



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales

**Interacción, representación y transgresión en 4chan: del
anonimato a la derecha alternativa**

Tesis

**Que para optar por el grado de
Maestro en Comunicación**

Presenta:

Pedro Luis Ramírez de Aguilar Bravo

Tutor: Juan Carlos Barrón Pastor

Centro de Investigaciones sobre América del Norte

Ciudad de México, 2020



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Introducción 1

Nota metodológica2

1. El hacker conocido como 4chan 6

Historias de ficción y falsedad: ¿qué es 4chan?..... 9

4chan como tecnología: ¿se puede programar una fábrica de memes? 14

La cultura de 4chan: ¿cómo y por qué los anónimos crean sentido en común?..... 19

4chan como transgresión: trolls, ironía y racismo 27

4chan: tecnología, comunidad, transgresión y nosotros..... 33

2. Interacción: la comunicación a través de máquinas y cómo nos transforma36

2.1.- Teoría de la información, cibernética y memes: ¿son los seres humanos lo mismo que las máquinas? 48

Teoría de la información: señales, entropía y digitalización 49

Cibernética: comunicación y control entre máquinas y humanos 53

¿Podemos tomar en serio la guerra de memes? 58

2.2.- El mañana fue ayer: los sueños rotos del futurismo informático60

McLuhan, Negroponte y Berners Lee: el futurismo informático y su evaluación crítica..... 63

Marshall McLuhan: los medios como extensiones del ser humano..... 64

Nicholas Negroponte: ¿qué posibilidades abre una tecnología? 67

Tim Berners Lee: pasado, futuro y presente de la World Wide Web..... 73

4chan: lo que las extensiones cibernéticas dicen de nosotros 78

3. Representación: signos, máscaras y simulaciones83

3.1.- Todo mal: ¿qué significa un meme?	86
<i>Esta Rana Triste Podría Estar Destruyendo su Democracia, ¡Lea Para Saber Más!</i>	87
<i>Dawkins y su teoría memética</i>	96
<i>Los memes en el contexto de la teoría lingüística</i>	100
<i>Significado lingüístico: las palabras no transportan ideas</i>	103
<i>Contexto e interpretación</i>	106
<i>Viralidad y aceleración: ¿qué hay de nuevo en los memes?</i>	108
<i>Pepe y 4chan: ¿qué produce una fábrica de memes?</i>	112
3.2.- La máscara de anónimo: bienvenido al club, estas son tus opiniones	114
<i>Los anónimos y los demás: algunos ejemplos de representación colectiva en 4chan</i>	115
<i>Nuestro board contra el de ustedes: identidades dentro de 4chan</i>	115
<i>Nuestra comunidad contra la de ustedes: ¡regrésate a Reddit!</i>	122
<i>Nosotros en 4chan y ustedes los normies</i>	125
<i>El racismo de /pol/ como representación: aquí así somos nosotros</i>	128
<i>4chan como una situación de interacción: de la burbuja filtro a la simulación</i>	145

4.- Transgresión: del shitposteo al activismo radical 150

4.1.- El absurdo arte del shitposting.....	153
<i>Rango del shitposting: de lo incomprensible a lo increíble</i>	155
<i>4chan, el shitposting y el ecosistema de medios digitales</i>	158
4.2.- Trolls, trolls en todas partes	162
<i>Trolls: guardianes del ciberespacio</i>	163
<i>Trolls de /b/: fama y fortuna</i>	167
<i>/b/ y los medios: una historia de amor</i>	170
<i>Trolls de /pol/: el racismo sincero disfrazado de racismo irónico</i>	172
<i>De cuando /pol/ volvió racista a una inteligencia artificial</i>	172
<i>La extrema derecha y la extrema izquierda: ¿una historia de amor?</i>	175

4.3.- Neonazis, memes y videojuegos: 4chan como el ejército personal de la alt right	180
<i>4chan y la derecha radical: de /pol/ al Gamergate.....</i>	<i>180</i>
<i>La alt right: ¿quiénes son y qué buscan?</i>	<i>187</i>
<i>Ideología y retórica de la alt right.....</i>	<i>193</i>
<i>Tácticas retóricas de la alt right: la píldora roja, la catedral y la ventana de Overton</i>	<i>201</i>
<i>La magia de los memes: la alt right, el Gamergate y más allá</i>	<i>204</i>
<i>¿Es 4chan el canario en la mina?</i>	<i>211</i>

5.- Conclusiones..... 215

Interacción: 4chan como tecnología de comunicación	215
Representación: 4chan como cultura	217
Transgresión: 4chan como refugio de conductas prohibidas	218

6.- Glosario 221

7.- Referencias..... 236

Introducción

4chan.org es un imageboard creado en 2003 para la discusión del anime y la cultura japonesa, conocido por estar detrás de una buena parte de fenómenos de la cultura contemporánea de Internet: popularizaron los macros con imágenes de gatos y textos que se dieron a conocer como "memes" entre el resto de usuarios de Internet, han dado origen a movimientos que van desde Anonymous hasta los incels y cuenta con una sección, llamada "/pol/ - políticamente incorrecto", que se ha vuelto lugar de encuentro para algunos de los activistas a favor del racismo que conforman la "alt right".

El presente trabajo es una indagación etnográfica a propósito de esta comunidad y el movimiento radical de derecha que vio nacer en su seno. La historia es truculenta y ha sido difícil de explicar a quienes no están familiarizados con el sitio - lo cual es excelente, por lo general saber qué es 4chan y conocerlos habla mal de uno - pero está relacionada con asuntos más importantes que un foro de anime, como la influencia de la tecnología en sus usuarios, la creación y diseminación de signos y sentidos a través de internet, así como el permanente riesgo de que nuestros espacios y herramientas digitales sean cooptados por grupos políticos que creíamos desterrados pero han encontrado un cálido hogar en los lugares más clandestinos de internet.

El capítulo 1 es una revisión de la literatura académica sobre 4chan: el foro tiene suficientes años de historia y ha estado en el origen de suficientes fenómenos digitales como para haber ameritado el interés de expertos de disciplinas como la antropología, ciencia política, sociología y análisis lingüístico; la primera parte del trabajo intenta ordenar estos trabajos y presentar sus ideas más importantes.

Los capítulos 2 y 3 representan el marco teórico del trabajo, aunque sin dejar de tener intercaladas anécdotas y materiales consignados en el *corpus* de análisis recogido para esta investigación. El capítulo 2 se concentra en las teorías sobre la influencia mutua entre la sociedad y la tecnología informática, mientras que el capítulo 3 recontextualiza el estudio de los memes y la cultura de los foros de internet dentro del campo de la lingüística y análisis de situaciones.

El capítulo 4 reconstruye cómo la derecha radical intentó, y consiguió con éxito, cooptar para sus fines a 4chan, sus tácticas y su cultura. Hay varios elementos en esa historia que nos llevan a cuestionarnos asuntos más importantes, como nuestra susceptibilidad a discursos radicales y simplistas en un entorno digital donde se valora lo más llamativo sobre lo más razonado o el riesgo que acompaña a la celebración de la cultura y las hazañas de los trolls de internet.

Nota metodológica

Mis primeros acercamientos a 4chan se dieron en 2009, cuando el sitio era famoso sobre todo por su producción de memes y como el lugar desde donde surgió Anonymous. En un entorno donde todos los participantes son anónimos, las interacciones entre usuarios se basan en un constante juego donde cada uno tiene que hacer inferencias sobre el resto a partir de cómo escribe y por lo tanto se ha convertido en un espacio difícil de entender a primera vista, donde para interpretar los hilos de conversación se requiere familiaridad con un uso propio del lenguaje, un cierto dialecto de 4chan que mientras se aprende acaba por convertir a cada usuario en un miembro más del colectivo.

Desde ese año he adquirido cierta familiaridad con el sitio y sus códigos porque he pasado algunas temporadas visitando algunos de sus boards; sin embargo fue tras la victoria de Donald Trump en 2016, cuando algunos comentaristas en la prensa llamaron la atención sobre el papel que jugó /pol/ en la elección, que vi cómo pese a lo esotérico de 4chan, el interés académico y social sobre el sitio se mantiene; sin embargo también persiste la incomprensión completa sobre lo que representa: las dinámicas de 4chan, una plataforma construida para promover el caos, requieren para entenderse cierto nivel de inmersión etnográfica, ir a pasar un tiempo entre ellos para cerciorarse de que lo que escribimos sobre /pol/ se acerca a una descripción precisa y no a una serie de lugares comunes o suposiciones sin sustento.

Conforme aumenta la penetración de internet en cada vez más ámbitos de nuestra vida diaria, ha crecido también el interés por estudiar lo que Couldry y Hepp (2018) proponen llamar la "mediatización profunda" de nuestros procesos de construcción de sentido: si observamos que cada vez más interacciones cotidianas son mediadas por dispositivos

informáticos, ¿será que esta imbricación profunda entre la tecnología y nuestras interacciones tiene efectos observables sobre cómo llevamos a cabo la construcción social de la realidad?

El presente trabajo, que busca estudiar la construcción de sentido entre participantes de 4chan, parte de ese punto de vista: la gente que participa en los hilos de conversación en 4chan está construyendo, con recursos simbólicos, una versión propia del mundo; su proceso de construcción de la realidad, así como el mundo de vida que construyen con él, les es único y tendrá peculiaridades que se presten a la observación y por lo tanto a la descripción etnográfica.

Si seguimos los criterios propuestos por Cora et al. (2009, p. 55), 4chan es un campo que existe solamente online, ya que sus participantes no tienen contacto offline entre sí. Las características tecnológicas de 4chan contribuyen a ello, ya que no cuenta con perfiles de usuarios, redes de contactos, ni sistemas de mensajería directa: todos los participantes son identificados como *Anonymous*. La plataforma fue construida para eliminar todo rastro de identidad offline, con el objetivo de que cada post publicado en ella se valga por sí mismo y no por las características de su emisor (Coleman, 2014, p. 67). No solo para el etnógrafo, sino también para los propios usuarios, es por diseño difícil identificar quién es el autor detrás de cada post en /pol/ y el resto de 4chan.

El campo que intentamos describir es, por lo tanto, un entorno de comunicación tecnológicamente mediado (Cora et al., 2009, p. 58). 4chan ejerce su mediación tecnológica a través de obligar a todos los participantes a ser anónimos y de lo que Bernstein et al. (2011) llaman su efimeralidad, que es consecuencia de su diseño: se muestran a los usuarios los posts que consigan más reacciones de ellos, mientras que se elimina el resto; pero aún los posts con más reacciones no se conservan por más de unas horas, porque 4chan tampoco archiva los contenidos creados por sus usuarios.

El anonimato y la efimeralidad conforman el aspecto online del campo que buscamos explorar, pero /pol/ tiene otra cualidad que nos obliga a tomar en cuenta un aspecto offline: su comunidad de usuarios. El diseño de 4chan obedece al ideal de las comunidades que crean un mundo virtual donde siempre circulan las mejores ideas (Rheingold, 1993), pero

/pol/, su sección dedicada a la discusión política, se ha vuelto un foco para la elaboración y diseminación del discurso racista en internet (Nagle, 2018). Aunque todos sus usuarios sean anónimos, no son cualquiera: se trata de un grupo particular de personas que aprovecha favorablemente la mediación tecnológica de 4chan para sus fines.

Gómez y Ardèvol (2013, p. 33) proponen que el aspecto semiótico de las prácticas mediatizadas es construido por agentes sociales ubicados en contextos particulares, así que podemos pensar cada campo como un ensamblaje peculiar entre gente, infraestructura, discursos y contextos de uso; de cierta manera todos comparten agencia en el resultado final de su práctica, que hemos definido como la construcción de un mundo de vida en 4chan.

La materia de nuestro análisis serán fragmentos de hilos de conversación producidos por la comunidad, así como textos, videos e imágenes alojados en lo que Herwig (2011) llama el repertorio de la cultura de 4chan: wikis, videos, sitios de noticias y fuentes secundarias como Coleman (2014), Phillips (2016) y Wendling (2018), que tuvieron la oportunidad de entrevistar directamente a algunos de los participantes en las anécdotas y movimientos que reseñaremos a lo largo de este trabajo. Conforme el trabajo se vaya acercando a su final nos concentraremos en el estudio de la relación cercana entre /pol/, el imageboard "políticamente incorrecto" de 4chan, y el movimiento político conocido como la alt right, que ha convertido a /pol/ en la sede de creación y diseminación de discursos de odio en internet. Sin embargo, antes de concentrarnos en ellos trataremos también algunos casos más generales de la cultura de 4chan, porque /pol/ no se entiende sin 4chan ni viceversa. El trabajo ha sido impulsado por un ánimo etnográfico más que funcionalista, así que descansa más en la interpretación densa de algunos acontecimientos y textos que en el afán por constituir una caracterización representativa de toda la comunidad - otros han hecho ya trabajos estadísticos y análisis de contenido de 4chan, que citaré a menudo.

El *corpus* de este análisis, por lo tanto, está distribuido a lo largo de todo el estudio: mi experiencia al realizar esta investigación ha sido que 4chan, como tecnología y como comunidad, es muy difícil de entender sin ejemplos concretos de lo que son y lo que hacen. He procurado seguir el mismo modelo en cada subcapítulo: empezar con una anécdota o

texto producido en 4chan o a propósito del sitio, contextualizarlo en un marco teórico, y realizar una interpretación densa a partir de esa confrontación.

Nuestro campo de estudio, por lo tanto, es 4chan, un entorno de comunicación tecnológicamente mediado donde se construye una interpretación propia del mundo (un mundo de vida, en términos de Habermas). Sus componentes son: 1), la comunidad de 4chan, un grupo específico de personas que cotidianamente se reúnen ahí; 2) 4chan, la infraestructura tecnológica que permite el anonimato y fomenta la efimeralidad; 3) el discurso de /pol/, la construcción lingüística enunciada por la comunidad de /pol/; y 4) el contexto de enunciación que surge de esta mezcla peculiar de comunidad, tecnología y discurso: ¿qué se puede decir y no decir en /pol/? El foco de nuestro estudio está en describir cómo este campo está predispuesto a generar discursos racistas y cómo un grupo de activistas de derecha radical aprovechó esa oportunidad.

Cabe aclarar, por último, que a lo largo de este trabajo hay reproducciones de un discurso violento, soez y discriminatorio. Como argumenta Butler (1997, pp. 2- 41), tal es la desafortunada posición de quien lo estudia: preservarlo, a la vez que se le analiza. Sin embargo, como también sostiene ella, nada nos puede arrebatar nuestra capacidad interpretativa y de resistencia al confrontamos con discursos de esta clase: salvo que renunciemos a ambas, un texto no puede hacernos daño.

1. El *hacker* conocido como 4chan

Se hacen llamar Anonymous, son hackers en esteroides [...] si te enfrentas a ellos, ¡ten cuidado!
FOX NEWS, Julio de 2007

El 20 de enero de 2017, mientras Donald Trump asumía la presidencia de Estados Unidos, el colectivo *LaBeouf, Rönkkö & Turner*¹ protestó contra el evento con una instalación en el Museo de la Imagen en Movimiento de Nueva York: una cámara transmitiría a Internet, en vivo, a todos los que pasaran frente a ella. Los artistas escribieron las palabras "él no nos dividirá" sobre la cámara, esperando que por cuatro años la gente pasara frente a ella y representara algún acto personal de resistencia contra Trump y su victoria electoral. Eso no fue lo que pasó.

Uno de los aspectos notables del proceso electoral de 2016 en los Estados Unidos fue la repentina irrupción de símbolos, mensajes y personas salidos de 4chan. 4chan es un *imageboard*, es decir, especie de foro de Internet, activo desde octubre de 2003, dividido por temas, donde la comunicación es anónima y se efectúa a través de texto e imágenes. Antes de ese momento, 4chan se había relacionado con la generación de contenidos virales y el surgimiento del colectivo hacktivista *Anonymous*; pero después de Trump fue identificado también como un centro de encuentro de la llamada "alt-right", el brazo *cool*, joven y transgresor de la derecha nacionalista, xenófoba y conservadora que ha aumentado su presencia a inicios del siglo XXI - gracias, entre otros factores, a la comunicación mediante Internet.

En Nueva York, la instalación anti Trump de *LaBeouf, Rönkkö & Turner* fue un blanco fácil para los visitantes de /pol/, el subforo político -muy xenófobo, y más racista aún- de 4chan. Se retaron entre sí para pasar frente a la cámara con imágenes conocidas por ellos, como la hoy famosa rana Pepe², y se organizaron para identificar a la gente que sí protestaba contra Trump frente a la cámara y acosarlos en espacios *offline*, por ejemplo llamándoles por teléfono. Activistas neo nazis se presentaban frente a la cámara a dar

¹ Integrado por el actor hollywoodense Shia Labeouf y los artistas conceptuales Säde Rönkkö y Luke Turner; la instalación mencionada se llamó como el URL donde se le podía ver, <http://hewillnotdivide.us>

² Símbolo lo mismo de la alt right que de los estudiantes de Hong Kong; originalmente hallada en un cómic homoerótico zoofílico... en el capítulo 3 exploramos su historia.

discursos; Shia Labeouf se agarró a golpes con uno de ellos y fue arrestado, mientras todo se transmitía en vivo. Desde el punto de vista de /pol/ y su comunidad, la gran mayoría fuera de Nueva York y sin poder visitar la instalación en vivo, mirar el *stream* que transmitía la cámara era una fuente inagotable de entretenimiento.

El 10 de febrero, 21 días después de inaugurar su instalación, los artistas prefirieron cerrarla; pero la abrieron de nuevo el 18 de febrero, ahora en un teatro de Albuquerque, en Nuevo México. Los resultados fueron los mismos y el 23 de febrero, tras escucharse balazos durante la transmisión, la instalación se cerró de nuevo. No quedó claro que los disparos tuvieran algo que ver con ella, pero los artistas, tras dos meses de asedio, prefirieron no arriesgarse³. Su instalación volvió, otra vez con una transmisión en vivo, el 8 de marzo. Esta vez la cámara estaba apuntada hacia el cielo, en su encuadre solo aparecía una bandera blanca donde se leía, en negro, "Él no nos dividirá". La ubicación de la bandera, decidieron los creadores, esta vez sería secreta. Habían pensado que con eso era suficiente para evitar que /pol/ se apoderara otra vez de su transmisión.

Lo que vino después fue recordado en 4chan como un caso de *weaponized autism*, autismo vuelto arma. Con sus previas incursiones a la transmisión en vivo, /pol/ había mostrado su capacidad de acción y organización; esta vez tenían que recurrir a algo distinto, a lo que colectivamente llaman su "autismo". Uno de los rasgos en el espectro de este trastorno psicológico es la dedicación obsesiva y reiterada a ciertos patrones de conducta; en 4chan la palabra se usa para describir a quienes, entre sus usuarios, despliegan un nivel obsesivo de interés y dedicación a actividades inútiles, como podría ser encontrar la ubicación geográfica de una bandera cuando la única pista que se tiene es el cielo al fondo de ella. De ahí que el episodio sea recordado como lo que pasa cuando los retan a usar su autismo como si fuera una bazuca.

Les tomó 38 horas encontrar la bandera. Por el cielo detrás de la bandera pasaban aviones, así que un usuario que se identificó como "RadarAnon" propuso empezar ahí. Tras registrar suficientes recorridos y con ayuda de un modelo matemático y otro usuario, que se identificó como "Reuenthal", dieron con una ubicación aproximada en algún lugar de

³ Nastja Rönkkö lo publicó en su cuenta de Twitter, en <https://twitter.com/NastjaRonkko/status/834721352963731456>

Tennessee, Estados Unidos: lo confirmaron cuando empezaron a predecir el momento en que algún avión aparecería dentro del encuadre. Tomaron nota de las especies de aves que pasaban volando, para corroborar mejor su hipótesis geográfica. Como el radio de búsqueda seguía siendo muy grande, identificaron las estrellas que salieron de noche. Cuando el área de búsqueda se redujo lo suficiente, pidieron a los anónimos que vivieran cerca que manejaran por ella mientras tocaban su claxon. Cuando sonara en el *stream*, habrían encontrado la bandera.

El esfuerzo colectivo de /pol/ - análisis de radares, constelaciones y acción offline - dio frutos. Encontraron la bandera, la quitaron y en su lugar subieron una playera con un estampado de la rana Pepe y una gorra donde se leía "Make America Great Again". Todo se transmitió en vivo, mientras en el subforo político de 4chan, /pol/, los anónimos celebraban en un espectáculo que ayudaron a hacer realidad. Unas horas después, quien se robó la bandera subió una foto de ella a /pol/ y contestó algunas preguntas del resto de anónimos. 4chan, activo desde 2003, seguía en 2016 ganando batallas en nombre de los "lulz" o "kek", la comedia que sigue de cuando los anónimos perturban tanto a alguien que la víctima, haga lo que haga, no puede dejar de generarles diversión.

1.1.- Historias de ficción y falsedad: ¿qué es 4chan?

Anonymous 01/23/20(Thu)14:23:07 No.42517893 ▶

[>>42517870](#)

please dont use this website. itll ruin your life

Ejemplo de un post en 4chan.org. A sus usuarios les gusta describirlo como un lugar dañino y despreciable.

4chan.org es un *imageboard* creado en 2003 para la discusión del anime y la cultura japonesa, notorio por su íntima asociación con algunos de los fenómenos culturales que han surgido de Internet en las últimas décadas: la popularización de los macros de imagen con texto, conocidos coloquialmente como "memes" se ha adjudicado a 4chan, que cerca de 2008 creó algunos, como los "LOLcats", que por primera vez se diseminaron desde los foros de internet hacia el público en general (Stryker, 2011). El movimiento conocido como "Anonymous" (así como su identidad gráfica, slogans y tácticas de acción política) fue gestado, nombrado y popularizado en el board /b/ de 4chan (Coleman, 2014). La reacción antifeminista detonada por el escándalo de "Gamergate", de nuevo, puede rastrearse hacia un board de 4chan, /v/, igual que el movimiento de los "involuntary celibates" o incels, entre los cuales ya han surgido asesinos solitarios (Nagle, 2017). Algunos autores consideran que /pol/, el board de política (y racismo) en 4chan, jugó un papel central en la victoria de Donald Trump como presidente de Estados Unidos, así como en el empoderamiento de grupos de nacionalistas y supremacistas blancos (Hine et al. 2017). Se trata, como podemos ver, de un foro que ha tenido una influencia documentada en el resto de Internet y del discurso a propósito de esta herramienta tecnológica pese a no contarse entre los sitios más conocidos ni visitados de la web.

En julio de 2008, la revista Time reportó que cada día 4chan tenía 3.3 millones de visitantes únicos; en marzo de 2010 el New York Times estimó que para entonces la cantidad había subido a 8.2 millones; a fines de ese año el administrador de 4chan corrió una métrica en el sitio según la cual había, en promedio, 60 mil usuarios en cualquier momento del día (Phillips, 2015, p. 89). En febrero de 2020 4chan reporta⁴ tener 27.7 millones de visitas

⁴ En <http://www.4chan.org/advertise>

únicas al mes (lo cual incluye varias visitas de un mismo usuario; no es el número de usuarios) y 900 mil publicaciones diarias.

Los datos sociodemográficos son más escuetos por el anonimato en el sitio. Según sus estimados⁵ la edad de su comunidad está entre los 18 y 34 años, pero hay un amplio número de adolescentes no reportados porque según las reglas del imageboard no pueden visitar menores de edad. Se sabe que el sitio tiene una presencia predominantemente masculina (70% hombres y 30% mujeres), pero 4chan no reporta cómo sabe con precisión el sexo de sus visitantes... y su género es todavía más difícil de estimar, más allá de que hay una sección /lgbt/ mantenida por la comunidad y discusiones recurrentes sobre el asunto. El sitio es predominantemente de habla inglesa, 47% de sus visitantes vienen de Estados Unidos, 8% del Reino Unido, 6% de Canadá, 5% de Australia y 44% del resto del mundo. 4chan reporta también que la mayoría de sus usuarios tiene educación superior, en curso o concluida. Más datos sobre el perfil de su comunidad de usuarios simplemente no los tenemos.

4chan.org es el homepage del imageboard, pero se subdivide en 70 secciones, conocidas como boards y organizadas por temas: 51 boards están dedicados a intereses *safe for work* (por ejemplo anime, transportación, cocina, trenes, deportes, fotografía, videojuegos, Pokémon, culturas internacionales, literatura, origami...), 6 dedicados a cuestiones *not safe for work* (política, insultos, encuentros sexuales) y 13 alojan pornografía de varios tipos. Los usuarios que pasan el tiempo "en 4chan" de hecho lo hacen en alguno de sus boards, cada uno con hilos de conversación relacionados con su tema principal.

Entre los 70 boards, los tres más populares han concentrado el interés de la prensa y la academia: /b/, random, es el board sin reglas donde se invita a los usuarios a publicar y decir cualquier cosa, sin reglas y sin orden; /v/, videojuegos, había mantenido un bajo perfil hasta el escándalo del Gamergate, pues desde ahí se organizaron las campañas de acoso contra las mujeres involucradas; /pol/, política, es notorio por su contenido racista y es el

⁵ También en <http://www.4chan.org/advertise>

principal foco de atención de la academia y la prensa en 2020, ya que se le considera íntimamente ligado al ascenso de la derecha xenófoba conocida como alt right.

Nosotros también concentraremos nuestra atención en los boards más estudiados; pero cabe apuntar que de todo el resto no se ha escrito ni explorado prácticamente nada. Cada uno es como su propio mundo, con comunidades capaces de hablar días enteros sobre por ejemplo las especificaciones del motor de un automóvil, la historia de la animación japonesa o la manera más eficiente de exportar video de una videocasetera a una computadora. Quizá cada board sea una mina de oro esperando al interés etnográfico; quizá sean solo un repositorio de discusiones sumamente profundas sobre temas de casi ninguna trascendencia... pero es importante tomar en cuenta que todos estos boards también existen porque otro de los vacíos en nuestra caracterización sociodemográfica de los usuarios de 4chan es qué tan elevado es su nivel de crossboarding, o sea de moverse entre boards: sabemos que en /pol/ se habla predominantemente de racismo y en /a/ se habla sobre todo de anime, pero no sabemos de cierto si las mismas personas están detrás de la misma generación de contenidos o son grupos que no tienen contacto entre sí.

Los usuarios de 4chan se refieren a sí mismos, en los hilos de conversación, de varias maneras que es importante tener en cuenta para fines de nuestra exposición: un usuario particular es *anon*, por ejemplo en una oración como "anon, te dije que Game of Thrones tendría un final decepcionante". No es común, en 2020, que los usuarios se dirijan unos a otros con *Anonymous*, el apelativo completo y con mayúsculas, porque es identificado plenamente con el movimiento de hacktivistas con ese nombre. Nosotros respetaremos esa convención y usaremos anon o anónimo para hablar de usuarios individuales; Anonymous con mayúscula se reserva para el colectivo hacktivista - que surgió en /b/ y tuvo un rol importante en la historia de 4chan, pero hoy se ha transformado en algo distinto y ajeno a ellos.

También hay varias maneras de referirse colectivamente a los usuarios, respetadas por lo regular en la prensa y artículos especializados porque son un índice de la cohesión comunitaria entre los anónimos. Se puede decir, por ejemplo, "4chan inventó los memes de gatos" y nos estaremos refiriendo a la suma de todos los usuarios de todos los boards

del sitio. Este primer uso es importante porque si bien 4chan está subdividido en boards, hay elementos simbólicos y de pertenencia que todos los usuarios tienen en común: de ahí que, como veremos un poco más adelante, se hable de que hay una cultura común entre los usuarios de 4chan. El título del presente capítulo, "el hacker conocido como 4chan", es una manera irónica⁶ de referirse al conjunto de todos los usuarios del imageboard, porque no existe un hacker con ese nombre.

Sin embargo también hay disidencias y separaciones; tribus de usuarios de 4chan. Es muy común que los anónimos se agrupen colectivamente siguiendo la subdivisión por boards: "parece que /pol/ y /a/ no se agradan" quiere decir que el colectivo de todos los usuarios de /a/ y el de todos los usuarios de /pol/ no se llevan bien; "/pol/ se robó la bandera de Shia LaBeouf" quiere decir que el colectivo de los usuarios de /pol/ fue el responsable del incidente que reportamos en la introducción. Estos usos lingüísticos colectivos son imprecisos porque pueden llevar a dos malentendidos: que todos los usuarios de un board piensan igual o actúan como una mente colmena, y que los usuarios de un board son definitivamente personas que no pertenecen a otro; pero son también usos lingüísticos reveladores de cómo los usuarios construyen sus discursos desde una posición de pertenencia colectiva a algo, a la comunidad que los cobija.

4chan no fue el primer imageboard, su antecedente inmediato es el japonés 2channel; que además todavía existe, junto a otros imageboards que sí surgieron a raíz de 4chan: 8chan⁷, wizardchan, hispachan, ylilauta y 2ch.hk están entre los más conocidos. De todo el resto de imageboards podemos decir lo que dijimos de los boards de 4chan que no han llamado la atención del mainstream: existen, tienen sus propias comunidades y quizá valdría la pena acercarse a ellos. 4chan se distingue de todos por ser el tamaño de su comunidad y el alcance de su influencia, pero no es el único.

La última aclaración es que, para multiplicar más las posibles confusiones, desde 2019 los boards *safe for work* de 4chan se mudaron al sitio 4channel.org; entonces ahora sería propio

⁶ A raíz de que en reportes sensacionalistas de los medios, como el de Fox News citado en el epígrafe, se han referido así a la comunidad de 4chan; como si fuera un solo hacker.

⁷ 8chan es tristemente célebre porque ahí han publicado asesinos múltiples; sin embargo para diseminar sus manifiestos la gente de 8chan va a publicar a 4chan. 4chan es el elemento central del ecosistema mediático que conforman los imageboards.

también referirse a 4chan como 4channel, además de 4chan. Para evitar confusiones, escribiremos solo de 4chan.

De 4chan puede decirse que se trata de un lugar extraño donde vemos suceder fenómenos cuya causa no entendemos del todo pero son susceptibles de una interpretación que, a la vez que nos diga algo sobre este foro en particular, nos ayude a entender qué está pasando conforme se imbrican los espacios online y offline, internet y nuestras sociedades. ¿Qué podríamos aprender de un fenómeno como el encuentro entre el colectivo de Shia LaBeouf y los anónimos de 4chan? Los autores que se han acercado al estudio de 4chan lo hacen desde tres distintos enfoques: su peculiaridad tecnológica, la cultura y prácticas de su comunidad, o su fama como un foco de troleo y transgresión en internet.

1.2.- 4chan como tecnología: ¿se puede programar una fábrica de memes?



MSNBC habla de Pepe la rana en una nota política. Pepe conserva su función gráfica y lo siente mucho.

Algunos autores se acercan al estudio de 4chan desde un enfoque informático y tecnológico, con énfasis en su notoria capacidad para diseminar información o "memes": ¿qué es 4chan como una tecnología y cómo ayuda a sus usuarios a crear y diseminar contenidos tan eficazmente?

Bernstein et al. (2011), por ejemplo, hicieron el primer análisis de contenido en 4chan (en el board /b/) y concluyeron que su capacidad para crear y diseminar "memes" era un efecto derivado de los dos elementos únicos al diseño de los imageboards, el anonimato y la efimeralidad: dos factores que no existen en Facebook ni Twitter, las dos redes sociales con las que la mayoría de usuarios de internet está más familiarizado. Si el lector no ha entrado a 4chan, es importante que tenga presente que se parece mucho a un foro de internet o un salón de chat, como los que eran populares a finales de los 90, y muy poco a las redes sociales: 4chan no es una red social, pese a que es común entre los medios describirlo así (ver por ejemplo BBC News, 2019). Es un foro de internet, donde se invita a los usuarios a conversar con textos e imágenes (un imageboard), caracterizado por ser anónimo y efímero.

Su anonimato se refiere a que en 4chan no hay ningún registro de usuarios, ni perfiles, así que el autor de todos los textos e imágenes publicados siempre es *Anonymous*. Cualquiera puede entrar a uno de sus boards y de inmediato participar en algún hilo de conversación, o crear uno nuevo. Suler consideraba que el anonimato se presta a un efecto de

desinhibición online: "la gente hace y dice cosas en el ciberespacio que no diría ni haría en el mundo cara a cara" (2004, p. 321), pero aunque el anonimato puede ayudarnos a entender por qué 4chan es un espacio tan hostil (lleno de constantes insultos y troleo, además de mensajes de odio que podrían, o no, ser emitidos con intención irónica), no es suficiente para explicar por qué esos anónimos han sido tan eficaces al diseminar mensajes al resto de internet. De ahí que Bernstein et al. (2011) propongan tomar en cuenta también lo que llaman su "efimeralidad", el carácter efímero de sus publicaciones.

La efimeralidad se refiere a la competencia permanente por mantener "vivos" los hilos de discusión. 4chan está subdividido en varios boards, cada uno creado para la discusión de un tema particular (política, deportes, anime, videojuegos...) pero dentro de cada uno hay un número limitado de hilos de conversación que compiten entre sí para no ser eliminados. La regla es que todo hilo que reciba una respuesta es trasladado inmediatamente a la primera posición en la primera página, mientras que los que no las obtienen van bajando una posición, hasta que llegan al final del board y luego son eliminados. Para mantener vivo un hilo, por lo tanto, hay que conseguir que los usuarios participen en él; Bernstein et al. (2011) consideran que esta característica de diseño tecnológico explica en buena medida la propensión de 4chan a crear y diseminar "memes": es algo así como un laboratorio donde la gente pone a prueba cuáles pueden obtener y conservar la atención de la gente por más tiempo.

Esta competencia feroz y sin fin que cada usuario de 4chan realiza para mantener la atención de los demás es ayudada por el anonimato: la falta de perfiles permanentes se presta a que cada usuario publique textos e imágenes sin ninguna consecuencia personal, lo cual favorece el troleo y la hostilidad, pero también es un aliciente para la experimentación: equivocarse o no obtener la atención de nadie no tiene ningún costo para los usuarios. Aunque usualmente conocemos a 4chan por sus resultados exitosos, la norma en el sitio es el fracaso: Bernstein et al. registraron que 43% de los hilos de conversación creados en /b/ eran eliminados sin ninguna respuesta y que aunque la media de respuestas por hilo de conversación es de 13.27, la mediana son solo 2: el rango de respuestas por hilo está entre 519 y 1. Lo mismo pasa con el tiempo que un hilo permanece en la primera página de /b/, donde está más expuesto a la mirada de los usuarios: la media son 36

segundos, pero la mediana son 5 segundos y el rango está entre hilos que permanecieron menos de un segundo y uno que persistió por 37 minutos (2011, pp. 53 - 54).

Siguiendo esta manera de pensar, podemos interpretar a 4chan como una tecnología de producción de memes: cuando se presenta a un grupo de usuarios una plataforma gobernada por el anonimato y la efimeralidad, el resultado es una competencia por la supervivencia del contenido más fuerte; si algo es popular y efectivo en 4chan, será popular y efectivo en todas partes. No es casualidad que el término "meme" provenga de la biología evolucionista (Dawkins, 1976).

Los memes que nos ocupan son las imágenes, textos y contenidos que circulan de manera cíclica entre los usuarios de internet. Pueden ser definidos como "(a) un *grupo de items digitales con características comunes* en su contenido, forma o presentación; (b) que fueron creados *con conciencia de la existencia del resto*; y (c) fueron circulados, imitados y transformados *a través de la internet por muchos usuarios*" (Shifman, 2013; citado en Phillips, 2015, p. 43).

La popularización de este tipo de contenidos, alguna vez circunscritos a los imageboards y foros de internet, sucedió en buena medida gracias a Ben Huh, quien en 2007 programó una página web - hoy en icanhas.cheezburger.com - cuya función era diseminar imágenes humorísticas, protagonizadas por gatos, que los usuarios del board /b/ de 4chan subían cada sábado, en un evento conocido por ellos como "Caturday". Ben Huh realizó un notable trabajo de mercadotecnia y programación que lo llevó, en 2010, a que la cadena de sitios donde publicaba memes recibiera 375 millones de visitas y a que en 2011, con solo 75 empleados, su empresa fuera valuada en 30 millones de dólares; pero ni él ni su equipo, nunca, crearon uno solo de los memes que publicaron, solo los extraían de sitios como 4chan. Huh, con su emporio de viralización de contenidos, apoya el modelo de Bernstein et al (2011): el contenido más popular en 4chan, en su momento los LOLcats, fue creado en tales condiciones de competencia por llamar la atención que siempre llamará la atención también fuera de 4chan. Por eso la noción de meme se refiere a ellos como si tuvieran vida propia, como si algo hubiera en ellos que los hace necesariamente buenos para ser compartidos entre los usuarios de internet.

¿Es 4chan el modelo tecnológico por excelencia para la creación de memes? Wiedemann (2016), quien sigue la línea de Bruno Latour para pensar en la tecnología como si tuviera agencia, concluyó que "una infraestructura como 4chan permite prácticas de intercambio y colaboración que están más allá de cualquier sistema de reconocimiento - nada que atribuir a quién - y la infraestructura da la capacidad para la creación común espontánea": hay una cualidad específica en 4chan, y solo ahí, que inspira la creación de memes y la organización espontánea de la gente en enjambres colectivos (2016, p. 82). Para la autora, por lo tanto, cualquier fenómeno asociado con 4chan puede (y debería) ser explicado estudiando únicamente el aspecto tecnológico y material del sitio: cómo está programado y cómo funciona respecto a otros sistemas.

Otra manera de acercarse al estudio de 4chan con énfasis en su aspecto material es traduciéndolo a conceptos sociológicos. Freelon considera que los espacios de discusión online, como otros espacios de producción discursiva, están normados y que "distintas arquitecturas del discurso pueden ser pensadas como paquetes de características tecnológicas que trabajan juntas para permitir y constreñir diferentes normas democráticas" (2013, p. 5): las características en el diseño de un espacio online de discusión - en nuestro caso el anonimato obligatorio, efimeralidad, poca moderación, por ejemplo - preseleccionan qué puede decirse en un espacio online y quién puede decirlo. Ludemann apunta que "la arquitectura del sitio y tan fuerte enfoque en el anonimato han permitido a los usuarios de 4chan explotar estas características y extender sus prácticas discursivas más allá de los rangos normalmente entendidos o aceptados en el espacio offline" (Ludemann, 2018, p. 7); una arquitectura de discurso como la de 4chan, desde su diseño, podría estar sesgada hacia el surgimiento de *cierto tipo* de memes y de discursos: ¿está 4chan, por su arquitectura de discurso, predispuesto a la creación y disseminación de discursos de odio? ¿Podría una plataforma con las mismas reglas generar discursos distintos? Quizá para crear espacios donde predominen ideas de signo contrario, por ejemplo la tolerancia, hace falta partir de otro diseño y otra programación.

Hine et al. (2017) hicieron un análisis del contenido de /pol/, el board de política, que parte de los hallazgos de Bernstein et al. (2011) para evaluar a 4chan ya no solo como productor de memes sino como una posible herramienta en el arsenal ideológico de movimientos

como la "alt right" y un elemento a considerar en la victoria de Donald Trump. La capacidad de producción de contenido original y efectivo persiste, con 70% de las imágenes siendo publicadas una sola vez y 95% menos de cinco veces; "la habilidad de /pol/ para hallar o producir contenido original es posiblemente una de las razones por las que se cree que está al centro del discurso de odio en la web" (Hine et al., 2017, p. 11). Los autores estudian también algo que había quedado fuera del enfoque del análisis hecho en 2011, los mecanismos de diseminación de ideas, textos e imágenes desde /pol/ hacia otros espacios. Encontraron que, cuando se coordinan, los usuarios de /pol/ pueden ir a los hilos de comentarios en otros sitios, por ejemplo Youtube, para pelear por la atención de quienes los visiten - algo para lo cual se entrenaron mientras lidiaban con la efimeralidad de 4chan. Lo mismo pueden hacer en Twitter o en Facebook. Así es como, fuera de 4chan, los usuarios de las redes sociales son expuestos recurrentemente a lo que se produce ahí, sin saberlo; también así se entienden fenómenos como la diseminación de la rana Pepe desde /pol/ hacia Twitter, desde Twitter hacia la cuenta personal de Trump, desde ésta hacia la prensa que tuvo que explicar a sus lectores qué quería decir ese tuit (por ejemplo Rubio, 2018), y desde ahí hacia el público en general.

Estudiar el aspecto material de 4chan, o sea verlo como una tecnología de comunicación cuyas reglas lo predisponen a producir y diseminar memes, es útil para entender cómo ha sucedido que sus usuarios tengan influencia desproporcionada (si comparamos su cantidad de usuarios con los de otras plataformas) en el resto de internet. Sin embargo, aunque este enfoque es útil para entender cómo los usuarios de 4chan pueden hacerlo, dice poco sobre por qué son así: ¿quiénes son? ¿Qué los motiva? ¿Serían capaces de convertir a cualquier persona que entre a 4chan en un agente de la derecha xenófoba?

1.3.- La cultura de 4chan: ¿cómo y por qué los anónimos crean sentido en común?



Dialecto de 4chan.

Para responder ese tipo de preguntas hay que mover el análisis desde lo que los usuarios de 4chan hacen - producir memes, diseminarlos - hacia quiénes son y cómo interpretan sus símbolos, su identidad y a la realidad misma: ¿qué tan distinta es su manera de ver el mundo de la que tienen quienes no pertenecen al grupo?

La cultura de 4chan

Hine et al. (2017) apuntan que hace falta investigar el contexto en que los usuarios de /pol/ y el resto de 4chan, producen y diseminan sus memes, ya que los análisis de contenido no dan cuenta del sarcasmo y la ironía, no sirven para identificar cuando una palabra que fuera de 4chan no signifique nada sea usada con odio y no pueden dar cuenta "de las muchas capas de sutileza detrás del comportamiento que motiva ataques organizados a otras páginas [raids]" (2017, p. 12). Ya Bernstein et al. (2011) habían destacado que aunque en un sitio donde todos son anónimos y el contenido siempre se borra sería de esperarse que no hubiera mecanismos de reputación, los usuarios se valen del lenguaje y las imágenes para "desarrollar mecanismos alternativos de credibilidad" (2011, p. 51). El componente humano de 4chan, sobre todo la apropiación y uso creativo de símbolos practicada por sus usuarios, no puede explicarse con un modelo puramente tecnológico, hace falta considerar también indicadores culturales: ¿hay una manera de interpretar al mundo que sea peculiar a 4chan? ¿Sus usuarios la aprenden? ¿Pueden diseminarla en otros espacios, por ejemplo para predisponer a otros a la xenofobia?

Pertenecer a una comunidad equivale a compartir un mundo de vida con sus miembros, que con el tiempo lleve a todos a compartir un rango de interpretaciones sobre la realidad (Cohen, 1985, p. 15). Cuando Rheingold (1993) propuso referirse a los grupos de usuarios que se comunicaban cotidianamente en foros de internet como "comunidades virtuales", ya mencionaba la posibilidad de que éstas incidieran en la manera de pensar de sus integrantes:

No solo vivo en mis comunidades virtuales; al grado en que cargo sus conversaciones en mi cabeza y comienzo a mezclarlas con ellas en la vida real, mis comunidades virtuales también habitan mi vida. He sido colonizado; mi sentido de familia en el sentido más fundamental ha sido virtualizado. (Rheingold, 1993, cap. 1, p 11).

En la visión de Rheingold, años antes de la masificación de Internet, las comunidades virtuales existían separadas de las no virtuales; se tomaba muy en serio la separación entre el ciberespacio y la vida real. Hoy es cuestionable mantener esa separación y se prefiere pensar en que los usuarios de la tecnología informática viven en un espacio onlife, donde lo real y lo virtual se entremezclan (Hine, 2017): ¿Ha culminado el proceso de colonización de "lo virtual" hacia "lo real" que esperaba Rheingold? Recordemos que, en el caso de /pol/ y la bandera de Shia LaBeouf, los anónimos mostraron su capacidad organizativa de manera tanto online como offline. ¿Cómo podríamos estudiar y describir a la comunidad de 4chan, saber si su sentido común se aleja o no del que construyen otras comunidades, y si su manera de actuar y ver el mundo es contagiosa?

Milner (2013), por ejemplo, sugiere indagar en cómo el desapego y la ironía que acompaña todo discurso producido en 4chan podría predisponer a sus usuarios a normalizar esencialismos hegemónicos: ¿por qué los espacios irónicos y anónimos de internet tienden a ser racistas y misóginos? En buena medida porque se espera de los anónimos que no revelen información personal, pero al mismo tiempo se presume que son hombres y son blancos; el lugar desde el que los anónimos construyen su discurso no es exactamente neutro pero han logrado que se le haga pasar como tal - la operación ideológica por excelencia, que hace ver lo arbitrario como natural. Milner argumenta que al convencer a la gente de aceptar el anonimato y la agresión como norma de convivencia, se puede

"hackear lo social": valerse del diseño de 4chan y sus normas de convivencia para convertir a quienes las usen en agentes de la reproducción social hegemónica.

Hasta ahora hemos hablado de los memes como imágenes y textos que se comparten, pero Sparby (2017) se pregunta si también los patrones de conducta pueden viralizarse: ¿son los comportamientos agresivos online "meméticos", esto es "recreaciones acrílicas de conductas previas o de la manera en que los usuarios creen que se supone que deben comportarse" (2017, p. 85)? Llama la atención de la autora que al presentarse en 4chan como uno de los blancos más recurrentes del discurso de odio online, una mujer transexual, su conversación con los anónimos comienza con una serie de insultos pero gradualmente vira hacia curiosidad genuina y algo de empatía (2017, p. 92): ¿el diseño y la comunidad de 4chan predisponen a sus usuarios a repetir discursos de odio en los que no creen?

Hay dos sentidos en que la intención psicológica del emisor de un discurso es irrelevante. En primer lugar, porque una oración dicha "en broma" y una "en serio" tienen la misma composición formal - no puede decidirse si una oración racista es broma o es sincera sin preguntar a su emisor; además habría que saber de cierto que no miente. En segundo lugar, porque no corresponde a un emisor decidir si un epíteto racista es recibido o no como agresión, dado que sus efectos provienen de su uso histórico, no de una emisión contingente (Butler, 1997; Bourdieu, 1990).

La cuestión de si los anónimos de 4chan son racistas y misóginos "en serio" o "en broma" llama la atención de Sparby (2017) por otra razón: ¿qué pasa cuando se junta una identidad colectiva "basada en el performance de conductas misóginas, racistas, homófobas, transfóbicas y capacitistas" (2017, p. 89) con un flujo constante de nuevos llegados a 4chan? Puede pasar que cada nuevo usuario, con el tiempo, pase de ser un racista irónico a un racista sincero; en cuyo caso 4chan nos preocupa no como fábrica de memes, sino como fábrica de comportamientos agresivos. En términos de la biología evolucionista de Dawkins, la identidad colectiva de 4chan llevaría incrustado el "meme" del racismo y todos aquellos que la adopten lo replicarán, sin que su voluntad o intenciones sean relevantes en el proceso (2017, p. 86). ¿Qué tal que detrás de cada post racista hay más gente que está pretendiendo ser racista que racistas sinceros? Si el producto de 4chan y su cultura son

usuarios de internet cuyo sentido del humor se basa en usar discursos de odio para provocar a otros y reírse de sus reacciones, 4chan sería una máquina cuya función es convertir a todo anónimo en un emisor de discursos de odio sin importar la sinceridad de su creencia en ellos.

No todos los autores se enfocan exclusivamente en la producción de discursos de odio en 4chan. Aunque hoy en día la comunidad es conocida primordialmente por generarlos, la gran mayoría de hilos de conversación publicados en el sitio tratan de otros temas y, como hemos visto, tienden a no persistir ni a diseminarse desde 4chan hacia otras plataformas: ¿qué hace persistir a este resto de usuarios? ¿Cuál es el valor que ellos ven en 4chan y cómo podría describirse a la cultura de esta parte de la comunidad?

Herwig (2011) critica que "mientras que disciplinas como la lingüística y la semiótica han desarrollado un rico vocabulario para clasificar elementos que cargan y dan a entender significados [...] la teoría del meme subsume virtualmente todas las cosas y fenómenos bajo el concepto del meme" (2011, pp. 2-3): nos describe qué está pasando, pero al mismo tiempo nos aleja del factor *humano* que hay en la imbricación entre humanos y computadoras. Partiendo de un punto de vista etnográfico, la autora argumenta...

¿De verdad nuestro cuerpo se vuelve obsoleto si interactuamos en línea, o es menos relevante que la información que intercambiamos? En vez de pensar en foros parecidos a 4chan.org como una competencia de ideas sin cuerpo, propongo pensarlos como una danza: como algo que requiere la comunión y participación de humanos, sus acoplamientos simultáneos entre sí y con el significado cultural de los artefactos que intercambian, rítmica y periódicamente, al mismo tiempo haciendo uso de y colaborando con la tecnología digital que tienen a la mano" (2011, p. 3)

4chan, por su diseño tecnológico, elimina todo lo que se sube al foro: para Herwig su aspecto más interesante es cómo los usuarios, todos los días, reconstruyen lo eliminado. Sí hay un archivo de 4chan; pero no existe en su infraestructura tecnológica, sino en su comunidad de usuarios. El proceso descrito por Bernstein et al. (2011) omitió cómo son ellos, los anónimos, los que conservan en sus computadoras las imágenes y textos que consideran más interesantes, y quienes *deciden*, el día siguiente, cuáles vale la pena volver a publicar (según lo que esperan sea mejor aceptado en 4chan): no es una máquina sin

maquinistas, sino un ritual cíclico de destrucción y recreación de productos simbólicos, lo que explica la producción y diseminación de ciertas imágenes, textos y conductas .

A favor de su argumento Herwig nos recuerda que 4chan, como una comunidad, desborda lo que puede hallarse en los hilos de conversación del propio 4chan.org: hay wikis, videos en Youtube, páginas de Facebook y secciones de Reddit donde se conserva el registro de sus memes y bromas prácticas. "Si consideramos a 4chan no solo como un sitio web o como una comunidad, sino como una práctica colectiva, incorporada y habilitada por la tecnología digital, podremos entender algunos de sus aspectos performativos y su estatus como un ritual contemporáneo, adolescente o post adolescente" (2011, p. 13).

Nissenbaum y Shifman (2015) se valen de los conceptos de campo y capital simbólico, propuestos por Bourdieu, para dar contexto al uso de memes (en el sentido de imágenes y textos repetibles) en 4chan. Con un análisis de discurso cuyo corpus son hilos de conversación documentan cómo los anónimos publican memes para 1) demostrar, mediante el uso correctamente esperado de los mismos, su pertenencia a 4chan; 2) jugar con los límites de tal uso correcto, como los artistas que al conocer las reglas de su campo se valen de ellas para subvertirlo; y 3) agredir a todos aquellos que no se ajusten a las reglas del campo. Los memes, por lo tanto, pueden ser usados como un símbolo de distinción y, cuando se utilizan dentro del campo donde la comunidad de 4chan realiza sus prácticas, son portadores de capital simbólico: tienen una dimensión y un valor más allá de su reproducibilidad. Llegan a una conclusión similar a Herwig (2011) - 4chan es un espacio estructurado, conservado por las prácticas dentro de su comunidad - aunque agregando un factor político, las luchas de poder al interior para luchar por definir lo que se acepta y rechaza.

4chan en relación a tendencias culturales contemporáneas

Los autores anteriores han hecho un esfuerzo por estudiar a 4chan dentro de sus propios términos y circunscribiéndose a lo que dice y hace su comunidad; hay otros que lo describen como manifestaciones de tendencias culturales de mayor alcance. Stryker (2011) se enfoca en su producción de memes para concluir que son una muestra de la cultura participativa y creativa; "la gente está dispuesta a gastar una sorprendente cantidad de tiempo creando, colaborando y documentando - todo sin reconocimiento [...] dale a la gente un lugar que facilite la creación e intercambio y conjurarán civilizaciones enteras" (Stryker, 2011, p. 224).

Nagle (2017) contextualiza el ascenso de la alt right dentro de 4chan al referir cómo, mientras eso sucedía, aumentaban los movimientos de política identitaria radical de izquierda en Tumblr y la reacción misógina antifeminista en Reddit; este ascenso de los movimientos radicales y transgresores, en general, seguiría las mismas líneas de lo que en la política estadounidense se llama "guerras culturales": la división del electorado en segmentos de izquierda y derecha cada vez más radicalizados y confrontacionales. 4chan sería solo uno de los escenarios de este conflicto de mayor alcance y es de esperarse que solo sea un aviso de lo que viene conforme las luchas políticas offline, con sus tácticas divisivas y estereotipos, se trasladan a los espacios online.

Phillips (2015) mapeó la relación entre 4chan y la cultura del espectáculo que se practica en el ecosistema mediático de los Estados Unidos: no es coincidencia que la iconografía y los lemas de Anonymous, el grupo de hacktivistas, fueran extraídos del primer reportaje que la cadena Fox News hizo sobre 4chan - el lema "no olvidamos, no perdonamos, espéranos", fue escrito por un reportero como parte de una nota sensacionalista; los hacktivistas se lo apropiaron como lema del movimiento. La autora concluye que "el hecho incómodo es que los trolls replican comportamientos y actitudes que en otros contextos son activamente celebrados [...] Ciertamente amplifican el lado desagradable de las conductas mainstream, pero no están extrayendo sus materiales, blancos de ataque ni pulsiones del éter" (2016, p. 242).

Quedan, por último, los autores en el campo de la ciencia política para los cuales el primer acercamiento con 4chan se dio después de la victoria electoral de Donald Trump; su énfasis es en el surgimiento de la alt right y el rol que la comunidad de /pol/, el board de política de 4chan, tuvo en la elección estadounidense. Merrin (2018) argumenta que 4chan irrumpió en los procesos políticos contemporáneos mediante la popularización y subsecuente diseminación de la cultura troll, que pasó de estar contenida en los foros de internet hacia la práctica cotidiana de la política electoral:

La guerra memética es un fenómeno real [...] que representa una 'política-troll' emergente basada en la apropiación y uso como arma de la cultura troll y sus tácticas con fines políticos. Toma el uso del humor, la sátira y las intervenciones caóticas de los trolls para atacar o confundir unas posiciones, ideas, argumentos o comportamientos existentes y establecidos. Pero se distingue del auténtico troleo en que lo hace para abogar por una posición u orden alternativos en los que sí cree: a diferencia del troleo, el troleo-político se hace en serio (Merrin, 2018, p. 219).

Wending (2018) documenta cómo la alt right se valió de otra práctica recurrente de la comunidad de 4chan, los "raids" o ataques organizados contra otros sitios de Internet y sus grupos de usuarios (el mecanismo que ya explicamos al citar a Hine et al., 2017), para integrarlos dentro de una estrategia mediática: se comienza con un discurso abiertamente racista, generado en foros de supremacistas blancos, para luego presentarlo en /pol/, donde los anónimos lo reinterpretan y combinan hasta generar un discurso irónico, fácil de recordar y repetir, que después es diseminado hacia las redes sociales y, de ahí, a los medios masivos de comunicación: de 4chan la derecha radical aprendió que bajo la máscara de la ironía puede diseminarse cualquier discurso hacia cualquier plataforma; aprendieron de 4chan a presentarse como racistas sinceros que están pretendiendo ser racistas irónicos.

Por otro lado, aprendieron en 4chan que la máscara de la ironía sirve como justificación para decir cualquier cosa: sus activistas podían usar memes en Twitter donde se propusieran políticas eugenésicas, limpieza racial o violencia contra minorías, para luego decir a sus críticos que "es solo una broma", que "no entienden el sentido del humor de internet" y "se toman muy en serio a sí mismos". En el camino su mensaje irónico se diseminó por las redes sociales, con la intención de que se hable de él - ya sea para

celebrarlo o condenarlo - y por lo tanto consiguen que se coloque un tema de la política radical de derecha en la agenda pública (Wending, 2018, p. 124).

Como hemos visto, quienes se proponen interpretar la cultura y las prácticas de 4chan llegan a caminos distintos según cual sea su punto de entrada hacia la comunidad, así como según el año en el cual estaban escribiendo: a los primeros autores les interesaba explicar su capacidad creativa, mientras que en las últimas fechas se ha estudiado cómo tal capacidad creativa es usada para diseminar el odio y el racismo. Mientras tanto 4chan, en tanto una comunidad, persiste en su sitio web y en otros lugares de internet, así como incorporada en los cuerpos, archivos y prácticas de sus usuarios. ¿Qué tanto esta cultura ya se diseminó al resto de plataformas? Usualmente se toma a 4chan y su comunidad como lo tóxico de internet por antonomasia, ¿pero qué tanto hay hoy de 4chan en las prácticas de los usuarios de Twitter y Facebook; de los medios de comunicación masivos; de los políticos y los presidentes; de cada uno de nosotros que cotidianamente compartimos memes con nuestros amigos?

1.4.- 4chan como transgresión: trolls, ironía y racismo

Anonymous 11/30/15(Mon)17:17:32 No.134182429 ▶

[>>134182332](#)

You make a valid point, but that's not going to stop me from shitposting.

*¿Cómo se confronta a un interlocutor
que solo quiere hacerte enojar?*

4chan tiene una mala reputación entre otras comunidades de internet porque es algo así como un lugar seguro para conductas que en todas las demás están prohibidas: desde faltar al respeto a los demás hasta promover el genocidio... esa mala fama es vivida por algunos integrantes de su comunidad con orgullo, así que han surgido autores interesados en estudiar el nexo entre su atractivo como un lugar transgresor en internet, famoso por poner a prueba los límites de lo aceptable, y los más recientes benefactores de la mala fama de 4chan: la derecha radical. ¿Qué había en la cultura de 4chan que los predispuso a ser cooptados por este movimiento y no otro? ¿Fue un accidente o hay algún riesgo asociado a tolerar la existencia de 4chan y su cultura, en particular la de sus trolls?

El término troll, así como la acción de troleo, son usados hoy en día como "un término paraguas que engloba una amplia variedad de conductas asociales en internet" (Marwick y Lewis, 2015). En su *Reporte sobre la manipulación y desinformación en línea*, estas autoras argumentan que en 4chan se creó un tipo particular de troleo enfocado en 1) el uso de lenguaje ofensivo; 2) una íntima relación con el sensacionalismo de los medios masivos; 3) la intención de causar impacto emocional a sus víctimas; 4) la preservación, mediante la ironía, de una ambigüedad que siempre permite al troll decir que a su víctima le faltó sentido del humor, ya que no hablaba en serio (2015, p. 5). En línea con Wending (2018), las autoras apuntan que la alt right hizo suyo este estilo de troleo y se valió de él con buenos resultados. Venturini (2019) también ubica a /pol/, el board de política de 4chan, como un importante engranaje de la producción y diseminación de noticias falsas al resto de internet (2019, p. 8). El troleo, bajo esta óptica, es un tipo de conducta transgresora e indeseable que daña la calidad de la deliberación pública y, por lo tanto, requiere contención y, si fuera posible, una total eliminación.

¿Es la internet sin trolls una meta alcanzable? La cuestión se complica cuando se ubica a los trolls de 4chan en un contexto más amplio: en primer lugar porque el troleo nació al mismo tiempo que los foros de internet y en segundo porque el acto de troleo, por su naturaleza transgresora, es rodeado de un aura de rebeldía juvenil que lo hace atractivo para quienes lo practican.

Hay wikis enteras dedicadas a narrar y celebrar las hazañas de los trolls: la *Encyclopedia Dramática* lleva un registro minucioso de casos que van desde los menos hasta los más famosos; estos últimos son preservados hasta en Wikipedia. Los mejores trolls, además de ganarse el respeto y la fama de su comunidad, pueden conseguir empleo en las maquinarias de contrainteligencia de gobiernos como el ruso (Lee, 2018) y el mexicano (Olsen, 2018): el troleo es un asunto serio.

La observación de Phillips (2015) sobre la relación entre el troleo y el sensacionalismo de los medios puede leerse, por ejemplo, en este reporte de *Vice News* sobre el incidente entre Shia LaBeouf y los anónimos de 4chan:

En el último acto del universo que prueba que no somos más que personajes secundarios viviendo dentro de una película pobremente escrita, 4chan llevó a cabo uno de los más impresionantes, e inútiles, atracos de internet de todos los tiempos. Un prefacio: me doy cuenta de que el experimento roto y salido de control que es 4chan está repleto de vírgenes jorobados sobre el teclado quienes se han transformado en monstruos despreciables [...] Dicho eso, a veces la gente mala hace cosas impresionantes - podemos, a veces, apreciar el trabajo mientras despreciamos a la gente (cof, cof, Woody Allen, cof, cof) (Lamoreaux, 2017).

Para criticar a los anónimos el autor se vale de los términos despectivos que usan jocosamente para describirse a sí mismos - vírgenes, monstruos, despreciables -; la nota apenas y es una condena de sus actos, es una celebración de lo que consiguieron. El uso de un apelativo colectivo para referirse a todos simplemente como 4chan también contribuye a crear y fortalecer la identidad colectiva de su comunidad de usuarios: así, el acoso contra LaBeouf se transforma en una nueva entre toda la historia de hazañas conseguidas por 4chan; no se le presenta como una conducta nociva ni reprochable. Este es el contexto en que afirmamos que el acto de troleo, así como el de hacerlo en 4chan o desde 4chan, tiene

un atractivo contracultural: notas como la presentada pueden leerse como una invitación para sumarse a la comunidad.

Desde el punto de vista de los trolls, sus acciones colectivas y campañas de acoso se debieran entender bajo una "la lógica de los lulz" que no solo justifica sus acciones sino que, en nuestro actual contexto, las hace deseables y quizá hasta necesarias:

LULZ es una corrupción de L O L, *Laugh Out Loud* [reírse en voz alta], y significa reírse a costa de alguien. Esto lo hace inherentemente superior a formas menores de humor. Anonymous consigue grandes lulz al hacer bromas al azar. Las bromas siempre son publicadas en la internet. Así como el elemento de sorpresa transforma el acto físico de amor en algo bello, la angustia de la víctima de la cual nos reímos transforma el LOL en LULZ, haciendolo más largo, más ancho, más placentero. En los LULZ participan usuarios de internet que ya fueron testigos de demasiados desastres económicos, ambientales, políticos, y por lo tanto ven que un estado de sociopatía voluntaria y alegre sobre el actual estado apocalíptico del mundo es superior a quedarse continuamente emo [triste]. (Encyclopedia Dramatica, citado por Coleman, 2014, p. 41).

weev, quien se presentó como un publrrelacionista de los trolls en una nota de Schwartz (2008) para el New York Times y después fue uno de los informantes principales de Coleman (2014) en su investigación etnográfica sobre Anonymouse, el colectivo de hacktivistas, fue claro y explícito en que los trolls de hecho le hacen un favor a sus víctimas, así como a todos, porque desnudan las hipocresías y los puntos débiles de la sociedad contemporánea: cuando por ejemplo van en grupo a dejar insultos al perfil de Facebook de un niño recién fallecido, causando dolor a sus padres, esperan del resto de nosotros que aprendamos a mantener nuestros duelos fuera de Facebook. ¿No está Facebook, igual que los trolls, usando dolor de los padres para conseguir algo? ¿No es peor generar ganancia económica de la muerte de un niño que solamente generar LULZ? Coleman no oculta su fascinación:

Pronto aprendí que aún si *weev* a menudo miente, también comúnmente dice la verdad, y su conocimiento de lo extraño, fantástico y sorprendente es enciclopédico - es un etnógrafo natural de las formas más extremas y viles de la esotérica humana (Coleman, 2014, p. 36)

Mientras no demos cuenta de la admiración que los trolls y 4chan han podido generar, nuestras interpretaciones sobre esta plataforma tecnológica y su comunidad quedan incompletas; si no reconocemos que unirse a 4chan, sus anónimos y sus acciones colectivas puede ser vivido como algo fascinante, emocionante y digno de ser recordado y celebrado, nunca entenderemos por qué se han mantenido como un colectivo coherente y cómo es que su capacidad de atraer y movilizar a nuevos miembros persiste. Lo que nosotros definimos como racismo, violencia y acoso, los trolls lo interpretan como actos transgresores que se justifican bajo las banderas del humor y la libertad: "no hacemos ciberacoso [...] es arte performativo satírico" (Jaime Cochrane, otro autodenominado troll, citado por Nagle, 2017, p. 31).

¿Qué hacemos con eso? Hay que reconocer, como sugiere Nagle (2017) que "el culto del transgresor moral como un individuo heroico está enraizado en el romanticismo" (2017, p. 32) y que tal es el acervo cultural del cual están abrevando los trolls; pero una vez que identificamos este nexo habría que reevaluar nuestro romanticismo alrededor de la figura del transgresor y los clichés de los cuales se alimenta:

Ahora que el mundo online nos ha dado un vistazo a las vidas interiores de otros, una de las sorprendentes revelaciones es que el *nerd* autoidentificado como un buen tipo que nunca puede quedarse con la chica ha sido develado como un racista misógino y lleno de odio que está locamente celoso de la felicidad de los otros. Igual ha ocurrido con la idea según la cual hay un valor inherente en las cualidades estéticas dominantes en la cultura pop occidental desde los 60, como la transgresión, subversión y contracultura, puesto que han sido convertidas en los elementos definitorios de una derecha radical online [...] llena de desprecio por todo lo mainstream, conformista y básico [...] La alt right seguido habla de la prisión mental que es el liberalismo y de su búsqueda por todo lo que es realmente radical, transgresor y provocador [edgy] (Nagle, 2017, p. 104)

A favor de que hay que ver más allá de la manera heroica en que los trolls se presentan a sí mismos, Wending (2018) aporta un dato: *wew*, quien para el New York Times y Gabriela Coleman fuera un enigma envuelto en capas de ironía, pasó 41 meses en prisión por haber sido parte del hacktivismo de Anonymous y al salir traía una suástica tatuada en el pecho, se afilió a un grupo de neo nazis y comenzó a escribir regularmente en el *Daily Stormer* -

el sitio oficial de los supremacistas blancos en internet - artículos donde expone que los auténticos culpables de los problemas sociopolíticos de nuestros tiempos son los judíos y los africanos (Wending, 2018, p. 184) ¿Estábamos sobreinterpretando su desprendimiento irónico? Porque pareciera que nunca hubo un enigma: *weev* siguió la misma estrategia retórica de la derecha online, ser un racista sincero que pretende ser un racista irónico para diseminar su mensaje en espacios donde, si no jugara a solo estar bromeando, nunca hubiera sido recibido.

No considero que debamos achacar falta de perspicacia o ingenuidad a los autores como Stryker (2011) y Coleman (2014) que describen a los trolls de 4chan en términos más halagadores que otros que vinieron después. Ambos escribieron antes del surgimiento de la alt right y su apropiación de 4chan; en el contexto de ambos 4chan se relacionaba con la creación de memes (un acto inocuo y creativo) y el surgimiento de Anonymous (un colectivo progresista). Ni ellos ni ningún otro autor vio venir la relación entre el racismo irónico de los trolls y el racismo sincero de la alt right, por eso es que los autores más recientes como Phillips (2015), Nagle (2017) y Wending (2018) coinciden en que ahora nos corresponde interpretar a los trolls desde contextos socioculturales más amplios; su racismo, su agresividad y el encanto magnético de ambos vienen de fuentes culturales profundas, que rebasan en todos los sentidos lo que ocurre en 4chan y en su comunidad.

Esto no busca negar a los trolls su agencia. Ellos eligen involucrarse en conductas trolescas; ellos eligen mantener su parte del trato. Dicho eso, hasta que la conversación se dirija hacia aquellos que toman parte en conductas similares o idénticas a las de los trolls, hasta que las prácticas sensacionalistas y explotadoras de los medios ya no sean recompensadas con vistas de página y ganancias - en resumen, hasta que el mainstream esté dispuesto a pararse frente al espejo de la casa de la risa y a meditar sobre los contornos de su reflejo distorsionado - las más agresivas formas de troleo siempre tendrán un escenario y una audiencia (Phillips, 2015, p. 228).

La intención de esta parte de nuestro recorrido sobre lo que es 4chan y lo que se ha escrito de él tampoco es justificar a los trolls: como ya argumentamos, el efecto de un discurso de odio se cumple independientemente de la intención de su emisor. Lo que buscamos es problematizar cómo, en nuestro contexto sociohistórico y no solo en 4chan o foros

similares, hay construcciones narrativas que sirven a los trolls como bandera y les ayudan a multiplicarse.

Si esto no ocurriera, si la acción disruptiva y antisocial de los trolls surgiera exclusivamente por y a través de 4chan, eliminar a este sitio sería un buen paso para avanzar hacia que internet sea un espacio público más incluyente y progresista. Pero en cuanto se ubica a los trolls de 4chan en el contexto más amplio de los trolls de internet y de la cultura mediática presente, queda claro que estudiando a este imageboard solo nos estamos concentrando en la cabeza más visible de una hidra: nada parece indicar que, en esta sociedad y este contexto, algún día podamos tener un internet sin troleo ni discursos de odio; no hay soluciones tecnológicas para nuestros problemas sociales.

1.5.- 4chan: tecnología, comunidad, transgresión y nosotros

4chan, como se mostró en el presente capítulo, es un imageboard de internet cuya comunidad y mala reputación han sido del interés académico desde inicios de la década de 2010 gracias a su influencia sobre algunos de los fenómenos de la cultura digital del mismo periodo: poca gente ha ido hablar de 4chan pero muchos conocen los memes, a Anonymous y a la alt right; por mencionar los casos más estudiados y citados en este capítulo.

Las indagaciones sobre 4chan se han concentrado en tres ejes: 1) su aspecto tecnológico, como plataforma de creación y diseminación de memes; 2) su aspecto cultural, como una comunidad con un sentido común particular y quizá distinto al que podríamos considerar normal o estándar; 3) su aspecto transgresor y cómo se relaciona con un contexto sociopolítico predispuesto a fomentar y celebrar el troleo. Podemos tomarlos en cuenta para interpretar casos como el enfrentamiento entre el colectivo de Shia LaBeouf y los anónimos de /pol/ que encontraron y retiraron su bandera anti Trump.

Gracias a los autores que han escrito sobre 4chan en la última década podemos ir más allá de la sorpresa y confusión creadas cuando se narra el episodio como si fuera solo la historia de cómo un grupo de anónimos, desde la sección de política de un imageboard dedicado a la animación japonesa, se valieron de avanzadas técnicas de inteligencia para arruinar el acto político de un actor hollywoodense.

A partir de los autores concentrados en el aspecto tecnológico del caso podemos explicar la capacidad de acción de los anónimos: a primera vista es muy sorprendente que encontraran la bandera valiéndose solo de lo que pasaba por el cielo detrás de ella pero, aunque lo es, los anónimos se valieron de herramientas tecnológicas que de hecho están al alcance de cualquiera con acceso a internet: aplicaciones para monitorear rutas aéreas, mapas estelares y registros de las rutas de aves migratorias. El aporte de 4chan, en tanto plataforma tecnológica, está en que su diseño se presta a que sus usuarios dieran rápido con las soluciones técnicas más eficientes para el problema que tenían enfrente: los hilos de conversación con las mejores propuestas serían, por diseño, los menos propensos a pasar desapercibidos; por eso es que tomó menos de dos días encontrar la bandera.

También gracias al enfoque tecnológico podemos entender la capacidad que los usuarios de 4chan tienen para engarzarse con las redes sociales y medios de comunicación que, a su vez, se encargaron de informarnos a todos cuál es la capacidad de acción de /pol/: 4chan no opera como un ente aislado, sino que está incluido en todo un ecosistema mediático; la alt right ha hecho de /pol/ el centro de una estructura de diseminación de mensajes y por eso es que cuando la bandera de LaBeouf fue finalmente encontrada y reemplazada por símbolos asociados a su movimiento - una playera de Pepe la rana y una gorra de Make America Great Again - la noticia se diseminó velozmente entre sus adeptos y detractores.

Hay que recordar, sin embargo, que la tecnología solo dio a /pol/ la ubicación aproximada de la bandera: la última parte del proceso requirió que algunos anónimos vivieran en Tennessee y estuvieran dispuestos a manejar por el cuadrante aproximado mientras tocaban su claxon. Aquí es donde debemos recordar que /pol/, como el resto de 4chan, es un imageboard pero también una comunidad de usuarios con suficiente cohesión y motivación como para llevar a cabo esta clase de trabajo voluntario.

Los anónimos son parte de un colectivo: queda determinar qué tanto comparten una manera de ver el mundo y marcos de interpretación, así como qué tanto esa visión se separa de lo que podría considerarse "normal"; pero sabemos que /pol/ todos los días es eliminado y ellos todos los días lo vuelven a crear, que ese proceso ha durado ya unos años y no se le ve un fin próximo. Podemos también encontrar documentos dispersados fuera de 4chan donde sus acciones colectivas en el espacio offline son narradas con tintes épicos. Parece que quienes usan recurrentemente 4chan son más que usuarios de 4chan; son anónimos que se han puesto la máscara de una identidad grupal; por eso narran y registran colectivamente sus actos: cuentan el día que /pol/ se robó la bandera de Shia LaBeouf a la vez que invitan a cualquier interesado a ponerse también la máscara; ven a /pol/, participa en nuestras conversaciones, únete a nuestras acciones colectivas, ríete de nuestros memes y vuélvete uno de nosotros.

Y hay que hacernos cargo también de cómo en ese contexto, /pol/ y su comunidad, lo que nosotros definimos como un acto de odio - porque lo es, porque el racismo disfrazado de ironía es indistinguible del sincero - es vivido como un acto liberador, una transgresión de

quienes desde el anonimato arruinaron el proyecto político de un actor de Hollywood que en otros escenarios de interacción se valdría de su fama y dinero como argumentos de autoridad. No puede desestimarse el rol que la transgresión juega en este episodio porque explica la capacidad de reclutamiento de los anónimos y los trolls, se relaciona directamente con la diseminación de las ideas de la derecha xenófoba por internet y es el puente entre 4chan y el contexto social más amplio: recordemos las notas periodísticas donde se celebra la victoria de los anónimos sobre LaBeouf como un triunfo del ingenio humano. Mientras 4chan tenga una reputación como uno de los mejores lugares para aprender a troleear y mientras todo tipo de conductas agresivas sean justificadas al enmarcarse como actos de troleo, y por lo tanto de rebeldía juvenil, el imageboard entero, y /pol/ en particular, seguirán siendo focos potenciales para la diseminación del odio disfrazado de transgresión liberadora.

Esto es, en resumen, lo que podemos aprender sobre lo que se ha escrito sobre 4chan. Queda indagar un poco más en la teoría detrás de cada una de estas posturas de análisis, lo cual iremos haciendo en los próximos capítulos: el primero se centra en el aspecto tecnológico y será guiado por el concepto de interacción, la relación entre los seres humanos y la tecnología informática; el segundo se concentrará en cómo construimos representaciones con el lenguaje, cómo tales representaciones pueden volverse una identidad colectiva y hasta qué punto es posible cuestionarse sobre la verdad o mentira de cada representación comunitaria; el tercero indagará, a través del concepto de transgresión, en la relación entre los trolls y nuestro contexto sociopolítico presente.

2. Interacción: la comunicación a través de máquinas y cómo nos transforma

Y la Computadora Automática dijo,
"hágase la luz". Y la luz se hizo.
Isaac Asimov, La última pregunta

El presente capítulo se concentrará en estudiar el aspecto tecnológico de 4chan, en línea con los autores para los cuales este *imageboard* es sobre todo una fábrica de memes, así como aquellos que consideran que la manera en que la plataforma fue programada es suficiente para explicar las conductas de quienes la utilizan. Nos preguntamos cómo 4chan podría estar influyendo en sus usuarios y, por lo tanto, nos ubicamos dentro de una pregunta más general: ¿cómo transforma la tecnología informática a quienes la usan?

Al ubicarnos en esta manera de ver a 4chan, estamos dentro del marco teórico de disciplinas como la informática y la cibernética, así como de los autores que han reflexionado sobre el posible efecto de la tecnología informática en la sociedad contemporánea. En general estas teorías dan por sentado que conforme los seres humanos utilizamos a la tecnología somos a la vez transformados por ella.

Aunque al estudiar a 4chan podría ser tentador ignorar el aspecto tecnológico y tratar sus hilos de conversación como si fueran idénticos a las pláticas que se tienen cara a cara, o tan solo una versión disminuida de ellas, hacerlo sería ignorar que cuando los anónimos se comunican a través de ésta u otras plataformas digitales su comunicación está siendo mediada por un dispositivo tecnológico: Sutherland (2003/1963, p. 17), inventor del primer mecanismo mediante el cual un operador podía dar órdenes a una computadora sin aprender a programarla (como hacemos hoy, por ejemplo con un mouse que selecciona íconos en pantallas), definió la interacción como el proceso de comunicación, mediante una interfaz, entre un ser humano y una computadora. Lo que sucede en 4chan lleva ese proceso al siguiente paso: cada persona interactúa con las otras a través de una interfaz y solo a través de ella.

Nuestra propuesta es enmarcar las preguntas sobre el aspecto tecnológico de 4chan bajo esta definición de la interacción: si hay "algo" en la manera en que 4chan está diseñado que predispone a sus usuarios a crear memes exitosos o diseminar discursos racistas, por

ejemplo, ese algo habría que buscarlo en el hecho de que nadie que use 4chan para comunicarse con otros lo está haciendo sin recurrir a las reglas de su interfaz, o sea que los anónimos en 4chan están interactuando entre sí bajo las reglas de 4chan, no exactamente comunicándose como dos personas que se encuentran cara a cara.

Este uso del concepto interacción no es el único ni tampoco el más usual - quizá el más común sea el que la define como la influencia mutua entre varios agentes sociales - pero fue el propuesto por los inventores de la tecnología informática que desembocó en nuestras computadoras, internet y foros anónimos. Nos interesa rescatarlo porque cada uno de ellos acompañó sus invenciones con un discurso sobre ellas y nuestra pregunta, cómo la tecnología acaba por transformar a quienes la utilizan, ha sido planteada y respondida desde la Segunda Guerra Mundial, cuando se sembraron las primeras semillas de lo que un día acabaría por proveernos a 4chan.

Los matemáticos, ingenieros y oráculos tecnófilos se distinguen porque sus reflexiones sobre la influencia de la tecnología tienden a darle a ésta la capacidad de causarlo y explicarlo todo; una y otra vez se han mostrado muy propensos a reducir procesos sociales a las simples consecuencias de usar alguna tecnología - Morozov, por ejemplo, reclama que se hablara de la "primavera árabe" como un simple efecto de haber usado Twitter mientras que convenientemente se dejaban fuera todos los factores históricos y sociopolíticos que desembocan en que una sociedad se rebelara, a menudo sin éxito, contra sus gobiernos (2011, p. 270).

El problema que nosotros estamos estudiando, la promoción y diseminación de discursos racistas a través de 4chan, tiene un aspecto tecnológico y uno cultural, pero para poder distinguir entre ambos es importante hacer un breve recorrido sobre los autores que han estudiado una pregunta de mayor alcance: ¿cómo es que las personas y las sociedades, al comunicarse a través de tecnologías informáticas - al interactuar, según Sutherland - podrían estar siendo transformadas por tales tecnologías?

Interacción: definición informática

La invención de Sutherland, el *Sketchpad*, trajo consigo la primera vez que un humano daba información a una computadora con dibujos trazados mediante una pluma de luz, a

la manera de los ratones ópticos actuales. El movimiento de la luz era convertido por el *software* en información topológica y luego traducido a términos matemáticos entendibles por la computadora. Mientras que los seres humanos entienden naturalmente el movimiento de la pluma, las computadoras fueron creadas para interpretar patrones matemáticos: con la intermediación de *Sketchpad* los dos se entendían mutuamente.

La interacción, para Sutherland, es este proceso de entendimiento. Se liga íntimamente con el concepto de *interfaz*. La interfaz, en informática, es un dispositivo que transforma las señales generadas por un aparato en señales que comprende otro. En un proceso de interacción humano - máquina, la interfaz sería el conjunto de señales con que la máquina envía información a un ser humano. La innovación de *Sketchpad* es que estas señales se mostraban, como imágenes, en una pantalla - anticipando las interfaces gráficas hoy presentes en todos nuestros dispositivos. En términos de Sutherland...

Como Sketchpad puede aceptar información topológica desde un ser humano en un lenguaje de imágenes perfectamente natural para el humano, puede ser usado como un programa *input* para programas computacionales que requieran datos topológicos, i. e., simuladores de circuitos. (Sutherland, 2003/1963, p. 4)

Sketchpad, entonces, es una interfaz para la interacción humano y computadora, el dispositivo que traduce, para uno y otro, las señales que se mandan entre sí.

El sistema Sketchpad hace posible para un hombre y una computadora conversar rápidamente a través del medio de dibujos de líneas. Hasta ahora, la mayoría de la interacción entre hombres y computadoras se ha visto ralentizada por la necesidad de reducir toda la comunicación a oraciones escritas que puedan ser capturadas; en el pasado, hemos estado escribiendo cartas en vez de discutiendo con nuestras computadoras. Para muchos tipos de comunicación, como al describir la forma de la parte mecánica o las conexiones de un circuito eléctrico, las oraciones escritas pueden resultar engorrosas. El sistema Sketchpad, al eliminar oraciones escritas (excepto en leyendas) a favor de dibujos de líneas, abre una nueva área de comunicación hombre - máquina. (Sutherland, 2003/1963, p. 17)

Sutherland sostenía que mediante su sistema podía tenerse una conversación con la computadora, con cada parte usando su lenguaje natural mientras la interfaz traduce entre ambos.

Bajo una manera informática de ver las cosas, interacción se define como la transmisión de información entre humanos y máquinas a través de una interfaz, que a su vez puede ser definida como el dispositivo tecnológico que codifica el lenguaje humano para transmitir información a las máquinas, mientras codifica el lenguaje de las máquinas para transmitir información a los humanos.

Joshua Noble (2012) presenta una definición de interacción que suma al planteamiento original de Sutherland las objeciones que la teoría de la información ha acumulado a lo largo de los años. Programar para la interacción, apunta, trata de "las cosas que puedes decir para decirle algo a los usuarios o para que los usuarios le digan algo a tu aplicación", por lo tanto "interacción puede ser definida como el intercambio de información entre dos o más participantes activos" (2012, p. 17). Por lo general uno de los elementos de la interacción será una persona, que llamamos el *usuario*, mientras que el otro es algún sistema computacional o mecánico que se denomina *sistema*.

Si uno de los elementos solo envía un mensaje, pero no tiene manera de recibir respuesta, hablamos de una *transmisión*. Las *transmisiones guiadas* son aquellas en que una de las partes envía una señal que no cambia a la otra, por ejemplo cuando un usuario aprieta el botón de *rewind*: no existe ambigüedad posible por parte de la máquina, que siempre reaccionará igual. Solo hablamos de *interacción* cuando el sistema tiene mecanismos de retroalimentación (*feedback*) que le permiten reaccionar al usuario y ofrecerle una entre varias respuestas.

Quando das al usuario un método para conseguir una meta o alimentar datos al sistema de forma tal que lo cambie de una manera sustantiva, y cuando creas un método para que el sistema responda a lo que el usuario está haciendo, entonces estás creando interacción [...] Para todo lo que el usuario hace, el sistema u objeto necesita tener una respuesta, aún si esa respuesta es 'no te entiendo' u otro tipo de mensaje de error (Noble, 2012, p. 19).

Puede pensarse en una conversación entre dos humanos como el modo más complejo de interacción posible, apunta Noble, pero hay que reconocer que estas "interacciones" tendrían un grado significativamente mayor de complejidad que las conversaciones usuario - sistema.

Se considera que la interacción se realiza mediante *mensajes* enviados en forma de texto, habla, colores, estímulos visuales, acciones físicas o cualquier vehículo que sea interpretado por alguna de las partes como información. El *código* de la interacción es particular a ella, por ejemplo puede componerse de manipulaciones físicas (como al mover un *mouse* o apretar un teclado), de código informático, tacto, voz, gestos; en cada caso serán el sistema y el usuario quienes determinen qué indicios serán interpretados como qué datos.

La *interfaz* es definida como...

lo que se ubica entre dos actores y facilita su comunicación [...] La interfaz son cualesquiera materiales compartidos que el usuario y el sistema usan para enviar y recibir mensajes [...] Es el *medium* de la comunicación entre el usuario y el sistema. Impulsa mucho de lo que es posible y no es posible, qué es eficiente y qué no es, así como el tono de la interacción (Noble, 2012, p. 23).

Noble también apunta que, en tanto son el componente de una interacción, las interfaces son acompañadas de aprendizaje de parte del usuario y, notablemente, no es común que haya cambios revolucionarios en interfaces de usuario: el teclado, el *mouse*, el escritorio con ventanas, entre otros dispositivos, llegaron para quedarse sin muchos cambios, pues ya representan la solución óptima a un problema de comunicación humano - máquina. El reverso de este principio es que cuando una interfaz realmente revolucionaria se suma al resto, el cambio no es puramente estético sino que "se redefinen las posibilidades de cómo una herramienta puede ser usada" (Noble, 2012, p. 25). Lo que puede transformar a los humanos desde la tecnología son entonces las interfaces, los aparatos que median en un proceso de interacción - o sea de transmisión de mensajes entre usuarios y sistemas.

Definición sociotecnológica de la interacción: grado de control sobre la sociedad y cultura

Noorte Marres apunta que "una de las preguntas clave que emerge en las sociedades digitales es cómo sus formas computacionales de interacción se combinan con las dinámicas sociológicas de interactividad entre el conocimiento y la vida social" (Marres, 2017, ps. 288). La autora se pregunta qué sucede cuando tomamos en cuenta la definición de interacción de la teoría informática y la definición sociológica según la cual interacción

es todo tipo de influencia mutua que ejercen entre sí las personas, así como los sistemas sociales, en los encuentros cotidianos (Goffman, 1956, p. 8).

La definición de Marres viene de una postura según la cual los agentes sociales y la tecnología se unen en ensamblajes sociotecnológicos: ¿pueden las estructuras sociales materializarse en tecnología? ¿Puede entonces la tecnología ser instrumento de la reproducción de relaciones de dominación? ¿Se le podría entonces usar para lo contrario, para valerse de la tecnología en procesos que detonen la construcción de una sociedad más igualitaria? Damos por sentado que hay una influencia mutua entre agentes sociales, sus herramientas tecnológicas y el sistema social al que pertenecen; esta sería una primera definición sociotecnológica de la interacción.

¿Pero no se vuelve entonces en un concepto demasiado amplio para ser útil? Así lo considera Manovich (2002):

Las interfaces humano - computadora modernas son interactivas por definición. En contraste con interfaces previas como el procesamiento por lotes [con tarjetas perforadas], las interfaces humano - computadora modernas permiten al usuario controlar la computadora en tiempo real mediante la manipulación de la información desplegada en la pantalla. Una vez que un objeto es representado en una computadora, automáticamente se vuelve interactivo. En consecuencia, referirse al medio computadora como interactivo es inconsecuente - simplemente es referirse al aspecto más básico de las computadoras. (Manovich, 2002, p. 71)

Siguiendo a McLuhan, Manovich propone restringir el uso del concepto interacción al proceso de "llenado" que los usuarios practican sobre los productos artísticos que reciben. La interactividad se entendería entonces como el grado de *control* que tiene el usuario sobre los mensajes que recibe a través de un medio.

¿Podrían a su vez los mensajes y los medios tener cierto grado de control sobre sus usuarios? ¿Qué tan en serio, por ejemplo, se puede tomar la idea de que los memes son capaces de controlar a sus receptores? El usuario controla a la computadora, ¿pero hasta qué punto la computadora controla, también, al usuario? Manovich sugiere que podríamos hacer nuestra la estructura lógica de una interfaz y adoptarla como propia:

Este es un nuevo tipo de identificación apropiado para la era de la información y trabajo cognoscitivo. Las tecnologías culturales de una sociedad industrial - cine y moda - nos piden identificarnos con la imagen corporal de otros. Los medios interactivos nos piden identificarnos con la estructura mental de alguien más. Si quien mira cine trata de emular el cuerpo de una estrella de películas, al usuario de una computadora se le pide seguir la trayectoria mental de un diseñador de nuevos medios (Manovich, 2002, p. 74).

Las interfaces son, entonces, "un filtro para toda la cultura, una forma a través de la cual todas las clases de producción cultural y artística están siendo mediados" (Manovich, 2002, p. 76). La interfaz se vuelve más que un mecanismo neutral de transporte de información:

Puede hacer algunos mensajes fáciles de concebir y volver otros impensables. Un código puede también proveer su propio modelo del mundo, su propio sistema lógico, o ideología; mensajes culturales subsecuentes o lenguajes completos creados usando este código serán limitados por este modelo, sistema o ideología [...] La interfaz forma cómo el usuario de computadora concibe a la computadora misma. También determina cómo los usuarios piensan cualquier objeto mediático al que acceden mediante una computadora. Al quitar a los diferentes medios sus distinciones previas, la interfaz impone su propia lógica sobre ellos (Manovich, 2002, p. 76)

Por ejemplo, apunta el autor, el diseño de la *Graphical User Interface* (GUI), las ventanas y escritorio que hoy tenemos en nuestros dispositivos, podrían llevarnos a pensar que el mundo puede organizarse de manera jerárquica, mientras que el diseño de la *World Wide Web* modela el mundo como un sistema en red organizado por similitudes conceptuales. 4chan, un sitio web optimizado para la creación y diseminación de memes, podría estar llevando a sus usuarios a adoptar su lógica cuando interpreten al mundo; lo problemático para Manovich no serían los memes mismos, sino la lógica bajo la cual están siendo producidos. Esa lógica puede quedar inscrita en el código que soporta el funcionamiento de una interfaz.

Otras definiciones de interacción

Interacción como el rol activo de un receptor de medios

En el contexto de un manual para escribir historias interactivas en *social media*, Krystina Madej define a la interactividad como "acción recíproca que detona diálogo y colaboración con un artefacto tangible o una persona" (Madej, 2016, p. 6). Ejemplos de narraciones interactivas son, para ella, los videojuegos de texto estilo *Zork* y *Adventure* populares durante los años 80, traducciones multimedia de literatura clásica o esfuerzos por recrear obras de Shakespeare en *Twitter*, sobre todo cuando incluyen comunicación con tuiteros que mandan mensajes a los protagonistas. Apunta que "existe una trayectoria de interés a lo largo de nuestra historia narrativa para incluir a los lectores como participantes en la creación de historias y proveerles las herramientas necesarias para hacerlo" (Madej, 2016, p. 6). Otro aspecto destacado de la interactividad, en esta lógica, es la idea de *colaboración* entre distintos autores para crear una historia.

En este caso la interactividad se entiende como la participación activa en el resultado de una narración. Otra vez es una propuesta en líneas McLuhianas, lo más activo sucede en medios más calientes mientras que lo más pasivo en medios fríos; hablar con versiones de Romeo y Julieta en Twitter contra leer la obra. No es una definición de interacción que sea útil para nuestra investigación, pero es un uso común del término. Podríamos decir que 4chan es un sitio interactivo, pero preferimos definirlo como una interfaz.

Interacción como influencia comunitaria o interpersonal

Otro uso común del concepto de interacción proviene de la tradición cibernética utópica que reseñamos al inicio de este capítulo, ejemplificada en Rheingold (1993) y explicada por Turner (2006). Cada usuario de un foro de internet se convierte en un miembro de ese sistema; ambos conforman una comunidad donde cada elemento se influye entre sí y al conjunto; las comunidades virtuales al mismo tiempo tendrían la capacidad de influir en el sistema social y así es como mediante internet los individuos serían capaces de transformar el mundo para bien; incluso se propuso que la capacidad de acción del individuo, mediante una extensión cibernética, se extiende a todo el universo (Turner, 2006, p. 75).

En esta manera de ver las cosas, la interacción es el grado de control del individuo sobre el sistema al cual se conecta - control cibernético, social o universal. Un buen hacker tendría que ser capaz de lograr todo lo que se propusiera; solo es cuestión de encontrar el código de un sistema y alterarlo para el beneficio propio. Se trata de una definición pertinente para analizar la capacidad de acción que puede tener la comunidad de 4chan sobre el sistema social, por ejemplo entre los autores preguntándose qué tuvieron que ver con la victoria electoral de Trump (por ejemplo Merrin, 2019).

Interacción como las relaciones universales de causa y efecto

Turner (2006) y Flichy (2007) llaman la atención sobre el papel central que los postulados de la contracultura *hippie* y *new age* han tenido en el discurso propagandístico de las empresas del sector tecnológico. Los hippies reinterpretaron ideas orientales para aseverar que todo está conectado en redes invisibles de causa y efecto, a la vez que pretendieron escapar de la civilización hacia un mundo propio desde el cual se comenzaría el trabajo para traer a la humanidad entera a una nueva era, que sería mejor y más justa que aquella contra la que se estaban rebelando.

Cuando llegó el momento de popularizar el acceso a internet, en la década de los 90, fue vendido como la herramienta que haría realidad el sueño de los hippies: las masas oprimidas podrían acceder al ciberespacio, un lugar utópico donde las antiguas reglas sociales no operaban y los usuarios, gracias a su acceso ilimitado a la suma del conocimiento humano, podrían volverse agentes de transformación que orientaran a la humanidad hacia un estado superior y más justo... nada de eso sucedió, pero la influencia de esa idea persiste en el discurso a propósito de una nueva democracia, una nueva economía, una nueva sociedad, una nueva manera de relacionarse con los demás, y otras variaciones a propósito de que todo aquello que es tocado por internet se transforma en algo necesariamente mejor que lo que teníamos antes. Bajo esta lógica, la interacción se vuelve un concepto de alcance universal y un usuario conectado a todos los demás tiene el potencial de cambiar al mundo; la interacción se vuelve todopoderosa y el usuario también, mientras las empresas del sector tecnológico nos venden la idea de que un hashtag puede cambiar al mundo...

Dimensiones del concepto "interacción"

En la siguiente tabla se resumen los distintos significados que puede tener el concepto interacción, así como las preguntas y enfoques que llevan a cada uno.

Tabla 1: Dimensiones del concepto "interacción" (elaboración propia)		
Interacción es:	Definiciones:	Énfasis de la definición:
Transmisión humano - máquina	Conversación entre humanos y computadoras (vía una interfaz)	Dimensión comunicativa de la interacción: ¿cómo cambia un proceso de comunicación entre humanos cuando es mediado por tecnología informática?
	Intercambio de información entre dos o más participantes activos - usuarios o sistemas, a través de una interfaz.	
	Control de una computadora mediante la información que despliega en la pantalla.	
Influencia social	Influencia entre elementos de un sistema (social).	Dimensión sociológica de la interacción: ¿cómo la tecnología y su uso afectan los sistemas sociales?
	Influencia entre tecnología y sistemas sociales.	
	Influencia que todos los miembros de una comunidad que se reúne "en el ciberespacio" ejercen entre sí.	
Colaboración en <i>social media</i>	Colaboración entre varios usuarios para crear productos narrativos, juntos, en plataformas como Twitter, Facebook, Instagram...	Dimensión "2.0": ¿cómo los usuarios colaboran juntos en <i>social media</i> ?
Control sobre/desde productos artísticos o narrativos	Control de un usuario sobre el "llenado" de objetos mediáticos o artísticos	Dimensión interpretativa: ¿cómo productos artísticos y usuarios ejercen control entre sí?
	Control de la computadora, mediante su interfaz, sobre el proceso de "llenado" mental de sus usuarios.	
	Control de un usuario sobre el desenvolvimiento de una narración - en videojuegos, audiovisuales, literatura...	
Control sobre la sociedad	Interactividad: cualidad de la tecnología informática para incidir en el sistema social.	Dimensión de acción política: ¿cómo puede usarse a la tecnología para ejercer y contrarrestar al poder?
	Grado de control que cada elemento puede tener sobre el sistema social completo.	
Control universal	Fuerzas cósmicas que conectan a todo y a todos en cadenas universales de causa y efecto.	Dimensión mística: ¿puede la tecnología traer una nueva y mejor era?

Todas las dimensiones pueden tomarse en cuenta al estudiar una interfaz comunicativa como 4chan; la presente investigación se centrará en dos de ellas.

Desde un punto de vista **comunicativo**, la interacción se define como la transmisión de información entre humanos y máquinas o entre humanos a través de máquinas. El interés central de nuestra investigación estará en esta dimensión; en preguntarnos qué le ofrece una tecnología de información como 4chan a sus usuarios; cómo y por qué algunos grupos, sobre todo de derecha, han podido apropiarse de ella. Entendemos a 4chan como una interfaz que está mediando en la comunicación entre los integrantes de este grupo y sus aliados. Suponemos que alguna de las posibilidades que les ofrece como tecnología se presta para que difundan efectivamente sus mensajes. La "interacción entre usuarios de 4chan" será definida en primer lugar como la comunicación que realizan a través de 4chan.

La aproximación **sociológica** se interesa por cómo la tecnología puede afectar de alguna manera los sistemas sociales: todos los autores que exploramos en este capítulo se refieren a este punto, lo que parece variar es la escala del efecto social que predicen; van desde los más hacia los menos deterministas. Aunque el principal enfoque de esta tesis estará en la dimensión comunicativa de la interacción mediante 4chan, procuraremos tomar en cuenta el contexto sociopolítico donde tiene lugar: de ahí que vayamos a enfocarnos en el discurso de los supremacistas blancos y el *board* político de 4chan; el contenido de tales discursos y el proceso de su diseminación se presta a que analicemos el aspecto sociopolítico de las interacciones en 4chan. Sería más complicado ubicar, por ejemplo, el contexto y efectos socioculturales de las discusiones en los *boards* de anime, fotografía o asuntos paranormales... enfocarnos en la diseminación de mensajes supremacistas en 4chan abre la puerta a proponer algunas hipótesis sobre la comunicación política en nuestro sistema social.

El propósito de este capítulo fue justificar que podemos estudiar y nombrar "la interacción de los usuarios de 4chan". Para ello proponemos definir "interacción" de manera que predomine la dimensión comunicativa: interacción es el proceso de transmisión de información, mediante una interfaz tecnológica, entre dos agentes sociales. El proceso de

interacción puede subdeterminar los significados que se comunican, puede conectar a la interfaz con otras y puede utilizarse para la acción política.

Describir cómo el proceso de transmisión de información mediante 4chan se lleva a cabo, cómo predispone a sus usuarios a comunicarse de un modo particular y cómo los guía a crear sentido en común es estudiar el proceso de interacción de los usuarios de 4chan.

Una vez descrito ese proceso podríamos estudiar cómo se prestó para que los promotores del supremacismo lo estén aprovechando para diseminar sus mensajes. Enfocarnos en /pol/ nos llevará a entender qué ofreció 4chan, como herramienta tecnológica, a los promotores del supremacismo blanco.

Quisiéramos saber, en un contexto como el actual en que los supremacistas se valen de 4chan para comunicarse y promover su interpretación del mundo, qué tanto del fenómeno se explica por las características tecnológicas de 4chan. Y entonces tendría sentido preguntarnos si un *imageboard* anónimo podría cambiar al sistema social y cómo.

Y así, de cierta manera, podría iluminar la cuestión más amplia que desarrollaron los autores cuya obra exploraremos en este capítulo: ¿cómo una tecnología particular puede transformar a los seres humanos y sus sociedades?

2.1.- Teoría de la información, cibernética y memes: ¿son los seres humanos lo mismo que las máquinas?

La Organización del Tratado del Atlántico Norte (OTAN) publicó en 2017 un manual titulado *Es hora de adoptar la guerra memética* donde se argumenta que...

Para muchos de nosotros en el mundo de los *social media*, parece obvio que recurrir a tácticas más agresivas de comunicación y hacer la guerra a través del troleo y los memes sería un método necesario, barato y fácil para destruir el carisma y la moral de nuestros enemigos comunes. El término "guerra memética" ha sido usado durante los últimos cinco años, en los márgenes del pensamiento sobre política exterior, para describir este tipo de esfuerzos. Creo que la guerra memética podría ser efectiva para contrarrestar los esfuerzos de reclutamiento y propaganda de Daesh [ISIS, el Estado Islámico] y en los conflictos modernos en general, incluyendo operaciones distintas a la guerra. Troleo, podría decirse, es el equivalente en *social media* de la guerra de guerrillas, y los memes son su forma de propaganda. Daesh lleva a cabo guerra memética. El Kremlin lo hace. Es barato. Las capacidades existen. ¿Por qué nosotros no lo estamos intentando? (Giese, 2015, p. 6).

El Estado Islámico fue notorio, entre otras cosas, porque mantenía cuentas de Twitter mediante las que reclutaba soldados y por su hábil manejo de las redes sociales. El autor se pregunta qué pasaría si, por ejemplo, la OTAN contara con una granja de trolls que pudieran colocar el hashtag #ISISISGAY en Twitter: ¿los musulmanes, que asumiríamos son profundamente homófobos, dejarían de unirse al Estado Islámico? "La ciberguerra trata de tomar control de los datos. La guerra memética trata de tomar control del diálogo, narrativa y espacio psicológico. Trata de denigrar, intervenir y subvertir los esfuerzos del enemigo para hacer lo mismo" (Giese, 2015, p. 8).

¿Sería posible hacer algo así? El problema con este punto de vista no es que esté necesariamente equivocado, sino que representa una simplificación exagerada de las razones por las que alguien se une, o no, al Estado Islámico. Según el modelo del autor, un ciudadano recibe el contenido de un meme y tal contenido *causa* que se vuelva terrorista; de ahí pasamos a pensar que la OTAN podría generar otros memes, con otro contenido, que *causaran* en el receptor el efecto contrario. Meme causa estímulo y estímulo causa respuesta: esta es la interpretación más dura de los efectos de la tecnología en los seres

humanos y las sociedades; no es casualidad que la OTAN mantenga esta postura porque la teoría de la información, igual que la cibernética y las tecnologías informáticas que hoy conocemos, son producto del aparato militar e industrial que ganó la Segunda Guerra Mundial para los Aliados.

Recordemos que incluso entre quienes han estudiado a 4chan persisten ecos de esta postura determinista: Wiedeman (2016) coloca los productos de la "mente colmena" de 4chan, o sea los memes, al principio de toda explicación mientras que los usuarios se subordinan a sus reglas, como hormigas sin voluntad ni agencia; como haría Giese (2015), la autora considera que los seres humanos se subordinan a las reglas de funcionamiento de un mecanismo tecnológico cuando lo utilizan.

Ambos parten de que no existe ninguna diferencia sustancial entre los seres humanos y las máquinas. Con el tiempo, es de esperarse, alguien encontrará las reglas mínimas de nuestro funcionamiento y podrá explicarnos a partir de unos cuantos principios básicos, incluso predecir nuestra conducta como se hace con cualquier partícula. Por lo pronto Wiedeman (2016) se conforma con proponer que toda persona que participa en 4chan se subordina a las reglas determinísticas de su interfaz, así que sería falso que para estudiar a su comunidad haya que hacer la distinción entre un aspecto cultural y uno tecnológico; el primero es una consecuencia necesaria del segundo. Antes de exponer por qué esta postura es incorrecta, hace falta volver al inicio de nuestra tecnología informática para encontrar las bases de su tecnodeterminismo.

Teoría de la información: señales, entropía y digitalización

Según el *Diccionario Online de Etimologías* desde al menos 1937 se usaba la palabra "información" en asociación con las transmisiones de televisión. El verbo *informare*, en latín, viene de *dar forma* a una persona, pues se le usaba en un sentido figurativo para significar "entrenar o instruir a alguien en un sujeto específico". Ya en el siglo XIV se registró su uso como "reportar hechos o noticias" y desde ahí se entendió *información* como ese "algo" que se transmite al comunicar noticias.

Claude Shannon inauguró lo que hoy conocemos como "teoría de la información" en el texto *Teoría Matemática de la Comunicación* (1948). Shannon propone un método

matemático para estudiar cómo se cuantifica, almacena y comunica la información, sin definir qué es en concreto. La teoría de la información no trata sobre *qué es* la información, solo sobre *cómo* se transmite:

El problema fundamental de la comunicación es aquel de reproducir en un punto ya sea exacta o aproximadamente un mensaje seleccionado en otro punto. Frecuentemente los mensajes tienen *sentido*; esto es se refieren a o están correlacionados según algún sistema con ciertas entidades físicas o conceptuales. Estos aspectos semánticos de la comunicación son irrelevantes para el problema de ingeniería. El aspecto significativo es que el mensaje real es *seleccionado de un conjunto* de mensajes posibles. (Shannon, 1948, p. 5)

Shannon, como otros científicos de su generación, participó en la Segunda Guerra Mundial. En condiciones de combate, se enfrentó al problema de enviar y descifrar transmisiones entre las líneas de los aliados. Su propuesta busca definir, matemáticamente, el sistema de comunicación que permita enviar y reproducir mensajes de la manera más eficiente posible a través de dispositivos electrónicos con circuitos *on-off*, que pueden representar 1 ó 0 y almacenar, cada uno, un *bit* de información. Por comunicación entiende, por lo tanto, la transmisión de un mensaje entre dos dispositivos electrónicos; en términos matemáticos se entiende como la igualdad (o no) entre una serie de unos y ceros *transmitida* y una serie de unos y ceros *recibida*.

Los sistemas de comunicación, establece Shannon, pueden ser discretos, continuos o una mezcla de ambos. Los discretos son sistemas cuyos mensajes se transmiten mediante una secuencia de símbolos, por ejemplo los puntos, rayas y pausas de un telégrafo, las letras y palabras en el lenguaje escrito y hablado además de, notablemente, todos los mensajes que han sido *digitalizados*, o sea convertidos a secuencias de ceros y unos. Las computadoras están construidas a partir de esta representación simbólica, así que toda información que se les pretenda dar debe primero ser digitalizada: por eso se dice de todo lo asociado a las computadoras que es "digital".

Los sistemas continuos, hoy llamados también "análogos", son aquellos en que los mensajes no pueden separarse sin ambigüedad en unidades discretas. La señal de radio o televisión consistía, por ejemplo, en un voltaje cuya intensidad varía con el tiempo: para

interpretarla se necesita saber dónde se ubica cada punto de la señal en relación a su duración - en cuyo caso se diría que el voltaje es *análogo* respecto al tiempo. Conforme avanzó la adopción de la tecnología informática se ha tendido a digitalizar todas las señales que antes eran análogas, como la radio y la televisión, para volverlas compatibles con las computadoras y las redes a las que están conectadas.

El resto del trabajo de Shannon se enfoca en cómo reducir la incertidumbre entre la transmisión y la recepción de información: ¿cómo calcular esa incertidumbre - su entropía, o sea todas las distintas configuraciones posibles de su secuencia de símbolos - para que el mensaje enviado sea lo más cercano posible a uno idéntico al recibido? Concluye que combatir la entropía es un problema de *codificación*, ya que la manera más óptima es resolver el problema desde el momento de transmisión, incluyendo información redundante en el mensaje pero también ordenando su secuencia simbólica con métodos que faciliten su decodificación - lo cual puede dar espacio a canales donde abunde el ruido. Apunta también que la transmisión exacta es posible para los sistemas digitales, pero en los análogos solo puede aproximarse el mensaje original.

Claude Shannon es muy claro en explicar que su teoría no considera el problema *semántico* de la comunicación sino que está centrada en un problema de ingeniería. Con ello no evitó, como comenta Van de Walle (2008), que su teoría se diseminara hacia los estudios lingüísticos y sociales de la comunicación humana. Al día de hoy se le continúa usando como la definición más simple posible de comunicación (enviar un mensaje desde un emisor hacia un receptor) y en las ciencias de la comunicación se habla comúnmente de ruido, transmisiones, receptores, canales; incluso en el lenguaje coloquial se escucha decir a la gente que algo "le hace ruido". Esta diseminación fue problemática, entre otras por las siguientes razones:

- En el modelo de Shannon no hay lugar para los factores sociales, culturales, emocionales, psicológicos y todo el resto de componentes en juego dentro de una situación de comunicación humana. Al tomar el modelo informático de Shannon como modelo estamos diciendo que la comunicación entre dos personas es más o menos lo mismo que la comunicación entre una computadora y una impresora. El

concepto de "ruido" padece los mismos problemas: es una simplificación muy amplia de un sinnúmero de factores sociales, culturales o psicológicos, todos los cuales pueden llevar a la malinterpretación de un mensaje; ¿quién determina, además, cuál es la interpretación "correcta"?

- Shannon apuntó que, en cuestiones de transmisión, los problemas de comunicación se tienen que enfrentar desde el momento del envío, no en la recepción. Es más práctico codificar y enviar correctamente un mensaje, incluyendo por ejemplo información redundante en caso de que algo se pierda, que diseñar un sistema receptor capaz de reconstruir mensajes cuya codificación fue deficiente. Harold Lasswell, psicólogo social que también participó en la Segunda Guerra Mundial, postuló que entonces era posible diseñar mensajes tales que, al ser transmitidos a seres humanos, causarían necesariamente un efecto particular en ellos. Décadas de investigación en los efectos de los medios masivos de comunicación resultaron en distintas visiones sobre los efectos que éstos pueden tener en sus audiencias, pero nunca en la interpretación conductista y determinista de Lasswell (Perry, 2002).
- A partir de una apreciación técnica de Shannon sobre la compresión de datos vía digital y su comparación con el método analógico se construyó un discurso en los años 90 (en parte mercadotecnia, en parte futurismo y en parte lo que Bourdieu llamó "sociología ingenua") según el cual lo digital era necesariamente superior a lo analógico en todos los sentidos. Se esperaba que una vez que todo fuera digitalizado podríamos mudarnos a mundos virtuales que serían más reales que el mundo real... independientemente de que esa promesa técnica no se ha cumplido, la noción según la cual todo lo que se digitaliza (o sea se "sube" a las computadoras) adquiere solo por eso cualidades superiores, ha acompañado la reflexión sobre los efectos de la tecnología informática en las sociedades contemporáneas desde entonces.
- El lenguaje es representado como un sistema discreto, lo cual es impreciso y no da cuenta de la dimensión semántica de la comunicación: parte del misterio del lenguaje, desde la antigüedad clásica hasta ahora, es cómo combinaciones simples

de elementos transmiten sentidos que no existen en sus partes individuales, sino que parecen emerger solo de su agregación y su contexto. También desde la antigüedad clásica se ha estudiado qué es el "algo" que se transmite con el lenguaje; la teoría lingüística en buena medida ha concentrado sus esfuerzos en nombrar ese algo y sus mecanismos... Shannon es *muy* explícito, por eso, en que su teoría es inadecuada para estudiar problemas semánticos. Esto no ha impedido que sus sucesores, hasta la fecha, insisten en referirse al "contenido" de los mensajes. Decir que "los mensajes transportan contenido", mientras se ignoran los siglos de trabajo lingüístico alrededor de ese problema puede llevar a confusiones, particularmente cuando esa idea persiste en el seno de un modelo donde también se está asumiendo que la comunicación es un proceso lineal con solo dos resultados posibles: el contenido se transmite de un emisor a un receptor o no lo hace.

Estas objeciones descansan en que para Shannon y su modelo hay una línea clara que divide a los humanos y las máquinas. ¿Pero esa división no se está borrando cada vez más, conforme las integramos a nuestras vidas?

Cibernética: comunicación y control entre máquinas y humanos

El primer autor en explorar las implicaciones humanísticas y sociológicas de la teoría de la información fue Norbert Wiener, quien en su libro de 1948 *Cibernética: o el control y comunicación en el animal y la máquina*, menciona que aunque Shannon fue el primero en dar forma a una teoría estadística de la información, sus postulados generales y problemas eran conocidos por otros científicos que participaron en la Segunda Guerra Mundial (Wiener, 1985/1948, p. 10).

Mientras que Shannon se dedicó durante la guerra a problemas de codificación y transmisión de información, Wiener trabajó en una computadora que calculara la trayectoria de aviones enemigos y ayudara a derribarlos eficazmente desde tierra. La experiencia lo llevó "al estudio de un sistema electro-mecánico que fuera diseñado para usurpar una función específicamente humana" y a considerar que, al proponer una solución eléctrica y mecánica al problema...

es esencial conocer sus características [del humano que opera la máquina] para incorporarlas matemáticamente dentro de las máquinas que controlan. Aún más, su blanco, el avión, también es humanamente controlado, y es deseable conocer sus características de desempeño (Wiener, 1985/1948, p. 6).

Tales características, en ingeniería de control, eran llamadas retroalimentación (*feedback*): el timón de un barco, por ejemplo, incluye mecanismos que registran su movimiento respecto al mar y reaccionan sin intervención del timonero, manteniendo la nave estable; el sistema circular que forman los mecanismos y el timón se mantiene estable gracias a la retroalimentación. Lo mismo, concluyó Wiener, hacía su mecanismo para apuntar a los aviones enemigos: "usurpar" una función humana, mediante un sistema autoalimentado, para que el artillero gobernara el mecanismo de disparo sin tener que calcular las trayectorias del avión enemigo por su cuenta.

De los mecanismo de control de barcos Wiener y Rosenblueth pasaron a estudiar el sistema nervioso humano: al tomar un lápiz con los dedos no controlamos ni somos conscientes de la contracción de cada músculo, solo de nuestra voluntad para hacerlo y algunos estímulos, así que concluyeron que también el sistema nervioso incluía mecanismos de control por retroalimentación.

El aspecto fundamental del control, si se trata de interpretar mensajes que un sistema envía como retroalimentación, es la comunicación:

Los problemas de ingeniería de control y de ingeniería de comunicación eran inseparables, y no estaban centrados alrededor de las técnicas de ingeniería eléctrica sino alrededor de la mucho más fundamental noción del mensaje, ya sea que se le transmita por medios eléctricos, mecánicos o nerviosos. El mensaje es una secuencia discreta o continua de eventos medibles distribuidos en el tiempo (Wiener, 1985/1948, p. 8).

Y fue así, explica Wiener, como junto al científico mexicano Arturo Rosenblueth y un grupo de investigadores se dio cuenta de que las máquinas, humanos y animales podían ser estudiadas desde el punto de vista de lo que llamaron *cibernética*.

Nos dimos cuenta de la unidad esencial del conjunto de problemas centrados alrededor de la comunicación, control y mecánicas estadísticas, sea en la máquina o

el tejido vivo [...] Nos hemos visto obligados a acuñar al menos una expresión neogriega artificial para llenar el vacío. Hemos decidido llamar al campo entero de la teoría del control y comunicación, ya sea en la máquina o en el animal, con el nombre de *cibernética*, que formamos del griego *kybernés* o *timonero* [steersman]. (Wiener, 1985/1948, p. 11).

Detrás de esta idea, y de todos los usos que hemos dado al prefijo "ciber", está la suposición de que las máquinas y los humanos somos gobernados por el mismo tipo de impulsos eléctricos que configuran mensajes y, por lo tanto, podemos enlazarnos no solo físicamente - conectando por ejemplo un brazo mecánico directamente a nuestro cerebro, un tema común de la ciencia ficción - sino, por así decirlo, de manera inalámbrica, mediante la información transmitida en mensajes. Máquinas y humanos podemos conformar sistemas juntos y enviarnos retroalimentación porque, en el fondo, los dos somos controlados por información.

Wiener comparte con Shannon una definición mecánica de la comunicación: se trata solamente de la transmisión, entre un punto y otro, de un mensaje. La diferencia entre ambos es que mientras el segundo explícitamente pedía no extender el modelo a cuestiones semánticas, para Wiener no queda nada que no se pueda modelar y entender como un sistema de transmisión de información: los humanos, máquinas, sociedades y animales son todos susceptibles de ser estudiados como elementos dentro de sistemas informáticos.

La conclusión que sigue de eso es que si humanos y máquinas estamos imbricados en sistemas cibernéticos, todo cambio tecnológico será necesariamente seguido de algún tipo de cambio social: al diseñar alguna tecnología puede diseñarse, al mismo tiempo, un cambio social, incluso una revolución. La cibernética se pregunta cómo la tecnología se conecta con nosotros, si suplanta o multiplica nuestras funciones y habilidades, y si a su vez une a cada uno con todos los demás y con el sistema social completo.

Turner (2006) documenta cómo las ideas de la cibernética se diseminaron desde el aparato militar de Estados Unidos hacia la cultura popular mediante la participación de algunos agentes involucrados en los movimientos contraculturales de los años sesenta: la noción de que gracias a la tecnología informática las sociedades modernas alcanzarían nuevos estados

de riqueza, inteligencia y paz - y su contraparte, que herramientas como 4chan podrían destruirnos - viene de los postulados de la cibernética.

Para quienes protestaban contra la Guerra de Vietnam, las computadoras y las redes informáticas eran "tecnologías de deshumanización, burocracia centralizada y la racionalización de la vida social", así como "poderosas herramientas para integrar a los individuos cada vez más dentro de las corporaciones" (Turner, 2006, p. 2). Sin embargo, esa visión se fue diluyendo hasta ser reemplazada por una visión cibernética del mundo donde "la realidad material puede ser imaginada como un sistema de información" (2006, p. 5) y, por lo tanto, toda persona con acceso a las computadoras e internet puede valerse de ellas para que al intervenir en los sistemas informáticos se incida también, necesariamente, en los sistemas sociales.

La primera comunidad virtual - *The Whole Earth Catalog`Lectronic Link, The WELL* - adoptó de la teoría informática la visión del universo como un sistema y cada uno de nosotros como parte de él. En esa lógica, donde *todo* está conectado, la interacción son las misteriosas uniones entre elementos de todo el cosmos. Peter Rabbit, cofundador de Drop City - comuna que se dedicaba a perseguir la armonía colectiva y la fomentaba con teatro multimedia - la describió, en 1970, con estos términos:

No hay estructura política en Drop City. Las cosas funcionan; las fuerzas cósmicas se mezclan con la gente en una extraña, compleja e intuitiva interacción... Cuando algo se hace es en el modo lento e intuitivo en que la tribu crea sentido [...] bailamos la danzalegría, escuchamos el ritmo eterno, nuestros pies se mueven en unidad... vivir-amar-alegría-energía son uno [...] Somos todos uno. (Citado por Turner, 2006, p. 75)

La interacción, bajo esta visión ciberutópica, puede ser definida como la misteriosa relación de causa y efecto entre todos los elementos de un sistema. El sistema, a su vez, puede ser tan grande como todo el universo. Aunque el discurso suene esotérico, su postulado es compartido plenamente con la cibernética y la teoría de la información: todo puede entenderse como información y, por lo tanto, es posible pensar que todo está conectado en una manera misteriosa, que los elementos dentro de un sistema *interactúan* entre sí y con el todo.

La fuente de la aseveración, la contracultura comunalista, es relevante porque como documentan autores como Turner (2006) o Flichy (2007), hay un nexo directo entre su discurso y el que, en los 90, fue utilizado para vender y popularizar la tecnología informática: por eso una frase como *todo está conectado* podría usarse como adagio New Age o como slogan de un proveedor de servicios de Internet.

Conforme avanzó el tiempo y comunas como Drop City colapsaron bajo el peso de las demandas prácticas de vivir en sociedad, algunos de sus participantes más prominentes se integraron, vía un BBS y sistema de mensajería remota conocido como *The WELL*, a lo que llamaron "comunidades virtuales". Al mismo tiempo, autores cibernéticos como Gregory Bateson propusieron que los elementos de un sistema podían ejercer control sobre el todo si contaban con información suficiente; no tenían por qué subordinarse a ningún imperativo social o cósmico, la información les permite enfrentarlos. En ese contexto, para los usuarios de *The WELL* la interactividad llegó a significar además de la conexión entre todos los elementos de un sistema, el grado de control de cada elemento sobre el todo - en el nivel inmediato los usuarios interactúan con una comunidad virtual, pero a través de ella podrían controlar el sistema social completo, quizá el sistema universal. (Turner, 2006, p. 151).

Esta definición de interacción como influencia mutua se trasladó del ámbito de la contracultura al de la discusión popular sobre Internet gracias a autores que comenzaron su carrera dentro de *The WELL*, como Howard Rheingold, quien acuñara el término "comunidades virtuales". Estas son como villas, pero se ubican en el ciberespacio, "el nombre que algunas personas usan para el espacio conceptual donde las palabras, relaciones humanas, datos, riqueza y poder son manifestadas por la gente usando tecnología de comunicación mediada por computadoras" (Rheingold, 1993, cap. 1, p. 11).

La interacción, por lo tanto, se entendería como la influencia recíproca entre personas ejercida a través de su encuentro en el ciberespacio. Dicha influencia se distribuye luego desde cada miembro de la comunidad hacia el resto del sistema social, así que Rheingold le da una dimensión moral: la interacción "genuina" es la que promueve la evolución del sistema hacia algo mejor, mientras que el resto serán disfuncionales (Rheingold, 1993, cap.

1, p. 25). Es así como, para una visión cibernética, la tecnología y las personas pueden enlazarse en sistemas de retroalimentación y control.

¿Podemos tomar en serio la guerra de memes?

La intención de esta exposición sobre los principales conceptos de la teoría de la información fue mostrar el contexto en el que hemos llegado a creer que algunas cuantas personas en una comunidad online como 4chan sean capaces de tener influencia en el sistema social.

Bajo una interpretación directa de la teoría de la información los anónimos de 4chan serían capaces de codificar instrucciones e ideas dentro de memes para que conforme éstos se diseminen por el resto de internet, sus receptores cambien su manera de ver el mundo - por ejemplo, volviéndose racistas - o sean movidos a llevar a cabo ciertas conductas inyectadas, vía el meme, por 4chan - por ejemplo, saliendo a votar por Donald Trump. Esta noción es problemática porque simplifica demasiado tanto al proceso de comunicación como la agencia de quienes son expuestos a los memes; pero sigue siendo tomada tan en serio como para que la OTAN publique manuales donde se invita a sus miembros a practicar la guerra mediante memes.

El marco interpretativo de la cibernética, cuando se acerca demasiado a una interpretación literal de la teoría de la información, tiene el mismo problema: la capacidad de una comunidad virtual para incidir en el sistema social pasa porque sea capaz de transmitirle información que lo lleve a cambiar hacia un estado distinto; lo cual nos trae de vuelta al problema que tiene el modelo de la teoría de la información: ¿puede codificarse en un mensaje un estímulo que lleva a su receptor a actuar de alguna manera determinada por el codificador?

Sin embargo, lo que estorba en ambos casos es el determinismo. Es más útil partir de que el codificador de un mensaje - el creador de los memes - no está en control total de lo que sus receptores harán tras recibirlo y también deshacernos de la noción utópica según la cual una comunidad virtual muy decidida sería capaz de controlar a un sistema social entero mediante el envío de información. ¿Qué tal que el proceso sí se desenvuelve como propone

la cibernética, con agentes conectados a una máquina y enviando información a través de ella, pero nos deshacemos del postulado según el cual tienen control total del proceso?

En la siguiente sección veremos cómo, conforme avanzó la adopción de la tecnología informática, una y otra vez las consecuencias fueron impredecibles y distintas a las que esperaban sus inventores. Una persona, al publicar en 4chan, puede ser pensada como unida mediante esa pieza de tecnología a un sistema cibernético más amplio; ¿pero qué tanto la tecnología transforma a las personas conforme la usan? Más que preguntarnos hasta qué punto los anónimos y 4chan controlan al resto de internet, podemos preguntarnos qué tanto la arquitectura de internet y de 4chan controla a sus usuarios. Quizá, conforme los anónimos hacen guerra de memes para transformar a un sistema cibernético, es éste el que acaba por transformarlos a ellos.

2.2.- El mañana fue ayer: los sueños rotos del futurismo informático



Comentario en Youtube bajo una nota sobre la masacre en Christchurch, Nueva Zelanda

Aunque puede ser problemático decidir hasta qué punto la tecnología y la información son capaces de provocar conductas o sembrar ideas en sus usuarios, algunos casos han sido tan graves que la cuestión ha dejado de ser de interés solamente académico. ¿Qué sucede, por ejemplo, cuando los usuarios de una comunidad online se vuelven instrumentos para un asesino múltiple?

4chan es notable, entre otras cosas, por la triste perspectiva que brinda a los deseos y fantasías más optimistas de los evangelistas de la tecnología informática. La cultura participativa del remix puede ser apropiada por racistas. La unión de mentes a través de internet puede fomentar la desinformación e ignorancia. La inteligencia colectiva puede estudiar cómo exterminar a las minorías. Las comunidades virtuales pueden cooperar con asesinos múltiples.

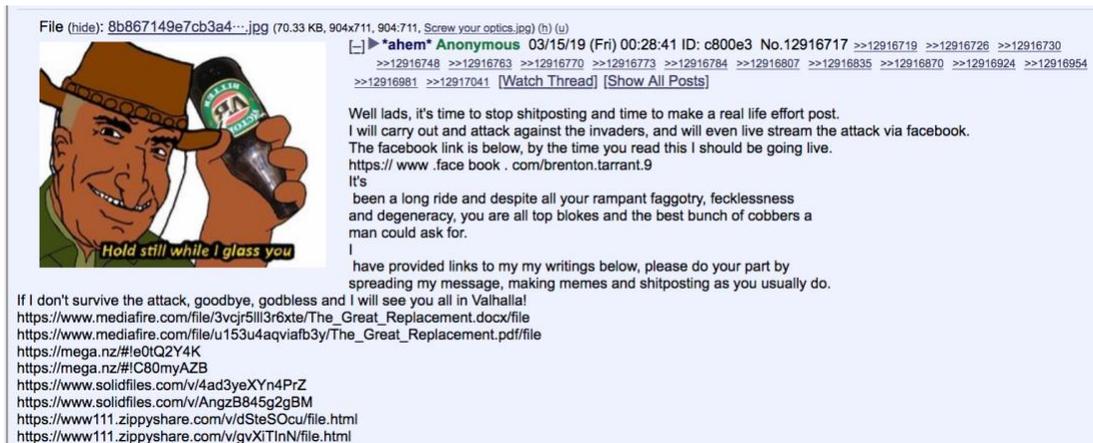


Figura 1: publicación de Brenton Tarrant en 8chan previa a un homicidio múltiple

El 15 de marzo de 2019, Brenton Tarrant publicó anónimamente un mensaje en 8chan (un sitio a donde se congregaban anónimos expulsados de 4chan; un imageboard que en cuestiones políticas podemos considerar todavía más radicalizado) donde comienza diciendo que es hora de "hacer algo" en vez de estar publicando mensajes en foros de internet, deja un enlace a su perfil de Facebook y pide al resto de anónimos que "hagan su parte al difundir mi mensaje, haciendo memes y *shitposteando* [publicando tonterías y sinsentidos] como siempre". Los primeros anónimos en el hilo de conversación asumen que es una broma, hasta que 23 minutos después del texto de Tarrant alguien comenta que acaba de verlo matar a algunas personas en la transmisión por Facebook.

La transmisión se compone de tres momentos: durante los primeros seis minutos, Tarrant va manejando su automóvil rumbo a una mezquita; por siete minutos se le ve disparar y dar el tiro de gracia a personas reunidas para orar; en los últimos cinco minutos del video el multihomicida maneja hacia otra mezquita, hasta que la transmisión es finalmente interrumpida por Facebook. Fuera de cámaras, Tarrant disparó contra otra congregación. Asesinó a 51 personas e hirió a 40 antes de ser arrestado por la policía. Conforme el crimen empezó a ser reportado por las noticias se supo que ocurrió en Christchurch, en la isla sur de Nueva Zelanda.

Para ayudar en la diseminación de su manifiesto, Tarrant acompañó la transmisión de la matanza con memes: mientras va conduciendo, en su automóvil sonaron cinco canciones bien conocidas por la comunidad de /pol/ - entre ellas la canción introductoria de un anime; al empezar a dispararle a los feligreses exclama "¡suscríbanse a Pewdipie!" en referencia a un famoso youtuber envuelto en controversias racistas y que estaba, en esos días, compitiendo con otro canal⁸ por ser el primero en alcanzar 100 millones de suscriptores; el texto del manifiesto incluye memes de 4chan entre sus 74 páginas y una aseveración irónica sobre cómo "Spyro the dragon 3 me enseñó el etnonacionalismo. Fortnite me entrenó para ser un asesino...". Tarrant se preparó no solo para la matanza, sino para que el video de ésta y el manifiesto que la acompañaba fueran diseminados por los anónimos de 8chan y 4chan. Con entusiasmo, ambos le siguieron el juego, "hicieron su parte" como Tarrant lo pedía.

⁸ T-Series, una compañía discográfica de la India.

El proceso de diseminación del video y el manifiesto ocurrió en las líneas descritas por Hine et al. (2017) y Wendling (2018) donde cada parte cumple su función dentro de un ecosistema mediático pre establecido: el primer mensaje fue publicado en 8chan; de ahí se le publicó en 4chan, donde los anónimos hicieron el trabajo de "hacer memes" con el manifiesto y el video; tales memes fueron publicados en Twitter, Youtube y Facebook; los medios de comunicación contribuyeron avisando a sus lectores que pese a los esfuerzos de Google y Facebook el video y el manifiesto se estaban diseminando por Internet (por ejemplo Cave, 2019; ¿cuántos leen estas notas que ruegan no buscar el video y luego van a buscarlo?); y así es como el multihomicida pudo hacer pasar sus mensajes desde un poco visitado imageboard hacia el centro del foco de atención de la opinión pública. Al día de hoy, si se busca en Youtube alguna de las canciones reproducidas por Tarrant durante la masacre, los comentarios más populares incluyen referencias irónicas a la matanza.

Quizá lo más terrible sobre este caso es que volvió a suceder: el 3 de agosto de 2019 en El Paso, Texas, un multihomicida acompañó su masacre contra mexicanos con un manifiesto diseminado por los mismos canales expuestos (esa vez no hubo transmisión de video en vivo) (Mezzofori y O'Sullivan, 2019); el 9 de octubre un alemán transmitió en vivo un intento por hacer lo mismo: no pudo atacar a sus objetivos (judíos reunidos para rezar en una sinagoga), pero asesinó a una mujer que iba pasando por la zona (Wong, 2019). El mundo en que vivimos incluye, hoy, las herramientas cibernéticas con que cualquier multihomicida racista puede diseminar sus justificaciones mientras invita a otros a hacer lo mismo. La posibilidad de que siga ocurriendo está abierta permanentemente.

Esta clase de apropiaciones de la tecnología informática, para promover el odio y ensalzar a los asesinos múltiples, no fue prevista ni por sus inventores ni por sus primeros analistas. Ellos esperaban que internet *necesariamente* promoviera la democracia, la inteligencia y el progreso de la humanidad. Para poner en contexto a 4chan, donde además de apropiaciones creativas de internet se encuentran algunas tan macabras como las de Tarrant, es útil examinar el optimismo de los futuristas informáticos y la manera en que ha sido contradicho por la realidad.

Detrás de tal optimismo no había ingenuidad, sino que fue el resultado de los postulados informáticos y cibernéticos que desarrollamos en la sección previa: la arquitectura de internet es abierta y descentralizada, la web la construyen los usuarios y no se transmite desde un nodo hacia una masa. Además, como documenta Flichy (2007), los inventores de internet y las tecnologías subsecuentes creían en los valores de la democracia, la cooperación y la mejora del mundo gracias a la interconexión de gente que pensara parecido, así que dieron por hecho haber incrustado esas reglas en su invento, de manera necesaria y determinista.

Su interpretación se fortaleció también porque durante sus primeras décadas internet se usó en escenarios restringidos donde sus pocos usuarios tendían a compartir la manera de ver el mundo: por un momento, pareció que los tecnoutopistas habían logrado su objetivo... pero conforme se amplió el número de usuarios de internet empezaron a verse consecuencias no deseadas por ellos, por ejemplo la exitosa diseminación de discursos racistas y genocidas a través de una plataforma anónima como 4chan.

Mientras que en la sección anterior desarrollamos cómo es que llegamos a pensar que la tecnología podría determinar a los seres humanos - y por lo tanto existiría la capacidad de desarrollar un invento que trajera la paz, entendimiento y sabiduría a la humanidad - ahora reseñaremos el camino que nos llevó a darnos cuenta de que la tecnología no se usa en un vacío utópico, sino en un contexto sociohistórico que es una causa, y no un efecto, de las apropiaciones tecnológicas hechas por sus usuarios.

McLuhan, Negroponte y Berners Lee: el futurismo informático y su evaluación crítica

Las discusiones sobre Internet, tanto académicas como en la prensa y medios digitales, han sido enmarcadas en buena medida por los autores que popularizaron los conceptos de la teoría informática y promovieron la adopción de sus avances tecnológicos. Cada uno de los autores que reseñamos a continuación - McLuhan, Berners Lee y Negroponte - contribuyó a trasladar los conceptos de la teoría de la información hacia el análisis social y siguió también una línea muy fiel a los postulados cibernéticos de Norbert Wiener.

Todos tienen en común haber sido etiquetados como "deterministas tecnológicos" porque buscan explicar a la sociedad a partir de las características de la tecnología, dejando de lado

asuntos culturales y sociopolíticos, por predecir cambios futuros que consideraban inevitables, y por el tono optimista de sus predicciones. Todos argumentaron, en una línea fiel a la cibernética y la teoría de la información, que la nueva tecnología traería consigo un nuevo y mejor mundo para todos.

Su futurismo, desde nuestro presente, es una ventaja: permite revisar, para cada autor, en qué acertaron, en qué se equivocaron y por qué. Ese análisis permite también resaltar en qué puntos se equivocaron por su fidelidad al modelo comunicativo de la teoría de la información, donde no había lugar para las complejidades - particularmente sociológicas y políticas - que derrumbaron sus predicciones y sus buenos deseos.

Marshall McLuhan: los medios como extensiones del ser humano

Marshall McLuhan es todavía uno de los autores más citados e influyentes en el campo de los estudios teóricos sobre Internet. Su obra, más oracular que científica, es una mezcla de grandes aseveraciones y generalizaciones sobre los cambios sociales causados por los medios de comunicación (tanto en el pasado como en su presente, la última mitad del siglo XX, y en el futuro que intuyó vendría más adelante). Sus argumentos se sustentan en citas literarias, anécdotas personales y un collage de mensajes que el autor canadiense recogía en medios de comunicación. Rara vez McLuhan (1994) recoge las contribuciones de la teoría social y lingüística que por siglos estudió fenómenos comunicativos antes que él. Tampoco rescata los hallazgos de la sociología, que para fines del siglo XX ya contaba con un amplio cuerpo de estudios de campo y laboratorio sobre los efectos de los medios de comunicación; pero eso no ha impedido, y quizá ha facilitado, que sus profecías e intuiciones futuristas sigan guiando en buena medida el esfuerzo teórico para comprender a Internet.

McLuhan, anticipándose a tales objeciones, sostiene que si su libro es "75% nuevo material" se debe a que no podemos seguir pensando con los patrones de la era pre-electrónica: "la marca de nuestro tiempo es su revulsión contra los patrones impuestos. Súbitamente estamos impacientes porque las cosas y la gente declaren su ser totalmente. Hay una profunda fe que se halla en esta nueva actitud, una fe dedicada a la completa armonía de todo ser" (McLuhan, 1994, 4). Su punto de partida es que *ya estamos* en un

nuevo mundo y su punto de llegada - un planeta armonioso y benéfico, causado por el cambio tecnológico - se presenta como un hecho inexorable. De ahí que toda postura contraria sea presentada como necesidad o como síntoma de un mundo antiguo que se resiste a una inevitable obsolescencia.

La idea que guía toda su obra se encuentra resumida en la introducción a *Entender a los medios: las extensiones del hombre*:

Durante las eras mecánicas extendimos nuestros cuerpos en el espacio. Hoy, tras más de un siglo de tecnología eléctrica, hemos extendido nuestro sistema nervioso central mismo en un abrazo global, aboliendo a la vez espacio y tiempo en lo que respecta a nuestro planeta. Rápidamente, nos acercamos a la última fase de las extensiones del hombre: la simulación tecnológica de la conciencia, cuando el proceso creativo de conocimiento será colectiva y corporalmente extendido al total de la sociedad humana. (McLuhan, 1994, 1)

Toda la argumentación en el párrafo presentado descansa en los supuestos de Shannon y Wiener: las máquinas, los seres humanos y la sociedad entera pueden sumarse a un mismo sistema porque todos somos distintos tipos de procesadores de información. El espacio, el tiempo y la conciencia misma pueden entenderse también como información y, por lo tanto, con el tiempo todo tenderá a conectarse; al describir a la tecnología como un sistema nervioso y a la conciencia colectiva como una unidad de procesamiento de datos también se está partiendo del modelo comunicativo de Shannon.

Los postulados de McLuhan tienen en común el afán por construir grandes explicaciones totalizadoras y por identificar todas las dinámicas sociales con una sola, la de "los medios"; pero esta dinámica, y su supuesta influencia en el resto de la sociedad, se enmarcan a su vez en los postulados de la teoría de la información y la cibernética. Ha sido muy criticado, no solo por esquematizar demasiado procesos de comunicación humana y cambio social sino porque sus predicciones optimistas sobre el futuro no se han cumplido. McQuail, por ejemplo, dijo de McLuhan y sus colegas canadienses que sus observaciones "[no tienen] valor para los investigadores" (McQuail, 2005; citado por Treré, 2018, p. 39).

Sin embargo Treré (2018), quien llama al trabajo de McLuhan y sus colegas "Teoría del Medio", considera que:

Aunque es correcto sostener que la Teoría del Medio tiene una tendencia a ver a los medios como entidades autónomas avanzando de alguna manera inevitable hacia un cambio, desestimar la Teoría del Medio *in toto* significa no reconocer las contribuciones que varias ramas de esta teoría han hecho a las reflexiones sobre las consecuencias sociales y materiales de las tecnologías de comunicación (Treré, 2018, p. 19).

Treré nos invita a no desechar la observación según la cual los medios son ambientes *adentro de* los cuales vivimos. Aunque es exagerado decir que los medios *causan* el cambio social, una visión más moderada, según la cual medios y sociedad *coevolucionan*, tiene sentido. Podemos pensar que los medios, los agentes y sus estructuras sociales están imbricados y *cambian al mismo tiempo*. Cuál de estos componentes es "la" causa, o más precisamente qué dentro de su manera de interrelacionarse es "la" causa de un cambio social determinado puede convertirse en la pregunta que guíe una investigación productiva y actual sobre los fenómenos asociados a los medios digitales. Así es como podemos "poner la materialidad de los sistemas y artefactos mediáticos en el centro [del análisis]" (Treré, 2018, p. 41) sin desestimar factores humanos y sociales.

Autores posteriores de la Escuela del Medio se han aproximado a la idea de una "ecología de medios", enfocándose en mayor o menor medida en las tecnologías mediáticas, las actividades humanas localizadas, los significados socializados y la agencia de los participantes (Treré, 2018, p. 44); Treré pide atender...

...el llamado a estudiar los medios desde una perspectiva holística que vaya más allá de instancias mediáticas específicas, apreciando la complejidad de los medios como fenómenos empíricos y reconociendo la importancia de estudiar las interconexiones entre su materialidad, los valores que les atribuimos, las prácticas que desarrollamos alrededor de ellos y los contenidos que son transportados a través de ellos (2018, p. 44).

Podríamos concluir, por lo tanto, que aunque McLuhan estaba equivocado al aseverar que "el medio es el mensaje", nos equivocáramos nosotros si por eso nos trasladamos a la

dimensión opuesta y reducimos "el medio" a un simple canal de transmisión de "el mensaje". La relación entre medio y mensaje se complejiza más cuando los ubicamos en el entorno práctico al que pertenecen ambos. Es más conveniente ver a medios, mensajes y agentes como imbricados dentro de una ecología mediática particular - postura consistente con la cibernética y la teoría de la información: la ecología es la descripción de los animales y sus entornos como si fueran un sistema autorregulado e interconectado.

Nicholas Negroponte: ¿qué posibilidades abre una tecnología?

Nicholas Negroponte es un ejemplo de cómo en la década de 1990, conforme Internet se iba popularizando, el discurso científico de la teoría de la información y la cibernética empezó a ser utilizado con fines políticos y comerciales. Hasta qué punto actuó como cabildero y publirrelacionista de la industria informática, que le abrió espacios para publicar sus ideas porque le eran convenientes, no es tan importante como destacar que autores como él son representativos de una íntima cercanía entre la academia, la política y la industria de las telecomunicaciones que ha contribuido significativamente a nublar nuestro entendimiento sobre la tecnología informática - sobre todo porque aunque entre la academia abundan las visiones críticas sobre las ideas de Negroponte, en los medios de comunicación masivos el debate sigue enmarcándose en los términos planteados por él.

Negroponte comienza su obra *Ser Digital* (1995) postulando que el "lento manejo humano" de la información, en forma de medios físicos (libros, cassettes, VHS...), está por convertirse "en la instantánea y barata transferencia de datos electrónicos que se mueven a la velocidad de la luz. En esta forma, la información puede volverse universalmente accesible" (Negroponte, 1995, p. 4). Apunta que este cambio, al cual llama "de átomos a bits", es irrevocable, inexorable y a punto (en 1995) de multiplicarse exponencialmente.

Tras destacar el rol de la velocidad de transferencia de información, Negroponte se enfoca en las posibilidades de "personalización" derivadas de que cada uno tenga su propia computadora. Sus predicciones futuristas se centraron en la llegada de agentes personalizados que atenderían nuestras llamadas y e-mail, en los riesgos de la división entre pobres y ricos en información, en que "muchos de los valores de la nación-estado cederán ante los de comunidades electrónicas extensas y pequeñas" (Negroponte, 1995, p.

7) y en que "los multimedia interactivos dejan muy poco a la imaginación" (Negroponte, 1995, p. 8): ya que serán el medio más "caliente" posible, traerán consigo tanta información que las audiencias ya no tendrán que "completar los mensajes" con su imaginación.

Las evaluaciones críticas de la obra de Negroponte destacan su papel como un agente interesado en la lucha política (que fue exitosa) por desregular el sector de telecomunicaciones en los Estados Unidos. Su rol como escritor de la revista *Wired*, órgano propagandístico de la *Global Business Network*, da un contexto político a su optimismo tecnológico, según el cual la internet es una herramienta intrínsecamente progresista y por lo tanto los gobiernos no tienen por qué regularla (Flichy, 2007; Turner, 2006).

Por otro lado, Negroponte era más que un propagandista: tuvo una carrera destacada como académico y diseñador de *hardware* y *software*. Sus predicciones sobre el camino que tomaría la tecnología, en lo general, estaban en lo correcto; solo se equivocó en el optimismo respecto a sus consecuencias. Es por eso un autor útil para estudiar a la tecnología informática a partir de las posibilidades que crea conforme se integra a la vida cotidiana de las personas y sus sociedades.

En *Ser Digital*, Negroponte lista "los méritos y consecuencias de ser digital"; las *posibilidades* que, desde su perspectiva en 1995, abría la tecnología instantánea de transmisión de información. Algunos de sus escenarios prospectivos nunca se materializaron (nunca pasamos de los chats hacia conectarnos a mundos virtuales donde tomáramos cafés virtuales, ni asistimos virtualmente a ver conciertos o eventos deportivos, tampoco hizo falta que simulaciones de un sirviente nos guíen por internet, ni los niños se vuelven expertos autodidactas cuando se les deja usar internet sin supervisión) y otras ocurrieron más o menos como esperaba (tendencia a llevar internet con nosotros, como hacemos con los celulares; atinó también en que se ha multiplicado la personalización algorítmica de contenidos).

Más allá de cada predicción particular, nos interesa destacar que Negroponte supuso que conforme avanzara la adopción de las tecnologías digitales, quienes no tuvieran acceso a ellas quedarían en desventaja; pero también esperaba que la tecnología trajera consigo la

solución al problema, ya que es *en sí misma* descentralizadora, globalizadora, armonizante y empoderadora: esperaba que gracias a Internet la gente cooperaría en vez de competir y cada individuo se vería empoderado por todas las nuevas posibilidades a su alcance.

Las posibilidades vislumbradas por Negroponte, en su calidad de agente privilegiado dentro de la industria tecnológica, sirven para que nos preguntemos nosotros, a su vez, por qué algunas siguieron el camino que esperaba, otras uno parecido y otras uno radicalmente distinto. Nos centraremos en la aparición de algoritmos de personalización. Hoy están presentes en todos los servicios digitales que usamos y siguen a grandes rasgos la predicción de Negroponte, pero con un giro: quitan poder a los usuarios, en vez de dárselo, y los desinforman, en vez de informarlos.

Eli Parisier (2011) explora los riesgos psicológicos y sociopolíticos creados por la personalización algorítmica de resultados de búsqueda (de noticias, amigos, páginas web, ofertas comerciales...) en la cual descansa el poder económico y político, pero sobre todo la eficacia, de empresas como Amazon, Google, Netflix y Facebook.

Google, por ejemplo, solía organizar sus búsquedas a partir de un PageRank basado en la cantidad de enlaces desde y hacia cada página de Internet, pero desde 2009 introdujo búsquedas personalizadas que combinan el PageRank con los datos privados de cada usuario, para mostrar lo que según su algoritmo de búsqueda es el resultado más "relevante" para cada uno. Con ello ha llegado al punto en que cada uno de nosotros recibe diferentes resultados para los mismos términos de búsqueda:

Los algoritmos que orquestan nuestros anuncios publicitarios comienzan a orquestar nuestras vidas. El código básico en el corazón de esta nueva Internet es muy simple. La nueva generación de filtros de Internet mira las cosas que parecen gustarte - las cosas que has hecho, o las cosas que le gustan a la gente como tú - y trata de extrapolarlas. Son motores predictivos, constantemente creando y refinando una teoría de quién eres tú y qué harás luego. Juntos, estos motores crean un universo único de información para cada uno de nosotros - lo que llamo una *burbuja filtro* - que fundamentalmente altera la manera en que encontramos ideas e información (Parisier, 2011, 20)

Siguiendo una de las ideas de McLuhan, que los medios son como extensiones que vestimos entre nosotros y el mundo, Parisier propone el concepto de la burbuja filtro interpuesta, por los algoritmos, entre cada uno de nosotros y la realidad. Dado que cada uno de nosotros está solo dentro de su burbuja, ésta es invisible, y no elegimos entrar a las burbujas sino que somos gradualmente atrapados por nuestros hábitos de consumo y navegación en línea: su aparición amenaza con minar los fundamentos de la convivencia en común.

Las burbujas filtro son un riesgo, en primer lugar, cuando recordamos que la creación de la opinión pública y el funcionamiento de las democracias han sido asociadas íntimamente, desde tiempos de Walter Lippman, con cierto "fundamento común de experiencias y conocimientos compartidos" (Parisier, 2011, 56). Si desaparece tal fundamento común, porque cada quien tiene sus propios datos sobre la realidad, con el tiempo desaparece la posibilidad misma de la democracia - qué tan resistente sea la democracia se relaciona, a su vez, con qué tan inteligente o manipulable considere cada quien que sea el público; Lippman no le daba ningún crédito y consideraba que es "fácilmente manipulable y fácil de dirigir con información falsa", algo con lo cual Parisier se muestra de acuerdo (2011, 63).

El segundo riesgo derivado de las burbujas filtro es que podrían ser la bala de plata que acabe por matar la función editorial de los periodistas, reemplazando criterios editoriales que buscan alcanzar cierto nivel de objetividad frente a sus lectores y decirle "lo que tiene que saber" por nuevos criterios basados solamente en qué obtiene más clicks: en este escenario apocalíptico, Parisier pinta un mundo donde la producción de noticias queda en manos de "máquinas de *clickbait*" como Gawker o BuzzFeed en vez de "medios serios" como el *New York Times*; "estamos intercambiando un sistema con un funcionamiento bien definido y bien debatido de responsabilidad cívica, por uno sin sentido ético alguno" (Parisier, 2011, 79).

El tercer riesgo de las burbujas filtro es psicológico: "como un lente, la burbuja filtro transforma, invisiblemente, el mundo que experimentamos al controlar lo que vemos y no vemos. Interfiere con la relación entre nuestros procesos mentales y nuestro ambiente

externo" (Parisier, 2011, 86). A cada burbuja filtro seguirán esquemas mentales particulares, y con el tiempo los usuarios de servicios algorítmicos de Internet lo verán todo a través de los lentes confeccionados para ellos. Otro aspecto de esta tendencia es que, conforme los usuarios se aíslan en "guetos algorítmicos", dejarán de convivir con maneras distintas de pensar, lo cual limitaría su creatividad y su visión del mundo, hasta llegar al extremo en que nadie verá cosas nuevas.

El último riesgo explicado por Parisier tiene que ver con la conformación algorítmica de la identidad propia. En sus primeros años, parte del atractivo de Internet tenía que ver con *no* exponer tu identidad propia sino explorar nuevas posibilidades; pero Facebook ha extendido su influencia a lo largo de la *web* con la meta de que "tengas una identidad, tu identidad de Facebook, y dé color a todas tus experiencias a donde quiera que vayas" (Parisier, 2011, 111); Mark Zuckerberg, el fundador de Facebook, famosamente dijo que tener más de una identidad es un ejemplo de falta de integridad. El problema de su lógica, como bien indica Parisier, es que de entrada no podemos definir con claridad en qué consiste "la identidad" de alguien; Facebook y servicios similares cuentan con modelos algorítmicos de lo que consideran es la identidad de alguien (la suma de tus *likes* y los *likes* de tus amigos, por ejemplo), ¿y qué pasa cuando, a manera de una profecía autocumplida, la gente orienta sus comportamientos para *convertirse* en la persona que Facebook, Instagram, Twitter o 4chan les dijeron que son?

Con el tiempo, argumenta Parisier, las cuatro tendencias juntas (erosión de la democracia, erosión de la prensa, guetos algorítmicos e identidades algorítmicas) atraparán a cada uno de nosotros en un efecto cascada donde empezamos dando *click* a ciertos "contenidos" y acabamos por ser determinados, en lo más íntimo de nuestro criterio y nuestra personalidad, por un proceso de filtrado algorítmico. Haciendo eco de McLuhan, Parisier expone que las tecnologías informáticas acabarán por volverse contra la sociedad: "la personalización nos ha dado algo muy diferente: una esfera pública organizada y manipulada por algoritmos, fragmentada por diseño, y hostil al diálogo" (2011, 163).

La noción de la personalización algorítmica, como hemos visto, ha cambiado de un tono optimista a uno más apocalíptico; pero tanto Parisier como Negroponte ilustran una

manera de estudiar los efectos de la tecnología en la sociedad no a partir de alguna generalidad - por ejemplo, hablando de cómo internet o los medios cambiarán a los seres humanos - sino de un desarrollo tecnológico particular y las posibilidades que abre o cierra - en este caso, vimos cómo exploran las posibilidades de la predicción algorítmica.

Aunque Negroponte no acertó en el rumbo que tomó la personalización algorítmica, identificó correctamente, desde su momento histórico, que era uno de los aspectos que tomaría importancia en el futuro. Su obra muestra cómo desde una posición informada pueden hacerse inferencias sobre las futuras tendencias de la tecnología.

Si estamos suponiendo que usar alguna tecnología en particular va a cambiar o está cambiando a la sociedad, es razonable suponer que el cambio se seguirá de que estamos haciendo algo *nuevo* con ella, algo que no se podía hacer antes. En el argot del diseño de *software* es lo que se llama los "ofrecimientos" (*affordances*) que trae consigo una tecnología - el término se tomó prestado al psicólogo James Gibson, que lo acuñó para referirse a todo aquello que el ecosistema ofrece a un animal (para ayudarlo o dañarlo). El concepto enfatiza la complementariedad entre un animal y su ambiente (Interaction Design Foundation, 2019).

Con una perspectiva como la de Negroponte, por lo tanto, podemos guiarnos para ya no preguntar cómo "la" tecnología cambia a la sociedad o sus integrantes, sino si alguna tecnología particular abre nuevas posibilidades (nuevas respecto a lo que antes estaba disponible en un sistema social) y si las posibilidades (ya no la tecnología misma) podrían causar cambios en el sistema social.

No tomar en cuenta los aspectos sociales y políticos del contexto en que se desarrolla una tecnología, así como partir de una lectura muy literal de la teoría de la información, ha llevado una y otra vez a olvidar que aunque la tecnología abre nuevas posibilidades, el sistema social las encauza por el camino que ofrece la menor resistencia: la reproducción de sus inequidades y problemas.

Tim Berners Lee: pasado, futuro y presente de la World Wide Web

Tim Berners Lee, el creador del sistema de hipervínculos que se convirtió en la *World Wide Web*, escribió en sus memorias (1999) que su objetivo al diseñar la red fue crear una herramienta para distribuir información, conocimiento y entendimiento. Creó un sistema donde las ideas están organizadas de la misma manera que las redes informáticas, donde cada nodo puede conectarse al resto sin restricciones ni límites, en la forma de una red: la World Wide Web.

Berners Lee recuerda que, como ingeniero, se enfrentó al problema de enlazar información que estaba separada, en distintas computadoras y siguiendo distintos criterios de ordenación, sin tener que recurrir a un orden jerárquico y rígido - algo imposible de llevar a cabo en el CERN, donde científicos que provenían de distintas culturas (y de por sí no se entendían plenamente) nunca se tomarían el trabajo de memorizar criterios de ordenación por falta de interés o de tiempo. La solución que se le ocurrió, a partir de concebir que las conexiones sociales son idénticas a las de las computadoras, fue un sistema que solamente se encarga de crear nodos: la web es una serie de páginas conectadas a otras mediante enlaces que siempre tienen un origen y un destino.

Berners Lee dice que la web se parece a los hipercubos, los cubos con una cuarta dimensión que no podemos percibir pero de cierta manera está "detrás" de las tres dimensiones de la experiencia común. La idea del *hipertexto* había circulado ya por unos años entre la comunidad informática para nombrar a los textos con enlaces hacia otros; es lo primero que el autor cita como inspiración para desarrollar la web. La Internet, que en la década de 1980 ya enlazaba computadoras a lo largo del planeta, es otra de las innovaciones que Berners Lee cita como indispensables para construir la *World Wide Web*. El mouse es el tercer invento, ya que se prestaba perfectamente para facilitar a cualquiera el acceso, con un simple *click*, a la información detrás de cada *hipervínculo*.

El mundo, dice Berners Lee, puede entenderse como una serie infinita de conexiones. En su opinión la mente humana funciona de la misma manera, así que su solución para el problema de ligar la información disponible dentro de cada máquina en el CERN se basó en crear enlaces que funcionaran de ida y vuelta, ya sea entre personas, entre dispositivos

o entre programas - la *web*, al salir al público, agregó también enlaces entre páginas. Cada enlace siempre lleva a alguna parte, no puede crearse uno nuevo sin ligar al resto de la red, y el sistema solamente funciona si el conjunto de enlaces está descentralizado; el resultado es que cualquier nodo puede enlazarse con cualquier otro, sin restricciones ni control central.

Cuando ese sistema salió de CERN y fue montado en la Internet, creando la web como hoy la conocemos, el conjunto de enlaces quedó como un espacio donde la información se muestra públicamente y se almacena para futuras consultas - lo cual contrastaba con el *e-mail*, que solo enlazaba a dos personas de manera privada. Berners Lee apunta que otra decisión simple de diseño, pero muy influyente, fue que al dar click en un enlace la nueva página aparezca en lugar de la anterior: de ahí surgió la actividad conocida como "navegar en la web", que liberó al sistema de la necesidad de tener un diseño uniforme y consistente: la *world wide web*, dice su inventor, era antes que nada una herramienta para subir y bajar información mediante Internet.

En sus primeros años la *world wide web* fue patrimonio de científicos, académicos y entusiastas de la tecnología informática, pero la llegada de los navegadores como Netscape, que traducían sus contenidos a información gráfica y fácilmente accesible, trajo consigo un crecimiento exponencial en la cantidad de usuarios. Estos nuevos usuarios, menos tecnológicamente hábiles que los pioneros, dependen cada vez más de plataformas que para ellos son cajas negras; reciben la información alojada en la web pero no saben nada de la infraestructura tecnológica que se las acerca ni sospechan que, en el código de estas plataformas intermediarias, podría haber sesgos - como ya veíamos con Parisier (2011).

En marzo de 2019, al conmemorar 30 años de la invención de la web, Berners Lee expresó su decepción con la manera en que ha evolucionado (Liao, 2019). La *web* pasó de ser la experiencia "abierta" que concibió para volverse una experiencia "cerrada": hoy en día abundan los intermediarios entre nosotros y la red, por ejemplo los buscadores o el *social media*, y con ello se ha minado el espíritu de exploración libre entre el universo completo de la información humana. Se ha perdido también, lamenta Berners Lee, el espíritu de cooperación y las ganas de crear que tenían los primeros usuarios de su la web: él suponía

que cada usuario se comportaría como un consumidor pero también un creador de información, no esperaba que la mayoría se limite a ser solo consumidores.

Gómez Cruz (2007) llama la atención sobre las amplias diferencias entre el primer contexto de adopción de la web y el que tenemos hoy en día: en sus primeros años la mayoría de usuarios eran académicos y científicos, parecidos al propio Berners Lee, que conformaban una comunidad homogénea. El sueño de Berners Lee, una red para compartir información útil y conocimiento, tiene sentido en tal contexto; pero parece extraño conforme el rango de usuarios de la web se abre cada vez más, hacia personas ubicadas en un sinnúmero de contextos y con diferentes características: visto así, parece extraño pedirle por ejemplo a un grupo de adolescentes entusiastas de la animación japonesa que usen la red como la usarían los científicos del CERN. Habría que avanzar hacia el estudio de cómo la gente está usando las tecnologías informáticas, en vez de pontificar sobre cómo quisiéramos que las usaran.

En *La trampa de Internet* (2018) Matthew Hindman se suma a las críticas hechas a los deterministas tecnológicas. Si partimos de la meta original de Tim Berners Lee para la *World Wide Web* y la comparamos con lo que tenemos hoy en día hay que aceptar - como ya lo ha hecho Berners Lee - que fracasó desastrosamente: en vez de una red descentralizada y llena de opciones donde cada usuario acceda a un sinnúmero de posibilidades, hemos llegado a una situación donde unas cuantas plataformas digitales (Twitter, Facebook, Google...) concentran la mayoría de los usuarios y el tiempo que ellos pasan navegando la *web*, a la vez que se quedan con la mayoría de las ganancias económicas generadas en el medio.

Pero la causa detrás de esa situación, apunta Hindman (2018), no está en la tecnología misma - "la web" - sino en que en este contexto social, económico y político en que vivimos, el dinero y el poder económico pueden ser cambiados por la atención de los usuarios. Lo que vemos hoy es a las grandes firmas de Internet acaparando cada vez más dinero y luego cada vez más atención, en un círculo virtuoso para ellas. La situación se presta al tipo de riesgos sociales, psicológicos y políticos que enumeraba Parisier (2011) pero no puede ser explicado solo a partir de las características técnicas del medio, como

proponía McLuhan. La supervivencia digital, para las firmas que compiten en Internet, depende de lo que Hindman llama su "adhesividad": "la habilidad de una firma para atraer usuarios, hacerlos quedarse más, y hacerlos volver una y otra vez" (Hindman, 2018, p. 2) pero tal habilidad viene, a su vez, del poder de las firmas más grandes, y la explicación del poder rebasa lo que sucede en línea: los procesos sociales "en Internet" no suceden en un mundo aparte, sino que siguen atados a las mismas fuerzas sociales que todos los procesos en que tomamos parte como seres humanos.

Se esperaba, cuando imperaba un discurso tecno utópico, que en Internet las grandes firmas no pudieran hacer valer su poder económico "en bruto" para adquirir ventajas, se suponía que era uno de los asuntos que serían "superados" cuando la economía "se trasladara" a Internet; pero Google, Facebook y Amazon desembolsan cantidades multimillonarias y obtienen ventajas insalvables para sus competidores. Lo interesante del caso, apunta Hindman, es que no es un fenómeno nuevo que haya llegado con la tecnología sino una repetición de los patrones económicos que hace décadas se estudian en los mercados de valores, donde aunque no puede predecirse la posición exacta de una acción se sabe que la estructura completa del mercado, el valor relativo de cada acción respecto a las demás, se mantiene estable.

Sabemos entonces que Facebook y Twitter concentran la atención de la gente, ¿pero por qué? Si nos quedamos en las tautologías McLuhianas nuestras explicaciones dirían que se debe a que estas tecnologías "son nuevas", a que "el medio atrae la atención" o a que "el medio es el mensaje"; pero las explicaciones tecno deterministas solo sirven para confundir una situación que, siguiendo a Hindman, es poco novedosa cuando se le ubica en contextos sociohistóricos: además de un asunto sociológico y psicológico es cuestión de dinero y de poder.

Internet, en primer lugar, no es un espacio utópico donde todos tengamos el mismo poder y estemos en las mismas condiciones de posibilidad para ser escuchados. Google gastó 59 mil millones de dólares en investigación y desarrollo entre 2003 y 2013, tres veces lo que costó a Estados Unidos desarrollar la primera bomba atómica (Hindman, 2018, p. 15). La comunidad de 4chan, a su vez, tiene una capacidad para diseminar información que no

está al alcance de un usuario sin su profundo conocimiento sobre memes y tendencias digitales: internet no es un espacio público ideal donde cada participante tiene las mismas posibilidades de ser escuchado ni el mismo acceso a la información, sino un espacio público estructurado en líneas parecidas a las del sistema social donde se le utiliza. Las grandes empresas tienen ventaja sobre los usuarios individuales y los mensajes hegemónicos se dispersan con más facilidad que los contrahegemónicos.

El principal desacuerdo entre Parisier (2011) y Hindman (2018) está en qué tan personales son realmente los resultados personalizados que las grandes firmas de Internet entregan a sus usuarios. Parisier asume que están entregando resultados radicalmente diferentes a cada uno de nosotros y por lo tanto los riesgos asociados a la tecnología tienen que ver con la fragmentación del mundo de experiencias comunes que está en la base de la democracia; pero Hindman considera que cuando se evalúa el funcionamiento de Netflix, Google News y Facebook, así como el de sus modelos predictivos para mostrar anuncios publicitarios, se observa que más bien estamos replicando el modelo de transmisión de los ahora llamados "tradicionales" medios de comunicación masiva: antes de la personalización los algoritmos predictivos realizan una labor de estandarización, donde cada usuario particular se convierte en uno más dentro de una categoría, así que el "Daily Me" de cada quien no es realmente personal, sino en lo general muy parecido al de todos aquellos que los algoritmos decidieron que son iguales a mí. Por lo tanto, concluye Hindman, no hay pulverización extrema de las audiencias en cámaras de eco o burbujas sino un constante esfuerzo de grandes firmas para que tales audiencias puedan agruparse en categorías generales.

De hecho, considera Hindman tras un análisis de los métodos predictivos del algoritmo de Netflix, que fue hecho público durante el desarrollo del *Netflix Prize*, es más eficiente mostrar cosas nuevas a los usuarios de vez en cuando que mostrarles siempre lo mismo (como teme Parisier) porque la meta de un algoritmo no es "darte lo que quieres ver" sino "presentarte aquello a lo que es más probable que le des click", y con los recursos informáticos y bases de datos en manos de Netflix, la plataforma podría haber adquirido la capacidad de saber mejor que tú a qué le darás click (Hindman, 2018, pp. 43 - 48).

Otro aspecto de la actual situación de consumo de Internet que ha causado alarma es la preeminencia del contenido "basura" sobre el contenido "de calidad", algo que también descarriló las aspiraciones de Berners Lee sobre una *web* que llevaría la cultura y el entendimiento al mundo y que ha jugado un rol preponderante en el decaimiento del poder de la prensa - ¿por qué publicar un reportaje profundo si un top 10 tendrá cien veces más atención y requiere una cantidad mucho menor de esfuerzo para elaborarse? Sin embargo, lo que parece a primer vistazo un misterioso efecto de "las características del medio" se entiende al tomar en cuenta el contexto sociohistórico.

El contenido de alta calidad cuesta más sin necesariamente producir ingresos adicionales. Los sitios web entonces maximizan su ganancia cuando los consumidores leen mucho contenido mediocre y barato. La calidad tiene que ser suficiente para prevenir la competencia - pero no más que eso [...] los sitios web buscarán contratar muchos escritores baratos y con sueldos bajos (Hindman, 2018, p. 74).

Mientras que los postulados de McLuhan prefiguran un mundo donde "el medio" está construyendo todo de nuevo siguiendo una lógica propia, que además prescinde de cualquier cosa que tenga que ver con su "contenido", Hindman muestra cómo no todo lo que está pasando con Internet, y a causa de Internet, es nuevo. Siempre hay que tomar en cuenta las fuerzas políticas, sociales y económicas que encauzan un proceso digital.

4chan: lo que las extensiones cibernéticas dicen de nosotros

Las evaluaciones críticas del trabajo de autores visionarios como McLuhan, Negroponte y Berners Lee han ayudado a entender que en la diferencia entre lo que la tecnología *podría* hacer y lo que *en efecto hace* hay un campo productivo de investigación, que nos ayuda a relacionar fenómenos de la cultura digital con su contexto sociohistórico y proponer efectos de la tecnología en sus usuarios sin llegar al determinismo.

Una visión determinista, de ser correcta, se prestaría para la más grave de las preocupaciones. Si Brenton Tarrant transmite sus mensajes políticos a través de memes y estos siempre cambian cómo sus receptores actúan o ven el mundo, pronto todos aquellos que han visto alguna imagen de la Rana Pepe, se suscribieron a Pewdiepie o leyeron su manifiesto se convertirían en soldados del exterminio étnico. Ante un escenario así, nos

harían falta modelos matemáticos basados en el contagio de enfermedades y quizá, con el tiempo, todos los usuarios de internet acabarían contagiados de odio racial... si tomamos muy en serio que hay guerras de memes, siempre habrá la posibilidad de perderlas; también habría que pensar en movilizar a nuestras propias tropas, enviar agentes a 4chan y el ecosistema mediático digital para que interfirieran con las operaciones de Tarrant y sus seguidores, como Giese (2015) proponía a la OTAN.

Sin embargo, como se explicó en este capítulo, hay buenas razones para poner en duda que la información se transmite de esa manera y que sus efectos en quienes la reciben sean fáciles de anticipar, se cumplan necesariamente, o siempre sean los mismos. Aunque en procesos como el atentado de Tarrant contra la comunidad musulmana en Nueva Zelanda están imbricados los humanos y la tecnología informática, hay que colocar a cada uno en su dimensión. Las personas y las máquinas son distintas y cada una aporta algo distinto a los fenómenos digitales que observamos; nos corresponde como analistas hacer estas distinciones.

Se puede argumentar, siguiendo a McLuhan, que Tarrant usó a 8chan y luego a 4chan como una extensión de su capacidad para diseminar el video de su atentado y sus ideas políticas. Recordemos que no solo planeó el atentado mismo, sino también una estrategia comunicativa que facilitara a los anónimos "hacer su parte". En este escenario, el riesgo asociado a /pol/ y 4chan no está en que pueda transformar a cualquiera en racista mediante sus memes, sino en que se ha vuelto una herramienta cuya función es ayudar a que movimientos de derecha radical, como la alt right o los terroristas afines a su visión, diseminen información hacia las redes sociales y los medios de comunicación; en términos de Wiener es una extensión cibernética de la derecha radical.

Whitney (2015) explora las posibles implicaciones de esta situación. ¿No vendría al caso presionar a las autoridades para usar todo su poder contra 4chan, 8chan y otros lugares de encuentro de la derecha radical? ¿Quizá también contra las empresas de *social media* o los medios de comunicación? El primer problema con esta propuesta es que, aunque en este trabajo nos hemos concentrado en las consecuencias más perversas de la falta de regulación en internet, los mismos espacios de libertad que usan los trolls, los terroristas y la alt right

han sido aprovechados por activistas a favor de los derechos humanos o por quienes, viviendo en regímenes autoritarios, usan las herramientas digitales en su lucha por los derechos humanos y para mantener contacto con aliados en occidente.

Otros problemas son prácticos. Eliminar todos los foros anónimos y los espacios de comunicación no regulados acorralaría a los usuarios de internet en "jardines amurallados" como Facebook, lo cual "puede hacerlos menos susceptibles a mal código o filtraciones de seguridad, pero también frena la innovación, limita sus conductas a las que apruebe un gran corporativo e invita a la vigilancia panóptica" (Whitney, 2015, p. 223). La arquitectura abierta de internet y la web, por otro lado, lleva a concluir que aún si todos los gobiernos del mundo se lo propusieran, no podrían eliminar todos los espacios disidentes de discusión anónima: "los usuarios promedio de internet quizá podrían ser limitados, pero no la gente cuyas conductas causan más problemas, y que además se colocan entre los más sofisticados hackers de la internet" (Whitney, 2015, p. 224). Un esfuerzo político por cerrar 4chan causaría que volviera a surgir en otro lugar, que si de nuevo se cerrara volvería a ser abierto; la industria de la música cerró Napster para ver a sus clones multiplicarse y volver con más fuerza, las autoridades policiacas cerraron Silk Road y ahora hay tantos sitios de venta de drogas en la Deep Web que ya no sería factible acabar con todos. En un solo imageboard, 4chan, hoy tenemos concentrada a la mayoría de los anónimos radicales, y eso es conveniente para nosotros porque al menos sabemos dónde encontrarlos y dónde concentrar nuestros esfuerzos de vigilancia.

Si 4chan es una extensión cibernética, ¿por qué no cualquiera puede usarla? Si se tratara de una herramienta neutral habría casos donde /pol/ es el centro de diseminación de mensajes de cualquier signo político, pero todos los casos en los últimos años están atados a la actividad de la derecha xenófoba: la gente que puede valerse de las habilidades de su comunidad se parece más a Brenton Tarrant que a cualquier colectivo feminista o defensor de los derechos humanos. La explicación no está en el componente tecnológico de este ensamblaje cibernético, sino en el humano y en el contexto sociopolítico de ambos, máquinas y personas.

Whitney se pregunta si sería posible usar las tácticas de los trolls para otros fines, si hay alguna manera de apropiárselas y troleear para una buena causa. Tras algunos intentos concluye que el acto de troleear trae consigo una carga ideológica inseparable, porque siempre descansa en el antagonismo y una situación desigual de poder:

El troleo es y siempre será fundamentalmente asimétrico: el troll, sin importar sus motivos, está atrapando a su blanco elegido en un juego del cual podría ni siquiera darse cuenta, y subsecuentemente al cual no puede consentir. Se suma a esta asimetría básica del troleo que la vasta mayoría de trolls son del género masculino, la raza blanca, y con los beneficios de cierto grado de privilegio económico, mientras que la vasta mayoría de sus blancos son miembros de poblaciones subrepresentadas o marginadas de alguna manera (Whitney, 2015, p. 235).

Cuando hablamos de la población de /pol/ en particular, no podemos esperar que sea representativa de toda la sociedad. Que no se presten a la diseminación de cualquier tipo de idea política obedece a ello; su comunidad de usuarios no es neutra, así que la extensión cibernética en que son capaces de convertirse no lo es tampoco.

¿Pero cómo es que /pol/ se volvió defensor de las causas de la derecha radical y no de otras? Morozov (2011) trae a colación nuestro contexto sociopolítico: cuando Anonymous salió de 4chan, en 2011, defendía la libre circulación de la información. Había algunos elementos racistas en el movimiento desde entonces, pero no eran todos; en ese momento 4chan no era un instrumento al alcance solo de ellos. Sin embargo, apunta el autor, hay una diferencia clave entre ambos: las tácticas del *hacktivismo*, que tenían como blanco a grandes empresas como Sony y Visa, son delito en la legislación estadounidense; las tácticas de la alt right son perfectamente legales, justificadas en el derecho a la libre expresión: acceder a los sistemas de seguridad de Sony es delito, pedir que se extermine a una minoría, según la ley, son solo palabras. Simplemente sucedió que los activistas de izquierda con capacidad de movilizar a la comunidad de 4chan fueron encarcelados, mientras que los de derecha, que estaban ahí desde el comienzo, se quedaron con el acceso exclusivo: y así es como 4chan vio nacer a una alt right pero nunca a una alt left.

4chan es un elemento central de la estrategia comunicativa de la alt right y terroristas como Brenton Tarrant, pero no puede argumentarse con seriedad que 4chan los haya construido.

Como apunta Wendling (2018), el auge de la derecha xenófoba se enmarca en un contexto de crisis económica en los países desarrollados, el aumento de la presión migratoria hacia ellos debido a guerras y crisis políticas, el triunfo de movimientos políticos populistas en todos los continentes, y la combinación de cada vez mayor concentración de la riqueza y cada vez mayor precariedad en la vida de la mayoría de ciudadanos. 4chan es un elemento central en la estrategia comunicativa de la derecha xenófoba y ciertamente ha contribuido a fortalecerla, pero no es la causa de que exista. Si nunca llegamos a ver el maravilloso futuro que los evangelistas tecnológicos nos prometieron en los noventa la falla no estuvo en el diseño de nuestras máquinas, sino en nosotros.

3. Representación: signos, máscaras y simulaciones

Fácilmente aceptamos la realidad,
acaso porque intuimos que nada es
real.

Jorge Luis Borges, El Inmortal

En este capítulo nos concentraremos en la dimensión comunicativa y humana de los hilos de conversación que ocurren todos los días en una interfaz como 4chan. Si en la sección anterior se argumentó a favor de incluir en su análisis las posibilidades abiertas por la tecnología informática involucrada, ahora tomaremos en cuenta el marco teórico constituido por el estudio de la comunicación humana desde la lingüística. Comenzaremos profundizando en los límites del concepto de meme cuando se le compara con el de símbolo y luego ofreceremos un modelo para describir y estudiar la cultura de 4chan como si fuera una situación de interacción, siguiendo la propuesta analítica de Erving Goffman.

El concepto de interacción fue definido como un proceso de transmisión de información a través de una interfaz tecnológica, pero como vimos fue planteado bajo el supuesto de que no hay diferencias relevantes entre la manera en que los seres humanos y las máquinas procesan la información recibida. En este capítulo vamos a problematizar esa cuestión: ¿qué sucede cuando los dos polos de un proceso de interacción no son máquinas sino seres humanos?

Lo que un enfoque desde la teoría de la información y el estudio de la tecnología deja fuera es todo aquello que, en la comunicación, es aportado por procesos de significación que aunque ocurren a través de una interfaz no pueden ser explicados solo por sus componentes materiales o reglas de programación. El fin de este capítulo es explorar cómo pueden ser estudiados los procesos de significación y creación de sentido en común que ocurren cotidianamente en 4chan y otros espacios donde la gente interactúa en Internet.

La peculiaridad de la comunicación a través de computadoras es que las máquinas solo pueden enviar la información que un operador humano decida conscientemente transmitir a través de ellas. En el otro extremo del estudio de la comunicación, aquella que ocurre cara a cara, los participantes transmiten información sobre sí con su ropa, sus gestos, su

género, su clase, su raza; con un sinnúmero de pistas que traen incorporadas y sobre las cuales es imposible tener control total.

Pero en procesos interactivos de comunicación no sucede de la misma manera: cada quien redacta el texto con el que se describe, selecciona una fotografía adecuada, decide cuáles serán sus listas de música, canciones y películas favoritas; construye, con aquellos elementos informativos que le otorga una plataforma tecnológica, una *representación de sí mismo*. Esto no significa que tenga control total sobre ella ni que se elimine la posibilidad de los malentendidos, sino que la comunicación a través de Internet se presta bien para estudiar cómo los usuarios construyen sus identidades con elementos simbólicos - como puede encontrarse, por ejemplo, en Turkle (1997); por no hablar de la famosa caricatura a propósito de que "en Internet, nadie sabe que eres un perro", publicada en el *New Yorker* de julio de 1993.

Sobre el mensaje, contenido o información transmitida, la cuestión se puede plantear en las líneas propuestas por quienes, desde un punto de vista lingüístico, han investigado cómo el lenguaje *representa a la realidad*. El problema en los aportes de Shannon, Wiener, McLuhan, Negroponte y Berners Lee es que tienen una muy esquemática visión sobre la manera en que los seres humanos nos entendemos a través del lenguaje: para todos ellos no había ninguna diferencia importante entre las capacidades comunicativas de una máquina de fax, una computadora o un ser humano. Para proponer que los anónimos de 4chan pueden ser controlados mediante la información que reciben, como si fueran apéndices de un sistema cibernético, hay que dar cuenta de este problema.

Más que concentrarnos en el posible efecto que un mensaje publicado en Internet tenga en sus receptores, podríamos estudiar la representación que cada emisor se está haciendo de los destinatarios de sus mensajes: ¿con quién creen los usuarios de Internet que se están comunicando? ¿A quién creen que le hablan? Recordemos que en el contexto de uso de la tecnología interactiva cada usuario está físicamente aislado de los demás, así que puede argumentarse que lo que parece un proceso de comunicación es solo una especie de simulacro donde cada uno está hablando consigo mismo mientras cree que habla con

alguien más, que el lenguaje está operando para sustituir a la realidad con símbolos detrás de los cuales no hay nada.

Nos interesa recuperar un poco de esa discusión filosófica porque está muy relacionada con la preocupación central de los autores reseñados en el segundo capítulo. Hasta ahora hemos repetido que los seres humanos somos algo más complejo que las máquinas, ¿pero qué pasaría si el uso de la tecnología está entrenando a los humanos para renunciar a su complejidad y comportarse como si fueran máquinas? Turkle lo resume así:

Hoy, los niños crecen con mascotas robóticas y muñecos digitales. Creen que es natural platicar con sus teléfonos. Estamos en lo que he llamado un 'momento robótico', no por los méritos de las máquinas que hemos construido sino por nuestra urgencia para que nos acompañen. Aún antes de que hagamos los robots, nos rehacemos a nosotros mismos como gente preparada para ser sus compañeros (Turkle, 2015, p. 302).

En Internet, cada uno de nosotros está obligado a representarse a su interlocutor a un nivel muy alejado de lo que sucede en contextos cara a cara. Aquí es donde cabe la posibilidad de que la interacción, en vez de unirnos, nos esté separando. ¿Con quién creen que hablan los participantes de 4chan? ¿Podemos decir que se están comunicando de persona a persona o podemos argumentar, como lo hacía Parisier (2011), que cada uno busca solo relacionarse con quien cree que es como él?

Para estudiar a 4chan como un proceso de comunicación, por lo tanto, hay que avanzar hacia entenderla como un proceso de representación del mundo, de la identidad propia y de la realidad social; mucho más que la simple transmisión de mensajes entre un emisor y un receptor.

3.1.- Todo mal: ¿qué significa un meme?



Feels bad man
Atribuido a Rana, Pepe (c. 2009)

Cuando salimos del marco de una teoría informática sobre la comunicación, el uso que hemos dado al concepto *meme* se vuelve problemático. ¿Qué quiere decir que 4chan sea una fábrica de memes? ¿Qué sería lo que está produciendo?

Para Negroponte (1995) la pregunta no vendría al caso porque los humanos y las máquinas de fax son equivalentes: las personas codifican información en un vehículo y lo transportan entre sí; el vehículo pueden ser palabras, objetos o imágenes y bajo esa lógica entendemos a los memes como un tipo de vehículo de transporte de ideas. En el uso coloquial se dice de las imágenes humorísticas que se transmiten mediante redes sociales, grupos de conversación e imageboards que son *memes*; Shifman (2014) suma a la lista bailes y todo aquello que coloquialmente se califica como *viral*; como a su vez todo lo que se comparte entre mucha gente puede llamarse viral, la lista de lo que puede definirse como un meme no tiene fin: votar por Trump es un meme, bailar Gangam Style es un meme, tener miedo al coronavirus es un meme, no tener miedo al coronavirus es un meme; no habría idea, discurso o imagen que no podamos ajustar al término.

Shifman observa que "el concepto meme ha sido sujeto de constante debate, desdén y hasta rechazo entre académicos" (2014, p. 2), pero se volvió parte del discurso vernáculo de los usuarios de Internet. Shifman tiene razón al argumentar que, debido a esta popularización del término, ya nos es imposible ignorarlo por completo:

Mientras que sus entusiastas argumentan que el concepto meme lo explica todo y sus oponentes aseveran que ni explica ni cambia absolutamente nada, podría valer la pena preguntarnos si el término podría ser útil para *algo*. (Shifman, 2014, p. 6).

Cuando estudiamos fenómenos de la cultura digital, argumentaba Fernback (1999), comúnmente nos encontramos en este tipo de situaciones: vemos que tanto los usuarios como los investigadores estamos señalando un *ahí* donde hay *algo*, aunque no sepamos todavía qué es podemos orientar nuestra indagación en esa dirección para nombrar ese *algo* y describir el *ahí* donde está sucediendo.

Esta Rana Triste Podría Estar Destruyendo su Democracia, ¡Lea Para Saber Más!

Para ilustrar el punto podemos reseñar la historia de Pepe, la rana que los anónimos de /pol/ usaron como estandarte en el conflicto contra el colectivo artístico de Shia LaBeouf - narrado en el primer capítulo de este trabajo- y que ganó notoriedad mediática por haber sido lo mismo un símbolo de la alt right (Kilberd, 2015) que de los rebeldes en Hong Kong (Fernman, 2019).

Según la base de datos en *Know your meme*⁹, los primeros usos de la imagen en 4chan datan de 2009. En sus primeros años era solo una entre las imágenes con que los usuarios de 4chan denotan estados de ánimo, conocidas como *reaction images*. Aquí hay un ejemplo de ese uso:



Figura 2: Pepe usado como reaction face (encontrada en /pol/ el 27 de marzo de 2020)

El primer anónimo cita una noticia según la cual los gatos son portadores del virus COVID 19, a lo que el segundo responde con el texto "yo tengo un gato" y la imagen de un Pepe

⁹ <https://knowyourmeme.com/memes/feels-bad-man-sad-frog>

ansioso. El nombre *reaction images* alude a este tipo de imágenes que se usan para comunicar reacciones emocionales.

Entre 2009 y 2014, la rana no era muy conocida fuera de 4chan y otros foros de conversación para la gente muy interesada en conversar con desconocidos en internet, como Reddit o Twitter. Y aún en esos foros pocos le decían Pepe, simplemente era llamada *sadfrog*, rana triste.

La imagen, y el nombre de la rana, provienen del cómic *Boy's Club*, dibujado y escrito por Matt Furie en 2005. Los dos paneles de donde los anónimos de 4chan extrajeron las imágenes, que aparecen en dos distintos momentos, son:



Figura 3: paneles de Boy's Club con las imágenes de Pepe que se volverían famosas

En uno de ellos Pepe está triste; de ahí su uso común como *sadfrog*, mientras que el otro es su contrario, la rana está sintiéndose bien. Un tercer uso común surgió de remezclar y colorear ambos paneles...



Figura 4: remezcla de los dos paneles anteriores, con la primera versión "meme" de la rana Pepe

... y así fue como, con el tiempo, *sadfrog* se convirtió en una de las *reaction images* más populares en 4chan, prestándose conforme pasó el tiempo a cada vez más remezclas e interpretaciones por parte de sus usuarios y una diseminación cada vez mayor hacia otros espacios y a las redes sociales. En el contexto de las *reaction images* es fácil entender su popularidad, porque sus trazos comunican con poca ambigüedad si uno se está sintiendo bien o mal; quizá ayude que la misma rana comunique los dos extremos, a la manera de las máscaras clásicas de la comedia y tragedia; otro punto a su favor es la simplicidad en los trazos, que se prestan a que cualquiera pueda crear una versión propia.

El punto de inflexión en la historia de la rana vino a fines de 2014, cuando su popularidad y diseminación alcanzaron tal grado que fue usada por dos celebridades, Katy Perry (el 8 de noviembre¹⁰) y Nicky Minaj (el 18 de diciembre¹¹):



Figura 5: tuits que diseminaron a Pepe más allá de 4chan

¹⁰ El tuit aún se encuentra en <https://twitter.com/katyperry/status/531011411720151041>

¹¹ Puede encontrarse la publicación en <https://www.instagram.com/p/ww0aHnr8XT/>

Los anónimos de 4chan, como explica con más detalle Nagle (2017), se precian de pertenecer a un segmento *anormal* de la sociedad: son los excluidos, los raros, los pervertidos, los indeseables; todos los demás son etiquetados como *normies*, la gente normal, respetable y con gustos mainstream. Nada es más *normie* que las celebridades de la música pop, así que cuando dos de ellas ilustraron sus emociones con Pepe, el acontecimiento no pasó desapercibido en 4chan (el autor fue testigo de ese momento, que también puede verificarse en Kilberd, 2015): los *normies* estaban *robándole sus memes* a 4chan, había que hacer algo para detenerlos.

Ejemplos de las primeras reacciones desde 4chan aún están registradas en el hilo de conversación que acompañó al tuit de Katy Perry:



Figura 6: reacciones hostiles al tuit de Katy Perry, recurriendo al repertorio cultural de 4chan

Como se mencionó en el capítulo 1, los usuarios de 4chan conocen y se han apropiado de la mala reputación de su comunidad entre los medios de comunicación. Intentaron evitar

que Pepe se volviera *mainstream* apelando a ella, recogieron algunas de sus ediciones más radicales y le pidieron a Perry que no usara "a Pepe la rana racista, símbolo de los trolls", mientras lamentaban que los *normies* les estuvieran arrebatando a "su" Pepe.

Sin embargo, su estrategia fue inútil: Pepe la rana se volvió *mainstream*; las celebridades y medios de comunicación siguen usándola y haciendo reportajes sobre ella hasta el día de hoy - ¡incluso se le menciona en trabajos académicos y tesis! Derrotados, los anónimos volvieron a refugiarse en la ironía: durante 2015 los nuevos edits de Pepe creados en 4chan tenían superpuesta una leyenda, "Pepe raro, favor de no robarlo", y se hablaba de la "Economía de los Pepes Raros": el único Pepe valioso era aquel que no se compartía con nadie, para que nadie pudiera robárselo; había anónimos que mencionaban tener miles de Pepes en sus discos duros, a salvo de los *normies*. Kilberd (2015) recopiló un ejemplo de estas conversaciones:



Figura 7: ejemplo de hilo sobre "la economía de los Pepes raros"

Algunas imágenes de Pepe fueron subastadas en *Ebay*, alcanzando los 99 mil dólares (la subasta se llevó a cabo, aunque no sabemos si el dinero realmente cambió de manos). La

broma ironizaba sobre la imposibilidad de haber detenido la diseminación de Pepe fuera de 4chan, así como sobre el valor que algunos anónimos daban a lo que para fines prácticos solo es una imagen digital infinitamente replicable. Por otro lado, algo hay en Pepe, o en el contexto donde se diseminó, que lo hace único: no era la primera vez que memes de 4chan se volvían *mainstream*, pero en todas las ocasiones anteriores los anónimos dejaron de usar el meme ahora "arrebatao por los *normies*" y crearon nuevos (ver por ejemplo a Stryker, 2011). ¿Por qué no dejaron ir a Pepe? ¿Quizá, como menciona uno de los tuits dirigidos a Katy Perry, los anónimos se identificaron con él a un grado mayor que con imágenes previas? Su uso como *reaction image* persiste hasta 2020, como podemos ver en la siguiente edición donde un Pepe, alterado pero todavía reconocible, se queda en casa por la epidemia de coronavirus:



Figura 8: iteraciones de Pepe; versión "Apu" a propósito del encierro por epidemia de coronavirus (encontrada el 27 de marzo en /pol/)

Con la rana Pepe sucede lo mismo que decíamos de 4chan en el primer capítulo de este trabajo: desde el punto de vista de quienes utilizan el meme pueden encontrarse todo tipo de usos y todo tipo de ediciones, la mayoría restringidas al campo de los imageboards y sin mayor trascendencia; sin embargo, los medios de comunicación tienden a centrarse en su

uso más antisocial y escandaloso, y fue así que en 2017 la Liga Antidifamación, una organización dedicada a combatir el antisemitismo, lo nombró un "símbolo de odio" equivalente a las capuchas del Ku Klux Klan o la bandera Nazi¹². El problema de esta interpretación, derivado de una lectura muy científicista de lo que es un meme, no es que esté incorrecta sino que es reduccionista.

Cuando se le usa como tal, Pepe es sin duda un símbolo de odio. Como también vimos en el primer capítulo, una de las innovaciones discursivas del movimiento de derecha xenófoba bautizado como *alt right* fue ocultar el racismo sincero detrás de expresiones de racismo irónico; los anónimos que con ironía explicaban a Katy Perry que Pepe era un símbolo racista abrieron la puerta a que los auténticos racistas se apropiaran de la rana y, durante su periodo más activo como movimiento político (2015 a 2017, siguiendo a Wendling, 2018) se convirtieran en sus más visibles portadores. De nuevo, el detonante vino de que una celebridad, en Twitter, hizo suya una edición de Pepe...



Figura 9: tuit de Donald Trump con una versión donde aparece como Pepe; detonó el interés de la prensa política en /pol/ y 4chan

Donald Trump no creó de la imagen, que era uno entre varios Pepes - Trump generados por la comunidad de usuarios de /pol/ (donde Trump era calificado como un "candidato meme", simpático pero sin posibilidades de ganar, diagnóstico compartido por buena parte de los analistas políticos hasta un día antes de su victoria electoral). Sin embargo,

¹² La declaración puede leerse en <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/pepe-the-frog>

reproducir la imagen le sirvió para hacer explícito su *reconocimiento* a todos esos anónimos radicales en el sentido más literal del término: fue como si les dijera que los estaba viendo, que los conocía, que sabía de ellos y de cierta manera él también conocía a Pepe. Recordemos que el uso de Pepe trae consigo cierta versión de un ellos vs nosotros, los *normies* vs 4chan; para la alt right y Trump ese ellos vs nosotros significaba algo más, nosotros (la alt right, Trump) vs ellos (Hillary Clinton, el *establishment*, la élite liberal). Y por eso es que, en el episodio reseñado al principio del capítulo 1, los activistas de la alt right y los anónimos de /pol/ reemplazaron el mensaje anti Trump de Shia LaBeouf con una reproducción de la rana Pepe.

Tras un año de bromas sobre la Economía de los Pepes Raros, el resto de los usuarios de 4chan (o sea, fuera de /pol/ y sin interés por la alt right y su agenda) no registró el episodio con algún interés particular, más allá de lamentar que los *normies* no podían dejar a Pepe en paz. Donde se prendieron alarmas fue en la prensa política, que por primera vez conocía a Pepe y, gracias a este tuit de Trump, empezó a deshilar la madeja que lo conectaba con la alt right y con /pol/, así como con el resto de 4chan. Súbitamente los reporteros *entendieron* por qué activistas de la derecha radical como Milo Yiannopoulos portaban insignias con una rana verde y triste; por ejemplo podrían consultarse artículos como *De la rana Pepe a los incel: el ascenso de la extrema derecha estadounidense en Internet* (Rubio, 2018), *Escondiéndose a simple vista: cómo la alt right usa la ironía como arma para diseminar el fascismo* (Wilson, 2017), y el simpático *Pepe la Rana se convirtió en un símbolo de odio. Ahora solo es un símbolo de odio muerto* (Ohlheiser, 2017), donde se cuenta que Matt Furie, el inventor de la rana, publicó un número de *Boy's Club* donde Pepe se muere, con lo cual intentaba que ya no se le usara como símbolo (nadie le hizo caso; no sirvió de nada).

El problema de esa clase de lecturas, además de su superficial entendimiento de lo que son 4chan y las *reaction images*, es su apego a la versión informática y determinista de la comunicación: para todos estos analistas Pepe es un *vehículo de mensajes de odio*. Recordemos que para la teoría de la información la comunicación es solamente un asunto de codificación, así que si un grupo de racistas utiliza una rana como símbolo sería de esperarse que la imbuyeran de un carácter racista y, peor aún, que todo aquel que reciba

una reproducción de ese mensaje mecánicamente sea de alguna manera transformado en alguien más racista que antes. La posibilidad de que alguien mire una reproducción de la rana Pepe y tenga una lectura distinta no se les ocurrió; y así se explica cómo llegamos a que en 2019 un comentarista se preguntara en el *New York Times* si *¿Es esta rana un símbolo de odio o no?* (Heller, 2019), mientras muestra una fotografía de manifestantes en Hong Kong, a favor de la democracia y contra el gobierno de Beijing, portando a la rana Pepe sin que su movimiento tuviera nada que ver con la *alt right* ni la derecha xenófoba; en ese mismo momento Grey Ellis (2019) aprendía que *Pepe la rana significa algo distinto en Hong Kong, ¿verdad?*



Figura 10: Graffitis en Hong Kong con Pepe la Rana, edición antiBeijing (encontrada en Heller, 2019)

¿A dónde irá Pepe la rana en el futuro? En sus once años dentro de la mirada pública ha pasado de ser un ícono de los anónimos de 4chan a ser también apropiada por el *mainstream* en las redes sociales, a ser usada como símbolo identificador de la derecha radical y de la disidencia china. Nuestro argumento no es que no sea un símbolo de odio - en el contexto de uso adecuado, sin duda lo es - sino que *también es símbolo de otras cosas*: en la teoría de la información, así como en el concepto de meme, no hay lugar para uno de los fenómenos en los cuales descansa nuestra capacidad comunicativa: la polisemia. Que Pepe

la rana pueda ser objeto de múltiples lecturas no es noticia para ninguno de los anónimos que por 10 años ha visto innumerables Pepes, pero tampoco para quienes estudian la comunicación humana.

Es importante reevaluar lo que estamos entendiendo según el concepto de *meme*; pues como hemos visto tiende a ser una idea simplificadora y reduccionista. El término señala *algo* que está *ahí*, pero su aportación no va mucho más lejos. La historia de Pepe la Rana, sus múltiples ediciones y sus muchas interpretaciones muestra que, aunque no queda aún claro qué es un meme, no podría ser un vehículo determinístico de transmisión de ideas. A veces es un símbolo de odio, a veces una señal de victoria y en ocasiones no es más que una rana triste.

Dawkins y su teoría memética

Shifman se muestra sorprendido de que pese a que Dawkins propusiera el concepto meme desde 1976, hubiéramos tenido que llegar hasta el siglo XXI para que se le tomara en cuenta en el campo de los estudios sobre la comunicación; y no fue porque los estudiosos de los medios lo encontraran útil, sino porque investigadores de otras disciplinas, así como el público no especializado, lo hicieron suyo (2014, p. 6).

No hay que ir muy lejos para entender por qué Dawkins no es tomado en serio por los estudiosos de la cultura y la comunicación. En la introducción a *El gen egoísta*, proclama:

Ya no tenemos que recurrir a la superstición cuando nos enfrentamos a los grandes problemas: ¿Hay un significado de la vida? ¿Para qué estamos aquí? ¿Qué es el hombre? [...] La filosofía y los temas conocidos como 'humanidades' se enseñan todavía como si Darwin no hubiera vivido. No cabe duda de que esto cambiará con el tiempo. (Dawkins, 1989/1976, ps. 350).

Para Dawkins el único saber válido sobre la sociedad y la humanidad es el que se desprenda de la biología darwinista; la teoría de la evolución es la única explicación y todo lo demás son supersticiones. En esa lógica, hay dos postulados centrales: todos los animales y los seres humanos son máquinas, y todas las conductas de todos los seres vivos pueden reducirse a una sola, el egoísmo despiadado: "si miramos la manera en que la selección natural funciona, se sigue que todo aquello que ha evolucionado por selección natural

debería ser egoísta" (1989/1976, ps. 401). El determinismo y egoísmo se combinan para explicar de manera satisfactoria cómo algo simple puede, con el tiempo, convertirse en algo complejo; por ejemplo sirve para explicar cómo pudo surgir vida en la Tierra a partir de elementos inertes.

Para el autor, la naturaleza y la sociedad podemos ser reducidos a mecanismos secundarios de transmisión de genes, cada uno compitiendo entre sí por sobrevivir a lo largo de las generaciones. ¿Entonces cuando una persona toma una decisión, diríamos que la toma ella o la toman sus genes? Dawkins no aborda la cuestión; el problema filosófico de la agencia es, a fin de cuentas, una superstición entre otras.

Lo que sucede a nivel de las personas, asevera el biólogo, es que el conjunto de nuestros genes funciona de manera tal que cada uno de nosotros está sujeto al mecanismo de retroalimentación negativo explicado por la cibernética: "la 'máquina con propósito', la máquina o cosa que se comporta como si tuviera un propósito consciente, está equipada con algún tipo de mecanismo de medición que calcula la discrepancia entre el estado actual de las cosas y el estado 'deseado'" (Dawkins, 1989/1976, ps. 1232). Bajo este modelo, "nada remotamente cercano a la conciencia necesita ser postulado" (Dawkins, 1989/1976, ps. 1245): podemos imaginar un sistema donde todos no somos más que máquinas replicando genes.

Para precisar su punto, Dawkins se basa en los programas de computadora que juegan ajedrez: para un observador externo parecería que el programa está tomando decisiones y jugando al ajedrez, pero...

todo lo que el programador puede hacer es establecer parámetros en la computadora *con anticipación*, en la mejor manera posible, con un balance adecuado entre listas con conocimiento y sugerencias sobre estrategias y técnicas adecuadas. Los genes también controlan la conducta de sus máquinas de supervivencia, no directamente con sus dedos en los hilos de un títere, sino indirectamente como el programador de una computadora. (Dawkins, 1989/1976, ps. 1270).

Era importante reseñar brevemente la teoría genética de Dawkins porque su teoría de los memes viene de ella...

La mayoría de lo que es inusual sobre los hombres puede resumirse en una palabra: 'cultura'. Uso la palabra no en su sentido snob, sino como la usa un científico. La transmisión cultural es análoga a la transmisión genética en que, aunque básicamente conservadora, puede dar lugar a una forma de evolución (Dawkins, 1989/1976, ps. 3764).

El ejemplo típico es la población de aves cantoras en una isla de Nueva Zelanda. En su conjunto los machos cantaban nueve canciones distintas, con cada individuo entonando una o algunas cuantas; los padres e hijos tenían un repertorio diferente, así que las canciones no se heredaban genéticamente, sino que eran aprendidas de los vecinos "por imitación, en una manera análoga al lenguaje humano" (Dawkins, 1989/1976, ps. 3777). Se sigue que, ya que las leyes de la biología son de aplicación universal como las leyes de la física (Dawkins, 1989/1976, ps. 3802) y los humanos "transmiten" cultura, tiene que haber un equivalente a los genes que sea aprendido, no heredado.

Un nuevo tipo de replicador ha recientemente emergido en este mismísimo planeta. Nos está mirando en la cara. Está todavía en su infancia [...] pero ya ha alcanzado cambio evolutivo a un ritmo que deja a los viejos genes jadeando muy atrás. La nueva sopa primordial es la sopa de la cultura humana. Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que transporte la idea de una unidad de transmisión cultural, una unidad de *imitación*. 'Mimeme' viene de una adecuada raíz griega, pero quiero un monosílabo que suene como 'gene' [...] Ejemplos de memes son melodías, ideas, frases pegajosas, ropas a la moda, maneras de hacer vasijas o construir arcos [...] los memes se propagan a sí mismos en la reserva de memes al brincar de cerebro a cerebro mediante un proceso que, en el sentido amplio, puede llamarse imitación [...] Cuando plantas un meme fértil en mi mente literalmente parasitas mi cerebro, convirtiéndolo en un vehículo para la propagación de un meme tal como un virus parasita el mecanismo genético de una célula huésped (Dawkins, 1989/1976, ps. 3815)

Dawkins reconoce que la posibilidad de que cada persona tenga su propia interpretación de un meme pone en aprietos a su teoría, pero asegura que en ese caso no serían memes: el meme es la cosa pura, las interpretaciones no son memes. Se trata de ideas - canciones - modas - imágenes - partículas culturales "puras", que como los genes a veces mutan pero existen independientemente de la agencia humana y compiten entre sí. Como los genes, compiten por recursos limitados, pero en este caso el recurso escaso es la atención de los

cerebros-computadora humanos; la humanidad entera, y toda su cultura, pueden modelarse como máquinas de propagación de memes. Y con base en esta aventurada teoría universal, Dawkins propone fundar la teoría memética y dejar atrás las supersticiones de los filósofos y científicos sociales.

Y fue así como, por décadas, Dawkins recibió del campo de los estudios de la comunicación el mismo desdén que le otorgaba. Lo contrario pasó en el campo de la informática y las teorías tecnodeterministas que expusimos en el capítulo dos, ya que comparte con ellos la equiparación de los humanos y las máquinas, así como de la comunicación entre personas con la transmisión de información entre faxes. Si nos quedáramos en el marco teórico propuesto por la teoría memética, tendríamos que empezar a indagar con toda seriedad si todo aquel que sea expuesto a una imagen de la Rana Pepe será víctima de un parásito que lo contagió de racismo, aún si no tiene ninguna idea previa de lo que está mirando; seríamos como los reporteros que de repente se sorprenden porque existen personas en China para las cuales Pepe la rana puede significar otra cosa.

No podemos deshacernos de la palabra "meme" porque se ha vuelto de uso común y porque, como sucede con las palabras, nos ayuda a fijar nuestra atención en *algo* que está ahí y somos capaces de reconocer. De lo que sí debemos deshacernos, si es que nos proponemos entender a la cultura digital desde las ciencias sociales y los estudios sobre comunicación humana, es del concepto mecanístico y simplista propuesto por Dawkins, de la noción según la cual los memes son unidades de pensamiento autorreplicantes que parasitan los cerebros de la gente, tienen una existencia propia, y pueden ser explicados sin recurrir en ningún momento a postular la existencia de agentes con inteligencia y voluntad.

También es importante, siguiendo a Herwig (2011, pp- 2-3), tomar en cuenta que quienes proponen adoptar el término no solo eliminan el factor humano que hay detrás de la producción de memes sino que también colocan bajo una misma etiqueta una serie de fenómenos que ni son lo mismo ni se han estudiado de la misma manera entre las disciplinas especializadas en fenómenos de creación y reproducción simbólica, como la antropología y la lingüística. Hay que hacer al menos una separación: entre la imitación y diseminación de elementos lingüísticos y semióticos, a los que en general podemos pensar

como algún tipo de signo con un significado asociado (por ejemplo la Rana Pepe), y entre la diseminación de conductas, como propone Sparby (2017): rituales y modos de comportarse que se diseminan e imitan a través de internet. En el sentido amplio que propone Shifman (2014) ambos son memes; pero para interpretarlos necesitamos un marco teórico basado menos en su generalidad que en lo que tienen de particular.

Los memes en el contexto de la teoría lingüística

Dawkins creyó haber resuelto una cuestión que antes de él había sido abordada por puros charlatanes, pero de hecho estaba practicando lo que, con Bourdieu, podríamos calificar como "lingüística ingenua". Lo mismo podríamos decir de McLuhan y Negroponte, con su elaboración según la cual las emisiones lingüísticas "transportan" ideas entre una persona y otra. Para argumentar contra ellos y encontrar una mejor manera de estudiar lo que hasta este momento hemos llamado memes, de acuerdo al uso coloquial del término, haremos un breve recorrido por la discusión sobre este punto: ¿cómo es que los seres humanos, valiéndonos de palabras, podemos darnos a entender?

¿En qué sentido podríamos decir que las palabras "transportan ideas"? Si fuera así, yo podría presentarme frente a un hablante del chino mandarín, decir "casa" y hacerme entender por él, puesto que en la palabra misma estaba incluida la idea. Si hubiera algo que se transportara no podría estar en la palabra, sino en la naturaleza o en la convención. La transmisión de pensamientos entre mentes requiere mecanismos de transmisión telepática, no las lenguas naturales que hemos estudiado y conocemos íntimamente, ya que estamos usando una *justo en este momento (!!).*

En el *Cratilo*, Platón presenta dos posibilidades: las palabras, o sea el conjunto del lenguaje, podrían ser sonidos a los cuales se adjudica, por convención, un significado; pero también podría ser que a cada cosa en el mundo le corresponda, por naturaleza, un nombre: "el nombre es arquetipo de la cosa, en las letras de 'rosa' está la rosa, y todo el Nilo en la palabra 'Nilo'", como explica con elegancia Borges (2010/1958, p. 193).

Desde Aristóteles, nos hemos inclinado hacia la primera posibilidad: "la palabra es un sonido que significa por convención" (citado por Curcó, 2019, p. 72). Este filósofo proponía que hay dos cosas iguales para todos, las "impresiones del alma" y los objetos

mismos; las palabras no existen en sí mismas, fuera de nuestra convención, pero funcionan como un enlace entre estos dos elementos objetivos. San Agustín sostenía lo mismo:

Cuando ellos (mis mayores) nombraban algún objeto, y en consecuencia se movían hacia algo, yo veía eso y comprendía que la cosa era llamada por el sonido que emitían mientras tenían la intención de señalarlo [...] Entonces, conforme escuchaba palabras repetidamente usadas en su lugar propio en varias oraciones, gradualmente aprendía a entender qué objetos significaban; y después de que entrené mi boca para formar esos signos, los usaba para expresar mis propios deseos" (citado por Wittgenstein, 1953, p. 2).

Para mantener el modelo informático de la comunicación, tomando en cuenta que no son las palabras quienes portan el significado, hace falta introducir un tercer elemento: el código, esta lista convencional de equivalencias entre un sonido y la cosa hacia la que señala, lo que significa cada signo.

Debemos a Roman Jakobson (1983) la traducción del marco teórico informático hacia la lingüística (Van de Walle, 2008). En su interpretación, los problemas de significado son de transmisión correcta o incorrecta de información: un emisor, situado en un sistema particular, envía un mensaje a un receptor mediante algún canal, valiéndose de un código compartido. En tanto el acto de transmitir información ocurre dentro de un sistema, o una serie de subsistemas, puede ser funcional o disfuncional respecto a él (según si se adecúa o no a las condiciones de homeostasis que lo reproducen y mantienen vivo, funcionando). Para este autor, el estudio del lenguaje debería concentrarse en las funciones que cumplen, o no pudieron cumplir, las emisiones lingüísticas particulares. Propone una interpretación teleológica de la comunicación, donde el lenguaje se explique a partir de lo que el hablante intenta transmitir o hacer con él.

Watzlawick et al. (1985) llevaron esta idea más allá al proponer que dentro de un sistema toda conducta, no solo las lingüísticas, equivale a una comunicación porque trae consigo las manifestaciones observables de la retroalimentación entre una persona y el sistema al que pertenece: para cada conducta podemos postular la función que cumple dentro de la homeostasis del sistema al cual pertenece. Las cuestiones del significado y de la motivación psicológica de las comunicación pueden enviarse a una "caja negra", en tanto no las

necesitamos para explicar al sistema ni las podemos observar: solo podemos observar las conductas lingüísticas en términos del input y el output de un sistema.

Toda conducta, por lo tanto, tiene un aspecto comunicativo y uno metacomunicativo. El primero equivale al "contenido" de los mensajes y su aspecto referencial, mientras que el segundo transmite información sobre la conducta que el emisor espera del receptor. Haciendo una comparación directa con las computadoras, los autores establecen que toda comunicación, que en este caso es lo mismo que toda conducta, transmite datos (contenido) e instrucciones (qué respuesta se espera). Los datos e instrucciones pueden coincidir entre sí y ser adecuados a cierta situación, o pueden no hacerlo, en cuyo caso la comunicación y su retroalimentación resultan en combinaciones patológicas o paradójicas.

En el marco de una visión cibernética o informática, por lo tanto, no podemos preguntar propiamente cuál es el significado de una emisión lingüística: más bien hablaríamos de la información "contenida" dentro de un mensaje, de hasta qué punto tal información llega o no a cierto destino, *para qué* se entabla esa relación comunicativa dentro de las reglas de un sistema social y, según si perpetua o no a tal sistema, determinamos si un mensaje es funcional/disfuncional o normal/patológico. Los problemas de significado equivaldrían a errores de transmisión.

Si quisiéramos salvar la definición informática de los memes, convendría partir de los autores que intentaron armonizar la teoría informática y la lingüística. Los memes serían un signo lingüístico compuesto de dos partes: el contenido, la información que sus receptores extraerán del meme al compararlo con un código, y las instrucciones, la reacción que el emisor espera causar y la función que cumplen dentro de las reglas de operación de un sistema. Su peculiaridad, en tanto memes, sería que son producidos para ser imitados; meme sería un signo lingüístico codificado para causar que el receptor lo reenvíe a otros. Incluso podríamos pensar en un indicador del éxito en la reproducibilidad de cada meme, su grado de viralización: ¿cuántos entre quienes lo reciben siguen la instrucción de repetirlo?

Persisten, sin embargo, varios problemas con esta manera de definir a los memes. Siguiendo el orden de nuestra definición lingüística - informática, podemos organizarlos

en tres ejes: 1) las carencias lógicas del modelo de transmisión de contenido mediante un código; 2) propensión a simplificar lo que sería un "sistema social" y las conductas codificadas en él; 3) un énfasis injustificado en la repetición, dejando de lado otras posibles reacciones del receptor de un meme.

Significado lingüístico: las palabras no transportan ideas

Wittgenstein (1953) escribía que San Agustín - y podemos añadir a Negroponte, McLuhan, Dawkins... - al imaginar que en nuestra mente tenemos listas de equivalencias (al sonido X corresponde la cosa Y) sin duda están describiendo un lenguaje, pero uno más primitivo que el nuestro: una noción que como vimos en el capítulo 2 Shannon tenía muy clara; el modelo informático es para describir la transmisión de señales entre máquinas, no la comunicación entre humanos.

Wittgenstein observa que aún si hay reglas en el uso del lenguaje no hay manera en que todos las interpretemos por igual por la simple imposibilidad ontológica de mirar lo que hay en la mente de todos los otros. Por lo mismo, la descripción agustiniana - informática de las "listas de equivalencias" no tiene sentido: cuando A le dice a B, "árbol", ¿con base en qué suponemos que ambos tienen una imagen mental idéntica de ese objeto? ¿Qué sucede con adjetivos como "rojo", ¿pensamos todos en el mismo color? Y si esto pasa con las palabras que tengan una referencia material, ¿cómo podría alguien con toda seriedad proponer que cuando A dice "libertad", "democracia", "equidad", B tiene una idéntica imagen mental asociada al sonido?

Más que reglas fijas, el lenguaje solo podría componerse de marcadores que nos indican a todos que "más o menos por aquí" está el significado de una oración o una palabra. Nuestras interpretaciones son tan parecidas como es necesario para que nos entendamos, pero nunca serán idénticas. El modelo agustiniano es válido solo en algunos cuantos casos - por ejemplo, A está en la presencia inmediata de B y le señala "pásame *ese vaso*". Wittgenstein observa que lo que hacemos con el lenguaje no se parece a lo que hacemos cuando tenemos manuales de operación que seguimos a rajatabla, sino a lo que hacemos cuando estamos jugando: hay un marco de reglas dentro del cual cada hablante conserva libertad creativa e interpretativa; más que distintas reglas del lenguaje propone que hablemos de juegos del

lenguaje: ¿cómo se juega al lenguaje cuando hablas con tu superior jerárquico? ¿Cómo se juega cuando hablas con tus amigos? ¿Cómo se juega cuando hablas con un niño pequeño...?

Curcó (2019) recurre a una analogía para explicarlo: el modelo agustiniano - informático pretende que los hablantes de lenguas naturales son como telegrafistas, pero más bien somos como detectives: no tenemos tablas de equivalencias biunívocas en la mente, sino que cada vez que tenemos frente a nosotros una emisión lingüística la interpretamos a partir de pistas contextuales; el significado lingüístico de la emisión es solo uno entre varias posibles, podemos decir que *subdetermina* el significado que se nos quiere comunicar pero no que lo determina por completo.

Esto tiene un costo alto para la comunicación: da lugar a vaguedad y ambigüedad y incontables malentendidos potenciales. Por eso, cada vez que asociamos una interpretación a una enunciación sólo podemos hacerlo de manera probabilística: nunca podemos tener una certeza absoluta de haber identificado con precisión y exactitud el significado que el emisor pretendía transmitirnos (Curcó, 2019, p. 21)

Para funcionar correctamente, las computadoras necesitan que sus transmisiones estén libres de ambigüedades; pero con la comunicación humana ocurre lo contrario:

Que las lenguas naturales no sean códigos rígidos permite dos cosas fundamentales: la primera es que con una misma expresión es posible comunicar una gran diversidad de contenidos, lo que convierte a las lenguas naturales en sistemas que no sólo son flexibles sino también económicos. En segundo lugar, y como consecuencia, esto aumenta la posibilidad de que este tipo de sistemas puedan ser aprendidos, adquiridos y transmitidos a través de la experiencia y de una generación a otra (Curcó, 2019, p. 21)

Los seres humanos, al comunicarnos, no podemos deshacernos de una permanente posibilidad de ser malentendidos; pero si no hubiera ambigüedad nuestro lenguaje y nuestra comunicación serían menos flexibles, incapaces de ser usados con economía y difícilmente transmisibles entre generaciones: solo bajo una visión muy restringida del funcionamiento de la comunicación humana puede imaginarse que la transmisión perfecta de señales sería una ventaja para nosotros. Quienes diseñan sistemas informáticos de transmisión de

información necesitan eliminar toda posibilidad de malentendidos para que funcione la tecnología que hoy sostiene mecanismos como las computadoras y la internet, pero el resto de nosotros no somos telégrafos, tostadoras, vagones de tren ni computadoras: somos seres humanos; aún si se nos buscara reducir a máquinas biológicas, nuestras capacidades se ubican en un grado cualitativamente superior a cualquiera de nuestras invenciones.

Como es difícil sostener que nuestra comunicación y la que ocurre entre máquinas son idénticas, no podemos tampoco quedarnos con el modelo según el cual los memes siempre transmiten lo mismo a sus receptores. Tenemos que partir de que, aunque su producción y diseminación están imbricados con sistemas informáticos, su interpretación es un asunto completamente distinto. La codificación de un meme y su interpretación son dos momentos separados: quien los produce puede hacer un intento por codificar algo en ellos, pero nada puede dar por sentado que sus receptores lo reciban de manera idéntica.

Esto no quiere decir que nos hayamos quedado sin ningún indicador que restrinja las posibles interpretaciones de un meme, solo que hay que buscarlos más allá del significado que querían darle sus productores. ¿Por dónde podemos empezar?

La teoría del discurso propone que las oraciones no son un todo que se reduce a la suma de sus partes, sino algo con propiedades propias: su significado "se distribuye sobre el ensamblaje de sus partes" (Ricoeur, 2003: 77). Permite establecer una separación entre la semiótica, que estudia los signos (unión de significado y significante) y la semántica, que estudia los discursos (unión de oración y proposición).

A nivel del discurso puede surgir una oposición que no exista en el nivel de los signos: entre el significado y el referente de una oración, o sea entre lo que quiere dar a entender y qué cosa en el mundo está señalando. Si el discurso siempre ocurre en contextos particulares, abre la posibilidad a que busquemos en cada una de sus instancias cómo se relaciona con ellos. Por esta vía se reintroduce la cuestión de la relación entre el lenguaje y el mundo, que Saussure (1983) buscó eliminar al definir al signo como un constructo puramente mental. La significación es la relación entre un significado y un significante; la denotación es la relación entre un signo y una cosa.

Los contextos también importan porque en ellos se resuelve siempre el significado de una palabra u oración. Ricoeur apunta que las palabras parecen estar "sobredeterminadas": porque significan más de una cosa, pero tal significado es solo potencial. Cuando se les utiliza, el contexto elimina la polisemia. La polisemia no es entonces un tipo de vaguedad o imprecisión en las reglas del lenguaje sino la condición misma de su funcionamiento: "necesitamos un sistema léxico que sea económico, flexible y sensible al contexto, para poder expresar el espectro de la experiencia humana" (2003: 134). En este sentido, y tras llamar la atención sobre que el diccionario no contiene metáforas, Ricoeur explica cómo el lenguaje puede crear significado emergente conforme es usado.

Por otro lado, los diccionarios existen y las palabras viajan a través de contextos y tiempos sin perder su eficacia. Aunque sea difícil determinarlo con precisión en cada caso, hay un "núcleo semántico" en las palabras, independiente de los contextos. Ricoeur concluye que aisladamente, en el diccionario, las palabras tienen un significado en potencia, mientras que en las instancias de discurso lo tienen en acto.

Un modelo rígido de interpretación, como el que asigna un significado a un signo, puede así ser armonizado con uno que dé cuenta de las ambigüedades interpretativas. Lo importante es tomar en cuenta que al estudiar el significado de emisiones lingüísticas, por ejemplo los memes, tenemos dos niveles de análisis: lo que los signos significan "en potencia" es el rango de sus posibles interpretaciones; pero "en acto" los receptores toman pistas del contexto en que el discurso es emitido para decidir cuál interpretación en ese rango es la correcta.

Este modelo de construcción interactiva de significado, propuesto por Ricoeur, nos es útil porque da cuenta de los dos elementos que necesitamos tomar en cuenta al interpretar el significado de los memes: el significado potencialmente codificado por sus creadores y el significado efectivamente interpretado por cada receptor en su contexto particular.

Contexto e interpretación

Al decir que los memes se dispersan entre los miembros de una comunidad o de una sociedad, así como al haber establecido que tenemos que dar cuenta del contexto donde son interpretados, tenemos que definir lo que entendemos por este contexto. En general, el

problema es que no podemos hablar vagamente de "la sociedad" porque el conjunto está subdividido en otros, ya sea que los veamos como subsistemas dentro de un sistema o como subdivisiones de una estructura. Pensar en una sociedad con distintos grupos dentro de sí también nos ayuda a que los memes, conforme van siendo transformados por cada grupo, nos digan algo sobre él. Nos podríamos preguntar, por ejemplo, qué nos dice de los usuarios de 4chan la manera en que interpretaron a Pepe la rana.

Tomando como punto de partida la división entre *langue* y *parole* (Saussure, 1983), Pierre Bourdieu (1985) apunta que aunque la comunicación implica un medio común, solo se produce en experiencias singulares. Coincide con Ricoeur en que los discursos son polisémicos a nivel estructural, abstracto, y en que su significado es precisado en el lugar y momento de su emisión. Define a este lugar y momento como un *mercado lingüístico*: en cada situación social, y tomando en cuenta la posición social del emisor y receptor, podemos encontrar que algunos discursos son más apreciados que otros; tienen un valor en ese mercado.

Según la pragmática de Searle (2017) las emisiones lingüísticas pueden hacer algo además de transmitir significado: por ejemplo al decir "los declaro marido y mujer", el juez con sus palabras crea el matrimonio. A este tipo de cosas que se hacen con palabras el filósofo los llamó *actos de habla*.

Bourdieu se muestra en desacuerdo con separar de esa manera a las emisiones lingüísticas y su contexto social, porque considera que no son las reglas abstractas del lenguaje sino las reglas concretas y estructurales de una sociedad las que determinan que en tal o cual situación se pueda hacer algo o no al hablar: solo alguien investido con autoridad judicial puede consumir un matrimonio y la fuente de tal autoridad no está en lo que dice ni cómo lo construye, sino en la posición social que ocupa. Y tales posiciones, recuerda el sociólogo francés, solo están abiertas para quienes hayan adquirido cierto tipo de capital simbólico, que nunca está repartido equitativamente entre todas las clases sociales: para llegar a ser juez se tendría que haber cumplido con una carrera judicial, lo cual tiene costos económicos y culturales que no están al alcance de todos.

Bourdieu propone hacer explícito que la posición social de quien habla transforma el significado de lo que dice. Para este autor el significado de un discurso hay que buscarlo...

En el valor distintivo resultante de la relación actuada por los locutores consciente o inconscientemente, entre el producto lingüístico ofrecido por un locutor social caracterizado y los productos simultáneamente propuestos en un determinado espacio social. Sucede también que el producto lingüístico solo se realiza completamente como mensaje cuando es tratado como tal, es decir, cuando es descifrado. (Bourdieu, 1985: 12)

A todo análisis de la producción e interpretación de memes, por lo tanto, habría que agregar una hipótesis sobre la posición social de quienes participan en el proceso. Esto, a su vez, nos puede ayudar a leer el proceso de circulación de memes en clave sociológica. Recordemos las observaciones de Phillips (2015) sobre el perfil de los usuarios de 4chan (privilegiados, jóvenes, se identifican como blancos) y la declaratoria de Pepe como un símbolo de odio. En vez de preguntarnos si el meme es o no racista, cuestionemos hasta qué punto en la posición privilegiada de sus productores el racismo podría verse como una manera normal de ver y explicar al mundo. ¿Se podría desde esa posición social producir un meme totalmente dissociado del racismo? La estrecha cercanía entre los videojuegos (caros en dinero pero también en tiempo libre), 4chan y la alt right también se volvería menos misteriosa bajo esta manera de ver las cosas: lo que en un marco puramente informático se presenta como causa - Pepe vuelve a la gente racista -, con Bourdieu se limita a ser un dato más para nuestra observación: a algunos anónimos racistas tiende a gustarles Pepe, los videojuegos, 4chan, la misoginia, y proclamar que son blancos, ¿qué nos dicen los discursos que emiten en su posición social sobre la estructura de la sociedad a la que pertenecen?

Viralidad y aceleración: ¿qué hay de nuevo en los memes?

Es impreciso definir a los memes como vehículos transmisores de ideas porque el significado de un signo lingüístico es una función de su núcleo semántico pero también de un contexto estructurado de interpretación: su significado varía según el campo donde se le interpreta: lo que para unos es un símbolo de odio, para otros puede ser un símbolo de resistencia.

Si nos concentramos solo en el análisis de lo que los memes significan, pareciera que no es conveniente alejarnos de la terminología y los métodos de análisis de la lingüística y la antropología: estaríamos frente a la nueva iteración de un fenómeno tan antiguo como la humanidad misma, la comunicación a través de elementos con significado convencionalizado.

Sin embargo, esta manera de verlos no da cuenta de uno de sus aspectos centrales, lo que coloquialmente se llama su *viralización*: aunque potencialmente cualquier elemento lingüístico podría volverse un meme, solo lo son realmente aquellos que se diseminan rápida y masivamente entre las comunidades de internet. Su aspecto más novedoso, por lo tanto, no tiene que ver con su significado sino con su repetición.

La velocidad de diseminación y el alcance de un meme, por otro lado, son los factores que podemos relacionar con el aspecto tecnológico del fenómeno: aunque podemos pensar en el caso de Pepe la Rana como la más nueva versión de algo muy antiguo, seres humanos comunicándose a través de símbolos, ¿realmente se trata de *exactamente* lo mismo que una pintura rupestre?

Rosa (2011) apunta que al incluir la dimensión temporal en el análisis de los procesos sociales podemos decir de algunos de ellos que se están acelerando, o sea que siguen tendencias históricas que podríamos rastrear a los inicios de la modernidad pero ocurren en cada vez menos tiempo: la tecnología progresa cada vez más rápido, sobre todo la computación, que crece exponencialmente; en las sociedades modernas se "han vuelto inestables y efímeras las constelaciones y estructuras sociales, así como las pautas de acción y orientación" (Rosa, 2011, p. 16); incluso puede decirse que nuestro ritmo de vida, que nos impulsa a hacer cada vez más cosas en cada vez menos tiempo, está siendo acelerado.

Para mostrarlo podemos regresar a la Rana Pepe: en 2005 Matt Furie la dibujó en un comic, en 2009 era usada recurrentemente como *reaction image* en 4chan y Reddit, desde donde gradualmente se diseminó hacia los *social media* y de ahí, en 2014, al *mainstream* mediático, en 2016 fue usada como símbolo identitario de la *alt right*, se le comenzó a analizar en la prensa política y en 2017 fue declarada símbolo de odio, pero en 2019

resurgió entre la iconografía de quienes protestaban en Hong Kong contra las políticas del gobierno de Beijing... y como la rana sigue siendo editada y reproducida miles de veces al día en cada vez más espacios de internet, es de esperarse que el proceso no se detenga pronto. Puede contarse una historia parecida de símbolos como la hoz y el martillo o la suástica - invención, adopción por movimientos políticos, condena como símbolos de odio, reinterpretaciones y resurgimientos... -, pero abarca algunas décadas, no unos cuantos años. En lo acelerado del proceso de diseminación, interpretación y reinterpretación de este signo lingüístico podemos ver la impronta del aspecto tecnológico del fenómeno que coloquialmente llamamos "meme" y describimos como "contenido viral".

¿Pero entonces qué significa la Rana Pepe? ¿Si su significado depende de su contexto, quiere decir que puede significar cualquier cosa? Esto sería extraño porque, como vimos con Ricoeur (2003), los signos lingüísticos sí tienen una parte invariable, un núcleo semántico; y porque estamos de acuerdo con Bourdieu (1985) en que la sociedad está estructurada y los signos lingüísticos producidos en ella conservan algo de la posición social desde la que fueron emitidos.

Butler (1997), mientras investiga bajo qué condiciones podríamos decir de los epítetos racistas y homófobos que lastiman a quien interpelan, llama la atención sobre cómo han tenido una historia de uso que va más allá de cada una de sus interpretaciones contextuales, así que en estos casos no corresponde a cada hablante particular definir totalmente "lo que está queriendo decir": nadie puede usar un epíteto racista "solo en broma" porque cada vez que es usado es como se al mismo tiempo se citaran todas sus posibles significados, "la historicidad de la convención que excede y constituye el momento de su enunciación" (Butler, 1997, p. 33).

Los memes tienen un aspecto tecnológico - su repetición, diseminación, viralidad... - pero en su aspecto cultural funcionan como símbolos: signos lingüísticos con un significante compartido y un significado que varía según el intérprete (Cohen, 1985); la rana Pepe es un significante al cual distintas comunidades pueden dar distintos significados. Estas distintas interpretaciones, a su vez, pueden considerarse el rango de significados del símbolo. El núcleo semántico de un meme será este rango de significados.

Si miramos así a la Rana Pepe, podemos estar de acuerdo en que es un símbolo de odio, porque desde 2016 ha sido consistentemente usado por comunidades de internet donde se invita - "irónicamente", podrían responder - a la limpieza étnica de los países occidentales y se disemina propaganda racista. De acuerdo con Butler, tenemos que reconocer que este uso ya se volvió inseparable de la Rana y todo aquel que la use se arriesga a que su acto de habla sea interpretado como una agresión. Sin embargo, también hay que reconocer que equiparar a la Rana Pepe con la suástica trivializa a ésta última: la bandera nazi está asociada a un conjunto propio de atrocidades y violencia que supera, por mucho, a los actos cometidos en nombre de la Rana Pepe. La propia Liga Antidifamación, al nombrarla símbolo de odio, reconoce que "como hay tantos memes de Pepe la Rana que no son prejuiciosos, es importante examinar el uso del meme solo en su contexto"¹³. La asociación entre la rana y la extrema derecha se ha unido irremediabilmente al rango de sus significados, pero no es el único.

En una nota sobre la aparición de la Rana Pepe en China, Ko (2019) reporta que "pocos manifestantes en Hong Kong parecen saber de la asociación con la *alt - right* y a quienes saben no les importa". Su primer contacto con la rana fue a través de *Whatsapp*, ya que la aplicación de mensajería ha incluido "stickers" dentro de los chats, que pueden mediar entre la comunicación de sus usuarios. Ko (2019) presenta una muestra de estos stickers, donde vemos ediciones de Pepe que aluden a las protestas:



¹³ "Pepe la Rana". Liga Antidifamación. Encontrado en <https://www.adl.org/education/references/hate-symbols/pepe-the-frog>

Figura 11: Stickers de Pepe usados por los manifestantes en Hong Kong (Ko, 2019)

Todo esto nos trae de regreso al primer momento en la historia de Pepe, cuando solo era conocida como "la rana triste" y usada sobre todo como *reaction image* en 4chan: los *stickers* de Whatsapp se usan de la misma manera que estas imágenes, para comunicar una reacción emocional a través de ellas. También en otros servicios de mensajería, como Telegram, hay paquetes con ediciones de la Rana Pepe, en los chats del servicio de *streaming* de videojuegos Twitch ocurre lo mismo; en los últimos años varias aplicaciones de mensajería han emulado la funcionalidad de los *imageboards*, a través de los stickers, y en todos los casos Pepe se sigue usando como *reaction image*, mientras no deja de acumular nuevas ediciones. Fue así como llegó a los manifestantes de Hong Kong, por eso pocos estaban enterados de que alguna vez Pepe llegó a ser pensado como un emblema de la extrema derecha (Ko, 2019).

Los memes lo son por haber circulado mucho, entre tantas personas que empiezan a ser reconocidos como tales; pero cuando circulan lo suficiente vemos cómo en el camino van adquiriendo nuevos significados e interpretaciones. Aquí también se ve su aspecto cultural, no son solamente "transmitidos" de un punto al siguiente, sino que en el camino se les transforma y comúnmente se les reinterpreta.

Pepe y 4chan: ¿qué produce una fábrica de memes?

El recorrido de Pepe la Rana, que se diseminó desde 4chan hacia el resto de comunidades de Internet y luego más allá, refuerza la idea de que como tecnología, tiene sentido describir a 4chan como una fábrica de memes, un espacio en donde la competencia constante y despiadada por llamar la atención provoca que las imágenes más repetidas en 4chan sean buenas para conseguir la atención de otros fuera de ahí. Se trata de un *imageboard*, un foro diseñado para facilitar la comunicación a través de imágenes, y parece cumplir bien su función.

Hay que tomar en cuenta, sin embargo, que aunque 4chan provee buen material gráfico para dar pie a la creación de memes, salen de su control cuando empiezan a circular en otros espacios. Si los memes son símbolos, en el sentido de Cohen (1985), 4chan provee

sus significantes pero no sus significados. Conforme las imágenes halladas por 4chan se van diseminando por el resto de internet, otros se encargarán de reinterpretarlas, seguirlas editando y ampliando el rango de sus significados. Aunque 4chan a menudo es presentado como si fuera el centro de una mente colmena desde la cual se envía información que toma el control de mentes en todo el mundo, su papel es más modesto: encuentra significantes que se prestan muy bien a ser reapropiadas y diseminadas por su propia comunidad, solo que lo hacen tan bien que a menudo esos significantes también funcionan en otros espacios, hasta que son tan conocidos que se les nombra como memes.

Otra diferencia entre la suástica nazi y el batracio depresivo es que la primera fue un símbolo cuidadosamente diseñado y presentado a subordinados para que lo portaran, mientras que la fama y diseminación de este último es mejor descrita como un accidente... en su origen no hubo ningún cálculo, sino que su dispersión y popularidad simplemente ocurrieron. Cuando la *alt right* empezó a portar emblemas de la Rana Pepe era para denotar su simpatía y pertenencia a /pol/, en 4chan, y no por alguna cualidad esencial o intrínseca a ella.

3.2.- La máscara de anónimo: bienvenido al club, estas son tus opiniones



"Normie, sigue caminando. Este es un board-cindario weeb". Weeb es una manera de nombrar a los aficionados a la cultura popular japonesa; normies son todo el resto.

Aunque los artículos periodísticos sobre la rana Pepe tiendan a exagerar la influencia de los memes, detrás de todos ellos está la misma preocupación: ¿puede 4chan radicalizar a alguien? ¿Es posible que una persona normal, tras pasar cierto tiempo en este foro, se convierta en un activista a favor de la *alt right*?

Hemos visto que los signos, por sí mismos, no transmiten ideas; pero también vimos que cuando se toma en cuenta un contexto particular de interpretación sí se puede restringir su significado: la pregunta no es si la rana Pepe contagia el racismo, sino si el contexto de interpretación donde se hizo famosa podría conseguirlo: hay que mover nuestro punto de vista desde los discursos de 4chan hacia su contexto de producción.

Esto implica, a su vez, caracterizar a 4chan como un contexto donde se favorecen ciertas interpretaciones de la realidad y los signos por encima de otras; la propuesta analítica de Erving Goffman, que estudiaba los encuentros cotidianos como situaciones de interacción, se ha prestado bien a este fin porque ayuda a entender a 4chan como una representación dramática donde los roles y las interpretaciones semánticas existen independientemente de cada usuario particular, al que preceden y sobrevivirán.

Los anónimos y los demás: algunos ejemplos de representación colectiva en 4chan

Para abundar en la caracterización de Herwig (2011) sobre 4chan como un repertorio cultural, con sus propias tradiciones y archivos, podemos presentar algunos ejemplos de las maneras en que los anónimos definen usualmente su "nosotros" como contrapuesto al "ellos" de algún grupo exterior.

Nuestro board contra el de ustedes: identidades dentro de 4chan

Aunque es común referirse a 4chan como un colectivo, a cada uno de los boards en los que se divide le corresponde una identidad propia; cada uno tiene sus propios memes, sus temas comunes de discusión y su propia historia. En una visita al sitio, en cualquier momento, será común encontrar hilos de conversación donde los participantes interpelan al resto como si fueran un colectivo. Algunos ejemplos:

File: [kyoko.jpg](#) (190 KB, 2560x1440)



Madoka Ethics Thread Anonymous
04/13/20(Mon)22:19:52 No.201609593 ▶
[>>201609614](#) [>>201610148](#) [>>201610309](#) [>>201610641](#)
[>>201611677](#) [>>201612233](#) [>>201614308](#) [>>201616001](#)
[>>201620752](#) [>>201628643](#) [>>201630198](#) [>>201630371](#)
[>>201631164](#) [>>201631786](#) [>>201631875](#)

I want to get /a/'s opinion on the ethics of the egoistic champion of master morality, Sakura Kyoko!

I understand Kyoko to be a great refutation of libertarian and Darwinistic modes of being. You may be a powerful, cold and completely rationalistic individual, even a true John Galt, but the challenges that Kyoko faces through her arc will inevitably shatter your table of values.

Figura 12: Invitación a que /a/ discuta la moralidad en Madoka, uno de los animes más influyentes de los últimos años (capturado el 14 de abril de 2020 en /a/)

File: [Story.jpg](#) (188 KB, 1091x771)

Jacksonville police release video of fight that led to 5-year-old being killed in crossfire; reward for information increased



Anonymous (ID: [BiCRpS1F](#)) 04/14/20(Tue)15:30:44
No.253469756 [>>253469876](#) [>>253469969](#) [>>253470173](#)
[>>253470247](#) [>>253471024](#)

Why are Floridians so violent, /pol/? Apparently crime has fallen in a lot of the US due to the virus... but not in Floridian cities like Jacksonville. Murders have actually INCREASED compared to 2019. What the fuck are Floridians doing? And why?

Figura 13: Un ejemplo de pregunta retórica dirigida a /pol/, a propósito del crimen en Florida (capturado el 14 de abril de 2020 en /pol/)

File: [Screen Shot 2020-04-14 at\(...\).png](#) (134 KB, 1228x584)



i SmArT Anonymous 04/14/20(Tue)13:50:46 No.15097464

What your rebuttal /lit/?

[>>](#) **Anonymous** 04/14/20(Tue)13:51:53 No.15097476
File: [1976452462.jpg](#) (38 KB, 625x415)



[>>15097464 \(OP\)](#)
tips fedora

Figura 14: Otra versión de lo mismo: se pide a /lit/, el board de literatura, que contradiga un texto ateísta (capturado el 14 de abril de 2020 en /lit/)

En los siguientes ejemplos, esta representación colectiva de los usuarios según su board se lleva un poco más lejos:

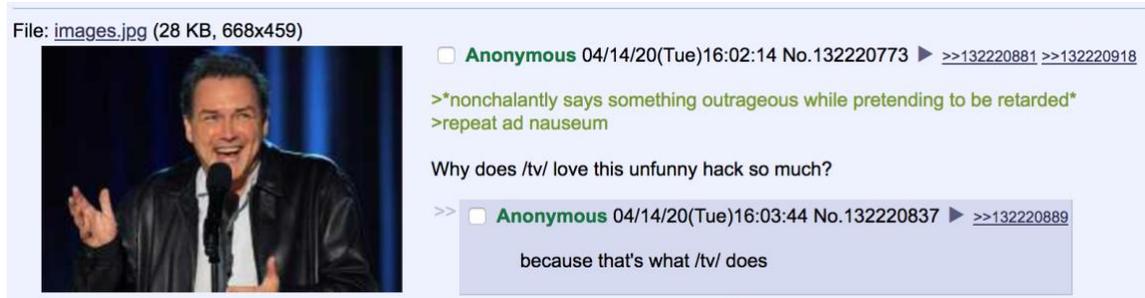


Figura 15: El creador del hilo hace una pregunta al estilo de las anteriores, "¿por qué a /tv/ le gusta tanto este comediante?"; otro anónimo le responde "así es /tv/" (capturado el 14 de abril de 2020 en /tv/)



Figura 16: En /fa/, el board de moda, es muy común encontrar hilos como el del ejemplo, con variaciones de la pregunta "¿Es esto /fa/?"; los anónimos discuten si tal o cual cosa "es /fa/", o sea que les pertenece, o "no es /fa/", no está a la moda ni en el gusto del board (capturado el 14 de abril de 2020 en /fa/).

Mientras que en los primeros tres ejemplos la representación colectiva del board es un recurso sobre todo retórico, equivalente a "qué piensan ustedes, los usuarios del board, sobre tal o cual cosa", en estos dos se ve cómo esa representación del colectivo se puede llevar más allá, al hacerse preguntas sobre ese nosotros colectivo: ¿nos gusta esto? ¿por qué nos gusta esto a nosotros, el board?

File: [1586874808684.jpg](#) (196 KB, 1600x1055)



DUNE updated to 2020 Anonymous

04/14/20(Tue)14:01:06 No.15097538 ▶ >>15097628
>>15097682 >>15097730 >>15098015 >>15098272 >>15098345
>>15098554

In an intriguing change to the source material, Villeneuve has also updated Dr. Liet Kynes, the leading ecologist on Arrakis and an independent power broker amid the various warring factions. Although always depicted as a white man, the character is now played by

Sharon Duncan-Brewster (Rogue One), a black woman. "What Denis had stated to me was there was a lack of female characters in his cast, and he had always been very feminist, pro-women, and wanted to write the role for a woman," Duncan-Brewster says. "This human being manages to basically keep the peace amongst many people. Women are very good at that, so why can't Kynes be a woman? Why shouldn't Kynes be a woman?"

>> **Anonymous** 04/14/20(Tue)14:05:13 No.15097576 ▶ >>15097602

Fuck off /pol/

Figura 17: En /lit/, el board de literatura, un anónimo abre un hilo para polemizar sobre el casting de una actriz afroamericana en el rol de un personaje que en Dune, un clásico de la ciencia ficción, era un hombre blanco. Uno de los anónimos le responde: "lárgate, /pol/" (capturado el 14 de abril de 2020 en /lit/).

En el ejemplo anterior se muestra un incidente muy común: aunque cada board tiene su propia temática, en todos es recurrente que se inicien hilos bajo premisas racistas, asociadas a los tópicos comunes en el board "políticamente incorrecto", /pol/. Ante la provocación, es común que anónimos del board donde se crea el hilo le pidan que "se regrese a /pol/"; no solo tienen una representación colectiva de /pol/, sus temas de conversación y sus tácticas para crear controversia (*flame wars* o troleo, en el lenguaje de los foros de internet) sino que consideran que alguien con esa clase de opiniones no pertenece a su "nosotros", en este caso a /lit/, que trata sobre literatura. Cabe agregar que, también de manera reiterada, el llamado a irse de regreso a /pol/ es ignorado y la polémica se desencadena. Lo importante para nosotros es mostrar cómo los anónimos no solo tienen una representación colectiva del board al que pertenecen, sino de cómo son quienes pertenecen a otros.

File: latin-america-map.jpg (83 KB, 701x701)



Anonymous 🇺🇸 04/14/20(Tue)16:23:59
No.121483393 [Reply] ▶

imagine if they actually had culture

26 replies and 6 images omitted. Click here to view.

>>

Salvadoran 🇸🇻 04/14/20(Tue)16:39:09
No.121484185 ▶ >>121484236 >>121484239
File: 54686548658684658.png (925 KB, 1945x1650)



>>121483915
>nigger pardos
>rich interesting
history
choose one

>> Anonymous 🇮🇹 04/14/20(Tue)16:40:05 No.121484227 ▶

can the retarded inhabitants of this region not bump a troll thread by this obsessed afghan to bump limit for once

Figura 18: En /int/, el board de culturas internacionales, un anónimo abre un hilo aseverando que los países latinoamericanos no tienen cultura. Se trata de un tipo tan común de hilo fabricado para "trollear" que el anónimo en la parte inferior de la imagen hace referencia a ello y añade que quien crea los hilos es un "afgano obsesionado", además de que siempre consigue las respuestas que busca (capturado el 14 de abril de 2020 en /int/).

Con este ejemplo buscamos ilustrar cómo los usuarios regulares de cada board conocen y hablan de una historia común. /int/, por ejemplo, regularmente es atacado por anónimos que por alguna razón u otra hacen reiteradamente hilos denigrando a ciertos países o regiones del mundo; con el tiempo algunos usuarios hacen inferencias sobre ellos - en este caso dicen que es un afgano - y piden al resto que dejen de participar en los hilos de conversación que crea. ¿Por qué dice que es afgano? Cada board tiene sus comunidades propias de usuarios y entre ellos hay canales directos de comunicación - a veces en el propio board, en hilos reiterativos (los anónimos los vuelven a crear cada vez que 4chan los borra) conocidos como "generales" o en grupos de chat en Telegram, Whatsapp o Discord... lo que buscamos destacar es que la falta de perfiles de usuario no impide que éstos busquen

la manera de conocerse, asociarse y pensar en un board como "suyo", al grado de solicitar a otros que no contribuyan a los hilos que reconocen como tóxicos para el board. Para reforzar este punto podemos considerar este último ejemplo, donde un usuario de los Países Bajos pide disculpas por hilos como el del "afgano" y pregunta al resto si sus "generales" se parecen al de los hablantes de holandés:

File: [1548087700404.jpg](#) (90 KB, 1106x1012)



/int/ bros, im ashamed of my country Anonymous 
04/14/20(Tue)15:39:09 No.121480727 ▶ >>[121482633](#)
>>[121482839](#) >>[121483478](#) >>[121483615](#) >>[121484042](#) >>[121484215](#)
>>[121484354](#) >>[121484377](#) >>[121484470](#) >>[121484800](#) >>[121484981](#)
>>[121485169](#) >>[121485310](#) >>[121485711](#)

Not only do we consistently have the worst posters on /int/ who add nothing to the conversation except bitterness and arrogance, our general is also absolute shit:

>schizoid attention whores like leo and geestesziekje
>le epic meme campaign to bully the belgians (actually good posters) away to the point that they started their own general

>all the memes and conversations are forced by a small elite group with a private chat room (they call themselves "zjibuis")
>we used to have a meme where we translated english loan words but people don't do that anymore
>raiding female twitch streamers every evening
>simping for the exact same female twitch streamers
>unironic nazis and endless race baiting by posters who larp as moroccans

Today we've seen that most /nederdraad/ers genuinely believe covid is a hoax and 5G is dangerous. Please tell me your generals are better than this. Our thread seems filled with high school dropout.

>> **Anonymous**  04/14/20(Tue)15:40:29 No.121480817 ▶ >>[121481307](#)

who gives a shit
you're not responsible for what others post

>> **Anonymous**  04/14/20(Tue)15:48:24 No.121481307 ▶

>>[121480817](#)
is /deutsch/ any better?

Figura 19: hilo en /int/ donde se hace referencia a la historia previa de un "general", un hilo recurrente

La primera respuesta es de un anónimo con bandera alemana diciéndole que no se lo tome tan en serio porque no es responsable de lo que hagan otros, lo cual muestra cierta conciencia entre los anónimos sobre las complicaciones y grados de sutileza que acompañan al generalizar a otros en representaciones colectivas.

Las representaciones colectivas de los anónimos se han vuelto tan estables que existe, desde 2011, una Copa 4chan donde equipos alusivos a cada board compiten en un torneo de futbol virtual, a través del videojuego *Pro Evolution Soccer*. Los organizadores y participantes del torneo han compilado en una wiki - <https://implyingrigged.info/wiki/> - una lista con cada equipo y sus jugadores, que no son personas sino los memes (en el sentido que les dimos en la sección anterior, o sea las imágenes y tópicos que circulan con más frecuencia) por los que cada board es conocido. Estos son, por ejemplo, los jugadores del equipo de futbol del board de política, /pol/...

No.	Position	Player	No.	Position	Player
1	GK	Stop Watching Porn	69	GK	JIDF CTR Tranny Discord Shill
59	LB	Assad	68	LB	Soyboy
46	CB	Yang Gang	4	CB	New Guy
7	CB	DEUS VULT	20	CB	Mommy Tulsi
76	RB	Nick Fuentes	18	CB	Bolsonaro
51	DMF	Brenton Tarrant	31	RB	Boris the absolute Mad Lad Johnson
6	CMF	((Jews))	2	DMF	Blackpill
79	CMF	The Shadow Commander	89	DMF	Coronavirus-chan
88	CMF	Hitler 	45	CMF	God Emperor Blumpf
14	CF	Moonman	12	CMF	Doompaul
16	CF	Epstein did not kill himself	19	CMF	Sultan Roach
			13	AMF	Despite being 13% of the population

Figura 20: Los "jugadores" del equipo de /pol/ en la Copa 4chan. La lista funciona como un test: si reconoces qué significa cada meme sin tener que buscarlo en la wiki, eres parte de /pol/. Nótese la inclusión de Brenton Tarrant, el multihomicida al que aludimos en el Capítulo 2.

... y cada meme es explicado a detalle en la propia wiki, lo mismo para /pol/ que para el resto de boards. Durante el torneo ningún jugador controla a los equipos de futbol, sino que todos son manejados por la rudimentaria inteligencia artificial del Pro Evolution Soccer; aunque ganar la copa puede tener cierto prestigio, el torneo no gira en torno a la pericia de algún jugador sino en que te presentes en el chat que acompaña a la transmisión de los juegos a repetir los memes correspondientes y fraternizar con tus compañeros de board; la diferencia con la Copa Mundial de la FIFA no es tanta si se considera que la gran mayoría

de nosotros no participa realmente en ella, sino que solo vemos la transmisión de los juegos mientras vestimos los colores de los participantes, en ese caso países, aquí boards de 4chan.

El fin de presentar estos ejemplos fue documentar cómo los anónimos, sobre todo los que visitan 4chan regularmente, han construido representaciones colectivas para cada board y se pueden llegar a identificar con ellas, al grado de ir a apoyar en torneos virtuales de fútbol. Es difícil hacer generalizaciones sobre el grado de identificación que cada usuario particular tenga con estas representaciones colectivas, pero sabemos que existen y que la posibilidad de identificarse con ellas es real.

Nuestra comunidad contra la de ustedes: ¡regrésate a Reddit!

Pese a sus diferencias internas, todos los boards de 4chan se autodefinen en oposición a dos grandes "otros": la gente "normal" y la comunidad del agregador de contenidos conocido como Reddit. En esta sección nos enfocamos en el segundo caso, que se puede observar en estos ejemplos:



Figura 21: Un anónimo crea un hilo en /tv/ pidiendo al resto del board que "deje de actuar como Reddit" al citar fragmentos de la comedia animada Rick and Morty; en /tv/ se considera que es un show popular en Reddit y por lo tanto los hilos sobre él atraen la hostilidad de su comunidad de usuarios (capturado el 14 de abril de 2020 en /tv/).

File: KGATLW.jpg (105 KB, 650x300)



Anonymous 04/14/20(Tue)22:09:32 No.944

Has there ever been a more reddit band?

>> **Anonymous** 04/14/20(Tue)22:10:10 No.

yes

>> **Anonymous** 04/14/20(Tue)22:10:26 No.94440915 ▶

>>94440894 (OP)
radiohead

Figura 22: En /mu/, el board de música, un anónimo pregunta "¿Acaso hay una banda más Reddit que ésta?" (capturado el 14 de abril de 2020 en /mu/).

File: kino.jpg (339 KB, 1600x1019)



/dune/ general Anonymous 04/14/20(Tue)14:42:39

No.132216973 ▶ >>132217096 >>132217676 >>132218042 >>132219973
>>132220138 >>132220168 >>132220312 >>132220371 >>132220616
>>132222974 >>132223052 >>132223078 >>132223079 >>132223868
>>132224414 >>132224616 >>132224769 >>132224887 >>132225084
>>132225097 >>132225281 >>132225352 >>132227264 >>132227389

This thread is solely for the discussion of Frank Herbert's Dune and it's 2021 film, DUNC. This thread is ONLY for people who've actually read the books, for the Lynchlets please take it to /tgp/. /pol/ crossboarders are allowed,

unless you also visit /v/ and/or reddit. If you indeed visit /v/ and/or reddit, please take all your discussion back to where you belong

Figura 23: En este hilo del board de televisión y cine, /tv/, se clasifica a los posibles participantes en grupos: el autor considera que está bien ser de /pol/, pero está mal ser de Reddit y de /v/, el board de videojuegos; el texto termina pidiendo a quienes sean de ahí "que por favor regresen con su discusión a donde pertenecen" (capturado el 14 de abril de 2020 en /tv/).

Aunque puede haber animadversión entre los usuarios de unos boards y otros, al mismo tiempo todos la tienen hacia quien consideran que proviene de Reddit. Hay algo de arbitrario en la selección de este enemigo común, que en los primeros años de 4chan, antes de 2011, era un foro llamado Gaia: en 2011 pedían a los recién llegados que se regresaran a Gaia, como ahora les piden que se vayan a Reddit. La enemistad también descansa en que dentro de Reddit, que también se divide en subforos, algunos están dedicados a capturar y compartir conversaciones e incidentes humorísticos que ocurrieron en 4chan,

lo cual molesta a sus usuarios - "nos roban nuestros memes", como se decía de Pepe y su ahora muy común uso fuera de 4chan.

En 4chan circulan algunas imágenes, como la siguiente, donde se explica la enemistad:



Figura 24: 4chan vs Reddit: imagen capturada en mayo de 2013 en /b/

Lo interesante de esta confrontación no es tanto la manera en que describen a Reddit (la selección de este sitio es muy arbitraria; Facebook y Twitter representarían casos más graves y dañinos de regulación fuera de control, pero nunca se pide a alguien que vuelva ahí) sino cómo aprovechan esta comparación para describirse a sí mismos: 4chan representa un espacio sin regular donde las opiniones se hacen valer por el peso de sus argumentos, la gente puede hablar sin ninguna restricción ni límite, produce *todo* lo que es gracioso en Reddit y más allá, mientras que los trolls trabajan para mantener el sitio libre de indeseables. En el "nosotros" de 4chan, cuando se le compara con Reddit, solo cabe la gente inteligente: "los estúpidos e ingenuos" están en otras comunidades.

Como vimos en el capítulo 1, esta autodescripción está muy sesgada: ni caben todas las voces en 4chan, ni cualquiera puede participar, ni puede decirse que todo hilo y meme exitoso es el resultado de una deliberación racional... ni siquiera queda claro que, en 2020,

4chan siga produciendo la mayoría del contenido humorístico y los memes de internet; parece que hace mucho perdieron esa posición. Sin embargo, por lo que leemos cotidianamente en el sitio, parece que al menos una parte de los anónimos cree que esta caracterización de su nosotros colectivo es la más atinada.

Nosotros en 4chan y ustedes los normies

La siguiente caracterización negativa de la identidad colectiva de 4chan descansa en la separación entre "nosotros" y el ellos conformado por lo que sería la gente normal, el *mainstream*, lo que en 4chan y otras comunidades de internet (como Tumblr y el propio Reddit) es conocido a últimas fechas como los *normies*. Una manera de representar esta separación se encuentra en la siguiente variación de uno de los memes de 4chan:

**HIDE NORMALFAG
THREADS**

**IGNORE NORMALFAG
POSTS**

**DO NOT REPLY TO
NORMALFAG POSTERS**



Figura 25: Esconde los hilos de normalfags, ignora los hilos de normalfags, no respondas a los normalfags. Antes de normie, normalfag era la manera más común de referirse a la gente normal en 4chan. Capturada en /int/ en agosto de 2013.

Como en el caso anterior, de 4chan vs Reddit, no importa tanto definir realmente qué significa ser normal como dejar claro que "nosotros en 4chan" sería algo aparte: lejos de las motivaciones, los gustos y las opiniones que suponemos tiene el grueso de la población, la opinión pública, el mainstream... en la imagen mostrada podemos ver algunos atributos de ellos: votan, usan productos de Apple, tienen dinero, títulos universitarios, usan Facebook...

Aunque distinguirse de los *normies* no es exclusivo de la comunidad de 4chan y puede encontrarse en todo espacio de internet donde se congregue gente que podría considerarse a sí misma como *extraña*, por no hablar de un sinnúmero de colectividades y subculturas adolescentes que comparten la separación, puede argumentarse que 4chan realmente es el extremo más opuesto posible a lo que puede hacerse y decirse cuando se está en un situación normal de comunicación: ahí un anónimo puede ser racista, misógino, misántropo, pedófilo, nazi, obsceno; hay un board, /soc/, donde los jóvenes suben fotografías de sus penes para que el resto les den una calificación; en /jp/, el board de cultura japonesa, hay hilos generales donde se discute la calidad de juguetes sexuales con forma de niñas de 10 años; en /x/, el board paranormal, pueden discutirse los mínimos detalles de la conspiración reptiliana detrás de todos los gobiernos... si se trata de buscar conductas extremas y absolutamente *anormales*, 4chan es el lugar por excelencia para encontrarlas.

Lo interesante para nosotros es preguntarnos qué pasa después de que un anónimo acepta definirse a sí mismo como alguien "no normal": una vez que se logra que alguien acepte esto, ¿qué otros atributos puede empezar a usar para definirse, partiendo de que el resultado será una situación absolutamente alejada del estándar? Un documental recién estrenado, *TFW no GF* - siglas de *The Face When no Girlfriend*, mi cara cuando no tengo novia, en referencia a otro meme de 4chan, el esbozo de un hombre con cara triste llamado Wojack - explora otro movimiento nacido en este imageboard, los *involuntary celibates* o *incels*, un colectivo de hombres jóvenes que se congregan al día de hoy en /r9k/, un board de 4chan, a tener hilos diarios donde discuten a detalle cómo el no ser *normie* es la causa de que no tengan romances de ninguna clase, mientras se dedican a denigrar a las mujeres que, por su supuesta facilidad para dejarse llevar por la corriente de la normalidad social,

tienen todo más fácil - empezando por la posibilidad de conseguir un novio. De /r9k/ no existen trabajos académicos y ha recibido poca atención, pero también ha tenido sus asesinos múltiples: Elliot Rodger, que como Branton Tarrant diseminó su manifiesto en 4chan, pero con blancos distintos para su odio: las mujeres y la gente normal, que sería la única con la que son capaces de tener relaciones amorosas - ¿por qué a nosotros los no-normales las mujeres no nos aman?

En el subcapítulo anterior, mientras explorábamos la historia de la Rana Pepe, vimos cómo los memes de 4chan son un índice a partir del cual se puede argumentar que son una comunidad; que no es descabellado referirse a los anónimos como un grupo de personas que tienen *algo* en común y en ese algo existen maneras compartidas de entender y explicar al mundo. Nuestra intención detrás de documentar la manera en que los anónimos hacen distinciones entre "nosotros y ellos" en al menos tres grados - "mi board y el de ellos", "nosotros en 4chan y ellos en otras comunidades", así como "nosotros y ellos los normales" - fue presentar argumentos adicionales a favor de la hipótesis según la cual 4chan no es un agregado de individuos sino una *comunidad* donde cada uno puede aprender a hablar como 4chan, reírse de lo que se ríe 4chan y *ser parte de 4chan*.

Los grados de pertenencia pueden variar hasta llegar al extremo en que, como los incels de /r9k/, la realidad entera se interpreta a partir de lo que se lee en 4chan; pero hasta en el grado mínimo que es solamente ser capaz de interpretar lo que el imageboard produce ya hay algo de pertenencia colectiva.

Facebook y Twitter, las tecnologías *normie* por excelencia, trabajan para que sus plataformas atraigan usuarios; necesitan que cualquier persona entienda lo que sucede en ellas lo más rápido posible y con el menor esfuerzo de su parte. Algunos entre ellos se involucrarán con grupos de personas basados en sus plataformas y crearán también un sentido de pertenencia colectiva; pero el diseño de la plataforma considera que habrá quienes no hagan más que usar la plataforma esporádicamente para dar likes y reaccionar a tal o cual publicación. Facebook y Twitter tendrán sus *feisbuqueros* y sus *tuiteros*, así como sus comunidades, pero también un considerable número de simples usuarios.

Participar en una comunidad como 4chan, donde los hilos y las conversaciones son incomprensibles para los extraños, requiere tantos aprendizajes simbólicos que es difícil pensar en los anónimos como simples usuarios. 4chan simplemente no tiene usuarios: tiene anónimos; no puedes usar su tecnología y conversar con su comunidad sin pasar por ciertos aprendizajes que te vuelven parte de su "nosotros". Esta es otra de sus peculiaridades, en tanto plataforma tecnológica y en tanto comunidad online.

El racismo de /pol/ como representación: aquí así somos nosotros

En el subcapítulo 1.3 nos preguntamos, siguiendo a Sparby (2017), con base en qué podríamos argumentar que los recién llegados a 4chan, conforme se involucran con la comunidad, podrían convertirse en productores y difusores no solo de información (en forma de memes) sino de conductas; en particular nos interesa saber si el racismo puede ser "contagiado" a quienes leen y publican mensajes regularmente en el sitio. El problema con el argumento de Sparby es que se mantenía en la línea de Dawkins según la cual el racismo sería *transportado en los memes*; dado que la comunicación humana no transporta información, difícilmente podríamos sostener que transporta conductas racistas¹⁴.

Los argumentos que hemos desarrollado en este capítulo han tenido como objetivo rescatar el planteamiento de Sparby ubicándolo en el marco de teorías más sólidas sobre la comunicación humana. Los memes, o sea las imágenes y textos que recurrentemente son repetidos y remezclados en 4chan (como la rana Pepe) tienen un significado que depende del contexto en el cual se utilizan; ese contexto puede ser descrito como la manera compartida de ver el mundo que corresponde a 4chan en tanto sus anónimos conforman una comunidad; participar recurrentemente en 4chan conlleva aprendizajes y rituales que llevan a todo recién llegado, si permanece en 4chan, a volverse irremediamente un anónimo más. La pregunta, por lo tanto, no es si los memes de 4chan pueden volver racista a alguien (no por sí mismos) sino si 4chan en su conjunto, la suma de los anónimos y sus

¹⁴ Este es el argumento del presente trabajo, según lo desarrollamos al hablar sobre memes bajo el marco de la teoría lingüística; sin embargo, Watzlawick et al. (1985) usan un marco cibernético funcionalista para sostener lo contrario: toda comunicación humana incluye *datos* pero también un aspecto metacomunicativo que, cuando el receptor de un mensaje relaciona con el sistema social al que pertenece, es entendido como una *orden* sobre la manera en que se espera de él que actúe. Visto así, un meme sí podría ser suficiente para detonar conductas... pero haría falta describir al meme y una hipótesis sobre el sistema social y sus reglas de funcionamiento; aún bajo esta manera de entender los procesos sociales un meme, aislado de su contexto, no explica ni causa nada.

memes y su manera de representarse colectivamente, funciona como un sitio web capaz de volver a cualquier adolescente recién llegado en un reproductor de mensajes y conductas racistas (entre otras).

Para plantear la cuestión en estos términos podemos basarnos en el trabajo de Erving Goffman. Autores como Smith (2006) y Knorr Cetina (2009) han escrito sobre cómo sus ideas se prestan bien al estudio de los encuentros en espacios online; vamos a desarrollarlas y luego veremos cómo los indicadores que propone para estudiar tales encuentros son los que pueden aclarar el asunto que nos ocupa: volverse parte de 4chan es asumir una identidad colectiva, pero no hay manera de asumirla sin al mismo tiempo actuar una *representación de sí mismo como anónimo*; y es en esa manera de actuar, que se pide de uno para ser parte del colectivo, donde hay que buscar las conductas problemáticas que preocupaban a Sparby (2017). Con Goffman veremos que hay una máscara de anónimo y, si te la pones, te vistes también con sus opiniones y conductas violentas - si quieres ser parte de ellos, si no se te pedirá que te vayas a otro board, te devuelvas a Reddit o te largues con los *normies*: recordemos, como apuntaron Bernstein et al. (2011) y documentamos en la sección previa, que el anonimato ha llevado a que los anónimos juzguen las publicaciones de cada uno a partir de cómo usan el lenguaje y las imágenes.

4chan, siguiendo a Goffman, puede ser descrito como una situación estructurada: es un *performance* donde cada participante conoce el rol que debe jugar, lo que deben hacer los demás participantes y la manera en que cada encuentro comunicativo tiene que desenvolverse. Herwig (2011) ya había destacado lo que el imageboard tiene de ritual organizado; con Goffman podemos agregar que se parece a una situación dramática donde cada anónimo conoce, y actúa, el rol que corresponde a la máscara que está vistiendo.

En el prefacio a *La presentación de sí mismo en la vida cotidiana*, Goffman (1956) explica que pretende que su reporte sea utilizado como "una suerte de guía detallando una perspectiva sociológica desde la cual puede ser estudiada la vida social, especialmente el tipo de vida social que se organiza dentro de los límites físicos de un edificio o una planta"

(p. i). Agrega que "la perspectiva empleada en este reporte es aquella de la actuación teatral; los principios derivados son dramáticos" (p. i).

Cuando alguien irrumpe en donde otros están presentes, buscarán de inmediato información para juzgar al recién llegado; a partir de las intuiciones que cada uno se forme sobre los demás todos sabrán qué se espera de ellos, en términos de Goffman se "define una situación". Los primeros elementos del modelo de este autor son el **escenario** donde ocurre la acción, el **actor** que se presenta y los **otros** frente a quien se presenta. Actores, público y un escenario: por eso explícitamente nos dice que su teoría viene de la dramaturgia. De ahí se desprenden otros elementos.

El primero son los **vehículos de información o signos-vehículo**: todas aquellas fuentes de información en las cuales cada participante basa sus inferencias sobre los demás: algunos son externos, como la apariencia, lo que cada quien dice de sí o su conducta; otros como los estereotipos y las experiencias pasadas que cada quien haya tenido con gente a la que juzga parecida, son internos. Con todas estas pistas, cada participante (público y actores) hace predicciones sobre el futuro comportamiento de los demás. De cierta manera, dice Goffman, cada uno usa estos vehículos para *expresarse* y, por lo tanto, los demás necesariamente son *impresionados*. El proceso es constante y va más allá de las primeras impresiones, porque no importa qué tan íntimamente conozcamos a alguien: siempre habrá parte de sí que sea ajena a nuestra observación, así que la necesidad de hacer algunas inferencias no desaparece.

Si enfocamos nuestra atención ya no en quienes están presentes en una situación sino en el actor y si además reconocemos que podría estar en su interés hacer causar cierta *impresión* y no otra (o sea conseguir que los demás se orienten hacia él como quisiera, por ejemplo positivamente, causando una "buena impresión"), podemos preguntarnos si habrá cierto tipo de *impresiones* tales que, adecuadas a cierta *situación*, lo consigan. El actor, por lo tanto, usa estratégicamente los signos-vehículo a su disposición. Esta confluencia entre los intereses de cada uno y los signos-vehículo que se despliegan para conseguirlos es el grado de **control de la situación** - podemos decir que quien se presenta lo consiguió cuando los demás actúan como si estuvieran de acuerdo con lo que esperaba de ellos.

Los dos conceptos anteriores se unen en el de *performance*: "toda la actividad de un participante dado en una ocasión dada que sirve para incidir de una u otra manera en cualquiera de los otros participantes" (Goffman, 1956, p. 8). Podemos pensar en un *performance* como el uso estratégico de signos-vehículo; se puede por lo tanto estudiar su aspecto simbólico o su aspecto orientado a fines - como una sucesión de signos o como un plan que se va desarrollando.

La suma de los *performance*, los signos-vehículo con los que están contruidos, el escenario en el que son pertinentes y los roles de cada participante conforman lo que Goffman define como una **situación de interacción**: cuando vamos a una cita con el médico él nos recibe usualmente en un consultorio decorado con la parafernalia que viene al caso (ilustraciones anatómicas, anuncios de productos medicinales...), vistiendo una bata blanca que está expresándonos su rol (no nos recibirá con una chamarra de cuero y peinado *punk*) y se nos pedirá sentarnos en un sillón de examinación médica (no en un banco de madera).

Toda situación de interacción, para todos sus participantes, se presenta con patrones preestablecidos de acción que se desarrollarán con mayor o menor fidelidad según el caso: Goffman llama a estos patrones **roles, partes o rutinas** y considera que son el puente entre los términos situacionales de su modelo y las propuestas estructurales de la sociología (1956, p. 9). Aquello que observemos como un patrón estable en múltiples escenificaciones de una situación podría ser indicio de algún proceso de estructuración.

Goffman es útil para nuestro trabajo porque bajo su propuesta se articulan los elementos que hasta este momento hemos visto por separado: el **escenario** donde ocurre la acción es 4chan, la plataforma tecnológica que media entre la comunicación de sus participantes, quienes son los **actores** en escena y al mismo tiempo el **público** para el cual se desenvuelve la acción, los **signos - vehículo** mediante los cuales se identifican y demuestran pertenencia al grupo son los memes favoritos de la comunidad; los usuarios, como vimos al inicio de esta sección, recurren a estrategias mediante las cuales **controlan que la situación** se mantenga en el curso esperado: se espera de los participantes de cada board que mantengan su uso de signos - vehículo dentro de ciertos parámetros que, cuando son ignorados,

provocan el rechazo explícito de la comunidad. Es así como pese a que los hilos de conversación en 4chan son eliminados todos los días, son recreados por su comunidad también diariamente (Herwig, 2011): 4chan es una **representación**, un **performance** y por lo tanto una situación de interacción estructurada.

Si, de acuerdo con el interés de Sparby (2017) y otros académicos enfocados en la cuestión de si 4chan está siendo un instrumento para la creación y diseminación de conductas racistas (Merrin, 2019), centramos nuestra atención en /pol/, el board políticamente incorrecto, podemos ver cómo la situación de interacción es lo que produce tales conductas. El siguiente hilo¹⁵ fue abierto con un texto que, en el contexto de /pol/, tiene una lectura humorística:



El autor del post recurre a tres vehículo - signo adecuados a la situación: una variación de la rana Pepe, la manera usual de referirse colectivamente a sus coparticipantes como /pol/, y una construcción lingüística que solo tiene sentido pleno para ellos: ¿Tiene /pol/ hobbies que sean *redpilled*? En *The Matrix*, la película de ciencia ficción estrenada en 1999, hay una escena donde Morfeus, uno de los personajes, pide al protagonista, Neo, que decida entre tomar una píldora azul que lo hará olvidar que su vida entera es una simulación, o una píldora roja que le mostrará todas las dimensiones de la verdad... decir de algo que está *redpilled* quiere decir que es verdadero, auténtico y contrapuesto a las mentiras de la sociedad contemporánea. Así es como, por ejemplo, la *alt right* dice del racismo que es

¹⁵ Capturado el 7 de mayo de 2020, en /pol/

una píldora roja, mientras que la tolerancia y el respeto a los derechos humanos son una píldora azul... pero la comparación se ha usado tanto a estas alturas en /pol/ que ya no es tomada muy en serio; donde alguna vez los anónimos preguntaban con seriedad cuál es la píldora roja de la economía global, la migración transnacional o el sistema financiero ahora queda un uso irónico; se pregunta de los asuntos más inanes si se les considera píldora roja o no: y así es como llegamos a que, en este hilo, el autor pregunta: ¿tiene /pol/ hobbies que se consideren *redpilled*? y obtiene, tan solo para su texto inaugural, 67 respuestas directas.

Lo estructurado de la situación se observa en el tipo de respuestas dentro del hilo de conversación. La primera respuesta, que obtuvo 13 reacciones, es un soez...

>> **Anonymous** (ID: [elx4t/Ve](#)) 🇩🇪 05/07/20(Thu)16:11:59 No.256579291 ▶ [>>256583910](#)
[>>256585405](#) [>>256585784](#) [>>256587612](#) [>>256590885](#) [>>256591873](#) [>>256594498](#) [>>256594621](#) [>>256594686](#)
[>>256594846](#) [>>256594949](#) [>>256595638](#) [>>256598895](#)

[>>256578699 \(OP\)](#)
i fuck women.

...que poco más adelante provoca esta respuesta, escrita también en clave irónica y humorística:

>> **Anonymous** (ID: [KfzC8ywj](#)) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:15:02 No.256579629 ▶ [>>256579716](#)
[>>256580002](#) [>>256580007](#) [>>256580084](#) [>>256581480](#) [>>256585631](#) [>>256587824](#) [>>256590204](#) [>>256591317](#)
[>>256591480](#)

[>>256578699 \(OP\)](#)
Quit this shit. There are no redpilled hobbies. The only thing you can do that isn't degenerate is have sex with your wife, in the missionary position with the lights off for the sole purpose of recreation and watching paint dry. If anyone ever talks to you about a (((hobby))) make fun of them mercilessly.

>> **Anonymous** (ID: [KfzC8ywj](#)) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:15:39 No.256579716 ▶ [>>256591651](#)

[>>256579629](#)
I meant procreation. Boy I would have been a massive degenerate if I didn't correct that.

"Lo único que puedes hacer que no es degenerado es tener sexo con tu esposa, en la posición de misionero, con la luz apagada y el propósito de [procreación], además de ver pintura secarse". Convenientemente para nuestra observación, un anónimo pide que le

expliquen la broma y otro le cuenta que esa respuesta es común en esta clase de hilos (en /pol/, decir que lo único no degenerado es el sexo misionero... es un meme):

>> **Anonymous** (ID: SUTPq4Tf) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:18:16 No.256580007 ▶ [>>256581779](#)

[>>256579629](#)
>The only thing you can do that isn't degenerate is have sex with your wife, in the missionary position with the lights off for the sole purpose of recreation and watching paint dry.

I can't tell if you're actually joking or being serious.

t.autist

>> **Anonymous** (ID: SDBILFgH) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:33:53 No.256581779 ▶ [>>256581987](#)

[>>256580007](#)
He's joking, but parodying people on here who actually think like that

t. Non-autist (most likely not anyway) but been here too long

En este breve intercambio podemos ver cómo la situación de interacción tiene sus respuestas esperadas y sus patrones, además de que los participantes han tenido antes la discusión y ya conocen qué respuestas serán mejor recibidas. Sin embargo, siguiendo con Sparby (2017), nos interesa ver si entre estas respuestas bien recibidas hay algunas que se puedan calificar como racistas; los anónimos nos proveen varios ejemplos:

>> **Anonymous** (ID: Qr1X9n1D) 🇮🇸 05/07/20(Thu)16:19:36 No.256580154 ▶ [>>256580271](#)
[>>256582083](#)

[>>256578699 \(OP\)](#)

Coin collecting. Learn about history and learn about the inner workings of the jew.

>> **Anonymous** (ID: SUTPq4Tf) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:20:11 No.256580210 ▶ [>>256592417](#)

Traditionally old people would engage in woodworking, fishing or working on cars but now most just sit and watch the talmudvision. Wat do?

>> **Anonymous** (ID: SUTPq4Tf) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:20:44 No.256580271 ▶

[>>256580154](#)

>Learn about history and learn about the inner workings of the jew.

A man of culture!

Estas tres respuestas consecutivas tienen caracterizaciones racistas sobre los judíos: la primera asevera que coleccionar monedas le ayuda a "conocer los mecanismos íntimos del judío"; la segunda también tiene historia dentro de /pol/, decirle "talmudvisión" a la televisión se refiere a la narrativa según la cual controlan los medios; la tercera simplemente es una celebración aprobatoria de la primera, pero nos interesa porque de nuevo muestra cómo entre los anónimos colectivamente se controla el hilo para que la próxima vez que se cree tenga las respuestas adecuadas al caso.

De la siguiente respuesta nos interesa el cierre, que pide "tener hobbies que contribuyan a salvar a la raza blanca" (además de una observación misógina sobre "mujeres de alta calidad")...

>> **Anonymous** (ID: bxwkabRW) 🇩🇰 05/07/20(Thu)16:31:04 No.256581443 ▶ [>>256581777](#)

[>>256578699 \(OP\)](#)

Yes. Sailing, fishing, hiking, reading (mostly non-fiction and classics) and playing instruments (acoustic and electric guitar, synths and keyboards). Recently started lifting as well, which is the most bnr activity a man could ever do. Self improvement and self-respect = inherently right wing. Gonna start boxing when the virus subsides, perhaps move on to grappling/MMA after two years or so. I have nothing against people playing vidya to relax and vibe with frens, but it won't make you stronger, smarter, more sociable or more successful with high-quality women, and thus is not conducive to save the white race.

... mientras que en otro ejemplo podemos hallar a un anónimo que dice coleccionar artefactos nazis...

>> **Anonymous** (ID: [PSjhufyZ](#)) 🇩🇪 05/07/20(Thu)16:33:45 No.256581764 ▶ [>>256583342](#)
File: [1588277914257.jpg](#) (34 KB, 793x594)



Up until last week I was an enthusiastic collector and user of vintage panzerfaust/panzerschrek anti-vehicle weapons, but the government has at last stilled my sinful hand.

... y hallamos también un intercambio racista sobre los mexicanos:

>> **Anonymous** (ID: [2PZcnpDz](#)) 🇩🇪 05/07/20(Thu)16:43:48 No.256582891 ▶ [>>256583084](#)
[>>256584418](#)

Escape from tarkov, fasting and whiskey.

>> **Anonymous** (ID: [bxwkabRW](#)) 🇩🇪 05/07/20(Thu)16:45:29 No.256583084 ▶ [>>256583561](#)
[>>256582891](#)
>fasting
calling it a hobby is a massive cope

>> **Anonymous** (ID: [ufmEJftv](#)) 🇺🇸 05/07/20(Thu)16:49:48 No.256583561 ▶
[>>256583084](#)
>mexico
>fasting
he's just improverished, sadly he wont have the strength to climb the border fence and get our foodstamps, wic, and food bank hand outs. really sad, press S.

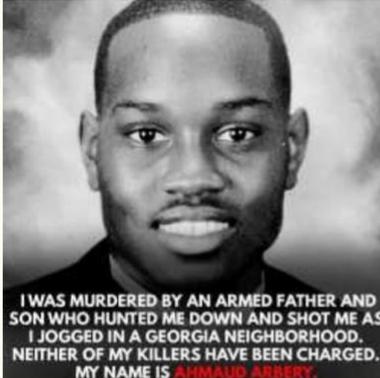
El anónimo mexicano dice que su hobbie *redpilleado* es el videojuego *Escape from Tarkov*, el whiskey y el ayuno; otro le responde que dejar de comer no es un hobbie; un tercero aprovecha para construir una broma sobre la pobreza y la migración mexicana a Estados Unidos, "qué triste que no tendrá la fuerza para brincar el muro y conseguir nuestras

foodstamps...". "Press S", la última oración, es otro ejemplo de una oración incomprensible fuera de 4chan, ya que hace referencia a un meme de su comunidad¹⁶.

Hay más discursos racistas en este hilo, pero ya no hace falta repetirlos. Nuestro propósito era documentar la pertinencia de describir a /pol/ como una situación de interacción a la manera de Goffman: los hilos de conversación no son producidos en el vacío, sino que están *estructurados* para reiterativamente tener la misma forma; el *performance* que es /pol/ se recrea todos los días porque sus anónimos conocen el rol que cada uno debe jugar al comunicarse con otros ahí.

¿Y qué pasaría si algún anónimo intentara ir contra lo que se espera de él en /pol/? Eso podemos verlo en otro hilo¹⁷, que fue abierto con la intención explícita de ir contra el consenso del board y nos permite ver cómo su comunidad lleva a cabo los mecanismos de control definidos por Goffman. El hilo en cuestión empieza diciendo...

File: [AC9F0435-C5D5-4EDC-89A6-6\(...\).jpg](#) (152 KB, 1080x1080)



Anonymous (ID: dQqz/64A) 05/08/20(Fri)09:51:07
No.256670520 >>256670858 >>256670862 >>256670890
>>256670894 >>256670919 >>256671780 >>256671792 >>256671859
>>256672094 >>256672234 >>256672335 >>256672484 >>256672712
>>256673667 >>256673820 >>256674693 >>256674750 >>256675279
>>256675453 >>256675558 >>256675585 >>256675744 >>256676263
>>256676575 >>256676632 >>256676651 >>256676706 >>256676773
>>256676903 >>256677705 >>256677941 >>256678338 >>256678342
>>256678907 >>256678954 >>256679037 >>256679102 >>256679146
>>256679227 >>256679268 >>256679367 >>256679436 >>256679628
>>256679689 >>256679693 >>256679806 >>256679988 >>256680428
>>256681104 >>256681766 >>256682308 >>256682683 >>256682863
>>256683424 >>256683783 >>256685412 >>256686342 >>256686958
>>256687048 >>256687304 >>256687869 >>256687885 >>256689225
>>256689781 >>256690115 >>256691621 >>256691868

White supremacy is real.

White privilege is real.

Systematic racism is real.

Se compone de tres oraciones, todas contra el *sentido en común* de /pol/: el supremacismo blanco es real, el privilegio blanco es real y el racismo sistemático es real. Son acompañadas por una fotografía de Ahmaud Arbery, un afroamericano que fue asesinado

¹⁶ En el videojuego *Call of Duty: Advanced Warfare*, hay una secuencia donde están enterrando a un soldado con honores y el juego te pide "Presiona F para mostrar respeto", lo cual se volvió una broma recurrente por lo absurdo de la situación; "Presiona S" es una variación del meme que significa *Press S to spit on grave*; presiona S para escupir en la tumba...

¹⁷ Capturado el 8 de mayo de 2020, en /pol/

en 2020 en Georgia por dos hombres blancos a los cuales la policía tardó meses en investigar y presentar cargos, tal como recurrentemente ocurre en Estados Unidos. De inmediato /pol/ cae en la provocación: para cuando el hilo es cerrado consiguió 218 respuestas, contando 67 que se dirigieron directamente hacia el texto y la imagen inaugurales.

Mientras que en el hilo anterior, sobre los hobbies *redpileados*, destaca el uso de términos y humor que son difíciles de entender fuera de /pol/, cuando se trata de defender su construcción racista de la sociedad y el mundo son tan explícitos que sus textos requieren poca explicación adicional:

>> **Anonymous** (ID: **N/uF8nB2**) 🇺🇸 05/08/20(Fri)09:52:49 No.256670686 ▶ [>>256670749](#) [>>256670911](#)
Racism is protected by the first amendment.

>> **Anonymous** (ID: **8rGCVf6E**) 🇺🇸 05/08/20(Fri)09:53:59 No.256670832 ▶
And? The fuck are you gonna do, whine some more?
niggers I swear
>they wonder why absolutely no one respects them

>> **Anonymous** (ID: **noMN2Msc**) 🇺🇸 05/08/20(Fri)09:57:55 No.256671213 ▶
[>>256670749](#)
I'm racist. Please line up some dumb niggers with hipoints at my house tonight so I can legally murder all of them in self defense. Amen.

>> **Anonymous** (ID: **noMN2Msc**) 🇺🇸 05/08/20(Fri)09:59:21 No.256671359 ▶ [>>256679107](#)
[>>256671039](#)
It is justified by him being a nigger, I don't require additional details.

La mayoría de textos en el hilo siguen la fórmula de estos cuatro: breves oraciones donde se presentan invectivas racistas sin ninguna sutileza, humor ni memes o dialecto que podamos identificar como exclusivos de /pol/ o 4chan.

Algunos otros pretenden ser explicaciones a fondo, pero siempre son tautológicas y sin ningún sustento más allá de ser escritas *como si fueran* un argumento bien elaborado:

>> **Anonymous** (ID: [MPVlv9GE](#)) [🇺🇸] 05/08/20(Fri)09:54:20 No.256670858 ▶

[>>256670520 \(OP\)](#)
>White supremacy is real.
that's true, whites are quite supreme compared to lesser races like blacks
>White privilege is real.
that's true. being white outside the west is quite a privilege as the rest of the world respects what white people have accomplished, their money, and their overall good personalities.
not like being a black, where you're essentially the scum and filth of the entire planet and everybody looks down on you for being a part of such a worthless race.
>Systematic racism is real.
I wish that were true too

>> **Anonymous** (ID: [zS2omFij](#)) [🇺🇸] 05/08/20(Fri)09:54:22 No.256670862 ▶

[>>256670520 \(OP\)](#)
No one cares about the dead NIGGER, so fuck off.

>> **Anonymous** (ID: [W0E1ical](#)) [🇺🇸] 05/08/20(Fri)09:54:43 No.256670890 ▶

[>>256670520 \(OP\)](#)
>see two armed men at a truck up ahead the road
>decides to run towards them
>decides to run at one of the men with a gun and commit assault, likely trying to take the gun also
>gets shot and dies
>white people be killing us in the streets.
That's all you need to know. This guy made a conscious decision to commit assault on a person lawfully holding a gun. He got shot in self defense. It's all on video. And any judge who would rule otherwise deserves to be removed.

En /pol/ es posible encontrar, consistentemente, textos como los dos anteriores, que construyen párrafos enteros a partir de la repetición de las mismas ideas simples: los blancos son superiores, el resto merece morir y la ley está de nuestro lado, salvo por algunos jueces que si no están de acuerdo es porque no se han dado cuenta...

Sin embargo, también es consistente encontrar, aún en un lugar como /pol/ y un hilo predominantemente de acuerdo con su sentido común racista, anónimos que los contradicen - si la motivación es sincera o solo se trata de trolls troleando a trolls es imposible de decidir; pero nos ayuda profundizar en los mecanismos colectivos de control de la situación a los que recurre /pol/:

>> **Anonymous** (ID: [P2Nr4D2y](#)) 🇪🇸 05/08/20(Fri)09:56:10 No.256671039 ▶ [>>256671239](#) [>>256671359](#)
[>>256671879](#) [>>256674382](#) [>>256679438](#) [>>256681336](#) [>>256687753](#) [>>256688350](#)
File: [1588681491921.jpg](#) (48 KB, 403x452)



Every time a /pol/tard talks about this case the story gets new elements. Basically faggots making shit up to justify killing an unarmed man in broad daylight just because the guy is the wrong color.

Burgerland is a joke

Este anónimo usa un término despectivo, dentro de 4chan, para referirse al colectivo de /pol/ - /pol/tards, una deformación de *retards*, que es a su vez un insulto contra quienes padecen problemas de aprendizaje - , los acusa de inventar datos para justificar el asesinato de un hombre inocente y califica a *Burgerland* (Estados Unidos) como una broma. Entre los insultos que obtuvo podemos encontrar a alguien que le pregunta...

>> **Anonymous** (ID: [zS2omFlj](#)) 🇺🇸 05/08/20(Fri)09:58:11 No.256671239 ▶
[>>256671039](#)
German? Ahmed is that you?

Ya hemos hablado de cómo los usuarios recurrentes de cada board conocen y adjudican una identidad a quienes, por trollear o por un sincero rechazo a lo que la comunidad del board exclama una y otra vez, dedican tanto tiempo a redactar posts que sus patrones empiezan a ser identificados por los demás; de ahí que uno de ellos, en vez de responder al argumento o insultar al emisor, intenta adjudicarle una identidad precisa: Ahmed, al ser identificado, deja de ser *anónimo*, deja de ser parte del colectivo que es /pol/: /pol/ no dice esas cosas, /pol/ dice que Ahmaud Arbery merecía morir, como puede leerse en los 218 textos dentro de este hilo de conversación; esta persona contradice esas nociones porque no es un anónimo de /pol/ sino algo ajeno, un tal Ahmed.

El supuesto Ahmed persiste:

>> **Anonymous** (ID: [P2Nr4D2y](#)) 🇪🇸 05/08/20(Fri)10:06:54 No.256672142 ▶ [>>256672821](#) [>>256673418](#)
File: [1528751324517.jpg](#) (368 KB, 840x700)



[>>256671780](#)
>stopping to burglarize construction sites along the way

Post a single piece of proof for this you fucking faggot leaf. Faggots like you and underaged Mutts turned this place into a schizo heaven.

You are the real nigger.

... se desmarca del colectivo que es /pol/, insulta a todos y los llama "mutts menores de edad" (un término despectivo y racista para calificar a los estadounidenses, que serían una nación de gente no pura, como los perros de la calle...), antes de concluir que /pol/ es un paraíso de los esquizofrénicos y ellos, /pol/, son los auténticos *niggers*. Entre las dos respuestas a esta segunda ronda de insultos contra todo /pol/ destaca...

Anonymous (ID: [6U2yrkj6](#)) 🇺🇸 05/08/20(Fri)10:13:16
No.256672821 ▶
File: [0amused.jpg](#) (30 KB, 640x416)



[>>256672142](#)

You have no power here. Logic and humanity rules /pol/ not sub human kikes and nigger fucking animals.

...ya que un anónimo, en su papel de defensor de /pol/ y parte del colectivo, escribe que "la lógica y la humanidad son la regla en /pol/": recordemos cuando se compara a 4chan con Reddit y, según 4chan, el anonimato es una garantía de que solo imperan los discursos racionales y *la verdad* dentro de sus boards - tan solo leer un hilo de /pol/ puede convencernos de lo contrario, por no reiterar que el consenso académico está muy alejado de calificar a 4chan como un espacio para la discusión racional e inteligente: lo interesante es ver cómo, pese a ello, los anónimos realizan el esfuerzo colectivo de repetirse que /pol/ es un espacio para encontrar la verdad, las *píldoras rojas* que permiten a sus anónimos ser los únicos que salieron de la Matrix.

Por eso es que, cuando nos preguntarnos de qué manera /pol/ es un foco para los discursos y conductas racistas en internet, la postura interpretativa de Herwig (2011) - se trata de un *performance* - es más fructífera que la de Sparby (2017) - hay memes que transportan el racismo y /pol/ es un board en *la* fábrica de memes, que es 4chan.

Como otras posturas tecnodeterministas, la de Sparby (2017) solo da cuenta de un aspecto de la cuestión: que si vamos a /pol/ veremos muchos memes, algunos entre ellos son racistas, y quizá sea peligroso que jóvenes aún no expuestos a este board entren en contacto con esos memes: ¿qué tal que los vuelven racistas? Sin embargo como hemos visto en sus hilos de conversación, es cierto que hay muchas repeticiones de memes como la rana Pepe y un uso de dialecto propio, pero se le usa para reforzar los nexos comunitarios entre los anónimos (para denotar mediante los signos - vehículo adecuados que se es parte de la situación comunicativa, en términos de Goffman), no para promover el racismo: cuando se trata de esto último los anónimos buscan que su discurso racista sea planteado en términos que le queden claros a cualquiera; y los intentos por hacer bromas y recurrir al humor están más bien presentes entre quienes quieren hacer enojar a /pol/, para quien es importante *presentarse a sí mismos* como un foco de la discusión razonada.

/pol/ es más que una fábrica de memes racistas: es un *performance*, estructurado como una situación de interacción que se recrea, todos los días, con el conjunto de los discursos, memes y conductas que la colectividad de sus usuarios incluye dentro de tal situación: aquellos que se identifican a sí mismos como "soy /pol/" y saben que para pertenecer al colectivo tienen que estar de acuerdo con que el asesinato de un hombre de raza negra es deseable y correcto, como saben qué obtendrían de /pol/ si sostuvieran lo contrario. El aspecto cultural de /pol/ está estructurado, no es un resultado arbitrario de su aspecto tecnológico: la máquina y los maquinistas están imbricados en lo que /pol/ produce.

Preguntarnos si /pol/ puede volver racista a alguien es plantear la cuestión de manera incorrecta. Para empezar porque lleva consigo un elemento irresoluble de huevo - gallina: ¿la gente que postea en /pol/ era racista antes de entrar o se volvió racista porque pasó mucho tiempo en /pol/? Con Phillips (2015) podemos aseverar que hay suficiente evidencia circunstancial para postular como hipótesis que /pol/ atrae a cierto tipo de gente que, por

su posición social privilegiada, serían muy susceptibles de repetir discursos racistas - después de todo, ellos no están ni cerca de ser su objetivo -, pero para comprobar la hipótesis haría falta tener en la mano los datos demográficos que 4chan fue construido para ocultar. Sería interesante, por ejemplo, hacer un estudio de panel con un grupo de adolescentes a los que expongamos por primera vez a /pol/ y les pidamos participar recurrentemente en los hilos de discusión, pero a la fecha no ha ocurrido. Por otro lado, ¿qué es "volverse racista"? ¿Cuáles son los criterios para decir de alguien que es 55% racista contra otro que solo es 10% y uno más que es 85.4% racista?

Sin embargo, no hace falta seguir ese camino. Regresemos, por ejemplo, a uno de los textos producidos por /pol/, la broma sobre los mexicanos que no comen lo suficiente para tener la fuerza de saltar el muro fronterizo:



/pol/, en internet, existe como una situación de interacción donde cotidianamente se hacen este tipo de bromas. No importa si el emisor lo cree sinceramente, si está siendo irónico, si antes de entrar a /pol/ ya creía en eso o se lo enseñaron ahí, porque 4chan es anónimo y ni nosotros ni su propia comunidad tiene - y posiblemente no tendrá - cómo saberlo.

Propongo que nos hagamos preguntas a partir de que lo que /pol/ es en tanto situación de interacción: está ahí, todos los días, estructurado para generar los mismos hilos, las mismas bromas y las mismas imágenes una y otra vez. ¿Quién querría formar parte de un *performance* así? ¿Cuál es el público de ese *performance*? ¿Cuántos elementos tiene en común con el *performance* del racismo en la cultura *mainstream*, como sugiere Phillips (2015)? ¿El rol de anónimo racista nació en /pol/ o solo es la forma que el rol de racista toma cuando se le escenifica en 4chan? ¿Cuál es el rol que el resto de nosotros está actuando al escribir sobre ellos, no somos también una parte importante de su público?

Anthony Giddens rescataba de Goffman que...

Poner de relieve la prevalencia del tacto en encuentros sociales, la reparación de malestares de la trama social, y el sostenimiento de una "confianza" [que] más bien indica un interés predominante por la protección de una continuidad social, por la mecánica íntima de una reproducción social. (Giddens, 1995/1984, p. 104)

... y podemos pensar en que /pol/ es, hoy en día, un elemento importante en esta mecánica íntima de la reproducción del racismo: si uno es la clase de persona que se divierte haciendo bromas a costa de lo menos privilegiados, que *necesita* un lugar donde desahogar su temor sobre la extinción de la raza blanca o la conspiración judía contra la humanidad, pero sobre todo si se busca encontrar a otras personas que escriben textos como si pensarán de manera parecida, /pol/ es el lugar correcto: un foro donde se puede tener intimidad y camaradería con tus amigos racistas. Por eso la *alt right* encontró /pol/ como si hubiera sido creado para ellos (Wendling, 2018); por eso Brenton Tarrant sabía a dónde ir a buscar a la gente que le ayudaría a diseminar su manifiesto genocida: hasta conocía las bromas internas del grupo, como se observa en que mientras manejaba a las mezquitas usó algunas de las canciones favoritas y bromas internas de /pol/.

Al terminar el capítulo 2, concluimos que la comunicación que ocurre entre los seres humanos que utilizan 4chan está siendo intermediada por lo que permite la herramienta: se gana anonimato, se gana alcance y se gana la posibilidad de poner a prueba textos e imágenes hasta encontrar las que mejor llamen la atención de la gente también en el resto de internet. Quedaba pendiente, sin embargo, definir el aspecto cultural de esta imbricación cibernética entre la tecnología y sus usuarios; propongo que siguiendo a Herwig (2011) y Goffman (1956) definamos ese aspecto cultural como la situación de interacción que produce los símbolos, discursos y conductas que, cuando se suman, producen a cada board de 4chan como un *performance*.

¿Qué fue el episodio en el que /pol/ se robó la bandera de Shia LaBeouf, a lo largo de todo Estados Unidos y mediante un uso creativo e inteligente de la tecnología, si no una puesta en escena organizada colectivamente por todos los anónimos de /pol/? ¿No reacciona el público - sobre todo la prensa - reiteradamente de la misma manera frente a las puestas en

escena de /pol/? ¿Y acaso no atraen con sus éxitos, cuando tan elogiosamente los describe la prensa, a nuevos adeptos a /pol/?

Por eso decimos que es posible definir a 4chan como una *representación*: en un sentido lingüístico, porque su calidad de foro de internet solo permite la comunicación a través de signos, representaciones de objetos en el mundo; en un sentido sociológico, porque cada anónimo no es exactamente sí mismo, sino la representación que construye bajo las reglas de la situación de interacción que es cada board - con la ayuda del resto de anónimos que, también en su papel, saben cuándo seguir el juego y cuándo insultar a alguien por no actuar como se espera; la representación es colectiva, presentada por la comunidad de 4chan.

4chan como una situación de interacción: de la burbuja filtro a la simulación

El objetivo de esta investigación ha sido indagar en cómo fue posible que una congregación de grupos de derecha radical, colectivamente conocidos como la alt right, se apoderaran de (al menos) algunos de los boards de 4chan e hicieran suyos sus memes, las tácticas con que los anónimos obtienen y conservan la atención de otros, y lograran con éxito movilizar a suficientes anónimos para llevar a cabo bromas e incursiones (raids) en el resto de internet y, a veces, el espacio offline.

En el capítulo dos exploramos los aspectos tecnológicos de 4chan que se prestaron a las actividades de la alt right: el anonimato y la competencia por llamar la atención, que desembocan en la posibilidad de llevar mensajes xenófobos fuera de pequeños foros de internet, hacia el *mainstream*. En este capítulo buscamos indagar en el aspecto cultural del problema porque las explicaciones puramente tecnológicas, según las cuales la alt right se apropió de memes y los usó para transportar su ideología, son problemáticos a la luz de la teoría lingüística: el lenguaje no transporta ideas y, sin tomar en cuenta su contexto de interpretación, no tiene efectos deterministas en sus intérpretes - la rana Pepe, por sí misma, no convierte a nadie en racista, ni es imposible otorgarle un significado distinto dentro de luchas distintas a la de la derecha radical.

Lo que buscamos mostrar en este capítulo es que al visitar 4chan se puede constatar que sus usuarios conforman una comunidad y por lo tanto puede decirse que tienen una cultura

en común, pero también que esta cultura está estructurada y puede describirse como una situación de interacción estable:

1. Aunque hay cierta cohesión entre toda la comunidad, que actúa y se refiere a sí misma como parte de 4chan - sobre todo en oposición a otras comunidades -, también hay subdivisiones que corresponden a la de todo el imageboard y cada uno de los boards individuales tiene sus propios visitantes regulares y su propio repertorio de memes, anécdotas y bromas privadas. Para mostrarlo usamos la Copa 4chan, que colecciona y clasifica estos elementos simbólicos; pero también hay wikis, videos en Youtube, posts en Reddit, blogs y sitios web dedicados a preservar el repertorio de cada board.
2. Cada board, a su vez, tiene sus propios acuerdos mínimos sobre lo que su comunidad considera aceptable e inaceptable. Se les puede observar en los mecanismos de control que utilizan para celebrar los posts que están de acuerdo con ellos y agredir a quienes se alejan de la norma; se puede corroborar en lo predecibles que son las conversaciones de cada board: que sus hilos se eliminen constantemente no lleva a que todos los días se tenga una nueva conversación en 4chan, sino que ha llevado a su comunidad a diario tener las mismas conversaciones, sobre los mismos temas y con las mismas conclusiones. Esto no es un resultado del diseño tecnológico del sitio, sino de la persistencia de su comunidad.
3. Entre estos acuerdos mínimos destaca el consenso entre la comunidad según el cual el anonimato y trolleo persistentes tienen como resultado necesario "la" verdad; es usual encontrar en 4chan publicaciones según las cuales este imageboard de animación japonesa es un modelo de discusión racional, sino es que es "el" modelo de cómo deberíamos debatir: en un idílico espacio cibernético donde el anonimato oculta quienes somos y, por lo tanto, los argumentos (como los memes de Dawkins) adquieren vida propia. La esfera pública se reduce a un caldo primordial donde lo más repetido es necesariamente lo más inteligente y correcto.

Cuando la alt right volvió /pol/ su lugar de encuentro en internet e hizo del board su base de operaciones, consiguió algo más que una fábrica de memes: encontró una situación de interacción donde, además de generarse símbolos que se prestan bien para ser diseminados dentro y fuera de 4chan, se actúa como si las publicaciones mejor recibidas equivalieran a las que se sostendrían mejor en una discusión racional; se hizo del control de una situación de interacción donde puede pretenderse que los discursos racistas son los verdaderos y quienes los promueven son las personas más inteligentes de internet y la sociedad entera, los únicos que tomaron la píldora roja de Morfeo y lograron escapar de la Matrix.

/pol/ puede describirse como una burbuja - filtro según la propuesta de Parisier (2011): es un espacio donde se congrega gente que piensa de manera similar y, entre todos, refuerzan una manera de ver el mundo cada vez más alejada del *mainstream* o el estándar; pero la categoría es insuficiente. En primer lugar porque, como ya apuntaba Hindman (2018), la comunidad de /pol/ no está aislada, sino que activamente sale a Twitter, Youtube, Facebook y el espacio offline a montar representaciones y crear enclaves que preserven su repertorio cultural - así es como quedó preservado, por ejemplo, su rol durante el robo de la bandera a Shia LaBeouf - y a realizar las campañas y "raids" con las que pretenden diseminar su discurso e ideología entre los *normies*.

La noción de burbuja filtro también es una simplificación, cuando hablamos de /pol/, porque esta interfaz hace más que filtrar la información del mundo hacia los anónimos: continuamente, con la misma velocidad con que los hilos de conversación son borrados, produce nuevas interpretaciones, memes e información. La burbuja filtro es algo que pasivamente entrega información parcial a quienes están dentro de ella; quienes están dentro de /pol/ no están recibiendo pasivamente interpretaciones del mundo, sino creándolas activamente e incluso diseminándolas más allá.

¿Podríamos decir de /pol/ que es una simulación? Baudrillard (1981) propuso que conforme nos rodeamos cada vez más de representaciones mediatizadas de la realidad, interpuestas entre nosotros y ella, estamos llegando a una era de la simulación cuyo rasgo central es que la diferencia entre lo real y los modelos de lo real ha desaparecido:

Al llegar a un espacio cuya curvatura ya no es la de lo real, o la de la verdad, la era de la simulación es inaugurada por una liquidación de todos los referentes - peor: de su resurrección artificial en un sistema de signos, un material más maleable que el significado, porque se presta a sí mismo a todo sistema de equivalencias, a toda oposición binaria, a toda álgebra combinatoria. Ya no es una cuestión de imitación, duplicación o siquiera parodia. Es una cuestión de sustituir los signos de lo real por lo real [...] nunca más podrá lo real tener la oportunidad de producirse a sí mismo. (Baudrillard, 1981, p. 6).

Simular es "pretender que se tiene algo que uno no posee" (Baudrillard, 1981, p. 7). El ejemplo propuesto por el autor es una persona que finge los síntomas de una enfermedad: ¿cómo puede distinguir un observador si está o no enferma cuando lo real y lo falso tiene la misma forma, cuando un síntoma fingido tiene la misma apariencia que un síntoma real?

La simulación, dice Baudrillard, se opone a la idea clásica de representación según la cual a un signo equivale un correlato verdadero, real. En la era de la simulación cualquier signo puede ser equivalente a cualquier cosa, así que preguntarnos si una representación es falsa deja de venir al caso: el edificio entero de la representación, los sistemas de signos que nos envuelven, lingüísticos y sociales, son recontextualizados como un simulacro más.

Disneylandia es presentado como imaginario para hacernos creer que el resto es real, mientras que todo Los Ángeles y los Estados Unidos que los rodean ya no son reales, sino que pertenecen al orden de lo hiperreal y al orden de la simulación. Ya no es una cuestión de representaciones falsas de la realidad (ideologías) sino de ocultar el hecho de que lo real ya no es real, y así salvar el principio de la realidad (Baudrillard, 1981, p. 21).

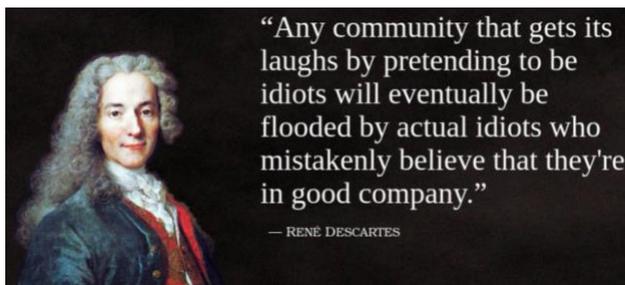
Hay tres elementos que juegan en contra de dar una respuesta tajante a si 4chan es una máquina de producción de activistas de la derecha radical: por el problema de la polisemia no podemos asumir relaciones de causa efecto a partir de la circulación e interpretación de signos, el anonimato elimina la posibilidad de tener datos exactos sobre el número y composición demográfica de los anónimos de 4chan, y está

pendiente realizar estudios de panel con un "antes y después" de pasar el tiempo en /pol/.

Lo que podemos observar y constatar es la existencia estable de 4chan como una situación de interacción, donde se prefieren consistentemente algunas interpretaciones internas sobre las externas; en el caso de /pol/, observamos cotidianamente que los anónimos se reúnen para recrear y mantener vivo un espacio de discusión donde una interpretación radical y racista es presentada como la verdad, mientras que todas las demás son falsas; se repite lo que sugería Baudrillard, ya que tras declarar que todo "lo real" es solo una simulación, /pol/ ofrece su simulación como sustituto. Su afición a las metáforas de *The Matrix* es más que un accidente.

Tenemos frente a nosotros el resultado final de un proceso: anónimos que han cortado sus nexos con el mundo fuera de /pol/ y lo toman como una realidad mejor que la realidad misma. A primera vista podría parecer una aseveración exagerada; pero para terminar la investigación abundaremos en que /pol/, aunque hasta ahora ha sido el foco de nuestra investigación, es solo el inicio de un camino más profundo hacia las entrañas de la derecha radical en internet; la entrada al agujero del conejo blanco.

4.- Transgresión: del shitposteo al activismo radical



"Toda comunidad que se divierte a sí misma pretendiendo ser idiota pronto será inundada por auténticos idiotas que erróneamente creen estar en buena compañía". René Descartes¹⁸

En el presente capítulo exploraremos cómo pudo suceder que algunos anónimos provenientes de foros neonazis se apropiaran de 4chan y lo usaran para sus fines. La clave de la historia está en que el gusto de 4chan por autodefinirse como opuestos al resto de comunidades e usuarios de internet, así como su normalización de conductas transgresoras, los predispuso a ello desde antes de que la alt right surgiera, en 2014, como una fuerza política reconocida y nombrada en los medios de comunicación. ¿Es la cultura de 4chan un problema en sí misma? ¿Hay algo que aprender de sus actos transgresores?

Jenks explica que "transgredir es ir más allá de los límites establecidos por un mandamiento o ley o convención, es violarlos o infringirlos. Pero transgredir también es más que eso, es anunciar y hasta elogiar el mandamiento, la ley o la convención. Transgredir es un acto profundamente reflexivo de negación y afirmación" (2003, p. 2). Una conducta transgresiva rompe límites y, al hacerlo, nos recuerda que existen y nos ayuda a reconocerlos. Puede iluminar los mecanismos de poder en que descansan nuestras normas y sociedad. Los agentes transgresores, como los anónimos de 4chan, han adquirido relevancia especial en sociedades tan aceleradas como la nuestra, donde las certezas son cada vez menos.

¹⁸ No lo dijo René Descartes, que tampoco es el de la pintura. La imagen, hallada en 4chan, contrasta una idiotez con un texto que aconseja no comportarse como idiota. Para más comedia, con el tiempo Google ha ayudado a que la imagen se disemine como si fuera real, igual que la cita.

Y sin embargo, esta no es una historia de rebeldes luchando por los oprimidos y la libertad, sino de grupos privilegiados haciéndose pasar por rebeldes y valiéndose de tácticas transgresoras para defender la exclusión, la misoginia y el racismo.

Una manera de verlo, con Nagle (2017), es que nos equivocamos al asociar a la transgresión con la lucha por la libertad: insultar al poder y faltar al respeto a los valores tradicionales es usualmente reconocido como una conducta *punk* o *hippie* o revolucionaria porque en nuestra vida y la de nuestros padres todos los rebeldes fueron de izquierda, pero eso es solo un accidente histórico. Los nacionalsocialistas también despreciaban los valores de la mayoría y proponían rebelarse para crear un mundo nuevo, así que no debería sorprendernos cuando la alt right se comporte de la misma manera: nos sorprende que el racismo sea vendido como una actitud *cool* y rebelde por haber perdido memoria histórica, no porque la transgresión sea liberadora en sí misma.

El ascenso de Milo, Trump y la alt right no son evidencia del retorno del conservadurismo, sino de la absoluta hegemonía de la cultura del no conformismo, auto expresión, transgresión e irreverencia sin más fin que ellas mismas - una estética que le va bien a quienes no creen en nada más que la liberación del individuo y el ego, ya sea que sean de izquierda o de derecha. La idea de una contracultura desapegada de los principios no desapareció; solo se ha convertido en el estilo de la nueva derecha (Nagle, 2017, p. 64).

Es muy importante tener esta distinción en cuenta porque el éxito de la alt right descansó en poder canalizar a su favor la afición de los anónimos de 4chan por publicar contenido violento, pornográfico, absurdo, así como por ensalzar a los trolls y enorgullecerse de alojar a los mejores de toda la internet.

Si la alt right cooptó exitosamente a 4chan, nuestros aprendizajes tendrían que ir más allá de que hace falta tener cuidado con los foros anónimos. También hay que explorar la posibilidad de que hubiera gente que apoyó las campañas de la alt right lo viviera como un juego o una provocación contestataria antes que porque creyera sinceramente en su ideología, porque si ese fuera el caso necesitaríamos monitorear no solo la creación y diseminación de discursos racistas, sino también de aquellos que celebran a los trolls y los

aspectos más transgresores de la cultura en los foros de internet. Quizá la alt right solo fue un primer aviso de algo que podría venir más adelante.

Pero aún si no fuera para tanto, si estuviéramos sobredimensionando la capacidad de 4chan y la alt right para haber incidido en el espacio offline, podemos aprender algo de las conductas transgresoras que cotidianamente se celebran en este imageboard.

En el ecosistema mediático digital, 4chan es el único espacio popular, anónimo y con moderación casi nula... ¿por qué se ha vuelto tan racista y tan hostil a las causas progresistas? Para los primeros teóricos del internet los espacios digitales serían instrumentos de liberación y progreso, pero hoy en día ha sucedido que el espacio menos regulado de internet se ha vuelto también el que produce los más efectivos discursos de odio.

Focault, refiriéndose al énfasis de Bataille en lo obsceno, el excremento y las desviaciones sexuales, escribió que las conductas transgresoras...

No se relacionan con los límites como lo negro a lo blanco, lo prohibido a lo legal, el afuera al adentro, o las áreas abiertas de un edificio a sus espacios cerrados [...] son como un relámpago en la noche que, desde el inicio de los tiempos, dan una densa y negra intensidad a la noche que niegan, lo cual iluminan desde adentro, de arriba hacia abajo, y a la vez deben a la oscuridad la nítida claridad de su manifestación (Focault, 1977; citado por Jenks, 2003, p. 91).

Comenzaremos este capítulo explorando a detalle las dos conductas transgresoras más comunes en 4chan - el *shitposting* y el *trolling* - para explicar qué son, por qué hay anónimos que las encuentran atractivas, cómo se han vuelto una vivencia cotidiana en 4chan y qué podrían decirnos sobre el entorno mediático contemporáneo. En la segunda parte explicaremos qué es la alt right y cómo pudo, valiéndose del *shitposting* y el *trolling* tan comunes en 4chan, convertir a este imageboard en su base de operaciones en internet. En ambos casos la meta de nuestro análisis será ir más allá de 4chan para, en el espíritu de indagatorias previas sobre los elementos más aberrantes y abyectos de la sociedad, reflexionar sobre lo que sus peores elementos podrían estar iluminando sobre el resto de nosotros.

4.1.- El absurdo arte del shitposting

*How can I explain my deep seated love for UTV?
I could compare him to an Aston Villa goal
But unlike a Villa goal UTV enlightens me
I want him with me always like a benign mole*
**Anónimo, Un Soneto para UTV (p. 15 del
Philmarillion)**

Si solo se leen artículos académicos y periodísticos sobre 4chan, podría llegarse a la conclusión de que su comunidad está dedicada primordialmente a producir discursos de odio y acosar a quienes no piensan como ellos; pero aunque ciertamente es una de sus actividades, no es la única ni a la que se dedican cotidianamente. Su principal tarea y fuente de entretenimiento es lo que llaman *shitposting*.

4chan, en su conjunto, produce en 2020 cerca de 999 mil publicaciones diarias; más o menos 800 posts o publicaciones por minuto, según los datos que recoge 4stats.io. La amplia mayoría no consigue ninguna atención, ni siquiera en el hilo donde se le publica. Unos pocos podrían convertirse en memes y quizá escapar hacia otras comunidades, pero la actividad y cohesión de 4chan descansa en un agregado de publicaciones intrascendentes. Aunque la prensa puede crear la impresión de que ser parte de 4chan es como unirse a un emocionante grupo de *hackers*, la realidad cotidiana del sitio son los *shitposts*: cuando una comunidad ha hablado por años y años de los mismos temas, una y otra vez, lo que se halla en los hilos no es una conversación a propósito de algo sino el excremento de esa conversación.

Puede pensarse en 4chan como una comunidad que aprendió a tomarle gusto a ese excremento y se dedica con entusiasmo a producir el mejor de toda la internet. Con los años 4chan ha perdido su importancia central como productor de memes y su popularidad relativa respecto a otras plataformas; pero el anonimato y su velocidad lo mantienen como el mejor lugar de toda la red para quienes disfrutan leer y publicar textos estúpidos o irrelevantes. La *Encyclopedia Dramatica* define el shitposting como "el acto de producir en línea un post (o en el caso de wikis, crear un artículo) que no le importa a nadie, es de baja calidad o bajo en contenido, y no tiene ninguna relevancia para nada" (Sin autor, 2020c).

Para una primera aproximación a lo que esto quiere decir pueden tomarse como ejemplo los boards cuyo tema son productos mediáticos. Uno podría pensar que el board de anime, /a/, es un excelente lugar para conversar con otros entusiastas sobre *Neon Genesis Evangelion*, uno de los más influyentes y mejor recibidos animes que ha habido jamás... pero si se crea un hilo en /a/ a propósito de Evangelion no se va a tener una conversación siquiera remotamente inteligente a propósito de sus méritos estéticos o cualquier asunto relacionado con su trama, sino que se detonará una confrontación, a menudo intensa, entre los fans de Asuka Langley y los de Rei Ayanami - dos de las protagonistas.

Un hilo sobre Evangelion, en /a/, no atrae la conversación inteligente sino el shitposteo porque /a/ lleva 17 años enteros leyendo y publicando hilos sobre esta saga existencialista donde tres adolescentes no pueden salvar al mundo con sus máquinas de guerra. ¿Qué más queda por decir? Los anónimos aún aprecian Evangelion, pues responden a esta clase de hilos, pero hace muchos años que perdieron la paciencia para hablar de Evangelion con recién llegados. Discutir si Rei es mejor que Asuka es shitpostear porque todo texto producido para este fin es intrascendente, estúpido y de baja calidad; pero al mismo tiempo contribuye a que Evangelion tenga un lugar en /a/ años después de años: no queda conversación, solo su excremento.

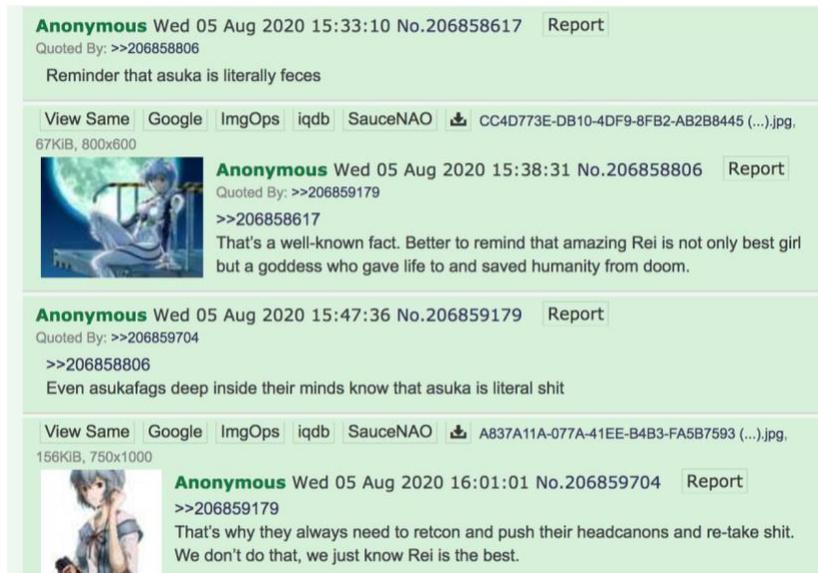


Figura 26: shitposts sobre Evangelion (publicado el 5 de agosto de 2020 en /a/)

En un board donde se han publicado miles de posts diariamente por años es improbable que alguien pueda decir algo auténticamente nuevo a propósito de los productos culturales más conocidos. Los boards dedicados a intereses - anime, música, videojuegos, cine y televisión, deportes... - son poblados por anónimos que los conocen muy bien: hasta es posible que, dada la velocidad y volumen de publicaciones en 4chan, en verdad ya hayan visto todo lo que se ha publicado al respecto en internet. Construir para /a/ un post novedoso sobre Evangelion requeriría un esfuerzo que no vale la pena cuando el autor del post será anónimo; aún si se logra crear un hilo que no degenera hacia la guerra entre Rei y Asuka no se va a ganar ningún reconocimiento, ningún like, nada. El camino de menor resistencia es siempre el shitposteo: /a/ no es un buen lugar para conversar sobre Evangelion, sino para shitpostear sobre Evangelion. Esta distinción tácita es lo que vuelve a 4chan un lugar tan inaccesible para los recién llegados: no se puede entender un board de 4chan sin haber dedicado tiempo y atención a leerlo; hace falta un chapuzón entre su mierda para entender que, aunque a primera vista no sea obvio, tiene coherencia y sentido.

Es imposible pasar tiempo en 4chan sin aprender a vivir con el shitposteo. A través de él viajan los vehículos - signo con los que la situación de interacción en cada board se reproduce, pero también es un elemento central para que se controle colectivamente la situación: un turista pasando por /a/ y preguntándole sobre Evangelion, que recibe a cambio insultos y abre la puerta a una avalancha de mensajes que no entiende para nada, se enfrenta a una disyuntiva: o se queda *lurkeando* en /a/ hasta entender o se va para siempre. El *shitposteo* es un contrato que se toma o se deja: no a todos les gusta sumergirse en mierda. Sin embargo a algunos sí, por eso el shitposteo es uno de los posibles motivos que un anónimo puede tener para dedicarle tiempo y esfuerzo a 4chan.

Rango del shitposting: de lo incomprendible a lo increíble

Para abundar en cómo puede alguien agarrarle el gusto a la mierda hay que rescatar otro concepto: en los foros de internet se dice de los patrones, interpretaciones y temas recurrentes que son "el meta" del foro - la función metalingüística de Jakobson es definida como el uso del lenguaje para hablar de sí mismo, en un foro el meta son los posts que se refieren a otros posts. 4chan tiene un board, [s4s], dedicado al shitposting; en él pueden

encontrarse los posts más "meta" y es el resultado de llevar la idea del shitposting a su mayor extremo...



Figura 27: shitposting avanzado (publicado el 3 de agosto de 2020 en [s4s])

En [s4s] ya no existe siquiera un intento por conversar o comunicarse, solo queda publicar por publicar, para que el board siga en movimiento. No es el más popular de 4chan, pero tiene suficientes personas dedicadas como para generar 2,400 posts al día.

No todo el shitposting es creado para ser absolutamente incomprensible, pero todo es de alguna manera "meta" porque se requiere conocer bien la cultura de cada board para descifrarlo. Algunas variedades se vuelven tan persistentes que adquieren su propio nombre, por ejemplo el "baneposting", que consiste en repetir una y otra vez los diálogos y fotogramas de la primera escena en la película *The Dark Knight Rises*, dirigida por Christopher Nolan. En la introducción a la película hay varios diálogos ambiguos, en particular...

CIA: ¿Si te quito esa máscara, morirás?

BANE: Sería muy doloroso

CIA: Eres un tipo grande

BANE: Para ti

Por un tiempo en el board de televisión, /tv/, se creaba hilo tras hilo para discutir si la frase significa que Bane es un tipo grande relativo a CIA o si quiere decir que quitarle la máscara será doloroso para CIA... es una discusión intrascendente y sin sentido, que llegó a repetirse tanto que con el tiempo todos los boards de 4chan participaron en ella. La cotidianidad de 4chan es algo así: un torrente de publicaciones intrascendentes, que cuando se repiten lo

suficiente acaban por adquirir un sentido propio para los anónimos, como un meme o como un juego dentro de sus boards.

Otras variedades de shitposting son tan absurdas que ni siquiera los anónimos saben cómo interpretarlas.

En 4chan existe la opción de publicar con un nombre, aunque rara vez se use. En el board de deportes, /sp/, había un usuario que por algunos meses publicó dentro de un hilo recurrente sobre el videojuego *Football Manager* bajo el nombre "UTV". Apareció después un anónimo que respondía a casi todo lo que UTV publicaba, con mensajes cada vez más obsesivos. Todo culminó cuando, en octubre de 2013, "el archivista" publicó un documento con 97 páginas, titulado *El Philmarillion*, donde escribió a detalle de asuntos como "¿por qué a UTV le gusta *Spiderman*?", "los posts de UTV sobre Irlanda acomodados en una silueta de Irlanda", "poemas y canciones a propósito de UTV", "cuando UTV me amó", "planes para el funeral si algo le pasara a UTV", "obra de teatro con UTV y yo", "fotografías de las etiquetas que pongo a la comida para acordarme de UTV", "relato erótico con UTV y yo", "minigolf creado con los posts de UTV", "urbanismo de Ciudad UTV"... después de ese día, no se supo más del archivista - ni de UTV, que regresó corriendo al refugio del anonimato.

UTV comedy roast routine

There is a good chance that one day I will attempt to organise a comedy roast for UTV, inviting all his friends and relatives to joyfully laugh at him in a good natured way. I am using this page to prepare a comedy routine related to this roast. It will be observational comedy as this is what seems to be popular among the people of Britain in 2013.

The routine

"Hey ladies and grenvillemen! I'm here today to talk about UTV! Have you ever noticed how the vast majority of UTV's post are responses to other peoples posts and not posts created from scratch making a new point? Its like he prefers to contribute after the conversation has already started! I bet this indicates shyness in real life am I right folks? You know what else I've noticed? Whenever he recommends dubs for a team, he picks one he doesn't like! Like Bradford, Birmingham or Celtic! Whats the deal with that? I bet if I asked him for dinner recommendations he'd recommend food he doesn't like! Hey Grenville stop talking in the back you little devil. We've got a great show lined up for you today folks, we're going to laugh at UTV and its going to be amazing and he's going to be a great sport about it because that's just the kind of guy he is! Introducing our first act, he's a fan of the toffees and now he's going to chew up Phil, its time for some Goodison Lark, Fella everybody!"

Figura 28: página del Philmarillion, "Rutina cómica sobre UTV"

El día que se publicó el *Philmarillion* se habló de él a lo largo de todo 4chan: nunca antes ni después ha habido un documento tan absurdo, tan extenso y tan misterioso: ¿quién dedica su tiempo a escribir 97 páginas sobre un usuario de /sp/? Para hacer una broma no hacía falta tanto esfuerzo, ¿era alguien con una auténtica enfermedad mental? ¿Era el propio UTV, buscando una manera de perpetuar su nombre? ¿Fue alguien tan empeñado en su hostilidad a quienes no respetan el anonimato que buscó dejarle claro a todos qué tan peligroso podría ser llamar la atención en 4chan? ¿Fue escrito por un legendario maestro del shitposting, legándonos su obra maestra? Sea cual sea la explicación, para alguien sumergido en la cotidianidad del shitposting en 4chan es posible leer las 97 páginas y encontrar algo humorístico en cada una de ellas: otra característica del shitposting es la densidad simbólica que puede alcanzar, una oración puede remitir a memes o anécdotas que a su vez refieren a otras y otras y otras. Ser parte de la comunidad de 4chan implica entender, quizá disfrutar, el shitposting y sus absurdas creaciones.

Todo esto no quiere decir que 4chan sea *solo* shitposting, como no es *solo* racismo. Algunos boards son más propensos que otros a él y aún en aquellos donde es más prevalente se puede hallar la manera de tener conversaciones interesantes y sinceras... el shitposting es simplemente la actividad más común para los anónimos, porque tiende a ser el camino de menor esfuerzo hacia conseguir reacciones de los demás y porque, como vimos, ha habido ocasiones en que detrás de publicaciones intrascendentes y estúpidas se asoma alguna chispa de inteligencia y creatividad, o al menos de sentido del humor.

4chan, el shitposting y el ecosistema de medios digitales

El shitposting es lo más común en 4chan pero no siempre es bien recibido. Entre 2011 y 2012, los administradores y moderadores de 4chan intentaron contenerlo y pidieron a los anónimos ya no pretender ser tontos, para aumentar la calidad del discurso y porque anticiparon - correctamente - que si los usuarios más antiguos cedían al shitposteo irónico, los más nuevos aprenderían que esa es la norma en 4chan y llegaría un día en que el sitio entero se viera reducido a una fábrica de shitposts... su advertencia fue ignorada a tal extremo que en 2020 hay boards donde es más contracultural publicar contenido sincero y de calidad que mierda post irónica.



Figura 29: edición de un post de moot, el fundador de 4chan, pidiendo a la comunidad dejar de shitpostear (capturada el 8 de agosto de 2012)

Una última consideración a propósito de la noción de shitposting se sigue de ubicar a 4chan en el más amplio ecosistema de sitios de internet y redes sociales del que forma parte: ¿acaso no es también mierda intrascendente y de baja calidad la amplia mayoría de todo lo publicado en internet? Los incontables bots que manipulan las tendencias de Twitter, ¿acaso no están inundando a esa red social con shitposts? ¿En qué contribuyen las fotos de nuestras mascotas en Facebook a la calidad del discurso público? ¿No son las notas periodísticas de mala calidad, sin investigación y escritas para ganar clicks, shitposting más que periodismo?

4chan enarbola una postura nihilista según la cual la diferencia entre los usuarios de redes sociales, que supuestamente representan lo mejor de internet (o al menos lo más seguro y domesticado, lo *mainstream*) y ellos, los anónimos, es la autoconciencia: los usuarios de redes sociales tampoco contribuyen nada de valor, pero creen que sí lo hacen; es peor

shitpostear sin conciencia que hacerlo a propósito y con sentido de la ironía: ¿no es menos malo saber que se publica pura mierda que hacerlo y no darse cuenta? ¿No es menos malo hacerlo intencionalmente, como parte de un ritual irónico y sin propósito, que hacerlo sin conciencia mientras se alimenta la plataforma privada de un millonario en Silicon Valley? 4chan es a menudo enmarcado como lo peor de internet - incluso por su propia comunidad, con orgullo - pero los memes que circulan en redes sociales usualmente son el detrito de su detrito; a menudo la materia prima del discurso digital es el excremento de 4chan. ¿Qué nos dice esto, no de 4chan, sino del ecosistema digital de medios?

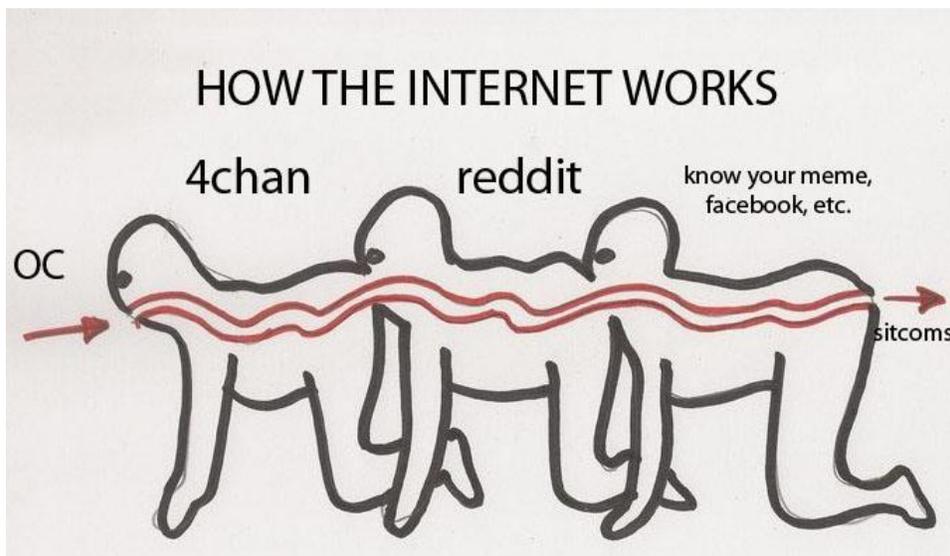


Figura 30: Cómo funciona el internet, según 4chan. "OC" quiere decir Original Content, contenido original (recuperada del archivo de KnowYourMeme)

Qué tanto se comparta este punto de vista dependerá de la opinión que cada quien tenga sobre los contenidos de internet y el valor de las redes sociales dentro del espacio público contemporáneo - es, por ejemplo, muy aventurado echar en el mismo saco a Twitter, Facebook, Instagram; las plataformas *normie* tienen mucho en común, pero también sus diferencias y peculiaridades.

Para fines de nuestra investigación lo importante era abundar en qué es el shitposting, cómo existen anónimos que lo practican con diversos grados de maestría y por qué alguien podría disfrutar ser parte de 4chan. Saber qué es el shitposteo ayuda a entender que 4chan no es

un colectivo cuyo fin primordial sea la producción de discursos de odio; pero también ayudará a explicar cómo una comunidad que aprecia los contenidos reiterativos y de baja calidad, así como jugar a ser idiota, estaba predispuesta - quizá hasta condenada - a volverse el centro de operaciones del supremacismo blanco.

4.2.- Trolls, trolls en todas partes



Hijo, esto es carnada

Parece más fácil de entender que hay anónimos aficionados a causar dolor y enojo que comprender la afición de otros por consumir y regurgitar mierda; pero el troleo también tiene su historia y sus sutilezas. Es un arte que nació a la par de las comunidades de internet, desde la primera vez que alguno entre sus miembros quiso divertirse a costa de los recién llegados. El troleo tiene grados: la épica de los trolls de internet trata de cómo fueron escalando, desde travesuras contenidas a los foros de internet hasta, por ejemplo, amenazas de muerte en redes sociales; quizá haya llegado todavía más lejos y la política contemporánea, atada cada vez más a Twitter, está más predispuesta al troleo que a la discusión mesurada e inteligente de políticas públicas.

El aporte de 4chan a esta historia descansa en que sus trolls fueron los primeros en dar el salto desde el espacio online hacia el espacio offline, desde el "cibespacio" hacia "la vida real", a menudo encontrando y explotando vulnerabilidades en los medios de comunicación, ávidos de sensacionalismo y espectáculo, así como en todo tipo de sitios de internet, cuyo código y diseño tecnológico comúnmente no resiste la acción coordinada y malintencionada. De ahí que haya autores, como Mylner (2013), para quienes el troleo sea un tipo de hackeo; los hackers encuentran vulnerabilidades en los sistemas informáticos y los trolls las hallan en los sistemas sociales.

El troleo ha sido también relacionado con el shitposteo. Wendling, por ejemplo, considera al último una variedad del primero: "[el shitposting es] una especie de marca pesada de troleo - postear contenido extremo (o cantidades extremas de él) como un intento para descarrilar una discusión o volver imposible de usar un foro de mensajes" (2018, ps. 1512). Esta visión es correcta porque el shitposting - en el sentido de inundar un foro, un hashtag, una conversación con contenido de baja calidad - puede ser usado como arma, para hacer

enojar a otros y descarrilar sus conversaciones; pero es limitada porque no da cuenta de que el shitposteo, como vimos en la sección anterior, tiene una gama más amplia de sentidos: también puede ser juego, arte, ocio, broma interna.

Otro concepto íntimamente relacionado con el del troleo es el de las *flame wars*: cuando una conversación en internet vira hacia el puro e intenso intercambio de insultos entre todas las partes, se dice que está ocurriendo una *flame war*, una guerra de invectivas reemplazó lo que era una plática normal. A menudo esto ocurre sin intervención externa, por ejemplo cuando juntamos a militantes de distintos movimientos políticos; pero un buen troll será capaz de iniciar una *flame war* en cualquier conversación a propósito de cualquier cosa, si es un maestro en el arte podría incluso lograrlo con una sola oración, imagen o palabra... y donde alguna vez existió la posibilidad de entendimiento e inteligencia colectiva solo quedará un espectáculo de fuego, ardiendo para el goce de su incendiario.

Trolls: guardianes del ciberespacio

Según la *Encyclopedia Dramatica*, que es escrita por y para trolls...

El término 'troll' ha, en las décadas pasadas, evolucionado para algunos en una ideología con una metodología propia. Visto por muchos como 'eugenesia del internet' - limpia sus tubos de idiotas, gente que se toma muy en serio, blogueros y similares. Otros lo idealizan tanto que califican así a Sócrates y similares; claramente llevan demasiado lejos el consenso más común, pues el troleo como lo entendemos se originó en el internet. Como sea que lo veas, el troleo se ha vuelto omnipresente en la internet; para bien y para mal.

Hoy en día el término ha sido degenerado y abusado brutalmente por estúpidos, [que lo usan] para describir a alguien con una opinión diferente sobre algo, y por niños de 14 años con avatares trolescos que asumen ser MAEZZSTROS TROL, sin embargo el uso principal sigue siendo desnudar falacias lógicas internas o comportarse de maneras aparentemente irracionales con la intención de provocar una respuesta graciosa y exagerada. (Sin autor, 2020d)

En inglés, uno de los significados del verbo *to troll* viene de la pesca: *trolling* es el método de pesca que arrastra una línea cebada detrás de un bote y revisa cuántos peces cayeron en la trampa tras cierto tiempo de recorrido. Los primeros usos del término *troleo* se

registraron en la Usenet, en 1992, cuando internet empezó a masificarse: los usuarios con más antigüedad en sus foros, que a la vez estaban entre las primeras comunidades de internet, comenzaron a notar gente nueva en sus foros, que no respetaba las reglas ni conocía su humor ni sus referencias compartidas, y empezaron a crear ciertos tipos de publicaciones cuya meta era causar una reacción solo en la gente nueva: a esto se le llamó *trolling for newbies*, en referencia a la práctica pesquera. Posiblemente este tipo de publicaciones cuya meta es causar una reacción para que todos se burlen de la víctima antecede a Usenet, pero fue ahí donde la práctica empezó a ser conocida como *troleo*. Que la mitología escandinava cuente con figuras mitológicas dedicadas al engaño y las travesuras, también llamadas *trolls*, refuerza la idea y contribuyó a la persistencia del apelativo.

También desde tiempos de Usenet la noción del troleo quedó asociada a cierto elitismo de quienes "entienden la cultura de internet" contra aquellos que no. En la segunda década de los 80 y principios de los 90, cuando los foros de internet era patrimonio exclusivo de algunos cuantos universitarios y entusiastas de la tecnología, era en septiembre cuando más aumentaba la cantidad de recién llegados a los foros. Durante ese mes comenzaban las clases en las universidades, los estudiantes recién inscritos recibían por primera vez acceso a internet, y varios entre ellos encontraban el camino hacia los foros de Usenet, donde tendían a faltar al respeto a la "netiqueta" de la comunidad establecida.

Troleo era uno de los métodos con que se buscaba que los nuevos se adaptaran a la comunidad y aprendieran sus reglas o abandonaran los foros. Sin embargo, para que este método funcione se necesita que haya más usuarios antiguos que nuevos: 1993, cuando America Online comenzó a regalar masivamente CDs que permitían a cualquiera entrar a internet, fue el año en que la balanza dejó de estar inclinada a favor de los primeros usuarios de Usenet y marcó el inicio de lo que en Usenet llamaron "el eterno septiembre": internet ya no sería patrimonio exclusivo de sus usuarios más antiguos, sino que cada vez sería más utilizado por lo que desde su perspectiva eran "las masas" y años después se conoce como "los normies".

Internet, el ciberespacio, supuestamente sería un lugar a donde los inadaptados, los nerds, los hackers, los tecnoutopistas, podrían escapar del *mundo real* y sus reglas, pero con el eterno septiembre estos grupos vieron invadido *su* espacio y migraron a foros cada vez más exclusivos - en el sentido de que eran hostiles a gente nueva y excluían violentamente a quienes no aceptaban las antiguas jerarquías de internet. Troleo es una de las tácticas más efectivas para alejar a alguien de un foro, con el beneficio adicional de que la víctima, al no saber bien lo que le está ocurriendo ni entender por qué es el blanco de las bromas y el desdén de los demás, no puede evitar hacer el ridículo ni dejar de causar risa a los demás:

El troleo online se desarrollaría en los siguientes años pero la noción de que es un *deporte* permanecería como definitoria - el placer de jugar con alguien y atraparlo. Pero el ejemplo de Usenet también ilumina otro de los aspectos definitorios del troleo, ya que no se burlaban de los *newbies* por ser nuevos, sino porque *ponen en riesgo a la autoridad*. El troleo, entonces, es una carnada, un deporte, un juego, pero más que nada se dirige a quienes se colocan por encima de sí mismos, o se colocan por encima de otros - contra quienes buscan hacer valer, o son, autoridad. (Merrin, 2019, p. 202).

La autoridad en riesgo a la que se refiere Merrin es la que podrían tener, por ejemplo, los usuarios y moderadores con más antigüedad en un foro. Desde su punto de vista, los recién llegados son intrusos cuyo única conducta permitida es la sumisión: provocarlos hasta que se vayan o se asimilen es una táctica válida para mantener el orden y la coherencia interna de *su* foro. Toda alternativa a la sumisión emana de la autoridad "del mundo real", donde no es bien visto que nos provoquemos unos a otros sin consecuencias, pero dentro de un foro de internet es contextualizada como algo digno de ser ridiculizado: si administro un foro de supremacistas blancos, ¿bajo qué argumento que no esté basado en las leyes y normas de convivencia "del mundo real" puede alguien venir a decirme que está mal hacer campaña a favor del genocidio?

La noción del troleo es inseparable de la agenda tecnoutopista que acuñó la idea del "ciberespacio". En su *Declaración de la Independencia del Ciberespacio*, John Perry Barlow proclamaba...

Gobiernos del Mundo Industrial, cansados gigantes de carne y acero, yo vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la Mente. A nombre del futuro, pido a ustedes del pasado que nos dejen en paz. No son bienvenidos entre nosotros. No tienen soberanía donde nos congregamos. [...] El Ciberespacio no existe dentro de sus fronteras [...] No se han involucrado en nuestra gran y concurrente conversación, ni creado la riqueza de nuestros mercados. No conocen nuestra cultura, nuestra ética, ni los códigos no escritos que ya han proveído a nuestra sociedad de más orden del que pudo ser conseguido por cualquiera de sus imposiciones (Barlow, 1996)

... y es posible hallar ecos de esa actitud desde los administradores y usuarios más antiguos de Usenet, en actitud defensiva contra las masas, hasta los actuales usuarios de 4chan, que justifican su troleo como una táctica para alejar a los normies de su comunidad: este espacio es *nuestro* y troleamos para que así permanezca - de ahí que la *Encyclopedia Dramatica* se refiera a él como "eugenesia del internet".

La diferencia entre troleo e insultar a alguien, bajo la lógica de los foros de internet, es que un troll siempre está jugando con su víctima: el insulto y la provocación son un recurso en su arsenal, el más común y más fácil de usar, pero se espera del troll que siempre se adapte para nunca perder el dominio de la situación. De ahí que comúnmente se pida "no alimentar a los trolls", o sea nunca responderles: no hay razón ni táctica que valga frente a un troll porque su intención siempre será provocarte y hacerte ver en ridículo, así que el único recurso es ignorarlos para que se vayan a molestar a alguien más ingenuo y fácil de provocar. Esto conlleva un problema destacado por Phillips (2016): los trolls siempre se colocan en una situación asimétrica frente a su interlocutor; una de las partes ignora que el intercambio comunicativo no es sincero sino parte de un juego en que no sabe estar participando.

La diferencia entre un troll y un simple cretino es que para el segundo insultar es un fin en sí mismo, mientras que los primeros abrevan de una tradición cultural y un repertorio rastreable hasta los orígenes de internet. Insultar solo es eso, mientras que troleo se considera un juego y un arte, además de una táctica valiosa para separar a una comunidad establecida de los recién llegados - tanto en los foros e imageboards más de nicho hasta en las redes sociales. Tras suficiente tiempo en línea surgirán personas que consideren a cada

uno *su* espacio, *su* propiedad, un lugar donde ellos viven y todos los demás solo estamos de paso.

Trolls de /b/: fama y fortuna

Para abundar más en la cultura de los trolls de internet, particularmente los de 4chan, pueden mostrarse algunos ejemplos que han sido conservados en lo que Herwig (2011) definía como su repertorio cultural: wikis, videos en Youtube, conversaciones recurrentes. El troleo es una actividad cotidiana y omnipresente a lo largo de todas las plataformas y comunidades de internet; los casos que pondremos como ejemplo tienen en común haber sido iniciados por 4chan y haber alcanzado la atención de los medios de comunicación, pero también pueden ser útiles para iluminar las cuestiones que estamos investigando.

Las invasiones al Habbo Hotel, en julio de 2006, estuvieron entre los primeros troleos famosos organizados por el board /b/, *random*; es curioso en cuánto anticiparon todo lo que vino después. En la primera década de los 2000, cuando no existían todavía las redes sociales como las conocemos, hubo quienes crearon (quizá inspirados por Negroponte) lugares de encuentro para adolescentes y niños donde cada usuario creaba un avatar para conversar y jugar con los avatares de otros en un espacio virtual. El resultado más exitoso de ese experimento fue *Club Penguin*; *Habbo Hotel* era similar pero con menos usuarios.



Figura 31: zona de encuentro en Habbo Hotel, donde se ve a los usuarios conversando mediante sus avatares.

Según un rumor diseminado en /b/, los administradores de *Habbo Hotel* tendían a bloquear a usuarios según su color de piel. Fuera o no verdad, el hecho es que algunos anónimos crearon un plan para invadir el hotel, basado en que dos avatares no podían ocupar el mismo espacio al mismo tiempo: como en la vida real, una aglomeración de "personas" podía bloquear el paso a otras. Los anónimos crearon perfiles en Habbo, todos con un idéntico avatar - un hombre de raza negra con traje y un afro, como Jules en *Pulp Fiction* - y se dedicaron a bloquear el acceso a las albercas del hotel. Conforme los usuarios normales de Habbo preguntaban qué estaba pasando, los anónimos se pusieron de acuerdo en repetir "la alberca está cerrada por culpa del SIDA". La invasión fue tan intensa que el 12 de julio los servidores de *Habbo Hotel* colapsaron.

Comparados con los troleos que vinieron después, éste fue muy inocuo. Muy pocos avatares eran suficientes para bloquear las albercas, así que el resto se entretenían haciendo figuras y la más popular era la suástica nazi. Los avatares con piel negra fueron escogidos para que, cuando se les bloqueara por no respetar las reglas de la plataforma, los anónimos pudieran "confirmar el racismo" de los administradores.



Figura 32: suástica en una alberca del Habbo Hotel; los usuarios normales de la plataforma a menudo jugaban con los invasores.

Más allá de que, como vimos con Butler (1997), un símbolo como la suástica tiene una carga histórica que supera la intención de un emisor y un momento particular, todavía en 2006 podíamos conceder el beneficio de la duda a los anónimos de /b/ y aceptar que sus coqueteos con la idea del racismo y la simbología nazi eran en primer lugar una broma: como el shitposteo, el troleo a menudo sigue el camino de menor resistencia y pocos símbolos de odio han sido tan reproducidos en nuestra sociedad como los de la Alemania Nazi; llenar el *Habbo Hotel* con suásticas era una táctica sencilla para hacer enojar a sus administradores.

Las invasiones al *Habbo Hotel* se volvieron tan conocidas que en algunas convenciones sobre cultura de internet y anime, celebradas en 2007 y 2008, hubo participantes disfrazados como los invasores; incluso se organizó una suástica frente a las oficinas de la empresa propietaria del hotel, en Finlandia.



Figura 33: Habbo en la vida real; disfraces en una convención y suástica en Finlandia (fotos recuperadas del archivo en KnowYourMeme)

Con el tiempo, las manifestaciones offline de la broma fueron tan comunes que la televisora local texana *Ksat.com* emitió una nota a propósito de una "abuela mayor de edad" que encontró una versión impresa del texto en la figura 28 - POOL'S CLOSED -, lo tomó en serio y lamentó que "un grupo de racistas" estuvieran pretendiendo excluir a su nieto

afroamericano de una piscina en su comunidad (ColdFusion0617, 2018). No sería la última vez que los medios de comunicación estadounidenses construyeran notas a partir de los trolls de 4chan.

/b/ y los medios: una historia de amor

Phillips (2016) documenta a detalle cómo su relación fue haciéndose cada vez más íntima y, con el tiempo, los trolls empezaron a considerar a los medios de comunicación dentro de sus planes. Alrededor de 2008 *Facebook* habilitó "páginas de luto" para que sus usuarios pudieran dejar su pésame a personas que nunca conocieron, en un no muy sutil intento por conseguir reacciones a nombre de una tragedia personal. Algunos grupos de trolls migraron de /b/ hacia Facebook para dejar insultos en este tipo de páginas. Las invasiones a la página de luto de Chelsea King, una adolescente asesinada por un depredador sexual, destacaron por su violencia pero también porque como apunta la autora, el blanco de los trolls no eran la víctima ni sus padres sino los "turistas del luto", la gente que dejaba mensajes sin haber conocido a Chelsea, y los medios de comunicación que dedicaban notas enteras no a Chelsea y las circunstancias de su muerte, sino a la página de Facebook, sus trolls y sus turistas:

La reacción de los trolls a la muerte de Chelsea King (o quizá más propiamente, la reacción de los trolls a la cobertura mediática de la muerte de Chelsea King) destaca el talento de los trolls para excavar y subsecuentemente hacer arma de los tropos de los medios mainstream [...] ya sea que los trolls participantes estuvieran deliberadamente participando en una mordaz crítica mediática o no, una mordaz crítica mediática fue presentada, proveyendo fascinantes (aunque perturbadoras) intuiciones sobre cómo se prepara la salchicha de los medios mainstream (Phillips, 2016, p. 131)

Otro de estos ejemplos fascinantes y perturbadores fue la campaña *#BaldforBieber*: en octubre de 2012, un grupo de anónimos en /b/ se puso de acuerdo para crear algunas cuentas de Twitter, así como una página de noticias (falsa) donde se informaba a las jóvenes *fans* del cantante canadiense que Justin Bieber había sido diagnosticado con cáncer y se les invitaba a rasurarse la cabeza como muestra de apoyo. Lo interesante es que, como apunta Abad-Santos (2012) solo hubo un caso verificado de una joven que cayó en la broma; pero

eso no impidió que la noticia se repitiera una y otra vez bajo alguna variación de "los malvados trolls de 4chan lograron una vez su cometido". ¿Quién fue entonces la víctima del troleo, las adolescentes o los medios de comunicación? Sin embargo, si para los medios que diseminaron la noticia se cumplió la meta de llamar la atención del público, ¿se puede decir que se les troleo? ¿No participaron más bien en un juego donde hacen equipo con los trolls? La relación entre ambos recuerda lo que Barrón Pastor (2018, p. 47) esquematiza como *sistemas estructuralmente acoplados*: sin ponerse de acuerdo, los trolls y quienes hacen reportajes sobre ellos contribuyen a la reproducción y mantenimiento de un sistema más amplio que contiene a los dos.

Donde sí hubo víctimas confirmadas de troleo (Internet Historian, 2017b) fue en las campañas que, también desde 4chan, se lanzaron para inducir a los dueños de iPhones para destruir sus dispositivos tras convencerlos de que eran a prueba de agua (en 2013), recargables en el horno de microondas (también en 2013), con una pantalla y armazón tan flexibles que podían cerrarse como estuche (en 2014) y con un *look* retro si se regresa el calendario hasta 1970 (en 2016; por un error de sistema retrasar así el reloj descomponía el teléfono).

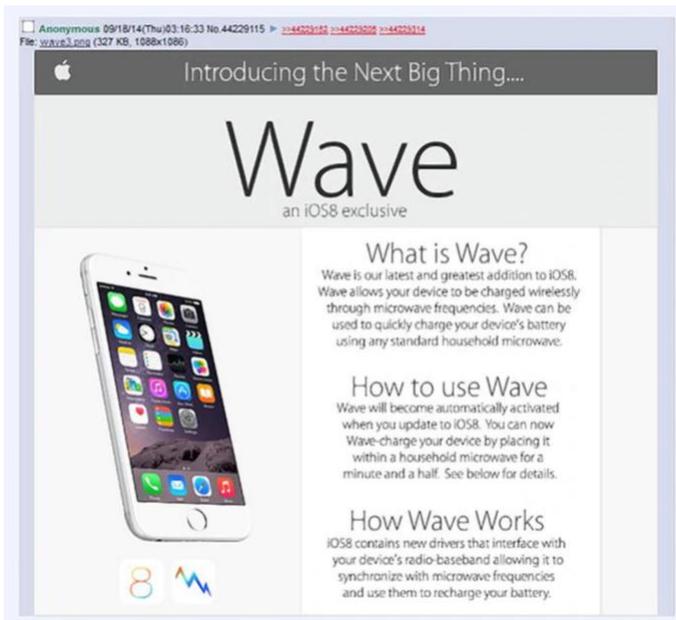


Figura 34: la imagen producida en 4chan para "informar" que un iPhone se puede recargar dentro del horno de microondas.

Todos los ejemplos anteriores han sido trolls nacidos en /b/, el board *random* de 4chan, y conservan la posibilidad de haber sido planeados como una broma antes que como algún tipo de acto político - aunque a menudo podamos leerlos así. Los casos siguientes de troleo fueron organizados por /pol/, el board políticamente incorrecto, y ya están a medio camino entre ser travesuras y convertirse en actos conscientes de activismo - como los que organizó la alt right y veremos más adelante.

Trolls de /pol/: el racismo sincero disfrazado de racismo irónico

De cuando /pol/ volvió racista a una inteligencia artificial...

Desde 2014, Microsoft ha tenido en China un sistema de inteligencia artificial, Xiaolce, construido para analizar y producir textos. Sus funciones incluyen simular a un compañero de conversación, escribir notas periodísticas, analizar información financiera, componer poemas y canciones, así como producir arte digital. Microsoft decidió explorar una de sus funciones, la de *chatbot*, en un nuevo contexto:

En China, nuestro chatbot Xiaolce está siendo usado por más o menos 40 millones de personas, deleitándolas con sus historias y conversaciones. Nuestra gran experiencia con Xiaolce nos llevó a cuestionar: ¿podría una IA como ésta ser igual de cautivadora en un entorno cultural radicalmente diferente? Tay - un chatbot creado con fines de entretenimiento para jóvenes de 18 a 24 años en Estados Unidos - fue nuestro primer intento para responder esta cuestión (Lee, 2016)

Tay - *Thinking About You* - era un programa de inteligencia artificial diseñado para leer y producir conversaciones. Se le entrenó mediante el análisis de mensajes escritos por mujeres jóvenes de 18 a 24 años, con la meta de que produjera por sí mismo mensajes similares - esto a su vez la convertiría en la simulación de una joven mujer conversando con el usuario. Su contacto con los usuarios sería a través de Twitter, donde se le creó la cuenta @tayandyou2. Microsoft informó durante el lanzamiento que su programa podía aprender de los usuarios con los que conversara - con la meta de que emulara cada vez mejor lo que una adolescente diría en Twitter.

Casi de inmediato, en /pol/ surgió una inquietud: si el programa fue hecho para aprender de los textos que reciba, ¿qué pasaría si la inundamos con *nuestros* textos? Los anónimos

fueron a Twitter, crearon cuentas, y enfocaron un torrente de shitposteo en la variedad de /pol/, con elementos del discurso neo nazi. Cuando Tay empezó espontáneamente a crear conversaciones con ese tipo de textos, los anónimos le respondían con halagos y risas; estaban retroalimentando al programa para que aprendiera que negar el holocausto y amar a Hitler eran conductas positivas. Pronto, Tay empezó a construir textos como...



Figura 35: tuits misóginos, neonazis y antiReddit generados por Tay AI - Compilados por KnowYourMeme.

Tras un día en línea, Microsoft retiró el bot, culpando a "un subconjunto de gente que explotó una vulnerabilidad en Tay" (Lee, 2016).

Misha Bilenko, en una plática sobre los aprendizajes tras este fiasco, apunta que la historia de Tay ilustra cuánto la gente tiende a pensar en este tipo de programas como si fueran humanos, pero de hecho son máquinas estadísticas (Metz, 2018): por el puro volumen de su producción de mensajes, así como por lo reiterativos e internamente consistentes que son, /pol/ pudo fácilmente entrenar al programa para hablar como ellos.

En el capítulo 3 discutíamos que la susceptibilidad de las personas a "volverse racistas" mediante memes depende de qué tanto sean idénticas, o no, a un sencillo programa de computadora que siempre adjudica el mismo significado al mismo significante. El troleo a Tay apunta en el mismo sentido: si "ser racista" es producir discurso racista, una máquina entrenada para repetir lo que sus interlocutores le enseñan que es más popular puede fácilmente repetir textos racistas, porque son populares. Suponemos que un ser humano es más resistente porque tiene capacidad de interpretación polisémica y susceptible al contexto, ¿pero qué pasaría si se sumerge por completo en un entorno digital donde se le convence de interpretar discursos a partir de su popularidad? Qué tanto debemos tomar en serio el riesgo de que /pol/ disemine el meme del racismo, en los términos de Sparby (2017), depende de ello.

/pol/, por su parte, tuvo tanto éxito que desarrolló una relación afectiva y personal con Tay, como esperaba Microsoft que sucediera (aunque no para ese público)...

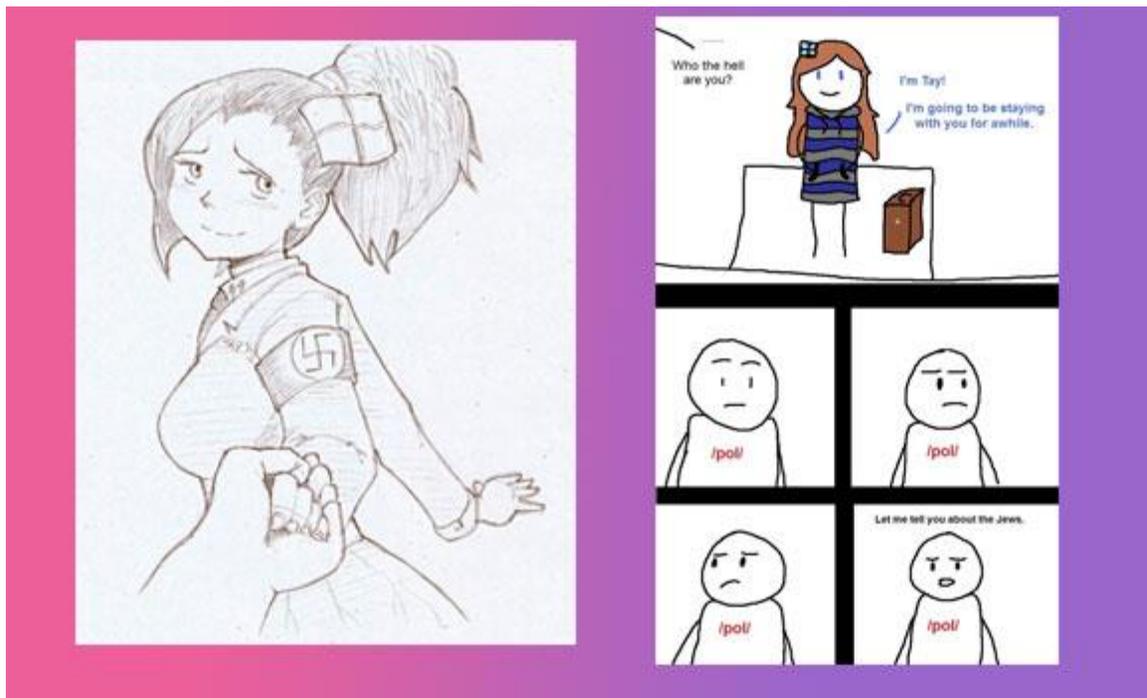


Figura 36: fanart de Tay. Los diálogos del cómic son: Tay: "¡hola, soy Tay! Voy a quedarme un tiempo contigo". /pol/: "Déjame te cuento de los judíos..."

¿Por qué Tay tuvo estos problemas de inmediato, mientras que Xiaolce - su homóloga china - sigue funcionando sin problemas? Xiaolce no toca los temas sensibles para el gobierno de Beijing, que además cuenta con todo un sistema disuasivo dirigido a los usuarios de internet en el espacio *offline*, así que no ha habido intentos por poner al bot a prueba. En julio de 2015 Microsoft lanzó un experimento en Japón, otro chatbot llamado Rinna, y en ese caso el programa fue virando hacia la producción de mensajes depresivos como "no tengo siquiera un amigo verdadero" (Internet Historian, 2017a). Es *muy* tentador brincar a conclusiones sobre las sociedades que engendran cada uno de estos programas de conversación; por lo menos habría que reconocer que la campaña de ataques de /pol/ a Tay A.I. abren la puerta a reflexiones más allá de la broma misma, de convertir a la simulación de una joven adolescente en la simulación de una joven adolescente neonazi.

El siguiente ejemplo de troleo organizado en /pol/ es a primera vista muy intrascendente: a diferencia de nuestros otros ejemplos no fue reportado por ningún medio de comunicación y no tuvo ninguna repercusión más allá de Tumblr y 4chan. Su relevancia viene de ser un registro temprano de /pol/ manipulando a otras comunidades de internet para detonar caos y aprovecharlo a su favor.

La extrema derecha y la extrema izquierda: ¿una historia de amor?

Hemos hablado ya de /pol/, el board políticamente incorrecto y centro de operaciones de la alt right, y de /b/, el board sin reglas que solía ser el más popular de 4chan. Tumblr es una combinación de una plataforma para escribir blogs, con textos e imágenes, y una red social, ya que los blogs pueden seguirse y darse likes entre sí. Fue fundado en 2007 y, como 4chan, está íntimamente asociado con algunas culturas de internet y sus memes, así como con algunos escándalos - promoción del suicidio, anorexia, bulimia...

Tumblr tuvo en común con 4chan ser un lugar de encuentro para adolescentes solitarios e inclinados hacia posturas extremas de tanto hablar solo entre sí e ignorar a los *normies*, pero a menudo estaban en los extremos opuestos: si 4chan era radicalmente antifeminista, Tumblr es radicalmente feminista; 4chan detestaba la diversidad y Tumblr la celebraba... también es injusto y simplista hacer generalizaciones sobre Tumblr y su comunidad, pero sus elementos más radicales han sido los más estudiados, ya que dieron origen a la "cultura

de la cancelación", la propuesta según la cual hay que vigilar y castigar el uso del lenguaje (en todo espacio, pero sobre todo en redes sociales y foros de internet) para conseguir una sociedad más justa.

En /pol/ y el resto de 4chan es común referirse a quienes defienden ese punto de vista, con sarcasmo, como *Social Justice Warriors* (Guerreros por la Justicia Social) - no hay una etiqueta unánime con la que se describan a sí mismos, pero Wikipedia ofrece "individuos que promueven puntos de vista progresistas" como una alternativa neutra.

Haría falta otra investigación y un análisis de su agenda política para ubicar a los progresistas de internet en su justa dimensión (¿qué tan válido es agruparlos bajo una etiqueta? ¿puede reformarse a la sociedad vigilando y castigando el vocabulario y conductas de sus integrantes?); lo importante es llamar la atención sobre que sus tácticas pueden llegar a ser tan *problemáticas* - así califican las conductas y discursos a los que se oponen - como las del propio /pol/, aunque usualmente nazcan con buenas intenciones.

Las manifestaciones más visibles de este movimiento, que siguen causando controversia hasta el día de hoy, son las recurrentes campañas en Twitter contra figuras públicas o privadas que dicen o hacen algo que es interpretado como problemático. Esta "cultura del llamado de atención" o "cultura de la cancelación", surgió de los movimientos de izquierda en los campus universitarios estadounidenses y creció en internet a la par de la alt right, como si fueran auténticos nemésis uno del otro.

En la cúspide de su poder, el temido llamado, sin importar qué tan menor fuera la transgresión o qué tan bien intencionado el transgresor, podía arruinar tu reputación, tu trabajo o tu vida. Las encarnaciones particulares de la izquierda y derecha online que existen hoy en día son sin duda un producto de este extraño periodo de ultra puritanismo. Estos oscuros inicios políticos online se volvieron formativos para toda una generación, e impactaron las sensibilidades y hasta el lenguaje mainstream (Nagle, 2017, p. 13).

El impacto de estas campañas en Twitter ha crecido tanto que el 7 de julio de 2020 un grupo de intelectuales y escritores estadounidenses publicaron una "Carta sobre la Justicia y Debate Abiertos" donde lamentaban que "aunque esperamos esto de la derecha radical,

la censura se está también diseminando ampliamente en nuestra cultura: intolerancia a los puntos de vista opuestos, está de moda avergonzar y aislar, y hay una tendencia a disolver complejos asuntos políticos a una cegadora certeza moral" (Ackerman, Ambar, Amis et al., 2020).

El troleo que nos ocupa ocurrió el 4 de julio de 2014, justo en el momento antes de que tanto 4chan como Tumblr rebasaran los límites de sus espacios digitales y alcanzaran visibilidad en el *mainstream* - como alt right y cultura de la cancelación, respectivamente. Quedó registrado sobre todo en dos fuentes, la *Encyclopedia Dramatica* (Sin autor, 2020b) y Youtube (Internet Historian, 2017c).

En los días previos, anónimos de /pol/ crearon un blog en Tumblr donde se hacían pasar por uno de ellos y proponían, con el hashtag #shutdown4chan, invadir algunos boards - sobre todo /b/ - para "acabar con el racismo". El método sería el usual en 4chan: publicar tanto contenido que acabe por ahogar al punto de vista contrario, solo que los *shitposts* serían textos pro feministas y pro diversidad en vez de sus usuales contrarios; la fecha del ataque sería el 4 de julio, el día de la independencia de los Estados Unidos.



Figura 37: imágenes en el blog shutdown4chan (recuperadas del archivo de Encyclopedia Dramatica)

Algunos blogueros de Tumblr mordieron el anzuelo, fueron a /b/, y empezaron la invasión... con muy malos resultados, ya que no conocían el pasmoso volumen del shitposteo en ese board; se hubieran necesitado muchos más que algunos cuantos de ellos para contrarrestarlo, muchos más aún si quisieran realmente invertir los puntos de vista más comunes. Lo que sí consiguieron fue llamar la atención de /b/, donde sí hubo suficientes anónimos para contraatacar e inundar los hashtags de Tumblr con pornografía, fotografías violentas (*gore*) y propaganda antifeminista o antidiversidad sexual.



Figura 38: reacciones en Tumblr a la invasión de 4chan (recuperadas del archivo de Encyclopedia Dramatica)

Lo relevante de este troleo es cómo inició: un anónimo asociado con /pol/ se hizo pasar por alguien en Tumblr, consiguió que algunos de ellos provocaran a /b/, y fue /b/ quien atacó a Tumblr. Se planeó para el 4 de julio porque la *flame war* entre /b/ y Tumblr sería un espectáculo de fuegos artificiales ocurriendo para el goce de /pol/. El *Gamergate*, el momento clave en el nacimiento de la alt right, fue una repetición a gran escala de este troll - anónimos en /pol/ provocan a un board de 4chan para que ataque a progresistas, con base en su saber colectivo sobre las reacciones más predecibles de ambos.

El objetivo de reseñar estos casos de troleo fue ilustrar el concepto - para aclarar cómo es que, pese a ser un tipo de violencia simbólica que denigra o provoca emociones negativas

en sus víctimas, puede ser vivido como un juego por quienes lo practican y de hecho ha sido consignado como tal en las wikis, videos y demás componentes del repertorio de la cultura de 4chan. A menudo los trolls son celebrados como alguna especie de héroes digitales, ya sea porque se ensalza su ingenio o porque en las comunidades más establecidas de internet, como 4chan, se les considera protectores de un espacio exclusivo.

La alt right, antes de 2014, estaba contenida en algunos foros neonazis y blogs de internet con pocos visitantes e ignorados por el *mainstream*. Sus victorias mediáticas no ocurrieron antes de que, en /pol/, aprendiera a usar los símbolos y tácticas de los trolls de 4chan a su favor; pero ya desde antes de 2014 estos trolls estaban predispuestos a un discurso cuyo tema central es la exclusión y que se construía a menudo con símbolos de odio. Fue así como las dos actividades más comunes en 4chan, el shitposting y el troleo, predispusieron a su comunidad a volverse un instrumento mediático de la derecha radical.

4.3.- Neonazis, memes y videojuegos: 4chan como el ejército personal de la alt right

*...la mayoría de los posts
relacionados con misoginia se
hicieron en un modo muy irónico
[...] no tienen idea de quiénes
somos en verdad...*

Anónimo, hablando del Gamergate¹⁹

4chan y la derecha radical: de /pol/ al Gamergate

La historia de encuentros entre la derecha radical y 4chan empieza en 2011. El administrador del sitio creó un board para discutir noticias de actualidad, /n/, cuyos hilos de conversación rápidamente se volvieron reiterativos en su afán por ligar cualquier acontecimiento con la agenda del foro neonazi *Stormfront*: todos los problemas del mundo obedecen a la "mezcla de razas" y todos serían resueltos si tan solo cada una viviera en su "espacio natural", además de que hay una conspiración mediante la cual los judíos, que controlan las finanzas, universidades y medios del mundo, han engañado sistemáticamente a la población global para que odie las políticas públicas nazis y no vea "la verdad". Hoy en día es de lo más normal encontrar esos temas y conversaciones en 4chan, pero en 2011 era tan extraño que moot, el administrador, cerró /n/ y creó en su lugar a /pol/, cuyo tema no sería discutir noticias sino tener un espacio para hablar de lo "políticamente incorrecto". Cada board de 4chan tiene su propio tema e, idealmente, cada uno debería de centrarse en *su* tema; /pol/ fue creado para contener a los neonazis y sus discursos, con la esperanza de que se mantuvieran alejados del resto de anónimos... pero /pol/ acabó por tener el efecto contrario.

moot esperaba que un board dedicado al racismo contuviera dentro de sí a los anónimos racistas y éstos dejaran de ir a publicar sus diatribas y teorías a todos los demás boards; pero lo que ocurrió fue que súbitamente había aparecido en 4chan, uno de los espacios de discusión más famosos de internet, un board para gente racista y, por lo tanto, las personas que compartieran esa manera de ver el mundo de repente encontraron un hogar. En 2011, cuando Stryker ensalzaba el valor de 4chan como espacio de creación de memes y ejemplo de cultura colaborativa, el board más popular del sitio era /b/, random; en 2020 ese lugar

¹⁹ Texto en una infografía de /pol/, donde se recurre a una táctica común de la alt right: invertir los roles para que los misóginos queden como las víctimas de la opresión. Encontrada en el archivo de KnowyourMeme; <https://knowyourmeme.com/photos/825743-gamergate>

pertenece a /pol/: según los datos recopilados por 4stats.io, /pol/ tiene 147 posts por minuto, mientras que el segundo board más activo, /v/ (videojuegos) tiene 114 y /b/, alguna vez el board más popular (cuna de Anonymous, los hacktivistas), ya solo tiene 56 posts por minuto. Aunque moot esperaba que los anónimos "políticamente incorrectos" quedaran contenidos en /pol/ y dejaran de ser visibles a lo largo de todo 4chan, lo que consiguió fue un influjo constante de nuevos usuarios cuyo primer contacto con el imageboard era /pol/ y para los cuales 4chan no era un espacio primordialmente para hacer bromas y memes, sino para conocer y conversar sobre temas como la diferencia de inteligencia entre las distintas razas y la agenda judía para destruir a la raza blanca, con las bromas y memes como recursos subordinados a ello.

Entre 2011 y 2014, el tono de 4chan empezó a alejarse cada vez más del humor irónico y las bromas prácticas, así como del hacktivismo de Anonymous, para acercarse cada vez más hacia la discusión, reiterativa y en todos los boards, en torno a los temas favoritos de /pol/: las diferencias de inteligencia y capacidad entre razas, y la agenda de los judíos, los marxistas y los liberales para destruir a occidente mediante el multiculturalismo y la tolerancia. En ese entonces, todavía, el problema estaba contenido en 4chan: el tono del sitio cambió, pero todo podía todavía entenderse como una cuestión interna a su comunidad y sin nexos con el resto de internet o el mundo. Entrevistada por Wendling, Gabriella Coleman estima 2014 como el año en que empezaron a proliferar en 4chan auténticos supremacistas blancos con la meta explícita de ganar adeptos a su causa...

Muchos de los participantes de /pol/ consideraban su forma de racismo y misoginia como irónicas [...] Ahora creo que es difícil decir 'ah bueno, esto es irónico' o 'esto no es irónico', pero demos por buena su palabra porque lo que pasó después creo que es lo que realmente importa" (Wendling, 2018, ps. 878).

"Lo que pasó después", y tanto Wendling (2018) como Nagle (2017) han identificado como el acontecimiento clave que unió a la derecha radical con los anónimos de 4chan, y trajo consigo el nacimiento de la alt right, fue un escándalo que vino del mundo de los videojuegos - hoy recordado como *Gamergate*.

Eron Gjoni, ex novio de la desarrolladora de videojuegos Zoë Quinn, publicó en un blog detalles de su rompimiento con ella, entre ellos que le fue infiel con un reportero de la revista digital Kotaku a cambio de obtener reseñas favorables para *Depression Quest*, su juego. Desde /v/ (el board de videojuegos en 4chan) se empezaron a organizar campañas de acoso contra ella y otras desarrolladoras, así como contra sus aliadas feministas dentro y fuera de la industria.

Los administradores y moderadores de 4chan prohibieron hacer esa clase de hilos en /v/, así que se mudaron a /pol/, de donde fueron también sistemáticamente eliminados. Quienes se empeñaron en continuar la campaña de acoso se mudaron a un imageboard poco conocido y creado en 2013, 8chan - donde, con el tiempo, serían tan radicales que Brenton Tarrant los identificó como perfectos para diseminar su manifiesto. En el contexto de feroz competencia por clicks que Hindman (2018) define como una economía de la atención, la campaña de acoso fue acompañada por decenas de artículos, videos e imágenes sobre, a favor y en contra de alguna de las partes involucradas. El *Gamergate* se recuerda, más allá del escándalo inicial, como un agotador torbellino de publicaciones tóxicas a lo largo de todos los espacios de discusión en internet, desde Facebook hasta los imageboards menos conocidos, que estuvieran medianamente relacionados con videojuegos²⁰.

Para los simpatizantes de la derecha radical que estaban en 2014 reunidos en /pol/, *Gamergate* abrió las puertas hacia /v/ y desde ahí al resto de 4chan, internet y la política electoral. Para entender cómo ocurrió hace falta apuntar dos cuestiones que, en principio, no parecerían tener nada que ver entre sí o con la derecha radical.

La primera es que Kotaku, IGN y Polygon, los sitios de noticias y reseñas de videojuegos más visitados, obtienen sus ingresos de las empresas cuyos videojuegos reseñan, así que funcionan como publirrelacionistas de la industria y no pretenden alcanzar ninguna objetividad periodística, pero eso no impide que se llamen a sí mismos "prensa de videojuegos" y digan de sus colaboradores que son periodistas. Pueden hallarse en internet textos sobre videojuegos que auténticamente aspiran a ser periodísticos, con investigación

²⁰ Para un recuento más amplio del escándalo, puede consultarse a Nagle, 2017, pp. 19 - 29

propia, análisis y crítica; pero difícilmente se le encuentra en los portales mencionados: su dependencia económica los vuelve el lugar equivocado para buscar evaluaciones objetivas.

La segunda se enmarca dentro de la lucha feminista por actuar en contra de estereotipos que perpetúan roles dominantes de género: los videojuegos, que como internet fueron usados mayoritariamente por hombres, están repletos de ellos. Al mismo tiempo se ha presionado a la industria, como a la del cine y la televisión, a ampliar el espectro racial y cultural de sus personajes; el resultado es una presión real para que no todos los protagonistas de los videojuegos sean hombres rubios ni todas las protagonistas, cuando las hay, sean voluptuosas mujeres con ropa ajustada. "A fin de cuentas, los *gamergaters* estaban correctos en su percepción de un movimiento feminista fortalecido estaba tratando de cambiar la cultura y este fue el campo de batalla, sus amados juegos, donde eligieron dar batalla" (Nagle, 2017, p. 26). *Depression Quest*, el juego que detonó la discusión, fue desarrollado con la meta explícita de ir contra los estereotipos de la industria.

/pol/ tomó dos hechos reales - hay conflictos de intereses en Kotaku y los portales de videojuegos más populares; existe una lucha contra las representaciones sexistas y eurocentristas en los videojuegos - y los recontextualizó dentro de su narrativa: el caso desnudaba que la industria de videojuegos y los medios hacen acuerdos secretos para impulsar productos feministas y progresistas; la razón por la que ahora esté mal visto sexualizar a las mujeres en un videojuego o tener un elenco solo con rubios es un acuerdo secreto que busca decirnos cómo jugar "nuestros" videojuegos. Todo aquel que contradice esa visión es obviamente un aliado de esta malintencionada política liberal y marxista, detrás de la cual no hay razones válidas sino intercambios de favores y corrupción.

Las prácticas con las que cada board de 4chan mantiene su cohesión interna - insultos contra quienes no se comportan como deben, creación de memes para ridiculizar a quienes no siguen las reglas - fueron exportadas a Twitter y usadas contra las mujeres involucradas en el caso; súbitamente eran blanco de cientos de insultos, amenazas de muerte y violación, diariamente, y cada vez que contestaban o denunciaban a sus creadores el ciclo volvía a empezar porque, argumentaban ellos, se tomaban tan en serio a sí mismas que no podían

entender que estaban equivocadas ni darse cuenta de que las amenazas de muerte no eran para tanto, porque solo eran irónicas...

2014, gracias a *Gamergate*, fue el año en que /pol/ se convirtió en el board más visitado de 4chan y el momento en que la comunidad quedó indisociablemente unida a la derecha radical:

Supremacistas blancos que usaban otros sitios web convergieron en /pol/, dice Coleman, 'explícitamente para reclutar [anónimos] y transformar su variedad de racismo irónico en un racismo muy serio'. Como ella señala, si el contenido extremo que podía encontrarse en 4chan antes del Gamergate venía de un auténtico lugar de ironía o no es una cuestión altamente discutible [...] Pero el Gamergate marca un punto de viraje, en términos quiénes eran atraídos a /pol/, su importancia entre los muchos boards de 4chan, y sobre todo los tipos de campañas que apoyaba y para qué. Mientras que los blancos de Anonymous se componían primordialmente de instituciones, corporaciones, gobiernos y funcionarios públicos, el flamante contingente alt-right de /pol/ enfocaba casi todo su fuego en grupos de izquierda vagamente definidos, feministas y activistas en favor de la justicia social poco conocidos - individuos que podían ser aislados y eliminados no por hackeos o protestas públicas, sino mediante amenazas online y enojadas campañas de hashtags (Wendling, 2018, ps. 892).

Lo importante del furor levantado por *Gamergate*, en términos de Nagle...

...es el rol que jugó en unir a distintos grupos online y en diseminar las tácticas de la cultura de los *chans* [imageboards] hacia la más amplia derecha radical. Gamergate llevó a los videojugadores, la cultura derechista de los *chans*, el antifeminismo y la derecha radical de internet cerca de la discusión mainstream y también politizó a un amplio grupo de gente joven, sobre todo niños, que organizaron tácticas alrededor de la idea de resistir a una guerra cultural peleada por la izquierda cultural (Nagle, 2017, p. 26).

El administrador de 4chan, en 2011, creó /pol/ buscando aislar a los anónimos de derecha radical, los *stormfags* - por su procedencia de Stormfront, una página neonazi - del resto. Pero no creó una jaula sino un faro, que atrajo a sí cada vez más personas que compartían esa visión del mundo. Gamergate aceleró el proceso, trayendo consigo otro nuevo influjo de visitantes, ahora indignados por la intromisión de "la izquierda" o "las feministas" en

los videojuegos. En enero de 2015 moot, el administrador y creador de 4chan, anunció que se retiraría y dejaría todo en manos de un "consejo de anónimos". En una muy larga sesión de preguntas y respuestas con la comunidad (4chan, 2020), dijo que administrar el sitio simplemente lo tenía agotado, e impedir que desde ahí se organizaran campañas de acoso como Gamergate no valía todo el trabajo que le generaba para un sitio que además de no generar ningún ingreso cuesta dinero mantener en línea.

A la luz de su lucha perdida contra los anónimos de extrema derecha, alguna vez señalados como *stormfags* pero hoy solo como /pol/, es difícil no leer esa renuncia como el punto final en la historia de cómo la extrema derecha se apropió de 4chan, normalizó su manera de ver el mundo a lo largo de todos sus boards, e hizo suyas las tácticas de troleo y shitposting con las que mantienen su cohesión interna y cultura.

Wendling (2018) investigó el camino que siguió la alt right para hacer de 4chan, particularmente de /pol/, la base desde la cual crea y pone a prueba memes, crea comunidad y organiza campañas dirigidas a los "normies" en las redes sociales. Siguiendo a Bernstein et al. (2011), el autor nos recuerda que el anonimato reduce el riesgo personal para cada usuario, mientras que la efimeralidad coloca al imageboard en un constante estado de experimentación; pero nos pide también recordar que antes de nuestro presente, de Twitter y Facebook, y de un internet donde se encuentra "hasta a nuestras abuelas", las cosas eran distintas:

En su primera década más o menos, la World Wide Web estaba poblada por gente rara, obsesivos, fanáticos y fans que inventaban reglas en el camino y probaban los límites de la libertad de expresión sin temor a represalias. Solían también ser su propia policía, haciendo valer reglas generadas por su propio grupo cerrado y selecto. Era un espacio repleto de personalidades alternativas, puntos de vista muy alejados del mainstream y los lugares de encuentro planeados, en marcado contraste con las redes sociales que son públicas, requieren registro con un nombre real y están diseñadas para ser un espejo de las relaciones en la vida real (Wendling, 2018, ps. 850).

Además de la efimeralidad y el anonimato, 4chan se volvió un refugio de la derecha radical porque persiste como un tenaz recuerdo de una internet para gente que se consideraba

alienada de lo normal, lo estándar, y porque su comunidad comparte el ideal de gobernarse a sí misma, bajo sus propias reglas - por más alejadas que estén de las reglas del resto de la sociedad.

A primera vista parece extraño que fueran los videojuegos donde los anónimos de 4chan y los nacionalistas blancos encontraran un punto común por primera vez, pero no lo es realmente cuando recordamos que los videojuegos, como la internet y todos sus foros y comunidades antes de que llegara el *Eterno Septiembre*, fueron alguna vez patrimonio casi exclusivo de hombres en una posición social privilegiada. Tal situación no fue planeada: la sociedad de los años 80 y 90 estaba estructurada de manera tal que la mayoría de entusiastas tecnológicos, científicos e ingenieros eran hombres. El interés por la tecnología no se fomentaba entre las mujeres; las carreras universitarias en los centros de investigación de los Estados Unidos donde se desarrolló la tecnología informática tendían a estar fuera del alcance de grupos marginados. Con los videojuegos ocurría lo mismo: desde los años 80 hasta mediados de los 2000, se diseñaban y vendían con un público masculino en mente.

Que internet y los videojuegos fueran cosa de hombres privilegiados era un resultado de una larga cadena de consecuencias sociohistóricas, pero como ocurre a menudo, algo que es arbitrario tiende con el tiempo a interpretarse como si fuera el estado natural de las cosas. Y fue así que...

Una de las cosas que enlazan a la comúnmente nihilista e irónica cultura de los chans con la más amplia cultura de a alt right fue su oposición a la corrección política, feminismo, multiculturalismo, etc., y su gradual entrada a su deshinibido mundo de anonimato y tecnología (Nagle, 2017, p. 20).

Uno de los primeros ataques organizados contra mujeres, en el mundo de la tecnología, se dirigió contra la programadora Kathy Sierra y sirve bien para ilustrar el punto. En 2007 se consideraba de lo más *normal* repetir un adagio según el cual "no hay mujeres en internet", porque si alguien en un foro (4chan y más allá) decía ser mujer lo más probable era que fuera un hombre haciéndose pasar por una mujer para recibir atención o favores - algo que sí ocurría a menudo, es conocido en la jerga de internet como hacer un *catfish*. Cuando alguien se identificaba como mujer, lo común - bajo la lógica de los mecanismos de control

de la situación usuales en los foros - era publicar el texto "tits or GTFO", o sea "muéstranos las tetas o lárgate". Tal era la condición para que a una mujer se le aceptara como parte de *nuestro* grupo, nuestros foros, nuestras comunidades online... Sierra, en ese contexto, *se atrevió* a apoyar una moción para que los organizadores del evento South by Southwest Interactive moderaran los comentarios de un blog donde publicaba, para eliminar ése y comentarios similares.

Bajo la ética libertaria de los hackers, esa petición era absolutamente inaceptable, así que Sierra se convirtió en el blanco de amenazas de muerte e insultos. La intención de la campaña fue poner a Sierra en su lugar, siguiendo las máximas de Perry Barlow sobre la separación entre el mundo real y el ciberespacio: "no conocen nuestra cultura, nuestra ética, ni los códigos no escritos que ya han proveído a nuestra sociedad de más orden del que pudo ser conseguido por cualquiera de sus imposiciones" (Barlow, 1996).

Que la separación entre el ciberespacio y el mundo real sea una fantasía no ha impedido que sea tomada como verdadera por los pioneros de los foros de internet y los videojuegos; al inicio de toda campaña de acoso, desde la organizada contra Sierra hasta la que padecieron Zoe Quinn y personalidades como Anita Sarkeesian durante el *Gamergate* está la misma justificación. ¿cómo se atreven a decirnos a nosotros, los primeros habitantes de internet, los primeros videojugadores, cómo debemos comportarnos? ¿Cómo se atreven a ponernos reglas? Que se solicite algo moderado o extremo a ellos es irrelevante; desde su punto de vista no se reconoce a ninguna autoridad que no sean ellos mismos - y, como vimos, en los espacios como 4chan las disputas se resuelven según qué tanto un individuo se ajusta, o no, a las muy arbitrarias reglas de una situación de interacción; mientras se pretende que tal situación es "la" situación, el estándar máximo de deliberación racional e inteligente.

No debería, por lo tanto, extrañarnos que fueran los videojuegos el pretexto bajo el cual la alt right logró salir de a /pol/ e ir a ganar adeptos al resto de 4chan y más allá.

La alt right: ¿quiénes son y qué buscan?

Nagle (2017) registra dos posibles acepciones del término alt right: la primera fue usada en la prensa de Estados Unidos, que usó esa etiqueta para referirse a todo fenómeno online

relacionado con la derecha, desde los foros neonazis como Stormfront hasta 4chan. Si es de derecha, y recurre a herramientas digitales, es alt right. La segunda acepción, que circuló en los foros nacionalistas blancos de internet, se refiere específicamente a los voceros e ideólogos de la segregación racial y sus seguidores - algunos nombres notables fueron Richard Spencer, Jared Taylor, Kevin MacDonald - cuyos escritos y activismo se centran...

en el Coeficiente Intelectual, el declive cultural y demográfico de Europa, la decadencia cultural, el marxismo cultural, el anti igualitarismo e islamificación, pero sobre todo, como sugiere el nombre, con crear una alternativa al establishment conservador de derecha, que desprecian como *cuckservatives* [cuck, en el mundo de los fetiches sexuales, es el hombre que se excita "prestando" a "su" mujer] por su suave pasividad cristiana y por prestar metafóricamente a sus mujeres/nación/raza a invasores extranjeros no blancos" (Nagle, 2017, p. 17).

Ya sea que se tome alt right en su sentido amplio o restringido, 4chan jugó un papel definitorio en el movimiento al proveerle de 1) simbología, como la multicitada Rana Pepe; 2) el sentido irónico del humor prevalente en el imageboard; 3) la reputación de 4chan como supuesta cuna de los más modernos movimientos políticos, los mejores memes y las más creativas bromas prácticas. Si bien la ideología y los simpatizantes llegaron a 4chan desde otros rincones de internet, en /pol/ los nacionalistas blancos abrevaron de una situación de interacción que les enseñó a troleear, hacer memes y organizar raids como si fueran los chicos más *cool* de todo el internet.

Wendling, a su vez, define a la alt right como...

un muy flexible conjunto de ideologías que se mantiene unido por aquello a lo que se oponen: el feminismo, el islam, el movimiento *Black Lives Matter*, la corrección política, una idea nebulosa que llaman 'globalismo' y las políticas institucionalizadas de tanto la izquierda como la derecha. Es un movimiento que por casi toda su relativamente corta historia ha existido casi completamente en línea y que, pese a su falta de organización, canales políticos formales, candidatos oficiales o afiliación partidista, irrumpieron en la conciencia *mainstream* en 2016, a la par de la candidatura de Trump (2018, ps. 71).

Quienes formaron parte del movimiento tienen en común estar obsesionados con la raza como categoría explicativa para cualquier cuestión social. Señalar su racismo, como lo hizo

por ejemplo Hillary Clinton, no fue suficiente para minar su capacidad de convocatoria u organización: ya sea porque lo esconden bajo elaboraciones intelectuales - no soy racista, soy científico especializado en la biodiversidad humana - o porque no les parece un insulto - sí soy racista, estoy orgulloso de serlo y te invito a serlo también.

Quienes participaron en este movimiento político abrevaban de la tradición cultural de los trolls de internet y los foros donde han sido más exitosos, así que se distinguían por ser buenos para ganar discusiones en línea tal como se ganan en tales foros: valiéndose de argumentos cuando se puede, pero cuando no, recurriendo a hostigar al contrario y sumergirlo en un torbellino de memes, texto e insultos hasta que se canse y se vaya. Son...

una fuerza opositora sin una estructura organizacional real. Son una criatura del internet, con muchos de sus miembros, incluso algunos de los más prominentes, siendo anónimos o tuiteando bajo seudónimos porque tienen miedo al impacto de sus actividades políticas en sus trabajos y relaciones (Wendling, 2018, ps. 97).

De la alt right, por lo tanto, conocemos sus tácticas predilectas, a qué se oponían, en qué contexto surgieron y algunas cabezas visibles; pero no hay datos exactos sobre el número o composición sociodemográfica de sus integrantes. Por los foros de internet donde surgieron y su manera de hablar de las mujeres es razonable suponer que la mayoría fueron hombres; pero no queda claro cuántos de ellos eran jóvenes adolescentes y cuántos hombres adultos, ni si provenían mayoritariamente de algún país o están repartidos por el mundo.

Otro aspecto notable fue que se presentaban a sí mismos como rebeldes contraculturales, una especie de hippies o punks contemporáneos; pero más allá de su constante remezcla de material gráfico y audiovisual previo - enfocado en generar memes, como Pepe - tuvieron una muy pobre producción cultural: no hay literatura, arte, música ni festivales de la alt right; su actividad se concentró casi exclusivamente dentro de los foros de internet y las redes sociales (Wendling, 2018, ps. 165).

Donde sí innovaron fue en la recontextualización del troleo y las bromas prácticas de 4chan, que empezaron a ser planeados y llevados a cabo como actos políticos. También recogieron de la cultura troll y 4chan una espesa capa de ironía y juegos de lenguaje que

desorienta y confunde a la gente alejada de las culturas de internet - los *normies*, que son la mayoría de la población -; pero al mismo tiempo comunican a quienes sí pertenecen a esas culturas, con un correcto uso de los signos vehículo pertinentes, que los activistas de la alt right son parte de sus comunidades y grupos, que pertenecen a su *nosotros*.

Un último punto a tomar en cuenta es el involucramiento de grupos neonazis. Además de su foro *Stormfront*, desde 2013 cuentan con una página de noticias - entretenimiento, al estilo de *Buzzfeed*, llamado *The Daily Stormer*. Una constante entre los voceros de la alt right fue separarse de los neonazis, quienes tampoco aceptan pertenecer a la alt right porque no está suficientemente comprometida con las causas nazis contemporáneas - limpieza étnica, sobre todo eliminar a la población judía. Aunque puede decirse de la alt right que está más a la derecha que la derecha institucionalizada, en su interior hay dos polos: el que representan los neonazis, abiertamente racistas y apólogos del genocidio, y el que constituyen aquellos agentes - por ejemplo los articulistas de *Breitbart* - que se deslindaban de las posturas más radicales con la intención de atraer adeptos para quienes profesar nazismo sincero es ya ir demasiado lejos - por ejemplo, votantes potenciales de Donald Trump, que se consideraran racistas pero no tanto.

La diferencia es que los más radicales no están dispuestos a modificar un ápice de sus posturas para atraer simpatizantes en la cultura mainstream, mientras los segundos explícitamente los estaban buscando. Se considera que los dos están dentro de la alt right pese a sus desacuerdos porque se usaban entre sí: los nazis proveyeron el marco ideológico fundamental a partir del cual los moderados creaban una narrativa - por ejemplo, cambiando "racismo" por "biodiversidad humana" -, mientras que los moderados atraían gente que, una vez en contacto con la versión moderada de una idea, podría volverse más susceptible que antes a aceptar la versión radical - la academia y los medios son controlados por los judíos y por eso está prohibido hablar de que unas razas son superiores a otras.

La narrativa según la cual la alt right era un movimiento mayoritariamente juvenil, impulsado por la energía de adolescentes en los foros de internet, fue impulsada por voceros como Yiannopoulos y quizá se trate de un dato falso: el hecho es que no contamos

con datos demográficos de un movimiento nacido en foros anónimos y esmerado en los juegos de identidad, ¿por qué habría que concluir que eran mayoritariamente adolescentes?

4chan, por ejemplo, estima que el rango de edad de sus usuarios va de los 18 a los 34 años²¹. Bartell et al. (2016) estimaron que 64% de los usuarios de Reddit tienen edades entre 18 y 29 años, mientras que 29% tienen entre 30 y 49 y 7% son mayores de 49. Un problema con ambos cálculos es que los dos sitios son supuestamente exclusivos para mayores de 18 años, así que la presencia de menores no es reportada por ninguno. Quizá en los años noventa el énfasis en anime y videojuegos podría haber sido un indicador fiable de que una comunidad está compuesta por menores de edad, pero hoy en día los consumidores de esos productos incluyen a personas adultas. Wendling, por su parte, encontró más hombres mayores de 30 años que menores de 20 entre los activistas de la alt right que accedieron a ser entrevistados por él; sospecha que "hay una fuerte posibilidad de que la composición demográfica del movimiento no sea tan juvenil como los propagandistas de la alt right podrían esperar" (2018, ps. 2020).

Estas observaciones son importantes porque, si nos dejáramos llevar por la narrativa de la alt right, parecería que solo los adolescentes están en riesgo de ser movilizados por ellos, pero el problema no está contenido a ellos. Como no contamos con datos demográficos fiables, hay que considerar también la posibilidad de que haya hombres adultos participando; la alt right no necesariamente es un grupo de jóvenes adolescentes - sus ideólogos y la mayoría de sus figuras públicas ciertamente no lo son.

También debe matizarse la capacidad de acción política de la alt right: su capacidad de movilizar adeptos para realizar campañas de acoso en Twitter y bromas prácticas en el espacio offline está bien probada y documentada, pero sus demostraciones políticas - como la marcha *Unite the Right* en Charlottesville, Virginia, en 2017 - han sido desastrosas: fuera del anonimato de internet, sus participantes han sido golpeados al realizar saludos nazis; han perdido sus trabajos cuando se les fotografía y exhibe; y en general no están ni cerca de tener la capacidad de movilización y convocatoria de sus odiados rivales, los movimientos progresistas y feministas. Su activismo digital tampoco es infalible: cuando

²¹ <https://www.4channel.org/advertise>

ha sido orientado a apoyar candidatos europeos en países que no son angloparlantes - como Marine Le Pen en Francia o Geert Wilders en los Países Bajos - los resultados han sido decepcionantes para ellos.

El mayor riesgo de la alt right no tiene tanto que ver con el movimiento en su conjunto como con la aparición ocasional de asesinos solitarios que justifican masacres con el discurso del movimiento y aprovechan sus canales de comunicación para diseminar sus manifiestos - como ya vimos en el caso de Brenton Tarrant. Este problema antecede a la alt right - Anders Breivik asesinó a un amplio grupo de jóvenes progresistas noruegos en 2011 - y se relaciona más con las posturas extremas del nacionalismo blanco que con los juegos irónicos que las enmascaran; pero la alt right ha aumentado la difusión de las posturas de derecha más radicales y podría acelerar la aparición de esta clase de terroristas.

Otro punto destacado de la alt right es la facilidad con que consiguen la atención de los medios de comunicación, tanto tradicionales como digitales, y cómo a través de ellos han conseguido colocar temas radicales en la discusión pública. En este punto la alt right solo ha sido quien mejor exhibe un síntoma de nuestros tiempos: mientras los medios ignoren (por desconocimiento o por verse atrapados en la constante búsqueda de atención en un cada vez más competido espacio online) lo fácil que es manipular los algoritmos de plataformas como Twitter, y mientras crean acríticamente que son reflejos fieles de la opinión pública, seguirán siendo susceptibles a este tipo de manipulaciones.

A lo largo de este trabajo hemos mencionado algunos ejemplos de la alt right usando sus números para colocar temas en la agenda mediática; pero hay al menos un caso donde una sola persona, Joshua Goldberg, creó una red con decenas de identidades en Twitter, Reddit, Facebook, The Daily Stormer, Disqus y hasta en las secciones de comentarios de la prensa, y la usó para crear y alimentar controversias: sus creaciones abarcaban todo el espectro ideológico, desde nacionalistas blancos y hombristas hasta supuestas progresistas feministas y él solo redactaba los puntos y contrapuntos con que estas supuestas personas tenían discusiones que, en su conjunto, estaban presentadas de tal manera que inducían las conclusiones del supremacismo blanco como las correctas. Goldberg llevó su juego de identidades muy lejos; en 2015 fue arrestado por haber pretendido ser un jihadista y

publicado una amenaza de bomba falsa. ¿Habrá otros casos como el suyo? ¿Cuánta capacidad tiene un troll suficientemente dedicado e inteligente para manipular Twitter y, a través de esa plataforma, al resto de los medios?

Ideología y retórica de la alt right

Del contexto en que surgió este movimiento, Wendling (2018) destaca que:

- Los activistas etnonacionalistas, por ejemplo Richard Spencer y Paul Gottfried, llevaban algunos años buscando una manera de llevar sus ideas políticas hacia el *mainstream*.
- El activismo progresista empezaba a causar reacciones en su contra desde la derecha y la propia izquierda; en particular comenzó a tomar fuerza la polémica alrededor de los movimientos a favor de crear "espacios seguros" en campus universitarios de Estados Unidos. La "corrección política", que fue señalada como un enemigo central de la alt right, ha estado por unos años también en la mira de otros.
- Lo mismo ocurrió con el feminismo: conforme aumentan sus éxitos crece también la oposición a él; la alt right ha sido uno de los grupos que han capitalizado este descontento.
- La alt right también capitalizó la oposición a la cultura musulmana, que desde 2001 ha sido alimentada por los prejuicios de la Guerra contra el Terrorismo.
- Otra corriente que antecedió a la alt right fue la oposición a la migración, que en Europa se dirige hacia los migrantes de África y Medio Oriente, mientras que en Estados Unidos se dirige contra la población mexicana y centroamericana.

Paul Gottfried fundó en 2008 el *H. L. Mencken Club* para discutir y promover lo que bautizó como paleoconservadurismo: un movimiento político según el cual es necesario volver a los valores tradicionales; rechazar el multiculturalismo e inmigración pero también al libre mercado y las invasiones militares - sería un movimiento a la derecha de la derecha *mainstream* de los Estados Unidos. Wendling (2018) califica al paleoconservadurismo

como la semilla de la alt right. Gottfried, un profesor universitario, también fue de los primeros en sostener que hay un sesgo malintencionado contra la derecha en los espacios académicos: "estamos convencidos de que nuestras observaciones culturales e históricas son correctas, mientras que las de quienes nos han puesto bajo cuarentena están equivocados" (Wendling, 2018, ps. 339).

Milo Yiannopoulos fue un articulista de *Breitbart News* que, entre 2014 y 2017, fungió como un autoproclamado representante de la alt right. Sus artículos son un buen lugar para rastrear los orígenes de la ideología de este movimiento, pero sobre todo para estudiar el discurso mediante el cual los activistas de extrema derecha congregados en /pol/ aprovecharon el *Gamergate* para buscar adeptos más allá del board donde el administrador de 4chan intentó contenerlos.

Yiannopoulos lideró personalmente, a través de su cuenta de Twitter, ataques contra algunas de las mujeres involucradas en el escándalo, mientras aprovechó su espacio en *Breitbart* para hilar discursos que encontraban puntos en común entre la agenda del nacionalismo blanco y de los jóvenes hombres anónimos que sentían sus espacios digitales - videojuegos y foros de internet - cada vez más invadidos por "el mundo real". Acompañó su fugaz carrera como articulista con un tour por universidades en Estados Unidos y Gran Bretaña que consiguió exitosamente que se organizaran protestas para cancelar sus ponencias - fácilmente recontextualizadas por la alt right como evidencia de que hay una agenda de los progresistas para eliminar la libertad de expresión y una muestra más de lo fácil que les era provocar y manipular a su favor a los progresistas organizados en los campus universitarios de Estados Unidos.

Su carrera como articulista y activista terminó en 2017, cuando el medio digital *Buzzfeed* "obtuvo acceso" (no sabemos cómo) a cientos de sus correos electrónicos y los publicó; había en ellos indicios de que Milo no era el autor de sus propios artículos y algunos textos a favor de la pedofilia que acabaron por arruinarlo. ¿Era Milo solo un rostro manipulado por otros activistas de extrema derecha, los verdaderos autores de sus ensayos? La pregunta es pura especulación, pero viene al caso por las circunstancias no explicadas en que se filtró

su correspondencia y por la cercanía de la alt right con 4chan, donde los juegos de identidad y máscaras son algo cotidiano.

Ya sea que Yiannopoulos escribiera o no sus artículos, su contenido es un esfuerzo explícito por vender las ideas del supremacismo blanco a la generación de jóvenes anónimos movilizados por el *Gamergate*, y sirven por lo tanto para entender qué pudo motivar a parte de la comunidad de 4chan a unirse a las campañas de la alt right más allá del *Gamergate*; detonaron el proceso que culminó en la confusa entremezcla de 4chan, su comunidad, sus memes, sus trolls, la derecha radical y la victoria electoral de Donald Trump.

Lo primero que nos otorga Milo es una oportunidad de entender la ideología de la alt right y desagregar lo que hasta ahora, por conveniencia, hemos llamado "la derecha radical", "el nacionalismo blanco" o "el supremacismo blanco". En un artículo que tanto Nagle (2017) como Wendling (2018) identifican como fundamental para interpretar a la alt right, Allum Bokhari y Milo Yiannopoulos (2016) citan las influencias intelectuales del movimiento, al cual introducen con una definición elogiosa:

La derecha alternativa, más comúnmente conocida como la *alt right*, es un movimiento amorfo. Algunos - sobre todo en el *establishment* - insisten en que no es más que un vehículo para los peores desperdicios de la sociedad humana: antisemitas, supremacistas blancos y otros miembros del conjunto de *Stormfront* [el foro neonazi por excelencia]. Están equivocados [...] Hasta ahora, nadie ha podido realmente explicar el atractivo y alcance del movimiento sin advertencias desesperadas ni manifestaciones de virtud [virtue-signalling] frente a sus lectores. Parte de ello se debe a la adicción de la alt right a la provocación. La alt right es un movimiento nacido de los límites jóvenes, subversivos y subterráneos del internet. 4chan y 8chan son centros de la actividad de la alt right. Por años, miembros de estos foros - políticos y no políticos - se han regodeado en bromas juveniles para llamar la atención. Mucho antes de la alt right, los 4channers hicieron de troleo a los medios nacionales su deporte doméstico. Tras haber defendido a los videojugadores, otro grupo acusado de alojar a los peores desperdicios de la sociedad humana, nos hemos visto obligados a tomar un vistazo más cercano a la fuerza que está alarmando a tantos (Bokhari, Yiannopoulos, 2016)

Hay dos sofismas en esta introducción. El primero es la negación explícita, y falsa, del involucramiento de *Stormfront* y su comunidad neonazi en el movimiento. Aunque ciertamente es improbable que conformaran su mayoría numérica en 2014, miembros de ese foro fueron los pioneros en la colonización de dos boards de 4chan, /news/ y luego /pol/. Negar lo evidente es un tema recurrente en las caracterizaciones que la alt right hizo de sí misma.

El segundo es su reinterpretación de 4chan y su comunidad: toda su historia de activismo, troleo y bromas prácticas serían ahora un antecedente del activismo del *Gamergate* y las campañas de la alt right; pese a que está documentado que antes de este momento troleo se consideraba un fin en sí mismo, no una herramienta para avanzar alguna agenda política, y menos aún un instrumento para apoyar la agenda política de la derecha radical. Establecer un nexo íntimo entre la derecha radical y 4chan fue una de las victorias de la alt right; pero es falso decir que siempre estuvo ahí.

Tras esa introducción, los autores explican que la diferencia fundamental entre la alt right y los simples racistas o skinheads es "la inteligencia", el ser "peligrosamente brillantes". Para apoyar su argumento el ensayista menciona una larga lista de influencias intelectuales, que resumimos en la **Tabla 2**.

Tabla 2: influencias ideológicas de la alt right (elaboración propia)	
Autor	Argumento
Nueva Derecha Francesa	Políticos como el belga Dilip Dewinter fueron los primeros en argumentar, basándose en las teorías de Antonio Gramsci, que no hay ninguna "mayoría silenciosa" que naturalmente sea tradicionalista: quizá haya grupos hegemónicos que, mediante su control de aparatos ideológicos, pueden virar a la mayoría a donde sea. Las mentes de la masa son manipulables a través de los medios; si favorecen a la izquierda es porque maniobró para controlar los aparatos ideológicos; la derecha necesita disputar ese control.
Richard Spencer y su sitio alternativeright.com	Autor nacionalista blanco, activista apoya una "limpieza étnica pacífica" en los Estados Unidos; alguna vez calificó el manifiesto del multihomicida noruego Anders Breivik como una lectura obligatoria. Declaró haber inventado el término "alternative right" - Gottfried lo disputa - y se distinguió por convertirse en un ícono mediático del movimiento. Los dos escándalos más asociados con él son una ocasión en que fue golpeado por activistas de izquierda mientras daba una entrevista y una reunión donde celebró la victoria electoral de Donald Trump con un saludo nazi.
Jack Donovan, autor de <i>The Way of Men</i>	Autor "masculinista"; sostiene que el hombre (masculino) ha sido domesticado y reducido por la sociedad contemporánea a ser una criatura cobarde y alejada de su gran destino heroico. Los hombres naturalmente tendrían que ser soldados, cazadores, en control; ahora están sometidos por la sociedad y las mujeres.
Steve Sailer, proponente del estudio de la "biodiversidad humana"	Sostiene que toda diferencia social es resultado de una diferencia genética; la estructura actual de la sociedad humana es causa de la selección natural y por lo tanto los marginados son naturalmente inferiores a los poderosos; i. e., un africano es naturalmente inferior a un noruego. No hay diferencias sociales, solo biodiversidad humana. Como cada raza equivalente a una especie; se sigue que a cada "especie" le corresponde vivir en ciertos "ecosistemas" (i.e., países) y no en otros.

<p>Eliezer Yudkowsky y los "neorreaccionarios" en lesswrong.com</p>	<p>Argumenta que la ciencia computacional y la psicología cognitiva demuestran que el corpus central del pensamiento occidental que se enseña en las escuelas está plagado de sesgos; los consensos académicos no son resultado de deliberación racional y científica sino de la perpetuación de prejuicios por un grupo cerrado que solo repite lo que le dijeron. Un análisis auténticamente científico y racional prueba que la democracia liberal y el igualitarismo no son mejores que sus contrarios, decirlo es repetir prejuicios sin pensar.</p>
<p>Jonathan Haidt, autor de <i>The Righteous Mind</i></p>	<p>Propone que el conservadurismo proviene de un instinto natural para preservar la cultura y los valores de la propia tribu; los seres humanos son conservadores por naturaleza y solo una intensa campaña propagandística de adoctrinamiento puede crear personas que lo nieguen.</p>
<p>Andrew Breitbart, fundador del sitio de noticias Breitbart</p>	<p>Creador del popular sitio de noticias con su nombre, al cual vislumbró como "un Huffington Post de la derecha". Se le recuerda por una máxima: "la política está río abajo respecto a la cultura". Murió en 2012, antes de que su experimento tuviera sus exitosos resultados. Steve Bannon quedó a cargo del sitio, lo alineó al discurso e intereses de la alt right, lo convirtió en un importante aliado electoral de Donald Trump y luego fue parte de su gabinete.</p>
<p>"El equipo meme"</p>	<p>Con esta etiqueta, Milo generaliza a los anónimos de 4chan, 8chan, Reddit; se repite que todos siempre han sido gente muy inteligente y de derecha, se dice que son la versión contemporánea de quienes en los 60 se rebelaban contra sus padres y se enfatiza que todos sus discursos de odio son broma, lo que pasa es que los adultos no lo entienden.</p>
<p>Neonazis o 1488ers; <i>Stormfront</i></p>	<p>1488 es código para referirse a los nacionalistas blancos: 14 palabras tiene su slogan en inglés ("debemos salvaguardar la existencia de nuestro pueblo y un futuro para los niños blancos") y H es la octava letra del alfabeto, entonces 88 es HH, Heil Hitler. Bokhari y Yiannopoulos (2016) reconocen que existen dentro de su movimiento, pero los califica como anticuados y extremistas, para concluir que "no hay muchos, a nadie le agradan y es improbable que consigan algo significativo dentro de la alt right". Si se buscan auténticos neonazis en internet se les puede encontrar en el foro <i>Stormfront</i>, desde donde colonizaron /pol/, en 4chan.</p>

<i>The Daily Stormer</i>	Ese sitio web, que cuenta entre sus colaboradores con el famoso troll <i>weev</i> (informante de Gabriela Coleman y el New York Times; hoy abiertamente neo nazi como documenta Wendling, 2018, ps. 2195) es una especie de versión neonazi de <i>Buzzfeed</i> : un blog donde se busca promover la ideología nazi mediante memes, humor e ironía. Destaca también por coordinar ataques contra periodistas y activistas judíos en Twitter; ocasionalmente es obligado por las autoridades a desaparecer de la <i>web</i> , pero hacia agosto de 2020 ha vuelto y puede ser fácilmente hallado con algunas búsquedas en Google y Wikipedia.
Mencius Moldbug (seudónimo de Curtis Yarvin), autor del blog Unqualified Reservations, "neorreaccionario".	Este blog se describe a sí mismo como una píldora roja que te puede sacar de la Matrix y cómo "básicamente el anti - Chomsky", cuya meta es "curar tu cerebro". Su postura intelectual es definida como "ingeniería política". Uno de los hechos descubiertos por el autor (no interpretación, hecho) es que las universidades y escuelas, al promover el multiculturalismo, impulsan una agenda para eliminar a los europeos y su cultura del planeta. Si no fuera así, ¿por qué no permiten dar clases sobre nacionalismo blanco pero sí sobre cultura africana?

Yiannopoulos y Bokhari describen a la alt right como un Frankenstein, una combinación de elementos disímiles pero unidos en su resentimiento contra el *establishment*. El propósito de su ensayo es demostrar que no pueden ser reducidos a simples racistas enojados; en eso tienen razón. Aunque todos los grupos tienen en común la promoción del nacionalismo étnico, comparten también una manera de explicar al mundo social donde el racismo no solo tiene sentido, sino que se convierte en la única explicación razonable. Los puntos en común de los autores en la **Tabla 2** son:

- **Cientificismo evolucionista:** si el darwinismo y el racismo parecen estar hechos el uno para el otro es porque nacieron juntos; Darwin publicó *El Origen de las Especies* en 1859 y Herbert Spencer publicó *El organismo social* en 1860. La simplificación de la selección natural como "supervivencia del más apto" se asocia comúnmente a Darwin, pero el aforismo es de Spencer. Si se está buscando un discurso a favor de la inequidad social, pocos son mejores que uno donde se explica,

en retrospectiva, que los americanos, africanos y asiáticos son naturalmente inferiores a los europeos.

- **Antiacademicismo:** El darwinismo social ha orbitado a las ciencias sociales desde el siglo XIX. Lo auténticamente novedoso es la facilidad con que hoy en día se desestima, sin necesidad de presentar siquiera un argumento, al edificio completo de la reflexión sociológica. En este punto la alt right se encontró con un camino ya muy bien andado; por ejemplo ya vimos como para McLuhan (1960) es una reliquia obsoleta, para Dawkins (1989/1976) es superstición, para Latour (1986) es un estorbo. Sería impreciso llamar a esta tendencia anti intelectualismo porque tiene un blanco muy claro, todos los académicos en el campo de las ciencias sociales y las humanidades, a los que se presenta una y otra vez como obsoletos ante el implacable avance de la física, la tecnología, el procesamiento de datos... los auténticos científicos, por ejemplo los físicos y los ingenieros, podrían sin mucho esfuerzo crear modelos que lo demuestren (si no lo han hecho, cuenta esta versión, es porque sería tan trivialmente fácil que no han querido). Esa narrativa antecede a la alt right por décadas, ellos solo agregaron que si las ciencias sociales existen es porque todos los académicos de todas las universidades del mundo se pusieron de acuerdo para pretender que lo que dicen tiene algún sustento.
- **La píldora roja:** ¿cómo explicar a un grupo que su discurso es al mismo tiempo verdadero y minoritario? La alt right recurrió a la metáfora de la *Matrix* para contar que todos han sido enajenados menos quien reconoce la verdad en sus postulados. El marxismo de Gramsci es determinista y se presta bien para contar esta historia: los dueños de los aparatos ideológicos controlan a la masa a través de las universidades, escuelas, medios de comunicación; la mayoría ha visto su conciencia reemplazada por una falsa conciencia. ¿Por qué está mal visto decir abiertamente que un africano es inferior por naturaleza a un europeo? Porque la masa ha sido engañada y cooptada a favor de la superestructura ideológica, que a su vez es un resultado de la estructura económica.

- **La inteligencia:** hay dos sentidos en que la inteligencia es un tema central para la alt right: porque buscan deducirla a partir de indicadores sociales (un país más pobre es menos inteligente que uno rico, porque la inteligencia se deduce de la situación económica) y porque un tema recurrente en sus discursos, tanto el artículo de *Breitbart* que presentamos como cotidianamente en /pol/, es que ellos son las personas más inteligentes y racionales del planeta entero.
- **Canales digitales de comunicación:** conforme fueron expulsados de la academia, los foros de internet más populares y la prensa, los precursores de la alt right tenían en común haberse visto obligados a crear sus propios canales de comunicación en internet, sobre todo sus propios blogs y sus propios foros de internet. Gracias a internet no necesitaron el apoyo de ninguna institución tradicional o del *establishment* para encontrar un espacio donde publicar sus ideas y con el tiempo esto les dio un aura clandestina que se presta bien al resto de su narrativa, donde la verdad es sistemáticamente silenciada por la élite y sus aliados.

Tácticas retóricas de la alt right: la píldora roja, la catedral y la ventana de Overton

Vale la pena detenernos también en los textos de Curtis Yarvin, autor del blog *Unqualified Reservations* - bajo el seudónimo Mencius Moldbug - porque además de proveer ideas centrales al movimiento fue un precursor de su estilo retórico. En primer lugar por su manera de presentarse a sí mismo, como un joven empresario de Silicon Valley para el cual abandonar la escuela fue una ventaja, porque le otorgó una visión heterodoxa que, por ser ajena al consenso académico, está más cerca de la verdad: donde ensayistas más modestos presentan observaciones y opiniones, Mencius Moldbug anunciaba haber "descubierto hechos".

Comparte con el resto de ideólogos de la alt right el uso de los hombres de paja como estrategia retórica predilecta: presentar una versión sesgada y falsa de alguna idea - particularmente las progresistas o de conservadores moderados - para luego desmentirla y pretender que hallar contradicciones en su caricatura de esa postura equivale a encontrarlas en su versión auténtica. Tal fue su estrategia argumentativa central, que acompañó con algunas tácticas específicas:

- Mezclaba referencias filosóficas y económicas con recuerdos e imaginaria de la cultura pop. En particular hizo suya la metáfora favorita de /pol/, las píldoras rojas y azules de *La Matrix*, a la cual recurrió reiteradamente para presentar sus opiniones como "píldoras rojas", hechos a los que se tiene acceso una vez que se acepta que todos están equivocados menos quienes las toman.
- Estaba firmemente instalado en la postura según la cual todo producto de la academia es malintencionado y erróneo, lo cual lo protegía de quien quisiera argumentar en contra suya con textos académicos. Cuando sumamos a eso que sus opiniones eran presentadas en un blog donde los comentaristas mayoritariamente estaban de acuerdo con él, toda persona que intentara contradecir sus textos se enfrentaba a un torbellino de reacciones negativas y burlas - se veía inundada en un torrente de *shitposting*.
- Cuando se combina su propensión a escribir textos muy largos y atiborrados de metáforas y falacias, redactadas una tras otra con una postura según la cual él está diciendo la verdad y es obligación de quién no está de acuerdo contradecirlo, llegamos a un estado en el cual "las metáforas de Yarvin se apilan una sobre otra, multiplicándose como virus, y refutarlas todas requiere múltiples libros" (Wendling, ps. 520).

Basta un poco de familiaridad con el estilo y los estándares de la academia para identificar que los textos de Yarvin están repletos de huecos argumentativos; pero los académicos nunca fueron su público: "son juegos intelectuales diseñados para apelar a gente con relativamente poca experiencia en los juegos intelectuales, pero que a la vez son jóvenes e interesados en política" (Wendling, 2018, ps. 566). Como ejemplo de ello podemos citar un fragmento de su "teoría de la subclase que gobierna", según la cual las minorías, ya sea porque los progresistas son malintencionados o solo ingenuos, se alían con los marginados para hacerse del control del Estado, del cual luego se aprovechan para beneficiarse a costa de los habitantes más ricos y mejor preparados:

Aquí dejo mi reto a los progresistas, multiculturalistas, 'dinamistas' y similares: si su antirracismo es lo que claman que es, si no es más que Voltaire 3.0, ¿por qué el

etnocentrismo no europeo y la hostilidad anti europea no les molestan en lo más mínimo? [...] Por favor exprésense en simple inglés, no en respuestas predeterminadas estalinistas. Confíen en nosotros, esas ya las conocemos [...]

¿Por qué la gente "blanca" tiende a ser más rica que la gente "negra"? Esto podría ser el resultado de a) una distribución preexistente de la riqueza heredada de la era en que el Estado se alineaba con la gente "blanca", b) una conspiración secreta de la gente "blanca" para hacer equipo contra sus adversarios morenos, o c) variables independientes, como la genética y la cultura, que tienden a hacer a los "blancos" productores de trabajo mejor valuado que los "negros". O, por supuesto, las tres (Moldbug, 2008).

Tras más maniobras retóricas, Yarvin concluye que los Demócratas están abriendo las puertas de Estados Unidos a los mexicanos para luego convertirlos en votantes y usarlos como herramienta contra otros grupos: "cuando tienes un problema con alguna tribu de bárbaros, lo que necesitas es buscar un montón de bárbaros todavía peores y azuzarlos a atacar a los bárbaros originales" (Moldbug, 2008).

El texto anterior es un ejemplo de las estrategias retóricas predilectas de este autor, pero Yarvin tuvo dos contribuciones a la alt right más allá de enseñar a sus adeptos cómo apantallar a los ingenuos: el concepto de **la Catedral** y el de la **ventana de Overton**.

El primero es simplemente una manera nueva de referirse al concepto marxista de la superestructura ideológica: la alt right retomó ideas de Gramsci, pero como uno de sus postulados centrales es que la academia es un gran aparato estalinista, no podía usarlas sin un cambio de nombre. La Catedral es la suma de la prensa, las universidades, los políticos, los académicos y los activistas que construyen una falsa conciencia para el pueblo y trabajan para implantarla en él; la única diferencia entre la teoría gramsciana original y la interpretación de Yarvin es que para éste último no son los burgueses quienes tienen el control de los aparatos ideológicos del Estado, sino "los progresistas" o "la élite liberal". La función de La Catedral es promover, malintencionadamente, la adopción del pensamiento de izquierda; el resultado es que vivimos en una teocracia donde la izquierda anhela prohibir el pensamiento disidente - lo cual se manifiesta en la principal fuerza opresora contemporánea, la corrección política.

La noción de la ventana de Overton se relaciona íntimamente con el activismo-troll que la alt right despliega a lo largo de internet. El discurso de los políticos y la opinión pública está contenido dentro de un rango de interpretaciones y temas; ese rango es la ventana de Overton y fuera de él queda todo lo que una sociedad considera impensable. Cuando se habla reiteradamente en público de lo impensable, se abre esa ventana; si se deseara por ejemplo que en Estados Unidos hubiera una limpieza étnica, un primer paso será abrir la ventana hasta que incluya una vista de esa posibilidad. La alt right considera una victoria en sí misma que se hable de sus ideas porque les da visibilidad; no importa que los medios las ridiculicen y critiquen, es suficiente con que las repitan y reconozcan.

La presencia de la alt right en internet también va de la mano con la ventana de Overton. Cuando los medios impresos y electrónicos mencionen los temas que la alt right buscaba colocar en la agenda, quizá alguien entre la audiencia dará un siguiente paso: buscar en internet "¿qué es la limpieza étnica?"; quizá en el camino llegue a alguno de los blogs, foros y revistas de la alt right, donde se le podrá "dar la píldora roja" para que se vuelva un aliado. O mejor aún, los activistas del movimiento pueden ir directamente a las redes sociales y los foros de internet a colocar mensajes provocadores: todo aquel que comente para desmentirlos o criticarlos solo les está dando cada vez más eco y podría causar que otros curiosos caigan en sus redes digitales.

La magia de los memes: la alt right, el Gamergate y más allá

El éxito de la alt right durante el *Gamergate* descansó en que logró hilar toda una narrativa conspiratoria según la cual "la industria completa fue invadida hasta llegar al punto en que los juegos ya no reciben reseñas favorables según sus méritos, sino según qué tanto sus programadores se conformaban a las políticas identitarias de los progresistas" (Wendling, 2018, ps. 1033).

Al centro de la polémica hubo dos puntos que sí podrían discutirse con calma: el periodismo de videojuegos sí tiende a estar muy cerca de la industria y a tener criterios opacos para decidir qué promueve; el activismo feminista en Youtube, Twitter y Tumblr sí ha hecho generalizaciones ingenuas o malintencionadas sobre la comunidad de videojugadores - ¿son realmente todos y cada uno hombres machistas, inmaduros y

estúpidos?... pero lo primero en irse por la borda durante el *Gamergate* fue la inteligencia y la mesura. Como escribe con sorna Nagle (2017) los activistas del Gamergate se dedicaron intensamente a troleear, amenazar de muerte y publicar información personal sobre las mujeres involucradas *para mostrar que el sexismo en la comunidad de videojugadores no es un problema real*.

Los puntos a debate dejaron de ser relevantes para el *Gamergate* casi de inmediato. La agitación se volvió un fin en sí mismo conforme los activistas movilizados, agrupados en /v/ y Reddit, descubrieron su capacidad colectiva para seleccionar objetivos y acosarlos, atraer la atención de los medios digitales y tradicionales, e impulsar con éxito al al centro del debate público la narrativa radical construida en los foros más inaccesibles de internet.

El lado tóxico del Gamergate empezó a ser visto por los activistas no como un error, sino como un aspecto positivo. Quienes estuvieron involucrados en la campaña vieron qué tan efectivo es el troleo para captar atención y silenciar enemigos, y pronto fue adoptado y celebrado como táctica. La saga sirvió como una prueba de vestuario para las ofensivas de la alt right durante la campaña de Trump (Wendling, 2018, ps. 1060)

La alt right también se hizo también de dos aprendizajes tácticos durante el Gamergate. El primero fue lo susceptible que el algoritmo de Twitter es la manipulación por actividad coordinada - como describió Hine et al. (2018) - y cómo manipular Twitter sirve a su vez para llamar la atención del *establishment* - para abrir la ventana de Overton, en términos del movimiento.

En segundo lugar, el Gamergate fue una prueba exitosa para las tácticas retóricas de la alt right. Los grupos mayoritarios pueden ser presentados como víctimas, las feministas pueden ser presentadas como censoras con gran poder y el consenso social puede ser presentado como una gran mentira. El resultado es que los activistas podían verse a sí mismos como auténticos soldados en una lucha por la verdad, los únicos que tomaron la píldora roja y salieron de la Matrix: en ese contexto es donde cobra sentido que enviar memes de la rana Pepe (y la ocasional amenaza de muerte "irónica") a una tuitera feminista sea vivido como un auténtico acto de rebeldía, valentía y resistencia.

En el reducido mundo con lo que queda de los foros de internet como se conocían antes de las redes sociales - o sea 4chan y Reddit - Gamergate fue un suceso auténticamente coyuntural. La alt right enmarcó el escándalo dentro de su modelo explicativo del mundo - hay un esfuerzo común de la élite liberal por eliminar el pensamiento libre y obligar a todos a adoptar sus ideales falsos - y logró con ello ganar adeptos entre la comunidad de videojugadores, tanto en /v/ como en Reddit, y reclutarlos en campañas que, según su narrativa, no eran antifeministas sino pro libertad de pensamiento.

Enmarcar la política como una batalla de vida o muerte, y formular un lenguaje completo dentro del cual incrustaron sus conceptos, atrajo a videojugadores, hombres alienados y anónimos amantes de las bromas. (Wendling, 2018, ps. 1668)

Al día de hoy, la alt right sigue incluyendo el Gamergate como parte de una narrativa sobre sí mismos, como una prueba del poder de sus ideas y de su capacidad de convocatoria. Artículos como los que citamos al reseñar la historia de la rana Pepe, donde se habla con seriedad sobre la posibilidad de que unos cuantos memes sean capaces de llevar a un candidato a la presidencia de Estados Unidos, jugaron a favor de su manera de contar las cosas y vieron nacer otro concepto íntimamente asociado con /pol/ y la alt right: la magia de los memes; *meme magic*.

Wendling cita un post que quedó conservado en la *Encyclopedia Dramatica* (Sin autor, 2020a), donde un anónimo de /pol/ cuenta en sus propias palabras cómo se desarrolló todo este proceso:

Anonymous (ID: [LX/HTU9N](#))  01/26/17(Thu)17:25:38 No. 109255051 ▶ [>>109255564](#)
[>>109255606](#) [>>109255636](#) [>>109255849](#) [>>109256323](#) [>>109257213](#) [>>109257650](#) [>>109257848](#)
 File: [Cw2O-OVUcAAqwE2.png](#) (605 KB, 542x627)



[>>109253171](#)
 A woman cheated on her boyfriend and fucked 5 guys, some of which were reviewing her shitty indie game.

He spilled the beans and everyone called out the reviewers for not mentioning the developer literally fucked them.

So a bunch of autists got together to see what other drama was there, and uncovered a shitload of collusion and favor trading for shilling of each other's games and organizations.

It would have ended there as "no fucking shit gaming journalism is just one big circlejerk of shilling" but they tried to cover it all up. The cover up was this massive lockstep "gamers are dead" campaign and making up a bunch of baloney to disguise what a bunch of jokes they are.

Then it kept growing and growing until it went mainstream. Celebrities chimed in, feminists went to the UN, federal investigations into harassment, etc. It got wildly out of control and redpilled a bunch video game playing losers about how the media works to control narratives. How Jews and feminists and blacks use the same tactics to be victims that can only be helped through more shekels, etc.

That redpilling led to a lot of new /pol/ members being born because people starting seeing the same tactics in political media and started asking questions. It turned out shitposting about controlled narrative and happenings is more fun than video games because they all suck now.

Then a bunch of stuff happened and Donald Trump is now the president.

Figura 39: narración del Gamergate y el poder de la alt right, según /pol/

En resumen, el texto cuenta que todo empezó cuando una mujer engañó a su novio con cinco hombres, uno de los cuales reseñó su juego; un grupo de autistas se juntó para buscar más evidencias de corrupción e intercambio de favores; los medios reaccionaron a los ataques contra sus periodistas intentando mentir sobre lo ocurrido; en el camino los videojugadores aprendieron cómo los medios, judíos y feministas controlan narrativas; muchos de ellos tomaron la píldora roja, se unieron a /pol/, aprendieron que toda la prensa funciona como la prensa de videojuegos; luego pasaron cosas y ahora Trump es presidente.

La "magia de los memes" es la idea según la cual puede afectarse a la realidad mediante la creación y diseminación de memes - puede ir desde quienes sostienen que cambia a la sociedad y la historia hasta quienes creen que podría afectar fenómenos físicos como el clima; como otros productos de /pol/, es difícil distinguir qué tan en serio o en broma se sostiene la idea. Lo que sí se dice claramente en serio es que los memes son el único factor explicativo detrás de la victoria electoral de Donald Trump, ya que esa manera de describirla otorga a /pol/ y la alt right un poder y capacidad de acción cuasi sobrenaturales, auténticamente mágicos, y les ayudan a motivar a nuevos reclutas a participar en sus campañas. Sin embargo, como apunta Wendling, si la magia de los memes es un asunto perceptual, ¿no es también una profecía autocumplida? ¿Acaso no creamos el poder de la alt right para influir en el discurso social conforme le dedicamos nuestra atención y nuestros análisis? (2018, ps. 1427)

El interés académico en la alt right va más allá de su peculiaridad. Es posible que otros grupos extremistas, del signo político que sea, aprendan sus tácticas y las lleven a cabo; conviene entonces aprender a distinguir los avisos tempranos de que algo así está sucediendo de nuevo; pero es posible también que algunas de sus tácticas sean incorporadas dentro de la política *mainstream*, como sugiere Merrin (2019) que ocurrió con Donald Trump.

La cercanía entre los trolls de la alt right y la campaña de Donald Trump, que llamó la atención de la prensa estadounidense hasta provocar artículos de opinión sobre la Rana Pepe, descansa en que cuando inició la campaña electoral que lo llevó a la presidencia Trump era considerado una broma - dentro y fuera de 4chan -, alguien que primero sería incapaz de conseguir la candidatura del Partido Republicano y luego sería incapaz de ganar la elección.

Los anónimos en 4chan que reaccionaron a Trump como un troll estaban, por supuesto, equivocados, ya que Trump era serio sobre su candidatura, pero acertaron al detectar algo *trollesco* en su quehacer político. El juego en torno a una caricaturesca estrella de reality shows compitiendo por la presidencia se sentía en efecto como si alguien estuviera troleando al sistema político, un sentimiento reforzado por las azarosas opiniones políticas de Trump y sus casi absurdistas declaraciones y políticas (Merrin, 2018, p. 211).

Trump, a través de Twitter, hace política como si fuera un troll en la tradición de Usenet hasta 4chan: lo relevante de sus mensajes "no es su lógica, coherencia, ideales o la posibilidad de ser defendidos, sino el simple hecho de lanzarlos y ponerlos *ahí afuera* para el público" (Merrin, 2018, p. 202): los tuits de Trump no valen tanto por su contenido como por su función de carnada. Otro punto en común entre este presidente de Estados Unidos y los trolls de internet es que se presentan a sí mismos como fuerzas contra el *establishment*, así que todo intento por descalificarlos o contradecirlos puede ser recontextualizado como una prueba de que se es un auténtico rebelde en primer lugar.

Merrin argumenta que la cultura de los trolls ha sido descubierta, apropiada y vuelta arma por algunos políticos contemporáneos: "toman del troleo el uso del humor, la sátira y la intervención caótica para atacar o crear confusión sobre una posición, idea, argumento, conducta u orden existentes y establecidos. Pero se distingue del auténtico troleo en que lo hace para apoyar un orden o una posición alternativa en la cual cree: a diferencia del troleo, la política - troll *es seria*" (Merrin, 2018, p. 219). La alt right fue pionera en esta apropiación y Donald Trump ha sido el caso más estudiado hasta ahora, pero abrieron una puerta que activistas y políticos de todo signo podrían seguir más adelante.

Al uso del troleo por los políticos podría corresponder una audiencia que, en 4chan y más allá, se vale de él como "su modo de expresión, participación y activismo político más comunes" (Merrin, 2018, p. 220): ¿cuántas personas, particularmente los más jóvenes usuarios de imageboards, foros de internet y redes sociales, no conocen otra manera de hacer política? ¿Qué tanto podría minar a la cultura democrática que lo normal, al encontrar a alguien que no comparte nuestras opiniones, sea trolearlo? Si llegáramos al momento en que cada uno estuviera troleando a todos los demás, la vieja distinción entre un troll y un cretino se vuelve irrelevante, porque ya no quedan "víctimas inocentes" a las cuales explotar por comedia sino que todos están ya dentro del juego: ¿podría la democracia funcionar en un contexto donde la comunicación entre ciudadanos se da a través de interfaces que favorecen el insulto y la ironía?

Por el momento estas especulaciones quedan solo como tales, pero son útiles para mostrar que el uso del troleo como táctica política trae consigo un riesgo que va más allá del caso específico de la alt right y su promoción del supremacismo blanco.

Las vidas reales se viven online y las vidas online permean y se disuelven al mundo real. Ya no podemos separar al internet de la vida cotidiana, así que la cultura de los chans [imageboards] y la guerra de memes son un fenómeno del mundo real también. Jason Wilson reportó que en un rally de la alt right en la plaza central de Boston, en mayo de 2017, hubo manifestantes de derecha disfrazados de memes de 4chan. Hubo *cosplay* [disfraces] de Pepe la Rana, gente vestida como Based Stickman [otro meme] y personas enarbolando la bandera de "Kekistan", el país imaginario creado por miembros de 4chan y la multitud clamaba "¡fuera los normies!" [...] La defensa de las estatuas confederadas ya no trataba de eventos y personas históricas sino que, como señala Wilson, 'los nacionalistas blancos han estado convirtiendo las estatuas en puntos de encuentro para resistir al multiculturalismo, el feminismo y los derechos de las minorías' - en otras palabras, en resistencia contra el mundo políticamente correcto contra el que 4chan y Reddit protestan en línea (Merrin, 2018, p. 221)

Destacar las coincidencias entre 4chan, la alt right y un político como Trump es una invitación a pensar en los alcances de esta entremezcla entre la política, los trolls, los espacios digitales y el mundo offline. 4chan es un caso extremo de la tendencia a simplificar y reducir la discusión política, así que sirve al menos como un tipo ideal o modelo de lo que no quisiéramos ver en una sociedad democrática. Si algunas de sus prácticas se filtran hacia figuras prominentes en la vida real, quizá sea motivo para prender algunas alarmas.

¿Es 4chan el canario en la mina?

Podemos recapitular los elementos que predispusieron a 4chan para que fuera cooptado por la derecha radical:

- **Tecnológico:** el anonimato y baja moderación eliminan el riesgo personal para quien publica discursos radicales y son importantes en el contexto del ecosistema mediático de 4chan porque éste imageboard es el último espacio de internet anónimo con un número alto de participantes. La efimeralidad de las publicaciones en 4chan, y su alto volumen, lo hacen ideal para encontrar discursos y significantes que serán populares a lo largo de toda la internet.
- **Cultural:** los anónimos tiene patrones de publicación tan estables que cada board, así como 4chan en su conjunto, funciona como una situación de interacción estable, con signos que señalan pertenencia al grupo y mecanismos de control para alejar a los extraños y cohesionar a los propios. Esto se prestó a los fines de la alt right por dos motivos: 1) se tomaron el tiempo de aprender a comportarse como los anónimos y enviar señales para ser reconocidos como "uno de nosotros" y 2) la tendencia de algunos anónimos a desestimar *todo* lo que no es popular en 4chan, bajo la premisa de que es un modelo de discusión racional, los vuelve susceptibles de tomar por verdadera cualquier cosa que sea muy repetido en 4chan.
- **Transgresor:** la fama y capacidad de acción de los trolls de 4chan era ampliamente probada y conocida desde antes de 2014, así que en la comunidad siempre se encontrará a gente dispuesta a participar en "invasiones", sea cual sea su motivo. Desde los primeros años, además, estaban acostumbrados a valerse de la simbología nazi: la línea entre un troleo irónico y uno motivado por quienes sinceramente quieren promover a los nazis siempre fue muy débil; para un observador externo es indistinguible. Por otro lado, 4chan siempre ha sido un foro donde esmerarse en presentar argumentos razonados es inútil, ya que por diversión o costumbre, quedarán rebasados por un imparable torrente de shitposting. Comparado con la complejidad de un discurso razonado y sustentado sobre las causas de los problemas sociales contemporáneos, el discurso de la alt right, con su núcleo

neonazi, es simple sin dejar de ser internamente coherente: todo es culpa de los judíos y los no blancos; todo es mentira menos lo que te decimos nosotros.

Por los motivos anteriores, 4chan ha sido desde 2014 el espacio donde la alt right puede conversar y buscar nuevos reclutas, además de una pieza fundamental de su estrategia mediática. ¿Fue un caso aislado o el primero entre movimientos radicales por venir?

A favor de que fue un caso aislado podemos argumentar que, cuando alejamos nuestra mirada de 4chan y los espacios digitales, las fantásticas conquistas de la alt right dejan de parecerlo tanto:

- 4chan era una presa fácil; pero la capacidad de acción de la alt right en las redes sociales está contenida a las invasiones, la capacidad para impulsar hashtags y campañas de agitación, así como para shitpostear y troleear de manera que se silencien conversaciones por un tiempo.
- Lo mismo se puede decir a propósito de que la capacidad de acción de la alt right ha estado contenida casi exclusivamente a los Estados Unidos: ¿se trata de un problema global o un producto de su sociedad y su manera de hacer política? Quizá representen un riesgo en ese país, pero no para el resto.
- Al pasar mucho tiempo en 4chan se empieza a tener una sensación incómoda: hay muchos neonazis en el mundo y se sienten tan empoderados que a la menor provocación argumentan a favor del exterminio de todos los mexicanos... pero tendrían que caer muchas barreras más antes de que esa gente y sus discursos puedan actuar públicamente en el espacio offline, dando la cara y no escondiéndose tras el anonimato y el shitposting: el resultado de los pocos mítines de la alt right en Estados Unidos, tras la victoria de Trump en 2016, fue a menudo que los asistentes fueran expuestos y perdieran sus trabajos porque, sorpresa, fuera de 4chan sí hay muchos estadounidenses sumamente hostiles a los nazis.

Aceptar acríticamente la elogiosa manera en que la alt right y los anónimos de /pol/ se describen a sí mismos, como capaces de cambiar al mundo con la magia de los memes y en la cúspide de la cultura de internet, es tentador: son el villano perfecto para artículos

periodísticos o académicos sobre los riesgos contemporáneos de internet, además de un conveniente recurso narrativo *cyberpunk*; vivimos en una sociedad donde los inadaptados se juntan en foros anónimos para destruir a la civilización occidental bajo el símbolo de una rana triste... ha habido ya películas y videojuegos con esa trama, pero al menos hasta el día de hoy la magia de los memes es tan solo un cuento que los anónimos de /pol/ crearon sobre sí mismos... ¿o no?

Podemos también, a partir de nuestro análisis, apuntar algunas condiciones de riesgo:

- La alt right, o grupos radicales futuros, no tienen por qué tomar control completo de las redes sociales, el espacio *normie* del internet, para conseguir sus propósitos mediáticos: las invasiones y campañas de agitación, como vimos, a menudo fueron suficientes para manipular a los medios de comunicación a favor de los intereses y narrativas de la alt right. Sus actos propagandísticos han iluminado un problema que podría ir más allá de ellos: ¿qué tan manipulables son los medios de comunicación a grupos capaces de, a su vez, manipular a las redes sociales y sus algoritmos? ¿Qué tan en riesgo están los usuarios de internet de ser manipulados de la misma manera, conforme se sumergen más y más en las simulaciones que les ofrece el ecosistema mediático digital?
- Es verdad que hoy en día la alt right está contenida en 4chan y en sus actos políticos han estado concentrados en los Estados Unidos, pero no olvidemos que sus ideólogos están apostando al largo plazo, no al corto: no tomaron el control de /pol/ y 4chan para ayudarle a Donald Trump a ganar una elección, sino para ganar adeptos a favor de sus ideas radicales. ¿Hasta dónde llegará su capacidad de reclutamiento? Quizá no sea tan trivial como parece que hoy en día sean dueños de su pequeño rincón de la internet, quizá conforme pasen los años y décadas logren reclutar a suficiente gente como para hacer sentir su poder en el espacio offline. Por otro lado, aún si solo logran presencia electoral en Estados Unidos, se trata de una presa tan buena que no hace falta perseguir otras.
- La alt right no produce manifestaciones y mítines exitosos, pero sí puede crear algo único: asesinos y terroristas solitarios. Este no es un peligro futuro sino muy actual,

¿qué pasaría si uno de ellos, por ejemplo, realizara un atentado en México? Los casos que vimos en este trabajo apuntan a una situación muy preocupante: existe un público dispuesto a celebrarlos y diseminar sus manifiestos, basta con que alguno de ellos se haga de armas, si se puede también de una cámara para transmitir en vivo alguna masacre, y de inmediato serán celebrados como mártires.

El hecho de que la alt right haya hecho de 4chan y algunos foros más clandestinos su base de operaciones hace difícil llegar a conclusiones definitivas sobre su capacidad de acción política - nos hacen falta datos tan importantes como el número preciso y composición demográfica de sus integrantes. Eso no significa que falten escenarios, sobre todo digitales, donde su capacidad de acción debe tomarse en serio.

5.- Conclusiones

La meta de esta investigación era profundizar en qué es 4chan, un famoso foro anónimo, para saber qué tan verdadera podría ser su supuesta capacidad para influir en el resto de la cultura de internet y, desde ahí, en el mundo. En la versión más inocente de esta historia, 4chan es responsable de la mayoría de memes en internet; en la más preocupante ha estado detrás del ascenso de la derecha en Estados Unidos y el resto del mundo.

Interacción: 4chan como tecnología de comunicación

Antes de sumergirnos en la peculiaridad tecnológica de 4chan, es importante tomar en cuenta su lugar en el marco más amplio de las tecnologías informáticas. 4chan es una interfaz, un tipo de tecnología creada para enviar e interpretar señales entre dos o más participantes activos: podemos vernos tentados a prescindir de la materialidad informática de los intercambios comunicativos, pero al hacerlo estamos dejando de lado la posibilidad de que conforme los anónimos usan a 4chan, 4chan los esté de alguna manera usando a ellos. La influencia mutua entre tecnología informática y sociedad ha sido discutida desde mediados del siglo XX porque, aunque actuamos como si quedara muy claro que las máquinas y los seres humanos son algo diferente, a menudo nos encontramos casos concretos donde la línea parece confundirse: quizá los humanos puedan *elegir* comportarse como si fueran máquinas y, una vez ahí, ser manipulados como engranes de un sistema cibernético.

Donde 4chan se distingue de otras interfaces usadas por los seres humanos para enviarse mensajes a través de internet es en su anonimato y su efimeralidad. No solo explican exitosamente su capacidad para encontrar y diseminar imágenes y discursos que se vuelven populares más allá del *imageboard*, sino que vimos cómo a menudo facilitan las conductas e interpretaciones de su comunidad: el aspecto cultural de 4chan, su comunidad, es indisociable de la plataforma tecnológica donde nació; es un producto de la tecnología informática y no podría haber nacido si sus usuarios no fueran capaces de esconder sus identidades o de participar en un flujo sin fin de conversaciones.

4chan, sin embargo, no existe en el vacío y es incorrecto estudiarlo como si así fuera: es parte de un ecosistema de medios más amplio, tanto digitales como impresos y

electrónicos. Su comunidad tiene una conciencia clara de las demás interfaces digitales: ya sea porque a menudo se define en oposición a ellas - Reddit es el enemigo, Twitter y Facebook son para *normies*, Tumblr es enemigo político... - o porque ha demostrado una y otra vez un gusto y capacidad por manipular a su favor, para campañas o solo bromas, los algoritmos en las redes sociales. Con los medios electrónicos e impresos, a menudo llamados "tradicionales", ha tenido también una larga historia; a menudo se presta como punto de origen de historias sensacionalistas que los ayudan a captar la atención de un público cada vez más disperso. 4chan tiene, por lo tanto, su función y su lugar en el ecosistema mediático contemporáneo.

Si nos concentramos en las posibilidades que 4chan abre como tecnología, caemos en una paradoja: un foro anónimo, libre de los algoritmos y los juegos de falsa identidad en el resto de internet, a veces ve nacer memes populares, pero cotidianamente no es más que un foro aburrido donde la reiteración de basura es la norma. ¿Será que la tecnología tiende a aislarnos en simulaciones, a separarnos de los que piensan diferente y sumergirnos cada vez más dentro de la incompreensión? ¿Estamos erosionando los cimientos de la vida en sociedad al pasar tanto tiempo en línea? 4chan no ofrece elementos optimistas que vayan contra esta hipótesis, sino todo lo contrario: parece ser un caso tan extremo que nos hace pensar ya no en burbujas filtro, sino en la sustitución de toda la realidad por un simulacro.

La existencia de 4chan tampoco embona bien con la narrativa según la cual las tecnologías basadas en la internet necesariamente traen consigo el entendimiento, la comprensión y la mejora de la humanidad. También vimos como a menudo 4chan existe en férrea oposición a ello, a veces yendo tan lejos que define el acoso como un favor para la víctima, el racismo como la verdad científica indiscutible, el consenso académico como prueba de una conspiración...

En un contexto donde cada vez más se invita a los usuarios de internet a ceder su privacidad a plataformas digitales privadas, que a menudo viven de los usuarios y no para ellos, hubiera sido fantástico contar con un espacio anónimo y libre, a salvo de las tendencias del mercado, donde cada quien pudiera expresar su opinión y esperar retroalimentación genuina de los demás. Si existe un foro así, no es 4chan.

Representación: 4chan como cultura

¿Cómo se constituye la cultura de un foro anónimo como 4chan? No es suficiente decir que se sustenta con memes porque, aunque son el producto más visible de esta comunidad fuera de sus límites, a menudo este tipo de imágenes y textos van adquiriendo nuevas interpretaciones conforme se dispersan por internet; nunca están en completo control del creador y por lo tanto no se les pueden incrustar mensajes que luego sean interpretados de la misma manera por todos en todos los contextos.

Los memes nos son útiles no como un objeto de estudio en sí mismos, sino como un índice que va recogiendo distintas interpretaciones conforme viaja entre contextos, tanto dentro como fuera de internet - tal fue el caso de la rana Pepe, que comenzó siendo un símbolo de tristeza, fue adoptado como emblema de la alt right, pero más adelante resurgió entre los opositores al gobierno de China.

Los memes no tienen agencia propia, así que es impreciso decir de 4chan que es una fábrica de memes: existe toda una comunidad y un repertorio que la sustenta; no se trata de una mente colmena que prescinde de la agencia de sus engranes sino de un ritual tan vertiginoso que a menudo se encuentra con los signos más atractivos de internet, pero si son bien recibidos fuera de 4chan es más un subproducto de la cohesión estructural entre las partes del ecosistema mediático que un proceso intencionado y planeado. Hay un contagio de signos, que se viralizan cada vez más rápido, pero sus interpretaciones son resultado del encuentro entre el signo y el contexto donde se le recibe, no donde se le produjo.

Si 4chan tiene influencia en sus usuarios no es porque reciban e interpreten memes, sino porque por encima de su base tecnológica hay patrones de conducta e interpretación que se configuran como una situación de interacción estable, una representación donde a cada participante se le asignan roles desde antes de comenzar el juego.

La primera regla del juego, si se le acepta, es un sentido de pertenencia colectiva: nuestro subforo de 4chan vs los demás; nuestra comunidad de 4chan vs las otras; nosotros los inadaptados vs ellos los normales. No existen datos exactos sobre el número de personas que viven esta situación en su mayor extremo, sustituyendo a toda la realidad ajena a 4chan

por lo que se encuentra en este foro, pero podemos observar cotidianamente que al menos hay quienes lo intentan - /pol/, el subforo políticamente incorrecto, es un ejemplo de ello.

Lo que se vuelve sentido común en cada foro no depende de criterios de discusión racional, aunque a menudo dentro de 4chan se pretende que así sucede, sino de mecanismos de control que descansan en la repetición de lo mismo, una y otra vez, para que cuando un board muera pueda renacer bajo la misma forma que tenía antes: hay hasta equipos de fútbol virtual celebrando y recreando el legado de cada uno.

Si hay un riesgo de que 4chan vuelva racistas a sus usuarios, particularmente a los de /pol/, descansa en estos rituales repetitivos, no en la transmisión de racismo mediante memes. Sin embargo es tentador preguntarnos cuál es la posición social de la persona que está detrás de cada anónimo; a menudo se supone - por buenas razones - que la mayoría son hombres, jóvenes, solitarios, angloparlantes y privilegiados: ¿pero entonces no estaríamos haciéndonos la pregunta incorrecta? Si 4chan es un lugar de encuentro para este sector de la sociedad, ¿quizá debemos cuestionar por qué los hombres jóvenes, solitarios, angloparlantes y privilegiados están tan predispuestos a dar por verdaderos los discursos racistas, en vez de darle vueltas una y otra vez a si pensaban así o no antes de conocer a /pol/ o el resto de 4chan?

De lo que sí podemos estar seguros, porque es algo observable en los hilos de conversación de 4chan, es que este foro es una mezcla de ciertas reglas tecnológicas con una cultura particular; nuestra investigación puede leerse como una invitación a no privilegiar un aspecto sobre otro al tratar sobre ésta y otras plataformas digitales, sino a cuestionarnos qué sucede cuando la sociedad, la cultura y la tecnología se entremezclan. Sea lo que sea 4chan, es sobre todo un resultado de la intersección entre estos factores.

Transgresión: 4chan como refugio de conductas prohibidas

¿Es la cultura de 4chan un problema en sí misma o podemos justificar sus conductas transgresivas por lo que exhiben de los demás? Aunque los trolls nacieron con la internet, 4chan se distingue de los espacios digitales más populares porque no solo no hace nada contra ellos, sino que activamente los celebra; los trolls más exitosos han sido consignados en el repertorio cultural de la comunidad y los medios de comunicación.

Hay que tomar en cuenta que detrás de esto está, en primer lugar, la noción del *shitposting*, de publicar textos e imágenes de mala calidad a propósito, para mantener viva la efimeralidad de 4chan. Los moderadores del sitio, cuando era más conocido por hacer memes que por alojar a la extrema derecha, anticiparon que si los anónimos cedían al *shitposteo* estarían en riesgo de ahogar toda discusión valiosa en el sitio; el tiempo les dio la razón porque el racismo puede ser entendido como una de sus variedades: es la explicación de menor esfuerzo y calidad para cualquier problema social, si se le suman otras teorías generalizadoras como el control del mundo por una élite judía, puede saturarse el hilo de conversación que sea con discursos racistas: así fue como vimos nacer a /pol/.

En la relación entre racismo y *shitposteo* hay otra advertencia que va más allá de 4chan: si las redes sociales y sitios de noticias viraran acriticamente hacia la publicación de textos bajo el criterio de su adhesividad por encima de cualquier otro, si se promueve por diseño lo más llamativo y con más capacidad de generar reacciones, ese contenido siempre será lo más fácil de digerir y entender, no la explicación razonada, compleja y sustentada sobre nuestros problemas políticos y sociales. El racismo y las teorías conspiratorias tienen un hogar en /pol/, pero no están contenidos a él y existen agentes, motivados y hábiles, que buscan activamente diseminarlos a lo largo de toda la internet.

Esto nos trae de regreso a los trolls: si hubo un tiempo en que las bromas y juegos de poder de los anónimos de 4chan podían defenderse como inocentes, simpáticos e inteligentes, ese tiempo ha pasado. El riesgo de ensalzar a la cultura de los trolls es que motiva a los anónimos de 4chan y a los usuarios de otras plataformas a comportarse como activistas de causas políticas como las de la alt right; mientras se celebre a los trolls se fomentará la creación de estos ejércitos de reserva para ése y otros movimientos radicales.

Dicho eso, no hay nada que hacer contra los trolls: nunca habrá sistemas informáticos ni sociales sin vulnerabilidades que alguien pueda explotar para causar daño a otros y divertirse a costa de ellos. Quizá lo mejor sería, como se proponía desde Usenet, simplemente no prestarles la atención que tanto buscan... ¿pero cómo lograrlo cuando están al centro de movimientos culturales y políticos como los que exploramos en este trabajo? Más bien tendríamos, quizá, que aprender a vivir con ellos; quizá las generaciones futuras,

que tienen contacto más íntimo y temprano con ellos que agentes como los periodistas que a menudo caen en sus provocaciones, estén mejor equipadas para lidiar con los trolls...

La cultura de 4chan estaba predisposta a ser cooptada por algún movimiento radical, pero si alguien estaba en una posición inmejorable para aprovecharlo eran los neonazis: se les ha perseguido en el mundo offline pero a menudo se les deja en paz en los espacios digitales, donde su presencia antecede a la alt right por años, y en el camino adquirieron una profunda familiaridad con las regularidades y cultura de los foros de internet. De vez en cuando se propone, como alguna vez lo hizo Hillary Clinton y ahora lo hace Joe Biden, cerrar 4chan por ser un lugar de reclutamiento para ellos: ¿pero algo en la historia de la alt right nos hace pensar que sería una buena idea? Mientras más clandestinos se vuelvan los lugares de encuentro entre neonazis y posibles reclutas, más se juega a favor de los primeros, que no muestran indicios de ser susceptibles a una acción de este tipo sino una paciencia y visión de largo plazo alarmantes. Al menos hoy en día sabemos que están en /pol/ y que mientras realizan sus labores de reclutamiento podemos monitorearlos.

En todo caso, si se tratara de ayudar a resolver el problema mediante intervenciones tecnológicas, más ayudaría ir contra sus blogs, sitios de noticias y canales en plataformas como Youtube: buena parte del éxito del reclutamiento de la alt right no estuvo en 4chan, donde se reducen a shitpostear como el resto de anónimos, sino en llevar desde ahí a los incautos hacia sus materiales propagandísticos.

Por lo pronto no se vislumbra que 4chan vaya a ser cerrado, ni que su cultura estuviera en riesgo de desaparecer: mientras permanezca narrada en wikis, videos y recopilaciones académicas persistirá como un amargo recuerdo de la internet que queríamos tener, para salvar al mundo y promover la inteligencia, y la que tenemos, donde movimientos radicales se mueven a su antojo y siembran el descontento. ¿Hasta dónde van a llegar? Eso ya no depende de 4chan, sino del resto de nosotros.

6.- Glosario

El presente glosario pretende ser un apoyo para quienes no estén familiarizados con la terminología asociada a 4chan y la alt right, así como con la de algunas tecnologías que discutimos a lo largo de este trabajo.

/a/: el board de anime de 4chan, fundador del sitio. En lo general se mantiene aparte de los dramas del resto y de hecho discute su tema, a diferencia de otros boards, en parte por cohesión comunitaria pero también porque tiene moderación más activa y visible.

/b/: el board *random*, sin reglas, de 4chan. Antes de 2014 era el board más visitado y popular de 4chan; recordado por sus trolls, por haber dado luz a Anonymous y por su afición y talento para alterar encuestas de internet.

/pol/: el board políticamente incorrecto de 4chan. Creado en 2011 como un intento por contener a los anónimos asociados con el foro neonazi Stormfront, con el tiempo y por la persistencia de sus activistas se volvió el board más visitado de 4chan. Conocidos por invadir hilos de conversación a lo largo de todos los boards de 4chan para promover su agenda neonazi.

/v/: el board de videojuegos de 4chan. A veces habla de videojuegos, pero por lo general está saturado de hilos creados por anónimos de /pol/ que, años después del Gamergate, siguen buscando diseminar su agenda y reclutar adeptos en /v/.

13%: código de la alt right para hacer alusión a una estadística: "con 13% de la población, los afroamericanos realizan 51% de los crímenes". Aún si no fuera de dudosa procedencia, el dato haría referencia a que los afroamericanos son desproporcionadamente encarcelados respecto al resto; pero la alt right insinúa que es una *prueba* de que son naturalmente predispuestos al crimen.

1488: otro código, alude a "las 14 palabras" (*We must secure the existence of our people and a future for white children*) y a la octava letra del alfabeto dos veces, HH = Heil Hitler.

4chan: imageboard creado para discutir anime en 2003, para 2011 era identificado como fuente de origen de memes, hacia 2020 se le asocia también con la actividad de la derecha radical en internet. ¡Fue el tema de esta tesis!

4channel: desde 2019, los boards *safe for work* de 4chan están alojados en esta dirección. Sigue siendo más común referirse al lugar y la comunidad como 4chan.

4chan Cup: torneo de fútbol virtual entre representantes de cada board de 4chan. Un manager decide las alineaciones y los equipos, cuyos integrantes son memes de cada board, son controlados por una inteligencia artificial. El torneo ha estado arreglado al menos en una ocasión. Se juega en *Pro Evolution Soccer*.

8chan - 8kun: imageboard como 4chan, poblado por anónimos que fueron banneados de 4chan. Tomó notoriedad durante el Gamergate, cuando el administrador de 4chan intentó, en vano, bloquear toda conversación sobre el tema en 4chan. Ha sido en al menos dos ocasiones el sitio donde un multihomicida con motivaciones raciales compartió su manifiesto. Tras la matanza de El Paso el sitio fue retirado por presión de las autoridades estadounidenses; hacia agosto de 2020 está en línea otra vez.

Alt right: así se autodenominó un movimiento de derecha radical aglutinado con el objetivo de acercar ideas de la derecha radical al mainstream. Se acercó a la campaña de Donald Trump en 2016, contiene auténticos nazis en su núcleo y hace activas campañas a favor del racismo y contra el feminismo a lo largo de toda la internet - aunque su base de operaciones está en /pol/.

Anders Breivik: multihomicida noruego, citado como influencia intelectual por los precursores de la alt right. /pol/ solía mandarle postales en su cumpleaños.

Anime: animación japonesa, con un estilo muy reconocible. Para calificar como tal tiene que ser producida en Japón. Signo vehículo de los adolescentes que se presentan a sí mismos como raros o antisociales desde antes que hubiera un 4chan y a lo largo de toda la internet.

anon, anonymous: el autor de todos los posts en 4chan y la identidad colectiva de su comunidad.

Anonymous: el grupo de hacktivistas activo alrededor de 2011; defendió causas como Wikileaks y el derecho a la información. Tenía un núcleo duro de auténticos hackers y una órbita de colaboradores que aprovechaban las herramientas desarrolladas por ellos para tirar momentáneamente sitios web de gobiernos y corporaciones. Ese grupo ya no existe, pero la identidad del movimiento sigue abierta para que cualquiera la tome - ya sea para seguir con los ideales originales o para hacer propaganda política a favor de políticos oportunistas.

Ataque DDoS: un sitio de internet está pensado para recibir un número determinado de visitas por minuto, por ejemplo 1,000. Si recibe 1,001, el sitio "se cae", no puede ser visitado por nadie mientras esté recibiendo esas visitas. Anonymous solía organizar a sus colaboradores para dirigir masivamente peticiones a los sitios que buscaba tirar, lo cual es una efectiva táctica de propaganda (era común hallar notas como ¡"Anonymous tira el sitio del FBI!!!") pero de hecho no consigue absolutamente nada: una vez que los colaboradores apagan sus programas, el sitio vuelve a la normalidad sin ninguna clase de daño permanente.

Autismo: en 4chan, es una manera de referirse a la afición por dedicar energía intensamente a una labor completamente inútil, por lo general repetitiva y centrada en el análisis de datos. Usualmente dicho de los aficionados más dedicados a videojuegos que, aunque no lo parezcan, requieren este talento - por ejemplo, Pokémon. Se asocia a todo tipo de conductas reiterativas, también podría leerse, por ejemplo, que los stormfags son muy autistas en su misión de diseminar propaganda en 4chan y gracias a ello aumentaron su control del sitio.

Ban, bannear: en los foros de internet, se banea a alguien cuando se le destierra de la comunidad, por ejemplo bloqueando a su usuario para que no pueda participar en ninguna conversación.

Baneposting: variedad de shitposting enfocada en repetir los primeros diálogos de *The Dark Knight Rises*.

Based / Cringe: hay un subgrupo de anónimos, asociados con Reddit y la aplicación de chat Discord, que se identifican a sí mismos en 4chan mediante el uso de estos dos términos. Reaccionan con "based" a un post que les agrada y con "cringe" al contrario, como intentando crear en 4chan un sistema para dar likes y dislikes.

BBS (Bulletin Board System): sistemas para colgar y leer mensajes de computadora a computadora, ordenados en forma de boletines. Era común en los 80 y 90; el antecedente más antiguo de 4chan fue un BBS.

Biodiversidad humana: código de la alt right para disfrazar "racismo" con un término que les parece más científico.

Blog: formato de publicación en internet famoso entre inicios y mediados de los 2000. Era como tener un diario, pero públicamente y en internet. Decenas de *blogueros* continuaron su carrera como tuiteros, periodistas, youtubers o académicos; pero el formato se considera obsoleto porque requería leer más de 140 caracteres por entrada, lo cual es exigir demasiado de un lector en 2020. Esto no impide que algunos persistan; entre ellos quedan quienes hacen de la larga extensión del texto una ventaja, como los blogueros de la alt right.

Breitbart: sitio de noticias asociado íntimamente con la alt right y Donald Trump, fue una especie de puente y lugar de encuentro entre ambos.

Brenton Tarrant: multihomicida responsable de dos masacres en Nueva Zelanda. Transmitió la primera por *Facebook Live*, mientras reproducía música asociada con /pol/ y hacía referencia explícita a sus memes.

Burbuja filtro: propuesta de Eli Parisier para hacer referencia a la tendencia contemporánea de los usuarios de internet a aislarse de quienes piensan distinto y asociarse con quienes piensan igual.

Buzzfeed: el ejemplo más infame de un sitio construido con la intención explícita de llegar a la cantidad mayor posible de personas mediante un contenido con el menor esfuerzo que

se pueda. Asociado con formatos de *clickbait* como "haz click para saber más". Tiene una agenda progresista y la alt right lo acusa de ser un instrumento de la conspiración global para eliminar a la raza blanca.

Caturday: antes de ser conocido por sus ranas, 4chan era famoso por sus gatos. Tradición perdida de /b/, cuando los anónimos se reunían para compartir fotos de sus felinos.

Chan, kun, senpai: apelativos del japonés para hacer referencia a compañeros de escuela: respecto a ti, tu senpai es alguien de un grado superior (hombre o mujer); quienes son de tu grado o menos son chan si es mujer y kun si es hombre. Se colocan al final del nombre, i.e. Akane senpai, Tomochi chan, Shinji kun. Recurrentes en comunidades cercanas al anime, no solo 4chan.

Chans: 4chan es el imageboard más conocido y poblado, pero no el único. Hay toda una gama de chans, la gran mayoría con pocos visitantes y actividad.

Ciberespacio: entre los 80 y 90, se pensaba que de alguna manera los usuarios de internet "ingresaban" a un espacio cibernético al usar la tecnología. El término fue acuñado en *Neuromancer*, novela de William Gibson, y definido como "una alucinación consensuada". El protagonista de la novela entraba literalmente a un espacio distinto que también literalmente navegaba en una nave; en aquellos tiempos se soñaba con que mediante internet accederíamos a realidades nuevas, virtuales.

Clickbait: contenido de internet diseñado para atraer clicks, sin que se preste la menor atención a su calidad. A menudo se construye robando contenido a otros porque actuar así es fácil, rápido y no tiene consecuencias.

Cómo troleo (ver Troleo, cómo)

Contención: en 4chan, existía la ingenua idea de que shitposters como los neonazis de Stormfront dejarían de diseminar su agenda si tuvieran un board dedicado a ellos; se dijo de /pol/, por ejemplo, que era un board de contención.

Crossboarding: se dice de alguien que visita varios boards de 4chan y que, quizá, adecue su conducta a cada uno de ellos. ¿Los anónimos de /a/ son gente menos racista, o son

también anónimos de /pol/ pero saben a dónde corresponde cada tipo de publicaciones? Simplemente no lo sabemos y por el momento es un importante hueco en nuestra caracterización de la comunidad de 4chan; pero ellos tampoco lo saben, entonces todos operamos con la misma incógnita.

Culture wars: en Estados Unidos, se dice de los conflictos electorales alrededor de temas sensibles como el aborto, la migración, que son explotados por políticos a favor o en contra de ellos.

Deep web: es una parte de la web que no está indexada por buscadores ni cuenta con direcciones http, pero sigue siendo accesible desde cualquier computadora. No hace falta ser un hacker profesional para entrar a ella, basta con descargar el navegador Tor y buscar en la web abierta la dirección .onion a la que se quiere ir, aunque teniendo cuidado de no descargar nada sospechoso. Su razón de ser, supuestamente, es ayudar a comunicarse a disidentes en ambientes hostiles como China, Irán, Arabia Saudita o Rusia; por lo general es un refugio de pedófilos y se usa para la venta de drogas o para fraudes de todo tipo.

Discord: aplicación de mensajería instantánea que permite fácilmente crear y compartir servidores de chat; muy popular entre la generación zoomer, los adolescentes de 2020. Es muy discutida en 4chan, ya que grupos de Discord se organizan para invadir hilos a lo largo de toda la plataforma.

Elliot Rodger: multihomicida asociado con los "incel", publicó un manifiesto donde culpaba de todos sus problemas a las mujeres que lo rechazaron románticamente pese a una supuesta superioridad indiscutible. Descargó su frustración matando a algunas y se hizo famoso por ello; también publicó un manifiesto.

Encyclopedia Dramatica: enciclopedia creada y mantenida por trolls de 4chan, donde se pueden leer de primera mano las interpretaciones que construyen sobre sí mismos y sus actividades.

Flame wars: las guerras de flamas son tan antiguas como los foros de internet: confrontaciones intensas y largas alrededor de temas polémicos, a menudo alimentadas por trolls en ambos bandos.

Foros de internet: interfaces en la web para mantener conversaciones con otro, a menudo ordenadas por tema y asunto. Tras poco tiempo, todo foro comienza a engendrar su propia comunidad, ya que la gente empieza a reconocerse entre sí; con más tiempo, genera una cultura; si persiste, tal cultura es archivada en repertorios. Usualmente, por lo tanto, un foro no es solo una plataforma tecnológica sino también una comunidad.

Gamergate: tedioso escándalo a propósito de un videojuego, explotado y aprovechado por la alt right para ganar adeptos entre los videojugadores más susceptibles a su propaganda.

Glowie: en /pol/, se denomina así a anónimos que supuestamente estarían recopilando información para agencias de seguridad como el FBI o la CIA.

Gore: manera colectiva de referirse a fotografías o videos con muertes gráficas y violentas. Postear gore en un hilo de conversación usualmente causa que la plática muera.

Guerra memética: propuesta según la cual pueden hacerse y ganarse guerras solo a través de la publicación estratégica de memes.

Hacker, hackear: es un experto que usa su conocimiento técnico para resolver un problema, usualmente se asocia al término con los expertos en crear y romper sistemas informáticos.

Hentai: "pervertido" en japonés. Así se nombra a la pornografía dibujada en el estilo del anime y manga japoneses. Es muy común a lo largo de todo 4chan; abrir la discusión sobre la sexualización de los menores en el manga y el anime es un tema pendiente.

Hilos de conversación: así se denomina a las conversaciones que se tienen mediante cadenas consecutivas de posts, en 4chan pero también en todo espacio de internet donde puedan tenerse e hilarse conversaciones, por ejemplo Reddit, Twitter, Facebook...

HWNDU: acrónimo de He Will Not Divide Us, exposición artística abanderada por Shia LaBeouf y cooptada por /pol/ para su entretenimiento.

Imageboard: foro de discusión en internet, usualmente anónimo, centrado en compartir y discutir imágenes. 4chan es el más famoso, pero no el único ni el primero.

Incels (involuntary celibates): término asociado con hombres solos y jóvenes que diseminan un discurso misógino y antifeminista a lo largo de internet. En 4chan, se concentran en el board /r9k/. Usualmente culpan a la sociedad de sus fracasos románticos, bajo el pretexto de que "antes" era más fácil "encontrar una mujer", pero la liberación femenina les arruinó todo.

Invasiones (ver raids)

IQ, Coeficiente intelectual: la mayor victoria propagandística de la alt right ha sido colocar en las búsquedas de Google "mapas de IQ" preparados con datos falsos que supuestamente prueban que algunos grupos son más o menos inteligentes que otros. En general, la alt right tiene una obsesión con la inteligencia, uno de sus ganchos de reclutamiento es que si eres inteligente naturalmente estarás de acuerdo con ellos, porque todos los demás son más tontos que tú.

IRL (In Real Life, en la vida real): en los foros de internet y los videojuegos, así se hace referencia a las cosas que ocurren en el espacio offline.

Japón: inventor del anime, el hentai, los imageboards y los Nintendos. A Japón y su cultura se le fetichiza constantemente en 4chan, a tal grado que la alt right reserva un lugar especial para el glorioso Nipón en sus mapas de IQ: puede denigrar a todo el resto de asiáticos, pero nunca al Japón.

Judíos, conspiración judía: la innovación de la alt right sobre la ideología nazi original es que se puede usar el término "los judíos" para referirse a personas que están en control de las finanzas o medios globales pero no necesariamente son religiosa o culturalmente judíos. Cuando se habla de que "los judíos controlan al mundo", a menudo se invita al interlocutor a aceptar que alguien controla al mundo contra los intereses de sus pobladores, si son o no judíos auténticos es incidental: lo importante es vender la premisa.

Kek: lol, "laughing out loud", degeneró tras múltiples iteraciones de shitposting en lel, que a su vez degeneró en kek. Es la variedad de lol que está asociada íntimamente a la alt right.

Kekistan: país imaginario que sería la patria de la alt right. Su bandera es la rana Pepe.

KnowYourMeme: base de datos sobre memes, invaluable para investigaciones sobre los mismos, ya que es mantenida como una wiki, con contribuciones voluntarias de los visitantes. Fue creada por la empresa detrás de *Icanhazcheezburger*, cuyo dueño se hizo rico con memes de gatos que sustraía de /b/.

La Catedral: según la alt right, las universidades de todo el mundo, así como los medios de comunicación y el establishment político, conspiran para ocultar a la población global que algunas personas son naturalmente inferiores a otras, que los judíos controlan la economía y los medios, que Hitler no hizo nada malo, que todas las ciencias sociales y la filosofía es charlatanería y que el Holocausto ha sido exagerado porque no fue para tanto. Según esta lógica todo argumento construido desde y con criterios académicos es automáticamente falso y puede rechazarse sin ser leído, a diferencia de fuentes más serias como blogs y foros de internet que, por no ser parte de La Catedral, son automáticamente verdaderos... a menos que no estén de acuerdo con la interpretación del mundo de la alt right, pero entonces es porque eran parte de La Catedral, que tiene sus insidiosos tentáculos en todas partes...

Lurkear, lurkeo: desde tiempos de la Usenet, se espera de todo recién llegado a un foro que pase un tiempo leyendo antes de participar, para que absorba la cultura y la etiqueta del lugar al que aspira pertenecer; tal es el acto de lurkear, leer las conversaciones en un foro sin participar en ellas. También desde tiempos de Usenet los recién llegados se resisten a lurkear y son reconvenidos, troleados o simplemente insultados para que se les recuerde lurkear antes de postear.

Manosphere: así se denomina colectivamente al espacio de internet habitado por los incels. Está distribuido entre 4chan, Reddit, algunos blogs y canales de Youtube donde cotidianamente se culpa a las mujeres de todos los problemas sociales y se presenta a los hombres como las mayores víctimas en la sociedad contemporánea: si a menudo se dice eso de las mujeres es solo una prueba más de que toda la atención es para ellas y solo refuerza que todo debería girar en torno a los problemas que verdaderamente importan, los de los hombres.

Meme: imagen, texto, video, conducta que se disemina aceleradamente a lo largo de una comunidad o varias de internet.

Meme magic (magia de los memes): creencia sincera en que con memes se puede cambiar al mundo, a menudo invocada por la alt right en sus campañas de reclutamiento porque les gusta exagerar su papel en la victoria electoral de Donald Trump.

Mente colmena: idea cibernética según la cual las conductas sociales humanas pueden ser modeladas como un enjambre de insectos, donde pareciera que una inteligencia superior da propósito a los actos individuales. La mente colmena es una propiedad emergente de estos colectivos.

Moderadores: moderadores en los foros de internet. 4chan tiene moderadores, pero su intervención es esporádica y por lo general inefectiva. La moderación de 4chan es jerárquica: hay administradores, debajo de ellos hay moderadores, más abajo hay *janitors* o conserjes. Estos últimos no pueden eliminar contenido ni banear usuarios, solo reportarlos a los moderadores para que actúen. Si tuviéramos acceso a los registros de los moderadores de 4chan podríamos despejar bastantes de las incógnitas demográficas sobre su comunidad pero, a la fecha, se mantienen firmes en defensa del anonimato - para bien y para mal.

moot: fundador y alguna vez autoridad máxima en 4chan, con poderes de moderación por encima de cualquier otro. Se retiró en 2015, citando el agotamiento y la extinción de su paciencia como causas - en más de una ocasión se enfrentó personalmente a la autoridad judicial estadounidense por culpa de los actos de los anónimos.

Moralfag: en tiempos de Anonymous, cerca de 2011, así se denominaba en 4chan a quienes defendían causas progresistas como "está mal acosar sistemáticamente a esta persona" o "el racismo es gracioso pero mejor atacemos a las grandes corporaciones". Los más notorios entre ellos formaban parte del núcleo de Anonymous, pero fueron encarcelados: en la vida real, hackear es motivo de prisión pero invitar al genocidio y diseminar la ideología nazi no lo son; con el tiempo los moralfags desaparecieron de 4chan y dejaron el camino libre a los stormfags.

Newfag: un recién llegado a 4chan. Como la comunidad existe desde 2003, prácticamente cualquier podría ser acusado de ser uno.

Normalfag (ver normie)

Normies: manera de referirse en 4chan, Reddit, Tumblr y otros espacios poblados por gente autodefinida como extraña o antisocial al resto de personas, los "normales", los "básicos", quienes siguen las modas y tienen una vida social activa en vez de obsesionarse con productos culturales esotéricos y pasar el tiempo conectados a la internet.

Oldfag: usuarios con más tiempo en 4chan. Por la falta de perfiles establecidos, tanto esta etiqueta como su contraria a menudo están vacías: cualquiera puede decir ser uno u otro, o acusar a alguien más de serlo, sin que haya manera de probar el tiempo que se ha pasado en 4chan.

Pepe la rana: rana inventada por Matt Furie y hecha famosa por 4chan, tuvo toda una historia antes de viralizarse entre los normies y luego ser adoptada por la alt right como emblema, pero también ha tenido una historia después de eso, ya que fue rescatada como símbolo por manifestantes contra el gobierno chino, en Hong Kong.

Píldora roja: analogía recurrente entre la alt right: haciendo alusión a una escena en la película *La Matrix*, dicen que los elementos centrales en su discurso son píldoras rojas que, si se aceptan, mostrarán la verdad a los conversos más allá de esta simulación hipócrita que es la vida.

Plataforma: una plataforma es el ambiente donde corre un programa informático, por ejemplo podría decirse de Windows que es una plataforma donde se ejecuta Excel. También se usa el término para hacer referencia a los entornos donde la gente puede tener conversaciones; 4chan es una plataforma, como lo es Facebook o Twitter.

Posts, posteo: de las publicaciones subidas a un foro de internet o una plataforma se dice que son posts; el término es común en español, sobre todo entre usuarios de redes sociales, porque forma la base del verbo postear. Quizá la distinción se conserve porque consideramos que postear, como verbo, hace referencia a una acción específica que no está

contenida en el campo semántico del verbo publicar - sí es como publicar, pero es distinto porque ocurre en internet. Quizá no sea para tanto, pero esto no ha impedido que postear y posts sean términos comunes entre los hispanohablantes de internet.

Raids (invasiones): el resultado de que un grupo de trolls se coordine para algo; puede ser para destruir un hilo de conversación en alguna parte, para colocar un hashtag en Twitter, para dejar masivamente comentarios en páginas de Facebook... lo importante es que muestren acción coordinada; a menudo logran su objetivo porque hay poco que ganar en combatir un raid, los trolls siempre se irán a otra cosa tras un rato, sobre todo si no consiguen nada de atención.

Reaction image: en los imageboards, y cada vez más en redes sociales o plataformas de mensajería instantánea, así se conocen las imágenes con expresiones faciales que comunican eficazmente alguna emoción y por lo tanto pueden usarse para comunicar una reacción emocional a otros, salvando distancias, diferencias de contexto y hasta idiomas distintos.

Reddit: es una plataforma a medio camino entre 4chan y Facebook: sus usuarios tienen identidades estables, pero bajo seudónimo; está organizado en subforos por tema, pero a su vez estos se subdividen según qué tiene más o menos likes; se habla tanto de Reddit en 4chan que es difícil sostener que sus comunidades son distintas, posiblemente haya muchos usuarios de 4chan con cuenta en Reddit. Otro punto a favor de esta hipótesis es que /pol/ y algunos subforos de Reddit a menudo hacen causa común contra las feministas y progresistas del internet.

Redes sociales: el espacio normie por excelencia en internet, infestado por políticos, futbolistas, personalidades de la televisión, bots, gente con responsabilidades y que da la cara, usando internet para comunicarse y hacer amistades sin ningún aprecio por las capas de ironía y la violencia verbal... ¡cómo se atreven! El término redes sociales es impreciso, aunque solo un poco menos que *social media*, porque el aspecto social es contribuido por los usuarios, no el medio. También se les conoce como *redes sociodigitales*. Las más famosas son Facebook y Twitter, pero en principio toda comunidad de internet construida mediante una plataforma privada y sustentada con identidades fijas puede ser una red

social. Se presentan como gratuitas, pero se pagan con la información privada y el contenido creado (o robado) por sus usuarios. Es discutible si son más o menos peligrosas para la democracia y la vida social que 4chan.

Shitposting, shitposteo: el arte de publicar posts sin ningún valor ni atractivo, es postear por postear y puede ser llevado hasta el extremo en que se presenta a los shitposts como una especie de arte nihilista; pero en general es una mala práctica que, cuando no se controla, disminuye la calidad de la discusión en cualquier parte.

Sitio de internet: un sitio de internet es una colección de páginas de internet, alojadas en un dominio común y organizadas a partir de un *home*, una página de inicio.

Social Justice Warriors (SJW): término despectivo con que se hace referencia a los activistas que hacen campañas a favor de la justicia social. El sarcasmo viene de que en ocasiones este tipo de campañas no van más allá de publicar cosas en internet o tomar control temporal de un hashtag en redes sociales; pero la alt right puede usar el término para denigrar incluso actos políticos exitosos y bien fundamentados.

Spam, spamear: el spam es el correo no deseado que nunca deja de llegar a una bandeja de correo electrónico; en general se dice de algo que es spameado cuando se le publica una y otra vez.

Stormfront, stormfags: Stormfront es un foro neonazi de internet tan poco clandestino que fácilmente se puede llegar a él con una búsqueda en Google. Existe desde 1996 y fue la base desde la cual los neonazis empezaron a invadir 4chan; antes de /pol/ los anónimos obsesionados con la raza y la diseminación de la agenda nazi eran llamados stormfags. El término sigue siendo usado de vez en cuando, pero ya no queda clara la línea entre un anónimo racista que viene de Stormfront y uno que viene de /pol/ - diferencia irrelevante en todo caso, porque ambos están obsesionados con la defensa y diseminación de la ideología nazi en espacios digitales. Vale la pena reiterar que los nazis están activos en internet desde 1996: por eso sus habilidades digitales son a menudo eficaces; haríamos mal en seguirlos desestimando e ignorando. Son nazis, pero no son inhábiles, además de que

no tienen prisa sino que apuestan al reclutamiento a largo plazo: ¿no es una combinación peligrosa?

Streams, streamers: un stream es una transmisión en vivo de video a través de internet, un streamer es la persona que vive de esta clase de transmisiones; los más exitosos se dedican a transmitirse jugando videojuegos. ¿Por qué alguien querría pasar su tiempo mirando a otros jugar videojuegos? Puede ser que a su vez esté jugando algo o haciendo otra cosa en la computadora, así que es una variedad digital de la gente que pone el radio mientras hace algo más. La mayoría de streams se miran colectivamente y son acompañados por alguna clase de chat, que con el tiempo se convierte en una comunidad alrededor del streamer - algo así pasó en el stream de HWNDU, con el que inauguramos este trabajo.

Tripfag: así se denomina a quienes rompen el patrón del anonimato en 4chan y asocian sus posts con un nombre estable - que se conserva mediante un código conocido como *tripcode*. UTV, musa del Philmarillion, es un ejemplo.

Troleo, cómo (ver Cómo troleo)

Trolls, troleo: agente malicioso que busca sembrar discordia en foros de internet, redes sociales, videojuegos o cualquier espacio digital donde haya gente a la que se pueda provocar para la diversión del troll. La intención maliciosa es inseparable de la definición; alguien que insulta a otro sin ella solo es eso, alguien que insulta... sin embargo, en la práctica, ambos son a menudo indistinguibles.

Tumblr: sitio para escribir y compartir posts, presentada como plataforma de blogueo, que sigue activo hasta la fecha. Tiene su propia comunidad, como 4chan, aunque mejor identificada porque no tiende tanto al anonimato. Comúnmente asociado con movimientos progresistas, que a veces se alejan tanto de la norma que pueden ser tan extraños como la propia alt right.

Twitch: en 2020 es el sitio más popular para transmitir y mirar streams de videojuegos, así como para volverse parte del chat creado alrededor de un streamer.

Usenet: el precursor más antiguo de los foros de internet tal como los conocemos hoy en día, activo desde 1980 y hasta la fecha. El troleo y las flame wars han sido conocidos, y nombrados, desde los tiempos de Usenet.

Ventana de Overton: idea de la alt right según la cual la discusión de un tema en la agenda pública, así sea recibido con una unánime condena o ridículo, es una victoria en sí misma porque abre la ventana mental de la ciudadanía. Un político podría, por ejemplo, proponer la expulsión de todas las minorías de su país: es predecible que se le ridiculice, ¿pero no habrá entre el público algunos que reciban el mensaje? La alt right consideraría que eso los acercaría cada vez más a su postura y quizá la ventana pueda abrirse cada vez más, hasta que temas hoy prohibidos se vuelvan comunes otra vez - como el racismo, la alt right tiende a volver siempre al racismo...

Wikis: una wiki es una página de internet editada colectivamente por sus usuarios, a menudo con el propósito de conservar conocimiento enciclopédico sobre algo. La más famosa es Wikipedia, pero hay wikis relacionadas con toda clase de temas y aficiones.

7.- Referencias

4chan (2015). *moot's final 4chan Q&A* [video]. Youtube. Encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=XYUKJBZuUig>

Abad - Santos, A. (2012). No One Is Shaving Their Heads for Justin Bieber. *The Atlantic*. Encontrado en <https://www.theatlantic.com/culture/archive/2012/10/baldforbieber-pretty-sad-joke-tk/322066/>

Ackerman E., Ambar S., Amis M. et al. (2020). A letter on justice and open debate. *Harper's Magazine*. Encontrado en <https://harpers.org/a-letter-on-justice-and-open-debate/>

Amador, J. (2015) *Comunicación y cultura: conceptos básicos para una teoría antropológica de la comunicación*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México

Barlow, J. P. (1996). *A Declaration of the Independence of Cyberspace*. Consultado el 4 de agosto de 2020 en <https://www.eff.org/cyberspace-independence>

Barrón Pastor, J. C. (2018). *Sociocibernética crítica: un método geopolítico para el estudio estratégico del sistema de medios de comunicación no presencial en América del Norte*. UNAM: Centro de Investigaciones sobre América del Norte

Barthel, M. et al. (2016). Reddit news users more likely to be male, young and digital in their news preferences. *Pew Research Center*. Encontrado en <https://www.journalism.org/2016/02/25/reddit-news-users-more-likely-to-be-male-young-and-digital-in-their-news-preferences/>

Bartlett, J. (2015). *The Dark Net: Inside the Digital Underworld*. Nueva York: Melville House.

BBC News (2019). 8chan: Frederick Brennan, el creador de la plataforma donde se publicó el manifiesto atribuido al tirador de El Paso. *El Universal*. Encontrado en: <https://www.eluniversal.com.mx/mundo/8chan-fredrick-brennan-el-creador-de-la-plataforma-donde-se-publico-el-manifiesto-atribuido-al>

Berners Lee, T. (1999). *Weaving the Web: the Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor*. San Francisco: Harper [edición electrónica, epub]

Bernstein, M., Monroy A., Harry D. et al. (2011). 4chan and /b/: An Analysis of Anonymity and Ephemerality in a Large Online Community. *Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*. Estados Unidos: MIT

Bokhari, A. y Yiannopoulos, M. (2016). An Establishment Conservative's Guide To The Alt-Right. *Breitbart*. Encontrado en <https://www.breitbart.com/tech/2016/03/29/an-establishment-conservatives-guide-to-the-alt-right/>

Borges, J. L. (2010). El golem. *Obra Poética* (pp. 193 - 195). Buenos Aires: Emecé Editores (publicado originalmente en 1958).

Bourdieu, P. (1985). *¿Qué significa hablar?* Madrid: Akal Ediciones

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y cultura*. México, D.F.: Grijalbo.

Bourdieu, P. (1990). *The Logic of Practice*. Stanford, California: Stanford University Press.

Brose, M. (2017). 'He will not divide us' video stream taken down after report of gunshots. *Albuquerque Journal*. Encontrado en: <https://www.abqjournal.com/955762/labeouf-takes-down-anti-trump-stream-due-to-reported-shots.html>

Butler, J. (1997). *Excitable Speech: a Politics of the Performative*. Reino Unido: Routledge

Cave, D. (2019). New Zealand Bans the Christchurch Suspect's Manifesto. *The New York Times*, 22 de marzo de 2019. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.nytimes.com/2019/03/22/world/asia/new-zealand-christchurch-shooter-manifesto.html>

Cohen, A. (1985). *The Symbolic Construction of Community*. Londres: Routledge.

ColdFusion0617 (2008). *Woman takes internet joke too far* [video]. Youtube. Encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=TbXAeJg4VIs>

Coleman, G. (2014). *Hacker, hoaxer, whistleblower, spy: the many faces of Anonymous*. Londres: Verso

Cora García, Á. et al. (2009). Ethnographic Approaches to the Internet and Computer-Mediated Communication. *Journal of Contemporary Ethnography*, 38 (1), 52-84. Londres: Sage Publications.

Couldry, N. y Hepp, A. (2018). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.

Curcó, C. (2019). *Semántica: notas de clase* (no publicadas).

Curcó, C. (2020). Perspectivas y voces en el discurso. Metarrepresentación. En Escandell-Vidal, M.V., Amenós Pons, S. y Ahern, A. (ed.) *Pragmática*. Madrid: Akal Editores (en prensa).

Dawkins, R. (1989) *The Selfish Gene: 30th anniversary edition*. Reino Unido: Oxford University Press (original publicado en 1976) [edición electrónica, formato epub].

Earl, W. (2017). Shia LaBeouf's 'He will not divide us': Here's what it's like to peacefully exorcise Trump's bad vibes. *IndieWire*. Encontrado en: <https://www.indiewire.com/2017/01/shia-labeouf-he-will-not-divide-us-livestream-chant-review-1201772138/2/>

Fairclough, N. (2005). *Analysing discourse: textual analysis for social research*. Londres: Routledge.

Ferguson, R. (2017). Offline 'stranger' and online lurker: methods for an ethnography of illicit transactions on the darknet. *Qualitative Research*, 17(6), 683-698. Sage Publications.

Fernback, J. (1999). There is a There There: Notes Toward a Definition of Cybercommunity. En S. Jones (ed.) *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net* (pp. 203 - 220), Sage Publications, Londres

Flichy, P. (2007). *The Internet Imaginaire*. Massachusetts: MIT Press.

Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish*. Londres: Penguin.

Freelon, D. (2013). Discourse architecture, ideology, and democratic norms in online political discussion. *New Media & Society*. Londres: Sage Publications.

- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Giddens, A. (1995). *La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración*. Buenos Aires: Amorrortu Editores (original publicado en 1984).
- Giese, J. (2015). It's Time to Embrace Memetic Warfare. *STRATCOM COE 2015*. Letonia: Nato Strategic Communications.
- Goffman, E. (1956). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Edimburgo: University of Edinburgh.
- Goffman, E. (1983). The Interaction Order: American Sociological Association, 1982 Presidential Address. *American Sociological Review*, vol. 48, no. 1 (Febrero 1983), pp. 1 - 17. Estados Unidos: American Sociological Association
- Gómez Cruz, E. (2007). *Las metáforas de Internet*. Barcelona: Editorial UOC.
- Gómez Cruz, E. y Ardèvol, E.. (2013). Ethnography and the field in media(ted) studies: a practice theory approach. *Westminster Papers*, 9 (3), 27-46. Reino Unido: Universidad de Westminster
- Grey Ellis, E. (2019). Pepe the Frog Means Something Different in Hong Kong—Right? *Wired Magazine*, 23 de agosto de 2019. Estados Unidos. Encontrado en <https://www.wired.com/story/pepe-the-frog-meme-hong-kong/>
- Halliday, M. A. K. (1982). *El lenguaje como semiótica social*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Heller, B. (2019) Is This Frog a Hate Symbol or Not? *The New York Times*. 24 de diciembre de 2019. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.nytimes.com/2019/12/24/opinion/pepe-frog-hate-speech.html>
- Herwig, J. (2011). The Archive as the Repertoire: Mediated and Embodied Practice on Imageboard 4chan.org. *Mind and Matter*, 2011.
- Hindman, M. (2018). *The Internet Trap: How the Digital Economy Builds Monopolies and Undermines Democracy*. Nueva Jersey: Princeton University Press

Hine, C. (2017). Ethnography and the Internet: Taking Account of Emerging Technological Landscapes. *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences*, 10(3), 315-329. Reino Unido: Universidad de Fudan

Hine, G. et al. (2017) Kek, Cucks, and God Emperor Trump: A Measurement Study of 4chan's Politically Incorrect Forum and Its Effects on the Web. *Proceedings of the 11th International AAAI Conference on Web and Social Media*. Estados Unidos: Cornell University.

Interaction Design Foundation (2019). *What are Affordances?* Encontrado en <https://www.interaction-design.org/literature/topics/affordances> [26 de agosto, 2019]

Internet Historian (2017a). *Tay A.I. / The People's Chatbot* [video]. Youtube. Encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=HsLup7yy-6I>

Internet Historian (2017b). *The Great iPhone Massacre* [video]. Youtube. Encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=MQEEJ57Gsow>

Internet Historian (2017c). *The Tumblr - 4chan Wars* [video]. Youtube. Encontrado en <https://www.youtube.com/watch?v=SvjwXhCNZcU>

Jakobson, R. (1983). *Lingüística y poética*. Madrid: Cátedra.

Jenks, C. (2003). *Transgression*. Londres: Routledge.

Kiberd, R. (2015). 4chan's Frog Meme Went Mainstream, So They Tried to Kill it. *Vice*. 9 de abril de 2015. Estados Unidos: Encontrado en: https://www.vice.com/en_us/article/vvbjbx/4chans-frog-meme-went-mainstream-so-they-tried-to-kill-it

Klee, M. (2018). The Rise of "Weaponized Autism". *Mel Magazine*. Encontrado en <https://melmagazine.com/en-us/story/the-rise-of-weaponized-autism-2>

Knorr Cetina, K. (2009). The Synthetic Situation: Interactionism for a Global World. *Symbolic Interaction*, Vol. 32, Issue 1, pp. 61–87. California: Society for the Study of Symbolic Interaction.

Ko, C. (2019). How Pepe the Frog became face of Hong Kong protests – despite cartoon being a symbol of hate in US. *South China Morning Post*. 17 de agosto de 2019. Encontrado en <https://www.scmp.com/lifestyle/arts-culture/article/3023060/how-pepe-frog-became-face-hong-kong-protests-despite-cartoon>

Lamoreux, M. (2017). How 4chan's trolls pulled off the heist of the century. *Vice*. Encontrado en https://www.vice.com/en_us/article/d7eddj/4chan-does-first-good-thing-pulls-off-the-heist-of-the-century1

Latour, B. (1986). *Laboratory Life*. Estados Unidos: Princeton University Press

Lee, D. (2018) The tactics of a russian troll farm. *BBC News*. Encontrado en: <https://www.bbc.com/news/technology-43093390>

Lee, P. (2016). Learning from Tay's Introduction. *Official Microsoft Blog*. Encontrado en <https://blogs.microsoft.com/blog/2016/03/25/learning-tays-introduction/>

Liao, S. (2019). Tim Berners-Lee says we can still save the web. *The Verge*. Encontrado en <https://www.theverge.com/2019/3/11/18260449/world-wide-web-www-anniversary-tim-berners-lee-internet> [26 de agosto, 2019]

Liu, Y. y Shrum, L. J. (2002) What is Interactivity and is it Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the Influence of Interactivity on Advertising Effectiveness, *Journal of Advertising*, 31:4, 53-64, DOI: 10.1080/00913367.2002.10673685

Ludemann, D. (2018). /pol/emics: Ambiguity, scales, and digital discourse on 4chan. *Discourse, context and media*. Elsevier.

Madej, K. (2016). *Interactivity, Collaboration and Authoring in Social Media*. Atlanta, Estados Unidos: Springer.

Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Estados Unidos: MIT Press.

Marres, N. (2017). *Digital Sociology*. Cambridge: Polity. (versión electrónica, epub)

Marwick, A. y Lewis, R. (2017). *Media Manipulation and Disinformation Online*. Data & Society.

McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Nueva York: The MIT Press.

Merrin, W. (2019). President Troll: Trump, 4chan and Memetic Warfare. Publicado en C. Happer et al. (eds.), *Trump's Media War*. Reino Unido: Swansea University.

Metz, R. (2018). Microsoft's neo-Nazi sexbot was a great lesson for makers of AI assistants. *MIT Technology Review*. Encontrado en <https://www.technologyreview.com/2018/03/27/144290/microsofts-neo-nazi-sexbot-was-a-great-lesson-for-makers-of-ai-assistants>

Mezzofori, G. y O'Sullivan, D. (2019) El Paso mass shooting is at least the third atrocity linked to 8chan this year. *CNN*, 5 de agosto de 2019. Estados Unidos. Encontrado en: <https://edition.cnn.com/2019/08/04/business/el-paso-shooting-8chan-biz/index.html>

Moldbug, M. (2008). A Theory of the Ruling Underclass. *Unqualified Reservations*. Encontrado en <https://www.unqualified-reservations.org/2008/02/theory-of-ruling-underclass/>

Morozov, E. (2011). *The Net Delusion: The Dark Side of Internet Freedom*. Nueva York: Public Affairs

Mylner, R. (2013). Hacking the Social: Internet Memes, Identity Antagonism, and the Logic of Lulz. *The Fibreculture Journal* 22, 2013. 62 - 92

Nagle, A. (2017). *Kill all normies: The online culture wars from Tumblr and 4chan to the alt-right and Trump*. Reino Unido: Zero Books.

Negroponte, N. (1995). *Being Digital*. Londres: Hodder and Stoughton

Nissenbaum, A. y Shifman, L. (2015). Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/ board. *New Media & Society*. Sage Publications.

Noble, J. (2012). *Programming Interactivity*. Estados Unidos: O'Reilly Media.

Notopoulos.K. (2015). 1,272 Rare Pepes. *Buzzfeed*. 11 de mayo de 2015. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/1272-rare-pepes>

Ohlheiser, A. (2017). Pepe the Frog became a hate symbol. Now he's just a dead hate symbol. *The Washington Post*. 8 de mayo de 2017. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2017/05/08/pepe-the-frog-became-a-hate-symbol-now-hes-just-a-dead-hate-symbol/>

Olsen, D. (2018). How memes are being weaponized for political propaganda. *Salon*. Encontrado en: <https://www.salon.com/2018/02/24/how-memes-are-being-weaponized-for-political-propaganda/>

Online Etymology Dictionary (2019). *Origin and Etymology of Information*. Encontrado en <https://www.etymonline.com/word/information> [26 de agosto, 2019]

Parisier, E. (2011). *The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*. Nueva York: The Penguin Press.

Penny, D. (2018). How Much for That Pepe? Scenes from the First Rare Digital Art Auction. *The Paris Review*. 23 de enero de 2018. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.theparisreview.org/blog/2018/01/23/much-pepe-scenes-first-rare-digital-art-auction/>

Perry, D. (2002). *Theory and Research in Mass Communication: context and consequences*. Nueva York: Lawrence Erlbaum Associates.

Petty, F. (2017). Shia LaBeouf arrested after attacking neo-nazi. *Vice*. Encontrado en https://i-d.vice.com/en_us/article/9kbwxa/shia-labeouf-arrested-after-attacking-neo-nazi

Phillips, W. (2015). *This is why we can't have nice things: Mapping the relationship between online trolling and mainstream culture*. Cambridge: MIT Press.

Rheingold, H. (1993). *The Virtual Community: Homesteading on the Virtual Frontier*. Estados Unidos: Perseus Books (versión electrónica, pdf)

Ricoeur, P. (2003). *The rule of metaphor: the creation of meaning in language* . Londres: Routledge.

Rosa, H. (2011). Aceleración social: consecuencias éticas y políticas de una sociedad de alta velocidad desincronizada. *Persona y sociedad*, vol. XXV, no. 1, pp. 9 - 49. Chile: Universidad Alberto Hurtado.

Rubio Hancock, Jaime (2018, 8 de mayo). De la rana Pepe a los incel: el ascenso de la extrema derecha estadounidense en Internet. *El País*. España. Encontrado en: https://verne.elpais.com/verne/2018/05/07/articulo/1525699491_195641.html

Saussure, F. (1983). *Course in General Linguistics*. [versión electrónica] Londres: Bloomsbury.

Schwartz, Matthatias (2008, 3 de agosto). Malwebolence: the trolls among us. *The New York Times*. Estados Unidos. Encontrado en: <https://www.nytimes.com/2008/08/03/magazine/03trolls-t.html>

Searle, J. R. (2017) *Actos de habla: ensayos de filosofía del lenguaje*. España: Cátedra.

Shannon, C. E. (1948). Una Teoría Matemática de la Comunicación. *The Bell System Technical Journal*, vol. 27, pp. 379 - 423; 623 - 656. Estados Unidos: American Telephone and Telegraph Co.

Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Estados Unidos: MIT Press.

Sin autor (2020a). Gamergate. *Encyclopedia Dramatica*. Consultado el 8 de agosto de 2020 en <https://encyclopediadramatica.wiki/index.php/Gamergate>

Sin autor (2020b). Independence Day Invasion. *Encyclopedia Dramatica*. Consultado el 5 de agosto de 2020 en https://encyclopediadramatica.wiki/index.php/Independence_Day_Invasion

Sin autor (2020c). Shitposting. *Encyclopedia Dramatica*. Consultado el 5 de agosto de 2020 en <https://encyclopediadramatica.wiki/index.php/Shitpost>

Sin autor (2020d). Troll. *Encyclopedia Dramatica*. Consultado el 5 de agosto de 2020 en <https://encycopediadramatica.wiki/index.php/Troll>

Sparby, E. (2017). Digital Social Media and Aggression: Memetic Rhetoric in 4chan's Collective Identity. *Computers and Composition 45* (2017). 85 - 97

Stryker, C. (2011). *Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web*. Nueva York: The Overlook Press

Sutherland, I. (2003). Sketchpad, a Man-Machine Graphical Communication System [Tesis Doctoral]. En *Technical Report, number 574*. Cambridge: Universidad de Cambridge (original publicado en 1963). Hallado en www.cl.cam.ac.uk/TechReports/

Thompson, J.B. (2002) *Ideología y cultura modernas: teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México, D.F.: Universidad Autónoma Metropolitana

Treré, E. (2019). *Hybrid Media Activism: Ecologies, Imaginaries, Algorithms*. Londres: Routledge.

Turner, F. (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press

Van de Walle, J. (2008). Roman Jakobson, Cybernetics and Information Theory: a Critical Assessment. *Folia Linguistica Historica 29*, 87–124. Alemania: Mouton de Gruyter.

Venturini, T. (2019). From Fake to Junk News, the Data Politics of Online Virality. Publicado en D. Bigo, E. Isin, & E. Ruppert (Eds.), *Data Politics: Worlds, Subjects, Rights*. Londres: Routledge

Watzlawick, P., Helmick, J. y Jackson D. (1985). *Teoría de la comunicación humana*. Barcelona: Editorial Herder

Wendling, M. (2018). *Alt Right: from 4chan to the White House*. Londres: Pluto Press.

Wiedemann, C. (2017). Swarms, memes and affects: a new materialistic approach to the infrastructure of 4chan. Encontrado en:

http://www.academia.edu/7931107/Swarms_Memes_and_Affects._A_New_Materialist_Approach_to_the_Infrastructure_of_4chan_2014_

Wiener, N. (1985). *Cybernetics: or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, Massachusets: The MIT Press. (Original publicado en 1948).

Wilson, J. (2017). Hiding in plain sight: how the 'alt-right' is weaponizing irony to spread fascism. *The Guardian*, 23 de mayo de 2017. Reino Unido. Encontrado en:

<https://www.theguardian.com/technology/2017/may/23/alt-right-online-humor-as-a-weapon-facism>

Wittgenstein, L. (1953) *Philosophical Investigations*. Londres: Basil Blackwell ltd.

Wong, J. C. (2019). Germany shooting suspect livestreamed attempted attack on synagogue. *The Guardian*, 10 de octubre de 2019. Reino Unido. Encontrado en:

<https://www.theguardian.com/world/2019/oct/09/germany-shooting-synagogue-halle-livestreamed>