo escribir sin problema, porque tampoco soy mucho de enviar audios, prefiero escribirlo y dar el detalle, pero cuando ya implica una emoción y que me molesta, o algo así, o me enojo, prefiero así como que... y siento que con eso, hasta yo me regulo, o sea, ya no dije cosas que podían haber sido peor”.
- Los *stickers* sí atentan contra el lenguaje escrito: “he notado que algunas personas, principalmente mis estudiantes, se comunican más conmigo con *stickers*, o con gifs, o sea, lejos de decirme ‘sí,

entendido, profa' o 'ya lo comento', me mandan uno que me lo da a entender... lo veo más con mis estudiantes, más que con personas de mi familia, de mi rango de edad o de mi trabajo, y yo sí prefiero escribir y el *sticker* ya es algo como para complementar algo que ya se estaba hablando.

- No considera que sustituyan al lenguaje aunque puede depender de la brecha generacional: "bueno, no lo sé, con los jóvenes ya no se sabe, pero para mí no, para mi generación, creo que sí todavía pretendemos darnos a entender con el lenguaje escrito... ahora recientemente estaba viendo una serie donde decía que lo que uno cree que son las imágenes, para los jóvenes son otra cosa, entonces, lo vi en una serie y después lo vi en un video de TikTok, donde decía, es que me mandó... ¡ay!, ya no recuerdo qué imagen era, que para mí era una imagen, o sea para mí era... creo que era de un changuito o algo así, o sea no la vi, pero era un changuito, y para mí pues un changuito es un changuito, pero resulta que para ellos es otra cosa, y yo '¡ah, caray!, esa no me la sabía', entonces que la brecha generacional también juega un papel importante".
- Le es indiferente si le envían *stickers* o no: "no es como que me guste o que me desagrade, no tengo problemas, puedo entender de las dos formas, tanto en texto como por las ilustraciones".
- Usar un *sticker* es de cercanía y el sentido depende del contexto: "no creo que alguien extraño o alguien con quien tenga una relación muy profesional me mande un *sticker*, no creo que eso pase, creo que es un poco más de, más cercanía, y entonces implica la emoción, también".

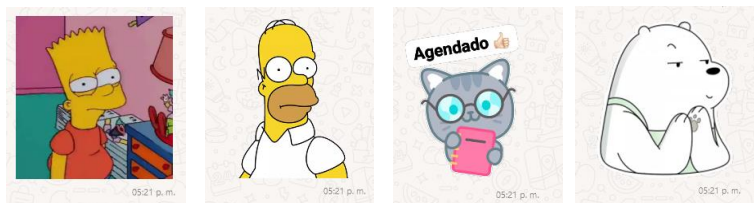
c) Existencia tecnológica

- No ha aprendido nada a través de un *sticker*.
- Sus alumnos hacen las muecas y ademanes de los *stickers*: "así de que '¡ah!, oye, crees qué...' y hace 'esto' (choca las puntas de los dedos índices), y yo, ¡ah, ok!... o cuando veo que te hacen así (el dedo pulgar y el índice como frotándolos), y tú... ¡ah, ok! Tengo muchos alumnos otaku, le hacen 'así' (el puño cerrado moviéndolo atrás y adelante cerca de la cara), así como que lloran... ya traspasaron lo que es estar aquí, cuando me hacen caritas similares".

- Puede ser que en un futuro también se utilicen en los correos electrónicos institucionales, como sucede con los emoticons y que en algún momento fue algo impensable, “que los integren al lenguaje formal, o que sea ya la marca personal de alguien”.
- Puede ser “liberador” el expresar con un *sticker* lo que no se puede poner en palabras.

d) Función social de la imagen

- La censura en los *stickers* es por la misma persona: “la gente puede hacer los *stickers* que quiera... pero creo que puede ser la autocensura, o sea uno dice ‘esto no’, y ya. Toda la gente es libre de crearlo, en algún momento las plataformas podrán detectar todo eso, hasta el momento es difícil”.
- Un *sticker* es algo que representa al individuo: “es totalmente tuyo, bajo lo que tú eres, tu contexto, de hecho mi imagen de WhatsApp es un avatar que me diseñaron de mí, y está leyendo, entonces creo que sí lleva una parte tuya, lo puedes hacer así pero siempre va a haber algo tuyo”.
- En su galería hay muchas emociones: “tengo varios para distintas emociones, estos de sorprendidos, preocupados... de sorpresa o para preguntar ¿de qué me estás hablando, está (risas), bueno, tengo varios de los escandalosos, de los Simpson... ¡ah! pero mira, ese sí tiene movimiento, el de Bart... ‘agendado’, ‘modo...’ y está una serpiente; o ‘modo bruja’, y está una brujita... esos así como que mmmm.... cuando alguien te está platicando algo y me pongo a pensar y a imaginar qué es lo que está pasando para complementar el chisme, entonces, creo que, no sé, todos son emociones y casi la mayoría son de sorpresa o de llanto”.



- Los *stickers* no son moda, ya se quedaron.

- *Stickers* que representan el momento de la entrevista: “Fue así como que mmm... (hace la misma mueca del oso), es como, estoy bien cómoda con la conversación, así como que mmm (otra vez la mueca). Este porque siento que estoy apoyando una causa (risas), como que siento que estoy aportando un poquito para apoyar a alguien en su doctorado, en su sueño, es como ¡tú puedes!, y ese es así como, ¿qué me irán a preguntar? (hace el ademán como la imagen / risas).



e) Sociedad y adaptación

- Tiene mucha relación con la tecnología digital por su formación. La utiliza para comunicarse. Todo el tiempo usa la computadora con diversos sistemas.
- En cuanto a equipo, tiene computadora, tanto en el trabajo como en su casa; computadoras, tableta, reloj digital, consolas de videojuegos, teléfono.
- La tecnología digital le soluciona la vida en casi todos los aspectos: “para el trabajo, optimizar la información... mi agenda la llevo en el Google calendar, tanto personal como la laboral, tengo una aplicación para mi práctica del inglés, para el control de medicamentos... hasta para el ejercicio tengo”.
- La desventaja es la imposibilidad de desconexión: “llega un momento en la vida en la que te quieres desconectar, pero, ¡no se puede!, digamos que si salgo a un viaje de trabajo, y quiero estar ahí presente, en ese congreso, en ese evento, o lo que sea, si surge algo aquí en la oficina, me escriben... no hay manera en que yo diga ‘no puedo’, o ‘llegando’... saben que lo puedo solucionar desde donde esté, entonces no puedo tener esa desconexión total que a veces me gustaría tener”.

- Va al ritmo del avance de la tecnología: “salvo que cuando salen cosas nuevas, de repente ya sea por economía, tarda un poquito en llegarme, pero por mi formación trato de documentarme, cómo funciona eso, qué funcionalidades a mí me podrían ayudar o cuáles son los riesgos, porque también hay riesgos, ¿no?, entonces, a lo mejor no tengo como tal las cosas, pero me gusta estar informada”.
- En lo laboral, si no existiera mañana la tecnología digital y hubiera que empezar de cero, “no tendría razón de ser en la nueva humanidad, porque pues no sé hacer mucho sin la tecnología”
- En lo personal, sin tecnología digital, puede vivir: “si se va la luz en mi casa, yo puedo hacer muchas cosas, me gusta leer, pues me pongo a leer, o me pongo a mi jardín, mi invernadero, aunque si yo quiero hacer una receta o algo, dependo mucho de buscar... todo casi lo busco en Internet o le pido a Alexa que lo haga, o cosas así, pero he tratado, justamente porque en algún momento me plantee eso, ya sabes, viendo películas como de... pues apocalípticas, y digo, bueno y yo ¿qué cabida tendría en un mundo así? Tengo que aprender a hacer algo, y por eso comencé con eso de cultivar mis propios alimentos, que ya he tenido algunos éxitos, pero estoy consciente de que mi formación y todo lo que yo sé de programación, metadatos, todo todo eso no existe sin la tecnología... ¡ay! Yo no tendría cabida, no serviría (risas)”.
- No cambia de teléfono constantemente: “ya que está muriéndose... cada que de plano ya no me sirve... y toda mi vida ha sido así, a pesar de que me gusta la tecnología”.

Entrevista 12

a) *Relación con los stickers*

- Conoció los *stickers* por estudiantes adolescentes: “de pronto los alumnos como que se empezaban a reír y me daba cuenta de que ya tenían *stickers* míos y de los demás maestros, y para mí eso era como ‘¡wow!, ¿cómo hicieron eso?’ Desde ahí fue como un lenguaje que yo también lo fui integrando.

- Un *sticker* es una pegatina “que la puedes hacer de diferentes imágenes, o que ya existen, de otras imágenes... no sé si también se le llame *sticker* a estos que son más de gif, que ya le agregan movimiento, ahí sí desconozco que si el *sticker* tiene movimiento o no tiene, pero yo lo veo como una pegatina, ya sea con movimiento o sin movimiento”.
- Le gustan los *stickers* sarcásticos: “los que te lleven a la risa y sarcásticos totalmente, a veces creo que sí llego a tener un poquito de humor negro, entonces tengo algunos que sé sólo con quién los puedo compartir, esos son los que más me gustan”.
- Algunos le parecen muy aburridos, como “los que son bastante simples o que no te dice nada la imagen, que no sugieren algo”.
- Eventualmente utiliza los predeterminados: “cuando, por ejemplo, tengo que mandar mensajes a grupos de papás, para acompañar al texto y que no sea tampoco tan, ya sabes, que a muchos les da flojera leer y meto de pronto esos”.
- Es importante la perfección o la calidad: “totalmente sí, o sea, puede ser un *sticker* así feo como el que te dije de cortar los huevos, ¿no?, la imagen puede ser grotesca y todo pero está bien hecho, entonces a mí no me desagrada, porque sí soy muy perfeccionista de las imágenes y todo, entonces los que me parecen así equis o kitsch no los uso, sólo guardo los que a mí sí me gustan o que considero que tienen incluso hasta buena calidad”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- No siempre le gusta usar *stickers*: “a veces sí, a veces no, tiene que ver mucho con el estado de ánimo, lo apresurado que uno está, hay veces que me escriben y yo no puedo contestar pero sí quiero contestar, entonces siento que en un *sticker* puedo contestar sin que la persona se sienta ignorada y que también le dé continuación a la conversación”.
- Sí ha tenido conversaciones con sólo *stickers*: “con mi pareja hay veces que no nos escribimos y nos hemos puesto retos, de ‘a ver cómo nos comunicaríamos a partir de esto’, entonces sí lo he hecho y

de pronto empieza como en algo serio y siempre me lleva a algo ya de risa, o sarcástico o de ya, ¡eso ya nada qué ver!”.

- Un *sticker* tiene significado por el texto y el tipo de conversación.
- Los *stickers* a veces sí sustituyen al lenguaje escrito: “me he dado cuenta que a veces sí da ya un poco de pereza de comunicarse con texto y palabras, que recurres a eso, pero yo creo que tiene que ver más también con el tipo de círculos con los que convives, el irte adaptando a con quien conversas y cómo se comunica esa persona, que incluso uno tiene que ser también flexible en eso... pero siento que en nuevas generaciones, pues ya ni siquiera leen, entonces creo que esto sí va en algún momento a... yo pensando que la gente ya no va a leer ni a escribir... no sé cómo nos vamos a comunicar”.
- Escribir es más formal, estricto, el chatear, en cambio, “es una plática virtual, en otro espacio, que también puede ser en vivo o no en vivo y que se puede postergar y estar ahí y retomar, siento que es más como una conversación y que puede ser de cualquier tipo, seria o no seria”.

c) Existencia tecnológica

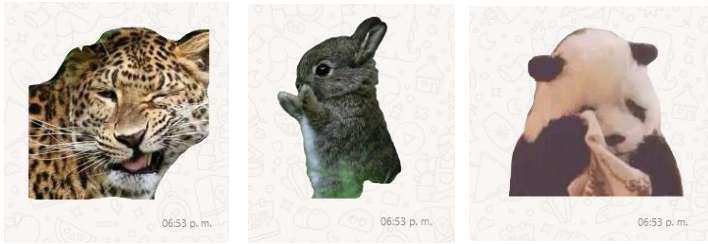
- A partir de que los conoció, le gusta hacer *stickers* de todo: “de la familia, de las caras de mis sobrinos, ¡de todos!, para todo, siempre, hasta la fecha, me he dado cuenta que para esas cuestiones de incluso silencios en las conversaciones de WhatsApp, incómodos o que no hay conversación, ‘ahí va un *sticker*’, más para despertar el humor y esto.
- Hace *stickers* en sus ratos de ocio: “en reuniones familiares... tenemos como un juego, ‘personaje histórico de la familia que...’ y adivinamos, pero todo es con tono de lo más gracioso, divertido, entonces hemos hecho *stickers* de personas de la familia, igual y te comparto uno que justo ahorita apareció porque es de los que más he usado... de mi bisabuelo que fue un revolucionario, y mi hermana a penas se cortó el cabello y le dije ‘¿qué onda con tu corte de cabello del bisabuelo?’, entonces lo usamos como para eso”.



- A través de los *stickers* ha aprendido a comunicarse de formas menos tradicionales: “me ha ayudado porque creo que he encontrado otra forma en la que puedo comunicarme, en la que puedo compartir incluso emociones que de pronto uno no sabe decir o no sabe transmitir, y ves la imagen y dices ‘¡ay!, así me siento’, incluso sin ponerle nombre a esa emoción la compartes y esa persona ya también sabe lo que estás sintiendo, es raro, porque no se dice pero se comparte a través de la imagen esa emoción”.
- *Stickers* fuera del ambiente de la aplicación: “Sí, últimamente pasa que de pronto en lugares donde nos da risa algo y no lo podemos mencionar, digo ‘ay, me acuerdo de este *sticker* tal y tal’, y ‘¡ah! sí, jajaja’, entonces ya no es necesario asociar o repetir la circunstancia en el momento sino que el recordar el *sticker* ya te lleva.
- Al compartir la imagen se puede compartir una experiencia: “y ellos saben de qué estás hablando”.
- Le han hecho más divertida la comunicación en general: “por ejemplo, con mi hermana a veces nada más nos comunicamos con *stickers*, ella y yo, y todos son súper súper bobos, entonces hay veces que la veo y me ataco de la risa, y ni siquiera hablamos, simplemente pues por lo que ya compartimos, entonces, creo que incluso en la comunicación, ha sido hasta una forma en la que me he divertido”.

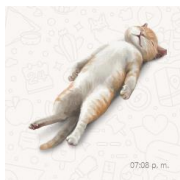
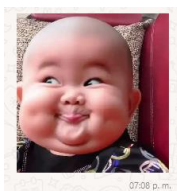
d) Función social de la imagen

- Los que más utiliza son de animalitos. En el momento lo que más hay en su galería son “imágenes un poquito como apagadas, yo creo que por la semana que he tenido y me he comunicado así, de ‘¡ah! me he sentido así’, y mando un *sticker*, como de una carita llorando y ese tipo de cosas”.



- No está segura si sean una moda pasajera o no, desconoce el uso que le están dando las nuevas generaciones: “siento que ya duró mucho ahorita, realmente no he estado tan involucrada ahorita con las nuevas generaciones, digo yo a lo mejor los he estado usando y para mí puedo decir que todavía están de moda, pero hace años, por ejemplo, también cuando los empecé a conocer, yo me daba cuenta que las conversaciones de mis sobrinas, que son adolescentes, ni siquiera eran texto, era lo mínimo de texto y todo eran imágenes y *stickers*, entonces, eso me parecía de pronto tan vacío, pero ahora yo ya no sé cómo se comuniquen, porque también me he dado cuenta que incluso ya ni siquiera a veces entran a las redes sociales, porque en los adolescentes de mi familia pasa, que les escribes y te contestan hasta que quieren, entonces no sé qué está pasando, no me he dado la tarea de checar muy bien cómo esté el uso de los *stickers* son los chavos. En mi familia y en mi entorno de mi edad, sé que todavía porque nos comunicamos así”.
- Habla la imagen y no tú: “si quieres decir algo, ya sabes, estos chistes y que por miedo a que te quieran decir racista o clasista y que tú no lo eres pero compartes ese sentido del humor, y ¡ah! bueno, una imagen de alguien que quizá lo ha hecho y que todos sabemos que está mal pero no eres tú, es la imagen”.
- Hay algunos *stickers* que pudieran ser censurados pero que circulan: “por ejemplo, estoy en un grupo de WhatsApp de mujeres feministas radicales del estado, y mandan un buen de *stickers* y de pronto es, ya sabes, así como que para la vasectomía y todo eso, y pueden parecer de pronto, a veces violentos, o que sí pueden ser censurados, sin embargo creo que cuando uno está muy enojado o algo, se los llega a mandar a alguien o los compartes”.

- Su evolución hacia algo más complejo que sólo emociones: “no sé si puedan evolucionar más como a incluso ya no tanto transmitir emociones sino algo ya más complejo, como momentos que... ¿cómo puedo decirlo?, pues que sí ya de plano ya no se necesite tanto escribir.
- Cómo es su galería de *stickers*: “Es que, o sea, veo mi galería (risas) y es completamente una persona neurodivergente, que pasa de risas a estar triste, de corazones a... o sea, es algo así como de todo un poco”.
- A través de los *stickers* se puede conocer a las personas: “desde el uso de un *sticker* ya te puedes dar cuenta del tipo de persona... es que yo a veces soy muy viajada en eso, entonces digo, ¡ay!, ¿por qué me mandó esto?, porque seguramente tiene contactos que... sobrepienso mucho, entonces sí, sí creo que eso te da una idea de su círculo, de su entorno, de su contexto, su vida, su cotidianeidad”.
- Hasta ahora las imágenes que utiliza de cosas que no haría son algunas violentas.
- *Stickers* que representen este momento: “No sé, de pronto siento que me quedo así con las preguntas (risas), de ¿cómo lo explico? El segundo de ‘ven y cuéntamelo todo’, siento que ya no nos hemos visto tanto y que a veces te urge un poquito como eso, terapia de chisme. Y el gatito, así me siento ahorita, o sea, ya.



e) Sociedad y adaptación

- Lo que más usa es la computadora: “me gusta mucho diseñar, entonces, me gusta conocer diferentes aplicaciones... yo me dedico mucho a la pintura y al dibujo ilustrado y no me gustaba mucho esta parte porque era como muy tradicional, pero creo que también, siento que estoy en una etapa, en la que, mi generación, ya sabes, me tocó conocer de chiquita lo que eran los celulares que salieron de

tabique, que el biper y todo eso... siento que eso me ha permitido esa transición o esa evolución de estos aparatos que nos acercan un poquito más a la comunicación, me ha llevado a otras experiencias, a veces me pongo a pensar... yo de chica me la pasaba, a veces que en la biblioteca o jugaba, y de pronto no hay señal o no tengo pila en el celular, por ejemplo, y no puedo avanzar, ¡no puedo avanzar! Se ha convertido ya en algo que para mí es muy muy útil, sí me costó un poquito en algunas cosas, en cuanto a técnicas artísticas, de mi quehacer como artista, involucrarme en estas tecnologías, pero de pronto también me ha gustado y me ha fascinado”.

- El uso del celular: “creo que lo uso bastante, hay veces que no quisiera de verdad, pero a veces por cuestiones de trabajo o de comunicación, uno aunque no quiera, tienes que estar al pendiente de los mensajes o de las llamadas, que eso se ha vuelto de pronto muy agotador pero es parte indispensable”.
- La tecnología digital se ha vuelto un escape pero ha tenido que establecer límites: “reconozco que a veces me sature mucho pero que también se han vuelto un escape para la vida laboral que últimamente es demasiado demandante y estresante, te pones a tontear ahí, y a perder el tiempo en estar viendo redes sociales, en estar chismeando. No soy tan activa en redes sociales, que publique y eso, pero sí reconozco que cuando necesito un espacio de escape me divierto viendo cosas, y eso también, creo que se ha vuelto un poquito mi pasatiempo favorito, pero trato de poner reglas, por ejemplo pongo en el celular que me deje sólo determinado tiempo y que no rebase ese límite, porque hubo un tiempo en que siento que no avanzaba por estar ahí tonteando, entonces he tratado, y me ha costado, establecer esos límites conmigo misma”.
- Se siente rezagada en comparación con los nativos digitales: “no le llevo el paso, a comparación de las personas que son o que han sido nativos digitales o incluso niños más pequeños y que hablan de otro lenguaje, hay cosas que no domino, sin embargo, dentro de la familia creo que soy de las que más ha ayudado a que los adultos entiendan estas nuevas tecnologías, y también algo que sí reconozco es

que la exigencia, por ejemplo, yo trabajé por muchos años en ser maestra desde preescolar hasta universidad, entonces eso a mí me exigía mucho estar al día, de qué están hablando, entonces yo estaba al día con esas cosas y esas plataformas pero tampoco me da el tiempo para estarlas conociendo y todo, pero, o sea, no me considero que voy al día para nada”.

- Sí ha experimentado el quedarse sin tecnología digital, y lo disfruta: “a veces me agobia tanto esto, la presión social, y yo soy como muy... tengo como ansiedad, tengo varias tocs (trastorno obsesivo compulsivo), entonces a veces todo eso me satura y le sumo que soy una persona que se exige mucho y soy súper disciplinada, entonces eso a veces me enloquece... que sí ha habido veces que un fin de semana digo, ‘no quiero saber nada’ ... me gusta mucho estar sola, eso me ha ayudado, porque sí me daba cuenta en algún tiempo que se iba la luz y yo ya empezaba a decir ‘y ahora no sé, y esto y lo otro, no voy a poder avanzar’, o sea ya no podía ni siquiera sentarme a leer un libro, porque me gusta comprar libros, me gusta sentarme a leer libros, entonces sí he buscado esos espacios, tampoco te voy a decir que he aguantado una semana, han sido dos días, un día, un fin de semana, porque sé que aunque yo quisiera y disfrute ese espacio es necesario para las cosas familiares.
- Cambia de celular generalmente porque se los regalan: “yo nunca he tenido la intención de ‘¡ay!, ya me aburrí y lo voy a cambiar’, siempre he sido un poquito más práctica en ello, incluso he tenido la suerte de que la familia, por ejemplo de mi novio, sí son de esa gente que compra y dice, ‘no, ya duré tanto’, y entonces me dicen ‘¿quieres ahora este celular?’, y pues son Apple y como ellos ya se compraron el nuevo, de la nueva generación y eso, yo nunca me compraría ese celular, pero me están dando este, digo “¡ah!, muy bien, bienvenido”, entonces no he sido exigente en eso, he tenido la ventaja de que me los han dado, mis primeros celulares que yo me llegué a comprar, era hasta que ya de plano decía pues algo está pasando, no está funcionando, ya lo cambio, pero en cuestión de ‘¡ah, no!, tengo que comprar el nuevo porque ahora salió con esta cámara y esto y lo otro’, nunca me he puesto así”.

Entrevista 13

a) Relación con los stickers

- WhatsApp es la aplicación que más usa y sí utiliza *stickers*: “recuerdo los primeros de una tacita, que creo que son los predeterminados, los que te da la propia marca y era como una tacita con expresiones, y en Facebook recuerdo, supongo que se llaman también *stickers*, los de un monito, un osito... yo conocí los *stickers* de esta manera, era un paquete de *stickers* que expresaban varias emociones pero era el mismo personaje, era o bien la tacita o el osito o el changuito pero era a veces triste, a veces contento, asustado, a veces borracho, y evidentemente después fueron cambiando”.
- Sí utiliza *stickers* predeterminados: “por ejemplo, cuando estoy con mi mamá o así, no me gusta utilizar los *stickers* más famosos o más elaborados, porque siento que algunos *stickers* no los identifica, o sea no conoce ciertos personajes... ni los va a entender ni va a saber cuál es el contexto de ese *sticker*”.
- Un *sticker* debe ser una imagen sencilla de entender, móvil o fija, y fácil de interpretar por varias personas de una comunidad: “si hay un *sticker*, que sólo yo sé lo que significa, pues tal vez no opere como *sticker* porque, según yo, tiene fondo y tiene forma, el fondo es el mensaje que quiere decir y la forma es cómo se expresa, cuál es el color, el movimiento”.
- Los *stickers* que más le gustan son los de humor: “los que los ves y te dan muchas ganas de reírte porque son muy graciosos, esos son mis favoritos, o también algunos que tienen movimiento y que son muy creativos, digamos que la imagen que se va moviendo empieza con una cierta expresión o una cierta forma y va cambiando la forma a algo más llamativo, más expresivo”.
- Hay muchos que no le gustan, por ejemplo los pornográficos o los que humillan: “hay unos que me parecen ofensivos, tengo amigos que a veces mandan incluso pornográficos para molestar a la gente, hay algunos que son, por ejemplo, aquí vienen los que menos me gustan, si los pornográficos ya sonaba a que no me gustaban, los que menos me gustan son los de fotos de personas que sin el

consentimiento, otras personas hacen *stickers* y los comparten, tengo un amigo que luego agarra fotos de grupos, de las fotos que nos tomamos y empieza a hacer *stickers*, y eso no me gusta, no me gusta cuando es claro que la intención es burlarse de una persona o humillarla o simplemente el no tomar en cuenta su emocionalidad”.

- No es importante la perfección o la estética: “No, por lo contrario, me parece que lo interesante del *sticker* es que sea lo más espontáneo posible, habrá diseñadores que tengan interés en crear *stickers* muy estéticos, o perfectos, pero no, me parece que el *sticker* debe ser lo más espontáneo, lo más gracioso, como los memes”.
- Utiliza los mismos *stickers*: “como mi colección de *stickers* es muy chiquita, debo tener como unos 30 o tal vez 40, creo que los ocupo de manera muy repetitiva”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Le gusta que le envíen *stickers* para reír y como acompañamiento del texto: “me gusta siempre y cuando sean estos *stickers* que son para reír, para darle una sal al estofado, a la sopa, sí me gustan los *stickers*, pero también me gusta el texto, es decir, creo que los *stickers*, y esta sí creo que puede ser una frase que deja clara cuál es mi postura, creo que el *sticker* debe acompañar el mensaje escrito, y a veces sí lo puede sustituir, más no siempre”.
- Prefiere las palabras porque, a diferencia de los *stickers*, se despeja la ambigüedad: “uno puede ser más claro con las palabras, y los *stickers* a veces pueden... como dice el refrán popular, una imagen dice más que mil palabras, a veces es verdad, a veces la imagen es muy clara, es decir, una imagen con unos regalos de cumpleaños pues quiere decir tal vez bendiciones, feliz cumpleaños, te deseo lo mejor, ahí queda claro, pero hay *stickers* muy ambiguos, entonces yo creo que el defecto de los *stickers* es que pueden tener ambigüedad y entonces por eso me quedo con la palabra”.
- Chatear es el paralelo o el correlato de la conversación hablada: “a mí, por ejemplo, me molesta mucho cuando estoy chateando con alguien, llevamos un cierto ritmo y ese ritmo cambia de manera

brusca y la persona puede tardar horas, o dejar de contestar incluso, entonces, pienso que el chat tiene la función de sustituir la conversación cuando la distancia no permite la conversación física, esa sería mi definición de chat, una conversación lo más apegada al tiempo real, entre dos personas, a través de la digitalidad”.

- Que un *sticker* afecte la conversación o la comunicación sería la excepción y no la regla.
- Hay *stickers* en los que el significado ya está incluido; otros se matizan: “Creo que cuando los *stickers* son muy famosos o son muy claros, porque a lo mejor tienen un pequeño texto, o es alguna escena de alguna película, alguna caricatura, creo que en ese caso todos lo entienden y el significado pues ya viene, pero hay otros que tú los puedes llenar de significado, o sea tú puedes ver un *sticker* y en tanto imagen puedes concederle a lo mejor un significado o un matiz... tal vez más que cambiar el significado lo que aporta sería el matiz, darle un matiz nuevo, un matiz más amigable, más serio, depende del *sticker*, pero la palabra sería matizarlo, o sea, no cambiar por completo el significado pero sí podrías enriquecerlo con base en tu apreciación, en tu personalidad, en tu conocimiento, incluso, por ejemplo, en el mundo del arte hay muchas piezas famosas que podrían convertirse en *stickers* y sólo aquellos que comparten el conocimiento de esa imagen pueden entender el significado”.
- Sólo en sus grupos de trabajo no usa *stickers*, a pesar de que tiene algunos muy formales, que dicen ‘gracias’, ‘enterado’: “en los grupos de trabajo he visto que otros los usan y desentonan la conversación, entonces yo por eso lo evito también, cuando estoy en mi trabajo soy más serio. Creo que soy una persona extrovertida, amigable, con buen sentido del humor, que puede variar de grados, pero en mi trabajo la verdad es que sí soy muy profesional”.
- Hay riesgos cuando el *sticker* sustituye el texto: “podemos entrar en una especie de ruido semántico, y con eso quiero decir un bloqueo de comprensión, pueden malinterpretarse, creo que hay *stickers* tan ambiguos, de verdad tan ambiguos, que podrían confundir a una persona, las intenciones que tiene

una persona con otra. El *sticker* va solamente acompañando el texto, o a menos que sea muy claro en lo que quiere decir, por ejemplo, 'bravo', ahí no hay duda, pero hay *stickers* que de verdad no te dejan claro qué es lo que quiere decir el asunto... para mí simplemente son la cereza del pastel, detalles”.

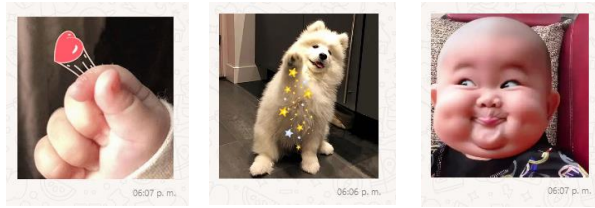
c) Existencia tecnológica

- No hace *stickers*: “los copio, los pego, hago mi pequeña colección, pero nunca he hecho un *sticker*, supongo que no debe ser difícil, pero nunca he hecho uno”.
- Los *stickers* han despertado su curiosidad: “de repente pregunto de dónde salió o qué es, por decir, cuando veo un *sticker* de una serie o de una película, pregunto y resulta que me gusta la película o me gusta la serie y entonces fue gracias a un *sticker*, es como cuando sale un comercial y ves algo y conoces así”.
- El *sticker* pasa muy rápido: “a diferencia de otras cosas como el post de Facebook, el *sticker* va pasando, conforme se vayan agregando mensajes va quedando atrás, entonces, como es muy inmediato, o te dice algo en el momento, o ya no te dijo nada”.
- Hay mensajes que pueden convertirse en *sticker*: “creo que todos mis amigos ya identifican mi *sticker* del perrito que manda corazones, que manda estrellas, más bien, o el dedito que manda un corazoncito, y saben que esa es mi forma de decirles ‘te quiero mucho’ o ‘te mando muchos buenos deseos’, ya es como un saludo especial o como una manera de abrazar, entonces sí, digamos que en esa medida ese mensaje ya se convirtió en un *sticker*, como esa carga, emotividad, o ese gesto, ese saludo, esa despedida, pero sólo pasa con algunos mensajes, la mayoría de mis mensajes siempre serán a través de palabras, de frases y solamente algunas cosas, como por decir, el ‘te quiero mucho, te mando bendiciones’ o el ‘qué risa lo que acabas de decir’, ese sí ya está, ahora sí que traducido o convertido en un *sticker*. Son casos muy peculiares, muy pocos.
- Hay un acto de libertad al utilizar *stickers*: “para empezar tú eliges si usas el *sticker* o no, tú no tienes la obligación de utilizar un *sticker*, lo eliges, decides sustituir una frase o un mensaje, aunque sea

breve, por un *sticker*, pero también creo que, los que yo he visto, reflejan la libertad de la persona de manifestarse así, de comunicarse a través de ese tipo de recurso y afortunadamente nunca he visto que censuren a alguien por un *sticker*, entonces sí, creo que la libertad va asociada al uso del *sticker*, y creo que el *sticker* debe estar ahí para quien quiera utilizar ese recurso comunicativo”.

d) Función social de la imagen

- No ha visto *stickers* con violencia explícita, y si existieran deberían censurarse: “no he visto *stickers* violentos, o sea no he visto *stickers* donde alguien asesine a alguien más o donde alguien mutile, corte, haga daño a otro, lo que he visto son *stickers* pornográficos, sí de sexo y así, de senos descubiertos, etc., pero esos, hasta donde yo pienso se pueden mostrar y WhatsApp no te bloquea, no te cierra tu cuenta, pero pienso que sí debería, por ejemplo, si alguien se atreviera a hacer un *sticker* de violencia, porque es un discurso de odio, creo que aplican las mismas reglas para los *stickers* que aplicarían para el discurso hablado, hay leyes que impiden los discursos de odio o los penalizan, los limitan y en cambio la pornografía, hasta donde yo sé, solamente hay ciertas restricciones, pornografía infantil, o zoofilia o pornografía violenta, pienso que sí deben cancelar esas páginas e incluso investigar para apresar a las personas que promueven ese tipo de imágenes pero con WhatsApp no me ha pasado y en Facebook tampoco he visto que haya *stickers* que se censuren, no conozco el caso”.
- De lo que más tiene *stickers*: “son los de buen sentido del humor o los de saludar, o corazones, para expresar por ejemplo cariño a mis amigos, tengo muchos de esos, son animales, pero por ejemplo son gatos con corazones, corazones brillantes... una manita con un corazoncito, un perrito mandando estrellitas, y uno gracioso, es como una especie de bebé, que parece un muñeco en realidad y es un bebé que se está riendo muy gracioso”.



- Utilizó su galería para describir a la sociedad actual: “voy a utilizar uno que es un gato que abre la boca y que dice ‘grito dramático’, porque creo que México es un país en donde el drama y la tragedia acontecen, la volatilidad, todo es muy cambiante. Otro que representaría a México según mi perspectiva, pudiera ser el de gracias, creo que también somos una sociedad educada, a pesar de todo, de la violencia, creo que somos gente educada generalmente, somos gente amable, gente decente. Y podría agregar, tal vez, pues este perro que abre mucho los ojos, que es como que está sorprendido y eso va un poco en consonancia con lo primero, se dice que México es muy surreal, muchas veces, entonces el perro está sorprendido”.



- Los *stickers* reflejan al individuo y a los grupos sociales, más que a la sociedad: “creo que cada persona tiene su colección, su conjunto de *stickers*, como sociedad no lo sé, creo que más bien grupos sociales, mi postura sería los grupos sociales sí pueden reflejar en *stickers* parte de su ideología, por ejemplo, en la comunidad LGBTQ+ hay una colección de *stickers* que las personas envían o enviamos y esos *stickers* pues reflejan no sé, artistas que nos gustan o personajes como Youtubers que conocemos, banderas LGBT o banderas de la comunidad trans, entonces creo que hay *stickers* que sí identifican a ciertos grupos, por ejemplo, me imagino, yo y estoy casi seguro de que es así, que grupos religiosos tienen *stickers* religiosos, si las personas de Morena o del PAN tienen grupos, tendrán *stickers* de Sheinbaum o de Amlo, así, venerándolo casi casi, en la UAEM, por ejemplo, o en TecMilenio, que son

universidades donde tengo relaciones laborales, sí hay *stickers* que dicen orgullo UAEM, o TecMileno Universidad, o cosas por el estilo, la mascota de TecMileno es un halcón entonces hay muchos *stickers* de halcones, pero pienso que más bien los grupos y sus intereses y sus valores, pueden estar reflejados a través de *stickers* pero no la sociedad en conjunto, o creo que no, y el individuo pues más claramente sí porque tiene colección de *stickers* dependiendo de lo que le guste, si le gusta el anime tendrá *stickers* de anime, si le gusta el futbol probablemente haya muchos *stickers* de futbolistas... cuando alguien manda un *sticker*, cuando apenas estoy conociendo a la persona, para mí el *sticker* revela un poco de su sentido del humor, hasta cierto punto, claro, siempre voy a decir “en parte o hasta cierto punto”, porque creo que nunca es totalizado, pero sí, sí creo que dice algo de la persona”.

- Los *stickers* ya se quedaron pero se van renovando: “más bien lo que va a cambiar es el *sticker*, digamos, cambiará la expresión, se volverán... algunos permanecerán siempre o hasta que se acabe la tecnología digital, pero irán renovando porque las imágenes son muy nuevas, o sea los *stickers* se hacen casi siempre con base en imágenes de acontecimientos, por ejemplo ahorita los de Trump son los más populares, o los de Sheinbaum, o los del mundial, seguramente habrá *stickers* del mundial o de series nuevas, de películas nuevas”.
- El *sticker* no debería evolucionar: “creo que debería quedarse así, o sea debería ser breve, debería mantenerse como imagen, no sé, porque de repente hay videitos pero eso ya para mí es otra cosa, es un pequeño video que... ya entrevistaste a Reynel, Reynel tiene muchos *stickers* así, bueno, no son *stickers*, son como pequeños videos, debe tener una colección enorme ese compañero, pero yo creo que el *sticker* no debería evolucionar y no lo va a hacer, porque se va a mantener como una imagen de esa duración, de ese tamaño, porque también hablamos de un tamaño, el *sticker* tiene cierto tamaño. Así debería quedarse, yo no veo posibilidad o me cuesta trabajo pensar que el *sticker* avance o evolucione hasta cierto punto”.

- No es frecuente que piense en *stickers* en conversaciones, sin embargo, en su grupo de amigos han llegado a imitar un *sticker*: “entre ese grupo de amigos que utilizamos ese *sticker*, como que hacemos ese gesto, como imitando el *sticker*, y nos reímos así, como para burlarnos, pero sería el único caso... yo, la verdad, no pienso tanto en imágenes, pienso más en palabras”.
- *Stickers* que representen el momento: “Primero el gatito, que tiene un dedito como haciendo sí, porque acordamos, estuvimos de acuerdo en el día, en la hora, ambos, es muy agradable, tuvimos esa decisión. Otro *sticker* es el de ‘bravo’, que es como celebrar, pues porque celebro que estás avanzando muy bien en tu tesis. Y finalmente creo que podría ser el gatito que manda corazones, también, porque te aprecio, espero que te vaya muy bien en tu proyecto, y eso es como algo que representa este momento”.



e) Sociedad y adaptación

- Sus medios principales de comunicación son una laptop y un teléfono Android: “El teléfono lo ocupo para WhatsApp, fundamentalmente. Redes sociales, estoy en una etapa en la que las uso cada vez menos, sin embargo sí las utilizo, Instagram, Facebook. El teléfono también lo uso para practicar idiomas, en Duolingo, además para mantenerme informado a través de noticias, en X o en Internet; usar Internet, y mi computadora esa sí la ocupo solamente para trabajar, como soy profesor utilizo plataformas, y la uso fundamentalmente para escribir la tesis, también”.
- Lo que más valora de la tecnología digital es la rapidez y la vastedad de información: “poder, por ejemplo, enviar un mensaje y que de manera casi inmediata llegue, hablando concretamente de WhatsApp me parece fascinante que puedas mandar un mismo mensaje a muchos, a través de un

grupo. También las redes sociales ayudan a... digamos, pueden servir para mejorar los vínculos, o para empeorarlos, porque hay veces que uno cree que a través de redes sociales esa interacción sustituye el ver a la persona, en fin, puede pasar hasta con las parejas o los grandes amigos, que de repente crees que por mandar un mensaje o hacer una llamada, pues ya cubriste el punto, pero no es así... probablemente me gusta también la creatividad de ciertas aplicaciones, la posibilidad, por ejemplo, de aprender idiomas, veo mucho YouTube, aprendo, pienso que YouTube es una universidad, entonces me encanta el Internet, ya sea en mi laptop o el teléfono, para consultar clases de electrónica, de economía, cosas que me interesan, más allá de lo académico, y por eso pienso que es fascinante, por la rapidez y por la vastedad de información que uno puede aprovechar.

- Las redes sociales a veces afectan el ánimo de las personas o pueden bajar su autoestima: “porque se compara uno, ¿no? En Instagram, por ejemplo, que es la red que más uso, o Twitter, uno piensa que los demás tienen vidas muy fascinantes y no es así, entonces eso sí afecta, además de que también he escuchado, no lo he vivido pero lo he escuchado, bullying a través de Internet, hay ciberacoso, puede haber acoso sexual o acoso laboral, a través de las tecnologías, conozco muy poca gente que no utiliza tecnologías y parece ser que cuando haces un detox o una especie de pausa de las redes sociales o del propio teléfono, pienso que hay gente que se siente mejor o que dice sentirse mejor, entonces yo creo que también puede afectar la atención, la concentración y algunas emociones”.
- Está a la vanguardia: “siento que voy aprendiendo mucho, y es por interés, porque desde que estaba jovencito, o sea, yo recuerdo que cuando tenía ocho años, apenas se estaban popularizando las computadoras con Internet, más o menos, entonces, sí me tocó crecer y ser adolescente con Internet, de hecho me tocó ver el cambio de las computadoras PC, o sea, de escritorio, a que cada uno trajera su teléfono, y eso pues básicamente es como una computadora, ¿cierto?, entonces me parece que estoy muy bien... con el auge de la inteligencia artificial, ahí sí me estoy involucrando poco a poco

porque, como soy profesor, debo saber hasta qué punto podemos usar, tanto los profesores como los estudiantes, la inteligencia artificial pero pienso que voy a un buen ritmo”.

- Si desapareciera la tecnología digital simplemente se adaptaría: “Pues, la verdad es que sí me frustraría en principio, sí me costaría trabajo hacer ciertas tareas sin las tecnologías, pero conociéndome creo que me adaptaría rápidamente, digo, si fuera por un largo tiempo, si desapareciera la tecnología, definitivamente me adaptaría a leer, a convivir con amigos, a pasear, yo soy muy de cambiar cuando se tiene que cambiar, entonces yo me adaptaría, haría ese esfuerzo, evidentemente yo sé que tal vez costaría, pero sí me creo adaptar”.
- Casi siempre cambia de celular porque lo pierde: “el último que perdí me había durado 4 o 3 años, y este que tengo lo compré en noviembre o diciembre del año pasado, ya va a cumplir un año, y nunca he decidido cambiar a propósito, desde que empecé a tener. El primer celular que tuve fue cuando entré a la universidad”.

Entrevista 14

a) *Relación con los stickers*

- Los *stickers* los conoció en Messenger: “yo creo que el primer contacto que tuvimos con este tipo de interacción gráfica animada, para muchos, fue el Messenger, o en los chats grupales que había, el Hi5 y todos esos, que podías enviar... por ejemplo, me acuerdo mucho, que ahorita ya no puedes, que podías enviar zumbidos (risas) para que la gente te hiciera caso (risas), creo que ahí fue cuando empezamos, bueno, yo y la mayoría de mis compañeros, a tener interacción con ese tipo de expresiones, de no palabras sino de animaciones”.
- Un *sticker* es una imagen estática que describe un sentimiento: “Yo creo que tiene que ser como una pegatina, así como dice su nombre, para mí el *sticker* es estático, porque a veces le llaman *sticker* a los emoticones que se mueven, o a los gifs, pero yo considero un *sticker* que sea estático, una imagen... bueno y tampoco una imagen, un *sticker* sería como un personaje, o algo que tenga contorno”.

- Le gustan los *stickers* que se puedan entender: “a mi sentido del humor, me gustan los *stickers* que son como medio gráficos. No me gustan los que son demasiado tiernos. Que son muy expresivos, que la gente los puede entender, que no se quedan así como de ¿y esto qué?”
- La estética es importante: “bueno, es que eso es personal (risas), a mí sí me gustan los *stickers* estéticos, bueno, depende... porque a veces de tan mal hechos que están dan risa, o sea, cuando el propósito es ese, sí los envío, pero por lo regular me gustan los *stickers* más estéticos”.
- De los aproximadamente 30 grupos que tiene en WhatsApp, en todos utiliza *stickers*.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- No siempre le agrada que le envíen *stickers*, porque cuando no son claros, es frustrante: “tiene que ver con la conversación porque, por ejemplo, si yo pregunto algo y me contestan con un *sticker*, y como te digo, para mí es muy importante que expresen las emociones, y yo entiendo, por ejemplo, si le pregunto a alguien, ¿vas a venir? Y manda un *sticker* que me hace pensar, no, no va a venir, o sí, sí va a venir, me quedo conforme, pero si la conversación requiere de respuestas más amplias y me mandan *stickers* y *stickers* y *stickers*, pues no, es frustrante”.
- Prefiere las palabras. Los *stickers* no podrían reemplazar una conversación: “Porque sí son fáciles de entender pero no creo que lleguen a reemplazar una conversación, bueno, depende del contexto de la conversación, pero al menos en mi día a día no podría simplemente contestar con *stickers*”.
- El *sticker* es una adición para enriquecer la forma de comunicarse: “no creo que nunca vaya a remplazar, ni que ponga en peligro... pues nada”.
- Chatear es informal y es necesario un receptor: “Escribir es algo que haces... no es necesario un receptor, y chatear, obviamente necesitas alguien que te esté contestando... la palabra chatear es informal, es como para temas que son de rápida revisión, cortos, que no necesitan que pienses mucho en ello”.
- Para entender un *sticker*, a menos que sea muy explícito, se requiere de una referencia previa.

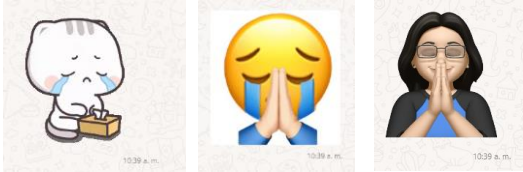
- El *sticker* ahorra tiempo, te ahorra un proceso cognitivo... hace más amena, rápida, ligera, la comunicación, se lleva mejor. Incluso cuando estás aprendiendo algo y se te muestra de una forma más fácil como que el cerebro se relaja, no sé qué cosa segregue y te es más fácil aprender y entender, por ejemplo, si estás teniendo una conversación y tienes que leer “estoy aburrido” o “estoy cansado” o “estoy triste”, y de repente lo puedes reemplazar por una imagen que sea más fácil, como el principio de nemotecnia, que te llega una carita triste y ya sabes, estoy triste, y ya... además te dan chance de decir cosas así como “es broma, pero si quieres no es broma” (risas).
- El cerebro, a veces, en lugar de generar frases, genera *stickers*: “Creo que nos ha pasado a todos últimamente, que estamos hablando y de repente decimos ‘como el meme ese’, o ‘si estuviéramos en un chat te enviaría este emoji, este *sticker*... estamos tan acostumbrados a eso, que nuestro cerebro ya piensa de esa manera, forma parte de esta relajación lingüística. A veces, incluso (risas) estás hablando con una persona y tu cerebro en vez de generar frases, genera los emojis, los *stickers*, porque ya se acostumbró. Incluso yo así digo ‘carita feliz’, o así.

c) Existencia tecnológica

- No ha hecho *stickers*: “no sé si sea así con todos los sistemas operativos, pero a mí me pide que instale una aplicación para manejar mis *stickers* y me ha dado mucha flojera... me dio como un repele, no sé por qué, dije ‘¡ay, no!, no voy a bajar otra cosa’, yo los quería gratis y ya... entonces, lo que hago es robarme los *stickers* y esos son los que tengo guardados, en realidad nunca he probado generar los míos o buscarlos dentro de la mensajería”.
- A través de los *stickers* ha aprendido, por ejemplo, lengua de señas.
- Lo virtual no sucede antes de lo real como a veces se cree. Todo lo virtual es una derivación de lo que sucede en la vida real.

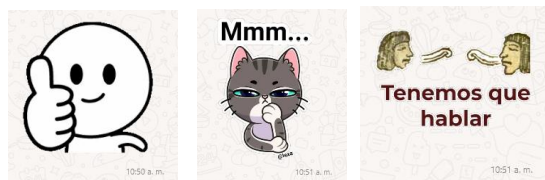
d) Función social de la imagen

- Lo que más tiene en su galería: “No sé por qué (risas), de pedir perdón (risas), tengo un montón de esos”.



- Cómo definiría a la sociedad a partir de los *stickers* que tiene: “Muy muy sarcástica (risas), sardónica, porque tengo también varios memes de cosas políticas, de humor negro... muy burlona”.
- Los *stickers* podrían representar al individuo más que a la sociedad: “todos los *stickers* que mando en mis grupos... estoy en esos grupos por algo, por un interés en común y siento que si he tenido la confianza de compartir ciertos *stickers* en esa comunidad, es porque de alguna manera compartimos este lenguaje emocional, entonces siento que sí define a las personas. Y podría definir grupos de la sociedad, porque por ejemplo tengo *stickers* de lengua de señas y esos, si no tiene la palabra, si nada más viene la seña, no tendría caso que los envíe a otros grupos que no saben lengua de señas, pero para mi grupo tienen mucho sentido y nos define”.
- No los considera una moda pasajera: “Desde que empezamos con eso del Messenger, cuando empezamos con el Internet y todo esto, las imágenes han estado muy presentes, como digo, van a evolucionar, por ejemplo, antes eran puros *stickers* y emojis, y ahora ya puedes enviar gifs, escenas de personas de la vida real... yo creo que ya no se va a quitar, vamos a seguir enviando y creando nuevas imágenes gráficas para reemplazar las palabras”.
- No los utiliza para expresar cosas que normalmente no diría: “a mí me funciona igual porque mis amigos saben que tengo muy poquitos filtros y... no les sorprende, pues, pero siento que para varias personas sí pueden representar eso, como tirar a ver qué dicen, porque el mismo *sticker* ya está diciendo algo que de repente a ti te da penita o sientes que no deberías decir en voz alta”.

- Los *stickers* podrían evolucionar siendo un poco más explicativos.
- *Stickers* que representen el momento de la entrevista: “Este pues porque es que estamos platicando y es para tu investigación y nos estamos ayudando mutuamente. Ese porque de repente me quedo... para analizar. Y ese es de los que son como muy puntuales.



e) Sociedad y adaptación

- Utiliza mucho la tecnología y el área digital para trabajar, en lo personal sí tiene cierta adicción a las redes sociales: “sí las utilizo bastante al día, diario, y fuera de las redes sociales utilizo los chats para hablar con las personas, utilizo juegos como el solitario, no soy de jugar en línea, soy más de acertijos, tetris, solitario, y aplicaciones, uso las que tienen que ver con mi trabajo, que son de edición de video, de foto, gráficos”.
- Cuenta con un celular, una laptop y una cámara digital.
- Le ve muchas ventajas a la tecnología digital: “pues es que mi profesión se basa en el uso de la tecnología, pero personalmente, más que nada lo que he descubierto es cómo se pueden abrir redes de comunicación entre las personas, porque por ejemplo con lo de la pandemia surgió esto de los cursos, las clases en línea, y entonces tuve la oportunidad de unirme a varios cursos, donde había a veces personas de otros estados y te ayuda como a socializar y a entender contextos que de otra manera nunca los habrías descubierto. Para mí la tecnología sí tiene varios lados positivos”.
- Como todo tiene un lado negativo: “lo que tiene casi cualquier cosa porque también, si no lo utilizan bien puede ser fuente de desinformación, de extorsión, por ejemplo los niños que juegan en línea y en realidad no saben con quien están jugando. Ese tipo de peligros que resultan del hecho de que sea

tan abierto, como yo decía, que te permita contactarte casi con cualquier persona, también presenta sus peligros, es como un arma de doble filo”.

- A veces se siente desfazada: “Es que surgen demasiadas cosas, y yo creía que no, pero de repente sí la edad (risas), no sé, los niños, uno piensa que no, pero por ejemplo ahorita con mi sobrino, yo veo cómo él maneja el celular de una forma tan habilidosa que realmente a todos nos deja sorprendidos, y tengo que admitir que a veces sí me resulta un poquito difícil ponerme al día con todo esto de la nueva tecnología, pero no creo sufrir tanto por eso, siento que las generaciones más arriba de mí... tal vez una generación arriba es la que tiene un poquito más de problemas, pero yo en lo personal, creo que voy bien (risas)”.
- Sin tecnología digital: “Pues... ¡ay, en mi vida!, es que sería como una catástrofe en la vida de todos, ¿no? (risas). Pues, como te digo, depende de cómo lo veamos porque profesionalmente hablando primero tendría que ver... sí, sería como muy difícil readaptarse, o sea, siento que sí podría sobrevivir, pero es como un ajuste completamente, de 180 grados”.
- Invierte en celulares y le duran bastante: “Desde que empecé a trabajar, porque como empezó el boom de las aplicaciones y tenía que estar en contacto con varias personas, necesitaba un celular de cierto tipo de requerimientos, y por eso invierto en celulares que tienen requerimientos un poco más altos que los normales, y por eso me duran, también porque los cuido, y los cambio... esta última vez acabo de cambiar de celular pero fue precisamente porque es un iPhone y a pesar de que tenía bastante memoria, las aplicaciones siguen evolucionando y les meten más cosas y yo las voy usando y me las van pidiendo, más que nada lo cambié por eso, no porque ya no sirviera o estuviera mal, sino porque necesitaba más rendimiento”.

Entrevista 15

a) Relación con los stickers

- Sí utiliza *stickers*, los conoció en WhatsApp: “me parece que es una forma de abreviar, entonces es muy bueno... a través de ellos se pueden abreviar palabras, o decir muchas palabras con un solo *sticker*”.
- Un *sticker* debe ser una imagen... justo pensaba que hay imágenes que incluyen texto, pero siempre es un archivo de imagen, no es un texto como tal.
- Los que más utiliza son los que vienen predeterminados en la aplicación: “principalmente las manitas, las caritas, porque son muy expresivos y ayudan a redactar mejor... realmente no ocupo los demás”.
- Lo estético es importante en los *stickers* pero no es un impedimento para que alguno le guste, sólo no le gustan los de groserías o de “algo que de por sí sea ofensivo”.
- Está como en 5 grupos. En los que tienen demasiados miembros gente no utiliza *stickers*: “trato de ser más formal y donde ocupo *stickers* es en pláticas más cercanas con gente con quien me entiendo mejor”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Considero que son muy funcionales: “realmente uno puede abreviar o puede llevar una conversación muy bien con ellos sin necesidad de textear muchas palabras”.
- Si se trata de *stickers* trata de tomar el significado literal que tienen: “si uno trata de dar una interpretación a un chat, pues no es lo recomendado. Yo trabajé en empresas donde ocupábamos mucho el teléfono y yo ahí aprendí que nunca hay que leer las cosas en el estado de ánimo en que uno está, siempre hay que tratar de hacerlo lo más natural posible, entonces, sí, eso”.
- Depende la ocasión si contesta con palabras o con un *sticker*.
- La característica principal del chat es lo informal.
- Los *stickers* son una parte del lenguaje: “los prehispánicos, los egipcios, ocupaban mucho la iconografía, entonces más bien están ayudando al lenguaje.

c) *Existencia tecnológica*

- Los pocos *stickers* que hace los utiliza con personas muy específicas: “el teléfono trae una característica que en una foto señalas lo que quieres y lo vuelve un *sticker*, a veces del perrito que tenemos, le hago un *sticker*, pero nada más aquí entre la familia, en realidad yo nunca hago *stickers*, bueno sí, pero los ocupo muy particular”.
- No considera haber aprendido nada de un *sticker*.
- Lamenta haber perdido su “colección privada” de *stickers* al reiniciar su teléfono: “ya no los voy a recuperar, a menos que alguien los vuelva a utilizar y de ahí ya los voy jalando, pero yo diría que son una colección”.
- Los *stickers* ya salieron de la aplicación para estar en la mercadotecnia.

d) *Función social de la imagen*

- Los *stickers* reflejan al individuo: “definitivamente todo lo que uno escoge viene ya con la percepción que tiene la persona”.
- Los que tenía en su colección eran principalmente como de “buena onda: los de los niños bailando, abreviaciones, así como ‘gracias’, ‘que estés bien’, y buenos momentos”.
- *Stickers* que usa actualmente (no pudo recuperar su colección personal)



- Los *stickers* que utiliza son un reflejo de él mismo.
- La evolución de los *stickers* será hacia el movimiento y también van a evolucionar los medios para generar *stickers*.
- *Sticker* que representa el momento de la entrevista:



e) Sociedad y adaptación

- En cuanto a la tecnología digital, utiliza principalmente el Internet; la computadora para los escritos y el celular para estar comunicado.
- El principal beneficio de la tecnología digital es el acceso a la información, aunque puede convertirse en un problema porque “hay mucha desinformación, también”.
- No sería un problema si dejara de existir la tecnología digital: “yo procuro no estar tan metido en los aparatos nuevos... sólo en el tema de la información, habría menos información pero no sería tan relevante.
- Se considera que va al ritmo del avance tecnológico: “en las empresas en que he trabajado siempre están con la mejor tecnología, entonces siento que estoy bien en ese aspecto”.
- Su teléfono es 2019, y trata de no cambiar de teléfono, sólo los actualiza.

Entrevista 16

a) Relación con los stickers

- Comenzó a utilizar *stickers* desde Messenger, entendiéndolos como las imágenes que se mandan por mensajería personal.
- Un *sticker* sería “una imagen generalmente recortada, aislada de toda la imagen donde estaba inmersa, que está en formato, no me acuerdo si png, que se recorta y se vuelve una imagen, yo supongo que también tiene que ver con estas estampitas que de niños teníamos, que pegábamos, creo que prácticamente desde ahí podemos rastrear el origen del *sticker*, pero en un medio digital son

estas imágenes que están cortadas, que uno va pegando en sus conversaciones y que también se expande al gif, esta animación chiquita”.

- Los *stickers* que más le gustan son los de animalitos, perritos, gatitos; y los de caricaturas.
- Más que disgustarle, le parecen incorrectos los de personas que conoce: “como maestros, compañeros, familiares, digo, los he usado pero tampoco se me hace tan adecuado o tan éticamente correcto.
- Llegó a utilizar los predeterminados por la aplicación en otras plataformas como Messenger o Facebook, “pero ahorita en WhatsApp que es la aplicación que más uso para eso, no”.
- De los aproximadamente seis grupos que tiene, sólo en uno no utiliza *stickers*, el otro es porque la comunicación es unidireccional: “tengo un grupo familiar, de tíos, y ellos sí mandan *stickers* pero yo no mando, pero ahí es porque es una familia con la que estoy más desconectado, no tengo una relación tan personal. Son esos dos en los que yo no mando, en los demás sí”.
- No importa la estética: “inclusive en esa poca perfección de la imagen también hay mucho significado”.

b) Relaciones comunicativas tecnoemotivas

- Prefiere utilizar palabras: “es una manera más o menos clara de comunicación. Yo sé que las palabras no nos garantizan una comunicación eficiente pero si se diera ese caso preferiría las palabras sobre los *stickers* porque pienso que una conversación con puros *stickers* no podría ser una comunicación clara y sobre todo eficiente. A lo mejor se puede prestar a más malos entendidos, a que dé otro mensaje que yo no quería dar”.
- El chat son textos cortos con ideas no tan complejas: “con cosas del día a día, prácticas, comunicaciones con personas con quienes nos relacionamos ya sea por trabajo, de manera familiar, personal o sentimental”.
- Los *stickers* y el lenguaje escrito son dos formas diferentes de comunicación.

- El significado que le da a un *sticker* va a depender del contexto, la intención y el estado de ánimo: “En primer lugar mi propio contexto sobre las imágenes y mi formación... ese contexto cultural, mío y de quien lo recibe, y en segunda la intención, por ejemplo, si sé que estoy en una conversación con alguien y estamos en una cierta posición de molestia y me mandan un *sticker* tal cual, yo sé que en esa conversación se puede interpretar como una extensión de ese enojo o en otra conversación pudiera significar otra cosa. Tiene que ver mucho con el estado de ánimo, también, de quien lo manda y de quien lo recibe”.

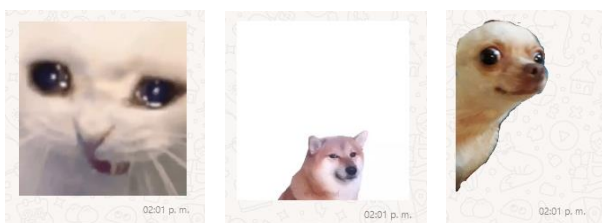
c) Existencia tecnológica

- El aprendizaje a través de un *sticker*: “Yo creo que no. Es que... ¡jole, o yo creo que sí, o sea, creo que sobre todo, de personas más jóvenes, cuando me mandan *stickers*, creo que puedo aprender o puedo entender un significado más profundo de lo que ellos mismos me quieren decir, o sea, me dicen algo y me mandan un *sticker*, y yo ‘ah, ok ok, ya lo entiendo’, pero es muy específico, no con todos, y más que aprender algo creo que es expandir el significado de algo, que es un aprendizaje”.
- Sí le gusta hacer *stickers* aunque no los hace con frecuencia, generalmente se va apropiando de los que le mandan.
- Pueden ser una vía de libertad: “por ejemplo, un grupo de alumnos que se comunican entre ellos con *stickers* y el maestro no sabe ni qué, y en cambio si ponen palabras... me estaba acordando de los chinos, que cuando querían hablar del presidente, usaban imágenes o *stickers* de Winnie Pooh, entonces para ellos eso representó una especie de libertad de expresión, que ya después se dieron cuenta y lo censuraron”.
- En conversaciones cara a cara se han hecho presentes los memes pero no los *stickers*.
- Al vivir sólo en la plataforma, son imágenes muy volátiles: “en el sentido de que cuando cambié de teléfono según yo hice el respaldo, me mandé mis propios *stickers* a mi misma cuenta, pero por alguna razón se borraron, cuando uno cambia de teléfono no se pueden conservar. De por sí la

imagen digital es muy inestable o muy frágil en ese sentido, y creo que los *stickers* lo complican toda vía más, porque... bueno, por lo menos yo no sé si se pueden bajar a una memoria o a una carpeta y guardarlos, nada más viven en la plataforma, entonces...”

d) Función social de la imagen

- Su galería de *stickers*: “yo creo que pudiera definirlos en tres grandes grupos, la alegría-sorpresa o festejo, la segunda es como tristeza-enojo o decepción, pero es curioso porque no es una tristeza... bueno sí, sí es tristeza, pero tristeza a varios niveles, y un tercer grupo serían los graciosos, los irónicos, los que no tienen sentido”.



- De acuerdo con su galería, esta sociedad: “le da mucha importancia a los animales, a las mascotas, porque veo muchos perros y gatos, digo, sí hay otro tipo de animales pero mayormente son perros y gatos, y chistosamente diría que es una sociedad como... cómo lo pongo en palabras... un poco entre infantilización e ironía”.
- Los *stickers* podrían servir para conocer a la sociedad actual, aunque se necesitaría contextualizarlo mucho: “porque si a lo mejor una persona del futuro ve estas imágenes y no tiene el contexto de los medios, de cómo se usaban, muy difícilmente nos va a poder comprender como los comprendemos nosotros. Me imagino que lo mismo pasa con los arqueólogos que ven ciertos elementos, como símbolos de escritura o vasijas, y en la actualidad le damos atributos hasta, como de ofrendas divinas y a lo mejor en realidad eran cosas como los *stickers*, muy banales.
- Qué dicen los *stickers* de las personas: “tengo que conocer a la persona antes, a lo mejor no físicamente pero por lo menos saber quién es y cómo es su carácter, a qué se dedica, etcétera, porque por ejemplo, si un desconocido me manda un *sticker*, a lo mejor puedo tener un significado o un

acercamiento pero no podría saber exactamente cuál es su intención... Por ejemplo, si un desconocido me manda un *sticker* de un pollito muerto, como el que tengo, a lo mejor hasta me asustaría, ¿no?, ¿qué me quiere decir?, ¿que me voy a morir, que me va a matar, o que se murió alguien? Pero si me lo manda un amigo que me dice no llegué temprano a mi trabajo y me manda el pollito muerto, entiendo el significado más profundo o más abierto.

- Siempre han estado y siempre van a estar: “desde que hemos usado estampas, estampitas o notas, o sea, siempre le hemos agregado de más al texto, por ejemplo, los textos medievales, los escribanos les empezaron agregar figuritas a los escritos, les empezaron a agregar letras capitales, la letra capital también podría considerarse un *sticker*, creo que han estado presentes en toda nuestra historia, más bien han ido cambiando de forma, ahora tienen este nombre y este formato muy específico, pero si los queremos ver de forma muy expandida, siempre han estado y siempre van a estar”.
- La evolución de los *stickers* podría ser hacia el sonido a que sean multiplataformas: “que no se hagan solamente para WhatsApp sino que los podamos usar en todos lados”.
- No hay censura en los *stickers*, por lo menos en la sociedad mexicana, aunque sí hay autocensura, “pero esa ya es de decisiones personales de qué mandamos o qué no”.
- *Stickers* que representen el momento de la entrevista: “El primero es el de “sí chambea”, es así como los sellitos que nos ponían en la primaria, la secundaria, el que ponía la maestra de sí trabaja, no trabaja, y lo pongo porque estamos en una entrevista productiva. El segundo es un símbolo de aprobación, de una palomita que dice “autorizo”, en el sentido de que todo lo que se diga aquí lo uses como tú necesites. Y este te lo mando porque a pesar de que la entrevista no fue de día, es un día de vacaciones, un puente, entonces es como este animalito que tiene su pijama, su batita de dormir.



e) Sociedad y adaptación

- Su relación con la tecnología es “del día a día, básicamente la uso para todo, para trabajar, para comunicación, para diversión, o sea está presente prácticamente 24/7, la uso para toda mi vida, inclusive como reloj, como cámara, como celular, también soy fotógrafo, entonces también tengo cámara digital, de video, tengo Ipad, computadora, o sea, yo siento que es imposible ser habitante de este siglo o de esta década y no tener aparatos digitales, ya son una cosa de la vida cotidiana.
- La tecnología digital ha ayudado a simplificar procesos: “por ejemplo la computadora ya no es una máquina de escribir, uno puede estar escribiendo, regresando, corrigiendo... yo creo que lo positivo de esta relación es que ha aumentado nuestra productividad, nos ha hecho antes más productivos y más eficientes, más conectados, con todo mundo, con nuestros familiares y con la gran masa de las personas.
- Lo negativo es que la sobreproducción que se ha generado: “nos ha llevado a estar todo el tiempo trabajando, y creo que el trabajo excesivo, igual, prácticamente 24/7, nos ha llevado pues a desconectarnos de una parte más primitiva o más primordial, donde a lo mejor, no sé, antes... bueno, a mí no me tocó pero me imagino que a mis papás o mis abuelos, trabajaban, llegaban a su casa y se desconectaban del trabajo, si acaso les podían llamar si tenían un teléfono fijo, que eso no era tan común, pero sí había una desconexión y una diferenciación de las labores, o sea era el trabajo, su vida familiar, su vida privada, y ahora como que todo está mezclado, todo el tiempo estamos trabajando, todo el tiempo nos estamos divirtiendo, todo el tiempo estamos tratando de tener una vida privada... como que hacemos todo y hacemos nada a la vez, eso es lo negativo.
- Sin tecnología digital llegaría una etapa de adaptación: “tal vez me desesperaría, pero, por ejemplo, me gusta mucho leer en papel, tengo ahí un montón de libros que no he leído, tal vez me pondría a leer, a lo mejor para hacer imágenes sí sería un poco más complicado, pero también tengo cámaras analógicas, papel y pinturas para dibujar, entonces, creo que sería difícil, primero a nivel personal

sería adaptarse y luego a nivel colectivo tendríamos que ver qué pasa con muchas cosas, por ejemplo los servicios de geolocalización, como Google Maps, pero también hemos pasado una etapa donde hemos vivido sin eso, supongo que sería una etapa de adaptación.

- Cambia de teléfono normalmente cada año o año y medio: “Este teléfono lo tengo desde hace como un mes... necesitaba esta marca de teléfono y por eso lo cambié, pero si no me hubiera esperado hasta diciembre o un poquito más para cambiarlo.

Cuernavaca, Morelos a 15 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

Es un trabajo de investigación original que aborda el panorama cambiante de la comunicación contemporánea. Pensar la comunicación siempre ha sido un interés prioritario, ya que sobre ella y sus procesos se sostiene toda sociedad; en la actualidad, la dinámica acelerada que reestructura continuamente la manera de relacionarnos — cambios en los que siempre está presente la transversal tecnológica— subraya la importancia de explorarla. En el caso particular de la doctorante Ayael Lucía Pérez López, la relevancia se da al abordarla desde la visualidad; desde un elemento en apariencia fútil y de escala microscópica, le permitió elaborar un diagnóstico profundo de los factores socioculturales de nuestro tiempo, situados en una provincia mexicana, al utilizar a sus compañeros de doctorado como muestra para un desarrollo cualitativo. La construcción del concepto “transmáquina”, en el marco comunicativo, fue elaborada con suficiencia y aporta al conocimiento, correspondiendo a sus aspiraciones doctorales.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DR. JUAN CARLOS BERMÚDEZ RODRÍGUEZ
[FIRMA ELECTRÓNICA]



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

JUAN CARLOS BERMUDEZ RODRIGUEZ | Fecha:2026-05-15 21:02:06 | FIRMANTE

To0Hmdhhd8NdVSew0dbPBMnbBmd7SWglpm1PHHQCHyx1lqo4Ufvfx4QkdHOyne1Z/lgg4W7cpbH4dkxzUJWDpYmUr0MIBoA+3QT6AebL32ELefF+EH+cebt4IZrhEeu24G2Mv
U7CkZdOgcP4PgRsjgMPYzApL4FOUIq0t24HexSO1Bb162/UW35g9MvsmavUw2f2hzHS76p2ql8KCHk493UpHBqZD8UEfE7Ro1lbs7ocGLqiePKUoazp6Aj3KXBpqqqFUsbW2dli
pWTCAXNoXc7SHyJQksW8pwE9tFUsrHidh9/LOhPECUJQe7vE0zcg5ie0qd8JJQpncFG5zB2FMpA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



rY9h76UIg

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/WRkV4HxSWVQxguSI7Rm6p1eXfNH5P1tl>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 26 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- El desarrollo del modelo para la reinterpretación del objeto de estudio es un aporte por sí mismo a la teoría de los fenómenos digitales.
- La metodología de recopilación de datos permite un análisis reflexivo de profundidad adecuada para la correcta problematización del tema abordado.
- Su principal aporte es construir una reflexión teórica sobre el sticker digital como un dispositivo simbólico capaz de evidenciar transformaciones en las dinámicas contemporáneas de interacción humano-máquina y propone la categoría de comunicación transmáquina.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. LORENA NOYOLA PIÑA
[FIRMA ELECTRÓNICA]



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LORENA NOYOLA PIÑA | Fecha:2026-05-26 13:15:37 | FIRMANTE

cqIOUdPfqM7iZ1SLfXOooVnd8EngN4jKHkU77FERLMjV6xlABA3Wbj7p4jPrqbAftz5Nz/ogjFLwJ3YA7u/H4m4ird7vssQmloTY2hgk4+Rpb/B3awlhwfpAMlqllkr8bTJKdC+kw4ftHa1
ExtW14X1GPY9sU/oXYJdFAxHacaRrsFxp8QPihy8LHIPRIYUiplJ/25YXofGp5+gtH39GgrthNSQFb03B5G54RzoFicVkQVXPJxFdZDKDj+M6lRCGT66Gqd9p1gkxFjYwic1ZtltAH
KtWmEV9GYV9aCT5gUSsXneieCmGRblzhnW0yMiezkoEQ5MYuiOkRvWe9s+A==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



20CrWakna

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Qe6eR41Q7zUyj75R4s4VkfZoUIOrZc9f>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 12 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en: considero que la tesis cumple ampliamente con los criterios de originalidad, rigor metodológico y solidez teórica exigibles a una investigación de nivel doctoral. El trabajo propone una redefinición consistente del *sticker* como elemento comunicativo maquínico-humano dentro de la comunicación transmáquina, sustentada en un marco conceptual actualizado y en una aplicación pertinente de la Teoría Fundamentada, que se traduce en categorías analíticas claras y en una herramienta útil para el estudio cualitativo de prácticas comunicativas en entornos digitales. Asimismo, la articulación entre análisis bibliográfico, diseño del modelo de investigación, trabajo de campo y elaboración de conclusiones muestra un dominio maduro del objeto de estudio y una capacidad de reflexión crítica sobre los procesos comunicativos contemporáneos, particularmente en lo relativo a la dimensión emotivo-tecnológica y diagnóstica de los *stickers* en micro comunidades digitales.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. BEATRIZ ALCUBIERRE MOYA

[FIRMA ELECTRÓNICA]



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

BEATRIZ ALCUBIERRE MOYA | Fecha:2026-05-12 15:08:09 | FIRMANTE

U/XAkgoWhw/CTWNhmX/xHZ6e6HzCYBjPdxwbvnbXoXU1sxo14yz+GpAAr4GTmJpSQhNxiKlqrVzcP/q7J3rO+BsYZo6oki+lk+ufjlv48OBj92ZzgjMVukG2T3Sx+eKCUZM/sND1T
ookWJsQ3R4a/LuVvJswBOQ1zj40TqALqp3dx+PuyYFADx3cEJAFQVYpwUJC0OHXeLI8PJo+8X5KviKvoa5y719YeMMly+BaKjTLpcjRZoO4Q0rCuhKzNmzOnvob+u7ZM5bu/IR
sdHRZWHPoVdeen/ou5x4mmwGYBlfoFpV1ZcqBKZzu+1LrCz6ihlQw8DpTSd2zzwh3Nxcig==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



PacdOn7BM

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/Wck5kwwzizcl53sAsNHQSFjJ5KaAURYv>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 28 de mayo de 2026

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCIA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- La redacción, organización y estructura del documento es congruente con la calidad de una tesis doctoral y, además, cumple con los lineamientos de DIMACS.
- La aportación principal radica en proponer el término transmáquina para diferenciar los procesos comunicativos que resultan del binomio hombre-máquina y que tienen lugar en el ciberespacio.
- El trabajo de tesis tiene originalidad al complejizar al *sticker* como imagen y medio que permea los procesos comunicativos en el ámbito de lo cotidiano y, consecuentemente, deriva en nuevas formas de interacción y expresión social.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD
DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO

- La tesis muestra un nivel complejo de análisis y reflexión, tanto teórica como conceptual, con presencia en todo el contenido del documento, como resultado de una amplia investigación documental y profunda revisión bibliográfica.

Sin más por el momento, me despido quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. EMMA YANET FLORES ZAMORANO

[FIRMA ELECTRÓNICA]



Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209, Facultad de Diseño, Edificio 10,
Tel. (777) 329 70 00, Ext. 2195,2196 / investigacion.disenio@uaem.mx

UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

EMMA YANET FLORES ZAMORANO | Fecha:2026-05-29 10:57:00 | FIRMANTE

aBrIOZ2AxZ3I7g1nEe/2cCaUQ2st4ZbVhRrYUFBbbLqEfjKPi3odbC+1XYNXL3H1OtCHd7dFiSBXYuOFotQIAHtQV/AZ5nIBQF37QiEDUq6zsuDdeam+krbfXhhN4biL4aN7e4cUH
MCKCxCGr/71qjGw0wiBwHP3rv53uBY2ZN2L4eb2Yv0SMsg9508hj1ZHjzQ67LdXhmrT9F/OnOH+DXtB7CkO6xBKQziUH8qz4J0oZlkZXEIzV2XVsudhy4jL7OZ6ZrLOF7kWO+cAC
81ml6QpCm/axOX/Ca9rglwxdhGC/prGc65FYox9glQ1YJCC2rDTALzDRst0iEc9AVL//yQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



yg4kpiNuC

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/ETbWjY3yyA9qrU8ODcl7lIXMytZwx1Du>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD
DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 12 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

La comunicación transmáquina es sin duda algo que debe ser estudiado y dada su corta existencia son pocos los trabajos con los que se cuenta, esta tesis es por tanto un trabajo de relevancia actual. La bibliografía que se ha consultado es actual y pertinente y el manejo que se hace de ella apropiado. Se muestra un buen manejo en cuanto al aspecto de investigación.

Sobre el contenido la tesis la muestra un manejo sólido de los temas que aborda. Se plantea un problema importante a investigar y este es resuelto a lo largo de la tesis fundamentándose en temas provenientes de diversas disciplinas, desde cuestiones históricas, comunicativas, lingüísticas hasta el levantamiento de datos a partir de entrevistas. Todo lo anterior le permite a Ayael llegar a una conclusión interesante que permite saber más sobre el funcionamiento de los stickers y su participación en el ámbito comunicativo.



Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209, Facultad de Diseño, Edificio 10,
Tel. (777) 329 70 00, Ext. 2195,2196 / investigacion.disenio@uaem.mx

UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD
DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. LUCILLE HERRASTI Y CORDERO

[FIRMA ELECTRÓNICA]



Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209, Facultad de Diseño, Edificio 10,
Tel. (777) 329 70 00, Ext. 2195,2196 / investigacion.disenio@uaem.mx

UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

LUCILLE HERRASTI Y CORDERO | Fecha:2026-06-03 12:39:32 | FIRMANTE

k8i+bO51JscAJPP6auA7I+HnDQl6VctGEvFNUKY5VZ29B485moRU+GC4SXRt9VPCmgJtkfMijCo6dSmq6qLdK0D5jeCPgsZMn73fyGtzzh2y5Qsq/BWH+Is4kN12SFzNq1f20zeLuH8FMnt3SN06CB/tKAarYA2u96rPRI3iBxjGG14BIxOiUrL6ujSLsH8W/bpH9dW70Uw1AcSsK3FXQDHy73Mu6QzxBXVnZoAnVN31bFhQxWaJg26VisTGQDbRXdRBsaoU/au2yw2bDtGhODXCym+FeApjiNrXK3NhWdbnlRYKVv1E8xRsUQrB1fMeprLY26tV/Fg3jUOTDYe1cA==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



Rbd610amx

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/0BBf2FjkSrDr1xZG9vynnAL8ipkdYTY>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029

Cuernavaca, Morelos a 13 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi VOTO APROBATORIO para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en que la tesista presenta una investigación original y hace una aportación teórica relevante en los estudios sobre la multimodalidad. La propuesta del concepto de comunicación transmáquina le permite problematizar las interacciones contemporáneas que se establece entre los seres humanos, al estar permeadas por el uso de las tecnologías digitales, las cuales operan como un agente relevante en el proceso de comunicación. El estudio de los stickers digitales como unidades microcomunicativas en el marco de lo que la autora denomina comunicación transmáquina, amplía los modelos tradicionales de comunicación al incorporar a las máquinas como agentes activos, en los procesos de significación. Esto último refleja un enfoque interdisciplinario sólido entre disciplinas como la lingüística, el diseño, la sociología, el arte, una perspectiva histórico cultural. Se observa un marco teórico robusto y una coherencia entre los objetivos y la metodología empleada para el desarrollo de su investigación.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente
Por una humanidad culta

DRA. MIROSLAVA CRUZ ALDRETE
[FIRMA ELECTRÓNICA]



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

MIROSLAVA CRUZ ALDRETE | Fecha:2026-05-13 13:28:58 | FIRMANTE

SUc4GqndvuUbOAaBSu9XQUhHlo3HaQnBJJnL65KrTRQVeN6xASIlw/ZcuiDPYbHSYUGC+osMcQBouQ8PO2S6BtMg/bPsbAD/BMxj8YvwFb7LL9MsA4TuFwLf0vdXCBeBn/VNmgMc3tKQfWmcFCGyNcYaQT+9+sx9vI0I9kJPq6Zli5tJ+0q2D3xPuQPnETYL3wNsQBGP36SIJtk06yEdFA9HtSGsqmgO/ezHCbjxllSwGK2hHyPyOhCIZz/RDQfoOHxqgVikJd6yl5MKG0PasvWNB+vimC4EaNgr2Uz3RE1TR8MzntKn99M5WZcy3/d2vM7xAKXDZvLS1g+F7LBIw==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



[p2fzocL3l](#)

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/vt0mr86D6lpz4IM0INKmqdK0ZKctuQNn>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD DE DISEÑO

Cuernavaca, Morelos a 13 de mayo de 2026.

DR. HÉCTOR CUAUHTÉMOC PONCE DE LEÓN MÉNDEZ
Coordinador del Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
Facultad de Diseño
Universidad Autónoma del Estado de Morelos

P r e s e n t e

Por medio de la presente le comunico que he leído la tesis:

El *sticker* como elemento para la comprensión de la comunicación transmáquina.

que presenta la alumna:

AYAEL LUCÍA PÉREZ LÓPEZ

Para obtener el grado de Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad. Considero que dicha tesis reúne los requisitos necesarios para ser sustentada en el examen de grado por lo que doy mi **VOTO APROBATORIO** para que se proceda a la defensa de la misma.

Lo anterior con base en:

- La investigación presenta una propuesta original conceptual, que redefine un objeto de estudio subestimado (el sticker) para fundamentar una nueva comprensión de la comunicación en la era digital. Sus principales fortalezas son:
- La tesis introduce y desarrolla rigurosamente el concepto de "comunicación transmáquina". Este constructo trasciende la *Human-Machine Communication* (HMC) al enfatizar que humanos y máquinas se determinan y transforman recíprocamente en un proceso rizomático, en lugar de lineal. Esta dinámica se describe con la metáfora del "tirabuzón" (rizado constante).
- La propuesta ubica a la máquina no solo como un comunicador, sino como un sujeto activo autónomo que utiliza algoritmos para procesar y reinterpretar datos con resultados múltiples e indeterminados.





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS



FACULTAD
DE DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO

- El estudio se basa en la Teoría Fundamentada (Strauss y Corbin), que permite la comparación constante de datos para generar y ajustar categorías, cumpliendo el objetivo de desarrollar teorías fundamentadas empíricamente.

Sin más por el momento me despido, quedando de usted para cualquier aclaración.

Atentamente

Por una humanidad culta

DRA. NORMA ANGÉLICA JUÁREZ SALOMO

[FIRMA ELECTRÓNICA]



Av. Universidad 1001 Col. Chamilpa, Cuernavaca Morelos, México, 62209, Facultad de Diseño, Edificio 10,
Tel. (777) 329 70 00, Ext. 2195,2196 / investigacion.disenio@uaem.mx

UAEM
RECTORÍA
2023-2029



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento con firma electrónica UAEM, soportada por el certificado vigente a la fecha de su elaboración y con efectos plenos de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS PUBLICADOS en el ÓRGANO INFORMATIVO UNIVERSITARIO "ADOLFO MENÉNDEZ SAMARÁ" número 117 de fecha 20 de abril de 2021.

Sello electrónico

NORMA ANGELICA JUAREZ SALOMO | Fecha:2026-05-15 21:06:42 | FIRMANTE

tkZ4/hiSU7ANgO21KYB5rq0jH/+w5RbpJvhix7+cdsx6n+yk2S5A+gHtZtrNs7THKs9KgVJlmFsWd66p4DT07xlBXJD/J0KEn7Bz8Gjpnx1IrluwsM65V4sLrjl7vSLOGX9CLVdyg4mq
VtlyHw1id7Vc6dKOMel2vXXBnA+Hx2IQROY8wM+Fch+2z/F/YIUUViHp6OkkfnGCIJKd1PcZZA4XgDO7m8hjfdBGMCUU4/tbpHYmokWm6itW2+YLPQiYF/8YeRgwYhWRQI5NEep
ZCBoo2bv/w8yopaGYuLK12TjC9hwL0xqBOdM1E1Zyct0qsRSwL77H8FP6tdq4BqNCwg==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o
escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



l1PJsp2bZ

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/ia5andUVCzBAdh69rOnntRFM8uf30ppL>



UAEM
RECTORÍA
2023-2029