

La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes

*The tribe of memes. A virtual territory of
inclusion-exclusion among adolescents*

ROSALÍA WINOCUR¹

DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7327>

<http://orcid.org/0000-0002-4212-9107>

Los memes constituyen recursos simbólicos especialmente significativos para los adolescentes por su capacidad de condensación de sentidos compartidos a nivel global y local. Este artículo presenta los resultados de una etnografía en línea que evidencia, por una parte, cómo se expresan dichos recursos paródicos en la generación de identidades tribales y estrategias de inclusión-exclusión social, y por otra, la conveniencia epistemológica y metodológica de no separar la creación y el consumo de contenidos de la producción de sentido en el estudio de las prácticas adolescentes en la Red.

PALABRAS CLAVE: Memes, adolescentes, tribus virtuales.

Memes constitute symbolic resources which are especially significant for adolescents, because they are able to summarize aspects shared at local and global level. This article presents the results of an online ethnography which evidences, on the one hand, how such parodic resources are expressed when creating tribal identities and strategies of social inclusion-exclusion and, on the other hand, the epistemological and methodological suitability of not separating the creation and the consumption of contents from the production of sense, in the study of adolescent practices on the Web.

KEYWORDS: Memes, adolescents, virtual tribes.

Cómo citar este artículo:

Winocur, R. (2019). La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes. *Comunicación y Sociedad*, e7327. DOI: <https://doi.org/10.32870/cys.v2019i0.7327>

¹ Universidad de la República, Uruguay.
rosalia.winocur@fic.edu.uy

Fecha de recepción: 31/10/18. Aceptación: 05/02/19. Publicado: 14/08/19.

INTRODUCCIÓN

A Jesús Martín Barbero.

La tecnología es hoy una de las metáforas más potentes para comprender el tejido –redes e interfaces– del que está hecha la subjetividad. Pero contra la potencia de esa metáfora se alzan los que aún creen en la persistencia del sujeto moderno dotado de un yo autónomo, identificado con la razón, una razón alojada en algún lugar del cerebro radicalmente distinto y distante del lugar que aloja a las emociones, la imaginación y los deseos (Martín-Barbero, 2008, pp. 34-35).

Con los memes y otros contenidos que los y las adolescentes crean o editan en Internet estamos tan fascinados con el árbol de las maravillas digitales, que muchas veces no reparamos en la densidad simbólica del bosque que lo alberga. Seducidos por sus habilidades y narrativas transmedia, no advertimos el universo de significados compartidos y excluyentes donde se organiza la producción del sentido a través de los deseos, los afectos y las emociones en cada una de estas manifestaciones. Como veremos en el caso analizado en este texto, detrás de la *fanpage* de memes *Uruguayan Memes for Young Citizens* (UMFYC), existe una tribu liderada por una adolescente de 17 años que creó la página para convocar amigos que pensarán y sintieran como ella, con igual sentido del humor y visión crítica de la realidad local.

La célebre metáfora de las “tribus urbanas”, acuñada originalmente por Maffesoli (2004) para referirse al surgimiento espontáneo, “poliformo” y efímero de pequeños grupos de clausura alrededor de ideales mediados por una fuerte carga afectiva, nos sigue pareciendo pertinente para nombrar diversos fenómenos de asociación en las redes sociodigitales. En la bibliografía sobre jóvenes, la tribu urbana está reservada para nombrar a los grupos que:

Actúan hacia el exterior –en sus relaciones con los otros– como criterios de protección y seguridad ante un orden que los excluye y, hacia el interior, como espacios de pertenencia y adscripción identitaria, a partir de los cuales es posible generar un sentido compartido (Reguillo, 2012, p. 13).

También, son percibidas como “el espejo en el que se reflejan... los procesos y luchas de los jóvenes y adolescentes por gobernar su propia reputación, es decir, su imagen ante los demás y por encontrar apoyo emotivo en el grupo de pares” (Costa, Pérez Tornero & Tropea, 1996, p. 13). Dentro de las tribus urbanas se suele incluir a los grafiteros, punks, darks, anarcopunks, góticos y demás grupos emergentes en diferentes periodos a partir de la década de los ochenta. Pero también se reconocen otros tipos de adscripciones identitarias alrededor de la protesta en sus heterogéneas manifestaciones (Aguilera, 2016), o vinculadas a ciertos tipos de consumos culturales (Urteaga, 2012, p. 29), o asociadas a la reivindicación de las diferencias sociales, étnicas y sexuales (Hopenhayn, 2011). Si algo tienen en común las heterogéneas formas de asociación mencionadas, como bien lo expresa Reguillo (2012): “es que han aprendido a tomar la palabra a su manera y a reapropiarse de los instrumentos de comunicación” (p. 14). Actualmente es difícil pensar en la existencia de cualquiera de estos grupos sin los recursos que encuentran en la Red para organizarse y dar visibilidad a sus demandas y performances, lo cual les ha conferido unas posibilidades de trascendencia inéditas (García Canclini, 2012).

Muchos de los mencionados colectivos nacen y se instituyen en los ambientes digitales, hábitats naturales de los adolescentes. Son idóneos para la actuación de nuevas identidades (Gardner & Davis, 2014), y el florecimiento de comunidades virtuales de las que pueden obtenerse “importantes ganancias de sociabilidad” (Pasquier, 2008, p. 77). Se trata de sociabilidades organizadas básicamente por y a través de las imágenes. Casi todo lo que producen, consumen y difunden los adolescentes en la Red está constituido por imágenes: “Habitan la imagen y la imagen los habita” (Fontcuberta, 2016). La imagen constituye la forma y el fondo de la creación y de la comunicación. De ahí que la imagen no solo constituye un recurso simbólico para expresarse, sino un lenguaje que condensa todos los lenguajes existentes. Leen, viven y manipulan las imágenes, y a su vez, las imágenes los codifican, los habitan y los interpelan. Dentro del conjunto de imágenes que hablan por y a través de los adolescentes, los memes son especialmente significativos por su gran capacidad de condensación de sentidos compartidos a nivel global y reapropiados a nivel local a tra-

vés del humor, la ironía y la parodia (Cortazar Rodríguez, 2014; Pérez Salazar, Aguilar & Guillermo, 2014). Esto implica que la mayoría de los memes que se han vuelto virales lo han conseguido por su condición de relato global con capacidad semántica de conectar diversas sensibilidades y heterogéneas realidades culturales. El sentido localizado de un meme varía no solo por las diferencias sociales, políticas o culturales entre quienes los circulan y los interpretan, sino por las necesidades de cohesión identitaria de ciertos grupos nucleados en comunidades paródicas. Una investigación realizada en México sobre la apropiación del popular meme *Harlem Shake* en un grupo de estudiantes universitarios evidenció que los memes son especialmente dúctiles para “la incorporación de los elementos contextuales que les permitieran la reelaboración del mensaje desde una experiencia de apropiación identitaria” (Pérez Salazar et al., 2014, p. 95), y para favorecer la inclusión y el sentido de pertenencia en distintos colectivos de jóvenes (Pérez Salazar et al., 2014, p. 96).

El ingreso a una fanpage de memes no está restringido en principio a ningún tipo de público, basta con tener una cuenta de Facebook para poder participar, pero en la práctica se manifiestan varios niveles de inclusión-exclusión (Miltner, 2014), y algunos se definen muy rápidamente. No compartir los códigos lingüísticos y dialectales, no tener cultura de memes, anime o videojuegos, no manejar ciertas aplicaciones o desconocer los símbolos de cada cultura y/o subculturas juveniles en Internet, deja a muchos automáticamente afuera, por ejemplo, a la mayoría de los adultos de más de 40 años. No obstante, a pesar de que la mayoría de los adolescentes y jóvenes manejan los códigos de dicha cultura digital, esa no es condición suficiente para poder integrarse dentro del núcleo duro de la tribu de los hacedores de memes. En el caso concreto analizado, como veremos más adelante, la pertenencia a la tribu está determinada por el manejo de cierto tipo de humor paródico de los discursos inclusivos que manejan otros grupos de pares en la escuela secundaria, y la utilización del *spanglish*, idioma híbrido cada vez más popular entre los adolescentes para comunicarse en las redes sociodigitales. Al igual que otras tribus urbanas, la tribu de memes necesita trascendencia mediática para legitimarse y ser reconocida, pero a diferencia de las que intervienen el espacio

urbano con graffitis y distinto tipo de performances, esta tribu recurre al humor y a la sátira para darse a conocer y marcar las diferencias con los otros, cohesionándose alrededor de una identidad construida para tal efecto.

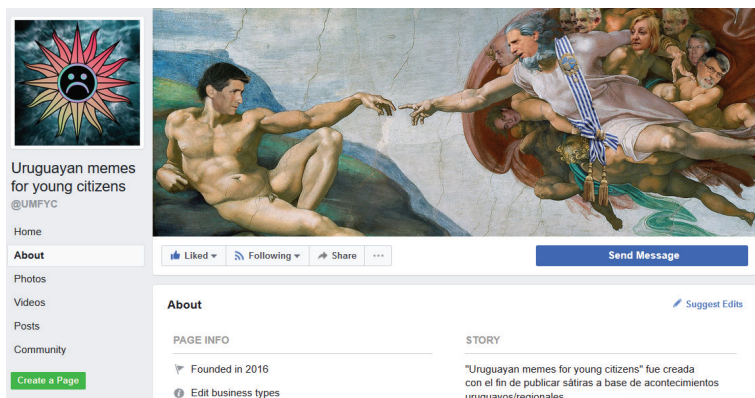
Respecto al fenómeno de los memes, existen varias aproximaciones teóricas y disciplinarias,² pero en términos generales se entiende que un meme es “cualquier unidad cultural que es replicada” (Pérez Salazar, 2017, p. 17). Y eso incluye no solo imágenes, videos o gráficos, sino otras expresiones culturales que se reproducen en distintos ámbitos y momentos históricos. Los memes constituyen un recurso simbólico muy popular por su gran capacidad de condensación de sentidos compartidos a nivel global y sus posibilidades de reapropiación a nivel local. Se caracterizan por su gran capacidad de variación y reproductibilidad (Heylighen, 1996), también por su fecundidad y longevidad (Da Cunha, 2007), por la utilización y yuxtaposición de diversos recursos digitales, semánticos y literarios (Arango Pinto, 2015; Cortazar Rodríguez, 2014; Knobel & Lankshear, 2007) y por su irradiación inmediata (Arango Pinto, 2015, p. 123; García & Gertrudix, 2011). La clave de la capacidad de réplica e irradiación de un meme no está en la sofisticación de su edición si no en sus posibilidades de “resemantización” (Pérez Salazar, 2017, p. 21).

Un meme condensa varias capas de sentido, algunas permanentes y globales, y otras efímeras, contingentes y locales. Un meme es polisémtico: admite muchas lecturas y apropiaciones, y a su vez produce sentidos antagónicos para decir algo ocurrente, oportuno y significativo dentro de cierta comunidad de pares, que puede ser muy amplia y globalizada, o muy restringida y local, muy abierta e incluyente, o muy cerrada y excluyente. En este sentido, los memes también pueden funcionar como recursos para elaborar la relación de alteridad con los otros a través del humor y la sátira (Pérez Salazar et al., 2014).

² Una excelente revisión conceptual sobre el tema se puede encontrar en Pérez Salazar (2017).

DESCRIPCIÓN DEL CASO DE ESTUDIO Y ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Nuestra inquietud por estudiar una página de creación de memes surgió en el marco del proyecto de investigación *Horizon2020: Transmedia Literacy*,³ que tenía por objeto explorar las prácticas transmedia de los adolescentes en ocho países de Europa y América Latina. El caso seleccionado para el estudio fue la página de Facebook *Uruguayan Memes for Young Citizens* (UMFYC), que cuenta con 24 328 seguidores:⁴



La página UMFYC se creó en febrero de 2016 y la concibió una estudiante de sexto año de una escuela secundaria pública en Montevideo, con el objetivo, en sus propias palabras, de “tener más amigos”, poder contactarse con otros adolescentes con gustos e intereses parecidos, y compartir “el mismo sentido del humor”. La página actualmente es administrada por seis amigos que se integraron previamente como grupo en Facebook a partir de intereses comunes. Todas las propuestas de contenidos que envían los seguidores o producen los administrado-

³ Ver *Transmedia Literacy. Exploiting transmedia skills and informal learning strategies to improve formal education: research and innovation actions*. Disponible en <http://transmedialiteracy.org/the-documents/>

⁴ Recuperado el 22 de julio de 2018 de <https://www.facebook.com/UMFYC/>

res se discuten, y se publican solo aquellas que mejor interpretan el tipo de humor que propone la página a juicio de sus administradores. En la entrevista señalaron que utilizan el anonimato para evitar ser agredidos personalmente, ya que muchos de sus memes provocan reacciones virulentas cuando algunas personas se sienten agraviadas u ofendidas, lo cual no deja de ser una paradoja que analizaremos en detalle más adelante. También nos comentaron que Facebook les ha censurado varios contenidos a pedido de algunos de los seguidores que consideran ofensivo el contenido.

Para realizar el estudio se diseñó una pauta de observación etnográfica online denominada por algunos autores como “netnografía” (Ardévol et al., 2018, p. 2; Del Fresno, 2011; Kozinets, 2002) porque ubica sus objetos de estudio en las nuevas realidades socioculturales que florecen en Internet y en la creciente sociabilidad desarrollada en las redes sociodigitales. La netnografía, al igual que otras aproximaciones de carácter etnográfico, se preocupa por la construcción del sentido de distintos grupos y colectividades en la vida cotidiana, pero al mismo tiempo reconoce la necesidad de reubicar los espacios y tiempos de observación en la creciente hibridación de las prácticas sociales y culturales en los ambientes próximos y virtuales, entendida como un “continuum social” (Del Fresno, 2011; Winocur, 2009). El concepto de continuum social refiere a la experiencia social que organiza el tránsito de un contexto relacional a otro sin que los actores perciban cambios significativos en la sociabilidad, porque ya forma parte “de la misma experiencia social cotidiana, normalizada y ubicua” (Del Fresno, 2011, p. 36).

En nuestro de caso, la netnografía consistió en una pauta de observación en línea de la producción y publicación de memes en una fanpage de Facebook, que fue referida por los adolescentes participantes en el estudio *Transmedia Literacy* en el transcurso del trabajo de campo. La observación tenía por objetivo explorar, comprender y describir la dinámica de sus sitios favoritos en línea y la circulación de sus narraciones. Dicha observación se complementó con una entrevista presencial a los seis jóvenes administradores que nos permitió contextualizar y dotar de sentido a muchos de los intercambios que se producían en la página. Para la observación y codificación de las páginas de memes,

realizada entre mayo y junio de 2017, se integró un equipo con seis estudiantes de la carrera de Comunicación de la Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República, en Uruguay, que tenían entre 20 y 22 años. La estrategia de integrar estudiantes de comunicación fue clave para la comprensión de los contenidos y diálogos en la página de memes porque comparten con los adolescentes gran parte de los códigos identitarios y lingüísticos. En el equipo de investigación, no solo oficiaron de “traductores”,⁵ sino que contribuyeron a esclarecer los sentidos compartidos intersubjetivamente, no solo en el contexto particular de la página UMFYC, sino en el ámbito más general de la cultura digital de los adolescentes.

⁵ Diccionario que elaboraron los estudiantes de comunicación de la Facultad de Información y Comunicación que nos apoyaron con la observación de la página para que las investigadoras pudiéramos comprender el significado de algunas expresiones:

1. LMAO: acrónimo en inglés que significa “laughing my ass off” (riéndome hasta que se me parta el culo). Se utiliza cuando algo te da mucha gracia.
2. Bach plaz: en inglés se escribe correctamente “bitch please”. Se utiliza para responderle a alguien que dice algo estúpido o ridículo.
3. 3edgy5me: en inglés se escribe correctamente como 2edgy4me, que vendría a significar “too edgy for me”. Se utiliza para responder cuando algo (o alguien) es desagradable o irritable.
4. STFU: acrónimo en inglés que significa “shut the fuck up” (cállate la maldita boca).
5. Madafaka: en inglés se escribe correctamente “mother fucker” pero en español es común escribirlo así puesto que, fonéticamente hablando, puede sonar así.
6. LPMQLP: abreviación en español que significa “la puta madre que lo/s parió”. “Mala palabra” que en este tipo de páginas suele utilizarse cuando algo da mucha risa.
7. Tmb te keremos: significa “también te queremos”.

LA CONSTRUCCIÓN DEL SENTIDO DE PERTENENCIA

La página UMFYC se autoidentifica con un texto muy amplio e incluyente, que como luego veremos, solo representa uno de los niveles de su convocatoria:

Uruguayan Memes for Young Citizens fue creada con el fin de publicar sátiras a base de acontecimientos uruguayos/regionales. Todo el contenido publicado por los administradores es compartido simplemente con el fin de entretener. Los administradores de esta página no alientan, promueven y/o apoyan ninguna conducta de odio hacia cierta persona, partido político, etnia, raza, creencia, religión, etc. Las imágenes usadas pueden ser modificadas con el fin de generar humor y no supone una representación verídica de los acontecimientos, personas, entidades o hechos. Cualquier duda, comentario y/o queja puede ser enviada directamente a esta página, cuanto antes un administrador se pondrá en contacto con usted. Nuevamente el contenido publicado por esta página es totalmente con fin satírico.

No obstante, el sentido de pertenencia en la tribu de memes no está dado por esta declaración de propósitos, ni tampoco por la gran cantidad de seguidores que tiene la fanpage. El sentido de pertenencia se gesta y confirma en las interacciones que se producen entre los participantes que se conocen y mantienen una relación de amistad que trasciende a la página y eso sin lugar a dudas facilita “que se reconozcan en sus miradas”, como afirmó Silva en un sugerente ensayo escrito hace tiempo:

La vitrina corresponde a un paisaje local; sus protagonistas se conocen y la prueba de ello es que se reconocen en sus miradas. En cuanto local, su radiación simbólica es primaria, no se muestra al extranjero, a aquel imposibilitado de reconocerla, sino a este o aquél, al compadre, ese particular sujeto de la comunidad que puede haber cabido en la imaginación de quién construyó el teatrino (Silva, 1992, p. 65).

La mayoría de los seguidores que, como veremos más adelante, cumplen un rol muy importante como públicos legitimadores (Pasquier, 2008, p. 81; Winocur, 2018), se detienen fugazmente en el sitio, ocasio-

nalmente ponen *likes*, no se involucran en las controversias ni alimentan los comentarios. La clave identitaria de la tribu de esta página se genera por el hecho de sentirse especial, diferente, con opiniones distintas a la mayoría de sus pares, y por compartir un tipo de humor negro, ácido e irónico, excluyente para quienes no lo entiendan o compartan, como lo dejaron muy claro sus creadores en la entrevista presencial:

Somos una minoría que se distingue por ser polémica, por la ironía, porque somos polarizantes... El humor te gusta o no te gusta... Los que se toman en serio la página te insultan, pero la clave es tomar con humor cosas que quizás para otros no lo tiene... este es nuestro humor y quien no lo entienda está por fuera.

La publicación del meme *The young socialist starter pack*, que satiriza al estereotipo del joven de izquierda militante del gremio estudiantil del liceo público IAVA,⁶ produjo un enfrentamiento que revela tensiones y antagonismos entre dos tribus de la misma escuela secundaria por la disputa del sentido acerca de lo que es y no es incluyente. Los miembros de la tribu de memes, por una parte, cuestionan la legitimidad de los militantes estudiantiles de asumirse como representantes del resto. Los visitantes militantes, a su vez, cuestionan que se utilice el humor para ridiculizar o etiquetar a grupos o personas, y finalmente los dueños de la página clausuran la discusión aludiendo una falta de comprensión de los códigos de humor: “Si no toleras este tipo de humor, ya sos un intolerante, hippillo”, a lo cual alguien de la tribu agrega: “*When the memes game is too strong for all the lefties*”, y otro remata: “*and normies*”. En síntesis, paradójicamente, la discusión sobre la inclusión se cancela con la intolerancia mutua y la expulsión de una de las partes.

⁶ En Uruguay la mayoría de adolescentes acuden a escuelas secundarias públicas. Las diferencias socioculturales entre los estudiantes se dan por el entorno donde está ubicado el establecimiento y/o el origen social de quienes asisten. En el caso del liceo N° 35 “Instituto Alfredo Vázquez Acevedo” (IAVA), uno de los más antiguos en la ciudad de Montevideo, acuden jóvenes de una composición social muy heterogénea. El liceo es muy reconocido por el alto nivel académico de los profesores y la participación de los estudiantes en distintos movimientos sociales, culturales y políticos.

FIGURA 1
MEME *THE YOUNG SOCIALIST STARTER PACK*



██████████ "gremios estudiantiles"
Like · Reply · 53 ·

██████████ Estudiantiles, y tienen 25 años y estan cursando 3ro de liceo.
Like · Reply · 28 · 23:34

██████████ Faltó no ir a clase para pelear por la educación haciendo carteles No sé cómo podés representar eso en una imagen tho
Like · Reply · 15 · 23:44

██████████ yo milito en secundaria hace 2 años y quedate tranqui que no hay ninguno de 25 años, los prejuicios no le dejan ver mas halla de sus narices
Like · Reply · 2 ·

██████████ Dejen de catalogar personas como si fuesen mercadería
Like · Reply · 17 ·

██████████ jajaj lo mas ironico es q esta en ingles intolerante seran ustedes que no dejan vivirr
Like · Reply · 4 ·

Uruguayan memes for young citizens
Todo esto es irónico linda
Like · Reply · 10 ·

██████████ cual hacen??? por que tienen la necesidad de etiquetar a las personas? uno hace y es como quiere loco!!!!!!!
Like · Reply · 9 ·

Uruguayan memes for young citizens
Uyyyyy
Like · Reply · 7 · 09:07

██████████ Young socialist
butdevastated
Like · Reply · 15 · 10:23

██████████ Young socialist detected
Like · Reply · 14 ·

Uruguayan memes for young citizens Solo un recordatorio: si no te tolerás este tipo de humor, ya sos un intolerante, hippillo
Like · Reply · 33 ·

██████████ tu imagen está buena y es patética al mismo tiempo ya que solo alienta lo mismo que critica, con la supuesta "ironía" "humor"claro... Esa es, muchas veces, la trampa del humor... tiras mierda pero como es "chiste" te puedes desentender de esta...

██████████ When the meme game is too strong for all the lefties
Like · Reply · 16 ·

Uruguayan memes for young citizens and normies*
Like · Reply · 5 ·

Fuente: Página de Facebook UMFYC. Recuperado el 22 de julio de 2018.

Lo interesante en este caso es destacar cómo los memes actúan como mecanismos de inclusión y exclusión al mismo tiempo, invirtiendo el sentido de la inclusión/exclusión original. Quienes se sienten marginados o excluidos en los ámbitos de socialización tradicionales en el liceo, reivindican este espacio como un ámbito de pertenencia que

deja por fuera a quienes no comparten “el sentido del humor”. Efectivamente los seguidores críticos de la página, no solo no comparten el sentido del humor que los ridiculiza, sino que responden utilizando una estrategia de argumentación tradicional basada en la retórica de la defensa de la inclusión sin hacerse cargo ni reconocer la reivindicación de fondo de la tribu. Tampoco crean otros memes para ridiculizar a sus críticos en la página, y se niegan a utilizar el *spanglish* por principio o falta de manejo.

El inglés coloquial o dialectal y el *spanglish*, son las lenguas dominantes en la tribu de memes, y actúan claramente como un mecanismo de exclusión. Los administradores y sus seguidores más asiduos utilizan el *spanglish* como un sello de distinción que les permite juegos verbales y metafóricos destinados a generar una mayor complicidad entre quienes consideran interlocutores válidos. Los practicantes de estos juegos dialectales a partir del uso de *spanglish* combinado con el inglés y español coloquial defienden su hibridación, argumentando que las lenguas en sus expresiones tradicionales no “permiten” o limitan “el decir” de lo que realmente se quiere decir en ciertas comunidades de pares. De ahí que, para comprender la dimensión simbólica de este fenómeno, no basta con conocer los códigos, sino que es necesario reconstruir esos códigos en el contexto donde adquieren sentido para los que los comparten. En el diálogo que se adjunta a continuación, se observa cómo su uso provoca otro enfrentamiento con algunos visitantes de la página, que finalmente se resuelve (o no resuelve) “invitándolo” a que se vaya a otras páginas donde no se usa el inglés (Figura 2).

La confrontación entre los miembros de la tribu de memes y sus detractores es atestiguada por los seguidores de la página, que rara vez intervienen en la discusión, pero son fundamentales a la hora de dar legitimidad a los integrantes de un bando u otro con likes. Como bien sostiene Pasquier (2008), estas comunidades de fans requieren de públicos y seguidores para garantizar simbólicamente su existencia. Al igual que con las abultadas listas de contactos en Facebook o las audiencias radiofónicas de los consultorios sentimentales, no se espera que los públicos intervengan ni den su opinión; es suficiente con que estén allí como testigos empáticos de nuestras confesiones, intercambios afectivos o

FIGURA 2
CAPTURA DE PANTALLA DE UMFYC (19 DE ABRIL DE 2017)



Fuente: Página de Facebook UMFYC. Recuperado el 22 de julio de 2018.

disputas por el sentido de lo políticamente correcto, como acabamos de constatar en la página de memes.

LA IDENTIDAD DE LA TRIBU

Pertener o ser repudiado por “formar o no formar parte de ese algo es una marca fundamental en el proceso de construcción de la identidad de los adolescentes en sus redes próximas y virtuales” (Winocur, 2009, p. 65).

Los adolescentes dependen estrechamente de la consideración de los otros y buscan por infinidad de medios, construir su propio estatus relacional... en este contexto, las tribus suelen proporcionarles claves, métodos accesibles, y una especie de manuales no escritos para determinar su propia expresividad (Costa, Pérez Tornero & Tropea, 1996, p. 13).

Este proceso adquiere connotaciones particulares con la generalización de las redes socio-digitales entre los adolescentes. Las nuevas plataformas y decenas de aplicaciones disponibles para ejercer diversas formas de sociabilidad en línea, multiplican las posibilidades de generar identidades flexibles, precarias, instrumentales, algunas transversales y relativamente estables, otras autónomas y efímeras. Hoy más que nunca la afirmación de que la identidad está en permanente reconstrucción es autoevidente para los adolescentes, y por eso mismo se instituye en un proceso reflexivo que integra y se apropia selectivamente de los distintos recursos disponibles:

Los jóvenes negocian con las identidades disponibles, filtrando, sintetizando y eligiendo dispositivos generadores que codifican habitualmente procesos reflexivos... Sin embargo, es posible que el reciente énfasis en la reflexividad –invención y re-invención auto-consciente de las identidades juveniles– sea una función mucho más amplia de la cultura global actual, y que todos los jóvenes participen en ella en mayor o menor medida (Feixa, 2014, p. 35).

En términos de construcción identitaria, la diferencia entre comunidades virtuales y tribus virtuales es que, en las primeras, como sería el caso de las comunidades de videojugadores, la principal motivación no reside en reivindicar una identidad de videojugadores sino en la de jugar, superar niveles, compartir consejos y exhibir los logros frente al resto. En términos identitarios, a los videojugadores no se oponen los “no videojugadores”. Por el contrario, las tribus asumen una identidad que se define fuertemente en la creación de una alteridad. Es indispensable que exista un “nosotros” y un “ellos”. Los otros son fundamentales a la hora de fundar y consolidar el nosotros, es decir, son parte constitutiva del nosotros, como veremos a continuación en la alteridad fundacional de la página de memes entre *Danks* y *Normies*.

DANKS Y NORMIES

*Dank*⁷ es la identidad que asumen los miembros de la tribu fundadora en la página de memes. Un dank es un productor y consumidor de memes, un conocedor y practicante asiduo de los códigos dialectales y un intérprete privilegiado de las claves del humor de la tribu solo accesibles para iniciados. También es alguien que se siente parte de una minoría inconforme y transgresora de las normas que rigen la vida social en la escuela secundaria y en otros ámbitos de socialización de los adolescentes. Los *normies*, por el contrario, según la percepción de los danks, son conformistas, convencionales y estereotipados en sus creencias, lo cual les impide comprender el tipo de humor que abandera la tribu, sobre todo el que satiriza a los discursos políticamente correctos de defensa de las minorías. Danks y normies son identidades que solo existen en el universo simbólico de las páginas de memes, y representan una alteridad que solo reconocen los danks. Es decir, los supuestos normies no se asumen como tales, por lo tanto, el normie forma parte esencialmente de la construcción de la identidad del dank. Tampoco existe, a diferencia de otras tribus urbanas, una estética, un estilo, conducta o modo de relacionarse propiamente dank. La identidad se manifiesta discursivamente a través del humor y de códigos dialec-

⁷ Los términos “dank meme” y “normie” se originaron en los foros de memes 4chan y Reddit y son utilizados para catalogar a los tipos de memes y a quienes los postean, y se utilizan en todas las páginas de memes. Normie se utiliza como etiqueta peyorativa para describir aquellos memes y personas pertenecientes a lo *mainstream* o a la cultura convencional, mientras que dank se reserva para aquél meme más oscuro y alternativo que se encuentra por fuera de la norma. Los memes que usan la frase dank memes tienden a ser deliberadamente inusuales, autorreferenciales y rebosantes de bromas que se burlan de los creadores de memes que piensan que están ofreciendo tomas nuevas de memes. Llamar a algo un dank meme sugiere una crítica más amplia del ascenso y la caída meteórica del contenido viral. En otras palabras: “este meme fue divertido y genial hasta que se hizo tan popular”. Recuperado de <https://www.dictionary.com/e/slang/dank-meme/> https://en.m.wikipedia.org/wiki/Internet_meme#Vine_memes “dank memes”.

tales que surgen de la combinación del inglés con el español, como una forma de marcar las diferencias entre disruptivos y conformistas, incorrectos y correctos políticamente, paródicos y parodiados.

En el siguiente ejemplo, el afiche de la izquierda es el original que creó la gremial de estudiantes del Liceo IAVA para reivindicar la instalación de baños inclusivos. La imagen de la derecha es el meme resultado de intervenir el afiche para satirizar dicha reivindicación.

FIGURA 3

MEME SOBRE *GAY MATE* (10 DE ABRIL DE 2017)

Podrían usar el humor para intentar cambiar las cosas, pero eligen quedarse en el tiempo, eso a la larga deja de tener gracia.
Like · Reply · 10 · 10 April at 19:23

Hide 22 Replies



Like · Reply · 57 · 10 April at 19:24

Si, es relevante en algo?
Like · Reply · 2 · 10 April at 19:25

ehhhhhh repetime la pregunta
Like · Reply · 19 · 10 April at 19:26

FUCKING NORMIES.
REEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE
Like · Reply · 13 · 10 April at 19:33

Que carajo te importa si es gay el pibe !??.
Like · Reply · 2 · 10 April at 19:36

Pleno siglo 21 y todavía creemos que ridiculizar a las personas por su orientación sexual es chistoso !! Que horror !!
Like · Reply · 6 · 10 April at 19:37

Found the normie
Like · Reply · 30 · 10 April at 19:44

Fucking normies invading our urudank
Like · Reply · 33 · 10 April at 19:45

por gente que se ofende que a alguien lo ofendan por ser gay es por lo que todavía se sigue ofendiendo a los gays. Aguante Jaime Roos.
Like · Reply · 22 · 10 April at 19:45

its not about being homossexual, its about how not to be a silly faggot
Like · Reply · 15 · 10 April at 19:51

no digas fa66ot que te meten ban en el feibuk
Like · Reply · 5 · 10 April at 19:59

Fuente: Página de Facebook UMFYC. Recuperado el 27 de octubre de 2017.

Según se deduce de la polémica que se suscitó en la página, la sátira no ridiculiza a los baños inclusivos, sino a quienes los utilizan como bandera reivindicativa, en este caso la gremial de estudiantes del liceo. La reacción de los críticos del meme es calificada por los miembros de la tribu como una respuesta típicamente normie, que no comprende el fondo ni la sutileza del humor porque lo interpretan literalmente, o porque asumen que cuando ellos satirizan sobre determinados temas ofenden o denigran a los miembros de otras comunidades o minorías. Cuando, en el marco de la entrevista, las investigadoras interrogaron a los adolescentes administradores de la página sobre si consideraban que estos usos paródicos de las minorías sexuales contribuían o no su estigmatización, afirmaron enfáticamente que los contenidos que se publican nunca tienen la intención explícita ni implícita de burlarse de las minorías ni de los sectores más vulnerables, que en realidad actúan como metáforas para ridiculizar o criticar personajes y hechos de sus realidades cotidianas más próximas en la escuela secundaria, o del espectro político y mediático de Uruguay. En síntesis, en el contexto de esta fanpage, el meme como recurso paródico, al igual que otros discursos retóricos en las redes sociodigitales, ha sido estetizado de tal forma (Gil Calvo, 2019), que deja de simbolizar la estigmatización de ciertos sujetos o grupos concretos, para simbolizar en un plano más general el desencanto y el descreimiento hacia ciertos discursos políticamente correctos de inclusión, y en un plano más cercano y cotidiano, la dolorosa brecha entre los populares y los *frikis* en la escuela secundaria.

CONCLUSIONES

Al igual que en otras tribus urbanas, en la tribu de memes se producen “juegos de representaciones” que excluyen a quienes no conocen o no comparten los códigos identitarios (Costa, Pérez Tornero & Tropea, 1996, p. 91). Los adolescentes estudiados escogieron los memes para simbolizar la identidad de su tribu porque constituyen recursos paródicos con posibilidades de comunicación abierta y cifrada al mismo tiempo. Como fue posible advertir en el análisis, los memes pueden ser utilizados como factor de cohesión y pertenencia identitaria, y al mismo tiempo comportarse como elementos de exclusión y estigmati-

zación en varios niveles del intercambio discursivo, algunos explícitos y otros solapados a través de la sátira o la parodia. En su convocatoria a los iguales, los danks apelaron a un tipo de humor satírico y a códigos dialectales que combinan el uso coloquial del inglés con el spanglish y la jerga proveniente del anime y los videojuegos. Aunque no exista la voluntad explícita de excluir a nadie de la página, dichos códigos actúan de hecho como barrera semántica para marginar a los normies.

No obstante, las tribus virtuales no se fijan de manera indeleble en la biografía de los adolescentes ni son excluyentes de otros colectivos o identidades. Son contingentes, diversas y conciliables. Es decir, se puede formar parte de varias tribus e integrar diversas comunidades virtuales, algunas de ellas aparentemente contrapuestas, sin que eso provoque un conflicto de sentido. Incluso pueden coexistir, como en el caso que estudiamos, varios niveles de inclusión y exclusión en la misma tribu. El nivel más claro de inclusión, y también el menos comprometido, lo evidencian quienes visitan la página y disfrutan de los memes sin involucrarse en las controversias de los seguidores más asiduos.

La identidad dank adquiere su valor real en el mundo de la fanpage de memes, no es transferible a otras comunidades y espacios de pertenencia virtuales o reales que generan otras adscripciones identitarias significativas para los miembros de ese grupo en particular. A pesar de su gran versatilidad, el proceso de invención o reinención de las identidades virtuales no sucede de manera anárquica ni tampoco se reduce a un simple juego de multiplicación de máscaras en las redes sociodigitales. Dicho proceso siempre está situado, aunque sea de manera provisoria, en el espacio biográfico de los y las adolescentes, entendido como:

El conjunto de experiencias afectivas, lúdicas, emocionales y cognoscitivas compartidas con los otros significativos, que organizan la producción del sentido en sus redes sociales próximas y virtuales, a través de distintos soportes físicos y digitales (Winocur, 2015, p. 245).

Es en el espacio de la biografía donde se sutura el sentido a través de la yuxtaposición de relatos sobre el sí mismo y los otros significativos. Estos relatos, a menudo contradictorios, incluyentes y excluyentes al mismo tiempo, metamorfoseados de narrativas e imágenes provenientes del anime, los memes y los videojuegos, expresan y a su vez instituyen

nuevas subjetividades cuya densidad simbólica solo puede interpretarse en la reconstrucción de la pluralidad de sus mundos de vida:

El término mundos plurales se refiere a la constitución de subjetividades juveniles a partir de discursos aparentemente opuestos. Aunque la mayoría de los jóvenes habitan “mundos plurales”, en el fondo habitan un “mundo único”, pero enormemente complejo (Feixa, 2014, p. 35).

Otro aspecto del análisis evidencia que la confrontación entre los seguidores de la página obedece no solo a distintos códigos de humor, sino al cuestionamiento de la legitimidad de hacer parodia o sátira con sujetos vulnerables, causas humanitarias o discursos políticamente correctos. Y en dicha confrontación se instala un “malentendido” de base que genera posturas irreconciliables porque aluden a distintos planos éticos y semióticos del discurso y de la producción de sentido entre los adolescentes. Al mismo tiempo, dicho malentendido disfraza otra clase de grieta, más silenciosa pero no menos dolorosa, que atraviesa todos los confines de la sociabilidad en la vida de los adolescentes: los “populares” con su corte de seguidores, por un lado, y los “impopulares” y marginados, por el otro.

Pero desde una perspectiva más amplia también podríamos ver estos intercambios aparentemente irreductibles “como lugares de negociación-tensión con los significados sociales” y también “como modos de “identificación-diferenciación social” (Morduchowicz, 2008, p. 19) que configuran a nivel local y global las prácticas de consumo y sociabilidad de los jóvenes en las redes sociodigitales. No obstante, coincidimos con Feixa (2014) en que las culturas juveniles son fundamentalmente locales, aunque “sus artefactos tengan un origen global y, como tales, están atravesadas tanto por las realidades políticas y económicas locales como por la pertenencia sociocultural de los jóvenes” (p. 41).

Por último, la etnografía online nos suscitó una reflexión final de orden epistemológico que nos parece importante explicitar en este texto: cualquiera que sea la inquietud que tengamos en tanto docentes, investigadores o profesionales por entender lo que los y las adolescentes hacen en la Red, y cualquiera sea el lugar teórico y metodológico donde nos situemos para comprender sus competencias y habilidades digitales, no parece conveniente separar el consumo, la creación y la difusión

de contenidos, de la producción del sentido. Las habilidades digitales y las prácticas transmedia representan, antes que nada, recursos simbólicos, lúdicos y afectivos para gestionar la inclusión y la aceptación en el mundo de los pares. Y si no podemos reconocer este núcleo duro como un organizador del sentido en el espacio biográfico de los y las adolescentes, nuestra comprensión de sus prácticas en la Red será siempre limitada, incompleta o prejuiciosa.

Referencias bibliográficas

- Aguilera, O. (2016). *Movidas, movilizaciones y movimientos*. Santiago de Chile: Ril editores.
- Arango Pinto, L. G. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Revista CMC 12*(33), 110-132. DOI: <http://dx.doi.org/10.18568/cmc.v12i33.677>
- Ardévol, E. et al. (2018). *Netgraphy Internal Report*. Recuperado de <https://transmedialiteracy.org/>
- Cortazar Rodríguez, F. J. (2014). Imágenes rumorales, memes y selfies: elementos comunes y significados. *Revista Iztapalapa*, 77(35), 191-214. DOI: <http://dx.doi.org/10.28928/ri/772014/aot3/cortazarrodriguezfj>
- Costa, P., Pérez Tornero, J. M. & Tropea, F. (1996). *Tribus Urbanas. El ansia de identidad juvenil: entre el culto a la imagen y la autoafirmación a través de la violencia*. Barcelona: Paidós.
- Da Cunha, R. (2007). Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. *Revista FAMECOS*, 14(32), 23-31. Recuperado de <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3411/2675>
- Del Fresno, M. (2011). *Netnografía. Investigación, análisis e intervención social online*. Barcelona: Editorial UOC.
- Feixa, C. (2014). De la generación @ a la #generación. La juventud en la era digital. Barcelona: NED ediciones.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- García Canclini, N. (2012) Introducción. De la cultura posindustrial a las estrategias de los jóvenes. En N. García Canclini, F. Cruces &

- M. Urteaga (Coords.), *Jóvenes, Culturas urbanas y redes digitales* (pp. 3-24). Madrid: Fundación Telefónica/Ariel.
- García, F. & Gertudix, M. (2011). Naturaleza y características de los servicios y los contenidos digitales abiertos. *CIC Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 125-138. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/CIYC/article/view/36991/35800>
- Gardner, H. & Davis, K. (2014). *La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Gil Calvo, E. (3 de enero de 2019). Política en la era de las redes digitales. *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2019/01/02/opinion/1546449682_464112.html
- Heylighen, F. (1996). Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain. En I. Fischer (Ed.), *Ars Electronica Catalogue*. Viena/Nueva York: Springer. Recuperado de <http://pespmc1.vub.ac.be/Papers/Memesis.html>
- Hopenhayn, M. (2011). Juventud y cohesión social: una ecuación que no cuadra. En M. Hopenhayn & A. Sojo (Comps.), *Sentido de pertenencia en sociedades fragmentadas* (pp. 283-306). Buenos Aires: Siglo XXI/ASDI/CEPAL.
- Knobel, M. & Lankshear, C. (2007). Online Memes, Affinities, and Cultural Production. En C. Lankshear, M. Knobel, C. Bigum & M. Peters (Eds.), *A new literacies sampler* (pp. 199-228). Nueva York: Peter Lang Publishing.
- Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of Marketing Research*, 39(1), 61-72. DOI: <https://doi.org/10.1509%2Fjmk.39.1.61.18935>
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Martín-Barbero, J. (2008). El cambio en la percepción de los jóvenes. Socialidades, Tecnicidades y subjetividades. En R. Morduchowicz (Coord.), *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad* (pp 25-46). Barcelona: Gedisa.
- Miltner, K. M. (2014). “There’s no place for lulz on LOLCats”: The Role of genre, gender, and group identity in the interpretation and

- enjoyment of an Internet meme. *First Monday*, 19(8). Recuperado de <https://firstmonday.org/article/view/5391/4103>
- Morduchowicz, R. (2008). Introducción. Los jóvenes y las pantallas: nuevas formas de sociabilidad. En R. Morduchowicz (Coord.), *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad* (pp. 9-24). Barcelona: Gedisa.
- Pasquier, D. (2008). La televisión como experiencia colectiva: un estudio de recepción. En R. Morduchowicz (Coord.), *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad* (pp. 69-88). Barcelona: Gedisa.
- Pérez Salazar, G. (2017). *El meme en Internet, identidad y usos sociales*. Coahuila: Fontamara.
- Pérez Salazar, G., Aguilar, A., Guillermo, M. E. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos*, 27(75). Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000200005
- Reguillo, R. (2012). *Culturas Juveniles. Formas políticas del desencanto*. Recuperado de http://www.sigloxxieditores.com.ar/pdfs/reguillo_culturas_juveniles.pdf
- Silva, A. (1992). *Imaginario urbanos*. Bogotá: Tercer Mundo.
- Urteaga, M. (2012). De jóvenes contemporáneos: Trendys, emprendedores y empresarios culturales. En N. García Canclini, F. Cruces & M. Urteaga (Coords.), *Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales* (pp. 25-44). Madrid: Fundación Telefónica//UAM Iztapalapa/Ariel.
- Winocur, R. (2009). *Robinson Crusoe ya tiene celular: La conexión como estrategia de control de la incertidumbre*. Ciudad de México: Siglo XXI/UAM.
- Winocur, R. (2015) Prácticas tradicionales y emergentes de lectoescritura en jóvenes universitarios. En N. García Canclini et al., *Hacia una antropología de los lectores* (pp. 243-282). Madrid: Fundación Telefónica/UAM Iztapalapa/Ariel.
- Winocur, R. (2018). Intimar en Red. En E. Alcántara, Y. Arce & R. Parrini (Eds.), *Lo complejo y lo transparente. Investigaciones transdisciplinarias en ciencias sociales* (pp. 53-68). México: Universidad Autónoma Metropolitana, Xochimilco.