

JUAN RUOCCO

¿LA DEMOCRACIA EN PELIGRO?



**CÓMO LOS MEMES Y OTROS
DISCURSOS MARGINALES
DE INTERNET SE APROPIARON
DEL DEBATE PÚBLICO**

PAIDÓS

JUAN RUOCCO

¿LA
DEMOCRACIA
EN PELIGRO?

CÓMO LOS MEMES Y OTROS
DISCURSOS MARGINALES
DE INTERNET SE APROPIARON
DEL DEBATE PÚBLICO

PAIDÓS

ÍNDICE

Capítulo 1. ¿Qué es un meme?	9
Naturaleza y cultura.....	10
La mente y los memes.....	19
El darwinismo universal.....	28
Memes de internet.....	34
Memes como armas.....	80
Capítulo 2. Comunidades digitales y memes...	87
Encuentros cercanos del tercer tipo.....	93
4chan: el arquetipo de la comunidad memética.....	101
Una genealogía de la galaxia chanera.....	107
De los <i>lolcats</i> a la toma del Capitolio.....	118
Capítulo 3. Memes y violencia	143
Utøya, 2011.....	143
Unabomber: el arquetipo del terrorista doméstico.....	158
Varg Vikernes.....	162
Brenton Tarrant y más allá.....	170



Nazis, <i>red pills</i> y <i>vaporwave</i>	176
Radicalización y terrorismo.....	193
Capítulo 4. Donald Trump: todo el poder	
a los memes	203
QAnon: estupidez descentralizada.....	222
Hechos alternativos para todas y todos.....	230
Un meme en el Capitolio.....	236
El caso argentino.....	240
Sabag Montiel, el sol negro e internet.....	250
Epílogo	259
Agradecimientos	269



CAPÍTULO 2

COMUNIDADES DIGITALES Y MEMES

Los memes no existen en el vacío, sino que son parte del lenguaje común de diferentes comunidades *online* que pueden tener mayor o menor grado de cohesión. La vida de un meme está determinada por las acciones de esa comunidad, que es quien los crea, copia, mezcla y difunde. Sin esto, los memes no proliferan y, si no proliferan, mueren. Son artefactos de naturaleza participativa, y la copia y la imitación son fundamentales para su difusión y su vida. Por eso, en una era en la cual la mayor interacción que se da en las plataformas digitales es la de compartir, los memes se han vuelto los reyes indiscutidos de internet.

Compartir información, links, videos, música, texto, libros, noticias, artículos, mapas, programas informáticos, recetas y tutoriales es la actividad por antonomasia de la mayoría de los usuarios de internet. Esta actividad no sólo es

premiada por las plataformas sino que es incentivada por ellas hasta el hartazgo. Sin compartir no hay YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest, WhatsApp o Telegram. Esto les ha dado a los memes un entorno propicio para multiplicarse: retomando los términos del capítulo anterior, los memes, al menos en esta época, han sido bendecidos por la presión selectiva.

Por su parte, las comunidades son las que generan sus derivaciones infinitas en un ciclo constante de compartir, copiar, reformular, repetir. Cada nueva formulación de un meme reinicia nuevos ciclos de copia, mezcla y circulación y, en este sentido, parecen replicar la lógica de los fractales. Dada su naturaleza efímera, viven en un constante presente. Mientras sean usados por un grupo de personas estarán vivos y, cuando se los abandona, pueden morir con la misma velocidad con la que surgieron. De ahí la importancia de las comunidades digitales en la creación y en sostenimiento del uso de determinados memes. No se trata sólo de crearlos, sino también de mantenerlos activos. Son esas comunidades las que cimientan el uso de determinados memes y de alguna manera se vuelven “áreas protegidas” para cada grupo, *cluster* o red memética.



Un meme, como dijimos en el capítulo anterior, es un grupo o colección de ítems digitales. No es sólo su forma actual sino todas sus anteriores, es decir, su historia. De ahí que un meme siempre sea una red de memes.

En este capítulo vamos a hacer foco en un grupo particular de sitios que dieron forma a la dinámica memética occidental. El sitio por antonomasia es 4chan.org (del que algo ya dijimos en el capítulo anterior) y, junto a otros sitios de los que deriva –como 2chan y 2channel (ahora 5channel)–, o que derivan de él (8chan, rebautizado 8kun), conforman un grupo al que podemos referirnos como “galaxia chanera”, es decir, un conjunto de sitios que, además del nombre, comparten algunas características y dinámicas comunes que los emparentan, más allá de que cada uno es independiente, aunque algunos tengan los mismos dueños. Todos los tabloneros de este estilo funcionan de manera bastante parecida y tienen una *homepage* en la que los usuarios pueden elegir los subforos en los cuales navegar: 4chan, por ejemplo, tiene setenta y seis subforos divididos en siete categorías: cultura japonesa, videojuegos, intereses, creativos, otros, misceláneas y adultos. Los dos últimos muestran la advertencia NSFW





(*not safe for work*), es decir, que no son aptos para mirar en el trabajo.

Los términos “chanes” o “chaneros” y otras palabras por el estilo se usan como categoría para referirse a sitios web con características comunes que permiten crear comunidades *online*: son anónimos, los posteos se borran cada cierta cantidad de horas, la moderación es muy laxa y, al no tener el volumen de usuarios de las redes sociales más conocidas (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, YouTube), suelen pasar desapercibidos. Sin duda, 4chan fue el que se hizo más conocido debido a la particular evolución que tuvo: de ser un sitio básicamente dedicado a compartir el lado “bizarro” de internet pasó a convertirse en un lugar de encuentro de las ideologías más extremas y el lugar donde se crearon los memes más conocidos o usados en la actualidad, tal como vimos en el capítulo anterior.

Según Know Your Meme, en el año 2010 4chan produjo el 28% de los memes creados mientras que a YouTube le correspondió el 34%. En 2022 TikTok fue la fuente del 45,7%, Twitter del 30,1% y 4chan apenas del 2,2%. Si bien los números de todas las plataformas varían de año a año y es imposible identificar el origen de todos los memes, este tipo de investigaciones sirve para tener una





idea de hacia dónde van las tendencias. Por otro lado, no es la cantidad de memes lo que determina la importancia de una plataforma sino el contagio de los que allí se crean.

Pese a la visible caída de su popularidad, 4chan fue la plataforma por antonomasia para la creación/circulación de memes y la que más lejos llevó el poder de influencia de estos artefactos culturales. Quizás haya sido la primera plataforma en convertirlos en armas, un uso por entonces novedoso.

En este capítulo vamos a recorrer y analizar una serie de hechos que dieron forma a las relaciones de las comunidades digitales con el resto de la sociedad. Eventos como The Fappening,¹ el Pizzagate o el Gamergate² determinaron una forma de

1. The Fappening es el nombre con el que se conoce una filtración masiva de fotos privadas de estrellas de Hollywood ocurrida en 2014 después de que sus cuentas de iCloud fueran crackeadas por un grupo de piratas informáticos. La mayoría de los links a los archivos fueron subidos a 4chan.

2. Gamergate es el nombre que se le dio a una controversia entre 4chan y la creadora del videojuego *Depression quest* (Búsqueda depresiva), que fue víctima de una campaña de hostigamiento y amenazas por parte de los usuarios de ese foro.





relacionarse con el periodismo, la farándula y la política que persiste hoy en día y permiten explicar, en parte, sucesos como la llegada de Donald Trump a la Casa Blanca, los tiroteos masivos con fines políticos, la creación de teorías conspirativas como QAnon y la toma del Capitolio.

Estos incidentes dieron nacimiento al clima de época en el que las opiniones de los usuarios de internet se perciben como cruciales y en el que los medios, instituciones, Estados, partidos políticos, presidentes, gabinetes y ministros invierten millones de dólares propios o del erario público para interactuar con esa maquinaria imparable e impredecible.

Además, crearon la idea de que internet era capaz de potenciar o destruir la carrera o la vida personal de alguien. La comunidad de 4chan fue la primera en descubrir que desde la pantalla podía cambiar el curso de los acontecimientos IRL (*in real life*, “en la vida real”) o, como suele decirse en el lenguaje de internet, AFK (*away from keyboard*, que significa “alejados del teclado”).

Este es, sin duda, uno de los puntos más interesantes de nuestro análisis: cómo es posible que un objeto o artefacto puramente digital, construido con sus propias lógicas, afecte el curso de





los acontecimientos históricos, cree movimientos políticos, influya en elecciones o sea capaz de esparcir ideas peligrosas. Se trata de una absoluta novedad que llegó de la mano a internet, o bien, de una prerrogativa que hasta entonces parecía corresponder sólo al circuito de poder de los medios masivos como el cine, la radio y la televisión, con la no pequeña diferencia de que, ahora, ese poder está en manos del público común y corriente.

La construcción de ese poder para influir la forma de pensar de las personas y llevarlas a la acción mediante una red de sentido creada a partir de una colección de ítems digitales en apariencia inocuos cuyas raíces profundas se encuentran en la cultura de internet es una novedad radical del campo comunicativo actual.

Encuentros cercanos del tercer tipo

Mi primer contacto con los *imageboard* (los españoles traducen esta palabra como “tablón de imágenes” pero prefiero usar el criollo “cartelera”) fue alrededor del año 2011 a través de 4chan, el más conocido de todos, en pleno auge





del meme Pedobear. Se trata de un meme que, en apariencia, es un simpático oso con forma de mascota que bien podría estar en el paquete de algún alimento de origen japonés, pero que tiene un significado siniestro. El prefijo “pedo” corresponde a “pedófilo” y el meme se utilizaba para señalar situaciones de abuso sexual infantil. Por ejemplo, una foto de un concurso de belleza infantil acompañado con la frase “Pedobear approves” o el “sello de aprobación de Pedobear” podía ser una forma irónica de mostrar que ese tipo de eventos alientan la sexualización de niñas y niños. Sin embargo, su origen no estaba relacionado con la condena de este tipo de actividades sino con el humor negro y la ironía, usuales en 4chan por ese entonces.

Pedobear apareció por primera vez en un posteo de 2channel, uno de los primeros *imageboards* japoneses que sirvió de inspiración a 4chan. Allí adquirió su forma primigenia y pasó de ser un concepto abstracto a convertirse en un dibujo hecho con signos y símbolos del teclado que generaban la silueta de un oso, que luego se transformó en un nuevo oso con estilo animé.

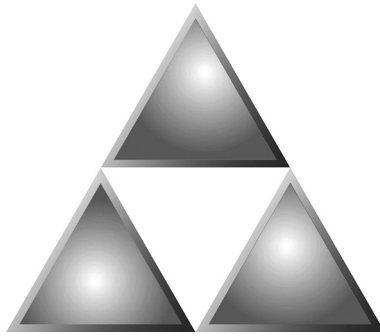




La utilización ambigua de Pedobear como condena y a la vez como ironía correspondía al espíritu de la internet de esos años. Después de navegar en el sitio durante días, leyendo un posteo tras



otro, me topé con otro meme que era una señal de época: Newfags can't triforme, un meme un poco más complejo que hacía alusión a que los recién llegados al sitio (*fag* es una abreviación de *faggot*, una palabra muy despectiva, homofóbica, que se usa para referirse a varones homosexuales y que en nuestra variedad podría traducirse como “trollo”) no podían o no sabían representar en ASCII (acrónimo de American Standard Code for Information Interchange, es decir, el idioma de los signos y símbolos del teclado) la trifuerza, que es el símbolo de una serie muy conocida de videojuegos de Nintendo, *The legend of Zelda*.



Para poder replicar esta forma en ASCII, hay que combinar una serie de teclas. Como los recién llegados sólo hacían *copypaste*, en la vista previa se visualizaba en el orden correcto pero, cuando el mensaje se publicaba, salía mal.





Trifuerza con formato correcto:



Trifuerza con formato incorrecto:



Quienes conocían la organización de teclas correcta para hacerla eran considerados *oldfags* (casi un honor) y no *newfags*. La combinación de elementos de la cultura pop, de la programación y una cuota de homofobia naturalizada hacían del sitio el lugar dilecto de la subcultura de *geeks*, *nerds* y demás yerbas que poblaban internet en esa época y se sentían ajenos o incómodos en sitios como Facebook, Twitter e Instagram. Después de visitar cotidianamente el sitio por un año, me alejé, pero mi interés se renovó en 2016 cuando el sitio se volvió el centro de atención de los medios masivos de comunicación al convertirse en un importante bastión de la campaña a favor de Trump en la web. ¿Cómo era posible que ese sitio marginal de pronto cobrara relevancia mundial?, me pregunté,





y fue así que comencé a investigarlo con curiosidad etnográfica.

Esa curiosidad se volvió un trabajo sistemático después de leer un artículo de *The New York Times*³ en las vísperas del incidente en la Universidad de Virginia en Charlottesville, Estados Unidos, en 2017. El consejo de la ciudad votó a favor de remover del campus de la universidad la estatua de uno de los principales generales confederados, Robert E. Lee, y esa decisión desató las protestas de grupos de extrema derecha, que organizaron una serie de marchas con el objetivo de que la medida fuera revocada. Esta consigna tuvo alcance nacional y la noche del 12 de agosto de 2017 trescientas personas marcharon con antorchas al grito de “No seremos reemplazados”, un eslogan que hace referencia a la teoría conspirativa del “gran reemplazo” que sustenta el supremacismo blanco en su versión actual. Luego las manifestaciones se trasladaron del campus a la ciudad, donde los grupos de derecha chocaron tanto con la policía local como con grupos de manifestantes antifascistas, denominados “antifa”.

3. Richard Fausset, “A voice of hate in America’s heartland”, *The New York Times*, 25-11-2017.





El mitin congregó desde manifestantes individuales espontáneos hasta grupos organizados de derecha radical como The Proud Boys (Los chicos orgullosos) o The Oat Keepers (Los guardianes del juramento), que se distinguían del resto por su nivel de organización, por vestir ropa militar y portar armas. La manifestación buscaba reivindicar la herencia cultural estadounidense y, en especial, al bando confederado, que fue derrotado en la guerra civil de ese país y había intentado iniciar el proceso de secesión entre los estados rebeldes y el gobierno federal en defensa de la esclavitud.⁴ Esa ideología se articulaba así con el apoyo a la candidatura a la presidencia de Trump.

A la vez, varios grupos anarquistas de acción antifa de izquierda radical y movimientos como Black Lives Matter organizaron una contramarcha en la cual intervino la policía para evitar que las dos manifestaciones se cruzaran y hubiera hechos violentos y muertes. El incidente más grave se dio cuando James Alex Fields, de 20 años,

4. La info sobre la guerra civil estadounidense puede ampliarse en este texto:



atropelló con su auto a varios manifestantes de izquierda, asesinó a Heather Heyer, de 32 años, e hirió a otras diecinueve personas. Field, quien se declaró neonazi, fue condenado a prisión perpetua en el año 2019 por sus crímenes de odio.

En su artículo, Fausset presenta el perfil de un participante raso de esas manifestaciones, Tony Hovater, un muchacho de 25 años de clase media, trabajador asalariado de una ciudad de tamaño medio sin filiación partidaria, con tatuajes de *Twin Peaks* y *Seinfeld*, que se autodefinía como “nacionalista blanco”, cuestionaba la cifra de seis millones de judíos aniquilados en el Holocausto, simpatizaba con las ideas de Adolf Hitler y era usuario de diferentes subforos de 4chan, donde conseguía memes de estas temáticas.

Esa lectura de alguna manera me hizo dar cuenta de que muchos de los involucrados en estas dinámicas eran personas comunes y corrientes (trabajadores asalariados de clase media o media baja, habitantes de los suburbios sin filiación partidaria) que bien podrían haber sido compañeros míos del colegio o incluso amigos. No había nada en sus vidas que los hiciera particularmente distintos al resto de los mortales. Y así como Estados Unidos se había



convertido en una máquina de exportar cultura de todo tipo al resto del mundo, no era descabellado pensar que estos movimientos pudieran alcanzar a otros países a través de plataformas que se encontraban fuera del radar de los medios y la política. Aunque sonara lejano, era posible que alguna de esas dinámicas llegara a nuestro país, cosa que finalmente hicieron.

