

Meme

Vector de ideas en los ecosistemas digitales y más allá

Juan Ruocco

Analizados alguna vez como el equivalente a los genes en el ámbito de la cultura, los memes son hoy vehículos de generación de ideas y relatos a escala muy amplia. Producidos a menudo de manera descentralizada, pueden terminar creando sentido a escala de una sociedad entera. Los memes vehiculizan desde respuestas adolescentes de apariencia ingenua frente a la realidad hasta ideologías políticas extremas o teorías de la conspiración, y también estados de ánimo individuales y sociales.

Un poco de historia

En 1976 el biólogo Richard Dawkins formuló una definición un tanto arriesgada acerca de cómo es posible compatibilizar la teoría de la evolución y la cultura humana. Para gran parte de los académicos (al menos desde la Modernidad), la naturaleza y la cultura constituían dos ámbitos de la experiencia completamente distintos y, por eso mismo, requerían de métodos epistémicos diferentes para ser analizados. De ahí todas las discusiones acerca del estatus epistémico de las «ciencias sociales» y la necesidad u obligación de tener métodos de análisis propios para el ámbito del quehacer humano. En la Modernidad, esta separación se daba entre ciencias naturales y ciencias morales.

Juan Ruocco: es escritor, guionista y estudiante de Filosofía. Le interesan la tecnología, los videojuegos y el futuro. Es autor de *Autopista al espacio* (Neptuno, Buenos Aires, 2019).

Palabras claves: ecosistema digital, internet, ironía, meme, post-ironía.

En esta versión clásica de la dicotomía naturaleza/cultura, las leyes universales de la ciencia son solo aplicables a las cuestiones del ámbito natural, mientras que la cultura se gobierna por sus propios sistemas de reglas y métodos de estudio, que pueden variar en cantidad, foco y alcance. Y además, esta dicotomía, al menos en los niveles iniciales de la vida universitaria, venía acompañada de una fábula que advertía sobre los problemas de cruzar ese límite: el darwinismo social. El darwinismo social fue un movimiento de finales de siglo XIX y principios del siglo XX que, basado en cierto proyecto metateórico positivista, intentó aplicar las teorías de la evolución de Darwin al ámbito social sin mayor distinción. El movimiento fue un imán para teorías y/o postulados racistas, etnocéntricos y xenófobos, basados en el principio de la supervivencia no del más apto, sino del más fuerte.

Por esto mismo, siempre existió (al menos en el ámbito académico) cierta reticencia epistémica a utilizar conceptos de la biología en las ciencias sociales. No obstante, Dawkins decidió saltar todas esas barreras y jugar a correr los límites del área de dominio «natural» de la teoría de la evolución. Utilizando el gen como modelo de organismo y unidad básica que transmite información genética, postuló la existencia de un equivalente en el ámbito de la cultura humana: el meme. El meme sería el equivalente al gen en el ámbito cultural, una unidad básica de información que se transmite a través de la copia, que muta y está expuesto a presión selectiva.

Entre algunos ejemplos de memes, podemos encontrar melodías, refranes, modas de vestir e incluso ideas, como la noción de dios. Todos los memes serían unidades replicantes que compiten entre sí todo el tiempo y sufren variación, competencia, selección y retención. Incluso muchos memes pueden articularse entre sí formando complejos meméticos (memeplex), como es el caso de las religiones o las ideologías políticas.

En 1991, el filósofo Daniel Dennet retomaría la idea en su libro *La conciencia explicada*¹ e integraría el concepto de meme a su particular versión de la filosofía de la mente, que es una disciplina derivada de la filosofía de las ciencias cuyo interés está enfocado en encontrar modelos posibles de la arquitectura de lo mental e incluso discutir la propia idea de mente. Dennet se apropió del concepto de meme pero introdujo algunas variaciones que distinguían el meme en sí mismo de su vehículo particular. Tanto en la noción de Dawkins como en la de Dennet está muy presente la idea de que el meme actúa como un virus y que su poder infeccioso es suficiente para invadir como un parásito un cerebro humano más allá de las posibilidades de elección de esa persona –lo cual es un problema en sí mismo y amerita una discusión aparte–.

A raíz de esta nueva mirada, la propia idea de meme tendría un momento de transmisión memética dentro de las distintas disciplinas académicas y por

1. Paidós Ibérica, Barcelona, 1995.

un tiempo se volvería el objeto de estudio para explicar muchas cosas (quizá más de las que podía). Dennet funda junto con Douglas Hofstadter el *Journal of Memetics*, que se publicó entre 1997 y 2005, y aparecen nuevos libros que ampliarían el canon, como *The Meme Machine* [La máquina del meme], de Susan Blackmore². Pero las críticas no tardaron en llegar: se le achacaba ser un concepto demasiado amplio, ser una versión modernizada del reduccionismo biológico, o simplemente ser un concepto pseudocientífico.

Memes en la cultura digital

Tiempo más tarde, Limor Shifman, académica de la Universidad Hebrea de Jerusalén, publicaría *Memes in Digital Culture* [Los memes en la cultura digital], en el cual hizo un trabajo muy pormenorizado tratando de recuperar la idea de meme en el contexto específico de la cultura digital³. Shifman se encargó de elaborar una definición muy funcional de meme que permite estudiar este tipo de unidad cultural circunscrita a la cultura de internet, en lugar de intentar utilizar el concepto para explicar el conjunto de la cultura humana. Este movimiento liberó el concepto «meme» de su carga histórica asociada, a la vez que recuperaba varios de los aspectos interesantes de esta noción, en particular, tres conceptos fundamentales adscritos a los memes de internet: (a) propagación gradual entre individuos hasta alcanzar a la sociedad; (b) reproducción vía copia o imitación y (c) difusión vía competencia y selección.

En el caso del primer punto, existen sobrados ejemplos de esta dinámica. Se puede pensar en memes que fueron usados inicialmente en algunos círculos, grupos o redes digitales y que luego alcanzaron al total de la sociedad. Un ejemplo es el nombre atribuido a la selección argentina masculina de fútbol. El equipo dirigido por Lionel Scaloni ha sido apodado «la Scaloneta» a raíz de una serie de memes que nacieron en internet y ahora se popularizaron a toda la población. Lo mismo sucede con el presidente argentino Alberto Fernández, que ha sido una fuente constante de *memificación* y llegó a ser apodado «Alverso» (en *argot* rioplatense, «verso» es sinónimo de mentira), y también con la expresión «Macri gato», una forma de insulto contra el ex-presidente Mauricio Macri. Estos memes se originan en pequeños grupos pero terminan formando parte del lenguaje colectivo.

En cuanto al segundo punto, la copia y la imitación forman una parte clave de la dinámica memética, incluso si esa imitación puede operar mediante modificaciones o creaciones de imágenes derivadas. Ello es importantísimo, por

2. Oxford UP, Oxford, 2000.

3. MIT Press, Cambridge, 2013.

ejemplo, en la dinámica conocida como *challenges* (desafíos) de internet, en el marco de los cuales los usuarios deben copiar un comportamiento determinado y grabarse para formar parte del meme. Podemos recordar, por ejemplo, el «Harlem Shake»⁴, el «Ice Bucket Challenge»⁵, el «Planking»⁶ o los actuales retos de TikTok donde los usuarios bailan al ritmo de moda de la semana, por ejemplo, «Butakera».

Y en tercer lugar, la competencia y selección son casi evidentes en la propia dinámica de internet, donde todos los memes compiten entre sí y la selección puede ser medida en virtud de alguna medida objetiva, como la cantidad de veces que se ha compartido, la presencia en diferentes plataformas y otros parámetros fácilmente medibles en la era digital.

Finalmente, Shifman nos brinda una definición de meme que sirve en tanto es de tipo funcional, que permite avanzar en las explicaciones y operaciones de sentido que estos proponen. Un meme es (a) un grupo de ítems digitales que comparten características comunes de contenido, forma y/o postura, (b) cada uno de los cuales es creado con conciencia de los demás, y (c) que son circula-dos, imitados o transformados a través de internet.

Memes como folclore digital

Los memes evolucionaron junto con internet. A medida que más gente se unió a la red, que las plataformas hicieron posible el intercambio rápido y sin costo de imágenes y/o video, que las herramientas digitales de transformación se popularizaron y simplificaron su interfaz o que disminuyó la dificultad para que los usuarios utilizaran esas herramientas, la modificación de imágenes/video se volvió una actividad habitual de la cultura digital. Hacia la década de 2010, cuando internet y las herramientas de modificación digital ya estaban ampliamente disponibles para el público, se generó una especie de folclore digital, una cultura compartida, cimentada en el conocimiento de cierta cantidad de memes.

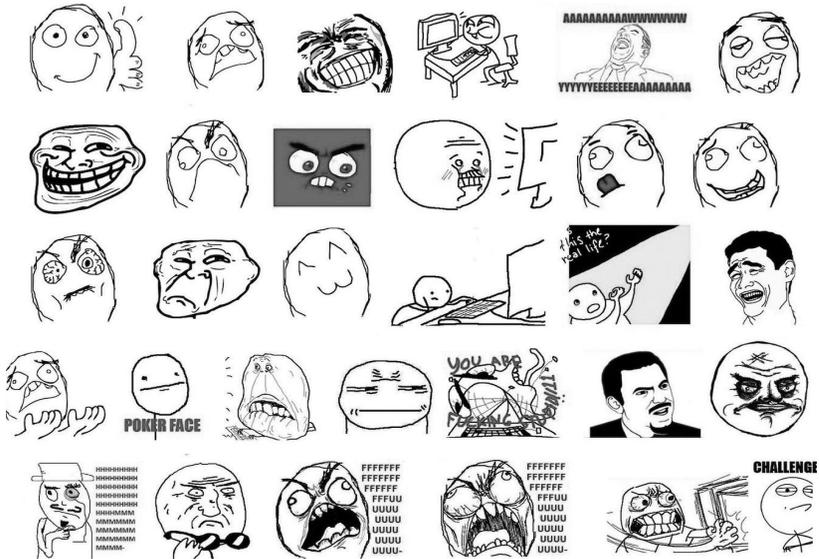
Se pueden poner como ejemplo algunos de los primeros y más conocidos, los *rage comics*. Estos personajes, que nacieron de la propia interacción de los

Hacia la década de 2010 se generó una especie de folclore digital, una cultura compartida

4. El desafío consistía en filmar a un grupo de gente en aparente estado normal, que cuando comenzaba a sonar la música del reto empezaba a moverse de forma inconexa y aleatoria.

5. En este caso, era posible ver a numerosas celebridades echándose un cubo de agua helada por encima para llamar la atención sobre la esclerosis lateral amiotrófica (ELA).

6. El *planking* consiste en acostarse boca abajo en lugares inusuales y muchas veces peligrosos con la finalidad de documentarlo y luego publicar fotos o videos en las redes sociales.



Rage comics.

usuarios, se volvieron enormemente populares dado que abarcaban todo un espectro de posibles reacciones sentimentales respecto de ciertos contenidos. De esta forma, en lugar de que alguien dijera que algo le causaba ira, respondía con el famoso «fuuuuuck». O cuando alguien no sabía cómo interactuar en una situación incómoda, o quedaba tan sorprendido que no podía emitir opinión, recurría a la *poker face*. Los *rage comics* no solo eran una forma de transmitir emociones o impresiones, sino que además eran una forma de crear un vínculo.

Cuando el interlocutor demostraba comprender el uso del meme, se formaba una especie de complicidad, en tanto que uno sabía que el otro usuario estaba «alfabetizado» respecto de determinados memes. Se puede denominar esa alfabetización como conciencia «metamemética», algo que aún prevalece en el ámbito digital.

Aquellos usuarios que u o directamente crean nuevos memes, con nuevos sentidos, que luego se imponen, son percibidos como valiosos dentro de una comunidad. Y quienes creen hacerlo, pero no lo hacen, usualmente son objeto de burla. Dada la velocidad vertiginosa de la creación, auge y destrucción de diferentes memes, usarlos en el momento adecuado (mientras aún está bien visto usarlos) es una habilidad en sí misma. Se puede arriesgar que los memes siguen patrones o curvas de adopción tipo «S» y que, por lo tanto, cuando un meme es muy conocido o *mainstream* es porque ha firmado su certificado de defunción.

Los memes son parte esencial de la cultura irónica y post-irónica en la que está inmerso el lenguaje de internet. Mientras que la ironía puede ser tomada como un comentario en cierto modo de desprecio hacia la realidad, la post-ironía se burla de la ironía por cuanto quien utiliza esta última pareciera querer demostrar que está todo el

tiempo parado en el «lugar correcto». Ello se puede ver, por ejemplo, en el uso de la tipografía Comic Sans. Durante la década de 2010, los usuarios de internet se burlaban constantemente de los adultos mayores que no tenían demasiado conocimiento de diseño gráfico y utilizaban esta fuente preinstalada en Windows para hacer *flyers* u otras piezas de comunicación. Durante años, la Comic Sans fue objeto de burla e incluso se condensó en memes como «el diseño gráfico es mi pasión».

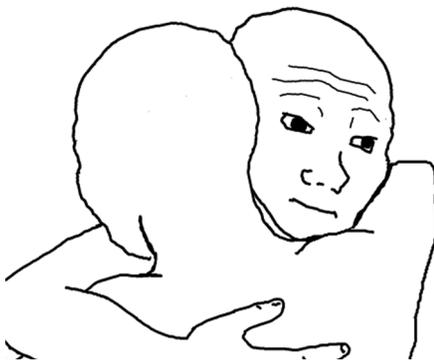
Pero hoy, en plena década de 2020, esta pose irónica parece sumamente anticuada para los usuarios jóvenes de internet (*centennials*), quienes ahora definen qué es *cool* y que no lo es, y a quienes la clásica pose irónica *millennial* les resulta poco atractiva. Por eso, muchos de los memes actuales intentan recuperar esta estética de persona poco capacitada en herramientas digitales. Desde 2015 en adelante, los clásicos *rage comics* entraron levemente en decadencia para ser reemplazados por toda una nueva familia: los *wojak*. El personaje de Wojak nació como contrapartida del meme de Pepe the Frog [Pepe la Rana], como una especie de compañero, competidor, pero con la característica de expresar sus sentimientos; de hecho, los primeros Wojack tenían como una de sus características hacerse cargo de ciertos sentimientos.

Como pasa con todos los memes, Wojack se convirtió luego en un arquetipo que empezó a funcionar para inventar nuevos personajes. Así es que ahora existen repositorios dedicados a reunir e



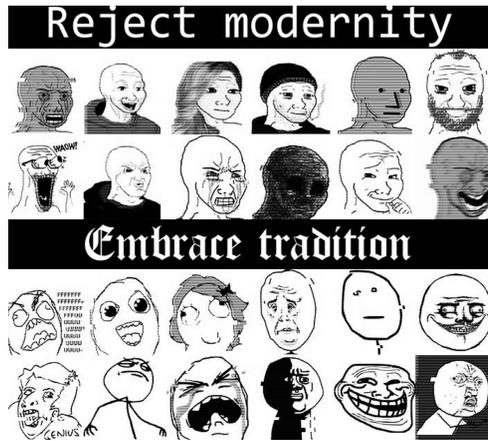
«El diseño gráfico es mi pasión».

KNOW THAT FEEL BRO



«Conozco ese sentimiento, hermano».

incluso crear nuevos *wojaks*, a coleccionarlos de algún modo. Y existen innumerables subcategorías para explicar o crear burlas respecto de diferentes arquetipos de personas en internet. Sin duda, hoy habitamos la era de los *wojaks*, los *soyjacks* (progresista y consumidor de derivados de la soja) y demás derivaciones meméticas: el *wojack* enojado, el *wojack doomer* (fatalista, una caracterización arquetípica del no tan joven nihilista de internet⁷), el *wojack npc* (*non playable character*, es decir personaje «no jugable», expresión que se usa en el lenguaje de internet para describir a personas de apariencia similar, que hacen lo mismo, opinan igual o tienen el mismo modo de vida). E incluso podemos encontrar memes que son «metameméticos», pues son comentarios acerca del estado actual de la cultura en internet, como el que se ve en esta página, que propone en clave «tradicionalista» abandonar la modernidad memética y volver a la tradición (los *rage comics*).

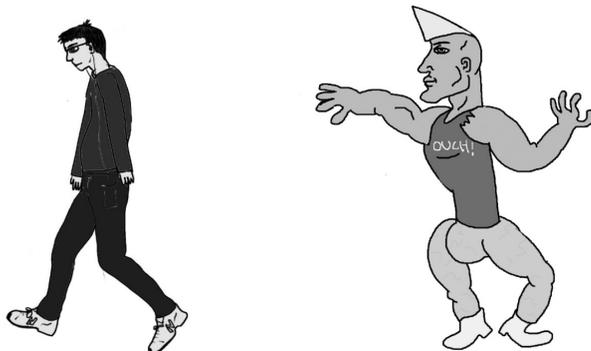


«Rechaza la modernidad, adopta la tradición».

Vectores de sentido

Pero más allá de la cuestión de la cultura propia de internet, o bien expandiendo esa idea de «folclore», los memes también son vectores de ideas. Estas ideas pueden ser previas, es decir preexistentes a internet, o pueden ser forjadas en el mismísimo caldo memético. Si bien es posible entrar en una discusión infinita acerca de la existencia de las ideas (si todas ya existen y solamente son «encontradas» o efectivamente es posible crear nuevos conceptos), a lo que se apunta es a mostrar los nuevos ejes de pensamiento que se generan a partir de la propia dinámica de internet. Tal es el caso del par ordenado «*cringe*/basado», por ejemplo. Este par de coordenadas se usa para ubicar contenido, personas y opiniones dentro de dos categorías antagónicas. Lo «*cringe*» sería aquello que hace sentir vergüenza ajena: un contenido

7. Marta Villena: «Doomer»: el meme que representa con ironía y humor el pesimismo actual» en *El País*, 14/12/2020.



«Virgin» versus «Chad».

cringe sería por ejemplo, para quienes utilizan estas etiquetas, la imagen de una persona de 40 años o más vestida como un joven que canta trap. En cambio, «basado» es lo opuesto a *cringe*. Si bien el significado de la palabra era originalmente diferente, terminó siendo configurado como el opuesto. Alguien que hace algo o dice algo sin que le importen las consecuencias, o sin tener en cuenta lo que se diga de él, es alguien o algo «basado». Sucede lo mismo con otro meme conocido como «*the virgin vs the chad*», dos personajes opuestos que representan dos formas de enfrentar la vida. Mientras que el virgen (en claro sentido despectivo) es un personaje que intenta hacer todo según lo que indican las reglas o el manual, o tiende a pensar demasiado las cosas y no actuar, el chad es alguien que hace todo según su propio criterio, no sigue ningún tipo de guía ni tiene en cuenta la opinión de los demás, y así obtiene lo que quiere.

En algún sentido, el chad «está basado» y el *virgin* es un poco, o bastante, *cringe*. El par de conceptos domina actualmente muchos de los espacios de discusión *online*, como plataformas, foros, *imageboards* o aplicaciones de mensajería. En plena consonancia y sinergia con el universo *wojak*, los pares «*virgin vs chad*» y «*cringe/basado*» dominan la conversación digital, formando un universo de sentido propio; los memes son los vectores a través de los cuales estas ideas, pares ordenados o como se quiera llamarlos se transmiten.

La importancia que hoy detentan los memes en la cultura digital se vincula a su capacidad para funcionar como excelentes vehículos para la transmisión de ideas, e incluso relatos complejos, si son manejados con la capacidad necesaria. De ahí el renovado interés que despiertan en algunos trabajos académicos y aun gubernamentales. Los memes vuelven a ser analizados de acuerdo con el poder comunicativo único que exhiben hoy en el ecosistema digital, y su importancia en la transmisión de ideas de todo tipo, desde

vectores de conceptos propios a transmisores de ideologías políticas extremas o de teorías conspirativas tipo QAnon⁸.

Porque si bien es tentadora la idea de crear memes para direccionar las conversaciones *online*, no hay que olvidar que cada meme compite con todos los demás memes existentes por la atención de los usuarios, y está sometido a una presión selectiva equivalente a la de toda la internet en su conjunto. En este sentido, pareciera que la naturaleza descentralizada del discurso memético es efectiva en tanto y en cuanto la difusión de los memes es percibida por parte del público como una circulación desde abajo hacia arriba, es decir que los memes aparecen como emergentes de la propia dinámica de internet, y es rechazada cuando la difusión parece ejecutada desde una dirección central y en una lógica desde arriba hacia abajo. Es por eso que incluso aquellas campañas de memes que pueden estar orquestadas con fines de comunicación, marketing, propaganda o política deben simular haber sido generadas por los propios usuarios, es decir, circular de abajo hacia arriba, para ser mínimamente efectivas.

En la era del meme, reina la presión selectiva. ☒

8. J. Ruocco: «Memes y magnicidio», 2/9/2022, <<https://realjuanruocco.substack.com/p/memes-y-magnicidio>>.