



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES

DOCTORADO EN CIENCIAS SOCIALES

TESIS

**CONSTRUCCIÓN DE FACHADAS EMOTIVAS EN CORTOS
PUBLICADOS EN YOUTUBE POR ADOLESCENTES
DURANTE EL SEGUNDO SEMESTRE DE 2021**

Para obtener el título de
Doctora en Ciencias Sociales

PRESENTA

Dra. Marisol Mendoza Téllez Girón

Director (a)

Dra. Azul Kikey Castelli Olvera

Codirector (a)

Dra. Sarahi Isuki Castelli Olvera

Comité tutorial

Dra. Sandra Flores Guevara

Dr. Jesús Enciso González

Pachuca de Soto, Hgo., México., mayo 2024

ICSHu-DCS/069/2024

Asunto: Autorización de impresión

MTRA. OJUKY DEL ROCÍO ISLAS MALDONADO
DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN ESCOLAR
PRESENTE.

El Comité Tutorial del nombre del producto que indique el documento curricular del programa educativo de posgrado titulado **“Construcción de fachadas emotivas en cortos publicados en YouTube por adolescentes durante el segundo semestre de 2021”**, realizado por el sustentante **Marisol Mendoza Téllez Girón** con número de cuenta **096163** perteneciente al programa del **Doctorado en Ciencias Sociales**, una vez que ha revisado, analizado y evaluado el documento recepcional de acuerdo a lo estipulado en el Artículo 110 del Reglamento de Estudios de Posgrado, tiene a bien extender la presente:

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN

Por lo que el/la sustentante deberá cumplir los requisitos del Reglamento de Estudios de Posgrado y con lo establecido en el proceso de grado vigente.

ATENTAMENTE

“Amor, Orden y Progreso”

Pachuca de Soto, Hidalgo a 24 de mayo de 2024.

El Comité Tutorial



DRA. AZUL KIKEY CASTELLI OLVERA
DIRECTORA



DRA. SARAHÍ ISUKI CASTELLI OLVERA
CODIRECTORA



DR. JESÚS ENCISO GONZÁLEZ
LECTOR



DRA. SANDRA FLORES GUEVARA
LECTORA

Carretera Pachuca-Actopan Km. 4 s/n, Colonia San Cayetano, Pachuca de Soto, Hidalgo, México; C.P. 42084
 Teléfono: 52 (771) 71 720 00 Ext. 41001
jaasd_icshu@uaeh.edu.mx

AGRADECIMIENTOS

Con mucho cariño a todas las personas que me brindaron su constante apoyo incondicional y aliento, así como los conocimientos y experiencias que me transmitieron para realizar este importante proyecto de investigación que me permitió crecer como investigadora desde la interdisciplinariedad con el fin de comprender y atender las realidades que surgen en el contexto actual.

A las personas que coordinan el Programa de Doctorado en Ciencias Sociales de la UAEH y al CONAHCYT, por la oportunidad de cursar el posgrado, obtener una beca para concluir mis estudios y orientarme en la gestión académica y administrativa.

Al profesorado que integra el comité tutorial, las Doctoras Azul Kikey Castelli Olvera, Sarahi Isuki Castelli Olvera y Dra. Sandra Flores Guevara, así como el Doctor Jesús Enciso González, quienes generosamente y con profesionalismo me orientaron de manera crítica y analítica para enriquecer el trabajo académico.

Al profesorado y estudiantado con quienes compartí los espacios educativos y me permitieron ser parte del flujo de reflexiones valiosas sobre su actividad y experiencia profesional que contribuyó en mi desarrollo académico y personal.

A mi papá, por incentivar me a hacer lo que me gusta y transmitirme la capacidad de crear momentos únicos y especiales para disfrutar el presente.

A mi mamá, por ser mi pilar fundamental, por inculcarme el deseo de superación y animarme a expresar todo mi potencial para continuar mis estudios.

A mi hermana, quien es un ejemplo inspirador de desarrollo profesional y generosidad, por compartir los conocimientos que me motivaron a avanzar en cada etapa del camino recorrido y del que falta por recorrer para ser una mejor profesionista.

A mi esposo, por ser mi cómplice para lograr metas, impulsarme a seguir adelante y acompañarme con una actitud optimista en mi crecimiento profesional.

A mis amigas, quienes representan un regalo invaluable, por reflejarme su empatía, su fuerza de voluntad y dedicación para hacer frente a los desafíos.

	ÍNDICE	
Resumen		1
Abstract		1
Introducción		2
Capítulo 1. Marco teórico-metodológico		6
1.1 Estado de la cuestión		6
1.1.1 El entorno digital: real, válido y complementario		6
1.1.2 Estudios de interacciones sociodigitales entre adolescentes		7
1.2 Marco teórico-conceptual		11
1.2.1. La tecnología como razón		11
1.2.2 Progreso tecnológico, economía y cultura		14
1.2.3 La apropiación tecnológica y sociabilidad en la vida cotidiana		19
1.2.4 La apropiación del videojuego Gacha Club y YouTube		23
1.2.4.1. El videojuego Gacha Club		26
1.2.5 Teoría de la base de datos de Azuma		31
1.2.3 Teoría de la dramaturgia de Goffman		32
1.2.3.1. Conceptos del enfoque dramático de Goffman		33
1.2.4 Teoría de las emociones de Hochschild		35
1.2.5 Teoría de la performatividad de género de Butler		36
1.2.5.1. Conceptos de la teoría de la performatividad de Butler		36
1.3 Marco metodológico		38
1.3.1 Etnografía digital		38
1.3.2 Modelo triádico de la semiótica de Morris		39
Capítulo 2. Corto de Ana: “ ✨ Cuando Kimoa ve a ... ❤️ (original)”		41
2.1 Análisis de la dimensión autor		42
2.2 Análisis de la dimensión sintáctica del corto		42
2.2.1 Selección de escenarios		43
2.2.2 Creación de los personajes		45
2.3 Análisis de la dimensión semántica del corto		49
2.4 Análisis de la dimensión pragmática del corto		49
2.4.1 Análisis desde la teoría de la base de datos de Azuma		50
2.4.2 Análisis desde el enfoque dramático de Goffman		54
a) El self		54
b) Fachada personal y social de los personajes		55
c) Frame y el framing en los personajes		58

2.4.3	Análisis desde la teoría de la performatividad de Butler.....	58
2.4.4	Análisis desde la teoría sociológica de las emociones de Hochschild	63
	Capítulo 3. Corto de Valeria: “Embaraza a tu oc challenge”	64
3.1	Análisis de la dimensión autor	66
3.2	Análisis de la dimensión sintáctica del corto	67
3.2.1	Selección de escenarios.....	69
3.2.2	Creación de los personajes	72
3.3.	Análisis de la dimensión semántica del corto	76
3.4	Análisis de la dimensión pragmática del corto.....	79
3.4.1	Análisis desde las posturas teóricas de Goffman y Azuma	80
a)	El self.....	80
b)	Fachada personal y social de los personajes	80
c)	Frame y Framing	85
3.4.2	Análisis desde la perspectiva teórica de Hochschild, Butler y otros autores.....	86
3.4.2.1	La construcción del cuerpo: el metarrelato cristiano	86
3.4.2.2	El sometimiento del cuerpo a los mecanismo de poder	90
	Capítulo 4. Corto de Giulia: MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!”	95
4.1	Análisis de la dimensión autor	95
4.2	Análisis de la dimensión sintáctica del corto	97
4.2.1	Secuencias de la trama	98
4.2.2	Selección de escenarios.....	108
4.2.3	Creación de los personajes	113
4.3	Análisis de la dimensión semántica del corto	116
4.4	Análisis de la dimensión pragmática del corto.....	119
4.4.1	Análisis desde las posturas teóricas de Goffman, Azuma y otros autores	120
a)	El self.....	120
b)	Fachada personal de los personajes	121
c)	La fachada social, marco (frame) y framing	127
4.4.2	Análisis desde la perspectiva teórica de Hochschild, Butler y otros autores.....	130
4.4.2.1	El mito del amor romántico.....	130
	Reflexiones finales	134
	Referencias	145

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	44
El corto se desarrolla en un plano secuencia	44
Figura 2	46
Plantillas utilizadas para construir el personaje de Kimoa	46
Figura 3	48
Plantillas utilizadas para construir el personaje de Kiosko	48
Figura 4	51
El personaje Kimoa diseñado con elementos moe	51
Figura 5	52
El personaje Kiosko diseñado con elementos moe	52
Figura 6	53
Ejemplo de un elemento moe para expresar una emoción intensa en Kimoa	53
Figura 7	54
Ejemplo de un elemento moe para expresar una emoción intensa en Kiosko	54
Figura 8	55
Rasgos y expresiones del rostro del personajes de Kimoa	55
Figura 9	57
La interacción social de los personajes se realiza en la sala	57
Figura 10	60
Escena en la que ambos personajes se mimetizan	60
Figura 11	61
Escena en la que el personaje Kimoa le da una bofetada a Kiosko	61
Figura 12	62
Escena en la que los personajes intercambian los roles de género	62
Figura 13	70
Presentación de escenarios del corto	70
Figura 14	73
Personaje identificado como Valeria	73
Figura 15	74
Personaje identificado como Erick	74
Figura 16	75

Personaje que juega el rol de recién nacido	75
Figura 17	81
Elementos moe del personaje identificado como Valeria	81
Figura 18	82
Elementos moe del personaje que representa al recién nacido hijo de Valeria	82
Figura 19	83
Plantillas para el diseño de cuerpos en el videojuego Gacha Club	83
Figura 20	85
Representación de emociones en el personaje Valeria durante el embarazo	85
Figura 21	87
Escena en la que interactúan Valeria y el pato que se transforma en un ángel	87
Figura 22	91
Escena en la que interactúan Valeria y el personaje que representa al personal de salud	91
Figura 23	109
Presentación del escenarios del corto	109
Figura 24	113
Personaje identificado como Micaela	113
Figura 25	114
Personaje identificado como Lionel	114
Figura 26	114
Personaje identificado como Heros	115
Figura 27	122
Elementos moe del personaje identificado como Micaela	122
Figura 28	122
Elementos moe del personaje identificado como Lionel	122
Figura 29	123
Elementos moe del personaje identificado como Heros	123
Figura 30	124
Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Micaela frente a la violencia	124
Figura 31	124
Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Micaela como trabajadora doméstica	124

Figura 32	125
Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Lionel	125
Figura 33	126
Representación de la edad en los personajes	126
Figura 34	127
Plantillas para representar vejez en los personajes	127

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	43
Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen	43
Tabla 2	65
Preguntas del reto	65
Tabla 3	68
Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen	68
Tabla 4	69
Secuencias del corto	69
Tabla 5	77
Presentación resumida de las secuencias del corto	77
Tabla 6	97
Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen	97
Tabla 7	98
Presentación resumida de las secuencias del corto	98
Tabla 8	117
Presentación resumida de las secuencias del corto	117

Resumen

El presente trabajo de investigación examina la construcción de fachadas de personajes y la creación de narrativas en cortos publicados por personas adolescentes en *Youtube* durante el segundo semestre de 2021. Para tal propósito, se estudian las imágenes audiovisuales creadas por medio de la bases de datos del videojuego *Gacha Club* a partir de una interpretación hermenéutica de corte cualitativo y mediante la etnografía digital. Asimismo, dicho producto es analizado a la luz de las dimensiones de la semiótica de Morris (1971) junto con un corpus que pone en diálogo la teoría de la base de datos (Azuma, 2001) con la teoría de la dramática de la acción social (Goffman, 1981). En el transcurso de la investigación se encontró que las fachadas se construyen con una significativa carga emocional y de género (Hochschild, 2008; Butler, 2001), dando pie a lo que denomino “fachadas emotivas”. Estas fachadas se adaptan a rituales actuales y aceptados en el grupo de población estudiado lo que posibilita la exploración de diferentes formas de representación sociocultural en un entorno lúdico-digital.

Abstract

The present research examines the construction of character facades and the creation of narratives in short films published by teenage individuals on *YouTube* during the second semester of 2021. For this purpose, I study the audiovisual images created using the GachaClub video game database through a qualitative hermeneutical interpretation and digital ethnography. Additionally, this product is analyzed through the Morris's semiotic dimensions (1971) along with a corpus that engages with the database theory (Azuma, 2001) in dialogue with the dramaturgical approach (Goffman, 1981). Throughout the research, it was found that facades are built with a significant emotional and gender-related component (Hochschild, 2008; Butler, 2001), leading to what I refer to as “emotive facades”. These facades adhere to current and accepted rituals within the studied population, enabling the exploration of various forms of sociocultural representation within a playful digital environment.

Introducción

Hoy en día estamos conscientes de que el uso de las redes sociodigitales se ha expandido entre los diferentes grupos de edad, especialmente populares para las personas más jóvenes, incluso cuando están por debajo de la edad mínima recomendada por las políticas de uso de dichas plataformas. De acuerdo con el 19º Estudio de la Asociación de Internet MX en 2023 sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México, se registró un total de 96.87 millones de personas usuarias de internet, lo que equivale al 80.8% de la población mexicana de 6 años en adelante. La práctica más extendida en la red fue acceder a las redes sociodigitales/plataformas, con un 84.80% de las personas usuarias. En segundo lugar, se encontraba el envío y recepción de correos electrónicos con un 76.30%, y en tercera posición estaba el uso de aplicaciones de mensajería instantánea, con un 69.50% de los internautas. Por su parte, la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH, 2022) del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) registró que el 91.0% de las personas usuarias en el país se conectó todos los días de la semana con un tiempo promedio de uso de internet de 4.5 horas diarias por persona.

Las plataformas digitales ejercen una influencia indiscutible en las rutinas diarias, creando nuevas formas de interactividad y participación en el mundo, en función del acceso, el uso y la apropiación de la tecnología. A pesar de los progresos en México para extender el servicio de internet persiste una notable brecha digital, ya que siete de cada diez personas son usuarias de internet. En contraste con países como Corea del Sur, Reino Unido, Suecia, España, Estados Unidos, Alemania y Chile, donde la proporción de personas usuarias de la red es de nueve de cada diez personas (ENDUTIH, 2022).

Dentro de México, el grupo de edad que registró el índice más alto de conexión a internet correspondió a las personas entre 18 y 24 años, y en una segunda posición se ubicó el segmento de 25 a 34 años. El tercer lugar en cuanto al uso de internet lo conformaron los jóvenes de 12 a 17 años, de acuerdo con los datos aportados por ENDUTIH en 2022. Los resultados de la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales (ENCCA) 2023 realizada por el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) reveló que el 84% de las personas que usan internet participan en alguna red social. La red social *WhatsApp* (86%) lidera como la plataforma más frecuentada, seguida por *Facebook* (70%), después *YouTube* (39%), luego *TikTok* (33%) y finalmente *Facebook Messenger* (32%).

Las personas usuarias adolescentes se posicionan entonces como un colectivo dinámico en relación con las tecnologías de información y comunicación y la red global, debido no únicamente a su uso en la educación, la socialización o el ocio, sino también por su interés

creciente en producir contenido que les permite intercambiar experiencias, opiniones y preocupaciones. Asimismo, buscan crear comunidades y grupos, o bien organizar encuentros en diversas plataformas digitales.

Asimismo, la apropiación tecnológica es una faceta más que deriva del uso de las tecnologías de la información, las comunicaciones y la internet. De igual manera, las personas más jóvenes son quienes aprovechan la disposición tecnológica para realizar acciones que llevan a la apropiación tecnológica. Esto es así porque se ha normalizado el uso e incorporación de la internet y las tecnologías digitales a partir de edades cada vez más prematuras. Incluso en los quehaceres cotidianos se mira una inmersión temprana en las tecnologías digitales a través del uso de teléfonos inteligentes, computadoras, tabletas y consolas o dispositivos portátiles para jugar videojuegos están cada vez más presentes en la vida de las niñas, niños y adolescentes, ya sea para realizar y compartir sus trabajos escolares, obtener información, acceder a servicios de mensajería para comunicarse, participar en las diversas redes sociodigitales, jugar de manera solitaria o con sus pares, entre otras actividades cotidianas.

En lo que respecta a las personas adolescentes, las redes sociodigitales ocupan el lugar primordial para la comunicación entre los integrantes de la familia, pero también lo hacen con sus pares y otras personas que se localizan en diferentes lugares del mundo. Es una realidad que la evolución permanente del entorno digital influye en la transformación de los escenarios de interacción social que conforman las dimensiones culturales en las que están inmersos las niñas y adolescencias, lo que a su vez impacta en su desarrollo integral. Este avance vertiginoso de la internet y su influencia en la vida de las personas constituye una oportunidad para investigar desde un enfoque interdisciplinario las múltiples formas de ser, estar y transitar en el entorno digital y su afectación en la interacción socio-cultural.

En especial interesa poner el foco en las personas adolescentes como usuarias frecuentes de las redes sociodigitales y de los videojuegos, ya que sin importar su contexto socio-cultural tienden a apropiarse no solo de la tecnología de la que disponen sino de los elementos culturales que circulan dentro de las plataformas que utilizan con el fin de (re)conocerse a través de diferentes prácticas y expresiones simbólicas. Así, las personas adolescentes, en su doble papel de consumidores y productores culturales, han descubierto una oportunidad sin precedentes para empoderarse en las innovadoras maneras de construir identidades y comunidades en el entorno digital.

Desde el punto de vista académico, se han realizado investigaciones, principalmente, desde la disciplina sociológica y de la antropología digital para estudiar los entornos digitales en los que participan las personas adolescentes. Entre los estudios más recurrentes se encuentran aquellos que han explorado los usos y efectos de los videojuegos, la identidad digital, las

adiciones tecnológicas, el ciberacoso y el acoso sexual por internet. Sin embargo, poco se ha abordado sobre el contenido de los cortometrajes publicados en las redes sociodigitales, los cuales se infiere que forman parte y configuran la realidad de los más jóvenes, sobre todo en los últimos años con el uso exponencial de la plataforma *Youtube*.

En el contexto descrito en las líneas anteriores, la propuesta del presente estudio busca situarse en el campo de las ciencias sociales para dar respuesta a la pregunta central de investigación que cuestiona la construcción de fachadas emotivas por parte de las personas adolescentes a través de la creación de cortos publicados en *Youtube* durante el segundo semestre de 2021. Se parte del supuesto de que las personas adolescentes construyen fachadas emotivas que se adaptan a rituales actuales y aceptados en el grupo de población estudiado lo que posibilita la exploración de diferentes formas de representación sociocultural en un entorno lúdico-digital.

Para dar respuesta a la pregunta de investigación planteada, se propuso como principal objetivo el análisis de las imágenes audiovisuales creadas por medio de la bases de datos del videojuego *Gacha Club* a fin de comprender la construcción de las fachadas de los personajes, así como la creación de las narrativas que acompañan dichas fachadas en los cortos publicados en *Youtube* durante el segundo semestre de 2021 por las personas adolescentes seleccionadas en este estudio. Para tal propósito, se revisó el desarrollo de la tecnología en cuanto su uso y apropiación on la finalidad de identificar prácticas socioculturales en el entorno digital por las personas adolescentes. Asimismo, se procedió al análisis del contenido audiovisual de los cortometrajes, en particular la representación de los personajes y sus formas de interacción social y contextual que daban cuenta de la construcción de las fachadas emotivas.

En este orden de ideas, en el capítulo uno se plantea el marco teórico-metodológico a través del cual se aborda el objeto de estudio, en el que se desarrollan los entramados teóricos de de la base de datos de Azuma (2001), la dramaturgia de Goffman (1981), la sociología de las emociones de Hochschild (2008) y la performatividad de género de Butler (2001). A partir del diálogo de estas propuestas teóricas se sentaron las bases que dieron luz al análisis de la construcción de fachadas emotivas en los cortos seleccionados con el objeto de comprender el desarrollo y la apropiación tecnológica de las redes sociodigitales por las personas adolescentes. De igual forma, se explica el enfoque metodológico consistente en el análisis interpretativo-hermenéutico de corte cualitativo sobre el corpus de imágenes audiovisuales, las cuales son analizadas bajo el modelo semiótico de Morris (1971) junto con la dimensión autor de Vásquez (2021). De igual forma, se plantea la importancia de la etnografía digital como acercamiento metodológico que guía la comprensión de las prácticas de las personas adolescentes en el entorno digital.

En los siguientes capítulos se realiza el análisis de cada uno de los cortos seleccionados. En el capítulo dos se estudia el corto producido por Ana titulado “ ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)”. En este primer producto audiovisual se presentan las fachadas emotivas enmarcadas por la reproducción de los roles de género, los cuales constituyen la base sobre las que se construye la narrativa y la interacción social de los dos personajes principales. Por un lado, se advierte un contenido hipervisual, breve, cargado de expresiones y gestos emotivos que constituyen la mayor parte de la narrativa, por lo que es evidente que en los personajes recae el peso estético y emocional en función de la selección y aplicación de los elementos visuales proporcionados por la base de datos que ofrece el videojuego. Por otro lado, destacan las normas de género que delimitan la interacción entre los personajes, que a pesar de alinearse a una gran narrativa socio-cultural encuentran un espacio de fuga o quiebre en un espacio de subversión. Al mismo tiempo este corto se muestra como una propuesta fragmentada, no lineal, más relacionada con la narrativa de la posmodernidad.

En el capítulo tres se analiza la creación de Valeria con el cortometraje *Embaraza a tu oc challenge*. En este, además de los mandatos de género, el corto expresa una representación del embarazo en el personaje principal, la cual es proyectada a partir de las grandes narrativas en torno al cuerpo y las emociones. Si bien se trata de un reto que se viralizó en la plataforma de Youtube, el corto de Valeria se inserta en una narrativa dominante que se centra en la carga emocional de las mujeres durante la experiencia del embarazo, las violencias que sufren las corporalidades embarazadas y la interacción social frente a las situaciones del embarazo. En este producto audiovisual se hacen evidentes, entre otros aspectos, las reglas del sentir y emocionales que reinan durante un proceso que se entiende principalmente como biológico y/o médico que ha de superarse y/o sufrirse centrándose en un discurso que expone un repertorio emocional cargado de estereotipos de género (emociones propias de la mujer/del hombre).

En el capítulo cuarto, se examina el corto elaborado por Giulia *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* Este corto expone principalmente la interacción de los personajes principales alrededor de la conformación de una pareja sexo-afectiva heterosexual y la maternidad. Al igual que los cortos anteriores, se reproducen las normas de género y emocionales socio-culturalmente dominantes que enmarcan el guión principal. No obstante, este corto se distingue porque expone las violencias específicas que caracterizan al marco normativo relacional y afectivo aprendido del entorno socio-cultural en que se encuentra la autora del corto, de manera que se reproducen las creencias y la performance del amor romántico actualizando los mitos que circulan en la cotidianidad sobre la conformación de la pareja. Asimismo, como parte de esos mitos se expresa el rol de la maternidad desde una mirada romantizada y sufrida que

asume las cargas sociales y económicas del cuidado normalizando la inequidad en los roles sobre los cuidados parentales.

Finalmente, se comparten las reflexiones finales con el fin de destacar los hallazgos más significativos del trabajo de investigación. También se hace mención de algunas líneas de investigación que se pueden estudiar a partir de los hallazgos encontrados para futuras aproximaciones. La presente investigación pretende ser una importante contribución teórica y empírica a los estudios sociológicos, de comunicación y psicológicos desde una metodología basada en la etnografía digital con el objeto de abonar a la comprensión de los usos cotidianos y apropiación de las redes sociodigitales por las personas adolescentes.

Capítulo 1. Marco teórico-metodológico

1.1 Estado de la cuestión

1.1.1 El entorno digital: real, válido y complementario

A partir del avance tecnológico y derivado de los usos que las personas realizan en las redes sociodigitales se van cambiando las preocupaciones y los temas de estudio, desarrollando las personas investigadoras propuestas teóricas y empíricas para explicar el fenómeno social en el ámbito digital, puesto que hace dos décadas mayormente en los estudios había una marcada separación con lo que ocurría en los entornos en línea y fuera de línea en las interacciones sociales tratándolos de manera dicotómica y opuesta como lo real (fuera de línea) y lo virtual o irreal (en línea), en consecuencia se entendía que las personas experimentaban sus relaciones interpersonales en un marco dividido y discontinuo, a diferencia de lo que hoy en día proponen la mayoría de las investigaciones sobre el tema, donde el entorno en línea es considerado como una extensión de la comunicación fuera de línea cubriendo satisfactoriamente las necesidades de interacción social (Hine, 2004; Winocur, 2006; Tabernero, Aranda, & Sánchez-Navarro, 2010; Morduchowicz, 2012; Linne, 2016), ya que ambos entornos gozan del estatus de realidad, se superponen e influyen mutuamente posibilitando la integración de la experiencia tanto en línea como fuera de línea.

Al respecto, Di Prospero (2017) señala que los académicos comenzaron a buscar interrelaciones entre uno y otro (en línea y fuera de línea), en lugar de asumir que eran ámbitos totalmente separados; e incluso las interacciones en contextos digitales han sido consideradas como realidades adicionales que algunas tendrán más relevancia que otras (Boellstorff, 2016). Del mismo modo, otros investigadores han propuesto genealogías con visiones dominantes que han nombrado como realidad virtual, selectiva e híbrida (Villanueva, 2014) o etapa virtual, de las interacciones online-offline y las etnografías digitales (Gomez & Ardèvol, 2013), las cuales

representan el diseño y construcción de espacios de interacciones mediadas a través del tiempo que permite ampliar la comunicación y crear múltiples formas de interacción social.

Por lo anterior, es de gran interés personal considerar los estudios pasados en el ámbito digital para tener consciencia, claridad y reflexividad en la elección de la postura ontológica, epistemológica y metodológica de la presente investigación. El objetivo es precisar en la cosmovisión digital y la relación entre las personas investigadora-investigadas, que sin duda, se refleja en la construcción de la pregunta de investigación y en la forma de acercamiento al fenómeno. En consecuencia, en este estudio se considera lo digital como real, válido y contextualizado, asimismo se ambiciona establecer una relación horizontal con las personas del estudio, dichas posturas se pretenden expresar durante el proceso investigativo y en los resultados.

Actualmente, derivado de las restricciones de movilidad por la pandemia de coronavirus 2019 (COVID-19), se ha generado un aumento en el uso de las redes sociodigitales. Conforme al 19° Estudio realizado por la Asociación de Internet MX en 2023 acerca de los Hábitos de los Usuarios de Internet en México, la utilización de las redes sociodigitales se destaca por la búsqueda de información, con un 77% de las personas usuarias, seguida de la comunicación con familiares y amigos, que representa un 76.80%, y el acceso a contenido de entretenimiento, con un 62.60%.

Ante este panorama, es evidente que no solo ha aumentado la cantidad de usuarios activos en las redes sociodigitales en México, sino que también las personas adolescentes se han convertido en participantes significativos de estas plataformas. Esto se confirma con los hallazgos del Módulo sobre Ciberacoso 2022, publicado por el INEGI, que indica que los grupos de edad con más incidencias de ciberacoso son los comprendidos entre los 12 a 19 años y de 20 a 29 años, donde las mujeres son las más afectadas como víctimas de este fenómeno.

1.1.2 Estudios de interacciones sociodigitales entre adolescentes

Caben destacar, como parte de la justificación los principales enfoques teóricos que han estudiado el tema de investigación lo que articula la relevancia del mismo, por lo tanto a continuación se exponen las orientaciones teóricas asociadas con las categorías de análisis de la investigación, empezando con aquellas que abordan las interacciones sociodigitales entre adolescentes:

En el ámbito sociológico, se encuentra el enfoque dramaturgico de la interacción social (Goffman, 1959) situado en la corriente del interaccionismo simbólico en la que algunas

investigaciones han realizado la propuesta de extender dicha teoría en el abordaje de la interacción cara a cara al entorno digital, es decir, se analiza la comunicación interpersonal mediada por la tecnología; así como en el escenario de los videojuegos. Asimismo, dichas investigaciones (Serrano-Puche, 2012; Rueda, 2015; Alcolea, 2017; Lumbreras, 2018; y Puente, 2019) afirman la vigencia del pensamiento goffmaniano en el ámbito de las interacciones sociales en línea.

Por su parte, la Teoría de la Actor-Red, propuesta por Latour en las décadas de 1980 y 1990, ofrece también una perspectiva útil para el análisis de las redes sociodigitales en el contexto de las dinámicas interpersonales. Esta teoría sostiene que la realidad se compone de entidades heterogéneas vinculadas que abarcan desde humanos hasta todo tipo de objetos naturales o fabricados. Sostiene que para comprender un evento es imprescindible considerar la red de elementos implicados, desde los actores humanos y sus interacciones, ya sean colaborativas o conflictivas, hasta los elementos materiales y simbólicos que hacen posible que un hecho o proceso sea tal cual es (Girola, 2019).

Asimismo, en la disciplina sociológica se ha abordado que al estudiar la interacción social en el entorno digital se reconoce una gran vinculación con el abordaje de la ciberculturalidad porque a partir de pautas de interacción y de significaciones sociales compartidas entre las personas usuarias se propician conceptos, símbolos, códigos, medios y formas de comunicación, identidades virtuales, comunidades virtuales, etc. o refuerzan roles, valores, pautas y normas predefinidos por la cultura dominante, en consecuencia cualquier persona conectada a la red es un agente de cultura porque tiene libre acceso de producir cultura, así como de consumirla (Lévy, 2007 & Flores, 2019).

En la perspectiva sociocultural de Leontiev y Vygotski como línea para entender el fenómeno que incluye la relación del individuo con su entorno social (Torres y Juárez, 2017), se destacan las investigaciones de Crovi (2012), quien considera en sus estudios tres categorías centrales: acceso, uso y apropiación de las tecnologías de la información y la comunicación (Crovi, 2012) en personas adolescentes y jóvenes mexicanos.

Desde el punto de vista de las teorías de la comunicación de las masas, se encontraron investigaciones (García-Ruiz; Larrea, 2017; Tirado y Hernando, 2018; y Calderón-Hernández, Madrigal-Moreno y Madrigal-Moreno, 2019) que utilizan la Teoría de Usos y Gratificaciones de Katz, Blumler y Gurevitch (1982) para conocer las gratificaciones en las relaciones sociales que encuentran las nuevas generaciones al usar las redes sociodigitales. De igual forma, es referido en las investigaciones la postura de McLuhan quien considera que los medios de comunicación masiva desempeñan un papel central, ya que los ve como ampliaciones del cuerpo humano e incluso del sistema nervioso central. Estos medios actúan no solo como potenciadores de

nuestras habilidades comunicativas y de nuestro empoderamiento cultural, sino que están estrechamente entrelazados con el ser individual, influyendo de forma significativa en sus acciones y expresiones (Sosa y Arcila, 2013).

Con respecto a la población en la que se basa la presente investigación, se encontró que la mayoría de los estudios se llevan a cabo en la etapa de la adolescencia tardía (de 15 a 19 años de edad, según la clasificación de la Organización Mundial de la Salud) y en la adultez emergente o temprana (según las etapas propuestas por Papalía, Wendkos y Duskin, 2012), asimismo, entre los temas que tratan dichas investigaciones resaltan los riesgos a desarrollar adicción a las redes sociodigitales y a ser expuestos a la violencia digital (ciberacoso y acoso sexual por internet).

Por otra parte, referente a las categorías de análisis que corresponden a las fachadas emotivas y a los cortos publicados en Youtube, se encontraron los principales enfoques teóricos que han abordado dicho fenómeno, los cuales se exponen a continuación.

A partir de la perspectiva filosófica, se ha estudiado los vínculos afectivos y sociabilidad a través de la mediación tecnológica retomando las aportaciones de Spinoza, Deleuze y Lefebvre, así como a investigadores contemporáneos como Massumi, Seigworth y Thrift (Mork, 2014).

Desde la teoría sociológica de la posmodernidad, se encuentra a Bauman, quién propuso el concepto de modernidad líquida para resaltar que en la actualidad se presenta el individualismo exacerbado que genera una nueva configuración de las relaciones humanas donde no hay vínculos permanentes sino precarios, transitorios y volátiles. Calvo (2017) describe que en la sociedad moderna, las relaciones románticas, familiares y de amistad se reducen a cifras que superficialmente se pueden contar y a experiencias de disfrute dirigidas hacia afuera, pero que carecen de profundidad emocional. Esta superficialidad es lo que aparentemente protege del dolor. Por otro lado, Bauman (citado en De Querol, 2016) comenta en una entrevista sobre las redes sociodigitales que estas permiten a las personas añadir o eliminar amigos a voluntad, lo que les da control sobre sus interacciones sociales. Esto brinda a la gente cierto alivio frente a la soledad, la cual es vista como una gran amenaza en la era actual de la individualidad.

Asimismo, en el ámbito de la Sociología de las emociones, se destaca el enfoque de Hochschild sobre el manejo emocional, que sugiere centrar la atención en las normas sociales y en cómo estas establecen un orden en la interacción que sirve de puente entre las estructuras de personalidad de los individuos y las estructuras sociales de un sistema social (Enciso & Lara, 2014). Esta propuesta ha sido ampliada por el trabajo de Rosenberg (1990) sobre la reflexividad emocional, que implica la reflexividad cognitiva, que permite a una persona observar, valorar y

analizar aspectos del Yo, y la capacidad agencial, la cual se refiere a la habilidad de controlarse y autorregularse uno mismo.

Igualmente, Svensson (2014) ha sido citado para tratar temas de gestión y reflexión emocional en el contexto digital, como por ejemplo, para describir cómo las y los jóvenes experimentan emocionalmente el uso de emojis (Citado en Ramos, 2020).

De igual forma, dentro del ámbito sociológico, está la teoría de Ahmed (2015) sobre la política cultural de las emociones, la cual indica que las emociones poseen una dimensión política, ya que revelan la manera en que el poder moldea la superficie de los cuerpos y los mundos, así como las sensaciones. Por tanto, estas pueden explicar cómo funcionan ciertos mecanismos de subordinación, dominación y control.

Con respecto a la disciplina de la Comunicación se han realizado diversas investigaciones sobre el lenguaje audiovisual en el área de la televisión, el cine, el web cómic, los videojuegos, la animación, la pornografía, los memes y las redes sociodigitales que estudian aspectos como la narrativa visual, la semiótica, el impacto sociocultural, la alfabetización mediática, cultura visual, industrias creativas y los procesos de transmediación (Garfias, 2018; Garfias & Cuenca, 2020). También se ha encontrado interés científico en las emociones asociadas con la tecnología digital, poniendo especial atención en la inversión emocional que los individuos depositan en la tecnología y los múltiples dispositivos que utilizan para acceder a ella, así como en las respuestas emocionales que experimentan al usar (o no) los teléfonos móviles y aplicaciones digitales específicas. Por otro lado, este campo prevé futuras investigaciones centradas en la interacción emocional con la tecnología digital, mirando hacia el uso de dispositivos portátiles que monitorizan datos vitales y biométricos, y se caracterizan por incorporar tecnología al cuerpo de la persona usuaria. Asimismo, se estudia sobre la exploración de robots sociales y el internet de las cosas que están expandiendo la presencia de la tecnología en nuestro entorno cotidiano de manera cada vez más ubicua e inmersiva (Serrano-Puche, 2015). También Serrano-Puche (2016) sostiene que las redes sociodigitales no solo provocan emociones en las personas usuarias y se convierten en un medio para la expresión afectiva, sino que también afectan la manera en que estos afectos se regulan y manifiestan, y además tienen un impacto en la formación de la identidad individual.

De igual manera, la Teoría de Usos y Gratificaciones se ha considerado para realizar investigación sobre internet y en específico acerca las redes sociodigitales en relación con la expresión emocional en personas adolescentes y jóvenes (Casco & Aguirre, 2015; Cruz, 2018; Calderon-Hernández, Madrigal-Moreno & Madrigal Moreno, 2019).

En el enfoque de la ciberpsicología y la informática, se utiliza la técnica de análisis de sentimientos, que se centra en los emojis para realizar un análisis cuantitativo computarizado,

evaluando las connotaciones emocionales de los emojis mediante la medición de la polaridad del sentimiento como positivo, neutral o negativo. Este análisis de sentimientos suele estar vinculado con la mercadotecnia y la publicidad para integrar los emojis en el lenguaje publicitario de las marcas. No obstante, este método tiene sus limitaciones en cuanto a la clasificación automática de emociones, pues no capta la ambigüedad de las experiencias, ni la complejidad del lenguaje, ni la relevancia del contexto, ni las sutilezas del significado emocional (Ramos, 2020).

Desde el campo de las neurociencias, existe interés en estudiar las respuestas emocionales en relación con la comunicación en las redes sociales digitales (Martínez, Segura & Sánchez, 2011 y Martínez & Segura, 2016).

A partir de lo anteriormente mencionado, se concluye que el estudio de dichas categorías de análisis son de gran relevancia, dado que en la actualidad los más jóvenes se apropian de las redes sociodigitales donde encuentran y expresan diferentes formas de interacción social.

1.2 Marco teórico-conceptual

1.2.1. La tecnología como razón

La pregunta que impulsa el presente capítulo está encaminada a esclarecer cómo es que las redes sociodigitales y, en general, las llamadas nuevas tecnologías o TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) se han convertido en influencias innegables en la vida cotidiana posibilitando nuevas maneras de ser y estar en el mundo.

Para comprender el impacto de la tecnología en la vida diaria, es imprescindible examinar la historia y considerar cómo emergieron los primeros artefactos tecnológicos, y más importante aún, reconocer su desarrollo desde herramientas diseñadas para mejorar la supervivencia hasta convertirse en medios de socialización y de apropiación cultural. Tomando como ejemplos las puntas de lanza, la domesticación del fuego, los utensilios de caza hasta los implementos de cocina, son objetos que representan el uso de la tecnología. En estas invenciones es importante mirar las técnicas implementadas en su fabricación ya que en ellas queda plasmada la huella de los cuerpos y el acto del trabajo, revelando así las potencias no sólo del objeto, sino del sujeto creador. En este sentido, Mier (2006) argumenta que la historia de la tecnología se origina a partir de un intercambio con ciertos conocimientos, técnicas y una expectativa de dominio, en el cual el cuerpo humano, la racionalidad y las emociones están intrínsecamente involucrados.

Según Mier (2006), la tecnología no debe ser vista simplemente como un artefacto, sino como

un medio a través del cual se filtran los pensamientos y perspectivas del mundo, lo cual repercute en la manifestación de las emociones y, por ende, en cómo reaccionan los cuerpos. La tecnología, con sus constantes avances, plantea retos distintivos. Mier subraya este concepto al considerar a la tecnología como una entidad autónoma en el ámbito social, que tiene el poder de dictar su propia lógica de racionalidad y de imponerla en la práctica, independientemente de las expectativas de interacción con la acción humana. Este régimen es producto de mecanismos autónomos de control y una creciente dificultad para comprender plenamente los artefactos tecnológicos. Por lo tanto, la tecnología representa una nueva forma de racionalización en la modernidad, una racionalidad que se alinea con un sentido de control y transparencia, impactando en el moldeamiento de las identidades contemporáneas (Mier, 2006, p. 27).

Lo anterior, precisa Mier (2006), no implica necesariamente una vida más racional y mucho menos más libre. Al contrario, la tecnología ofrece un “efecto de unidimensionalidad”, como lo señaló Marcuse, lo que significa que está todo el tiempo velando la fragmentación de las experiencias, los procesos y exacerbación propias de la creación tecnológica, es decir, oculta todo los saberes y trabajo detrás de la tecnología.

De lo discutido previamente, se concluye que técnica, ciencia y tecnología no deben ser entendidas como entidades independientes, sino como facetas que se interconectan y se complementan entre sí. Desde los inicios de la humanidad, el ser humano ha demostrado su habilidad para desarrollar destrezas técnicas con el fin de producir herramientas que satisfagan necesidades o solucionen problemas específicos. En la evolución de dichas habilidades, junto con el interés por entender el mundo que nos rodea, surge la ciencia, cuyo fruto es el conocimiento. De este modo, la tecnología emerge como la aplicación práctica de técnicas inspiradas en una o múltiples disciplinas científicas para la creación de objetos o el desarrollo de conceptos. Así, se considera que los objetos que se encuentran a nuestro alrededor, ya sean los más comunes o los domésticos cotidianos, son productos tecnológicos. Utensilios como una licuadora, la vestimenta que se usa diario u objetos como la aspiradora no siempre han formado parte de nuestra realidad, lo cual demuestra que la integración de la tecnología en la vida diaria no es un proceso espontáneo ni implica automáticamente una transformación en cómo percibimos el mundo a nuestro alrededor. La evolución de las técnicas está entrelazada con la historia de las prácticas religiosas, las creencias, el conocimiento y los sistemas de clasificación. En consecuencia, la tecnología no es un ente imparcial, debido a que los objetos tecnológicos no solo proporcionan una utilidad funcional, sino que igualmente encarnan valores míticos, estéticos y simbólicos. Estos objetos ofrecen diferentes opciones y amplifican diferencias, sea a través de la selección del artículo más efectivo, aquel que proporciona mayor prestigio social, el que está de moda o el que es accesible económicamente, por señalar algunos factores.

Se suele asociar la actividad tecnológica con la modernidad debido a la creciente importancia que fue adquiriendo el desarrollo tecnológico y el desarrollo colectivo de fuerzas productivas dentro de un sistema económico capitalista. Frente a esto, Mier (2006) destaca el cambio de la técnica tradicional a un sistema tecnológico en el que las tecnologías muestran una expansión y variedad en las estrategias de control evidentes en las nuevas áreas de producción agrícola y manufactura, en los mecanismos y rutas de comercio, en los métodos y trayectorias de transporte, y en los recursos e índices de información. El control se manifiesta en la administración de la energía y su distribución, así como en la gestión de sus transformaciones, tales como el calor, la iluminación y el movimiento.

La evolución del método de observación de la naturaleza implicó la creación de herramientas que refuerzan, amplían y afinan la capacidad de observar: una tecnología de la mirada o enfocada en el acto de ver.

De este modo, la tecnología se adapta a los requerimientos del mercado (el capital se multiplica mediante la fabricación en serie de bienes), provocando un cambio en la sociedad que no solo se funda en un sistema productivo, sino también en un esquema de control, tal y como lo sugirió Foucault. Bajo este enfoque, los seres humanos se ven como entidades moldeadas para la manufactura industrial a través de la implementación de tácticas de domesticación en gran escala aplicadas en diversos entornos como fábricas, instituciones educativas, la esfera militar, hospitales, centros de salud mental y prisiones, por nombrar algunos. En la actualidad digital, emerge una nueva forma de supervisión social donde el capital se expande por medio de la interacción entre datos y algoritmos, más allá de depender estrictamente de la industria. Esto ha sido descrito como "capitalismo algorítmico" (González, 2022).

En este sentido, Mier (2006) señala cómo las tecnologías narrativas transforman las prácticas y costumbres del lenguaje, la importancia de las acciones simbólicas variadas, la normativa de la interacción social y la difusión del conocimiento así como el intercambio emocional. Estas tecnologías que afectan la narrativa son parte integral del avance de las tecnologías visuales y de locomoción, estableciendo conexiones con el cine, la fotografía, el periodismo y la producción en masa de libros e impresos, además de la fabricación industrial de escenarios y escenificaciones. La evolución constante de los medios de comunicación tradicionales hacia plataformas tecnológicas más modernas conduce a la emergencia de las redes sociales digitales actuales, que influyen en la experiencia y el conocimiento modificando aspectos como la conducta, las relaciones sociales, la identidad, los sentimientos y el sentido de comunidad. A esto se suma el tiempo tecnológico, como constelación opaca de acuerdo con Mier (2006), que incorpora el elemento de la rapidez y del acto eficaz, transfigurando

radicalmente el universo social, el sentido de los actos, de los vínculos, de los afectos, pero también el de la redención y el destino, el de la verdad y la certeza. Lo anterior tiene efectos claros en la transformación de las formas de vida y del régimen de subjetividad que éstas involucran.

Un elemento adicional a tomar en cuenta en relación al tiempo en la era tecnológica es el desajuste en las comunicaciones. Esto se refiere a la posibilidad de llevar a cabo interacciones sincrónicas, que ocurren en tiempo real, así como las comunicaciones asincrónicas, que utilizan sistemas para comunicarse en momentos distintos. Esto demuestra que el tiempo ha cambiado respecto al concepto tradicional, ya que ahora posibilita una simultaneidad de experiencias (copresencia, Di Prospero, 2017). Esta flexibilidad favorece los vínculos de las personas usuarias de distintas plataformas digitales a través del acceso continuo a internet y canales de comunicación diversas, complementando así la interacción presencial. Por ejemplo, uno puede participar en una reunión laboral por Zoom, a la vez que mantiene una conversación con su pareja mediante mensajería instantánea, y simultáneamente atiende las consultas de un cliente por correo electrónico.

Igualmente, Mier (2006) se apoya en la visión de Heidegger para destacar la naturaleza impresionante y única de la estructura tecnológica: la fusión de la tecnología en cada aspecto y rincón de la existencia, desde lo más privado hasta lo público, desde las prácticas diarias apenas perceptibles hasta los sistemas evidentes de control y manejo por parte de las autoridades, hasta el punto de influir en los horarios y costumbres de la vida familiar.

1.2.2 Progreso tecnológico, economía y cultura

La tecnología es vista como ubicua pues los datos de los modernos dispositivos de información están accesibles en todo momento y lugar, creando una aparente solución a la soledad y a la supresión de barreras. Al principio, la información se transmitió mediante el diálogo, después cuando la escritura se hizo masiva por medio de la imprenta se trasladó la información a través del espacio geográfico lo que permitió estimular el crecimiento y la expansión de la productividad. A medida que evolucionó la tecnología, la radio y la televisión se encargaron también de intercambiar información que complementó a la cultura impresa lo que provocó un cambio en la manera en que el conocimiento se incorporó a la actividad económica.

En el siglo XX, los medios de comunicación cobraron importancia en todo el mundo como un componente clave en el fenómeno de la globalización. Asimismo, el avance de las tecnologías de la información y comunicación en su formato digital se convirtió en el canal más eficaz para manejar información y conocimiento en el sistema económico, actualmente inseparable del uso de computadoras e internet. Según García Ruíz (2009), en el ámbito de la

economía del conocimiento, se considera que la sociedad del conocimiento emergió de la sociedad de la información, es decir, la forma en que se utiliza la información genera conocimiento que luego se estructura para ser transmitido y empleado en procesos de decisión y solución de problemas en sociedades post-industriales.

Tomando en consideración las aportaciones de Mandel (1979), vale la pena apuntar que la recuperación económica tras la Segunda Guerra Mundial trajo consigo un auge de las fuerzas productivas y de la revolución tecnológica, ligada, aunque con algunas interrupciones, a lo que el autor denomina la “economía armamentista permanente”. La concentración del capital por parte de las potencias mundiales que se vivió durante los siguientes treinta años después de la guerra comenzó a transformarse en la centralización del capital internacional, dando pie a la formación del capitalismo tardío, motivado principalmente por la economía de guerra permanente y la expansión colonialista, acompañadas por la constante aceleración de la innovación tecnológica.

Así, la tercera revolución industrial se caracteriza por responder a un mercado global que ahora busca lucros tecnológicos mediante la inversión en innovaciones tecnológicas e investigaciones dirigidas a abaratar la producción de productos pero también a promover la creación de nuevas necesidades en la sociedad que ya no se consideran básicas sino más bien pueriles. De modo que no puede pensarse al capitalismo, sin la innovación tecnológica, los procesos de globalización sin los procesos identitarios, pues todos estos cruces están actuando de manera constante a nivel social, cultural y económico en la vida de las personas.

Lo anterior, se puede complementar con las ideas de Illouz (2007) quien incorpora el eje emocional vinculado con los efectos del capitalismo en la cotidianidad. La autora sugiere que la psicología capitalizó el aspecto emocional al plantear que las emociones y la personalidad son aspectos del yo susceptibles de clasificación social y, por lo tanto, de aspiración social. De manera que las personas son incentivadas a desarrollar habilidades y recursos útiles para su desarrollo personal con el objetivo de mejorar sus condiciones socio-económico-culturales y así lograr la autorrealización. Illouz (2007) parte de la noción de inteligencia emocional para hablar de “capitalismo emocional” y de esta forma hacer referencia a las competencias emocionales que son necesarias en la economía capitalista. En este razonamiento, la adquisición de capital cultural y de capital social son vistos como modos de afrontar los códigos culturales y las interacciones sociales que en definitiva transformarán la esfera emocional de las personas que a su vez las hará adecuadas al sistema económico de consumo.

La tecnología desde esta mirada sigue siendo un medio indispensable para el desarrollo de la inteligencia emocional acorde a los contextos socio-culturales que se habitan pues funciona como potenciadora de las personalidades más adecuadas a las exigencias de

consumo. A decir de García Ruíz (2009), queda latente que desde la articulación del lenguaje hasta la invención de la imprenta y de los más recientes lenguajes electrónicos subyace una nueva capacidad de control social que reproduce una ideología dominante beneficiando a los intereses económicos privados.

No solo son fundamentales los dispositivos y los progresos tecnológicos, sino también los contenidos que llevan, los cuales también alcanzan una dimensión global. Podría afirmarse que con la innovación tecnológica emergen códigos universales, hasta el punto de que a veces parece que literalmente todo el mundo está observando el mismo evento mediático (García Ruíz, 2009). Así, las personas usuarias de estas innovaciones quedan inundados por símbolos y mensajes que les incitan a vivir la vida a través de los productos que los medios comunican, generando así nuevas percepciones de la realidad.

Frente a esto, el mismo autor destaca las funciones sociales de los medios de comunicación que ya no solo atienden a las necesidades económicas, sino que las trascienden, entre las que menciona funciones de vigilancia, de adjudicación de status, de presión para la aplicación de normas sociales, de transmisión de cultura y narcotizante o de disfunción. Lo que no hace más que confirmar el papel que tienen los medios en nuestras vidas, y con ello la presencia y el consumo de los signos a los que estamos expuestos. Signos que requieren de un proceso de codificación y decodificación a fin de conocer los mensajes que tratan de difundir y de los sesgos que transmiten, así mismo las funciones ideológicas y de dominación que transmiten.

De manera complementaria, García Canclini (2011) desde una mirada crítica a la concepción de la modernidad y a los efectos de la globalización e innovación tecnológica, profundiza sobre la raíz cultural y social de dicho desarrollo tecnológico. El autor revisa diferentes abordajes conceptuales que exploran las relaciones entre el conocimiento, la información y la comunicación como elementos constituyentes no solo de la modernidad sino también de la formación del espacio público y de la democratización. Más allá de un recorrido teórico de los principales contextos de la investigación comunicacional (sociedad de la información, sociedad del conocimiento y sociedad del reconocimiento), el autor analiza la complejidad de la significación cultural de la tecnología con respecto a las brechas que se suscitan en diversos conflictos interculturales. Asimismo, expone sobre las desigualdades que genera la sociedad del desconocimiento y las nuevas aproximaciones teóricas que se hacen necesarias en la época actual para no dejar fuera las diversidades culturales y considerar las nuevas formas de convivencia dentro la interconectividad globalizada.

Por un lado, García Canclini (2011) precisa las diferencias entre la sociedad de la información y la sociedad del conocimiento. La primera, según el autor, hace referencia al papel

que pasaron a tener la informática y las telecomunicaciones en los procesos productivos favoreciendo la expansión de los mercados, lo que supuestamente traería como consecuencia un acceso más equilibrado al desarrollo social y cultural. Sin embargo, las investigaciones han demostrado que a pesar de la extensión de acceso a la información, las desigualdades preexistentes se han acentuado al mismo tiempo que se han generado nuevas desigualdades. Sacristán (2013) afirma que existe una relación recíproca y continua entre información y conocimiento, donde la información actúa como el material base del conocimiento y, simultáneamente, el conocimiento se difunde transformándose en información, dando lugar a un proceso de retroalimentación constante.

Desde una postura socioantropológica, la sociedad del conocimiento implica reconocer que todas las sociedades han dispuesto desde siempre de saberes que se corresponden con sus contextos, los cuales les ayudan a ser autosuficientes en sus sistemas productivos. No obstante, esta postura queda un poco corta, ya que no profundiza en los efectos de los procesos de globalización y las subsecuentes interconexiones entre sociedades y sus conocimientos (económicos, sociales, culturales, de mercado, etc.), pasando por alto las diferencias y desigualdades que se generan debido a las variadas formas de conocer, ya que no se visibiliza la imbricación de las estructuras de poder que posibilita la producción de dichos conocimientos y el acceso a ellos.

No así con la sociedad del reconocimiento que plantea Canclini (2011), para lo cual es necesario partir de una visión intercultural que articula las perspectivas anteriores, es decir, los distintos modos de conocer e informarse y los diversos sentidos culturales que se les atribuyen, tanto a nivel local como global. De modo que se introduce el concepto de tecnosociabilidad, que implica nuevas formas de ser, nuevas jerarquías de valores y nuevas percepciones sobre el tiempo, el espacio y los sucesos culturales (Castells et. al., 2007, citado en García Canclini, 2011), facilitando la globalización de las comunicaciones y la convergencia digital multimedia, en las cuales se reconocen idiomas, códigos y estilos que son comunes a nivel mundial.

Convergencia que deriva de la homogeneización de procesos productivos y de la creación de plataformas y redes compartidas, para lo cual se requiere del estudio del comportamiento de dos aspectos claves, los procesos macroeconómicos y los nuevos hábitos de consumo cultural. El aspecto negativo desde esta perspectiva sigue siendo la desigualdad en el acceso a las redes de información y la desigualdad en la distribución mediática.

Para nuestro estudio, esta aportación resulta relevante si consideramos el aparato teórico que se ha venido desarrollando, pues engloba los avances tecnológicos ligados a las necesidades creadas por el capitalismo tardío, las cuales no son necesariamente necesidades básicas y que más bien están ligadas a los aspectos emocionales que imponen los hábitos de

consumo mediados por los contextos locales pero también por los globales. La noción de convergencia digital justamente articula la interacción de consumidores de diferentes partes del mundo que se reúnen para entablar una convivencia plural mediada por lenguajes, tramas y códigos comunes, que no son ajenos a las regulaciones económicas.

Desde esta última perspectiva, el estudio de los significados en la circulación de los mensajes se torna central, para lo que es necesario estudiar las condiciones en que se producen, circulan, reconocen, operan e interpretan dichos mensajes. También es importante señalar las similitudes que se comparten a través de las diferentes plataformas digitales en las que suelen expresarse valores, identidades y aspiraciones comunes que no se plantearían de no ser por las múltiples relaciones interculturales que tiene lugar en la interconexión a escala global. Como señala el autor, fijarse en las fracturas o brechas como conflictos dicotómicos (centro-periferia, informados-entretenidos, etc.) no es suficiente en las convivencias interculturales, hace falta centrarse en las “estrategias de comunicación que facilitan la inteligibilidad y la coexistencia entre sistemas simbólicos y estilos comunicacionales diferentes” (García Canclini, 2011, p. 6).

Las teorías de los actos del habla y el lenguaje vienen a jugar un papel esencial puesto que las interacciones lingüísticas deben estudiarse más allá de la semántica formal. Pensemos tan solo en la comunicación gráfica, multimedia y la basada en nuevos lenguajes digitales, como los memes, emoticonos, *gifs* y las herramientas que proporcionan ciertos videojuegos de roles, los cuales aportan elementos más complejos como los que se estudian en esta investigación, llamados elementos *moe* (elementos principalmente visuales que denotan el carácter de ciertos personajes, se abordará dicho término más adelante) que ponen en diálogo a espectadores y creadores de sectores y orígenes bien diferenciados.

Para García Canclini (2011), esta posibilidad de diálogo tiene que ver con lo que autores como Martín-Barbero y Rey (1999) llaman “el drama del reconocimiento”, o la “lucha por el reconocimiento”, según Honneth y Ricoeur, por medio de la cual se busca expresar la importancia de las diferencias y conflictos culturales, ya sean por motivaciones étnicas, de género, nacionales y generacionales y la consecuente necesidad del re-conocimiento de la identidad por las minorías. Esto coloca sobre la mesa la necesidad de reconocer las diferencias que forman a la modernidad heterogénea e híbrida de la que somos parte lo cual se complejiza debido a la continua transnacionalización de los intercambios migratorios, económicos y culturales.

Frente a estas propuestas García Canclini (2011) menciona una cuarta postura, la sociedad de la desinformación, en la que autores como Scott Lash (2005, citado en Canclini, 2011) observan la existencia de una paradoja que refleja a una “sociedad desinformada por la

información”, la cual se atribuye a la acumulación de datos insignificantes y noticias, al vaciamiento de la comunicación pública y a concurrencia de las informaciones efímeras, que dicho sea de paso, se corresponden con los contextos violentos de las sociedades globalizadas. La manipulación de los medios masivos de comunicación por parte de los gobiernos, así como el uso por particulares evidencia las tensiones entre las políticas de la información y de la desinformación.

En resumen, la época actual se encuentra plagada ya no solo de la jerarquía desequilibrada de la información sino de convergencias digitales, tendientes a fusionar y concentrar medios de información y entretenimiento, así como de revelar complicidades entre las corporaciones digitales y los gobiernos. Así, pensadores como García Canclini (2011) y García Ruíz (2009) alertan sobre la interferencia en el acceso al conocimiento, puesto que con frecuencia se ejerce de forma sesgada en detrimento del reconocimiento de grupos minoritarios y la diversidad. Es relevante prestar atención al dominio que ciertas plataformas ejercen en la creación de conocimiento y entretenimiento, las audiencias a las que se dirigen y cómo estas participan en ellas. En lo referente a las plataformas enfocadas en audiencias más jóvenes, es crítico examinar las corporaciones que las controlan y crean el contenido, el cual puede estar sujeto a manipulaciones, así como a las oportunidades creativas disponibles. Por ejemplo, tratándose de plataformas como *YouTube* habrá siempre que preguntarse qué corporaciones están gestionando este medio masivo de comunicación y qué tipo de limitaciones y accesos ofrece en diferentes latitudes.

1.2.3 La apropiación tecnológica y sociabilidad en la vida cotidiana

Winocur (2006), quien estudia cómo se integra la internet en la vida diaria, pone especial énfasis en el empleo que hacen de ella las personas jóvenes y las maneras específicas en que la adoptan a nivel local. Entendiendo la internet como un artefacto cultural, sugiere examinar cómo las personas jóvenes ponen en práctica y dotan de significado a estas tecnologías en distintas situaciones. La misma autora define la apropiación como la variedad de procesos socio-culturales que participan en la utilización, socialización y otorgamiento de sentido a las nuevas tecnologías dentro de diferentes colectivos socio-culturales, con el objetivo de explorar cómo la internet se integra en los entornos familiares, educativos y sociales.

Hoy en día, la internet se ha convertido en un espacio donde los jóvenes encuentran inclusión mediante la creación de comunidades virtuales. Estas comunidades se caracterizan por la conexión basada en intereses comunes, normas de pertenencia más flexibles, la promoción de un sentido de identidad y la aceptación de la diversidad, así como por el deseo de extender su alcance más allá de los límites del hogar y las instituciones establecidas.

En efecto, es evidente que las personas adolescentes buscan la conexión con un colectivo donde puedan intercambiar experiencias y significados de los eventos que marcan su cotidianidad con otras personas jóvenes. La investigación de Winocur (2006) subraya que las personas adolescentes se suman a comunidades digitales para interactuar y compartir contenido con sus contemporáneos, convirtiendo estos espacios en lugares de socialización. Las personas jóvenes de diferentes contextos socio-culturales generan ambientes particulares de adopción cultural que facilitan el reconocimiento a través de varias identidades, mediante prácticas y expresiones simbólicas asociadas al uso diario de internet. Dentro de estas comunidades digitales, las personas usuarias investigan la posibilidad de transformarse imaginariamente en múltiples identidades, alternar entre diversos roles o pasar desapercibidos entre las múltiples representaciones disponibles. Asimismo, se revela que la ausencia de comunicación y el quiebre en los lazos tanto presenciales como digitales, causan una mayor preocupación entre las y los jóvenes universitarios, ya que esta desconexión se asocia a un proceso de marginación social, el cual puede estar fundamentado por la edad, la etnicidad, el género o el estrato socioeconómico. Para la mayoría de las personas jóvenes, estar fuera de línea se equipara con ser invisible.

En esta misma línea se encontró que las y los jóvenes no aspiran a permanecer en el anonimato, sino que anhelan obtener mayor reconocimiento al exhibir ante otras personas rasgos físicos o cualidades de la personalidad que son valorados socialmente. Asimismo, la capacidad de modificar elementos como género, nivel educativo, personalidad o afiliación social o étnica se transforma en un medio perfecto para que las personas jóvenes manifiesten aspectos negados o idealizados de sí mismos, y expresen anhelos contenidos (Winocur, 2006). A partir de estos hallazgos, los entornos *online* y *offline*, son entendidos como realidades estrechamente imbricadas que se entrelazan para comprender múltiples formas de ser en diversos contextos y con múltiples marcos de creación de significados de la vida cotidiana.

En términos de Hine (2004, citada en Winocur, 2006) lo que considera como virtual no sirve simplemente como un enlace entre realidades; en realidad, lo virtual se desempeña como una malla de conexiones estratégicas para la interacción social que constantemente conserva

un vínculo con el mundo fuera del entorno en línea. Más aún, en muchas ocasiones el mundo "real" o físico se transforma en la base sobre la cual se construyen los espacios virtuales de interacción. Para hacer visible la imbricación entre las esferas *online* y *offline* se ha utilizado el término *onlife* a fin de dar cuenta de la intersección de lo que sucede en línea y fuera de línea (Floridi, 2015 citado en Bárcenas y Preza, 2019). Ante la posibilidad de interactividad, se evita hablar en términos de "en línea" y "fuera de línea", ya que dicha división aleja el acercamiento a realidades cotidianas adicionales y contextualizadas.

En consonancia con esta idea, es frecuente observar cómo las personas cumplen su deseo de aprender, acceder a la información, socializar y divertirse a través del uso de internet. La gran mayoría no solo ha incorporado a la red como un elemento esencial de su vida diaria, sino que también la han adoptado para llevar a cabo una variedad de actividades fundamentales para la comunicación moderna. Por ejemplo, aplicaciones digitales elementales como el correo electrónico brindan a las personas usuarias la posibilidad de recibir y enviar mensajes o archivos de texto e imágenes de manera rápida, eficiente y económica a un amplio espectro de destinatarios, abarcando esferas que incluyen el ámbito familiar, social, educativo, laboral, institucional y empresarial.

En México, la apropiación paulatina de la tecnología e internet por parte del gobierno ha promovido que algunos trámites gubernamentales y pagos de los servicios públicos se realicen a distancia y de manera más eficaz, rápida y simplificada, en la mayoría de los casos basta con que los usuarios den seguimiento a sus trámites vía correo electrónico, reduciendo o incluso eliminando las visitas presenciales en las oficinas gubernamentales. En estos casos, el correo electrónico es muchas veces el medio idóneo para validar la identidad de los ciudadanos que solicitan los servicios. Esto último junto con la unificación en formato, imagen y contenido en las páginas web del gobierno mexicano a través de sus diferentes secretarías expresa la importancia de la apropiación simbólica de la tecnología pues garantiza que la internet junto con los beneficios que ofrece sean identificables entre las personas usuarias, generando certezas jurídicas y administrativas que a su vez promueven la democratización y legitimación del uso tecnológico.

A partir de la primera década del año 2000, la velocidad de internet fue un tema que influyó en los nuevos usos de las tecnologías y fue un parteaguas en el acceso a la información. Al respecto, Tapscott (2009) refiere que "el acceso a internet de banda ancha y alta velocidad se volvió común, y además permitió explorar un mundo de conocimiento desde lugares muy lejanos mediante un teléfono celular, enviar archivos multimedia o sacar fotografías" (p.2). El aumento en la velocidad de conexión gracias al acceso a banda ancha catalizó la evolución tecnológica, culminando en la aparición de la web 2.0 en 2004. La internet se hizo más

accesible, permitiendo por primera vez que las personas usuarias pudieran crear, actualizar y difundir su propio contenido en línea. Este impulso a la participación abierta en la generación y el intercambio de ideas significó un cambio hacia un papel más activo en la creación de contenido, a diferencia de la versión anterior de internet (web 1.0) que relegaba a las personas usuarias al papel de consumidores pasivos de información y contenido.

A raíz de lo anterior, surgió el término "prosumidor", introducido por Toffler en 1980, para describir a las personas usuarias que actúan tanto como consumidoras como creadoras o reproductoras de contenido (Sánchez & Contreras, 2012). Dicho término, que subraya el rol dual de las audiencias (tanto consumidores como creadores), es especialmente relevante en las plataformas sociodigitales; soportes como *YouTube*, *Instagram* o *TikTok* favorecen la emergencia del prosumidor creativo. Esto no se debe únicamente a la capacidad de compartir sus producciones audiovisuales, sino también a que las personas usuarias adoptan un papel más activo y crítico al utilizar estos medios para expresar opiniones e intereses, hacer recomendaciones, y llevar a cabo actividades de sociabilidad e identificación, entre otras prácticas. Posteriormente, el avance continuo de la tecnología dio lugar a la web 3.0, la cual potencia la capacidad para obtener respuestas casi inmediatas adaptadas a las preferencias de la persona usuaria, gracias al uso de inteligencia artificial construida sobre extensas bases de datos y algoritmos (Aquino, 2016).

La última transformación en el ámbito de la tecnología no se ha circunscrito únicamente a computadores o teléfonos inteligentes, sino que se ha extendido a una diversidad de dispositivos que incluyen aparatos para el hogar, servicios domésticos, relojes inteligentes y cámaras, entre otros. Estos dispositivos frecuentemente integran asistentes de voz como *Siri*, *Alexa*, *Google Now* o *Cortana*, que, con acceso a internet, pueden seguir comandos de voz de los usuarios, ejecutando acciones como solicitar un taxi para una hora y lugar específicos de manera automática. El abanico de posibilidades se ha ampliado de tal manera con el uso de la web 3.0 que ahora contamos con desarrolladores que proponen soluciones a situaciones de la vida diaria como evitar el tránsito, la creación de rutas alternas, la detección del ritmo cardíaco elevado, la solicitud de asistencia médica de urgencia, entre otros alcances (Latorre, 2018). La imaginación sobre lo que puede crearse prácticamente no tiene límites, si estas son las opciones disponibles no es difícil pensar en las posibilidades que tendremos en los próximos años, sobre todo si tomamos en consideración que tanto la web 2.0 como la 3.0 están en constante desarrollo a fin de generar recursos y funciones a partir de las necesidades generadas.

1.2.4 La apropiación del videojuego *Gacha Club* y *YouTube*

Desde que internet forma parte de nuestra cotidianidad, el estudio de las redes sociodigitales también se asocia a nuevas normas sociales de interacción y la manera en la que nos apropiamos de ellas. En este sentido, Gil-Juárez, Vall-Ilovera y Feliu (2010), refiriéndose al enlace entre lo social y lo tecnológico, destacaron los términos “entorno socio-técnico” y “tecnología de relación” para reflexionar acerca de las formas de consumo de las redes sociodigitales. Los autores afirman que las personas no consumen las redes sociodigitales de manera pasiva sino que las integran en sus relaciones con los otros y términos de sociabilidad. Asimismo, se han creado conceptos como el de “cultura de la interacción e interactividad” derivado del análisis del uso de internet en contextos de población joven principalmente, quienes construyen nuevas formas de interacción mediante estas tecnologías (Berríos & Buxarrais, 2005).

En relación con lo anterior, Sacristán (2013) señaló que, a diferencia de los medios de comunicación tradicionales como la televisión y la radio, los nuevos medios de difusión de información posibilitan que las personas usuarias no sólo reciban contenido, sino que también se conviertan en creadores de sus propios mensajes. En Internet, es posible acceder a una amplia variedad de información y, al mismo tiempo, aportar a la expansión del volumen de datos en este entramado global. A pesar de esto, la mayoría de las personas usuarias tienden a ser consumidoras pasivas, accediendo a los contenidos ya presentes en Internet sin hacer uso de su capacidad para generar nuevo contenido.

En este sentido, el autor mencionado indica que son las comunidades de trabajo colaborativo que operan de manera cooperativa y actúan como centros de información y conocimiento las que generan la cultura de Internet. Esta producción cultural, propia de la sociedad del conocimiento, es reconocida como cibercultura, ya que emerge de una amplia red de interactividades colectivas. Para Lévy (2007) la cibercultura es “el conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales), de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio” (p. 1).

Por lo tanto, al estudiar la interacción social en el entorno digital se reconoce una gran vinculación con el abordaje de la ciberculturalidad porque a partir de pautas de interacción y de significaciones sociales compartidas entre las personas usuarias se propician conceptos, símbolos, códigos, medios y formas de comunicación, identidades virtuales, comunidades virtuales, etc. o refuerzan roles, valores, pautas y normas predefinidos por la cultura dominante. En consecuencia, cualquier persona conectada a la red es un agente de cultura porque tiene libre acceso de producirla, así como de consumirla. Al respecto, Flores (2019) señala que la implantación de un universo digital en la sociedad trae consigo un pronunciado “digitalismo” que

define rasgos de identidad específicos. Actualmente se discute acerca de una cultura digital que no reemplaza las formas culturales preexistentes, sino que ofrece nuevas maneras de entender la complejidad de nuestro tiempo. Dicha cultura se extiende a todos los ámbitos de la vida, llevando a un escenario de múltiples dimensiones en el que el individuo se vuelve variable y fragmentado, reflejando así la naturaleza de la cultura digital que lo envuelve. Como apunta Lévy (2007), el desarrollo de la cultura digital es un híbrido inseparable de contextos electrónicos materiales y entornos simbólicos digitales, lo que implica que la cultura digital también pertenece a lo material, igual que lo hacen todos los desarrollos culturales en general.

Específicamente en el contexto mexicano, en el marco del confinamiento por Covid-19, se promovieron las investigaciones para profundizar la relación entre las personas jóvenes y la cultura digital a fin de dar cuenta de la importancia del uso y apropiación de las tecnologías del entretenimiento digital en el sector juvenil. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales de 2023, las personas de 7 a 65 años o más de edad, dedican un promedio de tres horas diarias al consumo de contenidos en internet. Las plataformas más populares son *YouTube*, con un uso del 73%, seguido de *Netflix* con el 40%, *Facebook* y *Facebook Live* con el 28%, y *TikTok* con el 27%. En cuanto a los dispositivos preferidos para acceder a contenidos en línea, el teléfono celular lidera con un 81%, seguido por la televisión conectada a internet (smart TV) con un 37%, las computadoras o portátiles con un 12%, y las tabletas con un 7%. Respecto a las actividades de consumo de contenido digital, ver películas es la principal con un 52%, luego siguen las series con un 42%, mirar videos musicales con un 29%, visualizar tutoriales con un 26%, y finalmente, consultar deportes con un 21% y noticias con un 18%.

Por lo tanto, el sitio de reproducción de videos con mayor audiencia se encuentra la plataforma *YouTube*, introducida en 2005, la cual se sofisticó para permitir a las personas usuarias subir y compartir videos mediante internet, sitios Web, dispositivos móviles, e-mail y blogs. La plataforma también ofrece ver acontecimientos y eventos en vivo, encontrar videos sobre pasatiempos e intereses personales, así como descubrir nuevas atracciones.

En la medida en que la gente comenzó a capturar momentos especiales en video, *YouTube* prácticamente convirtió a las personas usuarias en los “emisores del mañana” (Bañuelos, 2009). El gran acierto de la plataforma *Youtube* es sin duda la interactividad que promueve ya que la audiencia es a la vez, prosumidora y seguidora, modificando así las formas de entretenimiento con contenido audiovisual (Sandulescu y Martín, 2021). Desarrollada como red social, impulsa la creación de comunidades posibilitando una relación bilateral entre quien crea contenidos y las personas espectadoras.

Ahora bien, en *YouTube*, como en algunas otras plataformas como *Instagram*, el contenido es clave pues es a partir de éste que se generan las interacciones y la difusión. De acuerdo con las estadísticas que ofrecen Adame y Newberry (2019, citadas en Sandulescu y Martín, 2021), *Youtube* es la red social más utilizada en los países de habla hispana y la primera a la que acuden las personas más jóvenes, identificadas como *millenials*, para aprender cómo hacer algo nuevo. En particular, sobre la elaboración de contenidos en redes sociales, De la Fuente, Lacasa y Martínez (2019) reflexionan acerca de los roles que adoptan las personas jóvenes durante la elaboración de mundos narrativos.

Las y los autores encuentran en este tipo de plataformas la oportunidad de creación de universos transmedia, específicamente mediante la generación de contenidos audiovisuales, como ocurre en plataformas como *YouTube*. En su opinión, las comunidades virtuales se convierten en contextos colaborativos de aprendizaje, en lo que han identificado como “alfabetización transmedia” para referirse a aquellas “habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas” (Scolari, 2018, citado en Fuente, Lacasa y Martínez-Borda, 2019, p. 174). Incluso, se señala que la producción transmedia es una opción con la que cuentan las personas adolescentes para profesionalizarse, en particular en los ámbitos de los videojuegos, la escritura creativa y el uso de redes sociales, al grado de tener acceso a beneficios económicos para ellos y generar ganancias a las industrias dirigidas al consumo (Establés, Guerrero-Pico y Contreras-Espinosa, 2019; y Flores, 2020). Al combinar los entornos reales y virtuales, las redes sociodigitales facilitan que los más jóvenes expresen sus intereses personales, colaboren entre iguales y creen comunidades de aprendizaje.

A través de la noción de transmedia, algunos autores (Fuente, Lacasa y Martínez-Borda, 2019 y Establés, Guerrero-Pico y Contreras-Espinosa, 2019) buscan mostrar la convergencia de la narrativa a nivel textual con la práctica social, es decir, la dimensión cultural de cualquier fenómeno narrativo que se presenta en los medios, incluidas las redes sociodigitales. Estas últimas devienen como medio para la creación y publicación de contenidos, los cuales no son independientes del contexto transmedia en el que se comparten. A esto se suma la denominada “economía de la atención” ejemplificada por plataformas como YouTube, TikTok e Instagram. En ellas, la vertiente comercial se entrelaza con la comunitaria, a través del posicionamiento de marcas de productos y servicios mediante figuras públicas como los *influencers*. Estos refuerzan su valor social dentro del conjunto de normas y estructura jerárquica de la comunidad a la que aportan, y validan su estatus de *influencer* frente a seguidores que valoran su autenticidad y su disposición a compartir aspectos de su vida privada (Establés, Guerrero-Pico y Contreras-Espinosa, 2019).

Siguiendo con el ámbito del entretenimiento en la red, los videojuegos se posicionan como plataformas utilizadas por personas usuarias de distintos rangos etarios, sin embargo, son las personas adolescentes quienes reportan más horas de uso. Los videojuegos se definen como programas informáticos creados para proporcionar entretenimiento y disfrute, accesible mediante múltiples dispositivos incluyendo consolas de videojuegos, computadoras y teléfonos celulares (Gil Juaréz & Vida Mombblela, 2007). Los videojuegos dentro de la web 3.0 constituyen una novedosa dimensión que recientemente puede encontrarse como uno de los servicios complementarios dentro de las plataformas de las redes sociodigitales. Aunque siguen existiendo los videojuegos autónomos de dichas redes, éstos generan cada vez más las mismas dinámicas de comunidad e interacción social que las redes sociodigitales.

En efecto, los videojuegos de rol se colocan como una tendencia que favorece la creación de universos transmedia, donde los más jóvenes tienen la oportunidad de combinar la narrativa a nivel textual con las practicas socio-culturales de su contexto, al mismo tiempo que crean comunidades de aprendizaje y acompañamiento. De acuerdo con la clasificación de los videojuegos, los videojuegos de rol consisten en la recreación de un extenso escenario ambientado en una historia ficticia donde las personas jugadoras crean un personaje propio y característico. Este tipo de videojuegos pertenecen al género de aventura inmersiva en la que las personas jugadoras se identifican con sus protagonistas y resuelven diferentes pruebas para avanzar y conseguir resolver el final de la trama (Gil Juaréz & Vida Mombblela, 2007).

1.2.4.1. El videojuego Gacha Club

En la presente investigación se estudia el videojuego *Gacha Club*, el cual sigue las características generales del género de aventura pues permite a las personas usuarias crear historias y caracterizar personajes. Es importante señalar que *Gacha Club* pertenece al género de videojuego de rol o juego de roles. Gil y Vida (2007) sostienen que los juegos de rol pertenecen a la categoría de los videojuegos de aventura y se distinguen por ofrecer una narrativa en la cual quienes juegan se identifican con los personajes principales con el fin de superar distintos desafíos para progresar y desentrañar la historia. Según estos autores los juegos de rol simulan un amplio universo situado en un relato de ficción en el que las personas usuarias crean y personalizan su propio personaje. Estos juegos brindan a los participantes una extensa libertad tanto en sus acciones como interacciones, permitiéndoles decidir sus movimientos en cualquier instante para evolucionar su personaje y alcanzar la meta trazada.

En este sentido, se podría afirmar que en los personajes recaen los intereses primordiales de las personas usuarias por lo que son planteados de manera interesante y atractiva, de modo que puedan explorar ampliamente los escenarios y objetos del juego en busca del equilibrio entre una buena historia y la capacidad de las personas usuarias para vivir a través de las historias de sus personajes.

La palabra *Gacha* viene del japonés que hace referencia a los pequeños juguetes que se pueden comprar en máquinas expendedoras y que vienen en pequeñas cápsulas. El videojuego, dirigido especialmente a niñas, niños y adolescentes, es una aplicación gratuita que permite a las personas usuarias crear personajes a través de una amplia diversidad de plantillas prediseñadas para caracterizar a sus personajes, incluyendo rasgos como el rostro, los ojos y el cabello, así como una variedad de atuendos y escenarios en los que se desarrollarán las historias.

La atracción central de este videojuego es que el estudio creativo y de diseño se ciñe al estilo *anime*¹, entre ellos, se encuentran principalmente los ojos grandes y de colores llamativos, el cabello de diferentes colores y peinados diversos, las proporciones del cuerpo son más realistas que en las caricaturas, asimismo, cuenta con un gran y variado conjunto de expresiones faciales y poses que denotan el carácter y modo de ser de los personajes creados.

Este videojuego, además, ofrece la opción de elegir entre ocho minijuegos a los que se pueden unir las personas usuarias. No obstante, la opción que interesa analizar es la de creación de escenas en el modo de estudio en el que las personas adolescentes crean personajes e historias con una amplia variedad de fondos y escenarios con el fin de contar relatos que generalmente reflejan la personalidad de las personas usuarias. Incluso, las mascotas juegan un rol importante y de igual manera pueden personalizarse y ocupar un lugar de personaje dentro de dichas historias. Sumado a ello, las personas adolescentes socializan sus cortos con las personas consumidoras o prosumidoras mediante la plataforma *YouTube*. Un vez realizadas las escenas o cortos (videos de poca duración) se pueden compartir en otras plataformas, sin embargo, la mayoría lo hace dentro de una comunidad virtual llamada *Gchatuber* situada en la plataforma de *YouTube* (internetmatters.org, 2022).

A partir del análisis de este videojuego de rol se advierte que las personas adolescentes se posicionan como prosumidoras de la cultura popular, para quienes habitar el ciberespacio adquiere un sentido y un propósito, es decir, un significado personal y simbólico que parte de la influencia sociocultural de su grupo de referencia. La apropiación práctica y simbólica de las plataformas digitales que se comentan, el videojuego *Gacha Club* y *YouTube*, es un proceso

¹ En occidente *anime* se usa para nombrar a los dibujos animados de origen japonés (Horno, 2013).

que implica la emergencia de subjetividades y la (re)construcción de identidades, puesto que gran parte del uso que se hace de estos espacios digitales es relacional.

Como apuntan Torné & Gil-Juárez (2009), los videojuegos desempeñan un papel crucial y formativo en el proceso de socialización dentro del mundo de las tecnologías emergentes. Facilitan la creación de un entorno simbólico compartido donde emergen nuevas maneras de interactuar social y educativamente, de compartir conocimientos y valores morales, y de formar la identidad individual. Por ende, se considera que los videojuegos frecuentemente representan una vía de introducción a la socialización para los más jóvenes, en particular durante la adolescencia, una fase que se caracteriza por la búsqueda de relaciones más profundas y una participación más activa en la sociedad.

Por medio de la plataforma *YouTube* las personas prosumidoras del videojuego *Gacha Club* comparten sus cortos en la comunidad *Gachatuber*, acción que posibilita la visualización exponencial de sus historias. En consecuencia, se generan diálogos y discusiones entre coetáneos, de tal modo que se establecen relaciones interpersonales a distancia, al mismo tiempo que se genera una apropiación del contenido audiovisual que se comparte en la red. Al respecto, Sádaba (2018) indica que para la juventud, el uso de la tecnología digital posee un significado simbólico que refleja el deseo de integrarse a un colectivo, desarrollar su capital social y manifestar su identidad individual a través de la participación en plataformas sociodigitales específicas.

En este sentido, la inmersión y pertenencia de las personas adolescentes en la comunidad que se crea a partir del videojuego *Gacha Club* estimula entre las personas usuarias la creación de personajes y de narrativas que facilitan formas de autorrepresentación. Es decir, el videojuego es el medio por el cual las personas adolescentes actúan o performan diversas expresiones del Yo, a través de roles específicos en diferentes situaciones que asignan a sus personajes, dando pie a la construcción y reconstrucción de la identidad.

Al respecto, Ling y Yttri (2002) mencionan que una dimensión del dispositivo tecnológico es la gestión del propio yo mediante las funciones que ofrece, así como los accesorios que se le pueden añadir a la imagen, incluidos los elementos más formales como tonos o fondos de pantalla. En efecto, los dispositivos digitales, cuentan con funciones o herramientas tecnológicas que permiten modificar o magnificar más allá de lo que somos, por lo que se tiene la posibilidad de proyectar los yo(es) que quisiéramos ser como ya apuntaba Goffman desde la sociología.

Lo anterior, aunado a la propuesta más reciente de Haraway (1995) quién entiende a la tecnología a través de la metáfora del *cyborg*. Para ella, la hibridez que se produce entre la máquina y el organismo, llamado *cyborg*, explica la prolongación del “ser y estar” en los

diferentes espacios que habitan las personas, de tal forma que la tecnología se convierte en una extensión del cuerpo. De ahí la relevancia de considerar a la tecnología como elemento constituyente de las construcciones identitarias, pues no se puede ignorar que las autorrepresentaciones e identificaciones parten también de las condiciones que hoy en día ofrecen los avances tecnológicos.

Más aún, si retomamos las apuestas sociológicas de Goffman (1981), es a través de los conceptos de máscara y fachada que el autor explica la representación de “nuestro sí mismo mas verdadero, el yo que quisiéramos ser” aunado a aquella información que se desea ocultar que es justamente una de las opciones de los perfiles creados y moldeados en la red que deben ser gestionados por las personas usuarias. En el caso específico del videojuego de roles que se comenta, más allá de la representación de la propia imagen (personajes), se permite crear narrativas que además exponen cuestiones y contextos de la vida cotidiana frente a y con otras personas usuarias del videojuego y de la plataforma YouTube. Siguiendo a Goffman (1981) la interacción de las personas con los otros se va a jugar en términos de acción dramática, donde la persona no solo se enfrenta a múltiples fachadas personales y sociales mediante personajes sino que tiene la opción de crearlos y recrearlos al mismo tiempo y/o de la misma forma en que se recrea la identidad.

Al respecto toma relevancia el señalamiento de Turkle (1997): “Internet se ha convertido en un significativo laboratorio social para la experimentación con las construcciones y reconstrucciones del yo que caracterizan la vida posmoderna. En su realidad virtual, nos aut creamos (p. 228)”. De ahí la importancia de analizar los contenidos, formas y representaciones que las personas adolescentes desarrollan dentro del gran laboratorio social en que se han convertido las plataformas digitales de entretenimiento, en especial el entorno de los videojuegos de rol y las comunidades virtuales en las que interactúan a partir de estos. Sin dejar de considerar las brechas digitales que agravan las desigualdades en la falta de acceso a la conectividad y por ende a la información y al conocimiento, la socialización con pares, las diferencias de uso entre mujeres, varones y disidencias, entre otras. Por ejemplo, en el caso de los videojuegos se ha señalado la presencia de estereotipos femeninos y masculinos en la manera de usarlos y representar sus contenidos (Gil, Vall-Ilovera & Martínez, 2009).

Finalmente, en este capítulo se aborda el papel que juega la tecnología en nuestras vidas cotidianas, con especial énfasis en el valor simbólico y práctico que imprime en la relacionalidad social, cultural e incluso económica. Las tecnologías narrativas, en particular aquellas que desarrollan las tecnologías de mirada y del movimiento, tienen un efecto específico en los usos de las palabras y las acciones simbólicas, ya que regulan y moldean la interacción y el intercambio afectivo entre las personas usuarias (Mier, 2006). Particularmente,

hablando de las redes sociodigitales, se ha resaltado su rol en la modulación de la conducta, de los sentidos de pertenencia e incluso en la configuración identitaria. Vale la pena destacar que se trata de una evolución de largo aliento, en el que la internet ha sido un componente que ha transformado nuestra concepción del tiempo y el espacio y sobre todo nuestro sentido de la velocidad en las comunicaciones, transformando las formas de vida y los regímenes de subjetividad que operaban antes de la revolución tecnológica y los procesos de globalización.

Del mismo modo, las funciones sociales y culturales de las redes sociodigitales trascienden los análisis económicos en los que se centraban los estudios sobre tecnologías y productividad. Esto ha dado pie a que se resalten otras funciones de la tecnología que no son siempre evidentes, no obstante están continuamente regulando la vida de las personas, poblaciones, países y hasta de continentes enteros. En relación con dichas funciones de la tecnología se destacan los regímenes culturales, de vigilancia y de seguridad que se han impuesto a la par de los desarrollos tecnológicos, y que son visibles cuando se exponen las complejas interconexiones entre las diversas sociedades y los conocimientos que estas producen, o más bien que se co-producen, evidenciando las estructuras de poder que posibilitan la producción de dichos conocimientos e innovaciones tecnológicas. Justamente la noción de tecnosociabilidad reporta las convergencias digitales multimedia en las que se reconocen narrativas, códigos y estilos a escala mundial (García Canclini, 2011).

De acuerdo con las diferentes redes sociodigitales también es posible identificar valores y aspiraciones que son comunes gracias a las múltiples relaciones interculturales que hacen posible que diferentes sistemas simbólicos y estilos comunicacionales no solo coexistan sino que sean inteligibles en diferentes espacios geográficos. Ya sea que se trate de una localidad o de una metrópoli en diferentes polos del globo terráqueo, habrá códigos, lenguajes y valores que serán comunes en sus pobladores gracias a las convivencias interculturales que solo son posibles gracias a la internet y su desarrollo en tiempos récord. Haciendo referencia a los grupos de adolescentes que nos interesan en esta investigación esto resulta de gran relevancia ya que en esta etapa del desarrollo buscan diferenciarse al mismo tiempo que unificarse y desarrollar un sentido de pertenencia con sus pares. Un ejemplo claro, es el objeto de la presente investigación que analiza el entorno de las personas que se nombran como *Gachatubers*, una comunidad virtual derivada de un videojuego de rol llamado *Gacha Club* que promueve la producción de personajes, tramas y lenguajes compartidos por las personas participantes, las cuales tienen en común la pertenencia a un sector etario, mayoritariamente adolescentes en busca del reconocimiento de sus saberes y de la formación de sus identidad(es). Siendo lo anterior una muestra del entrecruce de los entornos *online* y *offline*, los cuales se convierten en marcos de significación y contextualización de la vida cotidiana de estos adolescentes.

1.2.5 Teoría de la base de datos de Azuma

Para realizar las interpretaciones de los cortos, en primera instancia, es útil citar la teoría de consumo de la base de datos de Azuma (2001), la cual es una teoría posmoderna que explica la manera de consumo de productos del colectivo otaku² y público en general en el que proliferan obras derivadas (pequeñas narrativas) conformadas por diversos escenarios y elementos nombrados *moe* que son primordialmente visuales (y de otro tipo como elementos fónicos, frases estereotipadas o poses distintivas) que resultan exitosos y se quedan almacenados en la base de datos. Los elementos *moe* se refieren a las características o rasgos con carga afectiva que caracterizan al personaje, por lo que provocan una respuesta emocional en la audiencia, y por consiguiente se archivan en la base de datos para que las personas creadoras diseñen un tipo ideal de personaje atractivo (Azuma, 2001) que asegure su consumo. Dichos elementos, almacenados a manera de base de datos, son retomados por diferentes creadores una y otra vez de múltiples maneras para crear personajes lo que da como resultado un producto usual y frecuente, así como un consumo desmesurado y poco creativo que encamina a los seres humanos a la animalización.

Gracias a la base de datos de personajes y escenarios, las personas creadoras pueden generar productos nombrados simulacros, término que Azuma (2001) tomó de Baudrillard con quién concuerda que en la sociedad posmoderna³ se debilita la distinción entre productos y mercancías originales y sus copias, mientras que una forma provisional llamada simulacro (u obras derivadas), que no es ni original ni copia, se vuelve dominante. A la vista de la posmodernidad, el éxito de un producto se conforma de simulacro compuesto de personajes elaborados por combinaciones de elementos *moe* populares procedentes de la base de datos (Azuma, 2001). Por lo tanto, las personas creadoras otorgan mayor relevancia a la deconstrucción del personaje original en elementos *moe* para que después se recombinen tales elementos a fin de crear otros personajes (simulacro) que causen conmoción en la audiencia, con la consecuencia de dar mayor importancia a la estética de los personajes que a la narrativa.

De igual manera, Azuma (2001), basado en la teoría de consumo narrativo de Otsuka, menciona que en la modernidad se consumía una gran narrativa en las historietas, en cambio,

² La palabra otaku se refiere en su gran mayoría jóvenes aficionados al manga, al anime y/o videojuegos de la animación japonesa (Menkes, 2012).

³ Desde una perspectiva filosófica y social, la posmodernidad puede comprenderse como una etapa que interpela y desmitifica la narrativa dominante (el gran relato) o el mito de la modernidad. En esta narrativa se cuestiona la noción de que la prosperidad ha sido alcanzada por todos los seres humanos, así como la presunta existencia de igualdad y justicia social universal o el respeto hacia las minorías étnicas y religiosas. Contrariamente a ello, la realidad muestra tiempos marcados por profundas injusticias sociales perpetuadas por regímenes dictatoriales y genocidas en el mundo (Muñoz, 2013).

en la posmodernidad lo que se consume es la reproducción de pequeñas narrativas mediante simulacros (surgen de una combinación de elementos *moe*) y productos derivados (obras originales que se parodian, cortan o remezclan) provenientes de la base de datos.

Azuma explicó su teoría de “la imagen del mundo del modelo de base de datos”, tomando como referencia “la imagen del mundo del modelo de árbol” de Otsuka (citado en Azuma, 2001), de la siguiente manera:

- En la modernidad el consumo narrativo tenía una estructura “de árbol”. La capa interna profunda del árbol (la gran narrativa) se encargaba de regular y actuar sobre la capa superficial externa del árbol (las pequeñas narrativas) en la que se generaban los productos que contenían una cosmovisión o ideología, los cuales eran consumidos por quienes estaban determinados por la narrativa.
- Con la llegada de la posmodernidad, se dio un cambio a un “modelo de base de datos” que tiene una estructura de doble capa, donde la capa profunda (la base de datos) contiene una acumulación de elementos *moe* codificados que se recombinan indistintamente en la capa superficial externa (las pequeñas narrativas) sin dar importancia a alinearse con una narrativa específica, sino con la interacción afectiva del creador con elementos *moe* provenientes de la base de datos; y en la otra capa, la superficial externa (pequeñas narrativas), deja de operar la lógica del original y la copia, pues en su lugar se desarrolla una lógica de simulacro u obra derivada. Las personas usuarias leen la narrativa desde la superficie.

Azuma (2001), en su teoría de base de datos, destaca la práctica de desglosar las obras o productos en términos de elementos *moe* (simulacro) que desencadenan una respuesta afectiva, es decir, garantizan un vínculo afectivo entre personaje y espectador porque los elementos visuales como los rasgos físicos, socioemocionales o una peculiar conducta de los personajes generan en el espectador principalmente simpatía, ternura, atracción o cumplen deseos, por ejemplo, tener en la cabeza unas orejas de gato, ya que los elementos *moe* suelen ser aspectos visuales del diseño de personajes (rasgos físicos y/o emocionales), pero también pueden ser voces, escenarios o desarrollo narrativo estereotipado.

1.2.3 Teoría de la dramaturgia de Goffman

Goffman es reconocido por el enfoque dramático que estudia los escenarios habituales de la vida cotidiana y con el interés primordial en la estructura o las reglas de la interacción que controlan los encuentros cara a cara entre un número limitado de personas. La obra de Goffman

fue influenciada por Emile Durkheim, reflejándose esto en su enfoque hacia los aspectos rituales y simbólicos de la vida diaria, así como en su análisis dramático donde utiliza la metáfora del teatro como elemento central. Además, Goffman se enmarca dentro de las sociologías interpretativas, al lado de corrientes como el interaccionismo simbólico, la etnometodología y la fenomenología social, las cuales centran su atención en el estudio de los microprocesos como reacción a la sociología estructural imperante (macrosocial⁴).

Formado en el círculo del interaccionismo simbólico de la escuela de Chicago, Goffman tomó la influencia tanto de la obra de Blumer como la de Mead. De Blumer no le fueron ajenas las premisas del interaccionismo simbólico, las cuales son:

1. Los individuos actúan sobre la base del significado que atribuye a los objetos y situaciones que les rodean.
2. Los significados se derivan de la interacción social que se produce entre los individuos.
3. Cualquier significado que es comprendido de manera colectiva puede ser alterado y se transforma mediante un proceso de interpretación personal que cada individuo lleva a cabo en distintos contextos de interacción social.

En su teoría dramática, Goffman utilizó el concepto de los múltiples "yo" de Mead para analizar al individuo en dos aspectos: por un lado, como actor con atributos materiales, físicos, biológicos y cognitivos, y por otro, como personaje, conformado por la imagen que tiene de sí mismo (el *self* o sí mismo). Mediante la metáfora teatral, Goffman (1981) explicó que las personas comunican su posición en la jerarquía social y de poder utilizando una "máscara expresiva", que es una identidad social otorgada y definida por la sociedad, y que puede ser revocada si la conducta de la persona no es acorde a ella. Así, la máscara simboliza el papel que las personas buscan desempeñar adecuadamente en un contexto específico.

1.2.3.1. Conceptos del enfoque dramático de Goffman

Durante la interacción, las personas actúan como personajes, esforzándose por preservar la impresión que proyectan como actores sociales ante sus interlocutores. Así, el concepto de "self" se asigna a la persona basado en la imagen social que representa su personaje, y por ende, toda interacción se considera una actuación o representación (Goffman, 1981).

⁴ Este es un campo de estudio de la sociología estructural que adopta una perspectiva amplia (macro), enfocándose en la estructura social más amplia, los sistemas sociales y las poblaciones a gran escala (Salles, 2001).

Resulta importante el efecto dramático del actor social, quien primeramente indaga los hechos característicos de tal situación con la finalidad de conocer y tomar en cuenta qué es lo que ocurrirá, a fin de presentar determinada información que es del interés de los interlocutores y que corresponda con el papel esperado socialmente. En caso de no contar con dicha información, el actor social trata a las personas a partir de la impresión que dan, puesto que le permite realizar suposiciones sobre las señales, los tanteos, las insinuaciones, entre otros, que comunica el interlocutor.

Por lo tanto, el individuo procurará mantener una impresión apegada a las expectativas sociales para garantizar la estabilidad de las situaciones sociales, de lo contrario, será juzgado por los demás de acuerdo con las normas socioculturales (Goffman, 1981). En cada interacción social, existe una fachada, que puede ser tanto personal como social. La fachada personal comprende los aspectos de expresión que la audiencia asocia con los actores y prevé que estos muestren durante su actuación; se divide en apariencia y modales. La apariencia se refiere a las señales que informan sobre el estatus social del actor, mientras que los modales son las señales que indican el tipo de relación de interacción que el actor anticipa adoptar en la inminente situación; en general, se espera que haya consistencia entre apariencia y modales.

En relación con la fachada social, Goffman (1981) señaló que esta se vuelve institucionalizada a partir de las expectativas estereotipadas que genera y adquiere un significado y permanencia que trasciende las tareas específicas que se ejecutan en su representación. Esto implica que se anticipan conductas basadas en lo que socialmente se espera dentro de un determinado contexto. Además, la fachada esta compuesta por el medio, el cual Goffman (1981) describe como el mobiliario, la escenografía, los equipos y otros componentes propios del escenario, que proporcionan el espacio y los recursos para el desarrollo de la acción humana que tiene lugar en frente, dentro o alrededor de él.

Otro término que se recupera del mismo autor, es el marco o *frame*, que hace alusión a un conjunto de reglas, pautas o postulados que las personas pueden identificar y clasificar para dar un sentido a los eventos, lo cual les permite implicarse en la actividad organizada por el marco con el fin de causar una buena impresión en los demás (Goffman, 2006). A su vez, Goffman emplea la noción de "framing" para enfatizar la flexibilidad inherente a cada interacción social, explicando que los participantes pueden "abrir" o "cerrar" marcos dependiendo de las demandas dramáticas que se presenten. Esto alude a una perspectiva menos rígida, en la que el proceso de negociar situaciones y actuaciones cobra mayor relevancia (Wolf, 1979).

A partir de estos conceptos es necesario hacer mención del ritual, que indica cómo debemos comportarnos, pues en toda interacción existen pautas o normas sociales, y a partir de éste, se construye el papel o rol a desempeñar a través de la fachada personal y social que

hacen posible el manejo de las impresiones y la manipulación a la audiencia. Una vez mencionadas las aportaciones de Goffman, se llevará a cabo el análisis del corto desde la teoría de la dramaturgia.

Algunas investigaciones proponen extender el abordaje sobre la presentación de la persona (Goffman, 1981) al entorno digital, es decir, estudiar las autorrepresentaciones y las formas de comunicación interpersonal guiadas por parámetros culturales y mediados por la tecnología (Puente, 2019 y Torres, 2016). Asimismo, consideran que las emociones necesariamente forman parte de la construcción de la fachada para la interacción social (Serrano-Puche, 2012 y Pérez e Ibarra, 2013). En contrapartida, se ha descubierto que la identidad es un producto conjunto que emerge del cruce entre las estrategias programadas por las plataformas y las tácticas empleadas por las personas usuarias en las plataformas socio-digitales. Esta dinámica no puede ser completamente comprendida a través de los conceptos de teatralidad y performatividad establecidos por Goffman (Rueda, 2015).

En esta misma línea, diversas investigaciones han reportado que el entorno digital promueve modas, ideales y creencias que llega a limitar, inhibir y censurar posturas y pensamientos con el fin de que las personas obtengan aceptación y validación social, por lo que el ciberespacio se encuentra lejos de representar un espacio libre, de deconstrucción de los roles y mandatos de la cultura y la ideología imperante (Lemus, 2017; Moreno, 2019; y Del Prete y Rendón, 2020).

1.2.4 Teoría de las emociones de Hochschild

Como pudo observarse, el videojuego *gachaclub* funciona como una herramienta digital que opera bajo los estándares del consumo por base de datos ya que ofrece un sinfín de elementos estéticos de los que los autores, en este caso las personas adolescentes, echan mano para la configuración de personajes a los que se les dota de una carga emocional que a su vez pretende ser atractiva para la audiencia. Para pensar en profundidad sobre esta carga emocional, hay que pensar en la propuesta de Hochschild (2008) quien apunta que las emociones informan sobre las posibles relaciones entre el yo y el contexto, es decir, las emociones se orientan necesariamente al conocimiento de una situación que depende de las expectativas previas socialmente construidas. Esto quiere decir que la construcción de personajes responde a una serie de exigencias socioculturales que dictan tanto la normativa emocional como la normativa de género.

En este sentido, la elaboración emocional de los personajes obedece a las reglas del sentir que hace referencia al hecho de transformar o manipular la expresión emocional para conseguir la forma adecuada de sentir convencionalmente (amabilidad, atracción sexual y

sumisión) a fin de alcanzar el beneficio de obtener algo. En términos de Butler (2001), se hace necesaria la inteligibilidad tanto emocional como de género ya que si los personajes no se ajustan a la demanda social serán irreconocibles y como consecuencia, serán rechazados, y por tanto, dejarán de ser consumidos por la audiencia como se espera.

1.2.5 Teoría de la performatividad de género de Butler

La teoría de la performatividad (Butler, 2001) se fundamenta en el postestructuralismo francés desarrollado en los Estados Unidos de América y se sustenta en la crítica a la interpretación psicoanalítica de la subjetividad y al feminismo de la diferencia sexual. La autora (2001) parte de la comprensión de categorías como género, sexualidad y parentesco (Gayle Rubin), de los estudios sobre el travestismo (Esther Newton) y de la perspectiva lésbica (Monique Wittig); por lo que se sitúa dentro del campo de los estudios feministas, particularmente, y se considera fundadora de la teoría *queer*⁵, asentándose como una teoría fundacional de la llamada tercera ola del feminismo y de los estudios interdisciplinarios de género.

A partir del análisis de Simone de Beauvoir y Monique Wittig, Butler (2001) cuestiona la categoría de sujeto universal (hombre-varón masculino) en el sistema binario masculino-femenino. En su obra "Cuerpos que importan", Butler (2015) reflexiona sobre la materialidad de los cuerpos y cómo la construcción de género se reafirma mediante las relaciones de poder y las normativas que generan y controlan las diversas identidades corporales, además de los mecanismos mediante los cuales se mantiene la hegemonía heterosexual. Butler (2001) sostiene que tanto el sexo como el género no deben verse como verdades fijas, sino como construcciones que se crean de manera performativa; dichas construcciones podrían desvincularse de su presunta esencia al recurrir a parodias que buscan trastocar y reubicar las concepciones naturalizadas de género a lo largo del tiempo.

1.2.5.1. Conceptos de la teoría de la performatividad de Butler

Butler (2001) argumenta que la noción de sexo, la coherencia aparente entre el género y el sistema binario de sexo y género, son narrativas normativas que perpetúan y legitiman el poder de la opresión masculina y el heterosexismo. Sugiere entonces que el género no debería ser considerado como un derivado directo del sexo, sino que debería ser teorizado como una

⁵ Estas investigaciones se basan en la premisa de que tanto la orientación sexual como la identidad sexual o de género surgen de una construcción social y, en consecuencia, rechazan la existencia de roles sexuales primordiales o determinados biológicamente en la esencia de la naturaleza humana (Butler, 2015).

entidad completamente distinta e independiente, ya que ve al sexo como un constructo cultural al igual que el género. Butler (2001) sostiene que el género se forma y manifiesta a través de la expectativa o anticipación, actuando como esencia interior revelada que a su vez produce el fenómeno que se prefigura, por ende, considera que el género se constituye y se refleja mediante actos corporales que conforman una serie de gestos que parecen naturales.

Frente a ello, Butler (2001) argumenta que el género constituye el medio discursivo cultural mediante el cual se constituye y se fija 'el sexo natural' como si fuera pre-discursivo y anterior a toda cultura, considerado como una superficie políticamente neutral sobre la cual la cultura opera. En definitiva, se podría decir que el género es la estilización repetida del cuerpo, que a través de una serie de actos repetidos, conformados por un marco regulatorio muy rígido, que se cristaliza a lo largo del tiempo para formar la ilusión de una sustancia, de un tipo natural de existencia (Butler, 2001). Según estas definiciones, se entiende al género como *performance*, es decir, como efecto de verdad de un discurso de identidad que genera un ideal normativo instaurado en los cuerpos. En este aparato conceptual cobra relevancia la noción del cuerpo en tanto que no es comprendido como una simple superficie pasiva sobre la cual se inscribe el significado, sino que lo entiende como un conjunto de límites individuales y sociales que permanecen y adquieren significado políticamente.

Butler (2001) considera la performatividad desde dos aspectos: el lingüístico y el dramático o teatral, ya que plantea que el acto discursivo no solo se ejecuta sino que también se representa y, por lo tanto, es teatral y está abierto a la interpretación del público al que se dirige. Al mismo tiempo, el aspecto lingüístico genera efectos específicos dentro de las normas culturales existentes. Por otro lado, según Goffman (1981), las actuaciones o performances de género de las personas, incluyendo actos verbales y no verbales, se adaptan a las expectativas de la situación concreta y están configuradas por normas culturalmente establecidas de conductas apropiadas para hombres y mujeres (Franco, 2014).

Mediante prácticas paródicas como el travestismo, Butler (2001) busca evidenciar cómo el género se ha asimilado como un conocimiento natural y, al mismo tiempo, poner en duda su veracidad. Según Butler (2001), dichas prácticas paródicas distorsionan las nociones establecidas de cuerpo, sexo, género y sexualidad, otorgándoles nuevos significados y propagándolos de manera subversiva más allá de la estructura binaria.

El sexo, por lo tanto, al no ser concebido como una "verdad interior" de identidades intrínsecas, se interpreta como un significado construido a través de la actuación performativa y que, al desvincularse de su noción de interioridad y de su carácter naturalizado, puede dar lugar a prácticas paródicas y a interacciones subversivas que desafían las asociaciones convencionales con el género (Butler, 2001). Así, se entiende que el sexo es visto como una

normativa cultural que determina cómo se conforman los cuerpos a lo largo de un proceso extenso en el cual las personas adoptan una norma corporal. Además, en este proceso de asunción de un sexo, hay una interacción entre la identidad de género y los discursos utilizados por el imperativo heterosexual, que aprueba ciertas identidades de género y desaprueba otras. Por lo tanto, el sexo se considera un ideal normativo que busca su materialización a través de prácticas altamente reguladas y se perpetúa a través de la repetición continua de estas normas. Sin embargo, los cuerpos nunca se alinean completamente con las normas que dictan su materialización (Butler, 2015).

1.3 Marco metodológico

1.3.1 Etnografía digital

Se utilizará una metodología de estudio cualitativo que busca entender cómo las personas perciben e interpretan ciertos contextos, solicitándoles que compartan sus experiencias de manera detallada o a través del análisis de evidencias documentales como cartas, diarios personales, actas, y otros (Giroux y Tremblay, 2004). Asimismo, Taylor y Bogdan (1988) describen este enfoque cualitativo como aquel que genera datos descriptivos: las palabras de los sujetos, tanto verbales como escritas, y los comportamientos que se pueden observar.

La metodología de investigación cualitativa empleará la etnografía digital, donde la interacción con los participantes se realiza principalmente a través de medios tecnológicos en lugar de contacto físico. Esto permite conversar con las personas en cualquier instante de su cotidianidad y observar o incluso participar en sus prácticas mediáticas y sociales digitalmente, ya sea leyendo o comunicando de otras maneras. Asimismo, en lugar del texto etnográfico tradicional, se pueden usar videos, fotografías o blogs (Pink et al., 2019). La misma autora y sus colegas destacan cinco principios clave para la etnografía digital: la multiplicidad, el no-digital-centrismo, la apertura, la reflexividad y la heterodoxia.

La multiplicidad se refiere a que hay más de una forma de participar con lo digital; el no-digital-centrismo indica que centrarse en lo digital hace que se preste menos atención a cómo este ámbito se relaciona con entornos mucho más amplios; la apertura se relaciona con el espacio público de las plataformas donde la participación se torna colaborativa, creativa y flexible; la reflexividad tiene que ver en cómo el investigador construye el conocimiento y muestra la postura ética; y por último la heterodoxia exige atender a formas alternativas de comunicarse, incluyendo las maneras en las que se difunden los hallazgos, por ejemplo, el uso de websites, blogs y canales en YouTube (González & Servín, 2017).

Por su parte, Hine (2015), pionera de la etnografía virtual, propone recursos similares a los referidos anteriormente para la implementación de la etnografía digital en la investigación, los cuales son conocidos en el idioma inglés como las tres E (Embeded, Embodied, and Everyday) que invitan a pensar a internet como lo imbricado o incrustado, el cual se entrelaza con múltiples formas de contexto y marcos de creación de significado en internet; lo encarnado referente a múltiples formas de ser y sus respectivas implicaciones, y la cotidianidad que busca hacer visibles las prácticas cotidianas que muchas veces pasan desapercibidas y que sin duda son susceptibles de ser consideradas objeto de estudio.

Asimismo, Hine (2015) retoma la propuesta de Marcus con respecto al concepto de etnografía multisituada (o multilocal) para trasladarlo al método etnográfico digital, dado que las personas participan en diferentes grupos y medios digitales, del mismo modo una comunidad digital puede moverse de una plataforma a otra y las prácticas comunicativas se pueden producir de forma simultánea en varias aplicaciones digitales, al igual que de manera presencial (Astudillo-Mendoza, Figueroa Quiroz y Cifuentes-Zunino, 2020). Finalmente, Pink et al. (2019) y Hine (2015) aportan recomendaciones valiosas de cómo hacer etnografía digital que no solo resultan útiles para los objetos de estudio digitales sino para realizar el acercamiento al trabajo etnográfico digital.

En definitiva el método de la etnografía virtual reconoce que la red opera de manera permanente a nuestro alrededor, por lo que a través de esta se puede acceder y hasta habitar otras realidades, por lo que es importante analizar otras formas de ver el mundo, no tanto desde la noción de la tecnología como dominante que genera y produce el mundo como quiere, sino desde la vinculación con la tecnología como agentes de cambio.

De manera inicial se cuenta con sustentación teórica, delimitación de objetivos y supuestos que de manera crucial se relacionan con el método etnográfico digital, es decir, se tiene una mirada con la que se va al campo pero siempre con la apertura a otras teorías o posiciones alternativas que puedan contribuir al entendimiento del comportamiento de las personas a investigar. Conforme a lo que señalan Hernández, Fernández y Baptista (2014) refiriéndose a Fetterman en el año 2010, la investigación etnográfica podría iniciarse con un marco teórico o una teoría preexistente, o puede comenzar directamente con la recolección de datos en campo, incorporando después la revisión bibliográfica a lo largo del proceso.

1.3.2 Modelo triádico de la semiótica de Morris

El enfoque metodológico que se propone para realizar el análisis de las imágenes audiovisuales parte de la teoría de Morris (1971), la cual plantea la perspectiva triádica de la semiótica que

estudia la relación de los signos con la conducta de las personas. Para pasar al análisis del cortometraje se abordarán las tres dimensiones del análisis semiótico de Morris. La primera, la dimensión sintáctica, estudiada por la sintaxis, analiza la relación de los signos entre sí a partir de una concepción formal del lenguaje. Luego, la dimensión semántica, que se encarga de los aspectos del significado con respecto a la relación de los signos que se revisaron en la dimensión sintáctica.

Una vez que se analizó la expresión lingüística con su respectivo significado, se atiende a la última dimensión que es la pragmática, la cual se ocupa de la relación de los signos entre sí con aquellas cosas a las que remiten o refieren los intérpretes y el contexto. A fin de completar las tres dimensiones anteriores, se incorpora al inicio la dimensión de autor que permite conocer la vida de la persona creadora del cortometraje, lo cual enriquece dicho análisis semiótico. Lo anterior, aunado a la propuesta de Vázquez (2021), quien agrega la dimensión del autor/ fotógrafo al análisis.

Cabe destacar que este enfoque metodológico se pone en diálogo con la propuesta de consumo por base de datos (Azuma, 2001) por medio de la cual se afirma que las personas creadoras diseñan personajes que protagonizarán sus animaciones a partir de la elección de elementos visuales o gráficos que previamente han sido aceptados por la audiencia ya que generan reacciones emotivas, inmediatas y gratificantes. Asimismo, se enfatiza el enfoque dramático de la interacción social (Goffman, 1981) útil para analizar el orden de la interacción social mediante el proceso de desarrollo de las imágenes audiovisuales que utilizan las personas adolescentes para construir sus fachadas con características particulares en relación con situaciones sociales determinadas.

De manera transversal se incorpora el análisis de género a través de la teoría de la performatividad de género (Butler, 2001), así como la perspectiva emocional a partir de las aportaciones de Hochschild (2008) con el fin de complementar y ampliar la comprensión de nuevas formas de interacción dado que las fachadas emotivas no pueden entenderse sin la diferenciación de género.

Capítulo 2. Corto de Ana: “✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)”

El uso de la Web 2.0⁶ ha propiciado que las personas, especialmente las más jóvenes, se conviertan en creadoras o autoras de diversos contenidos para las redes sociales digitales. En concreto, *YouTube* es considerada una de las plataformas con mayor impacto en la producción audiovisual. Partiendo de lo anterior, en esta investigación interesa estudiar la manera en que las personas adolescentes construyen fachadas emotivas a los personajes por medio de la creación de cortos con el apoyo del videojuego *Gacha Club*⁷ y de otras herramientas digitales⁸, los cuales una vez elaborados se difunden en *YouTube*. Para fines de esta investigación, se toma como referencia el corto realizado por una informante clave en el marco de la pandemia por Covid-19.

A continuación se procede a realizar el análisis del corto en función del enfoque metodológico propuesto por Morris (1971) a fin de describir las características técnicas y los elementos básicos de las imágenes móviles (nivel sintáctico), el análisis del contenido visual (nivel semántico) y de la interpretación (nivel pragmático). Por lo tanto, en primer lugar, se menciona la semblanza de la autora, según Vazquez (2021). Posteriormente se abordan las dimensiones sintáctica y semántica. Luego se profundiza en el nivel pragmático para enriquecer el análisis del contenido audiovisual del corto mediante la teoría de la base de datos de Azuma (2001), el enfoque dramático de Goffman (1981), la teoría de la performatividad de género de Butler (2001) y la teoría sociológica de las emociones de Hochschild (2008), las cuales guiarán la comprensión sobre la construcción de las fachadas emotivas en los personajes del corto por parte de la prosumidora. En la parte final de este capítulo, se arrojan algunas conclusiones en torno a los hallazgos relevantes que forman parte del proyecto de investigación.

⁶ La tecnología de la Web 2.0 fomenta la interacción entre individuos de diversas regiones, permitiendo la creación y difusión de nuevas ideas: las personas redactan, modifican, distribuyen y consiguen un resultado de trabajo conjunto que se comunica al instante debido a la sencillez para acceder a la información. Así, las personas usuarias se transforman en figuras centrales del internet (Hernández-Salazar & Hernández-Salazar, 2017).

⁷ Es un videojuego creado por Lumine Inc. con fecha de lanzamiento el 29 de junio de 2020 y esta disponible para dispositivos basados en Android, iOS, Windows, Mac y Linux; y se instala en el celular o en la computadora y ha recibido la clasificación para niñas y niños a partir de los 9 años de edad. La aplicación también incluye minijuegos y acceso a compras de gemas y monedas para avanzar en los juegos (“Gacha Life 2? NO, es Gacha Club”, 2021).

⁸ Como *IbisPaint X*, *CapCup* y *Text on photo* que son recursos utilizados para la edición del video.

2.1 Análisis de la dimensión autor

De conformidad con Vázquez (2021), la dimensión del autor/fotógrafo apunta a la importancia de incorporar a la investigación semiótica el relato de los autores o fotógrafos, es decir, sus características, biografía y contextos. Como elementos básicos, el autor considera: el nombre de autor/fotógrafo, características físicas como la edad, el sexo, la posición social como la ocupación o el cargo que tiene en la comunidad, y una breve semblanza.

El corto titulado: “ *Quando Kimoa ve a*  *(original)*” es uno de los contenidos subidos en el canal de YouTube por la informante clave, a quién a partir de este momento se le llamará Ana⁹. Ana tiene 13 años de edad, nació en el Estado de Hidalgo y radica en la Ciudad de Pachuca, estudia la secundaria y cuenta con el apoyo emocional y económico de sus padres. En el primer encuentro a través de videollamada, Ana se presentó aliñada, sonriente, atenta y se mostró con disposición a responder a las preguntas que se le hacían. De igual forma, en todo momento Ana presentó una conducta respetuosa y amable que contribuyó a mantener un clima armónico en los encuentros.

Con respecto en la creación de sus cortos en YouTube, Ana (2021) refirió que su sueño es ser una gran YouTuber porque le gustaría ser una ídola para los demás y ser famosa. Al respecto, la autora (Ana, 2021) mencionó que desde hace un año aproximadamente crea videos principalmente chistosos por medio de su celular, para ella chistoso significa algo que deja intriga y se tiene que descubrir, por ejemplo, los acertijos o los chistes porque a veces éstos son adivinanzas. A continuación se realiza un análisis de los elementos sintácticos presentes en las imágenes audiovisuales para obtener el significado de los distintos signos.

2.2 Análisis de la dimensión sintáctica del corto

De acuerdo con Morris (1971), la dimensión sintáctica marca las relaciones formales de los signos entre sí, es decir, está relacionada con la percepción, lo que conlleva a tener presentes las características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen que a continuación se especifican en la Tabla 1.

⁹ Se utilizó el pseudónimo Ana para guardar la confidencialidad de la informante clave.

Tabla 1*Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen*

Características técnicas del corto	
Fecha de publicación del video en Youtube:	26 de mayo de 2021.
Aplicaciones utilizadas para la elaboración de la escenografía, personajes y edición:	Videojuego <i>Gacha Club</i> , IbisPaint X, CapCup y Text on photo.
Duración:	18 segundos.
Forma de ver el video:	Streaming.
Calidad de imagen de video:	720 p.
Número de visualizaciones:	211
Numero de me gusta:	3
Elementos básicos de la imagen	
Plano:	Plano americano y plano medio.
Iluminación:	Iluminado.
Color:	Presenta calidez.
Escenografía:	Interior.
Banda sonora:	Se expresa voz, música y ruidos.
Composición del encuadre:	Líneas horizontales y el centro de atención son los personajes.

Nota. Se muestran las características técnicas y elementos más relevantes del corto ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️(original) (Ana, 2021).

2.2.1 Selección de escenarios

El cortometraje se desarrolla dentro de una habitación ordenada y decorada con elementos que la hacen lucir como una sala de una casa, entre los que se distinguen: un sillón, un librero, un buró, una planta con maceta, una ventana grande con cortinas, dos cuadros y una repisa con varios libros. Se trata de una sola escena con continuidad espacial dentro de la habitación donde se desarrolla la historia en varios planos, los cuales “hacen referencia a la mayor o

menor distancia en que vemos los objetos que existen en el campo visual” (Bedoya y León Frías, 2016), por lo que el corto se desarrolla en un plano secuencia (ver Figura 1).¹⁰

Figura 1

El corto se desarrolla en un plano secuencia



Nota. Se muestra un ejemplo de la escena en una sola toma continua, sin cortes. Las imágenes audiovisuales de la escena se presentan en diferentes planos. Tomado de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ *Cuando Kimoa ve a* ❤️ (original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I0liAojVwt8>

Uno de los valores simbólicos de la sala de una casa tiene que ver con la representación y expresión de los valores e ideales de la familia, tanto los logrados como los deseados. La sala

¹⁰ El término plano secuencia hace alusión a una toma ininterrumpida de larga duración que se utiliza para narrar una escena, donde el sentido de esta proviene del movimiento y la acción captados en un solo encuadre sin cortar a otro plano (Konigsberg, 2004).

suele ser el sitio donde la familia se expone y se muestra al visitante; es el lugar de la plática formal, de la cortesía, de los discursos ampulosos y de la afirmación desmedida del yo familiar (Chávez y García, 1995). Por esta razón, la sala es considerada un espacio público dentro del espacio privado o doméstico, dado que es un lugar que se puede compartir tanto con los integrantes de la familia como con personas invitadas (Bifet, 2022). Así, la creadora del cortometraje selecciona como escenario la sala de una casa a fin de fortalecer la narración, pues la sala se convierte en el lugar de la interacción entre los personajes, contribuyendo a la representación de la identidad y de los valores familiares pues es en la sala donde suceden los eventos cruciales de la trama.

En contraste con lo anterior, a pesar de que la casa, en su calidad de espacio íntimo o privado, es percibido como un espacio seguro, es el lugar donde tienen lugar las violencias domésticas o de género. Existe una concepción equivocada de que los actos violentos no ocurren en ámbitos privados o por individuos cercanos, como la pareja, familiares, amigos, vecinos u otros conocidos, clasificándolos erróneamente como incidentes atípicos e imprevistos, cuando en realidad son los más frecuentes (Rodó-de-Zárate, Estivill i Castany y Eizagirre, 2019). Esta ambivalencia tiene como efecto la invisibilización de tipos y modalidades de las violencias de género y la disuasión de las denuncias correspondientes. Por lo que respecta a la narrativa del cortometraje, en la situación final se aprecia la interacción violenta de los personajes justamente en el espacio doméstico, en la parte de la sala, sitio considerado público.

2.2.2 Creación de los personajes

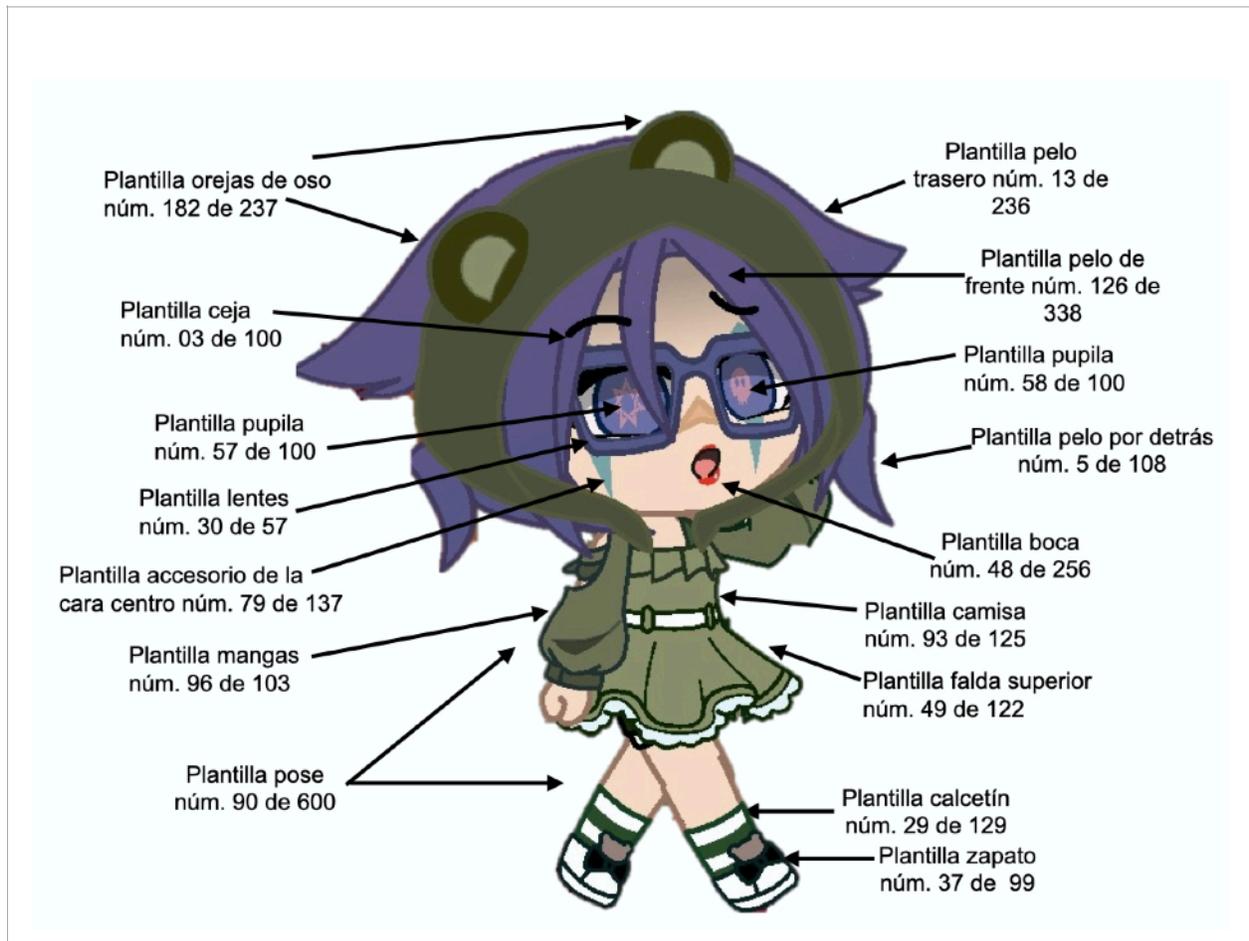
Los personajes del corto se llaman Kimoa (personaje principal), quién es de género femenino y Kiosko (personaje secundario), quién representa el género opuesto a Kimoa, ambos fueron diseñados con las plantillas integradas en el videojuego *Gacha Club*, del cual se retoman elementos visuales que conforman la apariencia externa y los roles de los personajes.¹¹ Asimismo, el videojuego *Gacha Club* ofrece una gran variedad de escenarios donde colocar a los personajes e interactuar entre ellos, en total, se cuenta con cuatrocientos noventa y cinco espacios de índole privado y público que invitan a las personas usuarias a desarrollar la creatividad y dejar volar la imaginación (ver Figura 2 y Figura 3).

¹¹ Las plantillas se clasifican en categorías y subcategorías que incluyen la cabeza (abarca el pelo, ojos, pupilas y otras características de la cara como las nariz, boca y sonrojo), el cuerpo (incorpora el color de la piel, altura del personaje, tamaño de la cabeza, rotación de la cabeza, entre otras), la ropa (contiene sombreros, accesorios para la cara, cuello y camisa, ropa de la parte de arriba y de abajo del cuerpo, así como otros objetos como portar capa, alas, guantes y cola). Cada uno de éstos elementos incluyen una amplia variedad de estilos para diseñar personajes, así como llevar a cabo algunas acciones, la cual se categoriza y nombra como pose (las personas usuarias pueden elegir la posición parada, caminando, corriendo, agachándose, sentarse en el piso o en una silla, durmiendo, brincando, volando, etc.)

En seguida se describen y se ilustran (ver Figura 2 y Figura 3) algunas de las plantillas utilizadas por Ana (2021) para la creación de sus personajes.

Figura 2

Plantillas utilizadas para construir el personaje de Kimoa



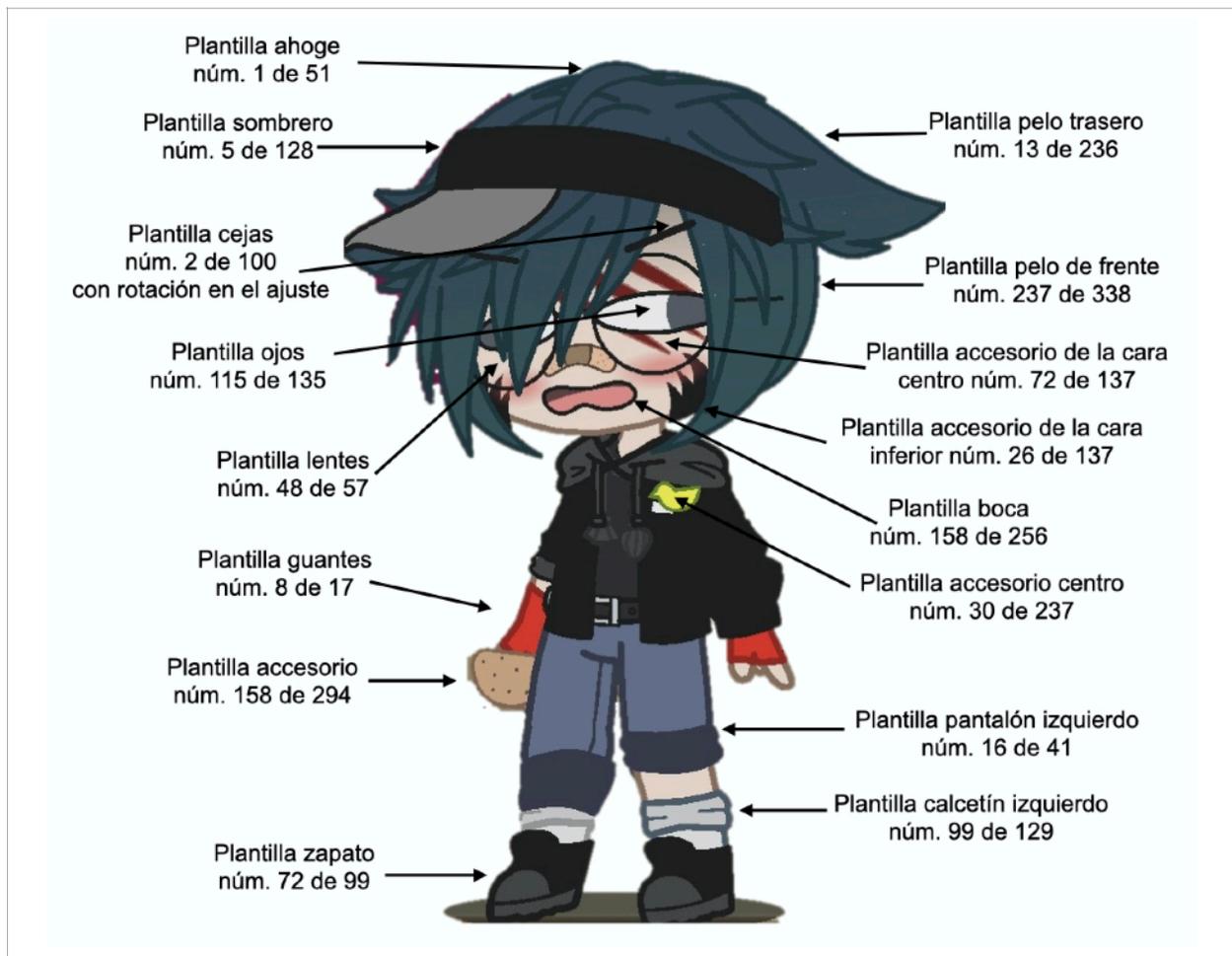
Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo de frente: plantilla núm. 126 de 338 • Pelo trasero: plantilla núm. 13 de 236 • Pelo por detrás: plantilla núm. 5 de 108
Accesorio superior	Orejas de oso: plantilla núm. 182 de 237
Ceja	En forma de ángulo: plantilla núm. 3 de 100

Ojos	<ul style="list-style-type: none"> • Delineados y de tamaño grande: plantilla núm. 130 de 135 • Pupila en forma de estrella de siete picos en el ojo izquierdo: plantilla núm. 57 de 100 • Pupila en forma de cabeza de calavera en el ojo izquierdo: plantilla núm. 58 de 100
Lentes	Forma rectangular: plantilla núm. 30 de 57
Boca	Semiabierta con labios resaltados color rojo: plantilla núm. 48 de 256
Accesorio de la cara centro	Debajo de ambos ojos se encuentra un accesorio en forma de línea felina: plantilla núm. 79 de 137
Camisa	Escotada: plantilla núm. 93 de 125
Mangas	Escotada: plantilla núm. 96 de 103
Calcentines	Rayados: plantilla núm. 29 de 129
Zapatos	Con oso y moño: plantilla núm. 37 de 99
Pose	Una mano toca la nuca y las piernas cruzadas: plantilla núm. 90 de 600

Nota. El videojuego *Gacha Club* contiene las plantillas mencionadas que son utilizadas para crear el personaje de Kimoa.

Figura 3

Plantillas utilizadas para construir el personaje de Kiosko



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo de frente: plantilla núm. 237 de 338 • Pelo trasero: plantilla núm. 13 de 236.
Ahoge	Se refiere a una antena de un solo cabello: plantilla núm. 1 de 51.
Ceja	En forma horizontal con rotación en el ajuste: plantilla núm. 2 de 100.
Ojos	De tamaño grande en diferentes ángulos: plantilla núm. 115 de 135.
Lentes	Forma redonda: plantilla núm. 48 de 57.
Boca	Abierta en forma de plátano: plantilla núm. 158 de 256.
Accesorio de la cara centro	A la altura de los ojos en forma de garra felina: plantilla núm. 72 de 137.

Accesorio de la cara inferior	A la altura de la barba en forma de rayas felinas: plantilla núm. 26 de 137.
Accesorio centro	En forma de pato: plantilla núm. 30 de 237.
Guantes	Sin dedos: plantilla 8 de 17.
Pantalón	Doblado de lado izquierdo: plantilla 16 de 41.
Calcetines	Doblados: plantilla núm. 99 de 129
Zapatos	Lengueta ancha: plantilla núm. 72 de 99.

Nota. El videojuego *Gacha Club* contiene las plantillas mencionadas que son utilizadas para crear el personaje de Kiosko.

2.3 Análisis de la dimensión semántica del corto

Para Morris (1971), la dimensión semántica apunta a la relación de los signos con los objetos a los que son aplicables, o sea, está relacionado con el contenido visual. En la sección de comentarios de la plataforma de Youtube, Ana (2021) explica que su corto trata acerca de las reacciones que tiene Kimoa cuando ve un taco y lo refiere de la siguiente manera: “*Pues el chiste es que kimoa se pone así cuando ve a un taco uwu 🍑*”.

Ante ello, se obtuvo el análisis narrativo siguiente:

Situación inicial: Kimoa ve a Kiosko con un taco y lo quiere.

Nodo o clímax: Kimoa lleva a cabo diversas estrategias conductuales para conseguir el taco como la súplica, la seducción, mimetización (gritos) y violencia, ya que al final del corto se observa a Kimoa dándole un golpe a Kiosko.

Situación Final: Kimoa no obtiene el taco.

Proceso de interacción: Se realiza a través de la comida.

2.4 Análisis de la dimensión pragmática del corto

Finalmente, para el autor (Morris, 1971), la dimensión pragmática se ocupa de la relación de los signos con los intérpretes, por lo que estudia las relaciones entre el texto y su contexto. A fin de enriquecer esta dimensión, enseguida se retoman las perspectivas teóricas de Azuma (2001), Goffman (1981), Butler (1994) y Hochschild (2008).

2.4.1 Análisis desde la teoría de la base de datos de Azuma

En el corto “ *Cuando Kimoa ve a ...*  (original)”, desde la perspectiva de la teoría de base de datos, se puede observar que, más que una gran narrativa lo que se consume es un elemento *moe* que se puede mezclar y remezclar para desencadenar un simulacro de cada personaje derivado de una base de datos que es infinita. Al respecto, Ana (2021), la creadora del corto, comentó que uno de sus personajes principales fue diseñado en relación con el vestuario de los personajes de su *anime* favorito que es *Naruto*¹². Esto coincide con lo que Azuma (2001) menciona del colectivo otaku y la audiencia que fomenta el consumo de estos productos, quienes perdieron el interés por las grandes narrativas (incluye valores, ideologías o una cosmovisión) porque obtiene gratificación emocional inmediata al visualizar los elementos *moe* de los personajes, los cuales ofrecen imágenes fragmentarias que hacen referencia a la gran base de datos, y ante la ausencia de la complejidad en la narrativa se origina la animalización del ser humano porque los encamina a la enajenación, a lo irracional y se omite la creatividad.

En este sentido, en el videojuego *Gacha Club* se encuentra la base de datos que alberga un amplio conjunto de elementos visuales como rasgos y expresiones faciales, peinados, vestuario, proporciones del cuerpo y poses que denotan el carácter y modo de ser de los personajes mediante una gran variedad de plantillas para crear y caracterizar a los personajes con la estética del anime (ver Figura 2 y Figura 3). A su vez, en dicha base de datos, se pueden encontrar elementos *moe* que pueden ser utilizados para la creación de narrativas. Ante ello, Ana (2021) colocó a Kimoa un color de pelo y peinado llamativo e inusual, ojos grandes que destacan, en ambos línea felina y unas orejas de oso en la cabeza (ver Figura 4) que Ana (2021) asoció con ternura y con los pandas, animales por los que siente una particular atracción y que tradicionalmente aparecen en animes y mangas como detonantes emotivos. En cuanto a Kiosko, también le colocó un color de pelo y peinado extravagante, *ahoge*¹³ en el cabello, ojos grandes, marcas felinas en el rostro y un estilo de pantalón desaliñado (ver Figura 5).

¹² Es el anime de shonen sentai más popular en México. Cuenta la aventura de un joven ninja huérfano de nombre Naruto Uzumaki, cuyo mayor deseo es alcanzar el título de *Hokage*, el rango ninja más alto de su comunidad, con la intención de obtener reconocimiento y estima entre los habitantes del pueblo y sus pares (Barba, 2015).

¹³ Se refiere cuando los cabellos brotan como una antena (Azuma, 2001).

Figura 4

El personaje Kimoa diseñado con elementos moe



Nota. La creadora selecciona elementos *moe* del videojuego *Gacha Club* para crear al personaje de Kimoa.

Figura 5

El personaje Kiosko diseñado con elementos moe



Nota. La creadora selecciona elementos *moe* del videojuego *Gacha Club* para crear al personaje de Kiosko.

Además, cuando ambos personajes muestran una carga emocional se enfatiza el componente visual, por ejemplo, la pose facial y corporal de seducción en la mujer (ver figura 4), el río de lágrimas debajo de los ojos de los personajes mediante una raya gruesa, vertical y azul para indicar tristeza (ver Figura 6), así como la nariz sangrante debido a alta presión arterial a causa de la expresión emocional de repulsión ante la observación de algo provocativo o excitante (ver Figura 7); de igual modo, fue significativo el componente auditivo del personaje principal que alcanzó un tono de voz agudo para conseguir un objeto deseado (el taco). Al respecto, Azuma (2001) comprende a los elementos *moe* como “visuales, pero hay otros tipos de elementos *moe*, como una forma particular de hablar, escenarios, desarrollo narrativo estereotipado y las curvas específicas de una figura” (p. 42).

Igualmente, Azuma (2001) indicó que para los otakus y la audiencia que consume la animación japonesa, los elementos *moe* resultan más atractivos porque atienden a la estética y están dirigidos más al consumo exacerbado que a la calidad de las propias obras, es decir, solía haber una gran narrativa detrás de una obra, pero a medida que la importancia de la narrativa

ha disminuido, los personajes se han vuelto más importantes en la cultura otaku y en la audiencia de consumo de animación japonesa a través de la reproducción de pequeñas narrativas por medio de simulacros u obras derivadas.

El contenido del corto que se analiza tiene una duración de diecinueve segundos y, sin ser un gran relato, la autora considera que se trata de un corto original como se aprecia en el título del corto: “*✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)*”. El video de Ana presenta un producto construido a partir de simulacros porque el corto se desarrolla en un plano secuencia en el que se destacan principalmente los elementos visuales y emocionales de los personajes (elementos *moe*), así como el modo de interacción entre ellos que son más valorados que el contenido del relato. En virtud de ello, en este análisis también es fundamental comprender las interacciones particulares de los personajes en la situación planteada en el corto, por lo que a continuación se ahondará en las aportaciones de Goffman para explicar el proceso de interacción en función de las reglas del encuentro social.

Figura 6

Ejemplo de un elemento moe para expresar una emoción intensa en Kimoa



Nota. El personaje Kimoa muestra el río de lágrimas debajo de los ojos mediante una raya gruesa, vertical y azul, que en este caso expresa la emoción de tristeza. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ *Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I0liAojVwt8>

Figura 7

Ejemplo de un elemento moe para expresar una emoción intensa en Kiosko



Nota. El personaje Kiosko muestra nariz sangrante debido a alta presión arterial a causa de la expresión emocional de repulsión ante la observación de algo provocativo o excitante. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I0liAojVwt8>

2.4.2 Análisis desde el enfoque dramático de Goffman

a) El *self*

Según Goffman (1981), Ana representa el *self* porque a través de la creación de sus personajes escenifica roles frente a una audiencia a la que tiene que persuadir con sus actuaciones. Para lograrlo, ella provee a Kimoa y Kiosko de una fachada tanto personal como social en el contexto de marcos (frame and framing) interpretativos, los cuales otorgan un carácter ritual a las interacciones sociales y hacen que las acciones sean entendibles de acuerdo con las normas socioculturales vigentes.

En relación con la representación del papel o rol, Ana (2021) mencionó en la entrevista que le gusta hacer videos chistosos, y para ella chistoso significa algo que deja intriga y se tiene que descubrir, por lo tanto, para Ana es chistoso generar intriga en las personas y puso como ejemplo el título de su video: “✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)” donde al colocar los puntos suspensivos deja con la intriga al interlocutor. A primera vista no se sabe si la creadora se refería a Kiosko o a otra persona o cosa, en este caso, Ana (2021) admitió que se refería al taco. En consecuencia, se infiere que uno de los papeles que escenifican sus personajes es la intriga, así como otros roles que se desarrollan de acuerdo con la definición de la situación que

tiene que ver con el conocimiento práctico de cómo conducirse en determinadas situaciones sociales (Wolf, 1979). En el caso del corto se expone un encuentro social en el que Kiosko trae en su mano un taco, por lo que el proceso de interacción social se lleva a cabo a través de la comida. Igualmente, en el corto se analizan otros papeles con sus respectivos rituales (por el carácter ceremonial¹⁴) a representar por los personajes como parte del proceso de interacción determinado socialmente, los cuales se abordan más adelante.

b) Fachada personal y social de los personajes

Se asume que los personajes mantienen una relación cercana debido a la proxémica que se presenta entre ellos y la confianza con la que se dirigen. Cuando se preguntó a Ana (2021) el tipo de relación entre los personajes del corto, ella refirió que son amigos de años y se gustan.

Con respecto a la fachada personal de ambos personajes, se representa la etapa de la adolescencia con peinados y vestuarios que están en tendencia en el grupo de pares, además, Ana (2021) indicó que el personaje Kimoa reflejaba su personalidad. En especial, llaman la atención los rasgos y expresiones del rostro de Kimoa. Al colocar los ojos, la mayor parte del tiempo rellenos, sin pupila, ni iris (ver Figura 8) se aparenta una expresión facial ambigua en esta parte del cuerpo, así como ambigüedad en la conversación ya que no se verbaliza el deseo, sino que se privilegia la comunicación no verbal y los monosílabos.

Figura 8

Rasgos y expresiones del rostro del personajes de Kimoa



¹⁴ De acuerdo con Goffman (1981) el carácter ceremonial de una actuación destaca los valores morales de una sociedad, por ejemplo responder con buenos modales al interlocutor.

Nota. El personaje Kimoa presenta una expresión facial ambigua en la zona de los ojos, los cuales se muestra rellenos sin pupila ni iris la mayor parte del tiempo. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l0liAojVwt8>

Es evidente que las expresiones adoptadas por los personajes son indirectas dado que se destacan los gestos y posturas corporales junto con la manifestación de emociones intensas e intercambiables sin expresiones explícitas (lenguaje verbal). Acerca de la fachada personal de Kimoa, la apariencia física es ambigua e inalterable, lo cual se relaciona con la etapa de la adolescencia donde la construcción del *self* también resulta altamente ambiguo dado que es común que en esta fase temprana de la adolescencia se presenten cambios físicos y corporales drásticos, rápidos y no sincronizados, que a su vez provocan emociones intensas que afectan el desarrollo de la identidad personal (Castillo, 2005).

Por otra parte, la ambigüedad de la fachada personal del personaje Kimoa puede deberse a la influencia de prototipos sociales que están en boga y por las normas del grupo de iguales, pues los púberes dan una gran importancia al aspecto físico (Castillo, 2005). En general, se advierte que en el corto se expresan fachadas fácilmente moldeables. Se puede deducir que ambos personajes presentan una apariencia ambigua, principalmente en los rasgos físicos del rostro, pero a lo largo de la interacción se modifica la fachada personal a causa de la actuación de determinados modales acordes con fachadas sociales altamente emotivas y acciones que definen el framing (más adelante se abordarán) para que el personaje principal obtenga el objeto deseado, tal como sugirió Ana (2021).

En Kimoa los modales se observaron cambiantes, puesto que cuando pide a Kiosko el objeto deseado, Kimoa en un inicio muestra un gesto gentil, posteriormente, se desencadena un gesto agresivo ante la respuesta negativa de Kiosko. Por su parte, Kiosko presentó un gesto antipático al no querer compartir el taco con Kimoa, seguido de un gesto agresivo por la disputa del taco y al final del video un gesto sumiso.

En consecuencia, se infiere que en la actuación de los personajes predominan fachadas emotivas, para ello se retoma a Hochschild (2008) con su aportación referente a las normas emocionales, ya que permite comprender el concepto de *reglas del sentir* que son esperables en determinadas situaciones de interacción social, y en concreto, plantea qué se debe o no sentir, y qué se gustaría sentir en una variedad de circunstancias.

En cuanto a la fachada social, la interacción de los personajes del corto se desarrolla en la sala que representa un espacio privado. Para García (2000) describe la sala como la parte más expuesta al público en una vivienda, y posiblemente, la única que está abierta a personas externas. Es un área impersonal y menos usada, que refleja las nociones sociales y la posición

del grupo familiar. Desde esta perspectiva, la sala se considera el espacio de reunión y socialización en el hogar, el área destinada para las interacciones sociales.

En el corto se puede observar a los personajes de cuerpo completo sin que haya interferencia por algún objeto de la casa (ver Figura 9), de tal forma que se ofrece la oportunidad de que los personajes principales se exhiban para brindar la mejor actuación y de esa manera ser aceptados por la audiencia, y de este modo conseguir sus objetivos. A partir de este escenario, los personajes realizan una actuación convincente que deja ver sus formas de actuar y los gestos de la cotidianidad en una realidad que les es significativa, donde se demuestran los valores, ideales y estatus, tanto logrados como deseados por el núcleo familiar (García, 2000).

Figura 9

La interacción social de los personajes se realiza en la sala



Nota. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️(original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l0liAojVwt8>

Dentro de la fachada social, también se observa que Ana (2021) recurre a la reproducción de conductas estereotipadas en los personajes, uno de los momentos es cuando el personaje Kimoa trata de seducir a Kiosko (ver Figura 4) cambiando su fachada personal con el propósito de persuadirlo para conseguir dicho objeto deseado y ante la conducta de súplica de Kimoa. Dichas actuaciones, consideradas como comportamientos estereotipados y sexistas, responden a prácticas ritualizadas con base en el orden social dentro de un marco de relaciones hetero-patriarcales a la vista de las personas adolescentes.

c) Frame y el framing en los personajes

En cuanto al marco social (*frame*), en el corto no aparece un saludo o despedida, ya sea por medio de la expresión corporal o mediante el habla, sin embargo, se logra el *frame* cuando el personaje Kimoa pide amablemente a Kiosko le comparta de su taco, por lo que se infiere que la autora consigue parcialmente el ritual conversacional entre los personajes. De igual manera, la expectativa sociocultural podría ser en el sentido de compartir la comida, ya que este gesto expresa generosidad, afectividad y solidaridad en la interacción con los demás, no obstante, Kiosko se niega a hacerlo de manera contundente, por lo que no se cumple con el carácter ceremonial del ritual esperado en ese marco de interacción social.

En general, el contenido del corto puede estar influenciado por otros productos de estilo *anime*, mangas, videojuegos, entre otras, de los que la creadora es consumidora activa, por lo tanto, se puede visualizar un marco o *frame* y *framing* que sigue las reglas de este tipo interacciones sociales, tal y como se señala en el apartado que refiere la teoría de base de datos. Al respecto, Ana (2021) mencionó que le gustan las series de Black Clover, Kimetsu no Yaiba, Naruto y Boku no Hero Academia, las cuales comparten similitudes. Una de ellas es la presentación de un personaje cómico de voz aguda, considerado ruidoso y molesto para el resto de los personajes, esto mismo podría observarse en el corto de Ana cuando Kimoa suplica con voz aguda y repetitiva que le sea compartido el objeto deseado.

En cuanto al *framing*, se considera que se presenta cuando Kimoa y Kiosko se mimetizan al gritar como expresión del enojo que causa la disputa por el objeto deseado, y es aquí cuando se ve amenazada la interacción entre ellos, al desbordarse la conducta y cerca de salirse del *frame*. En el momento que Kimoa abofetea a Kiosko, aquella asume el poder para retomar la interacción (realizan el *framing*) aunque se torne violenta no se presenta una ruptura en la interacción, a pesar de la sanción cometida a fin de interrumpir la actuación de mimetización entre los personajes.

En el siguiente apartado se expone la teoría de la performatividad de Butler, en la cual se brindan aportaciones que divergen y convergen con el paradigma teatral propuesto por Goffman.

2.4.3 Análisis desde la teoría de la performatividad de Butler

En el corto se pueden observar en varios momentos conductas y representaciones de género dentro de un marco regulador heterosexual, en el que los personajes se reafirman a través de roles específicos en una constante construcción por medio de los cuales se hacen inteligibles socialmente debido a su apariencia de género. Si bien se observa en el corto la repetición de

ciertos roles atribuibles a un género u otro, también se aprecia que estas apariencias, roles y representaciones no se estiman fijas o inamovibles, sino que por momentos son intercambiadas y fluyen constantemente entre los personajes. Siguiendo a Butler (1990) “el género resulta ser performativo, es decir, que conforma la identidad que se supone que es” (p. 84), sin embargo, esto implica necesariamente ciertos desplazamientos o fugas que trascienden al ideal normativo, de modo que interesa prestar atención a las incoherencias o discontinuidades del género, sobre todo aquellas que no se adaptan a las reglas de inteligibilidad cultural y que ponen en entre dicho las normas de género.

En el corto se distinguen a dos personajes a los que se les atribuye el género mujer (Kimoa) y hombre (Kiosko), a los que se les asignan conductas femeninas y masculinas, respectivamente. El personaje principal, Kimoa, responde a la atribución de una mujer adolescente, por medio de este la autora se representa a ella misma, según datos de la entrevista (Ana, 2021). En cuanto a la imagen, los rasgos asociados a una representación tradicional de lo femenino se advierten en la vestimenta, el tipo de peinado y color de cabello: vestido corto, color verde, de tirantes, con una sudadera con gorro del mismo color; el cabello es color morado y abundante, al parecer se trata de un peinado atado en coleta.

En cuanto a los rasgos fisiológicos, los ojos de Kimoa llaman particularmente la atención, como se mencionó anteriormente, ya que en algún momento del video toman una forma diferente; el ojo derecho se torna en forma de estrella color morado, la cual refleja, según la creadora, la luz y brillo; mientras que el ojo izquierdo toma la forma de una calavera de color morado, la cual hace referencia a la aventura, de acuerdo a lo que comentó Ana (2021). Este punto es importante ya que combina cualidades femeninas (luz y brillo) con otras masculinas (aventuras), que aparecen y se mezclan en un momento concreto para expresar una conducta determinada, tal como la seducción. Esto último nos lleva a observar que ciertas conductas son expresadas con determinadas imágenes para reforzar las representaciones tradicionales de género.

Por su parte, las conductas de Kimoa se pueden identificar principalmente en cuatro momentos que van de la seducción, la súplica, la mimetización y la hostilidad o violencia. Los primeros dos momentos se asocian indiscutiblemente con rasgos de lo femenino tradicional, ya que hace uso de la seducción cuando se baja la sudadera para mostrar a Kiosko las partes del cuerpo que no tiene cubiertas con el vestido, al mismo tiempo que cambia la forma de sus ojos (estrella y calavera) y su voz (de mujer más madura) como forma de invitación seductora, sin embargo, esta interacción no le funciona para conseguir lo que desea. La seducción (el desarrollo del atractivo sexual) como forma de expresión emocional se relaciona con lo que la autora percibe de la realidad y lo que se espera socialmente sobre ser mujer, entre ellas, la

seducción que ha sido considerada en la cultura occidental como una manera de manipulación y engaño que se hace para conseguir lo que se desea y se considera propio de las mujeres (Sanz, 2008), asimismo, a las mujeres se les suele atribuir los estereotipos tradicionales de género alusivos a la belleza, seducción y dulzura que exaltan las esferas del matrimonio y la maternidad.

El momento de la súplica se acompaña de la expresión emocional de sumisión y terquedad para mostrar cierto grado de debilidad para convencer a su compañero de darle lo que desea. En un tercer momento, ambos personajes se mimetizan gritando con otra voz (ver Figura 10), más grave, para expresar enojo, ella por no conseguir lo que quiere y él para marcar su negación de compartir el objeto deseado. Hacia el momento final, Kimoa le pega una bofetada a Kiosko para interrumpir el grito compartido (ver Figura 11). Este último momento se torna especialmente interesante, ya que este acto violento se representa como totalmente masculino, pues incluso a Kimoa le cambia la voz que hasta entonces había sido aguda, dulce y seductora para pasar a ser una voz grave y masculinizada que se apoya del insulto: “*Ya cabrón hable bien*”. Particularmente, los dos últimos momentos podrían ser considerados actos paródicos, en términos de Butler (2001), ya que se puede apreciar la adopción de roles tradicionalmente asignados como masculinos poniendo en tensión las normas de género hetero-patriarcales, momentos que podrían considerarse una fuga de dicha normatividad.

Figura 10

Escena en la que ambos personajes se mimetizan



Nota. Ambos personajes se mimetizan gritando con voz grave. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l0liAojVwt8Figura>

Figura 11

Escena en la que el personaje Kimoa le da una bofetada a Kiosko



Nota. El personaje Kimoa le pega una bofetada a Kiosko para interrumpir el grito compartido (cuando ambos se mimetizan). Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨*Cuando Kimoa ve a* ❤️*(original)* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I0liAojVwt8Figurapersonaje>

El personaje secundario, Kiosko, corresponde a la asignación de un hombre, también adolescente, vestido de pantalón azul, playera gris, sudadera negra y gorra. Su cabello es azul y corto y tiene guantes de invierno color rojo. Los ojos de Kiosko son la mayor parte del tiempo cuadrados y se diferencian de los de Kimoa, quien los tiene en forma de gota. También se identifican tres rayas rojas debajo de cada uno de los ojos del personaje, probablemente para representar valentía o signos de lucha como rasgo de lo masculino. La voz es más grave que la de Kimoa en casi todo el corto de la escena en la que se representa una negación frente a las constantes peticiones de Kimoa para conseguir el objeto deseado. Cabe destacar, que en el momento de la seducción, Kiosko parece rechazar esta propuesta con repulsión porque gira su cabeza, sus ojos cambian de forma (de cuadrados a círculos) y color (de azul a blanco), además brota sangre de su nariz (ver Figura 7). Hacia el momento final, resulta especialmente interesante que al recibir la bofetada de Kimoa, la voz de Kiosko se torna aguda, digamos que se feminiza, haciendo un viraje en los roles de género, al grado de ofrecer una disculpa (ver Figura 12).

Como puede apreciarse, se tienen en escena roles bien diferenciados entre los géneros, identidades aparentemente fijas durante todo el corto donde lo masculino y femenino hegemónico tienen lugar. Es hacia el final del corto donde se expresa un quiebre, lo femenino se apropia de la violencia que tradicionalmente ha sido asignado a lo masculino y, en consecuencia, aquél que por norma habría que seducir queda en una posición de sumisión ante

tal acto violento, como un ejemplo de feminización. Más allá de lo que parecen ser actos paródicos, se podría apuntar que el género se está construyendo constantemente a través de actos repetitivos los cuales en la mera repetición encuentran irremediamente fallas o quiebres generando la posibilidad de ampliar el repertorio de género que se dirige a cumplir con el ideal normativo.

Figura 12

Escena en la que los personajes intercambian los roles de género



Nota. La voz de Kiosco se torna aguda haciendo un viraje en los roles de género, por su parte el personaje Kimoa se apropia de la violencia que tradicionalmente ha sido asignado a lo masculino. Imagen tomada de Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ *Cuando Kimoa ve a* ❤️ (original) [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=I0liAojVwt8Figurapersonaje>

Asimismo, es importante destacar que, de acuerdo con Ana (2021), la interacción entre los personajes oscila entre la amistad y el enamoramiento, ya que se trata de dos personajes adolescentes que han sostenido una larga amistad pero que se gustan en secreto. Esta trama relacional se ajusta a las convenciones heterosexuales del contexto de la autora del corto y que se repite en la representación. Esto último, al mismo tiempo confirma que las construcciones heterosexuales se establecen como sitios de poder que dan pie a las normas y diferencias de género en las que lo femenino y lo masculino normativos son posibles, al mismo tiempo que se habilitan la desnaturalización y movilización de las categorías de género.

2.4.4 Análisis desde la teoría sociológica de las emociones de Hochschild

Para el caso que nos ocupa, Ana (2021), la autora del corto, está sugiriendo la expresión intencional de diferentes fachadas emotivas (amabilidad, seducción y súplica) en su personaje principal, esto conlleva una capacidad reflexiva que implica que el sujeto creador es consciente de la forma de adaptarse (en términos socioculturales, emocionales y de género) para obtener beneficio(s) de los demás, ya que reconoce las reglas del sentir en su contexto donde imperan las exigencias sociales (Hochschild, 2008).

Asimismo, Ana, como autora, decide llevar a cabo en su corto el “intercambio con improvisación”, que hace referencia a las personas que se posicionan por encima de las reglas de los sentimientos sociales (Hochschild, citado en D’Oliveira-Martins, 2018). Esto se observa en el corto, cuando los personajes se mimetizan al darse cuenta que uno de ellos no se beneficiará, y finalmente, se origina la emoción de enojo y violencia. Se observa que en ambas fachadas emotivas (mimetización y violencia) existe mayor margen para manifestar las emociones realmente sentidas aunque se tenga conocimiento de las reglas del sentir que no se siguen y por ende tampoco se lleva a cabo la elaboración emocional para alcanzar el orden social (Goffman, 1981).

Sin embargo, cuando la autora del corto propone fachadas emotivas que no toman en cuenta las reglas del sentir, abre la pauta para que las personas adolescentes generen otras experiencias emocionales y de género menos rígidas o tajantes en la interacción social que cuestionen el valor convencional del cambio o, incluso, la posibilidad de negociar una nueva fachada emocional para las mujeres y los hombres contraria a las normas aceptadas socialmente; esto se relaciona con el ensayo de alternativas que puedan ser asimilables al código social y de la emoción preestablecida.

Mediante el análisis del corto se reflexiona sobre las fachadas emotivas que se producen en la etapa de la adolescencia para crear interacciones entre personajes que representan eventos de su vida cotidiana. En ellas se pueden significar e interpretar diferentes tipos de relaciones, tales como las afectivas, ya sean amistosas o amorosas, relaciones de género, e inclusive relaciones conflictivas que pueden llevar a la representación de algún tipo de violencia. Por medio del consumo por base de datos (Azuma, 2001), la interacción social (Goffman, 1981) y la representación de la performatividad del género (Butler, 2001), los adolescentes fueron capaces de expresar de igual manera normas emocionales (Hochschild, 2008) que forman parte de un complejo entramado de articulaciones derivadas de la expresión de las fachadas emotivas en las redes sociales digitales.

Capítulo 3. Corto de Valeria: “Embaraza a tu *oc challenge*”

Este capítulo estudia el cortometraje “Embaraza a tu *oc challenge*”, producido con el videojuego *Gacha Club* y difundido en *Youtube*.

Al tratarse de un reto viral que surgió en las redes sociodigitales se discutirá el origen del mismo y las implicaciones que tiene en la concepción del cuerpo dentro del espacio digital, en particular, la concepción de la autora del corto considerada prosumidora de la plataforma en cuestión. Con el objetivo de analizar cómo las personas adolescentes construyen fachadas emotivas mediante la creación de cortometrajes que retratan situaciones sociales específicas, se empleará de nuevo la triada metodológica que incluye las dimensiones de la semiótica de Morris (1971), el modelo de consumo de Azuma (2001) basado en bases de datos y el enfoque de la interacción social propuesto por Goffman (1981). A través de este marco, se examinará especialmente la relación entre el cuerpo y las emociones en el contenido creado por la prosumidora.

Esto se enmarca en la idea de que las personas adolescentes utilizan internet y las herramientas digitales para habitar espacios virtuales donde construyen fachadas emotivas creando personajes y narrativas, lo que ofrece nuevas maneras de autorrepresentación. Los desafíos virales, conocidos como “*challenges*” en la lengua inglesa, son un medio por el cual las personas jóvenes exploran identidades alternas y experiencias que se nutren de las grandes historias que circulan en la red sobre ciertos acontecimientos populares. Estos retos virales implican llevar a cabo una actividad de cierta dificultad, a través de la cual los participantes buscan demostrar su coraje y audacia o imitar acciones entretenidas que se han hecho famosas por diversas causas.

El desafío es grabado y publicado generalmente en las redes sociodigitales y, a su vez, se reta a otras personas a que lo reproduzcan en su propio estilo. Dentro del ámbito de la animación digital, estos desafíos se materializan a través de la producción de contenidos audiovisuales que posteriormente se difunden en múltiples plataformas de redes sociales digitales. Un ejemplo de ello es el reto conocido como “Embaraza a tu *oc*¹⁵ *challenge*” que se

¹⁵ OC es un acrónimo del inglés que significa *Original Character*, es decir, personaje original, el cual es popularmente utilizado en las redes sociodigitales y en comunidades de fanáticos y de juegos de rol (Borjas, 2021).

popularizó en la comunidad *gachatuber*¹⁶. Las personas prosumidoras de la plataforma *Gacha Club* aceptaron el desafío de crear una historia donde ajustan a sus personajes conforme a un guión establecido a través de preguntas específicas. Estas preguntas están diseñadas para desarrollar una narrativa centrada en el embarazo del personaje original creados por las personas participantes. Para llevar a cabo este desafío, cada participante emplea su creatividad y destrezas de edición, siguiendo una serie de criterios detallados en la Tabla 2

Tabla 2

Preguntas del reto

1- Primero, presenta a tu víctima, que diga.. tu OC...
2- Oh mucho gusto ^^*, adivina que? Sorpresa!!! estas con 3 meses de embarazo!!! >XD*
3- ¿Como tomo esto tu pareja?"
4- Bien, ahora tienes 6 meses de embarazo ¿Cómo te la estas pasando?
5- Oh, cielos, pues que crees?... hoy das a luz!!! >XD
6- Felicidades!!! Ya eres madre/padre.. enseñanos a tu bello angelito ^^
7- Oh, que lind@, ¿Que han dicho tus amistades sobre esto?

Nota. Transcripción de las preguntas del reto que se responden mediante el conjunto de escenas del corto.

^^: símbolo con dos caracteres que significa feliz (@fralen510, 2022) y es utilizado en contenidos digitales de carácter informal.

>XD: símbolo mayor que (>) y las dos letras XD se utilizan para expresar que algo es gracioso o que hace gracia (Monitorgaming.top, 2022), y juntos significan que una situación es mayormente graciosa.

Tal como en el corto revisado en el capítulo anterior, el modelo de análisis semiótico de Morris (1971) permitirá comprender el contenido audiovisual del corto producido por la prosumidora identificada como Valeria Gtz. A dicha ruta de análisis se suma la dimensión de autor propuesta por Vázquez (2021), la cual incorpora los datos personales de la creadora del corto ya que se considera que se trata de un relato más que contribuye a la comprensión semiótica. Como punto de partida se presenta la dimensión de autor a fin de contextualizar la

¹⁶ Esta comunidad está integrada mayoritariamente por niñas, niños y adolescentes que emplean las distintas versiones del videojuego Gacha, como Studio, Life y Club, para desarrollar videos que narran historias con una variedad de temáticas. Dentro de sus creaciones, la comedia surge como el género favorito. Los resultados de sus esfuerzos creativos se pueden observar en formatos como cortometrajes, series breves, reproducciones de tendencias actuales (*trends*) o memes animados (@Joviack, 2022).

creación del corto para dar lugar al análisis semiótico de Morris (1971), en sus tres dimensiones.

3.1 Análisis de la dimensión autor

La prosumidora Valeria Gtz (2020), que es activa en *YouTube*¹⁷ y utiliza su nombre real para su personaje en la plataforma, ha compartido en entrevistas en dicha red social que es mexicana y tiene 19 años. Algunos de sus seguidores, basándose en su voz, han supuesto que es más joven, entre 14 y 15 años, pero esta percepción no le molesta. Valeria prefiere que se le perciba más joven ya que coincide con la edad de muchos en la comunidad *Gachatuber*, que normalmente está compuesta por personas preadolescentes. Valeria no se considera una excepción en la comunidad, y reconoce que hay miembros de diversas edades.

Valeria Gtz (2020) inició su canal en septiembre de 2018 y comenzó a publicar vídeos en abril de 2019. Para noviembre de 2020, había alcanzado un total de 427,000 suscriptores, un logro que le dio más ánimos para continuar su producción y buscar un crecimiento en su número de seguidores. Valeria se sintió motivada a unirse a la comunidad de *Gacha Life* después de ver la mini película “Me cambiaron” de Valeria San, y también se ha inspirado en el trabajo de otras *Gachatubers* como Estrellita Kun y Soy Belu para la creación de sus propios cortometrajes.

La prosumidora, Valeria Gtz (2020), se dedica principalmente a crear una serie de cortometrajes que contienen episodios de temas variados, los cuales incluyen suspenso, drama, comedia y risa. En su serie, ha desarrollado más de diez personajes, a los que dota de distintas voces que ella misma interpreta usando su voz para dar vida a Valeria, Paty, Arturo, Alina, Dilán, Cinthia, Valentino, Michel y Violeta. Ocasionalmente, Valeria también invita a amigos, que conoció en la secundaria y a través de medios digitales, para que colaboren en la serie con las voces de otros personajes. Según los comentarios de sus suscriptores, Valeria Gtz (2020) ha observado que su audiencia se engancha más con la historia de sus vídeos que con la edición o animación que realiza.

A nivel familiar, Valeria Gtz (2020), quien es la mediana de tres hermanas, ha compartido que si bien su familia está al tanto de su canal de *YouTube*, a veces preferiría que no conocieran el contenido que publica, ya que en sus videos menciona "cosas raras" que la harían sentir incómoda si un familiar las viera. Se convirtió en una aficionada del anime después

¹⁷ Las entrevistas se titulan respectivamente: “💜50 cosas sobre mi💜 especial 100mil suscriptores atrasado xD//Valeria Gtz” (Valeria Gtz, 2020) y “Entrevista con Valeria Gtz! EL CLAN GACHA” (Joviack, 2020).

de un accidente que la hizo pasar mucho tiempo viendo series televisivas, siendo *Dragón Ball*¹⁸ su serie predilecta. Fue a partir de las series "GT" y "Z" de *Dragon Ball* que añadió las letras 'Gtz' a su nombre de usuario, que más tarde notó que coincidían con las iniciales de su apellido, Gutiérrez. Además, su interés en los videojuegos la llevó hacia el dibujo y a crear sus propias historias. Respecto a su educación, Valeria dejó los estudios de preparatoria con la llegada de la pandemia, ya que no se sentía cómoda con las clases en línea y planea retomarlas cuando se reanuden presencialmente. Entre sus pasatiempos se encuentran escuchar música, ver sus series favoritas como *Flash* y *Leyendas del Mañana*, y la lectura de mangas, en especial el género *yaoi*.¹⁹

3.2 Análisis de la dimensión sintáctica del corto

Morris (1971) señala que alrededor de un signo se desarrolla una sintaxis que consiste en el análisis de cómo se disponen y se relacionan los signos entre ellos. Este esquema es crucial para organizar perceptivamente las imágenes audiovisuales de manera que cobren sentido y cumplan su función comunicativa. Dentro de esta dimensión sintáctica, que subraya las conexiones formales entre signos, se consideran las cualidades técnicas y los componentes estructurales fundamentales de las imágenes audiovisuales encontradas en el cortometraje "Embaraza a tu *oc challenge*" (ver Tabla 3).

¹⁸ Es un manga de la autoría de Akira Toriyama que alcanzó una gran popularidad en México en los años noventa. Posteriormente, se realizó su adaptación a una serie de anime que se divide en cinco temporadas sucesivas: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z*, *Dragon Ball GT*, *Dragon Ball Z Kai* y *Dragon Ball Super*. La historia se centra en las peripecias de Gokū, un guerrero saiyajin maestro en artes marciales, cuyo objetivo es proteger a la Tierra de diversos antagonistas que buscan conquistar y aniquilar a la humanidad (Wikipedia, 2022).

¹⁹ El *yaoi* es un concepto originario de Japón que se emplea para describir la representación de las relaciones románticas, artísticas y a menudo eróticas o sexuales entre individuos masculinos. Este género se aplica a diversas formas de ficción, incluyendo el anime, el manga y otras narrativas, y está dirigido principalmente a una audiencia femenina (Santiago, 2013).

Tabla 3*Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen*

Características técnicas del corto	
Fecha de publicación del video en Youtube:	07 de septiembre de 2019.
Aplicaciones utilizadas para la elaboración de la escenografía, personajes y edición:	Videojuego <i>Gacha Club</i> , Pinterest, Imágenes de Google, <i>powerdirector pro</i> y <i>Kinemáster diamond</i> .
Duración:	7 minutos con 48 segundos.
Forma de ver el video:	Streaming.
Calidad de imagen de video:	1080p.
Número de visualizaciones:	3, 335, 935
Numero de me gusta:	91, 672
Elementos básicos de las imágenes audiovisuales	
Plano:	Plano en conjunto, plano entero, primer plano y gran primer plano.
Iluminación:	Iluminado.
Color:	Presenta calidez
Escenografía:	Interior y exterior.
Banda sonora:	Se expresa voz, música y ruidos.
Composición del encuadre:	Líneas horizontales y el centro de atención son los personajes.

Nota. Se muestran las características técnicas y elementos más relevantes del corto *Embaraza a tu oc challenge* (Valeria Gtz, 2020).

Dentro de esta estructura, el cortometraje se segmenta en tres secuencias distintas, las cuales abarcan las siete interrogantes que constituyen el desafío. Cada secuencia se compone de una unidad de narración que incluye una serie de escenas diseñadas para dar respuesta a las preguntas planteadas en el corto, valiéndose de los componentes audiovisuales y la estructura narrativa sugerida por la creadora. Enseguida se enuncian las tres secuencias en el orden en el que aparecen dentro del corto (ver Tabla 4), cabe aclarar que cada una de las secuencias serán descritas en la dimensión de análisis semántica.

Tabla 4*Secuencias del corto*

Secuencia uno	1- Primero, presenta a tu víctima, que diga.. tu OC...
	2- Oh mucho gusto ^^*, adivina que? Sorpresa!!! estas con 3 meses de embarazo!!! >XD*
	3- ¿Como tomo esto tu pareja?"
Secuencia dos	4- Bien, ahora tienes 6 meses de embarazo ¿Cómo te la estas pasando?
	5- Oh, cielos, pues que crees?... hoy das a luz!!! >XD
Secuencia tres	6- Felicidades!!! Ya eres madre/padre.. enseñanos a tu bello angelito ^^
	7- Oh, que lind@, ¿Que han dicho tus amistades sobre esto?

Nota. Se identifican tres secuencias del corto Embaraza a tu oc *challenge* (Valeria Gtz, 2020).

^^: Símbolo con dos caracteres que significa feliz (@fralen510, 2022) y es utilizado en contenidos digitales de carácter informal.

>XD: Símbolo mayor que (>) y las dos letras XD se utilizan para expresar que algo es gracioso o que hace gracia (Monitorgaming.top, 2022), y juntos significan que una situación es mayormente graciosa.

3.2.1 Selección de escenarios

Los personajes se desenvuelven a partir de diferentes escenarios donde se desarrolla la historia, por lo que se pueden observar diversas transiciones de tiempo y espacio. En total se presentan tres escenarios: el interior y exterior de una casa y un hospital. Dentro de la casa se presentan dos habitaciones y una sala; en el hospital se muestra una habitación y un pasillo; por último, la escena final se desenvuelve afuera de una casa con jardín (Figura 13).

Figura 13

Presentación de escenarios del corto



Nota. Ambas recámaras se localizan en el videojuego *Gacha Club* en la sección *backgrounds* en la página 5, la primera recámara con núm. de plantilla 8 y la segunda recámara con núm. de plantilla 12.



Nota. La sala no se encontró en las plantillas del videojuego *Gacha Club*, pero se ubicó en la plataforma de *pinterest** en el siguiente enlace: <https://www.pinterest.com.mx/pin/124834220911881449/>

**Pinterest*: Es un sitio web que ofrece a sus usuarios la capacidad de crear y organizar, en tableros temáticos personales, colecciones de imágenes relacionadas con eventos, intereses, pasatiempos y más (Wikipedia, 2022).

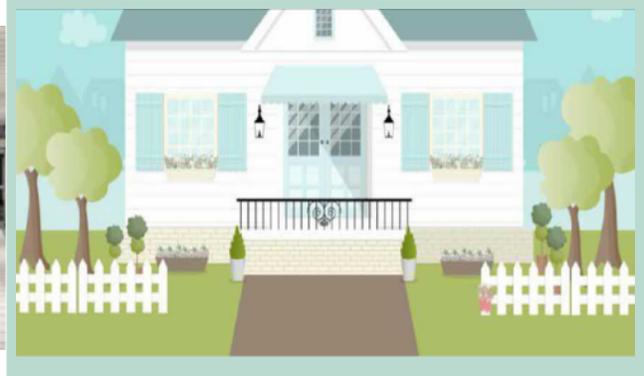


Nota. La habitación de un hospital se ubica en el videojuego *Gacha Club* en la sección *backgrounds* en la página 5 con número de plantilla 10.



Nota. El pasillo de la sala de espera del hospital, tampoco se localizó en las plantillas del videojuego *Gacha Club*, sin embargo, se encontró al introducir las palabras “pasillos gacha club” en la barra de búsqueda de Google en la sección de imágenes en el enlace: <https://www.wattpad.com/852733858-dibujos-gacha-yaoi-yuri-nominaciones-o-otras>

Imágenes tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>



Nota. La casa con jardín corresponde a la plantilla núm. 14 ubicada en la página 3 de la sección backgrounds del videojuego *Gacha Club*.

La palabra casa remite a las nociones de seguridad, de hogar, de tranquilidad, de resguardo, de protección y comodidad que el espacio doméstico brinda frente al espacio público o al exterior (Chávez, 2010). De igual modo, en la distribución de espacios y de las actividades existe una distinción según el género, ya que históricamente la sociedad reproduce roles y estereotipos de género asociados a los espacios que les han sido asignados o que ocupan tradicionalmente. Así, a las mujeres que pasan la mayor parte del tiempo realizando actividades propias del espacio doméstico se les nombra “amas de casa”. Asimismo, dentro de la casa se establecen fronteras físicas y simbólicas que perpetúan las dinámicas de los espacios público-privado (Bifet, 2022).

La creadora del cortometraje usa los espacios de la recámara y la sala para destacar el tipo de relación que la protagonista tiene con los personajes, por ejemplo, los amigos de Valeria sólo ocupan el espacio de la sala y el jardín de la casa. En cambio, Valeria y Erick interactúan en la recámara, por lo que se infiere que con el personaje que funge como pareja sexo-afectiva tiene una relación de mayor profundidad o confianza. La recámara representa uno de los espacios más íntimos de la casa, ya que es lugar donde comúnmente se dedica tiempo a la soledad, la contemplación y la reflexión personal. Asimismo, la recámara es el espacio del descanso, del sueño y la renovación (Chávez & García, 1995). Una vez más se usa principalmente el interior de una casa, pero en esta ocasión para tratar el tema del embarazo de

la protagonista, el cual se desarrolla en un entorno íntimo que permite aportar realismo a la historia y centrar la atención en la dinámica relacional de los personajes.

Con respecto al espacio del hospital, se trata de un lugar de atención a la salud y tiene diversos significados según la perspectiva cultural, social y personal. En particular, cuando se atiende la salud obstétrica, éste espacio representa socialmente el lugar de nacimiento y de celebración de la vida (Pérez, Álvarez & Sánchez, 2017). Desde la perspectiva foucaultiana, un hospital simboliza el conocimiento médico, por lo tanto, representa a las estructuras jerárquicas y las prácticas médicas que ejercen poder y control (Foucault, 1976). En este sentido, las prácticas médicas reproducen el poder a través del uso de las violencias debido al control que ejercen sobre los cuerpos y la salud de las personas que acuden a los cuidados médicos.

Los organismos internacionales e investigaciones locales han señalado que las prácticas obstétricas violentas pueden tener consecuencias graves en la salud física y psicológica tanto en la madre como en el bebé, ya que ambos son especialmente vulnerables durante el parto. La Organización Mundial de la Salud ha recomendado a los sistemas de salud otorgar una atención digna y respetuosa en el embarazo, parto y postparto (OMS, 2014). En algunas escenas del cortometraje dentro del espacio hospitalario se representan prácticas médicas que son violentas, pues cuando se atiende el parto de la protagonista, ella recibe un trato ofensivo por parte del personal de obstetricia. Finalmente, el espacio del hospital junto con la narrativa que se construye integran una pieza significativa en la historia dado que proporciona a la audiencia el contexto de la atención obstétrica y la forma en que la protagonista lo enfrenta.

3.2.2 Creación de los personajes

La autora del corto, Valeria Gtz, diseña a sus personajes utilizando las plantillas que ofrece el videojuego *Gacha Club*. En el corto se destaca la participación de tres protagonistas que se introducen en el siguiente orden: primero, un personaje femenino con el nombre de Valeria, que casualmente comparte el nombre con la autora del corto (ver Figura 14), seguido por un personaje masculino llamado Erick (ver Figura 15), y finalmente, un personaje sin nombre que representa a un bebé (ver Figura 16). La trama cuenta también con personajes secundarios que se desempeñan como amigas y amigos de los personajes centrales y se añade un pato con caracterización angelical. Al acercarse al desenlace, se introduce a una enfermera que forma parte del personal de una institución de salud.

En los siguientes cuadros se especifica la caracterización de los personajes principales en relación con los rasgos físicos y vestimenta de acuerdo con las plantillas del videojuego *Gacha Club* utilizadas por la autora.

Figura 14

Personaje identificado como Valeria



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none">• Pelo trasero: plantilla núm. 41 de 236• Pelo de frente: plantilla núm. 195 de 338• Pelo por detrás: plantilla núm. 35 de 108
Ojo	Grande y delineado: plantilla núm. 6 de 135
Cejas	Forma de ángulo: plantilla núm. 1 de 100
Boca	Forma concava: plantilla núm. 53 de 256
Lentes	Forma de parche con una rosa: plantilla núm. 31 de 57
Accesorio de la cara inferior	Forma de estrella: plantilla núm. 13 de la p. 7
Camisa	Forma de top: plantilla núm. 13 de 125
Chaqueta	Forma de top con gorra: plantilla núm. 23 de 61
Falda inferior	Con dos niveles de olanes: plantilla núm. 3 de 122
Zapatos	Con agujetas: plantilla núm. 33 de 99
Guantes	Sin dedos: plantilla núm. 2 de 17

Cola	Forma de zorro: plantilla núm. 27 de 103
------	--

Nota. Se muestran algunas plantillas que contiene el videojuego *Gacha Club* que Valeria Gtz (2019) utilizó para caracterizar a la protagonista de su corto. Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

Figura 15

Personaje identificado como Erick



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo trasero: plantilla núm. 143 de 236 • Pelo de frente: plantilla núm. 201 de 338
Ojos	Grande y delineado: plantilla núm. 4 de 135
Cejas	En forma de ángulo: plantilla núm. 1 de 100
Boca	En línea y sobresale un colmillo: plantilla núm. 17 de 256

Accesorio de la cara inferior	Forma de estrella: plantilla núm. 13 de la p. 7
Camisa	Recta a la cintura: plantilla núm. 7 de 125
Mangas	Enrollable 3/4: plantilla núm. 41 de 103
Pantalón	Forma recta: plantilla núm. 2 de 41
Zapatos	Lisos: plantilla núm. 1 de 99
Guantes	Sin dedo: plantilla núm. 6 de 17
Cola	Forma de zorro: plantilla núm. 27 de 103

Nota. Se muestran algunas plantillas dentro del videojuego *Gacha Club* que Valeria Gtz (2019) empleó para representar al personaje de Erick. Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

Figura 16

Personaje que juega el rol de recién nacido



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo trasero: plantilla núm. 163 de 236 • Pelo de frente: plantilla núm. 138 de 338
Ojos	Grandes y delineados: plantilla núm. 14 de 135
Ceja	Forma de ángulo: plantilla núm. 1 de 100
Boca	Forma de chupón: plantilla núm. 112 de 256
Sonrojo	Mejillas rosadas: plantilla núm. 1 de 10
Accesorio de la cara inferior	Forma de estrella: plantilla núm. 13 de la p. 7
Sombrero	Forma de gato: plantilla núm. 26 de 128
Camisa	Forma de top con chaleco: plantilla núm. 43 de 125
Chaqueta	Forma de chaleco: plantilla núm. 3 de 61
Mangas	Rectas: plantilla núm. 17 de 103
Bufanda superior	Cuello tipo italiano: plantilla núm. 69 de 130
Bufanda inferior	Corbata: plantilla núm. 66 de 130
Pantalón	Corto: plantilla núm. 26 de 41
Calcetín	Largo con estrellas: plantilla núm. 61 de 129
Cola	Forma de zorro: plantilla núm. 27 de 103
<p><i>Nota.</i> Se hace mención de algunas plantillas que contiene el videojuego <i>Gacha Club</i> que Valeria Gtz (2019) ocupó para personificar al recién nacido. Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). <i>Embaraza a tu oc.</i> [video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s</p>	

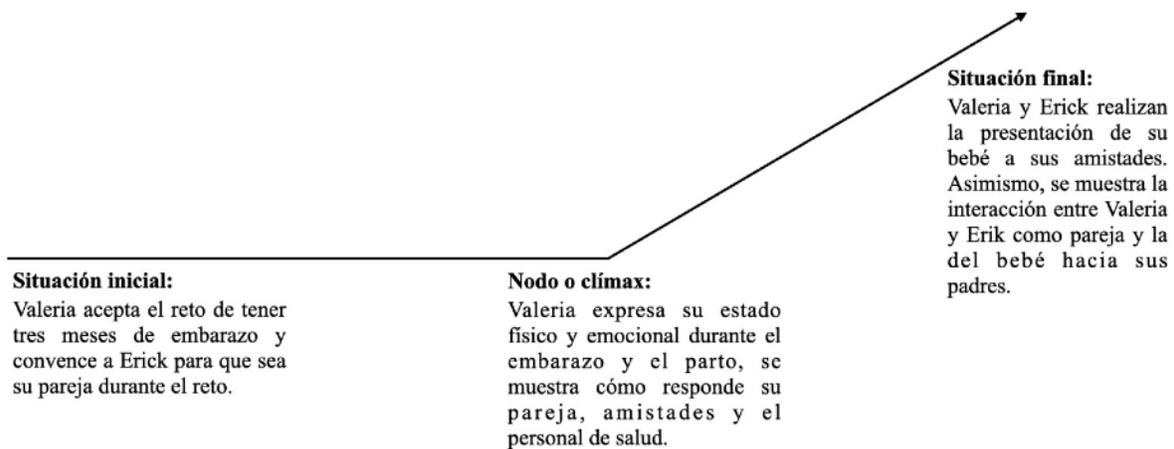
3.3. Análisis de la dimensión semántica del corto

De acuerdo con la teoría semiótica de Morris (1971), la dimensión semántica se enfoca en el estudio del significado de los signos presentes en las imágenes visuales del cortometraje. Para entender estos significados, se analiza la narrativa empleada por la creadora del corto que refleja diversas experiencias de embarazo, conforme a las cuestiones planteadas por el desafío. Esta narrativa se estructura en tres secuencias, las cuales para fines de análisis se organizan en tres actos que conforman una historia convencional, abarcando una situación inicial, un nodo o clímax y un desenlace o situación concluyente.

En la situación inicial se aborda la secuencia uno que corresponde a las preguntas una a tres del reto, en las que se se aborda la noticia del embarazo al personaje original y la manera en que la pareja toma dicha noticia. En el nodo o clímax, se desarrolla la segunda secuencia, la cual comprende las preguntas cuatro y cinco del reto. Los temas de esta secuencia tienen que ver con la experiencia del personaje original sobre el embarazo y el parto, así como la reacción de los amigos y la pareja ante la situación. Por último, la situación final presenta las secuencia tres en la que se responde a las preguntas seis y siete, relacionadas con la presentación social del bebé. En el siguiente esquema (ver Tabla 5) se presenta de manera resumida la situación inicial, el nodo o clímax y la situación final del corto. Posteriormente, se realiza un análisis más profundo de cada una de las secuencias.

Tabla 5

Presentación resumida de las secuencias del corto



Nota. Se indica de manera resumida la situación inicial, el nodo o clímax y la situación final del corto que se analiza.

Situación inicial: la primera parte del cortometraje introduce a Valeria, quien asume el papel de "víctima", tal como se describe en la premisa del reto; es el personaje que experimenta un embarazo. En esta escena, Valeria reflexiona acerca de su situación, preguntándose quién la embarazó y cómo sucedió. En el mismo lugar se encuentra un pato al cual Valeria acusa y golpea, pensando que fue el responsable de su embarazo. Sin embargo, el pato le responde que no puede ser el padre ya que es hembra, y además insulta a Valeria llamándola "fea" y sugiriendo que por esa razón no tiene pareja.

Enseguida se presenta la pregunta número dos del reto relacionada con la actitud que toma la pareja al enterarse del embarazo. La escena empieza con Valeria, quién al encontrarse sin pareja piensa en tres hombres a los que hacer la propuesta decidiéndose por Erick, por lo que lo convence para que sea su pareja durante el reto. El personaje de Erick está de acuerdo en participar, pero bajo la condición de que el desafío se realice a su manera. Tras esto, la pantalla cambia a un fondo negro con el texto "minutos después". En la escena siguiente, un grito es audible y se muestra a Valeria ruborizada, cubriendo la parte superior de su cuerpo con los brazos y con el cabello despeinado, diciéndole a Erick "no, no era necesario eso". Erick, mientras se pone una chaqueta y se peina, le responde que para él era esencial arreglarse y peinarse.

Nodo o clímax: corresponde a las preguntas cuatro y cinco del reto, las cuales presentan la experiencia del embarazo y el momento del parto, así como la reacción de los amigos y la pareja ante la situación. En esta parte del corto, Valeria aparece usando ropa amplia para simbolizar un embarazo de seis meses, y se la ve manifestando deseos alimentarios peculiares, demandando comida de forma urgente, sintiendo celos ante la posibilidad de que otras mujeres interactúen con su pareja, experimentando emociones fuertes y emitiendo varios comentarios negativos respecto a su propio aspecto físico. En la siguiente escena se ve y se escucha a Valeria expresar dolor y mencionar que algo le desgarrara por dentro anticipando el nacimiento del bebé. Acto seguido, Valeria se encuentra en el hospital y se escucha un grito, ahora se encuentra con otro personaje de apariencia femenina que funge como personal de salud. Este personaje administra una inyección a Valeria y le comenta que no soporta ni un pequeño pinchazo, al tiempo que le solicita que no alce la voz dado que están en un hospital. Valeria contesta airadamente que es imposible no gritar ante el intenso dolor que siente en su interior, a lo que el personaje replica sugiriendo que haga esfuerzo de parto, y se escucha a Valeria cumpliendo con la indicación. Posteriormente, esta misma persona del hospital se dirige al novio de Valeria, informándole sobre el nacimiento del bebé y, al no recordar el nombre de Valeria, se refiere a ella con términos peyorativos respecto a su físico. Erick luego entra a la sala donde están Valeria y el bebé y hace un comentario sobre el peso de Valeria durante el embarazo, sugiriendo que parecía que tendría gemelos. Valeria reacciona a la observación y es interrumpida por Erick, quien cambia el tema al notar que su hijo se ha despertado. La conversación se torna más alegre cuando Valeria expresa felicidad al detectar que el bebé tiene un ojo igual al de Erick y el otro como el suyo.

Situación Final: en esta última secuencia se abordan las preguntas seis y siete del desafío, que se centran en la presentación social del bebé. En esta parte Valeria se encuentra feliz junto a su bebé, aunque este último se representa con características físicas de un infante más desarrollado. Valeria destaca la belleza del niño comparándola con la suya y luego procede a presentarlo ante el círculo cercano de amistades de los protagonistas, que comentan acerca del parecido entre el bebé y sus padres, Valeria y Erick. En un siguiente momento, Erick anuncia a Valeria que saldrá a comprar cigarrillos, a lo que ella reacciona con sorpresa y temor al considerar que no es fumador y podría estar dejándola. Luego, insólitamente, el bebé declara que se marchará y sale volando de la escena, lo que incrementa la sorpresa y la angustia de Valeria al ser capaz de hablar y volar, y ella rompe en llanto llamándolo a que regrese. Posteriormente, Erick retorna de manera inesperada y Valeria, aliviada, le comenta emocionada que no la ha abandonado, mencionando que su hijo ha volado lejos. Erick responde indiferentemente que irá a dormir porque está cansado y le pide a Valeria que revise su teléfono celular. Finalmente, el término "fin" marca el cierre de la historia en el cortometraje

Proceso de interacción: este proceso de interacción se desencadena a partir de la aceptación del reto y se desarrolla en varios niveles. El primer nivel de interacción inicia dentro de la plataforma del videojuego, cuando la autora del corto acepta el desarrollo del reto y se propone producir el corto. El segundo nivel se da en el contenido del corto, es decir, cuando a través del guión y la narrativa los personajes interactúan entre ellos dentro del universo creado por la autora a partir de la base de datos que brinda el videojuego. El tercer nivel de interacción se produce cuando se analiza el corto dentro de un contexto socio-cultural en particular.

3.4 Análisis de la dimensión pragmática del corto

Morris (1971) considera que la dimensión pragmática es el ámbito de la semiótica que analiza cómo los individuos entienden e interpretan los signos. Basándose en las teorías de Azuma (2001), Goffman (1981) y Hochschild (2008), se lleva a cabo el análisis interpretativo del cortometraje en estudio. Si se parte del supuesto de que el videojuego *Gacha Club* posibilita a las personas adolescentes la construcción de fachadas emotivas por medio de los elementos *moe* disponibles en dicha plataforma, se sugiere que los personajes creados por Valeria son desdoblamientos de ella misma, adaptadas a los requerimientos del reto que se analiza. A continuación se explora en primer lugar el proceso de adecuación de los elementos *moe* al reto "Embaraza a tu oc" (Azuma, 2001) que da lugar a la construcción de las fachadas emotivas de los personajes (Goffman, 1981; Hochschild, 2008).

A continuación, se examina cómo se representa la imagen del cuerpo gestante en el cortometraje, basándose en dos principales argumentos. Por un lado, se aborda la narrativa

cristiana como una manera de entender la concepción humana, promoviendo la visión de un proceso de concepción inmaculado que oculta la circulación de sustancias internas del cuerpo, resultando en una representación sin fluidos ni imperfecciones. Por otro lado, se explora la conceptualización de un cuerpo sometido a estructuras de poder, siguiendo a Foucault (1998). Estos elementos, tanto el narrativo como el de la representación física de los cuerpos, son claves en las demostraciones emocionales de los personajes principales y se reflejan en las dinámicas de interacción social que se dan entre ellos, influenciadas tanto por las condiciones del desafío como por la base de datos que provee el videojuego.

3.4.1 Análisis desde las posturas teóricas de Goffman y Azuma

a) El *self*

En el cortometraje, Valeria, quien es la autora de corto, utiliza la creación de sus personajes como una representación de su yo interno, es decir, asume y representa distintos roles frente a una audiencia a la cual busca impresionar con su interpretación. Se deduce que sus personajes actúan como proyecciones de su propia identidad, aunque cada uno cumple un papel específico dentro de la narrativa que el desafío plantea y que busca ser socialmente aprobada.

En particular, el personaje principal, también llamado Valeria, es adaptado para dar cumplimiento al reto que gira en torno a la representación del cuerpo embarazado. La interacción social entre los personajes se realiza entonces a partir de la presentación de la condición de embarazo del personaje principal hasta la presentación social del personaje que ocupa el lugar de recién nacido dentro de la trama interaccional.

Para ello, Valeria otorga a sus personajes de una fachada personal y social basada en ciertos esquemas de interpretación (*frame* y *framing*), que provienen del aspecto ceremonial de las interacciones sociales, las cuales hacen que las acciones sean entendibles de acuerdo con las normas socioculturales vigentes. Según Rico Bovio (2020), las personas usuarias construyen y reconstruyen personajes de manera ilimitada para crear dobles de ellas en un entorno virtual, lo cual permite la creación de cuerpos virtuales idealizados.

b) Fachada personal y social de los personajes

En la construcción de la fachada personal, la creadora del corto diseña los personajes con base en los elementos *moe* (Azuma, 2001)²⁰ a partir de la base de datos disponibles en el videojuego

²⁰ Los elementos *moe* comprenden características físicas y gestuales, un estilo distintivo de diálogo, poses únicas, escenarios y tramas predecibles o estereotipadas que provocan una o varias emociones en los espectadores.

Gacha Club. Así, los personajes son dotados de elementos atractivos y exagerados mediante el uso marcado de accesorios que marcan el fetiche por ellos. La apariencia física que elige para sus personajes son innovadores en cuanto que emplea elementos que destacan por su disparidad y ausencia de convencionalidad estética. Tal es el caso del diseño del personaje original, el cual tiene un parche en forma de flor en uno de sus ojos, mientras que el otro es de color rosa. Esta disparidad en los ojos se repite en el personaje que representa al bebé de Valeria, al cual coloca un color diferente en cada ojo. Asimismo, incorpora un tatuaje en forma de estrella en la mejilla derecha del personaje principal (ver Figura 17).

Figura 17

Elementos moe del personaje identificado como Valeria



Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc*. [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

En general, se observa una idealización estética de los personajes, a tal punto que se evitan mostrar los aspectos biológicos que se intentan representar. Esto es evidente en escenas como el embarazo, parto y posparto, donde no se visualizan los cambios físicos, fluidos o hinchazones comunes a estos procesos. En la representación del parto, por ejemplo, se utiliza un fondo oscuro para ocultar el acto del nacimiento, y después se presenta un bebé con

dimensiones que sugieren una edad de aproximadamente dos años, ignorando la apariencia de un neonato (ver Figura 18). Esta representación podría deberse a limitaciones en la claridad o recursos para mostrar esas etapas, o puede ser una elección intencional de quién crea el contenido para mantener la estética definida en el mundo de los personajes.

Figura 18

Elementos moe del personaje que representa al recién nacido hijo de Valeria



Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

Lo mencionado refleja la percepción de un cuerpo idealizado y funcional que se idolatra de manera narcisista y se explota con fines comerciales, es decir, se promueve la búsqueda de un cuerpo perfecto, libre de fluidos, asexual, sin secreciones ni excreciones, con el objetivo de impulsar el consumo y perpetuar los ideales corporales (Baudrillard, 1974). En su análisis del cuerpo posmoderno, Rico Bovio (2020) argumenta que el cuerpo es visto como algo que puede ser moldeado, alterado y manipulado, convirtiéndose así en una mercancía influenciada por los avances científicos y tecnológicos. Un ejemplo más de esto se da cuando la fachada personal de los personajes se enriquece con elementos narrativos que no se perciben en la imagen visual. Se manifiesta en momentos como aquel en el que se oye a Valeria criticarse a sí misma por su apariencia física, menospreciando su cuerpo por estar embarazada. Adjetivos peyorativos como gorda, fea, plana y chaparra integran la fachada personal de Valeria. A pesar de esto, en términos de representación física, el personaje de Valeria no experimenta un cambio en sus dimensiones o rasgos físicos a lo largo del cortometraje.

Es evidente que la creadora del cortometraje utiliza dos herramientas: la narrativa, para construir la fachada personal del personaje, y los elementos *moe*, siempre que estos no alteren la estética del personaje original, los cuales contribuyen igualmente a la construcción de la fachada personal del mismo.

La autora prefiere, en todos los casos, ocupar la plantillas que hacen alusión al uso de vestimenta holgada antes que modificar el cuerpo de su personaje. Se puede asumir que no hay una relación congruente entre la narrativa y la representación visual del cuerpo embarazado del personaje. Debido a la separación entre la imagen visual y la historia contada, se exploraron las posibles variantes de los elementos *moe* para verificar si el videojuego proporciona a los prosumidores modelos de cuerpos no tradicionales o que se desvíen de los cánones de belleza establecidos. Se descubrió que, en las opciones disponibles para la creación de cuerpos, existe una categoría llamada “poses deformes” (ver Figura 19), donde únicamente se distingue un cuerpo con proporciones amplificadas en relación con las demás selecciones.

Figura 19

Plantillas para el diseño de cuerpos en el videojuego Gacha Club



Nota. El videojuego *Gacha Club* contiene cincuenta páginas de plantillas del cuerpo para que las personas usuarias diseñen a sus personajes originales. Las plantillas de la pág. 43 a la pág. 44 contiene “poses deformadas” en las que se marca o resalta lo alto, largo y/o ancho de alguna(s) parte del cuerpo. Imagen tomada de Lunime. *Gacha Club* [videojuego]. Lunime

Así, la creadora del cortometraje optó por presentar una narrativa que privilegia la fachada personal preservada sobre las transformaciones corporales de su personaje, probablemente para conservar la estética establecida. Esto se puede atribuir a dos razones principales. La primera es la perpetuación por parte de la autora de un relato cultural dominante respecto al cuerpo embarazado, que a menudo está ligado a percepciones negativas sobre los cuerpos que se desvían de lo funcional. La segunda razón se debe a que los elementos *moe* accesibles en la plataforma del videojuego se adhieren a los estándares estéticos del anime, limitando las opciones creativas para las personas prosumidoras.

En cuanto a las fachadas sociales, se observa que la expresión de los pensamientos y necesidades se muestran de manera abierta y altamente gestualizadas. La comunicación entre los personajes se desarrolla principalmente en habitaciones, espacios que se consideran privados. Aún la escena que ocurre en el hospital se desarrolla en una habitación. Sobre todo, los entornos íntimos o privados son el escenario donde se tratan temas ligados al embarazo, incluyendo síntomas, sentimientos, la imagen corporal y el instante de la fecundación. Por otro lado, es en los espacios públicos que son los más expuestos, como el corredor del hospital o el frente de la vivienda, donde suceden las interacciones que involucran la socialización del estado de embarazo con las y los amigos de los personajes centrales. De esta manera, se confirma que estas delimitaciones espaciales no son aleatorias, sino que reflejan conscientemente el contexto social de referencia (*frame* y *framing*) asociado con la trama del desafío.

Asimismo, en todos los personajes se destacan expresiones faciales emotivas que derivan de las conversaciones a lo largo del corto. Se representa una extensa gama de emociones a través de Valeria, como felicidad, ira, frustración, tristeza y dolor, destacando la expresión no verbal a través de la extensa selección de plantillas sobre gestos y posturas que el videojuego pone a disposición en su base de datos. El personaje de Valeria, en particular, manifiesta una serie de emociones intensas y recurrentes vinculadas al estado transitorio del embarazo, incluyendo sorpresa, contento, enfado, frustración, tristeza y dolor (ver Figura 20). En relación con el personaje masculino las fachadas emotivas que muestra son de enojo, apatía, aburrimiento y la ausencia de expresión emocional.

Figura 20

Representación de emociones en el personaje Valeria durante el embarazo



Imágenes tomadas de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

c) *Frame y Framing*

El marco social (*frame y framing*) no solo es observable en los diversos escenarios en los que interactúan los personajes. El marco social está presente en el guión que actúan los personajes y las posibilidades narrativas y emotivas que presentan en escena. Siguiendo a Hochschild (2018), los personajes se apropian de las reglas del sentir que existen en cada cultura para encajar en la sociedad. De este modo, se observa que Valeria presenta a un personaje principal que busca cubrir las expectativas emocionales que culturalmente se relacionan con el embarazo. En el corto se pone énfasis en los cambios emocionales repentinos que experimenta el personaje de Valeria, los cuales son presentados como características típicas del embarazo.

Las fachadas emocionales están diseñadas para conectar con la audiencia y ser comprendidas socialmente, por lo que el personaje de Valeria exagera las reacciones y estados anímicos vinculados a la condición de embarazo. A pesar de que no todas las mujeres experimentan las mismas transformaciones físicas o emocionales durante el embarazo, ciertos síntomas y expresiones emocionales se consideran socialmente reconocibles y se difunden, formando así el estereotipo de la “mujer embarazada”. Tal como señala Hall (2010), el estereotipo no es una invención, representa una realidad socialmente relevante, sin embargo, se trata de una práctica de representación de la diferencia, por medio de la cual se “reduce, esencializa, naturaliza y fija dicha diferencia” (p. 430), muchas veces con fines de exclusión. El autor sostiene que los significados producidos a través del estereotipo no están definitivamente fijados, por lo que pueden ser reapropiados en un ejercicio de trans-codificación. Esta reapropiación no se percibe en el corto, sino más bien, un refuerzo del cliché de la mujer embarazada. Estos clichés están enraizados en los estereotipos de género que presuponen que las mujeres tienen una conexión más directa y enérgica con sus emociones en comparación con los hombres. Por ello, se sugiere que el embarazo intensifica los sentimientos que se consideran típicos de la feminidad. Las manifestaciones emocionales que se crearon para el personaje de Valeria, que van de la mano con su presentación personal y social, así como con la estructura social (*frame* y *framing*), reflejan características emocionales como la vulnerabilidad, volubilidad, la tendencia al llanto, la sumisión y la desvalorización física.

3.4.2 Análisis desde la perspectiva teórica de Hochschild, Butler y otros autores

3.4.2.1 La construcción del cuerpo: el metarrelato cristiano

En la primera secuencia del corto, el personaje de Valeria se pregunta a sí misma quién y de qué manera logró el embarazo. Enseguida cree que un pato con alas la embarazó, sin embargo, el pato, luego de transformarse en un ángel, le confirma que no la embarazó porque es un ángel hembra (ver Figura 21).

Figura 21

Escena en la que interactúan Valeria y el pato que se transforma en un ángel



Imagen tomada de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

En la escena se observa la representación del metarrelato cristiano²¹ (Lyotard, 1987) a través de los elementos *moe* disponibles. Durante la Edad Media, el metarrelato cristiano cobró relevancia utilizando como referencia el episodio bíblico en el que el arcángel Gabriel anuncia a la Virgen María que llevará en su vientre al hijo de Dios, un acto que simboliza la redención del pecado original en la Tierra (Lucas 1:31). En este evento, el cuerpo de María se convierte en el instrumento de una procreación exenta de las leyes habituales de la reproducción humana. El significado simbólico de este suceso subraya la subordinación del cuerpo femenino a un deseo divino —personificado en una figura masculina— y la supresión de la voluntad individual de la mujer. Según la teología cristiana, esta concepción única es vista como un don divino, y resalta además las expectativas de obediencia y sumisión que la sociedad y la religión imponen a las mujeres. Con la expansión de esta visión cristiana, la maternidad se convirtió en el llamado trascendental para el género femenino.

²¹ Son relatos totalizantes sobre la historia que muestra el respectivo camino por seguir hacia una utopía o meta.

En el siglo XIX, la narrativa de la medicina adoptó y transformó el discurso religioso, declarando que las mujeres estaban destinadas para dar a luz, ya no solo por designio divino sino también por razones naturales. Montes (2007) señala que desde la perspectiva médica el cuerpo femenino se define a través de un enfoque biologicista que lo concibe primordialmente como un ente diseñado para la reproducción, una función 'natural' de su fisiología (cuerpo-máquina). En consecuencia, la esterilidad se comprendió como una disfunción del cuerpo y, por lo tanto, fue médicamente considerada una gran desgracia (Tubert, 1991).

Nótese que en la doctrina católica la palabra “gracia” tiene que ver con un “favor sobrenatural y gratuito que Dios concede al hombre para ponerlo en el camino de la salvación” (RAE, 2023). Estar en desgracia implica, por lo tanto, estar fuera de la salvación divina. En este sentido, Foucault (1976) indica que el uso de discursos religiosos en las diversas disciplinas científicas se ha expandido y fortalecido a lo largo del tiempo. La puesta en marcha de discursos y prácticas específicas llevan a la producción del cuerpo biopolítico como mecanismo de poder que tiene como fin último la construcción del sujeto necesario para legitimar el orden de dominación vigente.

Bajo este contexto se comprende que la autora del cortometraje elige reinterpretar el metarrelato cristiano asociado con la creación de la vida, alejándose del proceso biológico de fecundación que implica el contacto sexual y el intercambio de fluidos, y rechazando igualmente los métodos alternativos de reproducción asistida. Esto podría ser también una manifestación de la concepción del cuerpo en la posmodernidad, donde prevalece la importancia de la estética sobre las funciones biológicas naturales. No obstante, considerando la presencia de elementos religiosos, desde una perspectiva foucaultiana, esta escena puede interpretarse como una representación de la dominación del cuerpo a través de discursos y estructuras de poder. Además desde este enfoque se analiza como una alusión a cómo se ejerce el control biopolítico de los cuerpos.

Por un lado, la mirada de “un Dios que lo ve todo” (representado por el personaje pato-ángel) vigilante de todas las acciones humanas y, en su caso, con facultades de castigar si se tienen conductas desordenadas o inmorales. Y por otro, la mirada coercitiva de la comunidad, integrada por los eclesiásticos y por los adeptos que reproducen los preceptos cristianos, destinada a normar el comportamiento social. Tanto a través del concepto de un Dios trascendente como de una comunidad social con normas reguladoras, o la combinación de ambos, se manifiesta en la narración un dominio ejercido sobre el cuerpo. En este punto se entiende que social y culturalmente se hayan internalizado ambas miradas reguladoras, de ahí que la escena de la concepción divina se propusiera como la primera explicación del embarazo del personaje principal, aunque no es la definitiva.

Resulta interesante observar que Valeria, en un giro argumental, cuestiona la coherencia del metarrelato cristiano a través de un tono satírico. Esto lo hace sustituyendo la figura simbólica de la paloma o el mensajero alado de la tradición cristiana por un peculiar pato-ángel. En este contexto alternativo, la anunciación subraya la imposibilidad física de la procreación, hecho que se refuerza narrativamente cuando el pato revela ser una hembra y por lo tanto incapaz de cumplir con la fecundación. Esta desviación del metarrelato cristiano tradicional sugiere el llamado a concebir nuevos marcos conceptuales adaptativos que incorporen la pluralidad de géneros, las corporalidades mixtas y la liberación de los cuerpos de los discursos de poder. Parece que en búsqueda de reclamar la autonomía corporal, la autora del corto plantea, tras el anuncio del pato-ángel, la elección de un compañero para la gestación del embarazo entre varios candidatos. Se decide por el personaje de Erick, quien establece condiciones propias para el cumplimiento del reto. A continuación, se introduce un cambio abrupto con un fondo negro y el texto “minutos después”. En la escena que sigue, se oye un grito. Valeria aparece ruborizada, cubriendo su torso con los brazos y con el pelo suelto, diciéndole a Erick que su acción no había sido necesaria, mientras Erick se justifica argumentando su necesidad de peinarse y arreglarse, todo esto mientras se pone una chaqueta y se peina.

Al respecto, la creadora se ciñe al marco de la heteronormatividad obligatoria que ya se ha discutido con Butler (2015) en el capítulo anterior, pues elige al personaje de un hombre para llevar a cabo el embarazo, circunstancia que de igual forma parece anclarse en el mito del amor romántico. Por medio de este mito las mujeres idealizan a la pareja masculina, asemejándola al príncipe azul de un cuento de hadas quién fungirá como el salvador de la princesa necesitada de afecto y protección varonil (Herrera, 2010). Lo anterior refleja la idea de una mujer frágil y dependiente de una pareja para la autorrealización, lo cual fomenta relaciones desiguales entre ambos géneros que normalizan la violencia en la pareja.

Como menciona López (citada en Ordáz, 2022), el concepto de amor romántico está vinculado con lazos emocionales y sexuales entre dos personas en una relación de pareja heterosexual, poseedora de atributos específicos que implican una concepción tradicional de la familia y una dinámica de inequidad entre los miembros de la pareja. El amor romántico se considera un metarrelato al ser una construcción sociocultural fortalecida por el discurso religioso que dicta una meta a seguir para la conformación de la familia a través del matrimonio.

Al igual que otros mecanismos de poder, Foucault (1998) mira a la sexualidad como un mecanismo represor que coloca a la conducta sexual como blanco de examen e intervención, así, la sexualidad sujeta de control sirve para los fines del desarrollo social. Con base en este argumento, otras formas de expresión diferentes a la heterosexualidad obligatoria siguen siendo

rechazadas por variados grupos sociales y religiosos. Bajo este esquema relacional se ha negado a las mujeres el autoconocimiento y la consciencia de su propia existencia corporal ya que solo a través de la figura masculina las mujeres pueden averiguar acerca de sí mismas, de su cuerpo, sus deseos y habilidades. La narrativa del corto respalda esta hipótesis, ya que la estrategia para superar el desafío del embarazo se focaliza en seleccionar a un compañero dentro de una relación heterosexual y monógama, dejando de lado la posibilidad de considerar alternativas diversas a la sexualidad y, más específicamente, al proceso de gestación. Asimismo, se nota que la figura del personaje masculino se enmarca en una masculinidad tradicional, la cual se muestra dominante sobre Valeria hasta el punto de objetivarla, restringir sus deseos y, como se evidenciará más adelante, someterla a agresión verbal y eventualmente abandonarla.

3.4.2.2 El sometimiento del cuerpo a los mecanismo de poder

Con respecto a la segunda secuencia del corto, se pide representar al personaje original con seis meses de embarazo y el momento del parto. Con la finalidad de mostrar un estado avanzado de embarazo, la creadora del corto se centra en mostrar a su personaje original exigiendo antojos excéntricos y, en general, estados emocionales cambiantes y polarizados, incluidos celos provocados por la idea de que otras mujeres se acerquen a su pareja, así como constantes descalificaciones a su apariencia física. En la siguiente escena, hacia el momento del parto, el personaje expresa dolor excesivo, aludiendo que se trata de un dolor que le desgarrara por dentro. Ahora en el hospital, se escucha de fondo gritar al personaje principal. Un nuevo personaje entra en escena, es una mujer que funge como parte del personal de salud. El rol de este nuevo personaje es atender el parto por lo que procede a inyectar a Valeria, ante el grito de ésta le dice “no aguantas ni una agujita”, además le pide que no grite pues se encuentran en un hospital (ver Figura 22).

Al respecto, Valeria expresa su dolor ante el personaje del hospital, preguntando cómo podría evitar gritar si siente que se desgarrar por dentro, a lo que se le sugiere que realice los esfuerzos de parto. Se oye entonces a Valeria haciendo un esfuerzo. Luego, la figura del hospital abandona la estancia para informarle a Erik del nacimiento del niño y, al no recordar el nombre de Valeria, la referencia con términos desfavorables hacia su apariencia física. Después entra Erick al cuarto donde se encuentran Valeria y el recién nacido, comentando sobre el peso de Valeria durante el embarazo y sugiriendo que esperaba gemelos. Valeria lo interroga sobre su comentario, pero Erick la corta señalando el despertar del bebé. Ella se alegra y señala que su hijo heredó uno de sus ojos y otro de Erick.

Figura 22

Escena en la que interactúan Valeria y el personaje que representa al personal de salud



Imágenes tomadas de Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). *Embaraza a tu oc.* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ&t=11s>

En esta secuencia se destaca la reproducción de diversos tipos de agresiones hacia el cuerpo del personaje principal. Por un lado, las descalificaciones y desvalorización de la apariencia física de Valeria, y por otro las agresiones al cuerpo embarazado de Valeria en su condición de paciente en el ámbito médico. En referencia a las interacciones mencionadas, se detalla como la enfermera, Erick y la propia Valeria emiten juicios negativos sobre su aspecto físico, repitiendo insultos tales como "gorda, fea, plana, chaparra y enana"; adicionalmente, el personaje del hospital la tilda de "llorona". Tal como se explica en la sección sobre la construcción de las fachadas personal y social, estos elementos son parte de la definición del personaje. El hecho de que estos menosprecios vengan de varios personajes pone de manifiesto que la conformación de las imágenes corporales es siempre un proceso de múltiples influencias y no se debe únicamente a la autopercepción de la protagonista o a una imposición de la autora del corto sobre el personaje principal.

Según Bourdieu (1986), el cuerpo es una construcción social influenciada más allá de los aspectos biológicos. De acuerdo con el autor, se pueden identificar dos tipos de cuerpo, el cuerpo real y el cuerpo idealizado. Las personas invierten en su propio cuerpo (el cuerpo real) con el objetivo de lograr un cuerpo que sea percibido como legítimo (el cuerpo ideal), el cual refleja las cualidades que la sociedad valora y considera deseables. Reflejando esta idea, en el cortometraje se enfatiza que el cuerpo de Valeria no se ajusta a los estándares contemporáneos de belleza, considerándolo así ilegítimo. No obstante, la autora del corto se esfuerza por presentar una imagen del personaje que concuerde con el prototipo socialmente aceptado de una mujer embarazada (figura esbelta, caprichos alimenticios peculiares, emociones intensificadas, etc.). Incluso después del nacimiento, Valeria vuelve a vestir como antes del embarazo, resaltando su figura delgada y desafiando los cambios físicos que comúnmente siguen al embarazo y el parto en el cuerpo femenino. Además, el personaje principal se ve demandante de atención y está sujeto a la inspección y censura médica, lo cual conduce a situaciones de reprobación hacia su cuerpo embarazado, enfrentando así críticas en su papel de paciente en el entorno médico.

Las escenas que ilustran los maltratos sufridos por Valeria durante el parto son retratadas como una rutina médica habitual. Es frecuente en los establecimientos de salud que se subestimen o minimicen los conocimientos que tienen los pacientes acerca de sus propios cuerpos y enfermedades, siendo estos conocimientos usualmente objeto de desvalorización. Al ser considerados conocimientos insuficientes o inadecuados que provienen de personas que se encuentran en la base de la jerarquización social, suelen ser subyugados por aquellas personas que ostentan un tipo de especialización en alguna disciplina científica, lo que las coloca como personas con conocimientos que se sitúan por encima de cualquier otro saber o conocimiento. En el contexto hospitalario, el paciente, etiquetado como "enfermo", ocupa el eslabón más bajo en el orden jerárquico, lo que conduce a que su comprensión de su propia fisiología y procesos psicológicos quede eclipsada por aquellos en la cúspide de esta jerarquía, es decir, el personal médico. El personal médico es visto como el poseedor de un saber exclusivo y absoluto (Le Breton, 2002).

Dentro de este esquema dominante, no prevalece un interés genuino por comprender a fondo los cuerpos enfermos. Es común que las primeras consultas médicas sean la ocasión principal para la exploración y categorización de los estados de enfermedad de los cuerpos, lo que luego conduce a un tratamiento diferenciado según las especializaciones de la medicina. La intención detrás de la sujeción a la que se someten los cuerpos es restaurar su "normalidad" y alcanzar el objetivo de "curar". Disciplina, monitoreo, historiales médicos, pruebas químicas y análisis clínicos forman parte de los mecanismos de control que cimientan la autoridad médica, configurando una "microfísica del poder" que Foucault (1976) elucidó diciendo que:

se ejerce más de lo que se detenta, que no constituye un "privilegio" que se obtiene o se preserva por parte de una clase superior, sino más bien es el resultado global de sus posiciones estratégicas, consecuencia que se revela y a veces viene junto a la condición de los subyugados. Este poder tampoco se impone únicamente como un mandato o una prohibición sobre aquellos que "no lo poseen"; los invade, opera a través de ellos e incluso se fundamenta en ellos, de la misma manera que ellos, en su resistencia, se apoyan en las dichas influencias que el poder tiene sobre ellos (p. 29).

De tal forma, que para la impartición de la disciplina médica, la clausura resulta ser un aspecto fundamental para facilitar la implementación del poder. Es en este ambiente de monitoreo y regulación donde se forman los cuerpos enfermos, que a su vez son etiquetados como sumisos, disciplinados y obedientes. Dentro de este marco, un cuerpo se considera dócil cuando es susceptible de ser controlado, utilizado, modificado y mejorado (Foucault, 1976).

En relación a los cuerpos de las personas durante el embarazo y parto, éstos están sujetos a una atención y vigilancia médica protocolaria que suele ignorar o minimizar el conocimiento que las personas gestantes tienen de sus propias experiencias y síntomas.

Al respecto, Montes (2007) señala que el sistema de salud dicta la importancia de mantener el comportamiento de los cuerpos femeninos bajo vigilancia y normalización, conforme a una ideología que homogeneiza el funcionamiento corporal como si fueran máquinas. Asimismo, indica que este control está motivado por un propósito político que busca la regulación y posesión de los cuerpos. Los centros hospitalarios disponen de espacios específicos para las personas en estado de gestación, en los que se restringe quiénes pueden entrar, así como se regula la duración, movilidad y acciones basadas en un conjunto de reglas establecidas por las autoridades médicas. Aquellas pacientes que no cumplen con estas reglas o transgreden el proceso médico establecido son objeto de reprobación y, en ciertas ocasiones, castigadas de manera ejemplarizante, con el objetivo de transmitir una lección indirecta a las personas acompañantes y demás personas presentes en ese instante.

La persona gestante es reducida a su "condición de embarazo", situación que por sí sola es agresiva y origina distintos tipos de violencia que suelen ser vistas como normales. En este enfoque, el conocimiento biomédico prevalece sobre las necesidades de la persona como un todo integral y no como una entidad fragmentada (Le Breton, 2002). Debido a esta perspectiva, se espera comúnmente que la persona embarazada tolere el dolor como una demanda implícita del personal de salud. Esta resistencia al dolor es vista como una forma de "probar" su habilidad para desempeñar "el rol de madre" (Foucault, 1976) ante sus seres queridos y las personas presentes. Montes (2007) destaca que la tendencia a tratar el dolor del parto como algo que

debe ser controlado médicamente lleva a menospreciar la capacidad de las mujeres para manejar su propio bienestar, otorgando al profesional de la salud un papel dominante sobre el cuerpo de las mujeres. Además, se refuerza la autoridad y prestigio del médico, dando lugar a una percepción negativa sobre los procesos reproductivos femeninos, donde el parto es visto como un asunto fisiológico que requiere solución exclusivamente médica. Esto resulta en que las mujeres puedan llegar a desconfiar de su propia intuición y de su cuerpo, dejando su cuidado en manos de las personas expertas.

En el corto que se analiza se muestran de manera clara el funcionamiento de los mecanismo de poder que dan forma a los cuerpos. La autora del corto presenta las violencias socialmente normalizadas durante la atención médica. La protagonista del relato se ve efectivamente subyugada a las directrices y acciones del equipo médico, hasta el punto de ser callada, ignorada en cuanto a sus síntomas y desacreditada mediante comentarios que critican su aspecto físico. La autora del cortometraje, Valeria, a pesar de su juventud, ha asimilado profundamente la narrativa del dominio ejercido por el conocimiento médico especializado sobre los cuerpos, y esto lo considera a pesar de que ella misma no ha vivido la experiencia de estar embarazada.

Es evidente que los criterios de autoridad descritos previamente se adhieren a una normativa de género que se perpetúa a través de los estándares médicos y del contexto socio-cultural. En la perspectiva de Foucault (1998), estos esquemas estigmatizan a las mujeres gestantes, catalogándolas como confinadas a un contexto biológico-hormonal que se considera domina sus capacidades emocionales y racionales o como si el embarazo fuese un destino ineludible que ignora la variedad de vivencias relacionadas con la gestación.

A esto se refiere Hochschild (2018), en diálogo con Butler (2015), cuando propone que existe un guion social determinado para las expectativas emocionales conectadas al género. Conforme a tales expectativas, el cortometraje retrata un cliché donde lo femenino se asocia con lo emocional y lo masculino con lo racional. Así, se construyen fachadas emocionales en los personajes que, en este contexto, no muestran grietas ni oportunidades de desafiar las normas socio-culturales, perpetuando de este modo los valores y comportamientos que conforman los roles de género, las violencias institucionales y las narrativas sobre la maternidad y las dinámicas de poder heteropatriarcales que las definen.

Capítulo 4. Corto de Giulia: MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!”

Se realiza el análisis del cortometraje titulado *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* La autora es la Gachatuber Giulia's World (2021), quién nombra a su corto “*minipélicula*”, y utiliza la plataforma *Gacha Club* para crearlo y *Youtube* para publicarlo. Al igual que ocurre con los cortometrajes analizados anteriormente. A través del marco de análisis semiótico propuesto por Morris (1971), junto con el concepto de consumo por base de datos de Azuma (2001) y la perspectiva de interacción social de Goffman (1981), se pretende estudiar cómo las personas adolescentes construyen fachadas emocionales al crear cortometrajes que presentan el diseño de personajes y el desarrollo de narrativas, facilitando así novedosas maneras de auto-representación.

En esta ocasión se explora la temática principal que se aborda en dicho cortometraje, el cual gira en torno a las relaciones sexo-afectivas y las formas de expresión de atracción física y emocional en una relación de pareja heterosexual. Para pasar al análisis del cortometraje, nuevamente se abordarán las tres dimensiones del análisis semiótico de Morris (1971). La dimensión sintáctica es útil para examinar la estructura y la organización de los signos en la secuencia del corto. Posteriormente, la dimensión semántica permite conocer el significado o el contenido de los signos que se estudiaron en la dimensión sintáctica. Una vez explicadas dichas dimensiones, se emplea la dimensión pragmática que se encarga del análisis de los signos en situaciones de comunicación determinadas, lo cual influye en el comportamiento de las personas. De nueva cuenta se considera la dimensión de autor (Vázquez 2021) para conocer las experiencias de la persona creadora del corto con el fin de facilitar la interpretación de signos ambiguos y proporcionar contexto al análisis semiótico.

4.1 Análisis de la dimensión autor

Dando lugar al análisis semiótico, en primera instancia se aborda la dimensión de autor propuesta por Vázquez (2021) que añade los datos personales de la autora del cortometraje a fin de conocer sus marcos de referencia, intereses y contexto para comprender y discutir sobre su corto. Después se abordarán las tres dimensiones de la semiótica de Morris (1971) para analizar el contenido audiovisual del corto producido por Giulia's World (2021).

La autora del corto (Giulia, 2021) es prosumidora en varias redes sociodigitales como YouTube, Instagram, TikTok, Twitch y Roblox de acuerdo a la descripción que escribió en su canal de YouTube. El canal de Youtube fue nombrado Giulia's World por ella misma. La autora en cuestión es una prosumidora sumamente activa en la comunidad *Gachatuber*, subió su primer video en enero de 2019 cuando tenía 14 años de edad, su último video tiene fecha de publicación en agosto de 2022. En total ha publicado ochenta y nueve videos en la comunidad

Gachatuber, la mayoría de su contenido son series y minipéculas de comedia, romance y acción.

En la red social de Instagram su interacción se ha mantenido constante desde febrero de 2019, cuando pidió a sus seguidores y suscriptores de la comunidad *Gachatuber* que la siguieran en esta otra red sociodigital donde comparte sobre sus historias, su familia y noticias de su vida. De igual forma, tiene un alto nivel de interacción a través de la publicación de videos en la red sociodigital TikTok, así como en un *vlog* personal de YouTube que creó en abril de 2021 donde muestra más acerca de su vida cotidiana. Esto ha permitido que algunos de sus seguidores conozcan íntimamente la vida de Giulia.

En el canal *Giulia's World* compartió por primera vez su rostro y datos personales sin que estuviera mediada por avatares o animaciones. Este rasgo no es característico de las personas prosumidoras de la comunidad *Gachatuber*, generalmente la apariencia física y la información personal se reserva, y es mediante el uso de avatares como se autorrepresentan y comparten algunos datos personales sin llegar a ser demasiado explícitos o mostrar abiertamente su vida cotidiana.

Con respecto a lo que ha compartido Giulia (2020; 2021) sobre su información personal, en un par de videos que creó en su canal *Giulia's World*, refirió que es originaria de Lima, Perú, pero reside en Australia con su papá y la pareja de este. Asimismo, compartió que cursaba la secundaria en ese entonces y que habla español e inglés de manera fluida, además estudia francés, pues indicó que es su idioma favorito. En relación con sus pasatiempos le gusta hacer videos y editarlos, también le encanta hacer deporte, practica futbol y natación de manera extraescolar. De igual forma, Giulia (2021) mencionó que no ve mucho *anime*, sin embargo, Dragon Ball Z y Ponyo son sus series favoritas.

La creación de su canal *Giulia's World* en YouTube se debe a que veía junto con su pequeña prima videos de *Gacha Life*, lo cual incrementó su interés por ellos, en consecuencia, decidió crear su propio canal. La autora encuentra inspiración en las *Gachatubers* RosyClozy, Hatsumi Rou y CreepTheGamer 647X, quienes son extranjeras. Para Giulia (2021), el comienzo como *Gachatuber* fue difícil porque no sabía editar y no sabía manejar la aplicación de *Gacha Life*. No obstante, Giulia (2021) fue mejorando conforme veía videos de otros *Gachatubers* y tutoriales de edición, y la constancia fue determinante en el progreso de producción de sus videos. Finalmente, para Giulia (2021) ser *Gachatuber* es bonito porque tiene bastantes personas que la apoyan y es un canal producto de su creatividad y esfuerzo, además reconoce que su canal ha crecido y mejorado ya que ahora cuenta con mayor número de suscriptores, los cuales ascienden a más de cien mil, en comparación con el número de suscriptores que tenía en la apertura de su canal.

4.2 Análisis de la dimensión sintáctica del corto

Según Morris (1971) en la dimensión sintáctica se analizan las relaciones formales entre los signos dentro de un lenguaje, es decir, se interesa por las funciones que cumple dentro de una estructura, por lo que a continuación se tratan las características técnicas y elementos básicos estructurales de las imágenes audiovisuales del corto *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!*

Tabla 6

Características técnicas del corto y elementos básicos de la imagen

Características técnicas del corto	
Fecha de publicación del video en Youtube:	26 de julio de 2021.
Aplicaciones utilizadas para la elaboración de la escenografía, personajes y edición:	Videojuego <i>Gacha Life</i> , Kinemaster Pro, Ibis paint y Phonto.
Duración:	26 minutos con 09 segundos.
Forma de ver el video:	Streaming.
Calidad de imagen de video:	1080p.
Número de visualizaciones:	2, 330, 054
Numero de me gusta:	117, 200
Elementos básicos de las imágenes audiovisuales	
Plano:	Plano americano, plano medio, primer plano y plano en conjunto.
Iluminación:	Iluminado.
Color:	Presenta calidez.
Escenografía:	Interior y exterior.
Banda sonora:	Se expresa música.
Composición del encuadre:	Líneas horizontales y el centro de atención son los personajes.

Nota. Se muestran las características técnicas y elementos más relevantes del corto *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!*" (Giulia's World, 2021).

4.2.1 Secuencias de la trama

La trama de la historia abarca treinta y nueve secuencias que muestran la narrativa y la elección de los elementos audiovisuales. A continuación, se mencionan las treinta y nueve secuencias de acuerdo con el orden que aparecen dentro del corto. Más adelante, dichas secuencias, serán brevemente descritas en la dimensión de análisis semántica.

Tabla 7

Presentación resumida de las secuencias del corto

Secuencia uno	Se encuentra Micaela con dos de sus amigas en el patio de la escuela y a un lado de ellas pasa Lionel junto con otro de sus amigos y tira a Micaela al piso. Micaela se observa con una expresión triste en el rostro y sus amigas se observan enojadas ante la acción de Lionel de haber tirado a Micaela.
Secuencia dos	Micaela tiene una hoja en la mano, llega Lionel y se la quita, Micaela le dice: <i>“Oye imbécil dame eso!”</i> , a lo que Lionel le responde: <i>“no lo creo”</i> .
Secuencia tres	Micaela esta con Katty en el patio de la escuela y Lionel nuevamente tira a Micaela, en esta ocasión Lionel dice: <i>“oops”</i> y continúa su camino; Katy enojada le dice a Lionel: <i>“mira por donde vas idiota”</i> . Ante esto, Micaela tranquiliza a Katty y le recuerda que mañana será su graduación y se olvidarán de él para siempre, Katty le contesta: <i>“sí, es cierto, pero como te haga algo juro que-”</i> . Katty cambia el tema de conversación y le comenta a Micaela que en la tarde tienen una fiesta en una discoteca, Micaela le responde que son menores de edad a lo que Katty le responde que su amiga Bianca les consiguió entradas falsas. Micaela no sabe si va a ir porque teme que las descubran, ya que al siguiente día será su graduación. Katty insiste a Micaela que la acompañe a la discoteca porque Bianca la esta obligando y no quiere ir sola, Micaela le dice que lo va a pensar pero Katty insiste, a través de su lenguaje corporal, y finalmente Micaela accede a ir con ella solo unas horas porque no quiere estar con resaca en la graduación.
Secuencia cuatro	Katty y Bianca, ya vestidas para la fiesta, ven llegar a Micaela y le dicen que luce fantástica, Micaela les responde el cumplido diciendo que se ven fabulosas y que es hora de ir a la discoteca.

Secuencia cinco	Micaela, Katty y Bianca están juntas en la discoteca y dos de ellas tienen una botella en la mano. Enseguida llega Lionel, las saluda y dice que nunca las había visto en ese lugar, luego les pregunta si quieren un poco de diversión, a lo que Katty responde que se vaya. Lionel responde que no es la manera de tratar al dueño del club y que le avisen si necesitan un cuarto privado para esperarlas con velas y se retira. Katty saca la lengua en señal de desaprobación.
Secuencia seis	En un fondo negro, se lee: “ <i>Horas después...</i> ”. (Escenario: Discoteca). En la siguiente escena Micaela le dice a Katty que tiene que ir al baño y le pregunta si la puede dejar sola, Katty, con su rostro lleno de lágrimas, le responde “ <i>Forever alone</i> por siempre”. Micaela dice: “ya wey! ve al bar o algo”, Katty asiente y le dice que se apure. Katty, con lágrimas en los ojos, voltea a ver a su amiga Bianca, quien está con su pareja, y nuevamente dice: “ <i>Forever alone</i> ”.
Secuencia siete	Lionel esta con otro personaje mujer, a quien le pide que lo llame, ella se va del lugar. A lado de Lionel pasa caminado Micaela y él se aproxima hasta estar muy cerca de ella. Micaela, con expresión de enojo, le dice que la deje pasar, Lionel le dice que se ve bien y ella responde: “ <i>adiós</i> ” y camina del lado opuesto a él, Lionel la detiene tomándola del brazo pero ella quita su brazo y sigue su paso. Luego, se ve a Micaela detenerse y dirigirse hacia Lionel, esta vez es ella quien se acerca mucho a él, le toca el cabello y le dice que la molesta porque ella le gusta. Lionel, enojado, le dice que no le gusta ella y que no le gusta nadie, pero que si quiere pasar un buen rato con él no se lo va a negar. Micaela le contesta que no le cree, le toca nuevamente el cabello y se besan. Micaela le dice que mañana es la graduación y antes quiere hacer una cosa, Lionel le pregunta qué es lo que quiere hacer y Micaela contesta: “ <i>¡qué estúpida!... ¿qué estoy haciendo?... Ay, como sea</i> ”.
Secuencia ocho	Se observa a Micaela y Lionel en ropa interior, dormidos y abrazados en una cama. Lionel se despierta, se levanta, se viste y sale de la habitación.
Secuencia nueve	Se lee en un fondo negro: “ <i>Al día siguiente...</i> ” El amigo de Lionel le pregunta si se encuentra bien porque lo observa raro, Lionel responde que está bien, que solo necesita aire y que vuelve pronto.

<p>Secuencia diez</p>	<p>Micaela y Katty se encuentran de frente con Lionel, quien con su cuerpo tira al piso a Micaela, en consecuencia, ambas expresan enojo en sus rostros. Lionel le dice a Micaela que si cree que lo que pasó anoche cambiará las cosas está equivocada. Micaela pregunta a Lionel qué pasó anoche, Lionel responde que nada y no se acuerda, enseguida se retira. Katty le dice a Micaela que ya no lidiarán con él y Micaela responde que es libre.</p>
<p>Secuencia once</p>	<p>Se lee en un fondo negro: <i>“1 mes después...”</i>. En la siguiente escena Micaela visita a Katty, ésta se alegra de verla, la abraza y le dice emocionada que por fin regresó de Europa, que tiene que contarle todo. Micaela le responde que cuando vivan juntas tendrán todo el tiempo del mundo para platicar, antes le tiene que contar que se siente fatal porque tiene náuseas y vómito. Katty le ofrece antibióticos, pero Micaela dice que en este ciclo no le vino el periodo. Katty, sorprendida, comenta que espera que no sea lo que está pensando y se dirige por una prueba de embarazo para dársela a Micaela, quien pone cara de miedo. Katty le dice a Micaela que se tranquilice, que no importa lo que salga porque sabrán qué hacer. Micaela se retira y regresa con Katty para decirle que la prueba salió con dos rayitas, lo que significa que es positiva, no sabe quién es el padre y llora. Ante ello, Katty afirma que ha estado saliendo con alguien últimamente, Micaela, con lagrimas en los ojos, le responde que solo algunas noches en Europa, Katty la abraza y Micaela dice que no sabe qué hacer. Nuevamente Katty le dice a Micaela que se tranquilice y que se quede con el bebé. Micaela responde que puede ser su oportunidad para empezar una familia desde la muerte de sus padres, aunque sabe que será difícil, desea salir adelante con su bebé. Katty le promete que le ayudará y que estará con ella en el camino.</p>
<p>Secuencia doce</p>	<p>Se lee en un fondo negro: <i>“6 años después...”</i>. Enseguida se ve a Micaela agradecer a Katty por ayudarle otra vez a cuidar a Heros, su hijo. Katty le dice que es como si fuera su hermana y que le había dicho que estaría con ella en el camino. Después Micaela mira su celular y comenta que cree que encontró el trabajo perfecto, ya que le pagarán bien y tiene flexibilidad de horarios. Katty le anima a llamar y Heros le dice que ese empleo esta muy bien, en respuesta, ambas expresan tristeza en sus rostros por la respuesta de Heros. Micaela realiza la llamada y les confirma a Katty y a Heros que le dieron el trabajo.</p>

Secuencia trece	Katty le pregunta a Micaela si está lista para su primer día de trabajo. Micaela, preocupada por su apariencia, le pregunta a Katty cómo luce ya que no quiere dar una mala impresión porque la familia con la que trabajará son multimillonarios. Katty responde que notó que trae puesta su única prenda cara de <i>“Louis Vuitton”</i> . Micaela dice que la familia multimillonaria probablemente tiene un código de ropa que utilizará como uniforme, a lo que Katty comenta que espera que el uniforme sea sexy, ante el comentario Micaela le dice que la odia y luego que la ama. Luego, Katty le pide que no se preocupe porque cuidará bien a Heros.
Secuencia catorce	Micaela agradece a la dueña de la casa donde trabaja, la dueña de nombre Charlotte le comenta que Tania le ayudará y que la espera afuera cuando termine de ponerse el uniforme que esta en un ropero. Micaela se dirige a ponerse el uniforme.
Secuencia quince	Micaela con el uniforme puesto se presenta con su compañera de trabajo de nombre Tania, quién le muestra la casa. Tania le explica a Micaela que la casa tiene dos alas, la oeste y este, y que no entre al lado oeste a menos que le digan porque ahí vive el hijo de los dueños y no le gusta ser molestado, pero que no se preocupe porque todos son buena onda.
Secuencia dieciséis	La dueña de la casa donde trabaja Micaela entra con su hijo de nombre Lionel a la biblioteca y se lo presenta a Micaela. De inmediato, Micaela cambia la expresión de su rostro, Charlotte pregunta si algo ocurre y Lionel le dice que no ocurre nada, ya que solo son viejos amigos de la escuela y le pide a su mamá que salga de la habitación porque hablará con Micaela en privado. Lionel le pregunta a Micaela qué hace ahí y ella responde que trabajando, ya que no todos se ganan la vida naciendo en cuna de oro. Lionel le dice que creyó que se había librado de ella después de la graduación, ella responde que lamentablemente no. Lionel, con expresión alegre, le pide más respeto pues ahora es su jefe, Micaela comenta que se nota que no ha cambiado y que él no es su jefe sino su mamá. Lionel con expresión de enojo le dice que lo está tentando y que tenga cuidado con sus palabras. Micaela asevera que solo dice la verdad, Lionel se acerca demasiado a ella levantando su brazo y Micaela le pregunta si ha escuchado del término espacio personal. Lionel baja su brazo, se separa de ella y se retira de la habitación, Micaela saca la lengua.

Secuencia diecisiete	La mamá y el papá de Lionel hablan con él para informarle que tienen un contrato con la familia Whickenham, el cual lo obliga a casarse con la hija que tienen de nombre Lady Whickenham. Al principio Lionel le reclama a sus padres, pues defiende que él no realizó ningún acuerdo. Su padre le reprocha sobre sus planes de vida y señala que lo único que hace es tomar y acostarse con prostitutas con su dinero, además le dice que el contrato es importante para su empresa y que se podrá divorciar después de un año, y que se prepare pues tendrá una sesión de fotos con Lady Whickenham.
Secuencia dieciocho	Se muestra a Lady Whickenham en una sesión fotográfica, cuando llega Lionel, ella lo saluda como su futuro esposo. Lionel le dice que realicen la sesión fotográfica de una vez. Luego de posar de diferentes formas, Lionel se despide de Lady Whickenham, quien se muestra triste porque Lionel no interactuó con ella.
Secuencia diecinueve	Se escucha a Micaela decir en voz alta que limpiar es mucho trabajo, en ese momento Micaela recibe una llamada y, a la par, Lionel entra a la sala donde se encuentra Micaela. La llamada es de su hijo, por lo que ella lo saluda amorosamente, su hijo dice que se encuentra en la casa donde ella trabaja, Micaela, sorprendida, le dice que se encuentra trabajando y sale de la sala. Lionel asume que quién le llamó a Micaela es un <i>crush</i> de la escuela y va detrás de ella.
Secuencia veinte	Katty y Heros visitan a Micaela en su trabajo, Katty le dice a Micaela que lamenta buscarla pero Heros, su hijo, estuvo insistiendo toda la noche en verla. Micaela y Heros se saludan, Micaela le dice que ella también lo ha extrañado, pero que no puede venir a su trabajo, que se acerca su fin de semana libre y pueden hacer algo juntos. Katty expresa a Micaela que le gusta su uniforme y Micaela se ríe. Katty también le dice a Micaela, que ella como su amiga bien sexy consiguió una cita con el vecino de nombre Leonardo, por lo que está muy contenta. Al respecto, Heros pregunta a Micaela qué significa sexy, sin responder a la pregunta de Heros, Micaela le dice a Katty que tome el dinero para la pizza y que se tiene que ir a trabajar. Heros nuevamente pregunta qué significa sexy, Katty se ríe y le responde que es un tipo de gallina, y Heros le dice que quiere ver un sexy.
Secuencia veintiuno	Lionel ve desde un balcón cuando Katty y Heros visitan a Micaela, menciona que nunca se hubiera imaginado que Micaela tuviera un hijo y cree que es difícil tener un hijo a su edad.

Secuencia veintidós	Se lee en un fondo negro: <i>“I semana después...”</i> . Lionel se encuentra con tres mujeres en su cuarto, una de ellas llama a Micaela, a petición de Lionel, para que limpie porque Lionel se vomitó. Al llegar Micaela, Lionel le sonríe y Micaela con expresión de enojo menciona que solo limpiará y que no está para juguetitos de primaria. Lionel tira una botella de manera intencional y le exige que limpie, Micaela, enojada, responde que no va a permitir esa falta de respeto, que trabaja para sus padres pero que eso no le da derecho de tratarla de esa forma, agrega que él sigue siendo un <i>bully</i> y se retira del cuarto mencionando que es muy triste lo que pasa.
Secuencia veintitres	Micaela se encuentra en un pasillo, recibe una llamada de su amiga Katty quien le dice que se va a la Universidad de Inglaterra dentro de una semana, Micaela responde que se siente alegre por la noticia, que no se preocupe del cuidado de su hijo Heros y que buscará un nuevo apartamento. Al terminar la llamada, Micaela llora y menciona que no tendrá ni un apartamento ni una niñera de confianza, sin saberlo, Lionel escuchó la conversación de Micaela y se dijo así mismo que era un idiota.
Secuencia veinticuatro	Micaela se encuentra realizando la limpieza de la casa, Charlotte le ofrece disculpas a Micaela por las acciones de Lionel la noche anterior cuando le pidió que limpiara el vomito y el líquido de la botella. Frente a la disculpa, Micaela responde a Charlotte que no fue nada, en cambio, Charlotte reconoce que es una buena chica porque lo trató de encubrir. También le comenta que Lionel le contó que tiene un hijo y como muestra de agradecimiento la invita a ella y a su hijo a vivir en la sala de huéspedes. Micaela rechaza la propuesta porque considera que Charlotte ya ha hecho mucho por ella, a lo que ella responde que tiene veinticuatro cuartos vacíos en la casa y sabe lo difícil que es ser mamá a su edad.
Secuencia veinticinco	Se lee en un fondo negro: <i>“Después de una semana... Micaela decidió aceptar la oferta”</i> . Micaela se encuentra limpiando la casa, a donde llegan Lionel y su pareja Lady Whickenham. Ésta última, enojada y de manera despectiva, exige a Micaela que le lleve un vaso con agua porque tiene calor y Lionel le pide que la trate con más respeto. Micaela va por el vaso con agua y detrás de Micaela se ve correr a Heros, quien está a punto de caerse pero Lionel lo evita, Heros le agradece por haberlo sostenido y se va detrás de Micaela. Lionel piensa que Heros se parece a él.

Secuencia veintiséis	Lionel está en su cuarto, se muestra enojado porque no puede hacer las cuentas que están en una hoja y la avienta. Después, se ve a Heros entrar al cuarto de Lionel, a quien le comenta que su mamá esta ocupada y que está aburrido por lo que lo invita a jugar. Lionel le pregunta a Heros por su papá, Heros responde que su papá se fue a una misión super secreta y nadie sabe quién es que él cree que es un super héroe. Después Heros le muestra el oso que tiene en una de sus manos y le dice que se llama Sally, luego le muestra el oso que está en su otra mano y le dice que se llama Teodoro.
Secuencia veintisiete	En un fondo negro se lee: “2 horas después...” La siguiente escena muestra a Lionel y a Heros jugando, Micaela entra a la habitación, sorprendida, le dice a Heros que lo estaba buscando por toda la casa para que se fuera a dormir, enseguida Heros sale del cuarto. Micaela se disculpa con Lionel y Lionel responde que no es nada porque es un buen niño. Micaela menciona que quién diría que es bueno con los niños. Lionel le pregunta a Micaela cuántos años tiene Heros, ella responde que tiene cinco años. En ese momento aparece una escena retrospectiva donde se muestra a Micaela y a Lionel juntos en la discoteca, Micaela dirigiéndose a Lionel, menciona que es imposible y que deje de ser un paranoico. Lionel le pregunta a Micaela si sabe quién es el padre de su hijo, Micaela responde que no y que no quiere hablar de su vida personal con él. Entonces, Lionel le pregunta si ha pensado en realizarle un test de ADN a Heros, Micaela contesta que no porque es demasiado caro y ella ha estado bien sola con su hijo todos esos años. Lionel la cuestiona diciendo que no es justo para su hijo porque el niño piensa que su padre es un superhéroe. Frente a esto, Micaela reacciona con enfado y le cuestiona que se meta en su vida, a lo que Lionel responde que pagará por el test de ADN porque hay un pequeño chance que sea su hijo. Micaela responde que se trata de un buen chiste, Lionel le responde que lo piense, pues Heros se parece a él y que recuerde la noche antes de la graduación. Finalmente, Micaela le dice a Lionel que acudirán al test de ADN solo para aclarar las dudas pero aún así no cree que él sea el papá de su hijo.
Secuencia venticinco	Micaela, Lionel y Heros están en el hospital, una enfermera les entrega los resultados del test de ADN donde les informan que Lionel Salvatore es el padre de Heros. La expresión facial de Micaela es de desconcierto, Lionel le pide que hablen en casa.

Secuencia veintinueve	<p>En la casa, Lionel le pide a Micaela la custodia de Heros, Micaela, enojada, rechaza su propuesta. Lionel asegura que no le quitará al niño, pero que si su hijo tiene un accidente o le pasa algo, él cubrirá los gastos. Micaela contesta que no le importa su propuesta, ya que ha estado sola por seis años incluyendo el embarazo, y que va a tener que aportar y conseguir un trabajo porque la plata que tiene es de sus padres y que él no ha hecho nada para ganarse la vida, además no quiere que su hijo se vea influenciado por eso. También sugiere que Lionel conviva con su hijo cada dos fines de semana. A Lionel no le gusta la propuesta, Micaela responde que solo ha sido su padre por una hora y no confía en él porque es irresponsable. En ese momento entra a la biblioteca Charlotte, la mamá de Lionel, mencionado que ha escuchado todo y que está de acuerdo con Micaela, ya que Lionel no es suficientemente responsable para asumir su rol de padre. Charlotte les extendió su apoyo y añadió que Micaela y Lionel ahora eran un equipo y que lo que hicieran en adelante será en beneficio de su hijo.</p>
Secuencia treinta	<p>En un fondo negro se lee: <i>"1 mes después..."</i>. Se encuentran Micaela y Heros con su amiga Katty, ambas mencionan que se extrañaron mucho. Micaela le pide a Katty que le cuente todo sobre su nueva Universidad. Lionel y su pareja Lady Whickenham llegan al mismo sitio donde se encuentran Micaela, Katty y Heros. Lady Whickenham comenta que es bueno que el paparazzi los vea juntos en público pero Lionel no le responde ya que está viendo a Micaela, Heros y Katty. De esta situación se percata Lady Whickenham, quien le pregunta a Lionel si la esta escuchando, él continúa sin responderle.</p>
Secuencia treinta y uno	<p>Lionel se encuentra esperando y se acercan Micaela, Katty y Heros. Heros corre hacia Lionel de manera alegre y efusiva y lo llama: "papiiii". Katty se sorprende y no entiende nada. Después, Lionel le pregunta a Micaela si ya puede salir con su hijo y ella le dice que sí y que no vuelvan muy tarde.</p>

<p>Secuencia treinta y dos</p>	<p>En un fondo negro se lee: “<i>Horas después...</i>”. Micaela se muestra sentada en una silla durmiendo, Lionel y Heros aparecen en la escena, Micaela en tono enojado dice que la tenían preocupada porque eran las once de la noche, Lionel responde que lo notó por sus doce llamadas perdidas. Heros se acerca a Micaela para saludarla y ella, de manera tranquila, le corresponde el saludo y le pide que se fuera a su cuarto. Cuando Heros se va, Micaela le reclama a Lionel porque es demasiado tarde para un niño de cinco años, él le responde que no se arrugue. Después, Lionel le dice a Micaela que Heros quiere ir al parque con ellos dos mañana, ella le cuestiona que tiene que mantener una relación falsa con Lady Whickenham, él le responde: “<i>whatever</i>” y se acerca a ella sonriéndole. En respuesta, ella se enoja y voltea su cuerpo hacia otro lado, él le dice: “<i>goodnight</i>” y ella responde enojada: “<i>pesao</i>”, a lo que él sonríe.</p>
<p>Secuencia treinta y tres</p>	<p>Lionel y Micaela están sentados en el pasto viendo jugar a Héros con una pistola. Lionel le dice a Micaela que nunca se imaginó estar sentado junto con ella en un parque con un hijo en común, ella le responde que le pasa lo mismo a menudo. Lionel le dice a Micaela que nunca se lo dijo pero que siente haberla tratado como la trató, también le comenta que consiguió un trabajo hace unas semanas en la empresa de su padre. Micaela le agradece y se alegra por él. Después, al lugar llega Lady Whickenham, quien enojada le pregunta a Lionel por qué está una foto de él, de Micaela y Heros por todas partes. Lionel le pregunta enojado a Lady Whickenham qué hace ella ahí y le dice que Heros le pidió que Micaela los acompañara, que se relajara. Lady Whickenham le pregunta a Lionel por qué le hace caso al hijo de la sirvienta, Lionel le responde: “<i>¿qué tiene? Ya deja de hacer un drama</i>”. Lady Whickenham, alterada, le dice: “<i>NO ESTOY HACIENDO UN DRAMA</i>”, Lionel, enojado, le dice que es una pesada. Lionel y Micaela se ríen de ella. Lady Whickenham cuestiona la risa de Micaela y se dirige hacia ella, Lionel se interpone corporalmente para evitar una pelea entre ellas. Lionel, enojado, increpa a Lady Whickenham, le pide que deje de actuar como una bebé y la invita a conversar en la casa.</p>

<p>Secuencia treinta y cuatro</p>	<p>Lionel y Lady Whickenhams se encuentran platicando en la biblioteca de la casa de Lionel. Lady Whickenhams le recuerda a Lionel que ella es su prometida y cuestiona que él se relacione con una arribista y su hijo, refiriéndose a Micaela y Heros. Lionel le dice que no quiere seguir con la relación de pareja que tienen. Lady Whickenhams le responde: “<i>Todo por esa</i>” refiriéndose a Micaela, y él le dice: “<i>si- todo por esa, esa mujer quién es la madre de mi hijo y mil veces mejor que tú</i>”. Lady Whickenhams le responde que no puede terminar la relación con ella porque perderá dinero por una tontería, él le contesta que le importa un comino y le pide que se salga de su casa.</p>
<p>Secuencia treinta y cinco</p>	<p>Se lee en un fondo negro lo siguiente: “<i>Lionel habló con sus padres sobre el matrimonio cancelado y terminaron entiendo...</i>”. Después se lee otro fondo negro que indica: “<i>3 meses después...</i>”. En una habitación están Lionel, Micaela y Heros. Heros le dice a Micaela que se ve como una princesa y Micaela le agradece. Heros le pregunta a Micaela si va a salir con su tía Katty y unos amigos y Lionel le pide que tenga cuidado. Después, Micaela sale del cuarto, en un globo de diálogo aparece la palabra <i>poggers</i> y otro en el que se menciona que Heros ha estado jugando con sus videojuegos. Heros responde que no, luego Lionel llama a Heros para enseñarle a jugar el <i>gta</i>.</p>
<p>Secuencia treinta y seis</p>	<p>En un fondo negro se lee: “<i>Horas después...</i>”. Se encuentra Micaela con uno de sus amigos de nombre Alonso y le agradece por llevarla a su casa, cuando Micaela se despide de él, Alonso la jala para acercarse a ella y le da un beso. Micaela se separa de él y le dice que ella no lo ve de esa forma. Alonso se vuelve a acercarse a ella y le da otro beso, ante ello, Micaela nuevamente se separa de Alonso y le dice que se está sobrepasando.</p>
<p>Secuencia treinta y siete</p>	<p>Lionel se encuentra solo en la sala de la casa de sus papás y se pregunta qué son unos ruidos que escucha a la una de la madrugada y camina hacia otro lugar de la casa.</p>

<p>Secuencia treinta y ocho</p>	<p>Micaela se encuentra forcejeando con Alonso y le dice que le gusta alguien más. Después llega Lionel y le da un puñetazo a Alonso y éste cae, le aparece un moretón en su ojo y se levanta y se va. Micaela toma las manos de Lionel y le dice que no vaya a perseguirlo, él le pregunta cómo esta y ella le dice que no tiene ni un rasguño y Lionel le dice: <i>“no le meto otra nomás porque”</i> y aparece un pedazo de un capítulo del programa del chavo del 8 mostrando la escena de Don Ramón con varios movimientos corporales, principalmente manoteos de brazos y manos, y diciendo la misma frase que mencionó Lionel: <i>“no le meto otra nomás porque-“</i> y y de fondo se escuchan risas. Ante ello, Micaela le dice a Lionel: <i>“oye quieres calmarte Bruce Lee”</i>. Después Lionel le pregunta a Micaela quién es esa persona que dijo que le gustaba y ella le responde que esta parado justo enfrente de ella y después ambos se besan.</p>
<p>Secuencia treinta y nueve</p>	<p>Se lee en un fondo negro: <i>“4 años más tarde...”</i> Se encuentran Heros parado a un lado de Lionel, quién camina rápidamente de un lado a otro, y Heros le dice que se tranquilice y Lionel le dice angustiado: <i>“pero- qué pasa sí-“</i> y después dice: <i>“Tienes razón”</i> con un rostro calmado y sonriente y le pregunta a Heros cuándo creció tanto. Después llegan Katty y Micaela, pero Katty se muestra dirigiendo los pasos de Micaela, ya que trae una venda en los ojos y cuando se encuentran frente a Lionel y Heros, Katty le quita la venda de los ojos y Micaela se sorprende al ver a Lionel y Heros. Después Lionel le da a Micaela unas flores y se arrodilla ante ella y le muestra un anillo y le pide que se case con él. Micaela lleva sus manos a su boca y llora y le dice que no, y luego se ríe y lo abraza, y le dice que obviamente acepta casarse.</p> <p>Se lee en un fondo negro que indica: <i>“Fin! (Subscribete para más pelis :,D. Y me ayudaras mucho con tu like)”</i>.</p>

Nota. Se describen las secuencias del corto *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* (Giulia's World, 2021).

4.2.2 Selección de escenarios

En las escenas y secuencias del corto se desarrollan sucesos que marcan un tiempo, un lugar y determinados personajes. En el corto se presentan predominantemente los siguientes escenarios: pasillos y patios de una escuela; una discoteca; los espacios del interior y exterior de una casa; y un parque público (ver Figura 23).

Figura 23

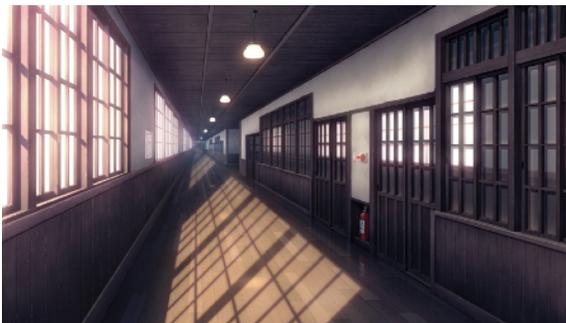
Presentación del escenarios del corto



Nota. El pasillo se ubica en el videojuego *Gacha Club* en la sección backgrounds de la página 11 con núm. de plantilla 10.



Nota. El pasillo se encuentra en el enlace <https://www.pinterest.com/khanhlinh2009/background-gacha-life/>



Nota. El pasillo se sitúa en el enlace <https://wallhere.com/es/wallpaper/212885>



Nota. El patio se localiza en el videojuego *Gacha Club* en la sección backgrounds de la página 13 con núm. de plantilla 14.



Nota. El patio se ubica en el videojuego *Gacha Club* en la sección backgrounds de la página 11 con núm. de plantilla 14.



Nota. La sala de consumo en la discoteca se encuentra en el enlace: <https://www.pinterest.com.mx/pin/789889222137689408/>



Nota. La pista de baile en la discoteca se localiza en el enlace: <https://id.pinterest.com/mfakhrrihsan1309/background-gacha-life-1-2club/>



Nota. La sala de consumo en la discoteca se encuentra en el enlace: <https://www.pinterest.com/msanchezlari/episode/>



Nota. La sala en una casa se encuentra en el enlace: <https://www.pinterest.es/pin/666955026052200978/>



Nota. La recámara en una casa se sitúa en el enlace: <https://wallpapers.com/background/cute-anime-bedroom-background-mzbcij9xdemhcikq.html>



Nota. La recámara en una casa se encuentra en el enlace: <https://www.pinterest.com/pin/653373858419620103/?mt=login>

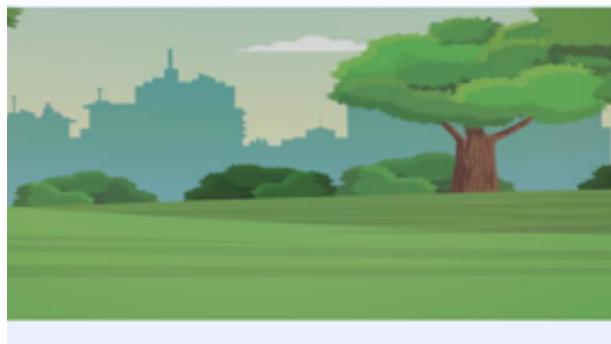


Nota. El estudio en una casa se localiza en el enlace: <https://www.pinterest.com/pin/638666790895025183/>



Nota. La imagen de una casa se halla en el enlace: <https://forums.episodeinteractive.com/t/looking-for-an-house-on-fire-background-close-i-found-it/309853>

Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>



Nota. El parque público se ubica en el videojuego *Gacha Club* en la sección *backgrounds* de la página 14 con núm. de plantilla 4.

En el espacio que corresponde a los pasillos y los patios de la escuela seleccionados por la creadora para llevar a cabo la interacción entre los protagonistas se suscitan las escenas de violencia física y psicológica que Lionel ejerce sobre Micaela. Estos mismos espacios son, en especial, los sitios donde las y los estudiantes realizan actividades de manera libre, dado que no se registra en el corto presencia de personal docente que supervise dichas áreas. De acuerdo con algunas investigaciones, hay espacios dentro del ambiente escolar que son propicios para la interacción, los cuales favorecen la socialización entre estudiantes de diferentes edades. Al mismo tiempo, es común que en los pasillos, el patio y la salida de la escuela se presenten agresiones físicas directas entre estudiantes (Defensor del Pueblo, 2007; Joffre-Velázquez, García-Maldonado, Saldívar-González, Martínez-Perales, Lin-Ochoa, Quintanar-Martínez, & Villasana-Guerra, 2011; Trucco & Inostroza, 2017; Castellano, 2020; Hernández, 2022).

En este sentido, se deduce que la creadora del cortometraje reconoce los espacios de la escuela en los que se presentan las violencias físicas entre estudiantes, por lo que es importante subrayar la importancia de los espacios que acompañados de la narrativa sitúan y refuerzan las historias de violencia. Así, se entiende que los espacios no son mera escenografía sino un ejercicio de contextualización de la creadora.

En relación con la representación de una discoteca, la creadora elige el salón de consumo y la pista de baile, ambos decorados con luces brillantes de varios colores. En especial, el salón de consumo tiene una iluminación oculta e indirecta, dado que en algunos espacios la luz es tenue. El mobiliario presenta colores fuertes y llamativos que se usan para expresar dinamismo y diversión. Además, al interior de la discoteca se escucha música rítmica

que permite la ambientación sonora del lugar, lo cual enriquece la experiencia de una noche en la discoteca. Dicha sobrecarga de estimulación visual y auditiva para la representación de la discoteca son útiles para transmitir a la audiencia que los personajes se encuentran en una fiesta dentro de un ambiente alegre a través del cual se interactúa también con el lugar. De este modo, la discoteca fungió como un elemento relevante en la narración del cortometraje.

La casa de la familia multimillonaria, donde vive Lionel con sus padres, es otro espacio significativo presentado en el cortometraje, ya que aquí se desarrolla el clímax y la situación final de la historia. La creadora elige una casa grande y lujosa, ante ello la madre de Lionel menciona que tiene veinticuatro cuartos, lo cual es un espacio muy amplio para una familia de tres integrantes, dos empleadas domésticas y un niño que habitan la casa.

De acuerdo con el valor simbólico, la casa es una palabra que representa aspectos femeninos asociados a las concepciones de lo sagrado, la protección, la seguridad, e incluso, el útero materno. De igual forma, la casa funciona como un símbolo del Yo, por lo tanto, entre más frágil y vulnerable sea el Yo, más necesita de un escudo sólido, familiar e inviolable (Coppola, 2004). Aunado a ello, de acuerdo con Díaz (2007), bajo el esquema de un sistema industrializado y capitalista, las mujeres fungen como las principales responsables del mantenimiento y cuidados del hogar y de la educación de los hijos.

Al respecto, es significativo observar a la mamá de Lionel apropiarse del espacio de la casa, de tal forma que representa el poder y la autoridad que determina la funcionalidad de la casa y el bienestar familiar. Lo anterior, se observa principalmente en dos sucesos de la historia, el primero, es cuando la mamá de Lionel invita a Micaela y a su hijo a vivir en la sala de huéspedes. El segundo suceso es cuando la mamá de Lionel les brinda apoyo a Micaela y a Lionel para asumir los roles de madre y padre.

Igualmente, en el cortometraje se observan otros espacios de la casa que son amplios como el estudio, la sala, la terraza y el jardín. El estudio es un espacio que se usa para el aprendizaje; la sala se ocupa para el encuentro y las relaciones sociales; la terraza es el espacio para el contacto con la naturaleza y el cultivo; y el jardín es el lugar para el deporte, el juego y la competencia (Coppola, 2004). En la casa, las interacciones entre los personajes se llevan a cabo en la sala y el estudio, junto con la narrativa se aprecia la intención de la creadora de marcar el sentido de proximidad y encuentro con el otro, lo que permite crear vínculos sociales y afectivos entre los personajes.

Finalmente, se hace uso del parque público para representar a los personajes del cortometraje en un paseo familiar y de amistades que se desenvuelve con emociones marcadamente positivas. Para Capel (2002), el parque público es un espacio de ocio popular para el descanso, el paseo, el juego amistoso y el deporte. Cerdeño (2003) menciona que el

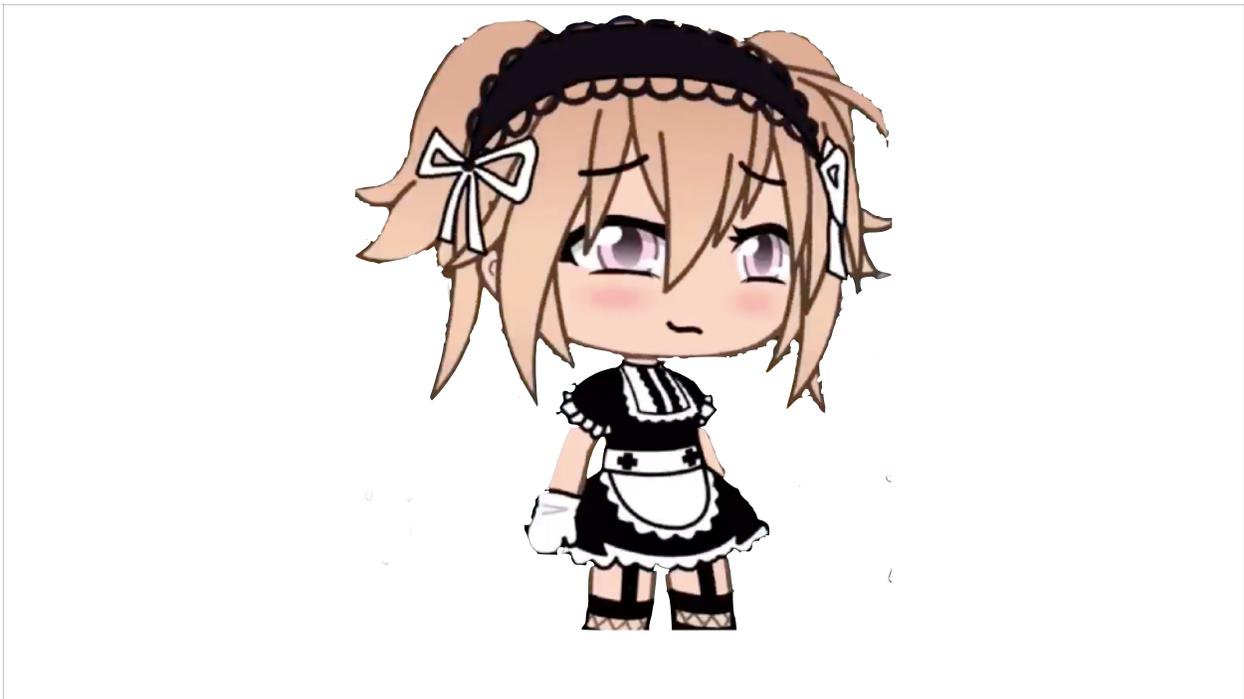
parque público tiene sentidos diversos, por un lado, es un lugar de recreación y encuentro y, por el otro lado, su naturaleza pública lo convierte tanto en un lugar de tránsito como en un lugar de miedo. El parque que se representa en el cortometraje es un gran espacio verde rodeado de árboles y arbustos frondosos. Con base en el tiempo de esparcimiento de los personajes que se señala en la historia, la creadora usa el espacio del parque para mostrar que es parte de la vida cotidiana de los personajes. Asimismo, el parque es elegido para el anuncio de la propuesta de matrimonio que hace Lionel a Micaela, por lo que dicho espacio adquiere relevancia para narrar un suceso familiar importante.

4.2.3 Creación de los personajes

En los siguientes esquemas se presenta la caracterización de los personajes principales de acuerdo con las plantillas del videojuego *Gacha Club*, a partir de los cuales la autora diseñó los rasgos físicos y vestimenta de sus personajes. En el corto se muestra la presencia de tres personajes principales: un personaje del género femenino nombrado Micaela (ver Figura 24) y los dos últimos personajes del género masculino llamados Lionel (ver Figura 25) y Heros (ver Figura 26).

Figura 24

Personaje identificado como Micaela



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo trasero: plantilla núm. 79 de 236 • Pelo de frente: plantilla núm. 52 de 338
Ojos	Grande y delineado: plantilla núm. 15 de 135
Cejas	Forma de ángulo: plantilla núm. 3 de 100
Sonrojo	Mejillas rosadas: plantilla núm. 1 de 10
Boca	Forma concava: plantilla núm. 3 de 256
Camisa	Forma de blusa: plantilla núm. 57 de 125
Mangas	Cortas con olán : plantilla núm. 30 de 103
Falda superior	Corta con olanes: plantilla núm. 53 de 122
Calcetín	Forma de red: plantilla núm. 77 de 129
Guantes	Forma convencional: plantilla núm. 14 de 17
Accesorio superior	Forma de zorro: plantilla núm. 53 de 237

Nota. Se muestran las plantillas dentro del videojuego *Gacha Club* que Giulia (2021) utilizó para caracterizar a la protagonista de su corto.

Figura 25

Personaje identificado como Lionel



Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo trasero: plantilla núm. 147 de 236 • Pelo de frente: plantilla núm. 109 de 338
Ahoge	En forma vertical: plantilla 1 de 51
Ojos	Grande y delineado: plantilla núm. 2 de 135
Pupila	En forma de estrella con siete picos: plantilla núm. 57 de 100
Cejas	En forma recta: plantilla núm. 2 de 100
Boca	Concava y sobresale un colmillo: plantilla núm. 59 de 256
Sombrero	Forma horizontal: plantilla núm. 21 de 128
Accesorio centro	Arete en forma de cruz: plantilla núm. 34 de 237
Camisa	Forma recta: plantilla núm. 2 de 125
Mangas	Cortas y rectas: plantilla núm. 22 de 103
Pantalón	Forma recta: plantilla núm. 1 de 41
Bufanda superior	Corta: plantilla núm. 28 de 130
Reloj	En muñeca derecha: plantilla núm. 7 de 39

Nota. Se muestran las plantillas dentro del videojuego *Gacha Club* que Giulia (2021) empleó para representar al personaje de Lionel.

Figura 26

Personaje identificado como Heros



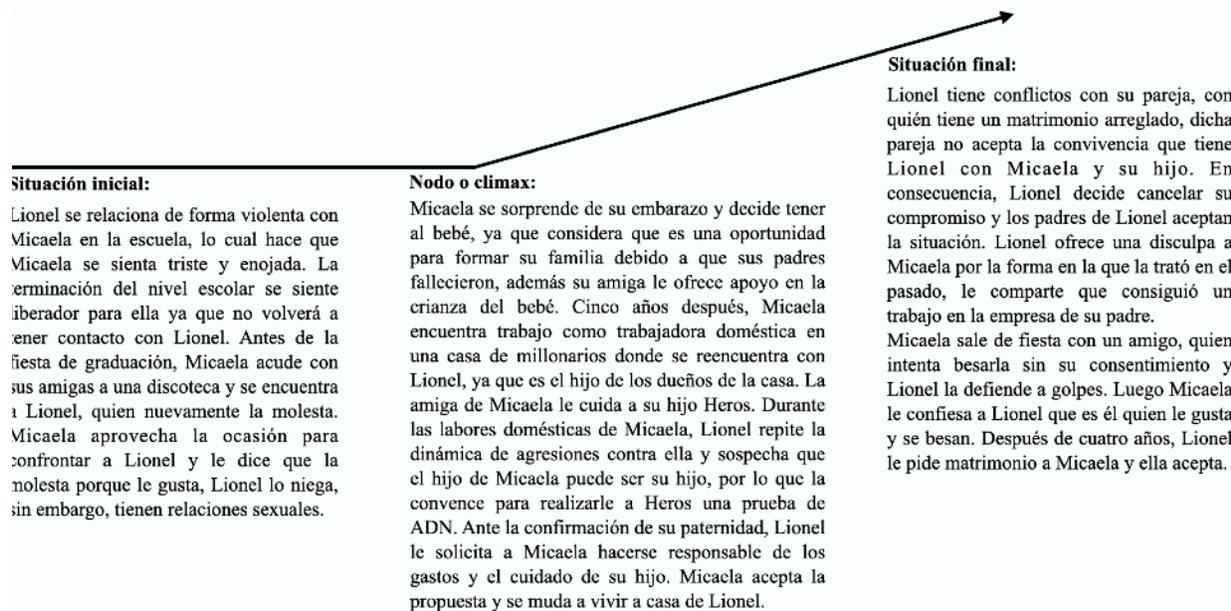
Elementos visuales	Tipo y número de plantilla
Pelo	<ul style="list-style-type: none"> • Pelo trasero: plantilla núm. 147 de 236 • Pelo de frente: plantilla núm. 109 de 338
Ojos	Grandes y delineados: plantilla núm. 68 de 135
Boca	Forma de chupón: plantilla núm. 15 de 256
Sonrojo	Mejillas rosadas: plantilla núm. 1 de 10
Sombrero	Forma de gato: plantilla núm. 26 de 128
Camisa	Forma recta: plantilla núm. 5 de 125
Mangas	Rectas: plantilla núm. 26 de 103
Bufanda superior	Doble vuelta: plantilla núm. 54 de 130
Pantalón	Recto: plantilla núm. 18 de 41
Calcetín	Largo y cruzado: plantilla núm. 124 de 129
Zapato	Tamaño pequeño: plantilla núm. 50 de 99
Mascota	Un pato: plantilla 172 de 238
Objeto	Pistola: plantilla 131 de 386

Nota. Se hace mención de las plantillas dentro del videojuego *Gacha Club* que Giulia (2021) ocupó para personificar a Heros.

4.3 Análisis de la dimensión semántica del corto

En la dimensión semántica, Morris (1971) plantea el estudio de relaciones entre el signo y su objeto, o sea, en este nivel se designa o denota a un objeto, por lo que se atiende a los aspectos del significado del signo. La trama de la historia se divide en treinta y nueve secuencias, las cuales para su análisis se señala una situación inicial, un clímax y una situación final en relación con la sucesión de hechos, las cuales se exponen de forma concisa en la Tabla 8.

Tabla 8
Presentación resumida de las secuencias del corto



Nota. Se presenta de manera resumida la situación inicial, el nodo o clímax y la situación final del corto. Elaboración propia.

Situación inicial: La primera parte de la narrativa presenta a los personajes principales en la escuela, en ella se incluyen las secuencias uno a diez. Se trata de Micaela y su amiga Katty, quienes se encuentran con el grupo de los personajes masculinos encabezado por Lionel. En la primera escena se representa el primer acto de violencia de Lionel hacia Micaela, aquel la tira al piso. Este tipo de escenas se repiten, se ve a Lionel arrebatándole un papel a Micaela, y tirarla nuevamente en espacios escolares. Se presume que están por terminar la preparatoria porque los personajes hablan de los preparativos de la fiesta de graduación, la cual se propone como una liberación de los constantes ataques de Lionel contra Micaela, ya que después de la graduación no volverá a molestarla. Antes de la fiesta de graduación los personajes se preparan para ir a festejar a la discoteca, ahí se observa de nueva cuenta a Lionel agrediendo a Micaela, la intimida acercándose a su espacio personal. En un giro narrativo, se deja ver que Lionel y Micaela se sienten atraídos uno por el otro, lo que de alguna manera busca dar explicación a las agresiones, incluso, Micaela se acerca a Lionel para besarle, pero éste le dice que no está loco para que ella le guste.

En este escenario de la discoteca se describe a Lionel como un muchacho de una clase social alta, ya que es dueño de la discoteca, y como un muchacho seductor, puesto que coquetea con otras mujeres. Después de la escena de la discoteca se observa a Micaela y Lionel en ropa interior, dormidos y abrazados en una cama, se presume que han tenido relaciones sexuales. Lionel se despierta, se levanta, se viste y sale de la habitación. Al otro día

en la escuela, Micaela y Lionel se encuentran y éste la vuelve a tirar al piso, además le dice que lo que pasó no hará que la trate diferente.

Nodo o clímax: En esta parte de la narrativa se desarrolla el argumento central, el cual va de la secuencia once a veintinueve. Un mes después de la graduación, Micaela se reencuentra con su amiga Katty, ha vuelto de un viaje a Europa y le cuenta que no le ha bajado la regla y que tiene náuseas, su amiga le pide que se haga una prueba de embarazo y ésta sale positiva. Katty le brinda apoyo a Micaela y le dice que ella le ayudará a cuidar a su bebé, para Micaela esta es una oportunidad de formar una familia puesto que sus padres fallecieron. La historia se traslada seis años después, se presenta al hijo de Micaela, de nombre Heros. Micaela está en busca de trabajo y es empleada como trabajadora doméstica en una casa de millonarios, para poder trabajar su amiga Katty se ofrece a cuidarle al niño. Cuando llega a la residencia se le explica que la casa es muy grande y que debe tener cuidado con no molestar al hijo de la dueña. Resulta que el hijo al que se refieren es Lionel, su ex-compañero de la escuela. Ambos se muestran sorprendidos, Lionel porque considera que Micaela es muy joven para tener un hijo; Micaela porque no esperaba trabajar para la familia de Lionel.

En la interacción cotidiana entre Lionel y Micaela se vuelven a presentar agresiones por parte de Lionel, la molesta, invade su espacio personal y le exige que limpie su habitación, la cual refleja los excesos con el alcohol, e incluso, la visita de mujeres al cuarto de Lionel. Ante esta situación Micaela se muestra triste y cansada, ya que es demasiado trabajo y encima tiene que soportar los malos tratos de Lionel. Paralelamente, la madre y padre de Lionel le anuncian que debe casarse con Lady Whickenham, ya que pactaron el matrimonio con los padres de ella. Él acepta el compromiso, pero no está conforme. Al mismo tiempo, Micaela ya no cuenta con el apoyo de su amiga Katty para cuidar a Heros, Lionel se entera y le pide a su mamá que le ofrezca a Micaela quedarse en la casa con el niño. Micaela acepta. Lionel sospecha que el hijo de Micaela puede ser su hijo y le pide a Micaela que le hagan una prueba de ADN, por lo que se confirma que es su hijo. Lionel solicita a Micaela que le permita convivir con el niño y le ofrece ayuda económica. La madre de Lionel apoya esta decisión.

Situación final: El cierre de la narrativa se desarrolla en las secuencias treinta a treinta y nueve. En estas escenas se muestra a Lionel convivir con su hijo Heros. Por el contrario, Lady Whickenham se encuentra enojada por esta interacción y se muestra al personaje generalmente molesto y agrediendo a Micaela y al niño, ya que no puede entender que Lionel conviva con el hijo de la sirvienta. Ante los continuos desplantes de Lady Whickenham, Lionel decide cancelar su compromiso con ella. Los padres de Lionel terminan aceptando la situación. También se desarrolla el regreso de Katty, y el reencuentro que tiene con Micaela y Heros. En ese momento Katty no entiende la relación de Heros con Lionel, por lo que Micaela le explica

sobre la paternidad de Lionel. En una escena se observa a Lionel ofrecerle una disculpa a Micaela por la forma en la que la trató en el pasado. Micaela sale de fiesta con un amigo, llamado Alonso, quien intenta besarla sin su consentimiento en dos ocasiones, Lionel la defiende y golpea a Alonso. Al final de la escena Micaela confiesa a Lionel que es él quien le gusta y se besan. Posteriormente, se da un salto de cuatro años en el tiempo. Heros ya es más grande y está con su papá esperando a Micaela, quien llega con su amiga Katty. Al parecer se trata de una sorpresa que Lionel prepara para pedirle matrimonio a Micaela, se ve a Lionel arrodillarse y darle un anillo a Micaela, quien acepta la propuesta.

Proceso de interacción: La interacción en el corto gira entorno a la narrativa que expone el proceso de atracción sexo-afectiva entre los personajes principales, plasmado en diferentes momentos. En el primer momento, se presenta la relación inicial entre los personajes en un entorno escolar, en la cual se evidencia que la forma de expresión de la atracción es a través de las agresiones y violencias cotidianas. En un segundo momento, la relación entre los personajes cambia debido a la distancia entre los personajes y se centra en las experiencias del personaje principal en su rol como madre soltera. Hacia el final del corto, la interacción se centra en el reencuentro entre los personajes y la asunción de la paternidad por parte del personaje masculino, entre otras dinámicas afectivas como la amistad y el enamoramiento.

Además de esta interacción narrativa entre los personajes, se resalta la interacción de la autora dentro de la plataforma, por medio de la cual ella obtiene los elementos *moe* necesarios para representar un marco normativo relacional y afectivo aprendido de su entorno socio-cultural. De manera que se percibe a la autora como un canal que reproduce las creencias y la performance del amor romántico, actualizando los mitos que circulan culturalmente en su entorno. Así, la autora del corto se autorrepresenta a través de situaciones que considera cotidianas y de las cuales busca crear un impacto en la audiencia prosumidora.

Asimismo, en un tercer nivel de análisis, se observan las interacciones que ocurren entre el corto como producto audiovisual y las audiencias a las que va dirigido, principalmente la comunidad de *Gachatubers*, a quienes corresponde validar, rechazar, valorar, e incluso, replicar el contenido utilizando ya sea la narrativa o los efectos visuales para sus futuras creaciones audiovisuales.

4.4 Análisis de la dimensión pragmática del corto

En la dimensión pragmática se plantea el estudio de la relación entre el signo con sus intérpretes o las personas usuarias, es decir, la forma en la que el emisor y el receptor interpretan el signo de acuerdo con un contexto determinado (Morris, 1971). Con el fin de llevar a cabo el análisis y la interpretación del corto se retoman, principalmente, las posturas teóricas

de Goffman (1981), Azuma (2001) y Hochschild (2008). A partir de este bagaje teórico se busca analizar la narrativa del corto, la cual gira en torno a la representación de la atracción sexo-afectiva, la relación de pareja heterosexual, la masculinidad y su relación con la paternidad. A la par, se observará la integración de los elementos *moe* (Azuma, 2001) a la narrativa. Sin perder de vista, que los elementos *moe* se encuentran contenidos en la base de datos del videojuego Gacha club, y a partir de estos elementos, se diseñan los aspectos físicos de los personajes, así como sus fachadas emotivas (Goffman, 1981; Hochschild, 2008). Así, se pretende demostrar que el uso de los elementos *moe* por parte de las personas prosumidoras junto con la construcción de la narrativa crean y recrean formas de autorrepresentación.

4.4.1 Análisis desde las posturas teóricas de Goffman, Azuma y otros autores

a) El *self*

Giulia manifiesta el *self* en las situaciones de interacción que establece entre sus personajes del cortometraje, quienes desempeñan papeles o roles frente a una audiencia en diversos escenarios sociales que están orientados por marcos de referencia (*frames*), que son determinados por códigos rituales que permiten estructurar, delimitar y conservar el orden de la interacción social cotidiana.

La interacción social que se desarrolla en el cortometraje gira en torno a la manera en la que los personajes principales, de nombre Micaela y Lionel, se comunican atracción sexual y gusto mutuo. Asimismo, se observan otras interacciones donde la crianza de un hijo y, en especial, la maternidad y paternidad cobran relevancia. Desde el inicio del cortometraje, la interacción está permitida de actitudes violentas del personaje masculino dirigidas hacia el personaje femenino. En consecuencia, se observa al personaje Micaela expresar rechazo a Lionel, a quien identifica como su *bully* o agresor, ya que repetidamente recibe agresiones físicas de él en diferentes espacios, así como la invasión de su espacio personal. Sumado a ello, Lionel expresa acciones despectivas hacia Micaela. Mientras que para Micaela las continuas agresiones la colocan en situaciones de riesgo y vulneración de derechos, para Lionel las agresiones son una manera de expresar su atracción por Micaela.

Se evidencia en estas interacciones que los factores estructurales en los que se sustentan los roles de género, generan la reproducción de las desigualdades en las relaciones románticas, lo cual tiene como consecuencia la normalización de las violencias en la pareja. La presencia de dichas características del amor romántico no hacen más que propiciar que las situaciones sociales y las interacciones interpersonales plasmadas en el corto se comprendan necesariamente dentro de un marco en el que destaca, por su insistencia en la representación, el sistema de dominación patriarcal.

b) Fachada personal de los personajes

La fachada personal que está conformada por la apariencia física, expresiones faciales, gestos corporales, edad, vestimenta, etc. (Goffman, 1981) es central, como se ha analizado en los anteriores cortometrajes, ya que se ha visto que las personas prosumidoras proporcionan mayor relevancia al consumo de los elementos *moe*, susceptibles de provocar reacciones emocionales (Azuma, 2001), que a la calidad del relato para conseguir una representación del mundo que transmita mensajes específicos a los espectadores.

Al igual que las otras autoras de los cortometrajes analizados, Giulia (2021) diseña los personajes del cortometraje en función de la base de datos que contiene dichos elementos *moe* en el videojuego *Gacha Club*. La importancia de la estética de los elementos *moe* que caracterizan a los personajes del anime suelen presentar rasgos faciales exagerados, así como arreglos físicos peculiares que generan conmoción y atracción por los personajes (Azuma, 2001). En este caso, se resaltan en el personaje Micaela los ojos grandes de color rosa, el cabello abundante, el peinado con accesorios en el cabello, y elementos específicos en la vestimenta como los guantes y medias de red o rejilla (ver Figura 27). De igual manera, el personaje Lionel tiene los ojos grandes de color rojo y pupila en forma de estrella, una mecha de color blanco en el cabello, peinado enaltecido con accesorios, así como un arete en forma de cruz y la incorporación de una capa sobre la vestimenta (ver Figura 28). En cuanto a Heros, el personaje que representa al hijo de los personajes principales, está diseñado con ojos grandes de color rosa, cabello peinado en puntas y una gorra con orejas en forma de gato (ver Figura 29). En contraste con los personajes principales, los personajes secundarios como Bianca, Lady Whickenham y los padres de Lionel muestran una apariencia física menos atractiva visualmente.

Del mismo modo, es relevante señalar que la apariencia física de todos los personajes se mantuvo estéticamente agradable sin presentar características inusuales que subviertan el orden social. Además, los modales que conciernen a los comportamientos de los personajes con respecto a la forma de hablar y de presentarse a los demás, muestran roles y estereotipos de género tradicionales aprobados socialmente. En general, se expone la representación de roles de género dentro de un sistema heteronormativo en el que se construye una imagen femenina estereotipada para evitar perder la interacción social, de modo que se mira a personajes femeninos seguir un control de la apariencia física. Asimismo, los hombres se construyen dentro de un marco masculino hegemónico en el que se evita la expresión de conductas, gestos y vestimenta asociadas a lo femenino.

Figura 27

Elementos moe del personaje identificado como Micaela



Imagen tomada de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!*" [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Figura 28

Elementos moe del personaje identificado como Lionel

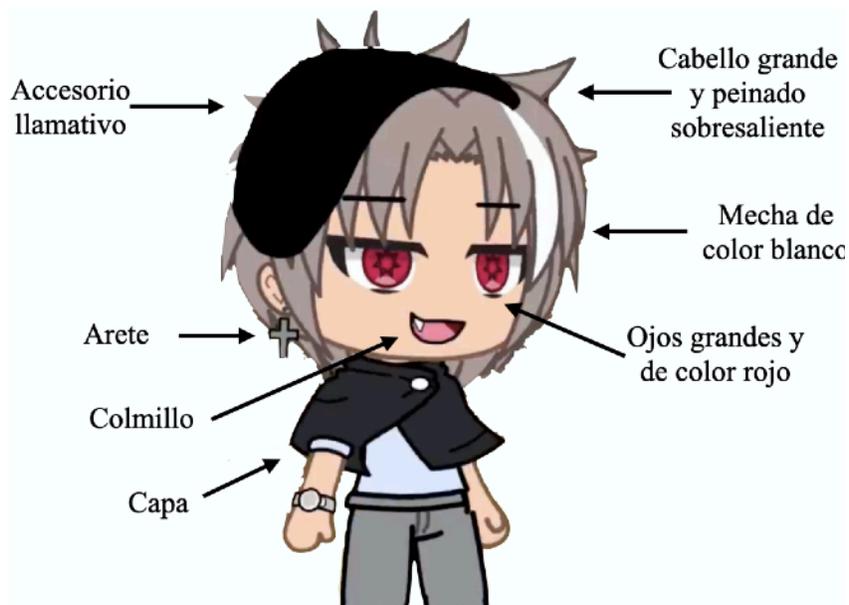


Imagen tomada de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!*" [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Figura 29

Elementos moe del personaje identificado como Heros



Imagen tomada de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Principalmente a través de las modificaciones en la forma, el tamaño de los ojos, la boca y en la incorporación de sombras en las caras de los personajes se muestran expresiones faciales que, acompañados de los gestos corporales, permiten manifestar diversas emociones y cambios en los estados de ánimo. Al inicio del corto, las emociones más recurrentes en el personaje Micaela fueron el enojo y la tristeza, principalmente como reacciones a la violencia psicológica y física que Lionel ejercía contra ella (ver Figura 30), la cual era interpretada como una forma en que el personaje masculino expresa atracción física.

Hacia la segunda parte del corto, cuando Micaela se entera que se encuentra embarazada y decide tener a su bebé, las emociones más presentes fueron la culpa, preocupación, la frustración y la tristeza. Más adelante, cuando Micaela toma la decisión de trabajar como empleada doméstica donde vuelve a coincidir con Lionel, las emociones que más se enfatizaron fueron la tristeza, el cansancio y la preocupación (ver Figura 31). En especial, llaman la atención dos situaciones, la primera, es que la expresión emocional de Micaela se manifiesta de manera más abierta o menos restrictiva en relación con las experiencias de la vida cotidiana, en cambio, en la mayor parte de la narrativa Lionel muestra restricción emocional, con excepción del enojo y del deseo sexual (ver Figura 32).

Figura 30

Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Micaela frente a la violencia



Nota. Las emociones más recurrentes en el personaje Micaela fueron principalmente el enojo y la tristeza como reacciones a la violencia psicológica y física que Lionel ejercía contra ella. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Figura 31

Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Micaela como trabajadora doméstica



Nota. Micaela presenta las emociones de tristeza, cansancio y preocupación cuando trabaja como empleada doméstica en la casa de los papás de Lionel. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

Figura 32

Representación de las emociones más recurrentes en el personaje Lionel



Nota. Lionel presenta de manera recurrente la emoción de enojo y el deseo sexual, asimismo la restricción emocional. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

La segunda situación, se relaciona con la representación por parte de la autora de la relación romántica entre Lionel y Micaela, a partir de la cual construye las fachadas emotivas de los personajes. De alguna manera, a través de estas representaciones se deja ver cómo la autora comprende las relaciones sexo-afectivas y las formas de expresión de la atracción física y emocional, principalmente en una relación de pareja heterosexual. De esta forma, al igual que en el cortometraje pasado se cuela en la narrativa y en las representaciones visuales el modelo

del mito del amor romántico, el cual se aborda más adelante. La diferencia sustancial con el corto anterior, es que éste plantea un modelo de relación basado en el contacto afectivo entre pares a partir de la expresión de diferentes formas de violencia sin que se responsabilice en ningún momento al agresor por los daños ocasionados.

Por otra parte, los personajes de la historia se sitúan en la etapa de la juventud que oscila entre los 15 y los 24 años de edad (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2023) y se encaminan hacia la etapa del desarrollo correspondiente a la adultez emergente que va de los 18 a 25 o 29 años de edad (Papalia & Martorell, 2017). Vale la pena subrayar que los personajes adultos narrativamente se presentan en roles parentales, no obstante, visualmente estos personajes aparentan una edad más joven, incluso, no se observa distinciones en la edad cronológica de todos los personajes. Es el caso de los padres de Lionel (ver Figura 33), quienes presentan cuerpos estilizados sin rasgos de envejecimiento, por lo que aparentan ser físicamente coetáneos de los personajes jóvenes. Esto se atribuye a que la autora muestra la identidad social de la familia multimillonaria representada por la apariencia física, ciertos modales y escenarios (Goffman, 1981).

Figura 33

Representación de la edad en los personajes



Nota. Se presenta el contraste entre el aspecto físico de los padres de Lionel y la apariencia física de los protagonistas del corto. Imágenes tomadas de Giulia's World. (26 de julio de 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* [video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU>

La clase social, es entonces, representada por medio de un estilo de vida específico, pero también por características físicas que construyen la idea de cuerpos legítimos, es decir, bellos, esbeltos y joviales. Este tipo de representación tiene como finalidad transmitir a las personas espectadoras el lugar que los personajes ocupan en el espacio social (Bourdieu,

1986), una clase alta deseable por la sociedad. Se hace particular mención de lo anterior, porque la base de datos del videojuego *Gacha Club* contempla plantillas o elementos en forma de líneas o curvas desiguales ubicados en el apartado denominado “accesorios de la cara superior, centro e inferior” (ver Figura 34) que permiten otorgar rasgos de envejecimiento a los personajes, posibilidad que la autora del cortometraje descartó ante la certeza de expresar una narrativa visual acorde con sus propios intereses estéticos y que, probablemente, responden a un marco normativo social que construye cuerpos ideales inalcanzables supeditados al consumismo para conseguir la juventud y belleza (Baudrillard, 1974 & Rico Bovio, 2020). En suma, se puede decir que tanto la apariencia física de los personajes, como los modales y el medio en el que se desarrollan las actuaciones dramáticas buscan cierta coherencia dentro del marco normativo en el que son construidos los personajes.

Figura 34

Plantillas para representar vejez en los personajes



Nota. El videojuego *Gacha Club* cuenta con plantillas nombradas accesorio de la cara superior, accesorio de la cara centro y accesorio de la cara inferior que incluyen rasgos físicos como arrugas y ojeras que pueden ser utilizados para envejecer a los personajes. Imagen tomada de Lunime. *Gacha Club* [videojuego]. Lunime

c) La fachada social, marco (*frame*) y *framing*

Con respecto a la fachada social, las actuaciones de los personajes desempeñan roles que reproducen patrones de conducta que tienen su base en el sistema de dominación patriarcal.

Por un lado, se representan las actitudes, gestos, conductas y normas que responden al modelo relacional fundado en el mito del amor romántico. Por otro lado, se sitúa a las mujeres, exclusivamente en el espacio privado o doméstico con roles específicos, tales como esposas, madres, cuidadoras y trabajadoras del hogar. Las interacciones alrededor de estos roles se interpretan principalmente por el personaje principal, nombrado Micaela, quien se muestra en una relación de pareja con Lionel, así como en el ejercicio de una función materna con su hijo Heros, la cual trata de hacer compatible con su empleo en el que se desempeña como empleada doméstica.

El medio o escenarios en los que suceden las interacciones de los personajes se plantearon mayormente en el espacio privado, el cual fue estudiado ampliamente en el apartado del análisis de la dimensión sintáctica del corto. La trama de la historia, en general, permite comprender los significados de las interrelaciones, los intercambios y los encuentros entre los personajes, las cuales pueden leerse a partir de una perspectiva de género.

Los marcos de referencia (*frames*) se mantienen en las situaciones planteadas, ya que los personajes se adaptan a los códigos que estructuran la experiencia social. En la situación inicial de la trama de la historia se tiene como escenario el contexto escolar donde los personajes celebran su graduación mediante el ritual que se desarrolla a partir del sentido que la autora del corto otorga a la situación social que propone. Como se observa y se analiza en el cortometraje, la autora se encuentra influenciada por las ceremonias de graduación de estudiantes norteamericanos, retratadas en multitud de películas, telenovelas y series de televisión. En dichas ceremonias de graduación es común observar un ritual que comprende el uso de un atuendo conformado de toga y birrete, la participación en la ceremonia de fin de curso, el recibimiento de un diploma, la entrega de un discurso, el festejo con amistades, y la fiesta de graduación en compañía de una pareja o una persona que les guste o atraiga físicamente para aprovechar el momento en que los hombres declaren su amor a las mujeres y así establezcan una relación de pareja o tengan acceso a relaciones sexuales.

De acuerdo con Goffman (1981) los rituales de interacción están determinados por el orden social, es decir, la realidad social o las situaciones sociales imponen pautas de acción que regulan las relaciones sociales de la vida cotidiana. Conforme al autor, los personajes se encargan de salvaguardar o cuidar la fachada personal y social que han construido en las acciones ritualizadas. En la escena de la ceremonia de graduación que crea la autora del corto, se observa a Micaela y Lionel ocultar frente a sus amistades que tuvieron relaciones sexuales un día antes de la ceremonia de graduación con el fin de no perder el valor social que han adquirido frente al grupo social. Así pues, a los personajes Micaela y Lionel el encubrimiento del encuentro sexual les permite ajustarse al marco y conservar la pertenencia a su grupo social.

Para ahondar en el análisis del ritual de graduación que se muestra en el cortometraje se retoma la aportación teórica de Gennep (2008), etnógrafo y antropólogo francés que estudia los ritos y el totemismo, acuñe el término ritos de paso cuyo objetivo general es asegurar un cambio de estado a otro o el paso de una sociedad mágico-religiosa o profana a otra. Asimismo, Gennep (2008) menciona que los ritos de paso se relacionan con el ciclo vital, las etapas del desarrollo humano y el cambio de un status a otro, por lo que cada ritual conlleva su propio objetivo y en ocasiones se superponen o yuxtaponen con otros ritos para combinarse.

En suma, el mismo autor encuentra en los ritos de paso una secuencia tripartita en la observancia ritual acompañados de los cambios biológicos y socio-culturales a nivel tanto individual como grupal en relación con un contexto determinado y los distingue en las siguientes categorías: de separación (preliminar) que están más desarrollados en las ceremonias de los funerales; de transición (de margen o liminares) como el embarazo, el paso de la mediana edad a la adultez tardía, la entrada a las profesiones, etc.; y de reagregación (posliminares) orientado al cambio de un estatus o estado que se pretende permanente. A partir de lo señalado por Gennep, se considera que se presenta en la trama de la historia la presencia de un ritual de paso de transición.

El ritual de transición que se expone es el acto de la graduación, donde los personajes adolescentes se preparan para acudir a la ceremonia y participar en los rituales simbólicos como portar la toga y el birrete y la entrega de diploma o medalla. Dichos rituales simbólicos significan que alcanzaron un nivel educativo importante, así como la transición a la siguiente fase de la vida, ya sea como persona trabajadora asalariada o como estudiante para conseguir estudios profesionales, lo cual suscita un cambio de estatus que conlleva otras responsabilidades. De la misma manera, la transición que se expone es el paso a la siguiente fase de la vida que tiene que ver con asumir las responsabilidades de la vida adulta.

Es interesante observar que los personajes de género femenino, Micaela y Katty, exploran diferentes formas de vida durante su transición a la adultez, la cual es mayormente practicada en sociedades industrializadas. Por ejemplo, ambas se presentan con autonomía y control sobre sus vidas cuando se mudan de casa, tienen un trabajo asalariado y expresan una visión positiva acerca de su futuro. Por su parte, Micaela decide tener y criar un hijo. Estos comportamientos se asocian con los roles adultos y se espera socialmente que las personas jóvenes transiten a la vida adulta sin restricciones de carácter social, político, económico, entre otros, que influyan desfavorablemente en el proceso transicional.

Por otra parte, también se observa en la narrativa la necesidad de establecer acuerdos entre los personajes a fin de mantener la normativa socio-cultural, como cuando se muestra a Micaela y a Lionel compartir la crianza de su hijo. Esto implica que las actuaciones dramáticas

resulten creíbles para los espectadores, en consecuencia, se logra obtener ciertos efectos en la audiencia a partir de la creación de los personajes y la narrativa. Si bien, se perciben momentos en los que los personajes están a punto de romper los acuerdos y normativas, éstos generalmente se reconocen dentro de la norma socio-cultural. Un ejemplo de esto es una situación que se plantea en la que uno de los personajes, Lionel, rompe con el marco cuando termina su compromiso de matrimonio con Lady Whickensham. La consecuencia de esta decisión implicaba que su familia perdiera mucho dinero. Para solucionarlo, Lionel llegó a un nuevo acuerdo con su familia para lograr que estos entendieran. Se asume pues la existencia de una propuesta flexible en la negociación de los acuerdos que permite romper con una norma o acuerdo previo sin que parezca una ruptura, sino más bien, una adaptación al canon (*framing*), lo cual garantiza el reestablecimiento del encuentro social entre Lionel y sus padres.

4.4.2 Análisis desde la perspectiva teórica de Hochschild, Butler y otros autores

4.4.2.1 El mito del amor romántico

Frente a la propuesta narrativa y visual del corto que trata principalmente el modelo del mito del amor romántico, Yela (2003), especialista en psicología social que se centra en estudiar el tema del amor, explica que los mitos románticos consisten en creencias ampliamente aceptadas acerca de cómo se supone que es el amor verdadero. El mismo autor considera que estos mitos suelen ser ficticios, ilusorios, absurdos e irracionales, y que, debido a su naturaleza inalcanzable, a menudo tienen efectos perjudiciales en las relaciones románticas. Dicho autor identifica varios mitos significativos del amor romántico, como: la noción de exclusividad, que sostiene que una persona no puede amar a más de una persona simultáneamente; la idea de la media naranja, que propone que existe un compañero predestinado para cada uno; el concepto de fidelidad, que argumenta que todos los deseos románticos y sexuales deben dirigirse únicamente hacia la pareja; la creencia en la equivalencia, que confunde el enamoramiento con el amor verdadero, sugiriendo que un declive en la pasión es razón suficiente para finalizar una relación; la convicción de la omnipotencia del amor, que presume que el amor puede vencer cualquier obstáculo; el mito del matrimonio, que afirma que el amor apasionado inevitablemente debería conducir a una relación a largo plazo; la creencia en el emparejamiento, que considera la monogamia heterosexual como algo intrínsecamente natural y generalizado; el mito de los celos, que interpreta los celos como una prueba de amor verdadero; y el mito del libre albedrío, que niega que los sentimientos amorosos están influenciados por elementos biológicos y socioculturales.

Además, otros académicos que se dedican al estudio del amor romántico han sugerido la existencia de mitos adicionales como el de la abnegación, que concibe el amor como un acto de sacrificio y subordinación de las propias necesidades a las de la pareja, y el mito de la ambivalencia o compatibilidad entre el amor y la violencia, que sostiene que es posible que exista amor en medio de comportamientos violentos dentro de una relación (Bonilla-Algovia & Rivas-Rivero, 2019).

Ante lo anterior, es necesario traer a cuenta el concepto de las reglas del sentir de Hochschild (2008) a fin de explicar los pensamientos, las emociones y acciones de los protagonistas del cortometraje. Considerando que el modelo de mito del amor romántico puede interpretarse como normativo, es decir, como una norma cultural de expresión sexo-afectiva. Preocupa que las conductas de dominación y abuso por parte de los hombres hacia las mujeres se reproduzcan sin cuestionamiento alguno, normalizando que las mujeres asuman como propio de su género la aceptación de conductas abusivas, incluso, que se consideren como expresiones afectivas que las halagan.

El problema radica en que estas conductas violentas se aprenden como parte de un repertorio del amor socialmente validado. Lo anterior se explica principalmente en el mito romántico de la ambivalencia o de la compatibilidad amor-violencia, el cual establece que el maltrato va implícito en la relación lo que permite normalizar las violencias en la pareja. Dicha situación se presenta en los protagonistas del corto, cuando Lionel de manera repetida presenta conductas agresivas hacia Micaela, quien interpreta la situación como una expresión de amor, ya que cree que Lionel la molesta porque se siente atraído por ella. Igualmente, otro de los mitos románticos que justifica la violencia en la relación de pareja es el mito de los celos que promueve la idea de posesión en la pareja, y se muestra cuando Lionel le da un puñetazo a un amigo de Micaela, quién aparece en el corto como prospecto amoroso.

La escena donde Micaela muestra iniciativa para tener relaciones sexuales con Lionel, pese al trato hostil que éste le brinda a ella, es también relevante puesto que dicho comportamiento se deriva de creencias del amor romántico relacionadas con vivir la pasión en el momento sin importar lo que suceda posteriormente, así como dar un valor positivo al hecho de amar aún sin ser correspondida, ya que lo que importa es amar y no necesariamente ser amada (Lagarde, 2005).

A lo largo de la trama del corto, Micaela y Lionel tienen que sortear diferentes retos para lograr conformarse como pareja al final de la trama. Las limitaciones en un inicio tienen que ver con la carencia en las habilidades socioemocionales para expresar afecto y atracción; luego, la conducta inmadura de Lionel y otras situaciones desafiantes como los problemas económicos de Micaela se superan a lo largo de la trama; mientras que el desvelamiento de la paternidad de

Lionel y su noviazgo arreglado con el personaje antagónico se presentan hacia el final del corto, de igual forma para beneficiar a la trama del amor romántico. Así, la narrativa del corto nos transmite la idea de que el amor puede enfrentar cualquier adversidad (mito romántico de la omnipotencia) y que contar con una pareja (mito romántico del emparejamiento) y contraer nupcias con ésta (mito romántico de matrimonio) es la solución a todos los problemas de la juventud.

Lo anterior refleja que la creadora del corto se encuentra sumamente influenciada por las historias de amor que se basan en el modelo del mito del amor romántico que se socializa en la familia y se refuerza a través de los diversos medios de comunicación en función de normas socio-culturales perpetuadas por el sistema patriarcal y capitalista. Herrera (2011), comunicóloga que estudia el amor romántico, los estudios de masculinidad y la teoría *queer*, menciona que el amor romántico es un instrumento de control social al servicio del sistema capitalista, ya que al reproducirse el modelo de la pareja monogámica y heterosexual se impulsa un consumo desenfrenado en empresas que comercializan la ceremonia religiosa, el banquete de boda y la luna de miel. Posteriormente, con el nacimiento de los hijos, la familia se convierte en generadora de capital económico al consumir productos infantiles, educativos y de ocio.

Ante este panorama, se ha sometido a la crítica el modelo del mito del amor romántico, ya que construye relaciones desiguales y violentas. Además, algunas personas investigadoras consideran que los cambios de la sociedad y la familia acompañan la transformación de la concepción y práctica de nuevas formas de amor. En este sentido, Giddens (2004), sociólogo inglés que indaga sobre la modernidad, globalización y política, sugiere la práctica de un amor confluyente, término que acuñe y principalmente presupone la igualdad en las relaciones de pareja referente al dar y recibir afecto, busca la realización de placer sexual de la pareja y se basa en una relación emancipatoria que apunta hacia cambios que pueden liberar a las personas de influencias que bloquean su desarrollo autónomo.

Igualmente, dentro de la narrativa del corto se hace un acercamiento a la maternidad a través de una mirada romantizada. Es notoria la transformación de una parte de la identidad de Micaela ante la adopción del rol maternal en el sistema patriarcal, ya que se plantean funciones maternas que implican el amor incondicional, el cuidado y la crianza exclusiva de su hijo, y si fuera necesario dar la vida por él. Al respecto, Hierro (1990), filósofa mexicana interesada en los estudios de género y la filosofía feminista, refiere que las mujeres se convierten en “seres para otros” y no “para sí mismas”, lo cual fomenta la actitud de “negación de sí” que constituye el rasgo de carácter típicamente femenino. De ahí que la identidad femenina se da con base en las funciones de esposa y madre. Desde esta mirada romantizada de la maternidad, Gimeno

(2017) indican que la entrega absoluta de la madre, la renuncia a una misma y la dependencia mutua ocasionan que el bebé se convierta en amante y en esposo, al mismo tiempo que se reconoce la ética del sacrificio del cuidado del infante. Por lo tanto, existe una fuerte tendencia social a mostrar a la relación madre-hijo como a una pareja romántica.

Las mismas autoras mencionan que algunas características del amor romántico se han trasladado a la maternidad en virtud de que se cree que el amor maternal es natural y biológico. Al respecto, en la trama de la autora se omiten narrativas que expresen el dolor, la ira y la frustración que conlleva la experiencia de la maternidad (Gimeno, 2017). Por ejemplo, no se hace visible el cansancio de la crianza ni el agobio que conlleva ser madre soltera, y se muestra al personaje principal como pilar de la familia y responsable del desarrollo biopsicosocial de su hijo. Sumado a ello, Rich (2019), una poeta, ensayista y activista feminista de Estados Unidos, apunta a una serie de factores que influyen en la relación emocional o en el vínculo afectivo entre madres e hijos(as). Entre estos, destaca la desigualdad salarial que lleva a las mujeres a depender financieramente de los hombres; el aislamiento que experimentan las madres al dedicarse completamente a la crianza; la paternidad simbólica que otorga al hombre derechos y prerrogativas sobre las y los hijos(as) mientras asume responsabilidades limitadas; la presunción médica de que las madres son ignorantes e incapaces; y la carga emocional que soportan las mujeres dentro de la estructura familiar.

Varias de estas circunstancias se muestran en el corto, de hecho, sostienen la mayor parte de la narrativa sobre la maternidad, en el que de nueva cuenta se reproduce una relación romántica madre-hijo que se refuerza con la relación romántica entre los personajes principales. Asimismo, se hace evidente la inequidad en los roles sobre los cuidados y responsabilidades parentales, inequidad también apoyada en una visión romantizada que se construye a partir de las bases patriarcales sobre las que se concibe la maternidad.

En resumen, el modelo del mito del amor romántico, que narrativamente mantiene las normas sexo-genéricas, se plantea como fundamento y fin último de los personajes y como parte intrínseca de la transición hacia la adultez. Sin embargo, para que el mito del amor romántico opere en todas sus condiciones, como ocurre en el corto, es necesario el pre-establecimiento de roles bien definidos y de un sistema de reproducción social afianzado en los valores y normas hetero-patriarcales. En este escenario, parece indispensable la reproducción de otros modelos relacionales que derriben el amor romántico, ya que este último continúa operando debido a que desde temprana edad se interiorizan los roles y estereotipos género.

Reflexiones finales

Es evidente que dentro de la llamada sociedad del reconocimiento (García Canclini, 2011) se van conformando procesos complejos de apropiación (Winocur, 2006) a través de los cuales se usan, socializan y significan los artefactos tecnológicos a fin de crear diversas identificaciones sociales y culturales, de género, clase, raza, etc. Dichas identificaciones se encuentran en permanente redefinición por la diversidad de personas que se mueven en y se apropian de los artefactos tecnológicos, recursos y espacios digitales heterogéneos.

La apropiación de las tecnologías digitales permite a distintos grupos sociales crear, negociar y compartir significados simbólicos en espacios digitales donde las fronteras parecen diluirse ante la necesidad del reconocimiento intercultural. Se advierte que por medio de prácticas y expresiones simbólicas que se suscitan en la vida cotidiana, las personas de diversas pertenencias socio-culturales, especialmente en los más jóvenes, crean distintos contextos de apropiación de la cultura y de la internet lo que les permite reconocer(se) a través de varias identidades. En este sentido, las redes sociodigitales funcionan más como objetos o artefactos culturales que como simples herramientas tecnológicas, ya que la práctica social aunada a las exigencias emocionales mediadas por el contexto económico (Illouz, 2007; Mandel, 1980) permite nuevos significados a través del contexto narrativo y audiovisual que se crea y comparte en las redes sociodigitales.

Así, las personas prosumidoras tienden a generar nuevas formas de expresión y significados culturales a través de la colaboración e intercambio de contenido en las plataformas digitales que pueden constituir cambios en las formas de participación, comunicación, socialización y acción colectiva. De modo que las redes sociodigitales tienen el potencial de mostrar una faceta socio-cultural y simbólica más allá del mero valor instrumental tecnológico, tal como comunicarse, buscar información y/o entretenerse. Un ejemplo de lo anterior es el crecimiento y la popularidad de los productos culturales de la animación japonesa que se ha convertido en un fenómeno global en un contexto de avances tecnológicos globalizados. Cada vez más personas prosumidoras participan activamente en el espacio digital a través de la creación de personajes estilo anime para la elaboración de historias, películas, series, etc., que son compartidos en las redes sociodigitales.

Dentro de este tipo de espacio digital se encuentra la comunidad de “*Gachatubers*” conformada en la plataforma *Youtube*. Junto con esta plataforma, las personas usuarias utilizan el videojuego de roles denominado *Gacha Club* en el que crean gran variedad de contenido, principalmente para crear personajes y contar historias mediante la elaboración de cortos que comparten en la red sociodigital *Youtube*. La comunidad de *Gachatubers* es muy interactiva, las personas prosumidoras suelen participar en tendencias y desafíos mediante la creación de

cortos, asimismo, tienen la posibilidad de compartir con sus seguidores y/o audiencia consejos en relación con la edición de los videos y de comentar los contenidos de las historias que se encuentran archivadas en la plataforma. Además, las personas creadoras de contenido suelen tener presencia por medio de sus avatares o personajes creados mediante *Gacha Club* en otras redes sociodigitales donde establecen comunicación con seguidores y creadores. Por medio de esta interactividad se consolida una colectividad en la que se comparten significados, símbolos, valores, creencias e intereses comunes. Del mismo modo a través de la creación de los avatares y personajes emergen nuevas identidades y formas de comprenderse tanto individual como colectivamente en un contexto global.

De acuerdo con la teoría de la base de datos (Azuma, 2001), las personas autodenominadas *Gachatubers* producen contenido cultural, ya que mediante la selección y reconfiguración de un conjunto de elementos *moe* disponibles en la base de datos del videojuego *Gacha Club* las personas usuarias crean experiencias significativas a su audiencia a través de las historias narradas. La construcción de las narrativas también revelan la preferencia de las personas usuarias de tomar fragmentos de la misma base de datos y se alejan de la linealidad o secuencialidad tradicionales, es decir, no necesariamente contienen un comienzo, desarrollo y final definidos. En este sentido, se trata de un contenido cultural propio de los consumidores anclados en la posmodernidad. Este tipo de propuesta plantea la sustitución del consumo de las grandes narrativas por una gran base de datos que almacena elementos *moe* susceptibles de modificación y adición de nuevos datos en relación con las modas y tendencias que generan un consumo desmesurado en las personas usuarias.

Según Azuma (2001), en la era moderna se consumían grandes relatos sostenidos por una cosmovisión e ideologías. En cambio, en la era posmoderna se consume la gran base de datos, la cual reproduce productos derivados (llamados también simulacros), lo que origina un consumo ciego, irracional y desastroso. Para el autor, esta tendencia compulsiva hacia el consumo de la base de datos conduce a las personas consumidoras a una animalización debido a que las obras que se consumen y producen tienen al menos las siguientes características: fetichización o atracción sexual hacia los personajes constituidos por elementos *moe*, creación de historias cortas, elección de fragmentos narrativos que producen placer, interés por las características físicas de los personajes sobre la historia, búsqueda de la gratificación inmediata, relatos ficticiales que no representan la realidad, entre otros.

La animalización de las personas consumidoras a la que se refiere el autor devela un consumo impulsivo y orientado a satisfacer las necesidades inmediatas mediante elementos prefabricados y fragmentados de una base de datos que pueden combinarse en cualquier orden y no necesariamente ligados a una narrativa, a fin de crear productos alineados con los deseos

del consumidor. Así, el autor afirma que las personas consumidoras se asemejan a los animales en la búsqueda de satisfacciones inmediatas debido a que se guían por su instinto a fin de alcanzar gratificaciones sin considerar la importancia del contexto.

La teoría de la base de datos (Azuma, 2001) permite dar cuenta de las formas de subjetivación, modos de expresión y relaciones de poder desde una perspectiva del consumo, por lo que considerarla para el estudio del videojuego *Gacha Club* fue clave para comprender que como artefacto tecnológico opera bajo los estándares del consumo por base de datos para configurar personajes atractivos que generan una carga emocional en la audiencia, lo cual posibilita la creación y consumo de productos culturales digitales. Actualmente, las tecnologías digitales son más accesibles y económicas lo que facilita la producción y edición de contenidos permitiendo a un mayor número de personas participar en la creación de expresiones culturales, las cuales se distribuyen a audiencias más amplias y globales por medio de una gran variedad de plataformas digitales.

Además, los productos de las industrias culturales asiáticas se han convertido en un fenómeno mediático que impacta a nivel mundial ya que ofrecen características y estéticas atractivas y novedosas para la creación de personajes y la construcción de narrativas, los cuales contribuyen significativamente a las ganancias de la industria. En consecuencia, el mercado sufre una adaptación y se ajusta a las nuevas formas de entretenimiento asociadas con el consumo de la base de datos que refleja una tendencia posmoderna hacia la personalización, la interactividad, la reutilización, mezcla de contenidos y la no linealidad o fragmentación en la cultura de consumo (Azuma, 2001).

Desde el punto de vista económico, la teoría de la base de datos ha resultado en un modelo económico para la industria del entretenimiento que apunta a generar en las personas usuarias —a través de los elementos *moe*— una profunda afectación emocional que guía el consumo. Así, las personas prosumidoras seleccionan elementos específicos, los cuales combinan de acuerdo con sus preferencias, dispuestas a pagar para personalizar su experiencia y, a su vez, monetizar mediante la publicación de sus cortos en *YouTube*. Lo anterior, difiere de las estrategias tradicionales de consumo basadas únicamente en la creación de las grandes narrativas coherentes y culturalmente determinadas que estructuraban el significado social.

La teoría de la base de datos de Azuma (2001) en diálogo con la teoría dramaturgica de Goffman (1981) permite un análisis de la trama de los cortos a partir de la interacción social de los personajes y del conjunto de elementos expresivos destinados a dar contenido a la narrativa a fin de generar una afectación a su audiencia, especialmente bajo una expectativa de aceptación social. A la luz de ambos paradigmas teóricos fue posible plantear los alcances de la

representación de personajes, comprender el tipo de narrativa que se expone en los cortos, así como las fachadas de los personajes, particularmente la fachada emocional, que incluye la apariencia y el comportamiento de los personajes contruidos por medio de los elementos *moe* que maximizan la conexión emocional con los espectadores, y los escenarios que ofrecen la pauta contextual para la interacción social de los personajes. De modo que de los cortos se puede observar un entramado entre los elementos proporcionados por la base de datos del videojuego y la propuesta de las personas prosumidoras que da pie a la interacción social en los personajes para crear una narrativa coherente, cohesionada y adaptada a la expectativa social y de consumo.

Luego de realizar el análisis de los tres cortos de las personas prosumidoras se observa que tienen características tanto de las grandes narrativas de la modernidad como de la base de datos que se corresponden con la posmodernidad. Se concluye que el contenido de las obras analizadas no necesariamente conduce a las autoras a la animalización sugerida por Azuma (2001), ya que los elementos *moe* disponibles en la base de datos del videojuego *Gacha Club* se pusieron al servicio de las tramas narrativas asociadas a un contexto sociocultural determinado o una gran narrativa, mayormente asociadas a la modernidad. Aunado a lo anterior, las adolescentes prosumidoras de los cortos se destacan por la capacidad de agencia, la creatividad y la participación activa tanto del contenido que producen como el que consumen, lo cual contribuye a crear y agregar valor al proceso de producción y consumo dentro de la comunidad *Gachatubers*. Por ejemplo, en el cortometraje "Embaraza a tu oc challenge" de Valeria, los atributos *moe* dejan de ser atractivos y novedosos en comparación con la amplia trama que los envuelve.

Si se considera que las bases de datos llenas de elementos *moe* suelen estimular la creatividad de las adolescentes prosumidoras, dicha plataforma del videojuego parece opacarse visualmente ante los relatos de poder ligados al embarazo y, en particular, frente a la representación del cuerpo embarazado en un entorno heteropatriarcal. Esto significa que el desafío presentado en el cortometraje se abordó apegándose a una narrativa y una representación dominante del cuerpo embarazado. Por lo tanto, se advierte que los elementos *moe* fueron adaptados y constreñidos a la construcción de las grandes narrativas sobre el embarazo, perdiendo así la posibilidad de contar otras narrativas o narrativas fuera de la norma a partir de la estética ofrecida por los eventos *moe*.

Solo en el caso del metarrelato cristiano relacionado con la anunciación del embarazo se subvirtió la narrativa con el apoyo de los elementos *moe*, pues se fincó en la construcción de una sátira depositada en un personaje híbrido (un pato-ángel) que cuestiona el relato bíblico que asocia al embarazo con la gracia divina. Sin embargo, a nivel narrativo, durante el corto se

reproducen los marcos de referencia socio-culturales de la sexualidad heteronormativa como condición previa a un embarazo, las violencias presentes en las relaciones de pareja y las violencias institucionales que se producen sobre los cuerpos embarazados.

Por otro lado, del corto de Giulia titulado “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” derivaron reflexiones sobre los roles tradicionales de la maternidad. A diferencia del corto anterior “Embaraza a tu *oc challenge*”, Giulia expone los retos de la conciliación de la vida laboral con la vida familiar y de cuidados. Para la creadora, la crianza es considerada una carga social femenina o feminizada, evidenciado la ausencia de la corresponsabilidad en los cuidados, en el sostén económico y en las propias obligaciones de la crianza. En cambio, el personaje masculino se construye libre de las cargas sociales de la crianza. Así, se refuerza la narrativa dualista de los roles de género en los que aparentemente existe una decisión libre del personaje femenino de eximir al personaje masculino de las obligaciones de cuidados y de crianza cuando en realidad se trata de una consecuencia de las normas socio-culturales dictadas por el régimen patriarcal que libra a los hombres de cumplir con dichos roles. Igualmente, la narrativa del corto de Giulia representa la romantización del vínculo afectivo madre-hijo, pues se observa que el rol de la mujer en pareja sexo-afectiva queda minimizado para favorecer la función materna.

En ambos cortos, “Embaraza a tu *oc challenge*” y “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” se plantea el mito del amor romántico reafirmado por los medios de comunicación que reproducen los roles y estereotipos de género tradicionales en el ámbito socio-afectivo. En dichos cortos se revelan los obstáculos estructurales a los que se enfrentan las mujeres cuando asumen más de un rol o función social, pues las desigualdades se profundizan cuando en una sola persona recaen las responsabilidades de la crianza, los cuidados, la conciliación de la vida laboral con la vida familiar, entre otras.

En relación con el diseño de los personajes y escenarios, creados con los elementos *moe* disponibles en la base de datos del videojuego *Gacha Club*, en los tres cortometrajes se revela que para las personas adolescentes prosumidoras es significativo crear productos hipervisuales ya que se espera que se genere una respuesta emocional inmediata en la audiencia. En este sentido, la construcción de la fachada emocional de los personajes responde a una serie de exigencias socioculturales que dictan tanto la normativa emocional como la normativa social y de género (Goffman, 1981; Butler, 2001; Hochschild, 2008) pues si los personajes no se ajustan a las demandas socio-culturales serán irreconocibles y en consecuencia, serán rechazados y dejarán de ser consumidos por la audiencia.

Lo anterior se puede ver de manera especial en el corto de Ana titulado: “ ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original)”, pues presenta un personaje principal con diferentes fachadas

emotivas (amabilidad, seducción, súplica, mimetización y hostilidad), lo cual implica una capacidad reflexiva por parte de la autora, consciente de la necesaria adaptación emocional en términos socioculturales para obtener beneficios en sus interacciones. Otro ejemplo es el corto de Valeria llamado: “Embaraza a tu *oc challenge*”, donde el personaje femenino representa un amplio abanico de fachadas emotivas como la vulnerabilidad, volubilidad, el llanto, la sumisión y la desvalorización corporal. No obstante, se presentan como fachadas “propias de las mujeres”, pues se potencializan en el embarazo del personaje, de conformidad con el marco de referencia socio-cultural, lo cual se alinea con las reglas sentir de las que habla Hochschild (2008), quien sostiene que son las normas socioculturales aprendidas las que dictan cómo deberíamos sentir y expresar las emociones en diferentes situaciones para cumplir con las expectativas de un entorno determinado. Por otra parte, el personaje masculino presenta fachadas emotivas de enojo, apatía, aburrimiento y la ausencia de respuesta emocional, también entendidas dentro de un marco cultural a partir del cual pueden entenderse como fachadas “propias de los hombres”.

Finalmente, en el corto de Giulia titulado: “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” , la protagonista presenta las fachadas emotivas de enojo y tristeza ante la violencia psicológica y física que el personaje masculino ejerce contra ella y que a su vez dicho comportamiento violento se interpreta como una forma legítima de conseguir una pareja o de parecer atractivo hacia el sexo-género opuesto. Posteriormente, ante la situación de un embarazo no deseado las fachadas emotivas que presenta el personaje femenino fueron la culpa, preocupación, la frustración y la tristeza. Después, cuando el personaje femenino labora como empleada doméstica las fachadas emotivas fueron el cansancio por los quehaceres domésticos y la tristeza de no estar con su hijo. En la parte final de la historia tanto el personaje femenino como el masculino presentan fachadas emotivas de alegría, halago y alivio derivado de la declaración de atracción mutua. Cabe mencionar que el personaje masculino creó fachadas de la masculinidad hegemónica, al igual que en el corto de Valeria, basadas en emociones como el enojo, la baja empatía, la supresión emocional del miedo y la tristeza para evitar mostrar vulnerabilidad.

Con respecto a los escenarios disponibles en la base de datos del videojuego *Gacha Club*, las autoras seleccionaron espacios tanto del ámbito público como el privado, siendo éste último el que destaca en las interacciones sociales entre los personajes. En el ámbito privado, los personajes femeninos representaron los roles de la madre, esposa, cuidadora y encargada de las labores del hogar. En el escenario de la casa, los personajes femeninos expresaron la fachada emotiva “propia de la madre-cuidadora”, la cual expresa principalmente preocupación por los demás, empatía, tranquilidad, alegría, amabilidad, complacencia y la capacidad incondicional de proporcionar los cuidados.

Se deduce entonces que en el espacio de la casa es esperado socialmente que aparezcan dichas respuestas emocionales y conductuales por parte de las mujeres. Es relevante destacar que en los tres cortometrajes el nodo o clímax se desarrolla en el entorno de la casa, espacio privado, donde se presentan las violencias entre los personajes. Al parecer las creadoras de los cortos no subestimaron visibilizar que la violencia se produce principalmente en el ámbito privado, sin embargo, en las historias no se aborda el enfrentamiento de las violencias de género y se omite la denuncia o el reconocimiento de determinadas conductas como violentas.

En el espacio público, el corto de Giulia titulado “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” privilegia el ámbito escolar, en especial, el patio y los pasillos escolares para representar las violencias de género y la construcción de la masculinidad hegemónica. Otro espacio de índole público que se enfatiza fue el hospital en el corto de Valeria “Embaraza a tu *oc challenge*”, en donde se reproduce el ejercicio de poder y control sobre las personas usuarias. En dicho espacio, el personaje principal femenino presenta la fachada emocional “propia del embarazo” con determinadas respuestas emocionales relacionadas con el miedo, la preocupación, la vulnerabilidad, la sumisión y la obediencia. Cabe mencionar que, tanto en el espacio público como en el privado, en ambos cortos los personajes masculinos presentan principalmente fachadas emotivas típicamente masculinizadas constituidas por la supresión de emociones y la falta de empatía en diversas situaciones sociales de la trama.

Aunado a lo anterior, en los tres cortos se identifica la preferencia que tienen las personas adolescentes por resaltar el aspecto estético de los personajes a fin de generar un efecto de satisfacción inmediata en las audiencias (Azuma 2001). El diseño del cuerpo de los personajes queda a merced de los cánones sociales de la belleza hegemónica, tanto los femeninos como los masculinos. Las imágenes audiovisuales así diseñadas pueden provocar el consumo desmedido en la audiencia a fin de rendir culto a la juventud mediante la reproducción de cuerpos ideales. Basta con mencionar que en los cortos “Embaraza a tu *oc challenge*” (Valeria, 2019) y “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” (Giulia, 2021) se evitó la representación de los fluidos corporales asociados a la concepción, el alumbramiento, y las alteraciones físicas causadas por los efectos del embarazo. Se tiene en cuenta que los denominados personajes virtuales son una creación del sistema económico capitalista que continua promoviendo la enajenación de los cuerpos con el propósito de obtener ganancias, facilitando así la validación de aquellos cuerpos que cumplen con los criterios de belleza dominantes, como señala Bourdieu (1986).

Otras de las temáticas que las autoras trataron en los cortos fue la transición a la vida adulta, la cual se plantea de forma convencional de acuerdo a las normas socioculturales

vigentes; por ejemplo, se espera que las personas jóvenes cursen y terminen sus estudios universitarios, tengan un empleo y formen una familia. Dentro de este guión, es importante apuntar la intervención de diversos factores (sociales, psicológicos, políticos, y económicos, entre otros) que condicionan y complejizan la transición lineal a la adultez en la sociedad occidental. El factor de género resulta también determinante en los cortos, ya que expone que la expectativa social no es la misma para los hombres y para las mujeres. Las autoras de los cortos demuestran que las mujeres frente a la toma de decisión sobre la maternidad tendrán que lidiar con los obstáculos para acceder a condiciones adecuadas de inserción laboral. De igual manera las autoras proponen la búsqueda y conformación de redes de apoyo para afrontar las dificultades que se presentan en la conciliación de la vida familiar con la vida laboral.

Sobre la conformación de redes de apoyo, las autoras de los cortos proponen constantemente narrativas en torno a la amistad. Las y los amigos de los personajes principales se muestran con fachadas emotivas “propias de la amistad” con cualidades que se ajustan a las normas de la empatía, la ternura, la lealtad, la alegría, el entusiasmo, el apoyo y el acompañamiento para enfrentar la transición a la vida adulta, así como la solución de los conflictos que se desencadenan en la trama social. En el corto “MI *BULLY* ES EL PADRE DE MI HIJO?!” (Giulia, 2021) el personaje secundario que corresponde al rol de amiga tiene un papel fundamental en la historia. Al no contar el personaje principal con la ayuda de su familia, la amiga se convierte en la red de apoyo más importante durante la trama, con quien comparte sus afectos, la vivienda y los gastos económicos, además de los cuidados de crianza del hijo de la protagonista.

Sin embargo, esto se observa hasta cierto momento clave, cuando el amor de pareja parece sustituir la amistad entre los personajes femeninos y colocarse como centro de la narrativa. En general, el valor de la amistad se tiende a representar en los cortos como una relación recíproca y estable, en la que se encuentra un sólido apoyo social. De acuerdo con Castillo (2005) las personas adolescentes muestran atracción por el grupo de iguales porque es el principal medio de socialización en esta etapa, ya que hace posible el aprendizaje y experimentación de nuevos roles, el desarrollo de actitudes positivas para la convivencia, la configuración de la propia identidad y la maduración en el campo afectivo.

Se sugiere que el producto final de las adolescentes prosumidoras, llamado miniserie o minipelícula, tiene un trasfondo lúdico. Si bien el propósito del videojuego *Gacha Club* es el diseño de personajes a través de la base de datos para la creación de narrativas, el proceso mismo conlleva el disfrute y desarrollo de un espacio de juego. En dicho espacio las personas adolescentes que son al mismo tiempo consumidoras y productoras, juegan a “ser” o a vivirse

como los personajes que crean. Las características de los llamados juegos de roles brindan a las personas jugadoras la posibilidad de realizar actividades que son placenteras en sí mismas, en ellas se prueba la espontaneidad, la acción voluntaria y la liberación de las reglas para proponer las propias. El juego de roles corresponde al campo de la ficción, es decir, se juega a “hacer como si...”, lo que proporciona la posibilidad de satisfacer el deseo de realizar las actividades o roles que corresponden a otras etapas del desarrollo. También se espera que mediante estos juegos las personas generen autoexpresión, conozcan su mundo interior al mismo tiempo que descubren el mundo exterior dentro de un proceso continuo de enseñanza y aprendizaje (Pinto, 2017).

En este sentido, las adolescentes prosumidoras a través de sus obras publicadas en la plataforma de *Youtube* expresan y comparten con sus pares sus emociones, intereses, aficiones y desafíos jugando a ser otros, es decir, asumiendo los roles de otras personas a través de sus personajes para expresar las vivencias personales, fantasías y percepciones de los entornos que les rodean o habitan. Así, las adolescentes que produjeron los cortos aquí analizados dan a conocer las percepciones que tienen acerca de los temas y situaciones que les interesan dentro de los cuales destacan los siguientes: la transición a la vida adulta; el ideal estético del cuerpo; las relaciones de pareja heterosexual; las relaciones de amistad; el embarazo y su atención médica; y la maternidad y paternidad.

De igual forma, por medio de sus obras o producciones, es posible identificar las maneras en que las adolescencias producen y adaptan las fachadas emotivas en la construcción de sus personajes a través de las cuales buscan preponderantemente la inteligibilidad, tanto emocional como de género (Butler, 2001; Hochschild, 2008), ya que si los personajes no se amoldan a las normas socio-culturales serán ignorados y, por consiguiente, excluidos por la audiencia más joven.

Asimismo, a través del diseño de personajes y la creación de narrativas, las adolescentes prosumidoras se encuentran ante la posibilidad de explorar más de una identidad, pues mediante la noción de cuerpos/personajes virtuales y la elección de diversos escenarios posibilitan representaciones alternativas en diferentes situaciones sociales. De tal manera que las personas prosumidoras pueden recrear fachadas emotivas determinadas mediante las posibilidades tecnológicas. Finalmente, Le Breton (2002) sugiere que el cuerpo posee un potencial significativo para cualquier análisis que busque una comprensión más profunda del momento actual, ya que está en el eje de la actividad tanto individual como colectiva y es fundamental en el simbolismo social. En este sentido, se espera que las personas prosumidoras puedan hacer uso de los elementos *moe* para diseñar personajes y crear narrativas que rompan

con los estereotipos de género tradicionales, y así, influir en la transformación hacia relaciones más igualitarias.

Ante la propuesta de deconstrucción de los personajes por medio de la base de datos (Azuma, 2001) y tomando en consideración que son herramientas que favorecen la fluidez en las representaciones de género (Butler, 2001), se puede decir que las personas adolescentes prosumidoras encuentran en el juego de roles denominado *Gacha Club* una genuina posibilidad de crear “simulacros” (Baudrillard, 1974) y “actos paródicos” (Butler, 2001) en sus producciones. Junto con la creación de innovadoras estéticas se construyen fachadas emotivas y de género vinculadas a un determinado contexto sociocultural pero también la generación de alternativas en la creación y representación de personajes por medio del videojuego posibilitando no solo la expresión de un repertorio estético/emocional socioculturalmente subversivo, sino una genuina conmoción en la audiencia.

Lo anterior se refleja en los “Embaraza a tu *oc challenge*” (Valeria, 2019) y “ Cuando Kimoa ve a  (original)” (Ana, 2021). En el primero, cuando se disputa el relato bíblico que asocia el embarazo con la gracia divina se infiere que en la repetición de los grandes relatos o narrativas existe la posibilidad de subvertir la normativa de género y la emocional (Butler, 2015; Hochschild, 2008). En el segundo corto, el personaje femenino se apropia de la violencia que tradicionalmente ha sido asignada a lo masculino con el apoyo de los elementos *moe*, por lo que se deduce que puede habilitarse la desnaturalización y movilización de las categorías de género. De modo que las narrativas de los cortometrajes tienen el potencial de mostrar otras formas de relacionarse, social y afectivamente, con el fin de transformar la realidad social o, incluso, si se sostienen en el tiempo generar un nuevo orden social.

Por último, queda por reflexionar sobre las líneas de investigación pendientes de exploración a partir de este trabajo de investigación. En primer lugar, resalta la importancia de analizar los cortos producidos por una de las personas creadoras a lo largo del tiempo a fin de observar la evolución del personaje principal y así comprender más ampliamente las maneras en que los repertorios de género y el emocional se están (de)construyendo o subvirtiendo constantemente con el objetivo de mostrar que ciertas representaciones de género no normativas no son simples actos paródicos en aislado o fuera de contexto sino más bien una *performance* continuada en el tiempo. Lo anterior, toda vez que es a través de los actos repetitivos que se pueden vislumbrar las fracturas o quiebres al ideal normativo lo que generaría la posibilidad de ampliar el repertorio de género/emocional no solo en la plataforma del videojuego sino en la vida cotidiana de los prosumidores.

Otra propuesta se dirige al estudio de la influencia que pueden tener los comentarios de las personas seguidoras o consumidoras sobre las producciones u obras que realizan las personas prosumidoras. Al tratarse de una red sociodigital, es importante considerar las interacciones entre las personas usuarias de la plataforma a fin de identificar si éstas influyen en el diseño de los personajes, de los escenarios y de las narrativas, o bien, en la evolución de los personajes a lo largo del tiempo a fin de dar cuenta de la co-creación de las fachadas de los personajes que incorpora la participación de la audiencia.

Asimismo, se podría abonar en la línea de investigación sobre la creación de personajes en las plataformas sociodigitales, sobre todo si se considera que los personajes representan a la persona creadora. Esto pensando en el estudio a profundidad de una nueva condición de “sujeto socio-digital” con características propias de la ficción más que cotidianas a modo de recursos de afrontamiento de las actuales condiciones socio-culturales o como imaginarios que favorezcan nuevas formas de ser y estar en diferentes entornos. Finalmente, convendría seguir monitoreando sobre las maneras en que las personas adolescentes llevan a cabo sus prácticas de apropiación digital y su contribución en la formación de culturas juveniles que reflejen sus perspectivas, experiencias, valores, intereses y cuestiones relevantes para su generación.

Referencias

- Alcolea, A. (2017). *La teatralización de la vida cotidiana a través de las redes sociales como estrategia de comunicación política. El caso de Alberto Garzón en Twitter*. Sevilla, España: Egregius. <https://core.ac.uk/download/pdf/286564335.pdf>
- Ana. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original). <https://www.youtube.com/watch?v=l0liAojVwt8>
- Aquino, A. (2016). Evolución de la Web. Recuperado de Bañuelos, J. (2009). *YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo*. Recuperado de <http://jeuazarru.com/wp-content/uploads/2016/11/Evolucion-de-la-web.pdf>
- Asociación de Internet MX. (2023). *19° Estudio sobre los Hábitos de Personas Usuarías de Internet en México 2022*. Recuperado de <https://irp.cdn-website.com/81280eda/files/uploaded/19%20Estudio%20sobre%20los%20Habititos%20de%20Usuarios%20de%20Internet%20en%20Mei-xico%202023%20.pptx.pdf>
- Asociación Mexicana de Internet. (AMIPCI). (2011). *Hábitos de los usuarios de internet en México 2011*. <http://amipci.org.mx>
- Astudillo-Mendoza, P. A., Figueroa Quiroz, V. A., & Cifuentes-Zunino, F. (2020). Navegando entre mujeres: La etnografía digital y sus aportes a las investigaciones feministas. *Investigaciones Femeninas*, 11(2). <https://revistas.ucm.es/index.php/INFE/article/view/65878>
- Azuma, H. (2001). *Japans Database Animals*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Bañuelos, J. (2009). *YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520908014>
- Barba, R. (2015). *La moralización en el anime Naruto*. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/39009/Pages%20from%20LIBRO_ACTAS_3ICME_red-4.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Bárcenas, K. & Preza, N. (2019). *Desafíos de la etnografía digital en el trabajo de campo onlife*. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/287>

- Baudrillard, J. (1974). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. <https://ganexa.edu.pa/wp-content/uploads/2014/11/ARTGBaudrillardJeanLaSociedadDeConsumoSusMitosSusEstructuras.pdf>
- Bedoya, R. & León Frías, I. (2016). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. (1a. Ed.). Perú: Fondo Editorial
- Benseny, G. (2019). El uso de las tics en la divulgación de resultados de investigación. Hacia un nuevo concepto: "Tesis Viva". <http://nulan.mdp.edu.ar/3322/1/benseny-cesar-2020.pdf>
- Berrios, Ll., & Buxarrais, M. R. (2005). Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los adolescentes. Algunos datos. *Monografías virtuales*, (5). <https://www.oei.es/historico/valores2/monografias/monografia05/reflexion05.htm>
- Berrios, Ll., Buxarrais, M. R. & Garcés (2015). Uso de las TIC y mediación parental percibida por niños de Chile. *Revista Científica de Educomunicación*, (45). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15839609017>
- Bifet, L. (2022). *Los espacios que habito*. https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/361824/Los%20espacios%20que%20yo%20habito_BifetGraciaLaura.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Boellstorff, T. (2016). For Whom the Ontology Turns. *Current Anthropology*, 57(4). <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/687362>
- Bonilla-Algovia, E. & Rivas-Rivero, E. (2019). *Diseño y Validación de la Escala de Mitos del Amor Romántico*. <https://www.aidep.org/sites/default/files/2020-11/RIDEP57-Art9.pdf>
- Borjas, A. (2021). *¿Qué significa OC y cómo se utiliza?*. <https://www.islabit.com/155363/que-significa-oc-como-utiliza.html#:~:text=OC%20se%20usa%20bastante%20en,%E2%80%9D%20o%20%E2%80%9Ccar%C3%A1cter%20original%E2%80%9D>.
- Bourdieu, P. (1986). Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo. En Alvarez-Uría, F. & Varela, J. (Eds.), *Materiales de sociología crítica* (pp. 183-194). <https://baixardoc.com/documents/bourdieu-notas-provisionales-sobre-la-percepcion-social-del-cuerpo-5ce06b8bb13ef>
- Butler, J. (2001). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Butler, J. (2015). *Cuerpos que importan: Sobre los límites materiales y discursivos del «sexo»* (A. Bixio, Trad.). Paidós.
- Calderón-Hernández, A., Madrigal-Moreno, S., & Madrigal-Moreno, F. (2019). Facebook como espacio de expresión emocional de los adolescentes en Morelia, México. *European*

Scientific Journal, 5(16). esearchgate.net/publication/334153004 Facebook Como Espacio de Expresion Emocional de los Adolescentes en Morelia Mexico

Calvo, S. (2017). Amor romántico, amor confluyente y amor líquido. Apuntes teóricos en torno a los sistemas sociales de comunicación afectiva. *Revista de filosofía Eikasia*. <https://revistadefilosofia.org/77-07.pdf>

Capel, H. (2002). *Jardines y parques en la ciudad, ciencia y estética*. <https://www.redalyc.org/pdf/644/64406802.pdf>

Casco, J. & Aguirre, P. C. (2015). Jóvenes, gadgets y redes sociales. *Entretextos*, (19). <https://entretextos.leon.uia.mx/num/19/PDF/ENT19-3.pdf>

Castañeda, P. A. (2020). *¿Cómo vamos en el índice del desarrollo TIC y la brecha digital en México?* <https://cio.com.mx/como-vamos-en-el-indice-del-desarrollo-tic-y-la-brecha-digital-en-mexico/>

Castellano, D. (2020). *La violencia escolar en el alumnado de educación primaria*. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7696015.pdf>

Castells, M., Fernández-Ardévol & Galperin. (Dir.) (2011). *Comunicación móvil y desarrollo económico y social en América Latina*. <https://publiadmin>

Castillo, G. (2005). *El adolescente y sus retos. La aventura de hacerse mayor*. España: Pirámide.

Cerdeño, M. (2003). *Usos y prácticas sociales en un parque público. El caso del parque Metropolitano Les Planes de L'Hospitalet de Llobregat-Barcelona*. <https://www.eusko-ikaskuntza.eus/PDFAnIt/zainak/23/05450566.pdf>

Chávez, J. D. (2010). *El espacio doméstico tras el soporte arquitectónico: claves para comprender el sentido multidimensional de lo íntimo en el dominio del hogar*. <https://www.redalyc.org/pdf/3416/341630316003.pdf>

Chávez, H., & García, M. I. (1995). *La casa: rumores de un poder cristalizado*. <https://www.redalyc.org/pdf/267/26700410.pdf>

Copolla, P. (2004). *Análisis y diseño de los espacios que habitamos*. <https://docer.com.ar/doc/evx8s1e>

Crovi Druetta, D. (2013). Matrices digitales en la identidad juvenil. En Sierra, F. (Coord.), *Ciudadanía, Tecnología y Cultura. Nodos conceptuales para pensar la nueva mediación*

- digital* (pp. 211-231). Barcelona, España: Gedisa. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/61164>
- Crovi, D. & López, R. (2011). Tejiendo voces: jóvenes universitarios opinan sobre la apropiación de internet en la vida cotidiana. *Revista latinoamericana de Ciencias Políticas y Sociales*, 56(212). <http://www.scielo.org.mx/pdf/rmcps/v56n212/v56n212a5.pdf>
- Cruz, L. M. (2018). Usos y gratificaciones de medios digitales a través de facebook y twitter en adultos jóvenes (Tesis de licenciatura, Universidad Rafael Landívar). <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjrkd/2018/05/01/Cruz-Lourdes.pdf>
- De-Frutos-Torres & Marcos-Santos. (2017). Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. *El profesional de la información*, 26(1). <https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/view/epi.2017.ene.09>
- Díaz, K. (2007). *Análisis del proceso de interiorización de la vivienda. estudios acerca de las construcciones mentales de los espacios que habitamos*. <http://eprints.uanl.mx/21307/1/1020159498.pdf>
- Cuenca-Piqueras, C., González-Moreno, M. J., & Checa-Olmos, J. C. (2021). ¿Empoderadas u objetivadas? Análisis de las ciberfeminidades en las influencers de moda. *Investigaciones Feministas*, 12(1), 19-30. <https://doi.org/10.5209/infe.68810>
- De-Frutos-Torres & Marcos-Santos. (2017). Disociación entre las experiencias negativas y la percepción de riesgo de las redes sociales en adolescentes. *El profesional de la información*, 26(1). <https://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/view/epi.2017.ene.09>
- De la Fuente Prieto, J., Lacasa Díaz, P., & Martínez-Borda, R. (2019). Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: La alfabetización mediática en contextos participativos (74.ª ed., pp. 172-196). *Revista Latina de Comunicación Social*. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1326>
- Delgado, C. (2022). 1. *Internet*. https://upanama.e-ducativa.com/archivos/repositorio/6000/6126/html/1_intern.htm
- De Querol, R. (2016). Zygmunt Bauman: “Las redes sociales son una trampa”. *Revista Fermentum*, (76). <http://www.saber.ula.edu.ve/bitstream/handle/123456789/43242/articulo7.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Del Prete, A., Redon Pantoja, S. (marzo, 2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1). <https://scielo.conicyt.cl/pdf/psicop/v19n1/0718-6924-psicop-19-01-86.pdf>

- De la Fuente Prieto, J., Lacasa Díaz, P., & Martínez-Borda, R. (2019). *Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos*. <https://www.revistalatinacs.org/074paper/1326/09es.html>
- Di Prospero, C. (2017). *Antropología de lo Digital: Construcción del Campo Etnográfico en Co-Presencia*. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/219>
- D'Oliviera-Martins, M. (2018). *Arlie Rusell Hochschild. Un camino hacia el corazón de la socióloga*. <https://libro.uvm>
- Enciso, G. & Lara, A. (2014). Emociones y Ciencias Sociales en el s. XX: La escuela del giro afectivo. *Athenea Digital*, 14(1). <https://atheneadigital.net/article/view/v14-n1-enciso-lara>
- Encuesta de la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI). (2011). <https://www.asociaciondeinternet.mx/>
- Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. (2019). Instituto Nacional de Estadística y Geografía: México. <https://www.inegi.org.mx/programas/dutih/2019/>
- Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares. (2021). https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/OtrTemEcon/ENDUTIH_21.pdf
- Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales. (2020-2021). Instituto Federal de Telecomunicaciones: México. <https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/01Reporte%20final%20ENCCA2020-2021vp2.pdf>
- Encuesta Nacional de Consumo de Contenidos Audiovisuales. (2023). Instituto Federal de Telecomunicaciones: México. https://somosaudiencias.ift.org.mx/archivos/01reportefinalencca2023_vp.pdf
- Espinoza, L. A., & Rodríguez, R. (2017). El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). <http://ricsh.org.mx/index.php/RICSH/article/view/113/607>
- Establés, M., Guerrero-Pico, M., & Contreras-Espinosa, R. (2018). Jugadores, escritores e influencers en redes sociales: Procesos de profesionalización entre adolescentes (74.^a ed., pp. 214-237). *Revista Latina de Comunicación Social*. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1328>

- Fernández-Ardèvol, M. (2012). Jóvenes y prácticas comunicativas: Mas allá de los datos estadísticos. En Pérez, C., Nuez, V., & Del Pozo, J. (Eds.), *Tecnologías de la Comunicación, Jóvenes y Promoción de la Salud* (pp.12-27). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4766965>
- Fernández Huerta, C. A. (2020). “La gasolina encendió la mecha, el agua detonó la movilización: Nuevas formas para la organización y la participación juvenil en las marchas contra los gasolinazos y por la defensa del agua en Mexicali”. En E. Pérez Resendiz & G. Montoya Gastélum (Eds.), *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas digitales en México* (pp. 107-130). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Flores, S. (2019). *La vida en blog. Entre la ficción y el hipertexto: una aproximación a las narrativas autorreferenciales*. (1a. ed.). México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
- Flores Guevara, S. (2019). *La vida en blog. Entre la ficción y el hipertexto: una aproximación a las narrativas autorreferenciales* (1a. ed.). México: Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo
- Flores, R. (2009). *Observando observadores. Una introducción a las técnicas cualitativas de investigación social*. (1a. ed.). Pontificia Universidad Católica de Chile. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uvm/67724>
- Franco, F. (2014). *El concepto de performance según Erving Goffman y Judith Butler*. http://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/cea-unc/20161202110720/pdf_1328.pdf
- Foucault, M. (1976). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. <https://www.ivanillich.org.mx/Foucault-Castigar.pdf>
- Foucault, M. (1998). *Historia de la Sexualidad I. La Voluntad de Saber*. <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/681-4.pdf>
- “Gacha Life 2? NO, es Gacha Club”. (2021). <https://gamehag.com/es/articulos/gacha-life-2-no-es-gacha-club>
- Gálvez, J. E. (2015). *Mi escuela en red: Las redes sociodigitales como una herramienta para la educación en México*. Posgrado de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Nacional Autónoma de México. <http://www.somece2015.unam.mx/anterior/MEMORIA/17.pdf>
- Galindo Nuñez, A. C. (2020). Del hágalo usted mismo hasta cómo llegar a la estratósfera: Prácticas maker de tres comunidades de prácticas mexicanas. En E. Pérez Resendiz & G. Montoya Gastélum (Eds.), *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas digitales en México* (pp. 69-90). Universidad Nacional Autónoma de México.

- García, A. (Eds.). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea
- García, M. I. (2000). *La casa: lugar de la escena familiar*. https://www.researchgate.net/publication/340041615_La_casa_lugar_de_la_escena_familiar
- García Canclini, N. (2007). *Lectores, espectadores e internautas*. (1a. ed.) Barcelona, España: Gedisa. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/61086>
- García Canclini, N. (2011). *De la sociedad de la información a la sociedad del desconocimiento*. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/428>
- García de Ceretto, J., & Giacobbe, M. S. (2009). (1a. ed.). *Nuevos desafíos en investigación: Teorías, métodos, técnicas e instrumentos*. Argentina: HomoSapiens
- García Ruíz, P. (2009). *De la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento (apuntes, ideas y notas)*. <https://www.unav.edu/web/ciencia-razon-y-fe/de-la-sociedad-de-la-informacion-a-la-sociedad-del-conocimiento-ii>
- García-Ruiz, R., Tirado, R. & Hernando, A. (2018). Redes sociales y estudiantes: motivos de uso y gratificaciones. Evidencias para el aprendizaje. *Aula Abierta*, 47(3). https://www.researchgate.net/publication/329240896_Redес_sociales_y_estudiantes_motivos_de_uso_y_gratificaciones_Evidencias_para_el_aprendizaje
- Garfias, J. A. (Coord). (2018). *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital* (1a. ed.). México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Garfias, J. A., & Cuenca, D. (Coords.). (2020). *Industrias creativas y procesos de mediación. Streaming, videojuegos y cultura visual* (1a. ed.). México: Universidad Nacional Autónoma de México
- Gennep, A. V. (2008). *Los ritos de paso*. Madrid, España: Alianza Editorial. https://kupdf.net/download/arnold-van-gennep-los-ritos-de-paso_58fff567dc0d60b82b959e89_pdf
- Giddens, A. (2004). *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor y erotismo en las sociedades modernas*. <https://unidaddegenerosgg.edomex.gob.mx/sites/unidaddegenerosgg.edomex.gob.mx/files/files/Biblioteca%202022/Teor%C3%ADa%20de%20G%C3%A9nero/TG-20%20La%20transformacio%CC%81n%20de%20la%20intimidad.%20Sexualidad%2C%20amor%20y%20erotismo%20en%20las%20sociedades%20mod.%20Antoni%20Giddens.pdf>
- Gil, A. M. (2013). La Privacidad del Menor en Internet. *Revista de Derecho, Empresa y Sociedad*, (3). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4764226>

- Gil, A. & Vida, T. 2007. *Los videojuegos*. Barcelona, España: UOC. <https://libro.uvm>
- Gil-Juárez, A., Vall-Ilovera, M., & Feliu, J. (2010). Consumo de TIC y Subjetividades Emergentes: ¿Problemas nuevos? *Revista Intervención Psicosocial Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid*, 19(1). <https://www.redalyc.org/pdf/1798/179815544004.pdf>
- Gil, A. Vall-Ilovera, M. & Martínez, L. M. (2009). Repensando el género en los videojuegos. En Gil, A. & Vall-Ilovera, M. *Género, TIC y videojuegos* (1a. ed.). Barcelona, España: UOC
- Gil Juaréz, A. & Vida Momblela, T. (2007). *Los videojuegos*. <https://reader.digitalbooks.pro/book/preview/29036/>
- Jimeno, B. (2017). *Madres en la trampa del amor romántico*. <https://www.revistaanfibia.com/madres-la-trampa-del-amor-romantico/>
- Girola, L. (11 de enero de 2019). *La Teoría del Actor Red impone un giro conceptual en la sociología*. Hoja de Ruta Digital. <https://hojaderutadigital.mx/la-teoria-del-actor-red-impone-un-giro-conceptual-en-la-sociologia/>
- Giroux, S., & Tremblay, G. (2004). *Metodología de las Ciencias Humanas. La investigación en acción*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Giulia's World. (24 de mayo de 2020). "ESPECIAL +100K || MUESTRO MI CARA!?! || *respondiendo preguntas*". <https://www.youtube.com/watch?v=lyvAxpOkrHU>
- Giulia's World. (18 de marzo de 2021). "25 COSAS SOBRE MI". <https://www.youtube.com/watch?v=-QSGh3ZfDNI>
- Giulia. (26 julio 2021). *MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?!* <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU&t=1348s>
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1a. ed.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu. <http://mator.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Goffman-E.-La-presentacion-de-la-persona-en-la-vida-cotidiana.-1-47.pdf>
- Gómez, E. (2017). Etnografía celular: una propuesta emergente de etnografía digital. *Virtualis*, 8(16). <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/251>
- Gómez y Ardèvol, (2013). Ethnography and the field in media(ted) studies: a practice theory approach. *Westminster Papers*, 9(3). https://www.researchgate.net/profile/Elisenda-Ardevol/publication/317576162_Ethnography_and_the_Field_in_Mediated
- González, A. (2022). *La rebelión de las máquinas en la trama del capitalismo algorítmico: la democracia acechada*. <https://revistasinvestigacion.lasalle.mx/index.php/LOGOS/article/view/3352>

- González, L. J., & Servín, A. (2017). Métodos cualitativos digitales: un acercamiento a la antropología digital y otras posturas de investigación, *Virtualis*, 8(15). <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/220>
- Goffman, E. (1981). *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1a. ed.). Buenos Aires, Argentina: Amorrortu. <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/Goffman-E.-La-presentacion-de-la-persona-en-la-vida-cotidiana.-1-47.pdf>
- Goffman, E. (2006). *Frame Analysis. Los marcos de la experiencia*. <https://catedraepistemologia.files.wordpress.com/2013/06/182844192-goffman-erving-los-marcos-de-la-experiencia-introduccion-cap-2-conclusiones.pdf>
- Giulia's World. (24 de mayo de 2020). "ESPECIAL +100K || MUESTRO MI CARA!? || *respondiendo preguntas*". <https://www.youtube.com/watch?v=lyvAxpOkrHU>
- Giulia's World. (18 de marzo de 2021). "25 COSAS SOBRE MI". <https://www.youtube.com/watch?v=-QSGh3ZfDNI>
- Giulia. (26 julio 2021). MI BULLY ES EL PADRE DE MI HIJO?! <https://www.youtube.com/watch?v=uHZtX50t6KU&t=1348s>
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en estudios culturales* (E. Restrepo, C. Walsh, & V. Vich, Eds.; 1a. ed). Inst. de Estudios Peruanos [u.a.].
- Haraway, D. J. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. <https://kolectivoporoto.cl/wp-content/uploads/2015/11/Haraway-Donna-ciencia-cyborgs-y-mujeres.pdf>
- Hernández, C. (2022). *Las mujeres en alerta por violencia de género en espacios públicos. Comparativo con tres escuelas de educación superior públicas en México*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672021000200157
- Hernández, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta. ed.). México: McGraw-Hill
- Hernández-Salazar, P. & Hernández-Salazar, M. C. (2017). *Mujeres en la Web 2.0: propuestas para su inclusión digital*. <https://biblat.unam.mx/es/revista/ciencia-da-informacao/articulo/mujeres-en-la-web-2-0-propuestas-para-su-inclusion-digital>
- Herrera, C. (2010). *La construcción sociocultural del amor romántico* (1. ed). Editorial: Fundamentos.
- Herrera, C. (2011). *La industria del amor romántico: el control social sobre nuestros sentimientos*. <https://haikita.blogspot.com/2011/12/la-industria-del-amor-romantico.html>

- Hierro, G. (1990). *Ética y feminismo*. <https://redmovimientos.mx/wp-content/uploads/2020/07/%C3%89tica-y-feminismo.pdf>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. <https://seminariosocioantropologia.files.wordpress.com/2014/03/hine-christine-etnografia-virtual-uoc.pdf>
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet. Embedded, Embodied and Everyday*. <https://qdoc.tips/queue/hine-christine-ethnography-for-the-internet-3-pdf-free.html>
- Hine, C. (2019). *Ethnography for the internet: embedded, embodied and everyday*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Hiroki, A. (2001). *Japans Database Animals*. London, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales*. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Hochschild, A. R. (2008). *La mercantilización de la vida íntima. Apuntes de la casa y el trabajo*. https://compress-pdf.obar.info/#google_vignette
- Hochschild, A. R. (2018). *Un camino hacia el corazón de la sociología*. Madrid, España: Centro de Investigaciones Sociológicas. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/108207>
- Hurlock, E. (1988). *Desarrollo del niño*. México: McGraw-Hill/Interamericana.
- Illouz, E. (2007). *Intimidades congeladas. Las emociones en el capitalismo*. <https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2018/08/illouz-eva-intimidades-congeladas-las-emociones-en-el-capitalismo1.pdf>
- internetmatters.org. (2022). *Qué es Gacha Life? Lo que los padres tienen que saber*. <https://www.internetmatters.org/es/hub/news-blogs/what-is-gacha-life-what-parents-need-to-know/>
- Instituto Nacional de Estadística en España. (2019). *Encuesta sobre equipamiento y uso Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares*. https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía. (INEGI). (2011). *Estadística sobre disponibilidad y uso de tecnología de información y comunicaciones en los hogares 2011*. <http://www.inegi.org.mx>
- Jiménez, E., Garmendia, M. & Casado del Río, M. (2015). *Percepción de los y las menores de la mediación parental respecto a los riesgos en internet*. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69. <http://www.revistalatinacs.org/070/paper/1034-UP/04es.html>

- Joffre-Velázquez, V. M.; García-Maldonado, G.; Saldívar-González, A. H.; Martínez-Perales, G.; Lin-Ochoa, D.; Quintanar-Martínez, S.; Villasana-Guerra, A. (2011). *Bullying* en alumnos de secundaria. Características generales y factores asociados al riesgo. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-11462011000300004
- Lagarde, M. (2005). *Los cautiverios de las mujeres: madresposas, monjas, putas, presas y locas*. <https://desarmandolacultura.files.wordpress.com/2018/04/lagarde-marcela-los-cautiverios-de-las-mujeres-scan.pdf>
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad* (1a. ed). <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/LE-BRETON-D.-Antropologia-Del-Cuerpo-y-Modernidad.pdf>
- Lucas 1: 31. *El ángel Gabriel y María*. [https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas 1:26-2:52&version=TLA](https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas%201:26-2:52&version=TLA)
- Lytard, J. F. (1987). *La posmodernidad (explicada a los niños)* (1a. ed.). https://kupdf.net/download/lyotard-la-postmodernidad-explicada-a-los-ninos_595d3f91dc0d60b252e1ce2c_pdf
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico akal del cine*. <https://es.1lib.mx/book/1185968/9f91dd>
- Latorre, M. (2018). Historia de las Web, 1.0, 2.0, 3.0 y 4.0. https://umch.edu.pe/arch/hnomarino/74_Historia%20de%20la%20Web.pdf
- Larrea, J. K. (2017). *Influencia del uso de las redes sociales en las relaciones interpersonales de los alumnos de 1° y 5° año de secundaria de la I.E José Gálvez Egúsqiza, Caja bamba*. Perú, Cajamarca: Universidad Privada Antenor Orrego, Trujillo. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/3646>
- Lasén, A. & Casado, E. (Eds.), *Mediaciones tecnológicas. Cuerpos, afectos y subjetividades* (p.101-112). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5747351>
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad* (1a. ed). <http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2015/08/LE-BRETON-D.-Antropologia-Del-Cuerpo-y-Modernidad.pdf>
- Lemus, M. (marzo, 2016). Jóvenes frente al mundo: Las tecnologías digitales como soporte de la vida cotidiana. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 15(1). https://www.redalyc.org/journal/773/77349627010/html/#redalyc_77349627010_ref28
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. Informe al Consejo de Europa*. México: Universidad Autónoma Metropolitana. <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

- Ling, R. & Yttri, B. (2002). *Hyper-coordination via mobile phones in Norway*. https://www.researchgate.net/publication/234788498_Hyper-coordination_via_mobile_phones_in_Norway
- Linne, J. (2016). La multimidad. Performances íntimas en Facebook de adolescentes en Buenos Aires. *Estudios Sociológicos*, 35(100), 84-65. <https://www.redalyc.org/pdf/598/59844201003.pdf>
- Lucas 1: 31. *El ángel Gabriel y María*. <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Lucas1:26-2:52&version=TLA>
- Lyotard, J. F. (1987). *La posmodernidad (explicada a los niños)* (1a. ed.). https://kupdf.net/download/lyotard-la-postmodernidad-explicada-a-los-ninos_595d3f91dc0d60b252e1ce2c_pdf
- Lumbreras, M. (2018). Presentación y representación de las mujeres en Tinder. En Díaz, M. J. & García-Castilla, J. (Eds.), *Una mirada desde la sociología actual: análisis y propuestas del contexto social* (pp. 135-152). Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/1344-2018-07-17Una%20mirada%20desde%20la%20Sociologia%20Actual%20%20AMS%202018.pdf>
- Mandel, E. (1979). *El capitalismo tardío*. https://proletarios.org/books/Mandel-El_capitalismo_tardio.pdf
- Martínez, F. (1996). La enseñanza ante los nuevos canales de información. En Tejedor, F. J. & García, A. (Eds.). *Perspectivas de las nuevas tecnologías en la educación*. Madrid: Narcea
- Martinez, E & Segura, R. (2016). *Cerebro, emociones y redes sociales. Conferencia: II-Congreso Internacional de la Sociedad Digital: Educación, Infancia y Derecho en Granada, España*. <https://www.researchgate.net/publication/309722579>
- Martínez, E., Segura, R. & Sanchez, L. (2011). El complejo mundo de la interactividad: emociones y redes sociales. *Revista Mediterránea de Comunicación*. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/18217/1/ReMedCom_02_10.pdf
- Martínez, K. P. (2015). La educación superior en la era de Internet: nuevas ecologías de aprendizaje. En Ramirez, A. & Casillas, M. A. (Coords). *Háblame de TIC 2: Internet en Educación Superior* (pp.39-54). Argentina: Brujas. https://www.researchgate.net/156/publication/308632982_Hablame_de_TIC_2_Internet_en_Educacion_Superior_2015
- Medina, K. R. (21 de abril de 2021). *Estadísticas de la situación digital de México en el 2020-2021*. <https://branch.com.co/marketing-digital/estadisticas-de-la-situacion-digital->

de-mexico-en-el-2020-2021#:~:text=El%20porcentaje%20m%C3%A1s%20alto%20en,%20Instagram%20Twitter%20YouTube

Meneses Cárdenas, J. A. (2020). Andar navegando: Jóvenes universitari@s indígenas y afrodescendientes en WhatsApp. En E. Pérez Resendiz & G. Montoya Gastélum (Eds.), *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas digitales en México* (pp. 43-68). Universidad Nacional Autónoma de México.

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10(1), pp. 51-62. <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>

Merlino, A. (2009). (Coord.). *Investigación Cualitativa en Ciencias Sociales*. (1a. ed.). En Vieytes, R. Capítulo 2. Campos de aplicación y decisiones de diseño en la investigación cualitativa. Argentina: Artes Gráficas Buschi S.A.

Miu_animations. (26 de mayo de 2021). ✨ Cuando Kimoa ve a ❤️ (original) [video].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=l0liAojVwt8>

Mier, R. (2006). *Vértigos de la opacidad: tiempos y experiencia en el régimen tecnológico*. <https://tramas.xoc.uam.mx/index.php/tramas/article/view/431/428>

Módulo sobre Ciberacoso. (2022). Instituto Nacional de Estadística y Geografía: México. <https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2023/MOCIBA/MOCIBA2022.pdf>

Montes, M. J. (2007). Las culturas del nacimiento. Representaciones y prácticas de las mujeres gestantes, comadronas y médicos. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8421/MicrosoftWord1COMPLETOlasculturasdelna.pdf>

Monitorgaming.top. (2022). *Hacer emoticonos y caritas con el teclado de PC*. Recuperado de <https://www.monitorgaming.top/teclados-gaming/hacer-emoticonos-caritas-teclado-pc/>

Morales, L. (2016). *Cultura Otaku y el consumo por base de datos de Hiroki Azuma*. <https://estudioscultura.wordpress.com>

Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: FCE. <https://fce.com.ar/wp-content/uploads/2021/07/Morduchowicz-Adolescentes-y-las-redes-sociales.pdf>

Moreno, S. (junio, 2019). La estilización del yo en redes sociales: la proyección on- line de la identidad personal como artificio semiótico. *deSignis*, (30). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7192439>

- Moreno, A. (2020). Memes, jóvenes y tecnologías para hablar de sí mismos. En E. Pérez Resendiz & G. Montoya Gastélum (Eds.), *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas digitales en México* (pp. 131-151). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mork, S. (2014). Una banalidad ordinaria: el carácter afectivo de compartir fotos en línea. En Morris, C. 1971. *Fundamentos de la teoría de los signos*. (1a. Ed.). España, Barcelona: Paidós.
- Muñoz, B. A. (junio, 2013). La posmodernidad en la orientación educativa (A la memoria de R. Bohoslavsky, Alberto L. Merani, Paulo Freire y Pablo Latapi). *Revista de Ciencias de la Educación Academicus*, (02). <http://www.ice.uabjo.mx/media/15/2017/05/academicus2.pdf>
- Ordaz, D. R. (2022). *El príncipe azul y otros mitos del amor romántico: Así puedes empezar a desprenderte de ellos*. <https://www.elfinanciero.com.mx/culturas/2022/02/14/el-principe-azul-y-otros-mitos-del-amor-romantico-asi-puedes-empezar-a-desprenderte-de-ellos/>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (2023). UNESCO con, por y para la juventud. <https://www.unesco.org/es/youth>
- Palao, L., & Baeza, V. (2020). *El futuro crecimiento de las redes sociales: Instagram, Facebook y TikTok*. <http://hdl.handle.net/10045/107734>
- Papalia, D. E., Duskin, R., & Martorell, G. (2012). *Desarrollo Humano*. (12a. ed.). México: McGrawHill
- Papalia, D. E. & Martorell, G. (2017). *Desarrollo Humano*. (13a. Ed.). México: McGraw-Hill. <https://www.xn--glaneuropsicologa-evbo.com/2020/06/libro-desarrollo-humano-13a-edicion.html>
- Pérez, L., Nuez, C. & Del Pozo, J. (Coord.). (2012). *Tecnologías de la comunicación, jóvenes y promoción de la salud*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=560557>
- Pérez, J. & Ibarra, A. M. (marzo, 2013). La socialización mediada en las interacciones juveniles. la construcción del yo en Facebook. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, 3(4). <http://www.udgvirtual.udg.mx/paakat/index.php/paakat/article/view/202/284>
- Pérez, J. J., Álvarez, L., & Sánchez, L. 2017). *Interpretación antropológica del embarazo, parto y puerperio*. <https://tiemposdeenfermeriaysalud.es/journal/article/download/49/37/>
- Pérez Resendiz, E., & Montoya Gastélum, G. (2020a). *Jóvenes entre plataformas sociodigitales: Culturas digitales en México* (E. Pérez Resendiz & G. Montoya Gastélum, Eds.). Universidad Nacional Autónoma de México.

- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacch, J. (2019). *Etnografía digital. Principios y Práctica*. Madrid. España: Ediciones Morata S.L.
- Pinto, D. (2017). *Talleres y rincones de juego*. España: ICB Editores
- Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Puente, H. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española de Sociología*, 2(28). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6937353>
- Ramos, M. (2020). Interacción sociodigital y emociones: el uso juvenil de los emojis. En Ariza, M. (Ed.), *Las emociones en la vida social: miradas sociológicas* (pp. 325-354). http://132.248.82.60/bitstream/IIS/5780/7/emociones_vida_social.pdf#page=7
- Rangel, M. 2015. *Los juegos de rol, herramienta comunicativa generadora de narrativas hiperreales interactivas*. (Avance de investigación, estado del arte). Memorias. Encuentro Nacional de Querétaro. http://amic2015.uaq.mx/docs/memorias/GI_11_PDF/GI_11_Los_juegos_de_rol.pdf
- Reygadas, L. (2014). Todos somos etnógrafos. Igualdad y poder en la construcción del conocimiento antropológico, pp. 92-118. En Oehmichen, C. *La etnografía y el trabajo de campo en las ciencias sociales*. México: UNAM
- Real Academia Española. *Significado de internet*. (2021). <https://dle.rae.es/internet>
- Real Academia Española. *Significado de red social*. (2021). <https://dle.rae.es/internet>
- Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed). <https://dle.rae.es/gracia>
- Rich, A. (2019). *Nacemos de Mujer. La maternidad como experiencia e institución*. https://traficantes.net/sites/default/files/pdfs/map54_Rich_web_2.pdf
- Rico Bovio, A. (2020). *El desgarramiento del cuerpo postmoderno*. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-25382020000100043
- Rodriguez, G. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Aljibe
- Rodó-de-Zárate, M., Estivill i Castany, J., & Eizagirre, N. (2019). *La configuración y las consecuencias del miedo en el espacio público desde la perspectiva de género*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7040407>

- Ros-Martín, M. (septiembre-octubre, 2009). Evolución de los servicios de redes sociales en internet. *El profesional de la información*, 18(5). <https://core.ac.uk/download/pdf/204293563.pdf>
- Rubio, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social. *Revista de Estudios de juventud*, (88). <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-14.pdf>
- Rueda, R. (2015). Redes sociales digitales: de la presentación a la programación del yo. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, (78). http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-91762015000100071
- Sacristán, A. (2013). (Comp). *Sociedad del conocimiento, tecnología y educación*. <https://es.b-ok.lat/book/11905612/0c09aa>
- Sádaba, C. (2018). Niños como consumidores digitales. En Jiménez, E., Garmendia, M. & Casado, M. A. (Coords.). (2018). *Entre selfies y whatsapps. Oportunidades y riesgos para la infancia y la adolescencia conectada* (1a. ed.). México: Gedisa Editorial
- Salles, V. (2001). El debate micro-macro: Dilemas y contextos". *Perfiles Latinoamericanos*, núm. 18, pp. 115-151. <https://www.redalyc.org/pdf/115/11501806.pdf>
- Sandulescu Budea, A. M., & Martín Pérez, L. (2021). Matriarcas digitales en YouTube: Estudio de caso en plataforma. *Comunicación y Género*, 4(2), 159-171. <https://doi.org/10.5209/cgen.71773>
- Sanchez, J. & Contreras, P. (2012). *De cara al Prosumidor. Producción y consumo, empoderando a la ciudadanía 3.0*. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/8557/De_cara_al_prosumidor.pdf?sequence=2
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Editorial Comanegra.
- Santmaría, D. & Yurén, T. (2009). *Cultura Digital en Estudiantes Universitarios. Primera Fase de un Estudio de Caso*. <https://core.ac.uk/download/pdf/132461796.pdf>
- San Millán, M. E. (2015). Web social colaborativa y sus implicaciones socioculturales. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44276/1/T39116.pdf>
- Sanz, F. (2008). Los vínculos amorosos. Amar desde la identidad en la terapia de reencuentro. <https://ismujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2021/02/LOS-VINCULOS-AMOROSOS.pdf>
- Serrano-Puche, J. (2012). La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman. *Análisi*, (46). <https://core.ac.uk/download/pdf/13323898.pdf>

- Serrano-Puche, J. (2015). Emociones en el uso de la tecnología: Un análisis de las investigaciones sobre teléfonos móviles. *Journal*, 9(4). <https://www.researchgate.net/publication/287621757> Emociones en el uso de la tecnología Un analisis de las investigacion es sobre telefonos moviles
- Serrano-Puche, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Comunicar*, (46). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5297319>
- Sosa, J. A. & Arcila, C. (2013). *Manual de teoría de la comunicación. I. Primeras explicaciones*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Norte. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/69908>
- Tapscott, D. (2009). *La era digital cómo la generación net está transformando al mundo*. México: McGraw-Hill. <https://elibro.net/es/ereader/uvm/37299?page=27>
- Tabernerero, J., Aranda, C., & Sánchez-Navarro, D. (2010). Juventud y tecnologías digitales: espacios de ocio, participación y aprendizaje. *Revista Juventud y Nuevos medios de comunicación*, (8). <http://www.injuve.es/sites/default/files/RJ88-07.pdf>
- Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1998). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados*. España: Paidós.
- Torné, M. & Gil-Juárez, A. (2009). Los videojuegos como herramientas de socialización en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación (1a. ed.). En Gil, A. & Vall-llovera, M. (Coord.). (2009). *Género, TIC y videojuegos*. España, Barcelona: UOC Editorial.
- Torres, C. (2016). La representación virtual del yo en los jóvenes. <https://www.camjol.info/index.php/REALIDAD/article/view/4034>
- Torres, C. D. & Juárez, W. (2017). La Digitalización de la Sociabilidad: Las Redes Sociales y las Formas de Socialización de los Adolescentes de Secundaria en México. *RITI Journal*, 5(10). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7107425>
- Trucco, D. & Inostroza, P. (2017). *Las violencias en el espacio escolar*. <https://repositorio.cepal.org/server/api/core/bitstreams/a4a9a2cc-c1a3-4931-a729-e0106c42e85a/content>
- Tubert, S. (1991). *Mujeres sin sombra: Maternidad y tecnología*. México: Siglo XXI
- Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet* (1a. Ed.). <https://danielcastellar.files.wordpress.com/2014/05/turkle-sherry-la-vida-en-la-pantalla.pdf>

- UNICEF. (2017). *Estado Mundial de la Infancia 2017. Niños en un mundo digital*. https://www.unicef.org/spanish/publications/files/SOWC_2017_SP.pdf
- Valeria Gtz. (07 de septiembre de 2019). "Embaraza a tu oc challenge". <https://www.youtube.com/watch?v=rq9UeK2SGVQ>
- Valeria Gtz. (15 de agosto de 2020). "💖 50 cosas sobre mi 💖 especial 100mil suscriptores atrasado xD//Valeria Gtz". <https://www.youtube.com/watch?v=455bdU29OKc>
- Vázquez, V. 23 de agosto de 2021. *Exposición "Perspectiva teórica de Charles W. Morris"*. México: BUAP: Maestría en Estudios y Producción de la Imagen.
- Villanueva, A. (2014). Tres momentos en el diseño de espacios de interacción digital. *Ciencia y Cultura*, (32). http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S2077-33232014000100003&script=sci_arttext&tlng=en
- Wikipedia, la enciclopedia libre. (2022). Dragon Ball. https://es.wikipedia.org/wiki/Dragon_Ball
- Wikipedia, la enciclopedia libre. (2022). Pinterest. <https://es.wikipedia.org/wiki/Pinterest#:~:text=Pinterest%20permite%20a%20los%20usuarios,%2C%20deportes%2C%20moda%20y%20arte>
- Winocur, R. (2006). *Internet en la vida cotidiana de los jóvenes*. <https://www.redalyc.org/pdf/321/32112601005.pdf>
- Wolf, M. (1979). *Sociologías de la vida cotidiana*. (4ta. ed.). Madrid, España: TEOREMA
- Yela, C. (2003). *La otra cara del amor: mitos, paradojas y problemas*. https://www.researchgate.net/publication/364699134_La_otra_cara_del_amor_mitos_paradojas_y_problemas_Encuentros_en_Psicologia_Social_2003_1_2_263-267
- Zarra III, E. J. (2019). *Generación Z La generación con derechos: cómo educar para llegar a sus mentes y a sus corazones*. Madrid: Narcea Ediciones. <https://elibro.net/es/ereade>
- @fralen510. (2022). *Una ardua tarea de buscar el significado de un emoticon*. <https://twitter.com/fralen510/status/421007114211848192?lang=zh-Hant>
- @Joviack. (26 de noviembre de 2020). *Entrevista con Valeria Gtz! EL CLAN GACHA*. <https://www.youtube.com/watch?v=MjUu2KMiLgo&t=1s>
- @Joviack. (27 de enero de 2022). *El origen de la comunidad Gacha*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Gf3BOzVbtko>