



UNIVERSIDAD NACIONAL
AVENIDA DE
MEXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ZARAGOZA

CARRERA DE PSICOLOGÍA

**La construcción psicológica del meme de internet y la educación en
medios: Un estudio exploratorio**

T E S I S

**QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:
LICENCIADA EN PSICOLOGÍA
P R E S E N T A :
ABRIL ELIZABETH MARTÍNEZ
VARGAS**

JURADO DE EXAMEN

**DIRECTORA: MTRA BECERRIL PLASCENCIA
XOCHITL ALEJANDRA
ASESOR: LIC BARROSO OCHOA JESÚS
ASESOR: LIC: MERCADO RUÍZ ALAN
ASESOR: LIC. GREGOR LOPEZ GUADALUPE
ASESOR: DOCTOR VALDES CRUZ ALEJANDRO**



CIUDAD DE MÉXICO

2022



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.

Resumen

La presente investigación, es un estudio cualitativo exploratorio, que indaga sobre la construcción social del meme y su influencia en la educación informal, así mismo se realiza un acercamiento al constructo de *Educación en Medios*, como una posible respuesta ante los retos que la masificación de los medios de comunicación, el uso de redes sociales y el uso de los memes. Para ello se aplicaron dos instrumentos *AD HOC*, unas Redes Semánticas Naturales y un Cuestionario mixto, la investigación contó con una muestra de 16 participantes, 10 hombres y 6 mujeres, en la etapa de la adolescencia con edades de entre 14 y 20 años.

El análisis cualitativo concluyó que los memes pueden influir en la educación informal de los jóvenes, dependiendo del uso y la interacción de los usuarios con los memes y con otros usuarios, finalmente se recalca la importancia de una educación en medios que brinde a los educandos habilidades para ser consumidores responsables de memes, conscientes del impacto que estos tienen en su educación, pero a la vez del que ellos mismo tienen sobre los memes, el medio y los otros consumidores.

***Palabras clave:** Educación en medios, Educación Informal, Memes, Adolescencia, Medios de comunicación, Redes sociales*

Introducción	5
Capítulo I: Meme de internet como unidad de transmisión cultural	10
1.1 Origen del concepto Meme	10
1.2 Transmisión cultural	15
1.3 Memes de internet	16
Capítulo II: Educación en medios y memes	25
2.1 Panorama general de la educación informal.....	25
2.2 MEMES como TAC'S en educación	33
2.3 Educación en medios	37
2.4 Normalización de ideas y comportamientos mediante el uso de memes	46
Capítulo III Influencia de los memes en el desarrollo psicológico de los cibernautas	49
3.1 Habilidades Cognitivas en la construcción de memes	50
3.2 Comportamiento influenciado por los memes.....	51
3.3 Emoción influenciada por los memes	52
3.4 Impacto de los memes en el desarrollo moral	56
Capítulo IV: La persona fuente	59
4.1 Hide the pain Harold.....	60
4.2 Jessi Slaughter.....	64
CAPÍTULO V MÉTODO.....	69
5.1 Planteamiento del problema.....	69
5.2 Pregunta de investigación:	70
5.3 Objetivos	71
5.4 Variables	71
5.5 Criterios.....	72
5.6 Diseño y tipo de estudio:	72
5.7 Participantes:	73
5.8 Instrumentos:	73
5.9 Contexto:.....	73
5.10 Escenario:	73
5.11 Procedimiento:	74
CAPÍTULO VI RESULTADOS.....	75

6.1 Cuestionario	75
6.1.1 Integración de la información del cuestionario	84
6.2 Redes Semánticas	85
6.2.1 Integración de la información de las redes semánticas	102
CAPÍTULO 7 DISCUSIÓN	104
CONCLUSIÓN	108
REFERENCIAS	110

Introducción

La presente investigación aborda el tema de los memes y su influencia en la educación informal de los jóvenes cibernautas, sirviendo como unidad de transmisión cultural, justificando así la necesidad de una educación en medios que oriente el consumo y generación de contenidos.

Dawkins en 1976, acuñó el término *MEME* para referirse a un tipo de *unidad de transmisión cultural* que mediante un proceso de *imitación* esparce, igual que un parásito, sus copias en otras personas transmitiendo así aspectos específicos de la cultura, los memes originalmente eran ideas abstractas que tras contagiarse de una persona a otra se hacían de un lugar en el imaginario colectivo formando un *acervo de memes*, o sea un conjunto de estos que prevalecen en la mente de las personas. En la actualidad la palabra meme alude a las imágenes o videos *graciosos* que circulan en internet y son consumidos por miles de usuarios

La educación informal es el proceso no sistematizado ni organizado (y por tanto no intencional), a través del cual se adquieren conocimientos, aptitudes, actitudes, valores, habilidades y pautas conductuales resultado de la interacción del individuo con el medio, incluyendo los medios de comunicación como el internet y las redes sociales, caracterizado por ser un proceso involuntario ya que esta interacción con el medio se da con otra finalidad diferente a educar (López, 1996).

Dentro de este medio se encuentran los memes, existe una gran variedad de memes y los temas que abordan son múltiples, hay incluso memes literarios, históricos, matemáticos, químicos, etc., que precisan poseer conocimientos en

estas áreas para poder ser entendidos, sin embargo existen también memes con contenido como violencia, uso y consumo de drogas, actividades sexuales de riesgo entre otros temas. que igualmente impactan en la educación informal de los internautas.

En lo que a educación formal respecta, los memes pueden representar una herramienta útil para el proceso de enseñanza y la adquisición de conocimiento por su poder descriptivo y explicativo, y para la evaluación del aprendizaje de los contenidos, pues realizar un meme supone el uso de ciertas habilidades, pero además requiere de la comprensión y análisis del tema a tratar en el meme. Como menciona Campillay (2016) los memes pueden ser TIC's (Tecnologías de la Información y la Comunicación) al facilitar y transmitir la información, y TAC's (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) al acercar la información que el educando necesita obtener, pero además al inducir al análisis, síntesis y crítica de dicha información, así como al reforzar el aprendizaje de los conceptos mediante la asimilación intertextual, usando un elemento para transmitir otro.

Al carecer los memes de derechos de autor o *Copyright*, se democratizan, es decir que son de todos y para todos, por tanto el meme permite la libre circulación del conocimiento evitando los monopolios intelectuales, es además este conocimiento actual e interesante para sus consumidores, por lo que el meme más que un medio de comunicación es una herramienta para despertar el interés y motivar a sus consumidores a adquirir conocimiento, necesario para ejercer sus derechos como ciudadanos, emitir una opinión, tomar decisiones etc; ya que a diferencia del conocimiento curricular que brindan los diferentes institutos educativos, los memes se generan diariamente, son flexivos y debido a su simpleza

y carente regulación pueden abarcar temas de interés social prácticamente a la par que los sucesos ocurren (Rey et al., 2018).

A diferencia de los medios de comunicación tradicionales los memes están libres de autoritarismo (pese a que existen en cada red social términos y condiciones que limitan tocar ciertos temas delicados o no aptos para todo público, ello no evita que sigan creando y compartiendo memes de contenido diverso, en muchas ocasiones censurable por parte de la red social) y carecen de unidireccionalidad, pues a través del medio en el que haya sido publicado el meme generan un diálogo entre creadores y consumidores que permite la participación del usuario para exigir y satisfacer sus necesidades (Pinto, 2015).

Los memes pueden poseer cierto valor pedagógico, ya que además de las habilidades estrictamente técnicas, realizar un meme supone el uso y desarrollo de ciertas habilidades como la búsqueda y selección de información, incidiendo favorablemente en el desarrollo cognitivo de los sujetos al fomentar la observación, el análisis, la creatividad, la capacidad de sintetizar, distinguir y jerarquizar la información, y el pensamiento crítico. Es importante también mencionar que al ser los memes material recurrente en redes sociales puede aumentar los sentimientos de pertenencia y apoyo del individuo que los crea/comparte (Rey et al., 2018).

Como se ha visto hasta este punto los memes no son solo imágenes graciosas, pueden ser además herramientas pedagógicas (ya sea su finalidad como en la educación formal, o no dándose así un proceso de educación informal), o herramientas de comunicación; pero además los memes pueden ser usados para publicidad, política, como fuente de humor o incluso como catalizador o conector en movimientos sociales, como el movimiento estudiantil chileno que frecuentemente

utilizaba memes para criticar y denunciar ciertos hechos, así como convocar a marchas y difundir información sobre el movimiento. Muñoz (2014) resalta el parecido que los memes mantienen con la caricatura política según su contenido y capacidad para transmitir sentimientos o ideas potentes con cierto carácter de rebeldía, crítica, irreverencia o subversión.

Además de las ventajas pedagógicas y los atributos positivos de los memes, también existen ciertos riesgos que el consumo de los memes puede suponer, en la época actual caracterizada por el fácil acceso a la información y comunicación, la información inunda las personas provocando la inteligibilidad de la misma, debido a que mucha de la información accesible mediante redes sociales es falsa o cuando menos no está comprobada, en este sentido los memes como transmisores culturales no discriminan entre información veraz y la que no lo es (Morin, 1999).

Pese a que el meme de internet es una herramienta para la transmisión de conocimiento valiosa, ha sido desestimada pues no se le ha dado importancia en el ámbito académico-educativo-investigativo, ni en la sociedad en general, como menciona Muñoz (2014), tanto por su forma como por su contenido los memes han sido juzgados como un fenómeno poco serio y banal; la escasa profundización en el tema acarrea ciertas problemáticas como conceptualizaciones poco claras y el desaprovechamiento de este recurso como TIC, TAC (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) o TEP (Tecnologías del Empoderamiento y la Participación); existe poca investigación en español al respecto desde una perspectiva psicológica-educativa, y menos aún información que vincule a los memes con la educación informal, he ahí la importancia de estudiar el fenómeno de los memes de internet para su mejor entendimiento y aprovechamiento en el ámbito educativo, así como

prevenir los posibles riesgos a los que los usuarios de memes puedan estar expuestos.

El objetivo de la presente investigación es caracterizar el consumo de memes de internet como parte de un proceso de educación informal, que hace necesaria una educación en medios que brinde a los educandos habilidades para consumir responsablemente los memes, conscientes del efecto que producen en su educación y a la vez del impacto que ellos mismos tienen sobre los memes, el medio y los otros consumidores.

Por lo que el trabajo teórico está organizado en cuatro capítulos. En el primero se aborda el tema del meme, su origen y su función como unidad de transmisión cultural, en el segundo capítulo se relaciona a los memes con la educación informal, en el tercer capítulo se analiza la influencia de los memes en la emoción, cognición, conducta y el desarrollo moral, y finalmente en el cuarto capítulo se revisan dos casos de personas cuyas imágenes se volvieron memes, y el impacto que ello tuvo en sus vidas.

Capítulo I: Meme de internet como unidad de transmisión cultural

En este capítulo se abordará el origen del concepto meme, su evolución a internet, sus características y funciones, principalmente la transmisión cultural mediada por los mismos.

1.1 Origen del concepto Meme

El término *Meme* fue acuñado por Dawkins en 1976 para designar a un *replicador cultural*, o sea una unidad de transmisión o de imitación cultural. El término meme deriva del griego *Mimeme* (de la raíz *Mim* que refiere mímica/ imitación, y del sufijo *Ema* que indica una unidad distintiva de la estructura del lenguaje) abreviado para ser un símil cultural del término *gen* y, además, parecerse a la palabra francesa *Meme* que significa memoria. El término originalmente designaba cualquier transmisión cultural que, al igual que los genes (que se transmiten de generación en generación a través de los gametos y la posterior unión de estos) pasa de un individuo (cerebro) a otro a través de un proceso de imitación. Los memes son, en su forma más pura, ideas que se propagan de una persona a otra, estas ideas pueden estar representadas por canciones, escritos, formas de vestir, obras de arte, procesos de fabricación de objetos etc. cuando un meme se hace "popular" es porque se ha propagado hacia varias mentes, y aunque en estas sufra ciertas mutaciones su *esencia* prevalece,

utilizando esta nueva mente como su huésped y vehículo de propagación a la vez, produciendo copias de sí mismo con las que parasita otras mentes.

El meme es, en pocas palabras, un descriptor pequeño y pragmático que engloba una idea más grande y compleja cuya finalidad es reproducir ideas y patrones conductuales (Lull & Neiva, 2011).

Al igual que los genes que se transmiten de generación en generación al dividirse en unidades mínimas de información genética que son sexualmente transmitidas y replicadas para formar un nuevo organismo, de acuerdo con lo expuesto por Castagno (2013) la información cultural se transmite de cerebro en cerebro al dividirse en unidades simples (como puede ser una idea, técnica, habilidad, costumbre, estrategia para producir u obtener algo etc.) pero estas se transmiten por medio de un proceso de enseñanza, imitación o asimilación; ya que los humanos poseemos la capacidad de imitar, a través de este proceso de imitación se transmite algo, ya sean patrones conductuales, ideas, sentimientos, información etc. este algo tras compartirse constantemente cobra vida, a este *algo vivo* es lo que se conoce como meme. Así pues, todo aquello que se aprende a imitar de otro es un meme, es decir que un meme es aquello susceptible a ser copiado o imitado.

Parecido al meme propuesto por Dawkins, Esteban Guitart, M. (2011) utiliza el término Fondos de conocimiento para denominar las prácticas lingüísticas, sociales y culturales, históricamente acumuladas esenciales para el bienestar humano, si bien el término es parecido, los fondos conocimiento se orientan a la consecución de objetivos y/o la pragmaticidad, mientras los memes no necesariamente cumplen una función u objetivo concreto.

Aunque con estas propuestas pareciese que el meme es un ente vivo que infecta el mundo (o al menos las mentes que pueblan este) con sus copias, la realidad es que no es así, los memes por sí mismos carecen de sentido y se vuelven solo fragmentos de una idea más grande, para que puedan cumplir su función de transmitirse a sí mismos necesitan de un *interactor*, con este término se percibe al sujeto, más que como solo un portador y vehículo del meme, como un ente con la facultad de formar parte del intercambio cultural, teniendo así un papel activo en este proceso, en lugar de ser solo el medio de transmisión pasivo que Dawkins pareció plantear inicialmente (Lull & Neiva, 2011).

Aunque la mente de cada interactor es diferente y por tanto la forma de interpretar el mundo es distinta, los memes tienen una base esencial de la idea que pretenden transmitir llamada *ideameme* que es lo que se comparte de un cerebro a otro, las diferencias que se puedan crear entre lo que un interactor y otro interpretan no forman parte del meme. Así mismo existen conjuntos de memes, tan mezclados y codependientes que parecen uno solo pues entre ellos se refuerzan manteniendo su lugar en el acervo de memes, explotando el medio cultural en el que se encuentran (Dawkins. 1976).

Al igual que los seres vivos están expuestos a un proceso de selección en el cual sobreviven los más aptos, como planteó Darwin, los memes están sometidos a un proceso de transmisión memética en el que algunos memes sobresalen y subsisten en el acervo de memes a expensas de otros, este proceso se denomina selección memética (Lull & Neiva, 2011).

Dawkins (1976) expuso que, para que estos memes tengan éxito en su función de replicadores culturales deben cumplir con tres características que en general comparten con otros replicadores biológicos y son:

- Longevidad: se refiere al tiempo en el que un meme se encuentra en el acervo de memes, es decir cuánto dura el meme en la mente infectada, los memes muy longevos duran mucho tiempo presentes en las mentes de las personas infectadas.
- Fecundidad: depende de qué tan aceptado es el meme dentro de los cerebros, un meme con un alto grado de fecundidad es aceptado por muchas personas.
- Fidelidad de las copias: en *El Gen Egoísta* (1976) Dawkins explica que, en general todos los memes carecen de esta característica, ya que a diferencia de los genes que se pueden copiar casi idénticamente, los memes sufren alteraciones al entrar a una nueva mente, cada vez que un individuo transmite un meme lo hace a su manera (con sus propias palabras, gestos, tonos de voz etc.) el receptor por su parte no solo lo codifica si no que el agrega un valor personal diferente al valor que el emisor le dio, y a su vez cuando este receptor se vuelve emisor y comparte una copia de dicho meme, lo hace a su modo y el nuevo receptor igualmente lo interpreta a su manera.

Aquí vale la pena hacer una acotación, pues si bien Dawkins reconoció que los memes carecían de este atributo fue porque en su momento lo hacía, ya que los memes se transmitían en muchas

ocasiones en vía oral provocando que se perdiese información de éste modificando así el *ideameme*, sin embargo actualmente se pueden compartir memes de forma inmediata sin que exista tanta pérdida de información y por tanto modificaciones en el meme, aunque aún los memes de internet se cambian y se crea un sin fin de variaciones de los mismos es más fácil y viable compartirlos sin modificación alguna.

Si bien para que un meme se considere exitoso debe cumplir con estas tres características en igual medida, existen combinaciones de ellas, hay memes que se propagan rápido entre muchas personas (muy fecundos) pero rápidamente decaen y son relegados al olvido (poco longevos).

Pero ¿Cómo se elige lo que será un meme? A Ciencia cierta no hay explicación, Dawkins (1976) ponía como ejemplo la novena sinfonía de Beethoven, que en sí misma puede ser un meme y así mismo si una parte de ella es por sí sola lo suficientemente característica para ser separada de su contexto y prevalecer con significado o bien adoptar otro, puede convertirse en un meme, este proceso es observable en los memes de internet, en los que típicamente una escena de una película o serie, una estrofa de una canción o incluso una foto o imagen aparentemente aleatoria, son desvinculados de su contexto (la película completa, la canción entera etc...), resignificados y replicados en diversas ocasiones con algunas variaciones casi siempre para producir imágenes o videos con el objetivo de ser graciosos.

Aunque la palabra meme es de dominio público en la actualidad, la comunidad científica no lo ha reconocido como una teoría de explicación del comportamiento válida, principalmente por su falta de sustento teórico,

Si bien el término meme ha sido muy criticado, incluso por su propio creador Dawkins, su uso ha subsistido, aunque su origen se ha difuminado, actualmente el concepto ha fluctuado hasta ser de uso casi exclusivo de internet y las imágenes, chistes, videos o tendencias que en él circulan (Muñoz, 2014).

1.2 Transmisión cultural

Los memes suelen sobrevivir gracias a la libertad de movimiento que poseen, que les permite desplazarse tanto transversalmente (entre diferentes grupos geográficamente dispersos en un lapso de tiempo coincidente) como longitudinalmente (atravesando varias generaciones), la replicación del meme ocurre cuando este es compartido reiteradamente por un grupo de personas, al hacerlo el meme se suma a su acervo de memes, este acervo perdura en el tiempo y espacio transmitiendo así aspectos culturales al consumidor y formando parte de la cultura del mismo.

La transmisión cultural del meme supone la puesta en marcha de procesos comunicativos a través de los cuales el meme adquiere un uso socialmente construido además de un sentido particular en función de la reelaboración de cada individuo, así el meme posee dos sentidos, uno particular creado por el individuo quien consume el meme y un sentido general compartido por la totalidad de

personas que incorporen el meme a su bagaje simbólico propio (Pérez et al., 2014).

El consumo y transmisión de los memes en redes sociales suele tener por móvil expresar idea, emociones, descontento social, críticas y/u opiniones sobre algún tema en particular, aquellos quienes los crean o comparten llevan a cabo un proceso de apropiación a través del cual estos memes se resignifican y se unen a su acervo cultural (Carmona, S/F).

De acuerdo con Morin (1999), la cultura está formada por el conjunto de saberes, reglas, normas, creencias, ideas, estrategias, valores, mitos etc. que se transmiten de generación en generación reproduciéndose a través de cada individuo y controlando su existencia en la sociedad.

Este mismo autor explica que la diferencia entre los seres humanos y los primates se debe a la cultura: ésta acumula, conserva y transmite normas, principios y conocimiento, para que el humano lo sea en plenitud necesita la cultura, así como la cultura para serlo necesita al humano, la mente humana nace y se afirma en la relación cerebro-cultura, esta mente interviene en el funcionamiento cerebral creando un bucle cerebro-mente-cultura, donde cada elemento se necesita y complementa entre sí.

1.3 Memes de internet

Shifman (2014) define a los memes de internet como un grupo de elementos digitales con características en común creados, imitados, circulados y

transformados por los usuarios de internet, producto de un discurso socialmente construido principalmente en redes sociales.

Las redes sociales se caracterizan por permitir la interacción de sus consumidores, es decir que la comunicación deja de ser unidireccional y se vuelve bidireccional, en tanto los usuarios pueden crear contenido o participar activamente en la creación del contenido que consumen, así pues, la voz de las personas, de los usuarios de redes sociales se vuelve más poderosa e importante, un fenómeno nunca antes visto (Muñoz, 2014).

Dentro las redes sociales los memes son un medio a través del cual se transmite una idea basada en un suceso o fenómeno viral, estos pueden tomar la forma de videos, imágenes, música, frases etc. y se comparten masivamente, para entender el concepto de meme de internet es necesario hablar tanto de las características que comparten con los memes análogos (no mediados por internet) y con los genes, como de sus particularidades propias que son: capacidad de contagio (del ideal o comportamiento que el meme promueve), tener pequeñas causas pero grandes efectos (un meme puede empezar en una comunidad pequeña y en cuestión de horas volverse viral) y provocar cambio abruptos (no graduales) (Castagno, 2013).

Además de dichas singularidades los memes de internet están formados por tres componentes: manifestación (fenómeno externo observable, es decir el producto audiovisual compartido en redes sociales), comportamiento (la acción de una persona en función del meme) e ideal (el *ideameme*). El *ideal* da lugar a un *comportamiento* él cual crea la *manifestación* del meme, por ejemplo si la *manifestación* es una imagen graciosa de un animal el *comportamiento* es el uso

de programas para editarla, agregarle texto, subirla a una red social, compartirla etc. y el *ideal* sería que “los animales son graciosos”, este ideal (los animales son graciosos) a su vez puede impactar en el consumidor, quien puede compartir dicho meme (comportamiento) o crear el suyo propio (comportamiento y manifestación de un nuevo meme) (Lull & Neiva, 2011).

Es justamente en el *ideal* del meme donde reside uno de los peligros derivados de la implantación de ideas y comportamientos, que pueden ser ilegales, peligrosos o poco éticos, existen distintos tipos de memes con diverso contenido y en ocasiones este contenido puede incitar al odio o discriminación de algún sector poblacional, tomando de ejemplo la Figura 1, como se puede observar es la imagen de una mujer quien es abusada físicamente por su pareja según se infiere por el contenido del meme, en este caso el ideal del meme sería algo como “*Las mujeres tiene que cocinar y los hombres tenemos (porque el meme está en primera persona) que violentarlas para asegurarnos que lo hagan correctamente*”



Figura 1: Meme publicado por el usuario de Facebook Lucio Benavides. Recuperado de la página de Facebook Best Humor Negro 2.0.

Los memes de internet forman parte de un juego de interacciones en el que cumplen la función de medio de comunicación que les confiere el estatus de un nuevo lenguaje, un lenguaje *de memes*, que se caracteriza por ser breve, conciso y visual, útil para transmitir opiniones y/o emociones, estas interacciones tienen lugar en espacios virtuales especialmente designados según los intereses comunes de los miembros de este sistema. Así pues, el entendimiento de este lenguaje dependerá de que el individuo se mantenga informado sobre los fenómenos culturales y la iconografía que los aún en un mundo de imágenes las palabras son esenciales, pues construyen el marco que nos indica, no solo qué debemos ver sino también cómo interpretarlo representa de modo que pueda participar en interacciones virtuales usando el mismo lenguaje designado para ese espacio virtual específico.

Estos memes son usados como una forma de lograr o conseguir algo, los memes de internet son un medio de comunicación accesibles a todos aquellos registrados en alguna red social, estos espacios tienen sus propias normas y hacen a las personas capaces de interactuar, crear y reproducir su propia cultura, así pues se vuelven consumidores y creadores a la vez, por sencillos o mediocres que puedan llegar a parecer algunos memes, requieren de creatividad y habilidades cognitivas que hagan a sus creadores y consumidores capaces de relacionar temas, crear bromas sobre estos, producir imágenes o videos (es decir la manifestación del meme), compartirlos, codificarlos y decodificarlos (Huerta, 2014).

Para acabar de entender el concepto de Meme de internet es primordial no perder de vista al *Interactor* es decir la persona que interactúa con el meme ya

sea creándolo, reaccionando a él, o compartiéndolo (Figura 2), y es en estos últimos interactores en quienes se ha de centrar la atención de este trabajo de investigación pues si bien el creador de memes (también conocido por usuarios de redes sociales como *Memero*) crea sus imágenes y las comparte dándole un cierto significado, es decir el *Ideameme*, es el consumidor quien puede aceptar o rechazar este significado y puede hacer saber a los demás su descontento o inconformidad (Figura 2), es común ver en redes sociales personas compartiendo posts, memes, imágenes o videos cuyo significado o contenido es rechazado y hasta mofado en la descripción de la publicación o incluso imágenes que han sido directamente editadas para cambiar su ideal, pues como explica Bourdieu (1996) aún en un mundo de imágenes las palabras son esenciales, pues construyen el marco que nos indica, no solo qué debemos ver sino también cómo interpretarlo, como se puede apreciar en la Figura 3 en la que se observa cómo, ante un mismo meme dos usuarios le dan un significado diferente, uno confirmando el Ideal original de la imagen mientras el otro cambia el ideal del meme para crear una broma.

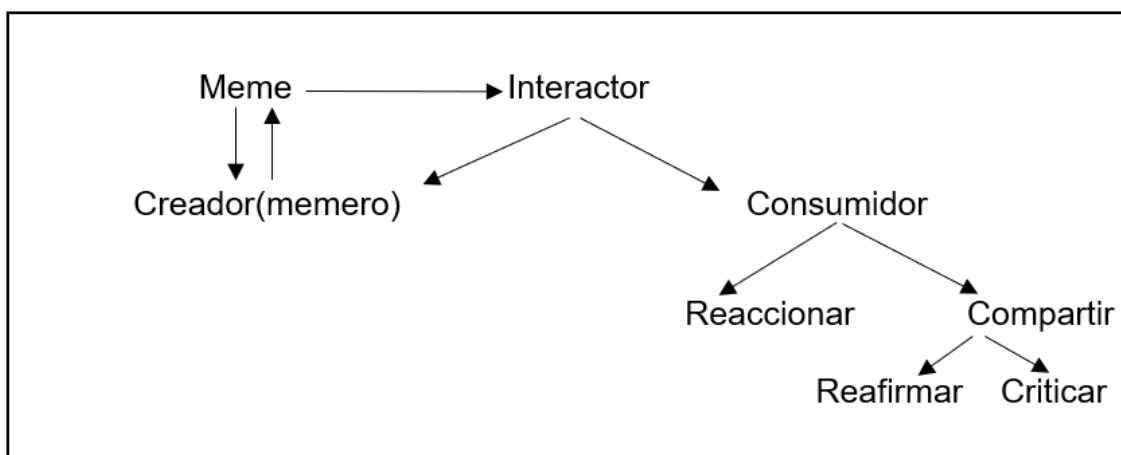


Figura 2: Descripción del proceso de interacción del usuario de internet con el meme.

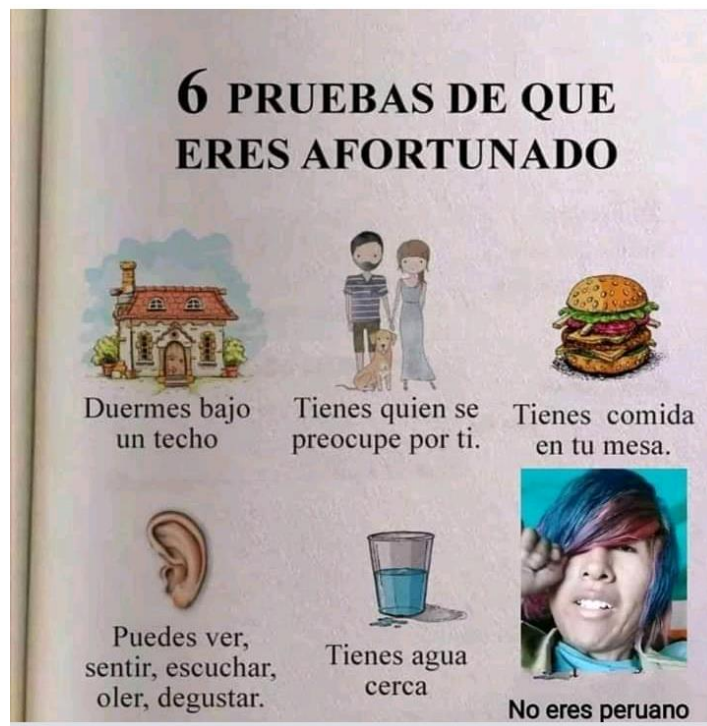


Figura 5: Meme compartido en la página de Facebook *Página para publicar toda la shit que será ignorada en mi Fb jajaj.* (2020)

El contenido subido a redes sociales queda fuera del control de su creador y es difícil, cuando no imposible saber cómo y dónde terminará dicho material, ya que es contenido susceptible a cambios, casi siempre llevados a cabo por otros usuarios, así pues es inevitable que otras personas hagan mal uso de estas imágenes o videos que los usuarios comparten, muchas veces con una buena intención o un mensaje motivacional por ideal, y que al ser alterado por otro usuario puede volverse memes con contenido que incite al odio o a comportamientos antisociales o ilegales o que los normalice (Castagno, 2013).

Morín (1999) utiliza el concepto de *Ecología de la acción* para explicar que toda acción que un individuo realiza escapa de sus intenciones originales al entrar en el universo de interacciones en el cual adopta distintos sentidos, a veces incluso contrarios a la intención original de la acción, en ocasiones el autor de

dicha acción puede realizar correcciones para rescatar el significado original, más la mayor parte del tiempo estas acciones escapan a su autor quien ya no tiene la posibilidad de corregirlas; la ecología de la acción por tanto recalca la complejidad que una acción tiene, he ahí la importancia de hacer conciencia sobre las acciones que se emprenden realizando buenas selecciones de decisión, tomando en cuenta que en el transcurso del tiempo la acción se puede modificar así como el impacto que pueden tener en el medio y en su autor mismo, siendo conscientes además, de la facilidad de masificación de las redes sociales de internet en las que todo el tiempo las acciones entran y pocas veces regresan a su autor brindando la oportunidad de aclarar la intención original.

Estas decisiones tomadas en las rede sociales cobran aún más relevancia cuando se toma en cuenta que, al no existir una autoridad competente que vigile y sanciones los comportamientos, los mismos usuarios muchas veces fungen el papel de autoridad, exhibiendo los comportamientos que ellos consideran inapropiados y muchas veces condenando a su autor, sin embargo los castigos impuestos por la opinión pública no siempre son recíprocos a los actos que reprenden, por lo que en muchas ocasiones los autores de actos inapropiados, pero no ilegales o peligrosos, pueden recibir grandes castigos como el rechazo popular o el acoso (lo que puede afectar sus vidas profesionales y/o personales), sin embargo actos peligroso, reprensibles o incluso ilegales, pueden pasar desapercibidos, al no llamar la atención de los usuarios, y prevalecer sin un castigo, mediático, social o incluso legal.

Los memes no existen más allá de los eventos o situaciones que referencian, por lo que son piezas codificadas de información que no pueden desasociarse de su manifestación en el mundo externo al meme (Shifman, 2014).

Los memes han cambiado la forma en que las personas se comunican cumpliendo la misma función que una charla informal, expresan ideas simples y comunican historias cortas (Castagno, 2013). Con ello en cuenta cabe preguntarse si un meme es capaz de transmitir cierta idea simple ¿Varios de ellos podrán robustecer dicha idea e, incluso impactar en la construcción de la realidad de los individuos?

Por lo que, en el siguiente capítulo, se abordará la educación informal y su posible relación con los memes.

Capítulo II: Educación en medios y memes

En este apartado se revisa el concepto de educación informal, centrandó la atención en la educación en medios, para ello se esboza la utilidad de los memes como TAC's y los procesos de normalización que el consumo de memes puede generar.

2.1 Panorama general de la educación informal

Para entender el proceso de educación informal y su sub-rama de educación en medios, es necesario primeramente hablar sobre la educación formal y no formal. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, s/f) define la educación como un derecho básico, de todos los niños, niñas y adolescentes, que proporciona habilidades y conocimientos necesarios para su formación y el ejercicio de sus derechos.

En México la Secretaría de Educación Pública (2008) define la educación formal como un “sistema destinado a proporcionar la educación correspondiente a un nivel y servicio educativos mediante la atención a grupos que concurren diariamente a un centro educativo, de acuerdo con las fechas laborables marcadas en el calendario escolar “(p.88).

Así pues, la educación formal se caracteriza por ser impartida mediante un sistema oficial, habilitado o autorizado por el estado, suele estructurarse por

niveles y ciclos buscando la diferenciación y especialización progresiva, estos procesos tienen lugar en espacios especialmente designados para sus funciones de formación y son regidos por legislaciones y reglamentos oficiales de acuerdo con el país o estado, su meta suele ser la formación integral de la población, orientada al desarrollo intelectual, físico, social, y afectivo, el personal determinado como docente requiere cierto nivel de preparación reconocido oficialmente, posee objetivos claramente establecidos, una metodología rigurosa y procesos de evaluación, su población objetivo son las generaciones jóvenes, mayoritariamente. (Marenales, E. 1996)

Por otro lado, la educación no formal es el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades y valores, que puede carecer de rigurosidad metodológica, y que tiene lugar en espacios no necesariamente educativos, compuesto por lo regular de cursos cortos, pero que siempre tiene objetivos específicos de enseñanza-aprendizaje, se puede considerar como un subsistema de apoyo al sistema formal. Suele dirigirse a la población adulta, pues facilita que esta se mantenga actualizada respecto a una infinidad de temas, siendo más flexible y sencilla (menos exigente) que la educación formal, sus usos son múltiples, desde la educación continua hasta funciones de soporte o complemento de la educación formal, su área de conocimiento suele ser muy específica e instrumental, poseen por lo regular normas propias, así que pueden o no tener reconocimiento o validez oficial, la evaluación del conocimiento es opcional, a diferencia del sistema formal en el que es obligatoria (Marenales, E. 1996)

La educación es continua y permanente, los humanos están dotados con la capacidad de aprender de su medio, la educación es un proceso constante que no puede ser detenido o evitado, de modo tal que la rigidez conceptual de educación formal o no formal como únicos dos polos antagonistas resulta simplista pues margina los procesos de aprendizaje fruto involuntario de la convivencia con el medio. (Marenales, E. 1996)

Generalmente se asocia a la educación con los procesos escolares altamente estructurados que otorgan ciertas instituciones como escuelas, institutos, liceos, universidades y otros espacios diseñados para la transmisión y generación de conocimiento, sin embargo la educación no es exclusiva de escuelas y libros, los seres humanos están capacitados con la habilidad de adquirir y hacer propio nuevo conocimiento, comportamientos, habilidades, destrezas etc., lo que los hace capaces de aprender constantemente de su entorno, en este sentido la educación informal quedará definida para el presente trabajo como, el proceso no organizado ni sistematizado a través del cual se adquieren conocimientos, actitudes y pautas de comportamiento fruto involuntario de la convivencia diaria con el medio, pues estas interacciones no tiene por móvil motivos educativos; dado que este tipo de educación se da con base en las experiencias individuales con todo lo que rodea al sujeto, el medio transmite tanto lo "bueno" cómo lo "malo"(socialmente hablando) (López, 1996).

Para ejemplificar el proceso de la educación informal piense en una persona, un hablante del idioma español, quien gusta de ver una serie televisiva X, la cual se transmite únicamente en inglés con subtítulos en el mismo idioma,

suponiendo que eventualmente esta persona logre dominar dicho idioma, se puede afirmar que un proceso educativo informal ha tenido lugar, ya que esta persona logró adquirir conocimiento (el idioma inglés) aunque su intención no fuera esta (no tenía intenciones educativas) si no disfrutar de una serie que le gustó. (López, 1996).

Si bien los procesos de educación informal no son siempre reconocidos, lo cierto es que es el tipo más antiguo de educación, este tipo de educación es por lo regular vicario y/o prueba y error, aunque no sea su objetivo los educandos aprenden constantemente de la sociedad, el ambiente y su contexto, pudiendo darse incluso un choque entre los conocimientos adquiridos por el sistema formal y los desarrollados informalmente. (Marenales, E. 1996)

Así pues, cabe preguntarse ¿Todo es educación informal? la respuesta es complicada, dado que la educación depende tanto del educando como del educador y se complica aún más al suponer que cualquier elemento del medio puede jugar este papel de educador siempre y cuando posea cierto tipo de influencia educativa (López, 1996).

Actualmente el conocimiento es más accesible por los medios de comunicación que por la educación formal, dado que cualquiera (o casi cualquiera) puede entrar a internet, ver la televisión, u oír la radio. De acuerdo con cifras del INEGI en México el 70.1% de la población de 6 años o más es usuaria de internet, sin embargo, no todos pueden acceder a programas de educación formal, de acuerdo con cifras del INEE (Instituto Nacional para la Evaluación de la

Educación) en el año 2015 existía una tasa de inasistencia a programas de educación básica del 14.4%. He ahí la importancia de reconocer el papel de la educación informal en el desarrollo y formación de los seres humanos.

Núñez (2013), plantea que la educación formal no puede gestionar las múltiples articulaciones de la educación, pues deja de lado las relaciones externas a ella y los recursos generados en otros contextos, siendo así necesario generar nuevas articulaciones para amalgamar los conocimientos, habilidades y valores.

Esta influencia que los medios tienen en la educación informal no es necesariamente negativa, aunque en ocasiones la información que proveen los medios pueda contradecir a la información provista por el sistema de educación formal (escuela), también puede complementarla, pues no existen regulaciones claras y eficientes para asegurar que toda la información que circula en internet cumpla con estándares de ética y calidad, sin embargo los educandos no son sujetos pasivos que absorben información indiscriminadamente, por el contrario pueden hacer una selección del conocimiento que les es relevante y hacerlo propio. (Liceras, A. 2005) En ello se enfoca la educación en medios, en brindar herramientas a los educandos para que puedan aprovechar al máximo los medios, siendo responsables del uso que le dan y de las consecuencias de sus actos en línea.

Algunos de los riesgos que la educación informal desarrollada con base en el consumo de los medios supone son el bajo aprovechamiento, la poca participación, la inasistencia, el bajo interés y motivación, además de crear en los

educando la sensación de poseer mayor conocimiento o experiencia en temas que realmente no dominan, solo por haberlos consumido someramente a través de los medios, además los estilos de aprendizaje que se desarrollan en los medios no suelen ser útiles en el entorno formal, y viceversa ello crea una brecha entre la escuela y la vida fuera de ella. (Liceras, A. 2005)

La educación formal es rigurosa y exigente, aunque su información suele ser más fiable y sus objetivos buscan el desarrollo integral de los educandos, así como generar ciudadanos responsables, libres y productivos, debido a su forma, sus horarios estrictos, sus métodos de evaluación, las actividades que la componen, y en general su estructura estricta e inflexible, suele llamar poco la atención de los educandos, sobre todo los más jóvenes, mientras los medios son llamativos, maleables, y autorregulables, por lo cual aumentan los sentimientos de autonomía, generando curiosidad y aumentando la motivación de sus consumidores, ello provoca que los educandos dediquen más tiempo y atención a los medios que al sistema de educación formal, de este modo la influencia que estos tienen rebasada la influencia que tiene el sistema escolar, lo que provoca que muchos de los valores, hábitos, pautas comportamentales, conocimientos y habilidades se adquieran fuera de los salones de clase, en donde no existe una regulación, objetivos de aprendizaje, ni evaluaciones, donde el conocimiento que se adquiere es aleatorio y desordenado, y donde no existe ninguna autoridad que guíe el proceso de aprendizaje de los jóvenes, previniendo los posibles riesgos y potenciando sus capacidades e intereses. (Marenales, E. 1996)

Aunque se han explicado los conceptos de educación, formal, no formal, e informal por separado, en la práctica los límites entre una y otra son muy difusos, lo cual brinda la oportunidad de integrar estas tres de modo que se genere un proceso de educación continua e integral, donde el educando aproveche al máximo los recursos que su medio le brinde. La educación formal puede aprovechar los conocimientos y habilidades adquiridas en entornos no escolares (educación no formal e informal) para potencializar el aprendizaje de los educandos, así una situación educativa puede tener una modalidad determinada (formal, no formal o informal) pero adoptar elementos o procedimientos de las otras modalidades, de modo tal que se alcancen satisfactoriamente los objetivos y el desarrollo del educando. (Marenales, E. 1996)

Dadas las deficiencias que el sistema de educación formal presenta, principalmente en países en vías de desarrollo como México, la educación informal adquiere mayor peso, pues al no existir una institución que aporte el conocimiento y las habilidades requeridas para la vida en sociedad, estas se obtendrá a través del medio y de las experiencias cotidianas, de este modo la información, los valores, las pautas comportamentales, y las habilidades que se obtienen del ambiente y de sus interacciones poseen mayor relevancia en la vida de los educandos. (Marenales, E. 1996)

La solución a todos estos problemas y obstáculos que atraviesa la educación formal en la actualidad, son difíciles de abordar y por tanto de solucionar, actualmente es reconocida la influencia de los medios en la construcción de la realidad de sus consumidores así como en el desarrollo de

pautas comportamentales, principalmente en la población más jóvenes, sin embargo al no existir regulaciones, guías o alguna clase de mentoría estos procesos de consumo pueden devenir en la obtención de conocimientos socialmente desfavorables para la formación de las audiencias. El reconocimiento de estos problemas, y de la influencia de los medios en la educación, es un primer paso para el abordaje de ellos, y el desarrollo de soluciones y factores de protección. (Liceras, A. 2005)

Cabe cuestionar si el sistema educativo formal posee la capacidad para sortear los desafíos de la época actual, no para descartar lo en su totalidad, si no para ubicar con mayor precisión los problemas que por sí mismo no puede resolver satisfactoriamente, y desarrollar elementos y herramientas más allá del dogma educación-escuela, que puedan paliar estas deficiencias y potenciar la formación de los educandos (Marenales, E. 1996).

Una de las mencionadas nuevas modalidades de la educación que podrían bien complementar la educación formal es la educación en medios, que debe responder a las problemáticas actuales, realizando el proceso de integración entre el sistema formal y la educación informal provista por los medios, para ayudar a la formación de consumidores responsables, libres de estereotipos, prejuicios e interés comerciales que pueblan la red, convirtiéndolos en ciudadanos responsables de los medios, y del mundo. (Liceras, A. 2005)

El aprendizaje y el desarrollo psicológico son fruto de la interacción social en espacios de afinidad (espacios determinados para la participación social en

torno a un eje de interés común), que posibilitan y potencian el aprendizaje profundo de conocimientos y el desarrollo de la identidad personal de los participantes. (Gee, J. P., & Esteban-Guitart, M. 2019).

2.2 MEMES como TAC'S en educación

El término TAC se refiere a las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación, que a diferencia del término TIC se centra en las herramientas útiles para el proceso de aprendizaje del estudiante, en este sentido se puede decir que todo TAC es un TIC, sin embargo, no todo TIC es un TAC (Rey et al, 2018).

Una característica de la época actual es la redefinición del tiempo y espacio, herramientas como los teléfonos y el internet han logrado unir al mundo, no es exagerar decir que las fronteras y distancias entre culturas y países han desaparecido (o al menos se ha difuminado en un alto grado), estas herramientas de trabajo y recreación han aumentado los sentimientos de autonomía, en tanto se es capaz de obtener información rápida y sencilla por cuenta propia, lo cual ha repercutido en los procesos de aprendizaje y comunicación.

La comunicación interpersonal mediante herramientas tecnológicas derivadas de internet (servicios de mensajerías) tiene lugar en un plano diferente, extraterritorial donde los cuerpos, y la información que se puede obtener de estos, quedan excluidos y solo existe una conexión directa a través de las palabras que,

al carecer de la comunicación análoga, hace al receptor incapaz de comprobar la veracidad de los argumentos, la importancia del tema y el estado emocional del emisor, para suplir la carencia del factor emocional y comportamental del lenguaje mediante estas herramientas tecnológicas se utilizan ciertos símbolos conocidos como "emojis", que intentan emular los estados emocionales de los interlocutores, sin embargo no poseen la misma fidelidad que tienen el lenguaje corporal, el tono de voz, etc. para transmitir el mensaje completo del emisor, aunado a ello la comunicación en redes sociales carece de límites claros entre comunicación interpersonal y comunicación masiva, lo que supone formas nuevas de relacionarse y con ello también surgen nuevos riesgos. (Bazán & Boveda, 2005).

Otra diferencia más entre la comunicación tradicional y la mediada por las TIC'S es la presencia de un *tiempo para pensar la respuesta*, mientras en la comunicación cara a cara se espera que la respuesta sea rápida y eficiente, la comunicación mediante las TIC brinda un espacio de tiempo (determinado por la relación y las reglas de ésta) en el cual se pueden aprovechar mejor los recursos cognitivos, es decir se puede *pensar antes de hablar*. (Bazán & Boveda, 2005).

Con las reformas escolares y la popularización del internet y demás tecnologías arribó un fervor por el uso de las ya mencionadas TIC's, sin embargo la implementación de recursos tecnológicos no implica una mejora directa en el procesos de adquisición del conocimiento, por ello las TAC's combinan el conocimiento que puede fácilmente proveer las TIC'S con una metodología que genere un aprendizaje significativo en los educandos, orientando el uso de las tecnologías hacía su dominio, entendimiento y pragmática, es decir las TAC's buscan no solo proporcionar información y comunicación, sino además que el

alumno lo aproveche para su formación, abandonando el viejo modelo basado en *aprender de la tecnología*, para así *aprender con la tecnología*, ello supone dotar a los educandos de herramientas que les permitan dar sentido al aprendizaje tomando en cuenta su uso práctico, pero que sobre todo los dote de la capacidad de seguir aprendiendo fuera del ambiente escolar formal siendo conscientes de su proceso de adquisición del conocimiento, regulando este proceso por sí mismos, en suma el uso de las TAC's podría ayudar a autonomizar el proceso de aprendizaje, en tanto cada uno es capaz de autogestionar el conocimiento que le brinda el medio (Enríquez, 2012).

Lozano (2011) concibe a las TAC'S como una evolución de las TIC'S, pues hacen uso de la información que proveen y la orientan hacia la formación tanto del estudiante como del profesor, con el objetivo de aprender más y mejor, haciendo especial hincapié en los métodos de aprendizaje que aseguren el dominio, no solo de herramientas y programas preestablecidos, si no de las tecnologías en general y sus posibles usos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Más que solo saber que herramientas existen y cómo usarlas, las TAC'S se enfocan en la exploración de los posibles usos, esclareciendo qué herramientas existen y qué se puede hacer con ellas, ayudando a su selección y adecuada utilización sacando así el mayor provecho posible de las mismas.

Los seres humanos son aprendices natos y lo serán toda su vida, por ello vale la pena capacitarlos en la autogestión del conocimiento, en la actualidad la información no se resguarda en escuelas y bibliotecas, sino que circula libremente por la red, este conocimiento está contenido de muchas formas, algunas más llamativas que otras, aunque aún falte bastante para poder concebir a los memes

como TAC'S, puesto que carecen de una metodología que les dote de un uso formativo, pueden concebirse TIC'S pues acercan la información a sus consumidores de un modo que resulta llamativo y simple, si bien un meme por su forma no puede contener mucha información, ciertamente puede inducir a su consumidor a la búsqueda y análisis de los temas tratados en él mismo (Lozano. 2011).

Al ser los memes susceptibles a múltiples interpretaciones crean un espacio para el análisis y el debate lo que puede contribuir a la formación de un criterio propio y el desarrollo de la capacidad argumentativa, más que acumular conocimiento como lo hacen los libros, artículos, enciclopedias etc., los memes pueden incitar al análisis y reflexión de los temas, siendo tanto herramientas como espacios para la discusión, y contribuir a la crítica de las propias fuentes así como de las interpretaciones ideológicas que se tengan; al fomentar la crítica los memes pueden contribuir a la formación personal y cívica de sus consumidores, siendo coincidentes de que todas las personas albergan posturas subjetivas propias y prejuicios que no deben impedir la crítica y reflexión de los paradigmas propios mediadas por los memes (Vargas, & Ruiz. 2020).

Además, los memes acercan información a sus consumidores y facilitan su comprensión usando referencias visuales y textuales familiares que dan pie a un proceso de reinterpretación y resignificación (Vargas, & Ruiz. 2020).

2.3 Educación en medios

La educación formal escolarizada no ha podido seguir el ritmo de los vertiginosos avances sociales y tecnológicos que se han dado en los últimos años, en muchas escuelas los planes de estudio, los maestros, las herramientas, los contenidos y/o el modo de abordarlos no ha cambiado durante años, creando un desfase entre los conocimientos y habilidades que se adquieren en los salones de clase y las habilidades y conocimientos que se requieren en la *vida real*. Es usual que las escuelas y profesores no sólo no fomenten el uso de herramientas tecnológicas cotidianas como celulares, tabletas o una simple calculadora, sino que incluso los prohíban y sancionen su uso, con lo cual no se potencializa ni explota las habilidades o intereses tecnológicos de los jóvenes, quienes tienen que lidiar con dos mundos incompatibles la sociedad y la escuela, mundos en que los conocimientos y habilidades que una ofrece y la otra requiere no coinciden, ello supone una paradoja dado que uno de los principales objetivos de la educación escolarizada es preparar a los jóvenes para formar parte de la sociedad y sin embargo se les priva de herramientas cotidianas creando un ambiente rígido y artificial que no emula en nada la vida fuera de la escuela (Gutiérrez, & Tyner, 2012).

Al respecto Gee, J. P., & Esteban-Guitart, M. (2019) señalan la ineficiencia de la escuela para la retención de conocimientos a largo plazo, incluso las habilidades adquiridas mediante procesos de educación formal suelen atrofiarse al no ser practicadas constantemente a lo largo de la vida, en este sentido la educación

formal no puede cumplir sus objetivos al carecer de un seguimiento post escolar. De este modo es en el trabajo y la vida en sociedad, donde se aprenden las habilidades requeridas para desempeñarse en las mismas, así mismo es debido a los medios que se adquieren hábitos de consumo y estilos de vida, estas afirmaciones parecen restar importancia la escuela y la educación formal en la formación profesional y personal de los alumnos, ello los obliga (o al menos debería hacerlo) a replantear sus objetivos y métodos en miras de satisfacer e influir verdaderamente en los comportamientos de los educandos.

Mientras la educación informal, que va de la mano con el progreso tecnológico, es flexible y rápida, en tanto se adapta a los cambios de la sociedad misma, la educación formal suele ser más lenta y conservadora, pueden pasar varias generaciones con los mismo planes de estudio y los mismos métodos para las clases antes de que siquiera se piense en adaptar los contenidos o las formas de abordarlos, esto crea una brecha enorme entre la educación escolar y la informal, por ello resulta importante la formación de audiencias críticas capaces de consumir conscientemente y criticar los contenidos que los medios de comunicación y específicamente internet y sus memes pueden brindar. (Muñoz, 2014)

Si bien ciertas escuelas, materias o carreras han implementado herramientas tecnológicas en su currículum, los conocimientos que se brindan se centran en el funcionamiento y manejo de las mismas, pero no es lo mismo educar *con los medios* (usando las herramientas) que educar *sobre los medios* (entendiendo no solo su uso si no el impacto que tienen en la sociedad, en el educando y en el proceso mismo de adquisición de conocimiento), la

incorporación *en bruto* de tecnología a las aulas (cañones, pantallas inteligentes, computadoras, tabletas etc.) no representa una verdadera educación en medios, ya que en muchas ocasiones los maestros mismos carecen del conocimiento y/o habilidad para usar dichas herramientas y en otros tantos no se aprovechan en su totalidad dichos recursos dejando el conocimiento en un plano técnico olvidando la importancia de las actitudes y valores (Gutiérrez & Tyner, 2012).

En la educación tradicional tanto alumnos como profesores centran sus esfuerzos y atención en *pasar de año* dejando de lado la calidad del conocimiento adquirido o su utilidad para la vida futura de los jóvenes alumnos, en contraparte la educación en medios debe tomar en cuenta los conocimientos tecnológicos-digitales previos de los aprendices y potenciarlos mediante el uso de las TAC'S siempre en miras de la aplicación práctica de los mismos, creando usuarios digitales responsables de la información que consumen y comparten (Gutiérrez & Tyner, 2012)

Esteban Guitart, M. (2011) considera que la escuela no es el único lugar donde se dan los procesos de aprendizaje, y reconoce a los medios de comunicación como artefactos culturales de control moral y conductual, que ejercen su influencia en la educación humana incluso antes que la escuela. Como se ha visto los medios poseen influencia en la educación de los jóvenes y niños, ello en parte se debe a la facilidad que tienen para mostrar o emular los hechos que se quieren transmitir debido a su metonimia, lo que simplifica el proceso de adquisición de aprendizajes, pues los consumidores pueden ver *con sus propios ojos* lo que se les quiere transmitir aunque estos conocimientos sean parcial o totalmente falaces, además el contenido generado por los medios no

necesita cumplir con criterios éticos o pedagógicos (como los contenidos escolares) y suelen ser desarrollados por expertos en comunicación, quienes saben que vender a quién y cómo hacerlo, así pues los contenidos producidos por los medios son más interesantes y cómodos, aunado a ello su consumo supone poco o ningún esfuerzo, aunque la información que los medios pueden proporcionar no sea útil para la formación integral de las audiencias e incluso pueda ser falsa, su influencia suele ser mayor debido a su comodidad, simplicidad y atractivo. (Liceras, A. 2005)

Marenales, E. (1996) sostiene que los medios poseen una gran influencia en sus consumidores, generando en ellos pautas comportamentales, valores, metas a futuro y en general *un deber ser*, el torrente de información que circula en ellos ha rebasado la capacidad formativa de la educación formal, surgiendo así la necesidad de nuevas formas de educación que se adapten a las características, necesidades y deseos de las generaciones presentes y venideras, que conjuguen elementos de los distintos tipos de educación existentes (formal, no formal e informal) y faciliten la obtención de conocimiento, ayudando incluso, a alcanzar una mayor escolaridad promedio en la población.

Liceras, A. (2005) indica que la influencia de los medios de comunicación en la educación pueden superar la influencia de los medios tradicionales (escuela, comunidad, familia), dado que los jóvenes pasan más tiempo expuestos a estos, que en la escuela o en actividades de educación no formal, así pues una educación integral debe considerar cuales son las principales fuentes de conocimiento de los educandos la calidad, veracidad y utilidad de la misma, así

como su influencia en la construcción de la realidad, principalmente en las audiencias jóvenes quienes debido a su corta edad biológica e inmadurez física y mental, están expuestos a mayores riesgos de manipulación y alienación social.

De este modo los medios se vuelven educadores, en tanto influyen en las mentes jóvenes e inciden en su desarrollo, lo que ocasiona que los medios desarrollen funciones que otras instituciones (escuela, familia) cubrían tradicionalmente, si a ello se le suma la falta de interés y/o recursos, para contrastar la información que los medios dan, la realidad que muchos espectadores se forjan con base únicamente en la información brindada en los medios, resulta incierta, limitada y poco funcional.(Liceras, A. 2005)

El sistema de educación formal debe reconocer la influencia de los medios en la educación y abrirse a ellos, de modo que se integren críticamente los contenidos curriculares desarrollados en las clases con la información obtenida fuera de ellas, dado su objetivo de formar ciudadanos productivos y socialmente adaptados, la epistemología educativa no puede ni debe marginar la epistemología de la vida cotidiana. (Liceras, A. 2005)

Los medios de comunicación (radio, televisión, internet etc.) parecen haberse olvidado de restringir ciertos temas que pueden resultar inapropiados para audiencias más jóvenes, o tal vez sencillamente ya no se le da la misma importancia a restringir estos contenido para un público más "maduro" (viejo), los niños y jóvenes hoy más que nunca tienen el mundo en sus manos, en forma de pequeños rectángulos luminiscentes, pero este nuevo "mundo tecnológico"

también tiene sus peligros, como los fuertes temas tratados con recurrencia en estos medios (contenidos violentos, sexuales y en general inapropiados para las mentes más jóvenes) o la información falsa y si a esto se le agrega la falta de un guía adulto que resuelva las dudas y señale los potenciales peligros de los comportamientos en los que pueden incurrir los jóvenes, se tiene un factor de riesgo poderoso y poco supervisado. (Muñoz, 2014).

Los medios de comunicación inciden indirectamente en la educación informal de los jóvenes, ya que brindan ciertos conocimientos (no siempre veraces) e imponen ciertos patrones comportamentales que en ocasiones pueden llegar a ser peligrosos para la salud o el desarrollo personal (Liceras, 2014).

En las redes sociales de internet se puede observar además un proceso de aprendizaje social que se produce con base en las motivaciones intrínsecas del aprendiz, a través de un proceso de moldeamiento pues las redes sociales y los memes refuerzan o instauran mecanismo de aprendizaje de los actos de terceros para replicar comportamientos socialmente deseados o evitar conductas reprobables o socialmente sancionadas (Muñoz, 2014).

La educación de hoy en día requiere una formación en medios debido al impacto que estos tienen en la vida cotidiana, pues la mayoría de la información que se consume se encuentra en los medios digitales, siendo así importante capacitar a los jóvenes en el consumo responsable e inteligente de información de calidad que ayude en su formación educativa y personal, y los proteja de los peligros que pueblan la red, como información errónea que se hace viral, comúnmente conocida como *Fakenews*, las mentiras en la red conocidas como

Catfish, las estafas, el acoso (*stalking*), el acoso sexual y el acoso sexual a menor a menores (grooming) entre otros. (Gutiérrez & Tyner, 2012).

La *educación en medios* debe fomentar una visión crítica y reflexiva sobre los contenidos mediáticos consumidos y los efectos manipuladores que tienen sobre sus consumidores (en especial población joven), incluso aunque los medios de comunicación no son un reflejo fiel de *la realidad* tiene una función dentro de esta, por lo cual la educación mediática busca entender el papel de los medios en su contexto histórico, político y social específico, y el modo en que consolidan o alteran relaciones existentes (Morduchowicz, 2003).

No solo debe capacitar a los jóvenes como usuarios de aparatos tecnológicos, sino que además debe formar consumidores críticos de los contenidos que pueblan los medios digitales (particularmente internet y redes sociales) para liberarlos de los intereses comerciales que suelen dominar los mismos (Gutiérrez & Tyner, 2012).

Debe encargarse además de analizar el impacto de los medios en la construcción de la realidad y su papel de mediador entre esta y los sujetos, es decir el proceso en el que se le da sentido a la realidad a través de los medios. Tomando en cuenta que, si bien los medios no son la *realidad*, ciertamente impactan en la percepción que se crea de esta mediante puntos de vista concretos que son adoptados por la audiencia para enmarcar la forma en la cual deben interpretar la realidad, es decir los medios no son un espejo que refleja fielmente la realidad, son más bien unos lentes que enseñan un punto de vista particular y que pretenden que sus consumidores construyan sus realidades con base en la visión que les ofrecen (Morduchowicz, 2003).

Al formar parte de una red social de internet los individuos se unen a un grupo en el que no existen fronteras geográficas, ni naciones, ni banderas, es por ello que la educación en medios debe apuntar a la formación de ciudadanos del mundo, Morin (1999) explica que la educación del futuro debe inculcar una identidad terrenal, partiendo de la historia de la era planetaria originada con la comunicación de todos los continentes que llevó a solidarizar todas las partes del mundo, aunque sin abandonar las opresiones de unas partes sobre otras. Esta educación del futuro debe sustentarse en una ética del género humano, que haga a las personas conscientes de su papel no solo como individuo, sino como parte de una sociedad y de una especie, concibiendo a la tierra como la patria, esta educación debe cumplir una doble función al transmitir conocimiento *viejo* y preparar la mente para acoger y desarrollar conocimiento nuevo. (Morin, 1999)

La educación debe formar, no sólo buenos ciudadanos de una nación, sino buenos ciudadanos del mundo que conciban la Tierra como patria, aprendiendo a *estar ahí, siendo parte del mundo*, viviendo, compartiendo, comulgando y comunicándose con el mundo entero, desarrollando una conciencia cívica terrenal que forme seres responsables y solidarios con el resto de habitantes del mundo.

Así mismo Bordeau (1996) menciona que el objetivo de la instrucción no solo es saber leer y escribir, sino también contar con los recursos para ser un buen ciudadano, que comprenda las leyes, sepa defender sus derechos, y tenga acceso a derechos universales.

Dentro de esta educación en medios, los memes pueden usarse como una herramienta para vincular la información del mundo digital y la información proveniente de la estructura educativa formal (escuela), es decir vincular el

aprendizaje obtenido en el ambiente escolar con aquel obtenido en el ambiente digital, específicamente proveniente de los memes (Campillay, 2016).

Bordieu (1996), al hablar de la televisión, mencionaba la importancia de la reflexión sobre el tema a tratar, las condiciones, su relevancia y la utilidad de dicho tema para el medio y para el público antes de presentarse en televisión, lo mismo se puede extrapolar a internet y los memes, la educación en medios de la que aquí se hace énfasis no debe solo capacitar al educando como un consumidor responsable sino también como productor, o en su caso distribuidor, responsable de los contenidos que comparten y los efectos que estos pueden conllevar, así como Bordieu se preguntaba si lo que tenía que decir merecía ser oído por todos, los consumidores de memes deberían pues, preguntarse si lo que sus memes dicen merece ser oído por todos y si están dispuestos a tomar la responsabilidad de los efectos que dichos memes puedan tener, siendo particularmente conscientes del lenguaje empleado porque aún dentro de un mundo dominado por imágenes las palabras siguen siendo esenciales en tanto nos indican cómo interpretar las imágenes, para la educación en medios que aquí se plantea el lenguaje es materia prima por tanto debe ser tomado con responsabilidad no solo cuidando que se dice sino cómo se dice, como ya se mencionó los medios no son la realidad ni las personas con las mismas dentro y fuera de ellos, sin embargo siguen siendo responsables de la imagen que se cree de ellos a partir del contenido que consumen, crean y/o comparte y de los efectos que ello puede tener en sí mismos y en el medio.

Esta educación en medios propone una visión nueva tanto para la investigación como para la intervención psicoeducativa y pedagógica, debe ser

además un derecho fundamental transmitido dentro de las escuelas y espacios dedicados a la educación formal. Debe también formar ciudadanos responsables y democráticos, facilitando el proceso de socialización, tanto en el mundo off-line como en el on-line, haciendo especial énfasis en este último para poder entender los elementos que la conforman y las pautas de relación que en él se generan (Vivas, & Torres, 2011).

2.4 Normalización de ideas y comportamientos mediante el uso de memes

Foucault (1975 en Álvarez et al., 2010) se refería con normalización al proceso en que las personas se ciñen a normas sociales que regulan su comportamiento, estas normas forman un ideal disciplinario a partir del cual se clasifica a los sujetos buscando una homogeneización y excluyendo a los sujetos que se encuentren lejos de esa línea llamada normalidad.

Conforme aumenta el uso de aparatos tecnológicos, como teléfonos, tabletas, computadoras etc., estos van volviéndose más indispensables dentro de la cotidianidad lo que sumerge a los usuarios en un mundo digital accesible mediante internet, sin embargo, en estos medios existen procesos sutiles de normalización (Álvarez et al., 2010).

Es común ser testigo, hoy más que nunca, de discursos, imágenes, videos, comentarios etc. que, pretendiendo ser graciosos enmascaran comportamientos violentos, racistas, clasistas, misóginos, homofóbicos o socialmente reprobables,

en particular en redes sociales, no es extraño encontrarse con memes de este estilo e incluso existen páginas que se dedican a crear contenido para mofarse de ciertos estratos poblacionales (mujeres, feministas, hombres, gente de tez morena, religiosos, fanáticos de algún grupo musical, libro, serie, película o equipo de fútbol ,etc.), estos memes son diariamente compartidos por miles de usuarios que, incluso si queriendo, terminan normalizando ciertas conductas o ideas. Detrás de este proceso de normalización, en el discurso utilizado y los saberes que representa según su contexto socio-cultural, se generan las normas sociales y las representaciones éticas y morales de los miembros de la sociedad (Kristinsdóttir, 2015).

Canguilhem (en Pérez, & De la Cruz, 2016) plantea dos tipos de normatividad, la normatividad vital, entendida como un conjunto de reglas individuales vividas por un sujeto en particular, y la normatividad social que es establecida por agentes externos y busca reproducir el espíritu del conjunto (es decir las características de la sociedad) plantando reglas con un valor común para todos los miembros de la sociedad, que son asimiladas y aplicadas de modo tal que se regule el comportamiento de la sociedad, la normalización es entonces el proceso a través del cual se aceptan las normas externas, sin embargo estas normas sociales no son inamovibles, a través de un ejercicio de análisis e introspección el individuo se puede liberar de ellas.

Morin (1999) utiliza el término paradigma para explicar el proceso de selección de las ideas que integran el discurso o teoría de las personas y apartan aquellas ideas que no concuerdan, los paradigmas determinan las categorías, las conceptualizaciones y las operaciones (exclusión-inclusión, disyunción-conjunción,

implicación-negación) que efectúan de dichas ideas, así pues, las personas conocen, piensan y actúan con base en los paradigmas culturalmente inscritos en ellos. Estos paradigmas socialmente creados tienen el poder de imponer ideas sin que estas sean examinadas, o rechazarlas, aunque tengan evidencia a favor, eliminando cierta información para que sea discutida. La normalización de paradigmas culturalmente elegidos no siempre obedece a la verdad y puede incluso, obstaculizar su búsqueda.

En conclusión, los medios poseen la capacidad de normalizar conductas, conocimientos e incluso cierta información, que puede ser analizada y acomodada por los sujetos para crear su realidad, así pues, que esta realidad se adapte al medio y con ello ayude a que el sujeto lo haga también, dependerá del tipo de contenidos que consuma y de sus hábitos de consumo, como consultar otras fuentes y entablar diálogo con otros usuarios.

Por lo que en el siguiente capítulo se hablará sobre la posible influencia de los memes en el desarrollo psicológico de los consumidores.

Capítulo III Influencia de lo*s memes en el desarrollo psicológico de los cibernautas

En este apartado se trata la posible influencia de los memes en el desarrollo psicológico de los cibernautas, centrándose en la triada cognitiva (cognición, emoción y conducta) y en el desarrollo moral

En el proceso de comunicación, al formar parte de una red social (ya sea análoga o virtual) los individuos comparten estados emocionales, ideologías y comportamientos de un modo que excede a la capacidad individual de afectar directamente a otros en dichos sentidos, ya que un sujeto X puede influir en un comportamiento dado a una persona Y que por otro lado puede influir en una persona Z, así pues X es capaz de influir en Z (que está directamente conectado a Y) incluso si Y no es del todo afectado y Z y X realmente nunca tuvieron contacto directo; mediante esta socialización se nos promueven supuestos culturales, pautas de comportamiento y formas de pensar, así pues los memes, al ser la forma en que se transmite la información cultural de una sociedad, pueden llegar a causar un daño real (o aunque sea insitarlo), ya que los humanos no cuentan con una mente independiente de la influencia cultural que los proteja de los memes “*extraños y peligrosos*” (Lull & Neiva, 2011)

Los memes se esparcen indiscriminadamente, sin tomar en cuenta su utilidad, sus beneficios, o peligros para la mente de sus consumidores,

simplemente explotan el medio en el que se encuentran para destacar entre el acero de memes y permanecer vigente. (Castagno, 2013).

3.1 Habilidades Cognitivas en la construcción de memes

Al usar redes sociales, se adopta inconscientemente una fachada mediante la cual se intenta identificar con algún personaje idealizado y la personalidad *real* se mimetiza con la personalidad *ideal*. De este modo se crean dos fachadas, una virtual y una personal, la primera es la que se muestra al mundo externo mientras la segunda prevalece escondida protegiendo la integridad de individuos inestables o patológicos.

Aunque se crea una fachada ideal las personas igualmente integran sus personalidades y problemas a la vida virtual, las redes sociales funcionan como un *taller de identidad* donde las personas prueban sus habilidades sociales, establecen relaciones lejanas a los estereotipos raciales y culturales, así como a los prejuicios producto de la imagen corporal o alguna discapacidad física (Serrano, 2016).

Mediante el uso de redes sociales de internet, se crea una fachada mediante la cual se aspira a un ideal, sin embargo cuando el límite entre la fachada on-line y la personalidad off-line se difumina pueden presentar ciertos problemas de salud mental como baja autoestima, inseguridad y problemas de identidad, personas tímidas o introvertidas con problemas para interactuar con otros pueden utilizar internet como un medio para entablar nuevas relaciones

sociales, ya que pueden mostrarse menos inhibidos y conservadores, sin embargo a la larga puede que abandonen o escondan su verdadera identidad para intentar ser la fachada que previamente habían creado (Serrano, 2016).

Los usuarios de internet y consumidores de memes, han creado por medio de estos un nuevo lenguaje caracterizado por un sentido lúdico, un código que exige el conocimiento de ciertos tópicos de la cultura pop para poder utilizarlo y formar parte de la interacción con otros usuarios; este código está delimitado por reglas tácitas, como reaccionar y compartir, acciones base para la viralización del contenido (Castagno, 2013).

Así pues, los cibernautas deben aprender a hacer un buen uso de los medios, consumir y compartir responsablemente la información que revisan en internet para prevenir riesgos, y concientizarse sobre el efecto que el contenido que consumen tiene en su formación personal, en los demás usuarios y en el medio en general

3.2 Comportamiento influenciado por los memes

Las modas y tendencias que enmarcan la forma ideal de consumir (ropa, calzado, alimentos, entrenamiento etc.), de mostrarse al mundo, o de interactuar con otros son en esencia memes, pues buscan que ciertos patrones culturales se repliquen, los ejemplos de ello son variados y cotidianos, ya que se extienden

desde cierto corte de cabello, cierta prenda de vestir, bebida, alimento, libro, película, serie o canción que en un intervalo corto de tiempo pareciese que todo mundo consume, hasta las costumbres y tradiciones más arraigadas de algún pueblo o comunidad. Los memes parecieran tener un efecto epidémico que provoca o invita a alguna franja poblacional a comportarse de cierto modo, es decir que los memes pueden crear una suerte de *deber ser* con pautas comportamentales específicas pero flexibles (pues los memes y las redes sociales se caracterizan por su inmediatez y dinamismo) que deben acatarse para poder formar parte de la red social, ser aceptado y validado en ella (Castagno, 2013).

3.3 Emoción influenciada por los memes

En la actualidad el factor emocional de las personas es ampliamente reconocido socialmente hablando, mientras generaciones pasadas tendían a reprimir sus emociones evitando en la medida de lo posible exteriorizarlas, en la actualidad es común, rápido y fácil compartir mediante internet y en específico en redes sociales, cualquier estado emocional por el que se esté atravesando. Con ello surge una doble forma de expresión emocional: una análoga, y una digital.

El internet como un espacio de expresión emocional permite la activación y expresión de estos estados debido a que este medio facilita la comunicación interpersonal. Así mismo altera la constatación de los estados emocionales ajenos

al carecer de la información proveniente del lenguaje corporal, carencia que intenta paliarse mediante elementos como los emoticones, gifs o los mismos memes.

Además de la expresión emocional mediada por redes sociales, estas también pueden provocar emociones, por ejemplo, al recibir varios "me gusta" al ser "retwiteado", "compartido", "comentado" etc. se provocan sentimiento de validación y aceptación (satisfacción, felicidad etc.), en igual medida el tipo de contenido consumido afecta el estado emocional del receptor en un proceso bidimensional (Serrano, 2016).

Los memes, por su carácter de transmisor cultural, pueden despertar en sus consumidores ciertos sentimientos, puede ser incluso que estos sentimientos que los memes despiertan en sus consumidores sean lo que los conduce a compartirlos, dado que emociones intensas (hilaridad, indignación, sorpresa, enojo, tristeza) incitan a las personas a compartir dicha experiencia, o sea aquello que les provocó el sentimiento intenso en primer lugar. El mayor sentimiento que provocan los memes, la razón de su aceptación o no por parte del usuario, requisito indispensable para compartirlo y que de este modo el meme pueda volverse viral, es la identificación, la mayoría de los memes hacen referencia a situaciones cotidianas que una gran cantidad de personas viven, y en ello radica el triunfo o no del meme como replicador cultural, en su capacidad de despertar la empatía del consumidor y hacerlo sentir aceptado (Castagno, 2013).

Una de las motivaciones que lleva a los usuarios de redes sociales a compartir y reinterpretar los memes es la necesidad de pertenencia a una comunidad, por tanto, los memes juegan un papel importante en el proceso de construcción de la identidad de los usuarios quienes los consumen (Pérez et al., 2014).

Compartir Memes es más que la acción de postearlo en el propio muro, es también una marea de hacer públicas ciertas experiencias y las emociones que evocan, en este sentido el meme funge un papel como mediador de la expresión emocional ante situaciones cotidianas, que pueden llegar a ser difíciles o complicadas y que despiertan sentimientos fuertes como el enojo, la indignación o la tristeza, en otras palabras los memes sirven como desahogo emocional al poner sus emociones en palabras e imágenes, es a través de estos memes que pueden pedir y recibir ayuda, o al menos sentirse identificados y comprendidos, ante una situación emocionalmente complicada. Tal parece que la aceptación del meme radica en que tan apegado sea a la realidad, (es gracioso porque es cierto" suelen coincidir usuarios) plasmando una situación que mucha gente ha vivido haciéndolos sentir así comprendidos y aceptados. Compartir memes constituye una actividad de socialización, en la que se expresan sensaciones de solidaridad y pertenencia.

Pero los memes no son un fenómeno que se queda en las redes, el compartir memes (según el tipo de meme en específico) con alguien suele estar mediado por la relación off-line que ambas partes mantengan, ello sugiere que las prácticas de compartir memes (por chat, posteandolo en su muro, etiquetarlo en

un comentario etc.) puede afianzar lazos de amistad y fortalecer el sentido de pertenencia hacia un grupo de personas con base al contexto físico, emocional y cognitivo vinculado al meme (Carmona, S/f.).

Una de las principales necesidades humanas es el reconocimiento social, que le haga sentir importante a la persona y le brinde un marco desde el cual dar sentido e interpretar el mundo, el no lograr dicho reconocimiento conlleva diferentes problemas, desde el aislamiento hasta enfermedades mentales como la depresión; por ello los humanos suelen priorizar dicha necesidad por sobre la verdad empírica, lo cual implica un riesgo también, pues puede derivar en sesgos, estereotipos e incluso problemas sociales como el odio generalizado a cierto sector poblacional. Así pues, la necesidad de aceptación social es tanto un factor de protección (cuando se tiene) como una fuente de problemas personales-sociales (cuando no se satisface). (Gee, J. P., & Esteban-Guitart, M. 2019).

En este sentido se puede hablar de la búsqueda de la *comprensión social*, es decir la búsqueda de reconocimiento y apoyo para establecer relaciones más estables en el mundo online que las que se mantienen en el mundo off-line, así los individuo introvertidos tienen un espacio en el cual relacionarse para compensar la falta de interacción en el mundo off-line producto de la carencia de habilidades sociales, baja autoestima, altos niveles de ansiedad y/o agresividad, sin embargo estos jóvenes con escasas habilidades sociales no suelen contar con redes de apoyo fuertes, lo cual los vuelve vulnerables a los riesgos de la red. (Vivas, & Torres. 2011)

3.4 Impacto de los memes en el desarrollo moral

Kohlberg (1972 en Almagiá, 1987) divide el desarrollo moral en 3 niveles con 2 estadios cada uno, los niveles representan la relación entre el sujeto y las normas sociales, cada nivel se caracteriza por un conjunto de valores diferentes, el primer nivel es el nivel preconvencional que enfoca los dilemas morales desde una perspectiva individualista que vela por los intereses personales enfocados en las consecuencias directas para el sujeto, en el nivel convencional se enfrentan los problemas morales desde la perspectiva de un miembro de la sociedad basándose en el deber ser y las expectativas que la sociedad tiene sobre el individuo, por último en el nivel postconvencional el individuo se aleja de las normas sociales y define sus propios valores y principios sociales, el punto de partida de estos son los valores o principio básicos que fundamentan las reglas sociales, este último es el nivel más avanzado de moralidad y aunque su desarrollo esperado es durante la adultez joven, muchos individuos jamás llegan a desarrollarlo por completo. En general Kohlberg menciona que el proceso de desarrollo moral es individual y se construye en función de la interacción del individuo con la sociedad.

Un factor básico para el desarrollo moral es la participación social, está refuerza la empatía y las habilidades sociales, y aumenta los sentimientos de responsabilidad social, sin embargo, esta misma participación social puede obstaculizar el desarrollo moral. Así, las interacciones sociales que tienen lugar en los medios digitales pueden influir en el desarrollo moral (Naranjo, 2017).

Stan Cohen (1972, en Vivas & Torres. 2011) usa el término *Pánico Moral*, para referirse a un suceso o condición que amenaza los valores e intereses de la sociedad que suelen atraer atención mediática, la forma en la cual estos medios tratan con los sucesos que generan pánico social puede exacerbar ciertas conductas indeseables, de entre todos los medios el internet suele ser el más difícil de controlar lo cual facilita el acceso a contenidos inapropiados para niños y jóvenes.

Igualmente es necesario hablar de las brechas sociales y la desigualdad basada en el acceso a internet y las habilidades para el uso de esta, actualmente casi toda la información se encuentra en los medios digitales, sin embargo no todo el mundo cuenta con acceso a internet o cuentas en las diferentes redes sociales, por lo que la masificación de los medio puede dar lugar a formas de discriminación y exclusión basadas en el acceso a los medios digitales.

Para ello es importante la orientación de padres y tutores, no para que estos resuelvan los problemas a los que los jóvenes pueden enfrentarse, si no para guiar el proceso de desarrollo moral de los jóvenes, proponer y potenciar las estrategias positivas con las que los jóvenes puedan enfrentarse a los problemas derivados de las interacciones mediáticas (Viva, & Torres, 2011).

Falta investigación que vincule a los memes con el desarrollo moral y, en general con el desarrollo psicológico, para esclarecer la influencia que estos tienen en dichos procesos, así como potenciar su uso, pues si bien se ha mencionado que los memes pueden restar importancia a situaciones de riesgo o problemas

sociales, también pueden servir para despertar la empatía y ejercita la moral. Por ello es importante estudiar de qué manera la información recibida mediante los memes impacta en el desarrollo psicológico de los cibernautas, ya sea en su papel de interactores, o como la persona cuya imagen se vuelve meme, por ello el siguiente capítulo trata el tema de la *persona fuente*.

Capítulo IV: La persona fuente

Hasta ahora se ha analizado el posible impacto psicológico de los memes en sus consumidores y se ha mencionado someramente el papel de los memeros, sin embargo, aún no se ha mencionado ¿Qué ocurre con la persona que se convierte en meme? a estas personas se Herrera (2015) los denomina *persona fuente*.

Muchos memes surgen de películas, series o videos protagonizados por personas famosas (cantantes, actores, youtubers, influencers etc.) quienes están acostumbradas a que hablan de ellas y que incluso pueden salir beneficiadas por la publicidad gratuita que estos memes les hacen ya sea directamente a ellos o a los materiales en los que trabajan, sin embargo existen también memes que surgen de videos o fotos personales que usuarios de internet postean en sus redes sociales para compartir con sus familiares y amigos agregados, pero que se vuelven virales llegando a más gente de la que habían concebido originalmente, a continuación se desarrollan dos casos de personas fuente y cómo el que su imagen se volviera un meme modificó sus vidas.

4.1 Hide the pain Harold

Andr s Arato, mejor conocido como *Hide The Pain Harold* o simplemente *Pain Harold* es un ingeniero el ctrico de 77 a os originario de Hungr a, quien en el a o 2011 poste  en una red social una foto suya de sus vacaciones en Turqu a, estas fotograf as llegaron a ojos de un fot grafo profesional quien se contact  con Andr s para proponerle ser un modelo para fotos de Stock, tras varias sesiones se tomaron alrededor de dos centenares de fotograf as (Villanueva, 2020).

Arato (2019) menciona que acept  que sus fotos fueran usadas para publicidad, p ginas de internet, carteles y otro tipo de contenidos de diversos temas siempre y cuando no se relacionar n con religi n, pol tica y/o sexo, tras un par de meses Andr s empez  a investigar en que tipo de contenidos su imagen estaba siendo usada, se encontr  en p ginas de internet como m dico, profesor, entre otros, hasta que un d a encontr  los primeros memes (Figura 6), y aunque menciona que algunos le gustaban pues eran divertidos e ingeniosos, otros le resultaban groseros y ofensivos pues se burlaban de sus expresiones faciales (Figura 7), tras meditar las posibles soluciones a este conflicto (dar de baja el sitio web, reportar el contenido etc.) decidi  esperar a que sus memes cayeran en el olvido como ocurre con casi todo en el internet y su fama moment nea, dado que por lo regular, el contenido novedoso de internet suele alcanzar su fama en un corto periodo de tiempo y desvanecerse en el olvido con la misma velocidad debido al cese de la replicaci n, pues una vez alcanzado el pico m ximo, el

contenido pierde aquello que lo hace novedoso e interesante y así su capacidad de contagio se debilita (Castagno, 2013).

Sin embargo este proceso de desaparición natural de los memes no ocurrió en el caso de Andras Arato, sus memes lejos de desaparecer del acervo de memes se hicieron de un lugar significativo gracias a su fecundidad y longevidad, volviéndose así la leyenda de internet hoy conocida como *Hide the pain Harold*, finalmente un día su verdadero nombre y cuentas personales de redes sociales fueron descubiertas por usuarios de internet quienes se contactaron con él para pedirle alguna prueba de que *Pain Harold* era una persona viva y real, tras insistir constantemente Andrés cedió y posteó una foto suya (Figura 8) en sus redes, ello no hizo más que acrecentar su fama y aumentar los memes (Figura 9).



Figura 6: Meme de Pain Harold. 2019 por TEDxTalks

When you're made into a meme
but you ain't mad cause people
love memes



Figura 7: Meme de Pain Harold. 2019 por TEDxTalks



Figura 8: Meme de Pain Harold. 2019 por TEDxTalks



Figura 9:Tfw When You Have Seen Everything (Thanks Pikadick For The Translation). 2016 por sayakamuthafaka }

Aunque el señor Arato afirmó haberse sentido mal consigo mismo, y con *ganas de terminar con todo* inicialmente, al ver que los memes no paraban y su fama era cada vez mayor decidió tomar provecho del asunto, así se convirtió en *Influencer*, actualmente tiene un canal de Youtube (Hide the Pain Harold) con 16,700 suscriptores, tiene un TED TALK, ha participado en comerciales y cortos, ha dado conferencias, seminarios y entrevistas sobre su experiencia como un meme viviente lo que le han llevado incluso a viajar por el mundo y presentarse en diversos eventos, aunque está consciente de todos los beneficios que ser *Pain Harold* le ha traído, menciona que él no es *Pain Harold*, él es solo un personaje que los usuarios de internet crearon y él representa (Arato, 2019).

Como este caso existen varios en los cuales tras convertirse en un meme, una persona llega a ser famosa y aprovecha positivamente esta fama para sacar algún beneficio personal, como el meme de *El Señor de la tienda* (figura 10) quien aumentó sus ventas gracias a los memes con su imagen y se ha vuelto una especie de celebridad dentro de su comunidad (Hernández, 2017). Sin embargo, los memes no siempre tienen un origen tan benigno y sus consecuencias no siempre son positivas, como se verá en el siguiente apartado.



Figura 10: Visitando al señor de la tienda 2016 por Prankedy

4.2 Jessi Slaughter

En el año 2010 Damien Leonharbt, inició su carrera de lo que hoy se conoce como *Influencer* bajo el nombre de Jessi Slaughter, ganó fama en un

reducido grupo de usuarios de redes sociales como Tumblr, MySpace y Youtube, sin embargo su fama se incrementó debido a los rumores de usuarios de las redes sociales ya mencionadas, que aseguraban que la niña de 11 años había mantenido relaciones sexuales con el vocalista de la banda emo *Blood On The Dance Floor*, David Jesus Torres, conocido como *Dahvie Vanity* de, en aquel entonces, 24 años de edad.

Slaughter subió un video a su canal de youtube tratando de defenderse de los comentarios negativos de las fans del cantante y aclarar los rumores, sin embargo ello sólo empeoró la situación, los usuarios de internet Doxearon Jessi (dieron a conocer la dirección de la casa de la familia Leonhardt) y comenzaron a hacerles bromas, como enviarles pizzas que no habían pedido, además de ello el cyberbullying empeoró, los usuarios de internet comentaban insultos en sus videos y publicaciones, y posteaban amenazas de muerte en sus redes y videos e incluso las mandaban por correo a su domicilio. Desesperada Jessi posteó otro video en su canal de youtube para pedirles a todos que por favor dejaran de acosarla, en medio del video el padre de Jessie, el señor Leonhardt Gene, irrumpió amenazando a todos los *Trolls* con denunciarlos a la Ciberpolicia asegurando saber quiénes eran los responsables del cyberbullying y llamándolos mentirosos, la frase con la que el hombre terminó su amenaza fue "You dun goofed" (frase en inglés, usada para decirle a alguien que se ha equivocado o *metido la pata*) y así, sin saberlo se volvió a él y a su hija en uno de los primero memes de internet (Figura 11). (El video de una niña acosada en redes que marcó su vida para siempre, 2016).



Figura 11: 4chan you dun goofed por hungryforsammich

Estos memes acrecentaron el ciberbullying, el caso se hizo muy popular llegando incluso a tener un reportaje en el famoso programa estadounidense *Good Morning America*, en la que el señor Leonhardt aseguró que al salir en el video solo buscaba apoyar a su hija para que la gente dejara de odiarla pero las cosas no resultaron como esperaba, pues la gente lo empezó a acusar de maltratar a su hija por el comportamiento violento que mostró en el video, así mismo la madre de Jessey dijo sentirse asustada por todos los comentarios negativos y las amenazas de muerte que su hija de 11 años estaba recibiendo; Slaughter mencionó que quería *"usar la videocámara como un arma para defenderse de todos los ataques que estaba recibiendo"* sin embargo no funcionó así y tras el video la misma policía le ofreció ayuda psicológica (la cual aceptó), temiendo que pudiese suicidarse, aunque la menor aseguró no ser una suicida dijo entender porque otras

personas en situaciones parecidas a las de ella lo hacían.(Good Morning America).

Tras la entrevista con *Good Morning America*, Jessie desapareció de las redes, hasta hace poco tiempo, cuando tuvo una entrevista con un portal de noticias llamado *Buzzfeednews*, en la cual comentó que tras todo lo ocurrido en su juventud, desarrolló un desorden bipolar, TEPT (Trastorno de Estrés Postraumático) y TLP (Trastorno límite de la personalidad), además de minusvalías físicas derivadas de una enfermedad degenerativa que no especificó; finalmente dijo que estaba intentando vivir su vida plenamente, actualmente tiene cuentas activas de Tumblr e Instagram donde ayuda a personas que se encuentran en situaciones parecidas a la que ella vivió en su infancia, sin embargo los memes jamás terminan, pues aun siguen circulando en internet, y eso es algo que la atormentará por siempre (Notopoulos, 2016).

Este caso es mucho más sombrío y problemático que el caso del señor Arato, y además tuvo implicaciones y consecuencias negativas importantes para Slaughter y su familia, por ello es menester recordar que muchos de los memes surgen de fotos privadas de personas reales que tienen que lidiar con ver constantemente su imagen circulando en internet, muchas veces con mensajes ofensivos sobre su apariencia física, o sobre algo que hicieron o dijeron.

Así mismo es importante recordar que, dentro de internet y de las redes sociales los mismos usuarios suelen ser quienes vigilan y condenan los comportamientos inapropiados, en muchas ocasiones los usuarios reaccionan

visceralmente al contenido que consumen, por lo que las condenas sociales son exacerbadas o mal dirigidas, como en este caso, en el que Slaughter fue acusada, juzgada y culpada por haber sido violada por un hombre mayor de edad, y sin embargo su abusador no recibió ninguna consecuencia social o legal.

El usar, crear o compartir memes, puede impactar, tanto positiva como negativamente, en la vida de las personas (interactores y personas fuente) de allí la importancia de una *Educación en Medios*, que forme usuarios responsables del contenido que consumen, generan y comparten, conscientes del impacto que puede tener en su entorno, como la misma Leonharbt (2016) comentó en su entrevista para BuzzFeed News:

No son solo imágenes graciosas sin ningún significado al compartirlas, estas tienen significado para la persona en ellas. Estamos conectados, no es solo una fría pantalla. Pero incluso ahora siento que la gente no acaba de entender que lo que hacen tiene un impacto. Incluso si no quieres acosar o lastimar, aún tiene un impacto.

CAPÍTULO V MÉTODO

5.1 Planteamiento del problema

De acuerdo con cifras del INEGI (2020) en México existen 80.6 millones de usuarios de internet, lo que equivale al 76.6% de la población urbana y al 47.7% de la población rural, la mayoría de estos usuarios se encuentran en los grupos de edad de entre 18 y 24 años (91.2 %) y los jóvenes de entre 12 y 17 años (87.8%), los principales usos del internet son el entretenimiento (91.5%) y la obtención de información (90.7%), de la población con acceso a internet el 80.8% tiene redes sociales.

El internet y las redes sociales son parte de la cotidianidad de gran parte de la población joven en México, dentro de estas redes sociales abundan los memes, que son un medio a través del cual se transmite la cultura, y dado que no existe una regulación eficiente (la que existe se queda corta al momento de revisar todo el contenido que diariamente se genera y comparte) estos transmiten todos los aspectos de la cultura, tanto lo moral y socialmente bueno como lo malo. Como se puede apreciar la mayoría de los usuarios de internet tienen entre 12 y 24 años, es decir que la mayoría de los usuarios de internet son adolescentes, de acuerdo con Papalia (2009) la adolescencia es la etapa de transición entre la infancia y la adultez comprendida entre los 11 y 20 años, caracterizada por una serie de cambios físicos, cognitivos, emocionales y psicosociales, además de ello los adolescentes transitan por una etapa de creación de la identidad por lo que tienden a seguir modelos, tendencias y modas con el fin de encajar en algún

grupo social, todo ello posiblemente hace a los adolescentes susceptibles a la influencia de los memes y su transmisión cultural; aunado a ello por su forma y contenido los memes resultan atractivos para los jóvenes por lo que, a diferencia de otros tipos de comunicación o medios de información como la radio, los periódicos, podcast, revistas y noticieros, suelen ser consumidos con mayor agrado por parte de la población joven.

Aunque, los memes poseen la capacidad de transmitir ideas, provocar emociones o comportamientos, hacer crítica social, visibilizar acontecimientos, además de potenciar las habilidades cognitivas necesarias para crear, entender y/o criticar un meme, son un fenómeno poco estudiado desde una perspectiva psicológica, son escasas las investigaciones sobre el tema, y las que existen se centran en su papel como medio de comunicación ignorando el potencial que los memes tienen como herramienta pedagógica y su posible impacto en la educación informal de los jóvenes, así pues la presente investigación se centrará en el papel del meme en la educación informal de los adolescentes, tomando siempre en consideración la dualidad de la relación meme-usuario en la que el usuario es marcado por el meme, pero a su vez el usuario afecta al meme, al medio y a otros usuarios a través de los memes que genera y comparte.

5.2 Pregunta de investigación:

¿Inciden los memes en la educación informal de los jóvenes mexicanos?

5.3 Objetivos

General: caracterizar la incidencia de los memes de internet en el proceso de educación informal,

Específicos:

1. Indagar sobre la educación en medios y su relación con los memes
2. Explorar el proceso de la significación de los memes como transmisor cultural
3. Demostrar que los memes de internet inciden en la educación informal

5.4 Variables

Independiente: memes de internet

Dependiente: educación informal

Conceptual:

Meme de internet: son un medio a través del cual se transmite una idea basada en un suceso o fenómeno viral (Lull & Neiva, 2011).

Educación informal: proceso no organizado ni sistematizado a través del cual se adquieren conocimientos, actitudes y pautas de comportamiento fruto involuntario de la convivencia diaria con el medio (López, 1996).

Operacional:

Memes de internet: videos, música, imágenes o frases que transmiten una idea y se comparten masivamente a través de internet (Lull & Neiva, 2011).

Educación informal: adquisición de conocimiento, comportamientos, actitudes, ideologías como resultado de la interacción con el medio (López, 1996).

5.5 Criterios

Criterios inclusión: ser mexicano o mexicana, con una edad de entre 13 y 20 años, ser usuario de redes sociales y consumir memes, con una escolaridad entre secundaria y universidad.

Criterios exclusión: no contar con acceso a internet, no tener redes sociales, no consumir memes.

Criterios de eliminación: no seguir las instrucciones al contestar los instrumentos, no aceptar el consentimiento informado.

5.6 Diseño y tipo de estudio:

Estudio exploratorio cualitativo

Muestreo: no probabilístico por conveniencia

5.7 Participantes:

Jóvenes mexicanos de entre 13 y 20 años, quienes se encuentran en la adolescencia de acuerdo con Papalia (2009), usuarios de redes sociales.

5.8 Instrumentos:

Cuestionario: cuestionario mixto con preguntas abiertas y cerradas, para conocer la forma en que los cibernautas construyen o entienden el meme.

Redes semánticas naturales: técnica propuesta en 1981 por Figueroa, González y Solís para estudiar los significados socialmente construidos de ciertas expresiones o conceptos.

5.9 Contexto:

La investigación y la aplicación de los instrumentos se realizó mediante internet (servicios de mensajería y mensajes de Facebook) durante el año 2020, en el contexto de la Pandemia por Sars-Cov 2.

5.10 Escenario:

Los instrumentos se compartieron a través de las Páginas de Facebook FESZ Psicología Generación 2016-20, CCHs y Prepas Forever, FES Zaragoza,

Ortografía, Lectura y Cultura y Vicente Guerrero Unidad Habitacional. así como por servicios de mensajería (whatsapp y messenger).

5.11 Procedimiento:

El instrumento se realizó en una plataforma de internet para cuestionarios (Google Forms), y fue compartido a través de redes sociales, correo electrónico y servicios de mensajería a los participantes.

El análisis de resultados se llevó a cabo mediante el uso de metodología mixta, cuantitativo para redes semánticas naturales y cualitativo para análisis de datos del cuestionario y entrevista.

CAPÍTULO VI RESULTADOS

6.1 Cuestionario

Mediante un documento de Google forms se desarrolló tanto el cuestionario como las redes semánticas naturales, el primer instrumento brindó los datos en porcentajes, el análisis de datos de las Redes Semánticas Naturales se realizó manualmente, la aplicación se realizó del 17 al 24 de agosto del 2020.

De los 16 participantes, 10 mujeres y 6 hombres, con edades de entre 13 y 20 años, con una escolaridad entre secundaria (1 participante), preparatoria (11 participantes) y universidad (4 participantes).

Las respuestas de los participantes, se resumieron en palabras y frases clave para facilitar su análisis.

Tabla 1:
Frases y palabras clave por pregunta

Pregunta	Palabras/ frases clave
¿Sabes qué son los memes?	Imagen basada en un tema/forma divertida de informar/ unidad de comunicación en redes sociales/ reflejo de la realidad/ recursos digitales/ entretenimiento/ modificación
¿Para qué usas los memes?	Diversión/ Compartir opiniones, puntos de vista y/o situaciones/ tendencias/ informar/ ofender/ diversión/ expresión/ recreación
¿De qué (noticia o suceso) te enteraste?	Comentarios antivacunas/ violencia/ delincuencia/ abuso sexual/ series o películas/ pandemia/ noticias internacionales/desastres
¿Por qué (un meme) te orillo a investigar?	Información de la pandemia/ métodos de protección/ curiosidad/ diversión/ viralización/tema interesante/
¿Has visto algún meme que te orille a reflexionar sobre algún tema o fenómeno?	Tema de interés/ formato del meme/ contenido/ no concordaba con sus pensamientos/ si concordaba con sus pensamientos/ citas de autores/ identificación/ crítica/ maltrato
¿Qué aprendiste (gracias a los memes)?	Solo comedia/ no son ofensivos/ información diversa/ empatizar y no criticar/ acontecimientos y problemas político-sociales/ idiomas/ noticias/ acerca del Interactor/ valores
¿Por qué te sentiste identificado? (Con el meme)	Identificación/ concuerda con sus pensamientos, emociones y/o comportamientos/ experiencias previas/ gustos/ realidades compartidas/ genero- sexo/ contenido/ frases
¿Por qué te sentiste ofendido? (Con el meme)	Clases sociales/ segregación-discriminación/ violencia/ ofensivo o contradictorio con pensamientos y/o creencias/ identificación/ creencias/ experiencias previas.
¿Para qué te fue útil? (el meme)	Interacción/ aprendizaje/ problemas actuales/ información/ estudios/habilidades
¿Porqué (Crees que puedes saber algunas características de una persona de acuerdo con los memes que publica)?	Humor/ complemento/ expresión/ expresión/ compartes aquello con lo que estás de acuerdo/ las personas no son como sus perfiles/ pensamientos/ identificación/ sarcasmo-ironía/ modas/ mostrar como la persona es en realidad.

Tabla 1: Frases y palabras clave de las respuestas que los participantes dieron en el cuestionario

Todas de las definiciones brindadas por los participantes coincidieron en que los memes son imágenes humorísticas, igualmente varias de las definiciones mencionan algunas funciones que los memes puede tener (*Una de las unidades fundamentales de la comunicación en redes sociales*; *“imagen que busca ser cómica y puede ser informativa o cual quier otro ámbito”*; *“imágenes que buscan ser entretenidas o informativas”* *“Forma de dar alguna información de forma divertida, aunque a veces se utilizan para ofender”*) y la diversidad de temas que estos pueden abarcar (*“Una imagen divertida de algún tema”*; *“puede ser una imagen acompañada de texto, basada en un tema de la cultura en general y que puede divertir a la gente”*; *“Imágenes graciosas sobre cualquier tema”*)

La mayoría de los participantes afirmaron usar los memes para el entretenimiento y la diversión, algunos también reconocieron su papel como medio de comunicación y transmisor de información (*“Para compartir un punto de vista de forma simple o algo que es gracioso”*; *“Para informarme de las tendencias en redes sociales”*; *“ Para expresarme”*; *“Para compartir situaciones de la realidad en forma de humor”*; *“Para dar información, ofender, divertir”*)

El 75% de los participantes afirmó haberse enterado de alguna noticia, suceso o problema social a través de los memes (Figura 12) (*“Sobre como la gente quema antenas por falta de información al igual sobre gente que asegura que las vacunas tienen virus sin dar argumentos”*; *“De la normalización de las violaciones a infantes por parte de familiares directos”*; *“COVID, el muro de Trump, etc.”*; *“Asaltos, desastres”*; *“De problemas entre países”*), así mismo el 68% de los participantes afirmó que los memes lo han orillado a investigar sobre algún tema (Figura 13) como *“Sobre las sucesos actuales de la pandemia desde las vacunas, métodos de protección y los números de infectados”*), principalmente por curiosidad, porque les resultaba interesante y por la gran cantidad de memes que se encontraron al respecto (*“Porque desconocía algo que ya era muy compartido”*; *“Por curiosidad y para saber más sobre el tema y la actualidad!”*; *“Porque quería saber más a cerca de dicho tema”*; *“Curiosidad y por chisme”*), para llevar a cabo estas investigaciones, el 54.5% de los participantes consulta fuentes externas (Google,

libros, revistas, artículos, otras publicaciones etc.), el 36.4% revisa los comentarios de las publicaciones que les generan interés o curiosidad y el 9.1% le pregunta directamente a quien publicó el meme (Figura 14).

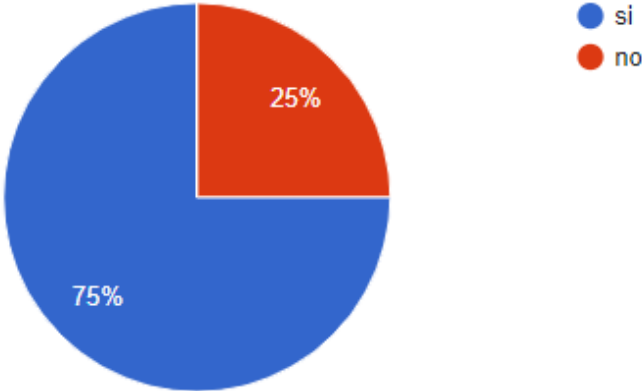


Figura 12: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Te has enterado de alguna noticia, suceso, tendencia, o información a través de los memes o debido a ellos?

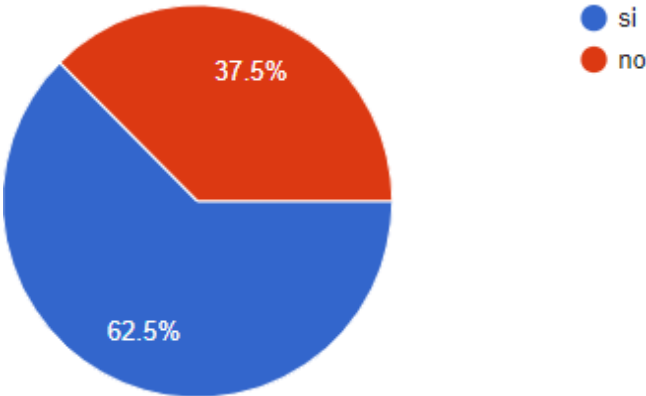


Figura 13: Respuestas de los participantes ante la pregunta ¿Has visto algún meme que te orille a investigar sobre algún suceso o tema?

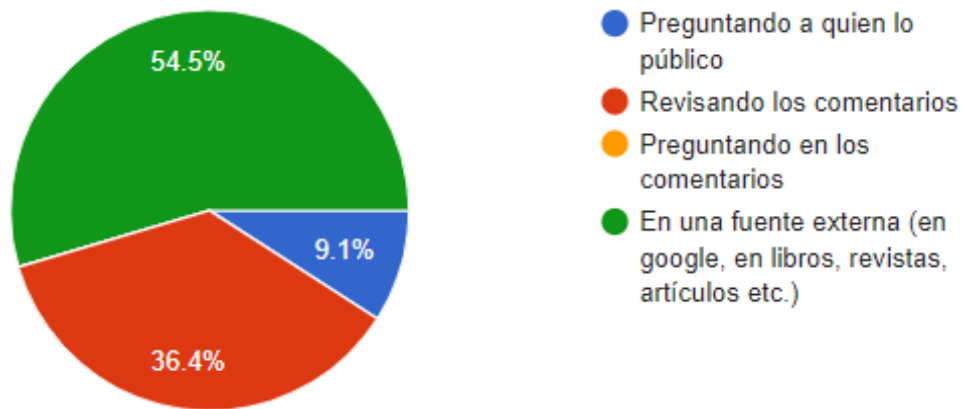


Figura 14: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Cómo investigaste?

El 62.5% de los participantes afirmó haber visto algún meme que lo orillara a la reflexión sobre cierto tema (Figura 15), principalmente porque el tema les interesa (*"Porque el tema era interesante y me tocaba a mí como persona"*, *"Porque usaba el formato "en fin, la hipotenusa" para comparar la situación de hablantes bilingües, el cual es un tema que me interesa"*, *"Por la información que contenía"*, *"Porque era sobre teorías de mi banda favorita"*), porque contenía citas de autores reconocidos (*Muchas citas escritas por Nicolás maquiavelo o grandes escritores como da vinci.*), porque contradicen o critican los paradigmas de los participantes (*"Porque lo que decía no era concordante con mi conocimiento anterior sobre el tema"*, *"Porque hace una crítica"* *"Porque me hizo tener empatía por otras personas"*) o porque los reafirma (*"Porque tiene mucha razón"*), de estos participantes el 72.73% revisa los comentarios de las publicaciones que lo hacen reflexionar.

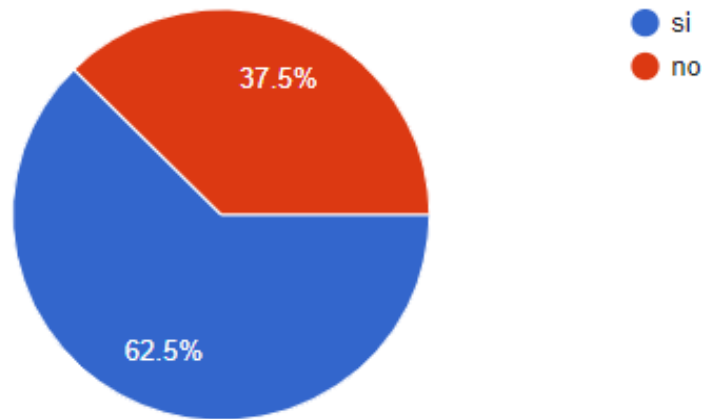


Figura 15: Respuestas de los participantes ante la pregunta ¿Has visto algún meme que te orille a reflexionar sobre algún tema o fenómeno?

El 62.5% de los participantes aseguró haber aprendido algo a través de los memes (Figura 16), principalmente información (“Cosas sobre la educación”, “De todo tipo de información como historia, noticias, ciencia, tecnologías, etc”, “Datos interesantes o acerca de mi país”, “Geografía, problemas políticos y sociales, etc”, “Idiomas, noticias nacionales/internacionales”, “Cómo no escribir las palabras”), así como habilidades (“Que puedes expresarte en muchas formas también”), valores (“A empatizar y dejar de criticar a las personas por cosas que no pueden cambiar”), percepciones sobre el Interactor (“Que muchos vatos son bien mala onda”) o sobre los memes per se (“Que son solo comedia, naciendo de distintos criterios, por lo que no deben tomarse personales o sentirse ofendido por ellos”)

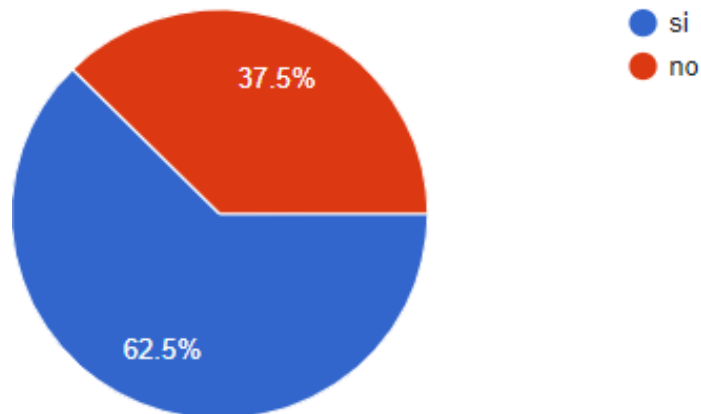


Figura 16: Respuestas de los participantes ante la pregunta ¿Has aprendido algo a través de los memes?

El 75% de los participantes concordaron en haberse sentido identificados con algún meme (Figura 17), principalmente porque resumen situaciones cotidianas que también han vivido (*"Porque son cosas similares que hago"*, *"Porque así me sentía en ese momento o me siento en la vida cotidiana"*, *"Se acerca a mi realidad"*, *"Porque hablaba sobre los introvertidos"*, *"Por el sentimiento que traía en ese momento y pude identificarme"*, *"Porque soy mujer"*, *"Cuando pasan imágenes de patinetas y se caen"*, *"Porque me cambian por otros vatos, por gustarme el drag."*) o por los sentimientos de identificación que les despiertan y su posible utilidad de los mismos (*"Por que eran frases tristes y algunas veces sabían perfectamente que decir"*)

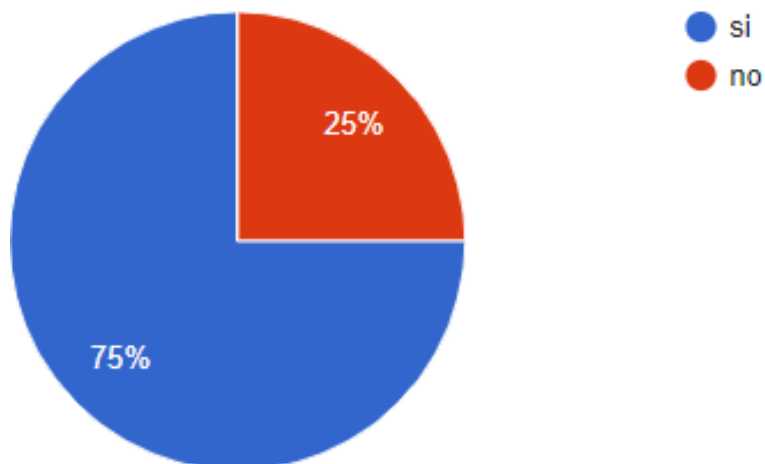


Figura 17: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Alguna vez te has sentido identificado con algún meme o alguna publicación en alguna red social?

El 66.85% (Figura 18) de los participantes afirmó haberse sentido ofendido por algún meme, por razones sociales, como el machismo, la homofobia o la desigualdad social, que directamente les afectan (*"porque minimiza a ciertas personas o poblaciones"*, *"Se burlaban de los homosexuales"*, *"Por que era sobre machismo y me frustra ese tema"*, *"Por el maltrato hacia alguna persona"*, *"Por el maltrato hacia alguna persona"*, *"Por la normalización de la desigualdad social"*, *"Porque hablaba sobre cómo los memes afectan a las clases sociales, y me dió asco"*[tabla 3]), porque se identificaron con los memes, o porque agravian sus creencias (*"Por que soy cristiano y demigraba a Dios"*)

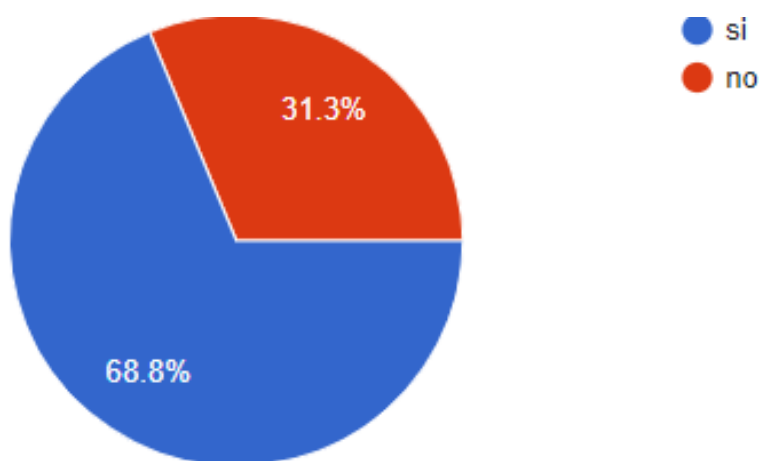


Figura 18: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Has visto algún meme o publicación que te resulte ofensivo?

El 56.3% afirmó que los memes tienen alguna utilidad (Figura 19) cómo transmitir información (*"Para conocer más sobre los problemas actuales"*, *"Para informarme sobre alguna noticia o hecho"*, *"Contenía datos históricos"*, *"Para buscar información en diversas fuentes"*, *"Me ayudó en algunas cosas de estudio"*, *"Para preparar dorilocos"*, *"Porque dejó una enseñanza que pude poner en práctica"*, *"Para tareas"*), como medio de comunicación y mediador de relaciones (*"Para molestar a algún amigo para recordar algo con un amigo."*)

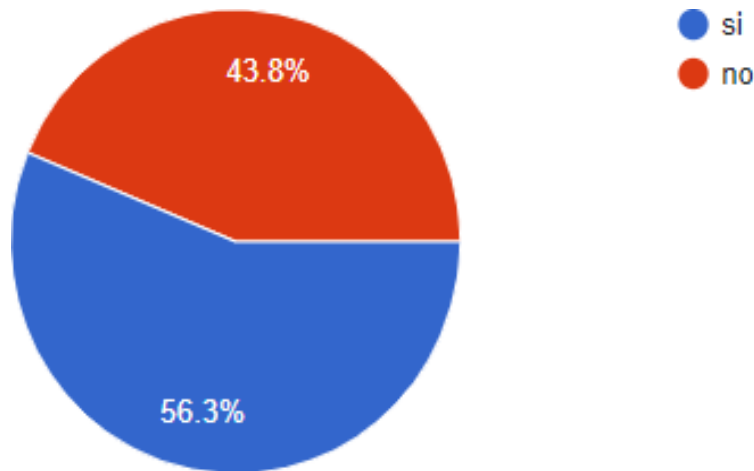


Figura 19: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Has visto algún meme o publicación que te resulte útil?

Finalmente el 75% de los participantes afirmó que se pueden conocer algunas características de las personas de acuerdo con los memes que publican (Figura 20), aludiendo a la identificación (*"Porque normalmente uno comparte los memes con los que se siente identificado"*, *"Porque cada uno pública con aquello con lo que se identifica"*, *"Porque si lo publica significa que de alguna manera lo siente, si no nunca lo hubiera hecho"*) o a que a través de los memes y el sentido del humor las personas expresan su "verdadero ser" (*"Depende del tipo de memes que comparte ves qué tipo de humor maneja esta persona, memes dank o memes negros o quizás lo contrario"*, *"Porque la mayoría de los memes son en raíz del sarcasmo o la ironía"*, *"Demuestra el tipo de mentalidad que tiene"*, *"Creo que muestra la verdadera forma de ser de cualquier persona"*, *"Porque si lo conoces, y ves lo que publica lo relacionas en su forma de ser, sus gustos y la manera en como los expresa."*, *"Porque refleja la manera de pensar de esa persona"*, *"Siento yo que el humor de cada persona representa lo que a el le da gracia"*, *"Su sentido del humor y su pensamiento son expuestos a través de lo que comparte"*. Por otro lado el 25% de los participantes que niega que se puede conocer a las personas a través de los memes alegó que solo son imágenes graciosas (*Pues solo lo publican por qué dan risa*) o bien porque la gente en la red no es auténtica (*"Por que yo noy de saber a*

otra persona por memes yo solo la tengo que conocer para saber que con ella /él”,
“porque el perfil de una persona en una red social no es lo que verdaderamente es”)

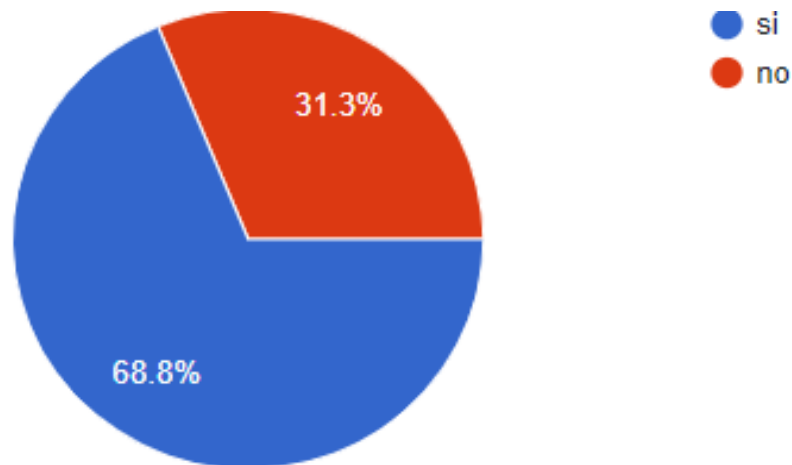


Figura 20: Respuesta de los participantes ante la pregunta ¿Crees que puedes saber algunas características de una persona de acuerdo con los memes que publica?

6.1.1 Integración de la información del cuestionario

Después del primer análisis de las palabras y frases clave, estas se re codificaron para crear 2 categorías que son utilidad y experiencia, que engloba la relación de los participantes con el consumo de memes, cada categoría está integrada por las siguientes subcategorías:

Utilidad

- Comunicación e información
- Reflexión

Experiencia

- Identificación-expresión (de estados emocionales-pensamientos-necesidades)
- Resignificación-apropiación

Dadas estas características se propone una cierta relación entre los memes y el aprendizaje informal, pues los usuarios reconocen el uso de los memes para la comunicación, obtención de la información y reflexión de la misma, así como la apropiación y resignificación de experiencias socio-culturales, estos elementos posibilitan y propician la obtención de conocimientos, habilidades, valores y comportamientos, gracias a la interacción mediática que tiene lugar a raíz del meme. Sin embargo, es necesario recordar que las categorías y subcategorías surgen de los participantes que contestaron positivamente las preguntas del cuestionario, por lo que estos procesos (comunicación, motivación -reflexión, identificación-expresión y resignificación-apropiación) pueden no llevarse a cabo en otros usuarios.

6.2 Redes Semánticas

Los conceptos obtenidos se analizaron mediante los criterios propuestos por Figueroa, J., Carrasco, M., Sarmiento, C., Bravo, P. y Acosta, M. (1982 en Cabrero, B. & Vidal, S. 1996) para redes semánticas naturales, que son J (total de definidoras propuestos por los participantes, representa la riqueza semántica), M (peso semántico), Conjunto SAM (Son las definidoras con mayor peso semántico, o sea las definidoras fundamentales de la red) y el valor FMG (indica la distancia semántica).

En las tablas 2a - 2h se muestran el total de definidoras con sus respectivos valores M, valores FMG y el Valor J para los conceptos de: Memes ofensivos (tabla 2a), Memes educativos (tabla 2b), Memes que te hace enojar (tabla 2c), Memes tristes (tabla 2d), Memes que hacen crítica social (tabla 2e), Memes como medio de comunicación (tabla 2f), Memes que transmiten

información (tabla 2g), Memes que invitan a la reflexión (2h), y en las tablas 3a – 3f se muestran el total de definidoras con sus respectivos valores M, valores FMG y el Valor J para el Meme 1 (tabla 3a), Meme 2 (tabla 3b), Meme 3 (tabla 3c), Meme 4 (tabla 3d), Meme 5 (tabla 3e) y meme 6 (tabla 3f).

El análisis se hizo únicamente con las definidoras y las relaciones de estas, contenidas en el conjunto Sam, El conjunto SAM se compone de las definidoras con mayor valor M, M equivale al valor semántico que la definidora tiene, es decir la definidora con mayor M es la que mejor representa al concepto o Meme estímulo. Cabe destacar que al seleccionar el conjunto SAM se usaron las definidoras con mayor M que además tuviesen una frecuencia mayor a 1, pues algunas definidoras obtuvieron valores M iguales, aunque solo un participante las mencionó. Así mismo, el conjunto Sam se ordenó según el valor FMG de cada definidora, que representa la distancia semántica de las mismas, como se puede observar se obtuvieron valores FMG muy distantes, probablemente debido al reducido tamaño de la muestra. Es importante aclarar que debido al tamaño de la muestra (16 participantes) el análisis cuantitativo de la red es pobre, por lo que se le dio mayor peso al análisis cualitativo, lo cual no significa necesariamente una dificultad, pues de acuerdo con el principio de lógica clásica *Si aumenta la intención disminuye la extensión*, el análisis de los resultados de cada participante se puede profundizar en grupos reducidos.

Tabla 2a

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes ofensivos

Definidoras	Valor M	Valor
Ofender/ humillación/ grosero/ insulto/ agredir/ ataque	102	100
Mal gusto/ incomodo/ incorrecto/ inapropiado/ vulgar	38	37.25
Odio/ racismo/ homofobia/abuso	34	33.33
Risa/ risas/ humor/ divertido	30	24.91
Broma/ burla/ mofa	20	19.61
Desafiante/ controversia	16	15.69
Prejuicios/prejuicios	16	15.69
Sarcasmo/ Ironía	14	13.73
Muerte/ suicidio	12	9.8
Irrelevante/estúpido/ nada serio	10	15.69
Ignorancia	8	
Pobreza	6	
Enojo	6	
Recreación	4	
Arrogante	4	
Situaciones particulares	2	
Valor J= 16		

El conjunto SAM está formado por las diez definidoras con mayor M

Tabla 2b

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam, y el valor J para el concepto de Memes Educativos

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Educación/ educar/ aprendizaje/ estudio/ académicos	46	100
Informativo/ datos/ informar/ información/ Instructivos	36	78.26
Interesantes	26	56.52
Aburrimiento/aburridos	24	52.17
Creativos/ ingeniosos	16	34.78
Risa/ chistoso/ divertido	16	34.78
Simples/ simplicidad	12	26.9
Difíciles/ difícil	10	21.74
Nulos	10	
Frases de profesores	10	
Serio	10	
Complejos	8	
Materias	8	
Sin sentido	8	
Comprensión	8	
Objetivos	6	
Recientes	6	
Tareas/ escuela	4	
Útiles	4	
Entretenimiento	4	
Memoria	4	
Pedidos	4	
Pretenciosos	2	
Referencias	2	
Valor $j=24$		

El conjunto SAM está formado por las diez definidoras con mayor M

Tabla 2c

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes que hacen enojar

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Broma/ mofa/ ofensivo/ ofensivos/ Denigrante/ humillación/ Ofensa/ difamación	46	100
Mal gusto/ desagradable/ molesto/molestar	32	69.57
Impotencia/ frustración/ frustrante	20	43.48
Risa/ humor/ comedia	20	43.48
Tema odiado/ odio/ malo	18	39.13
uno que no gusta/ no aguantas	16	34.78
Ira/ enojo	14	30.43
Asqueroso/ horrible	14	30.43
Grosería/ grosero	14	30.43
Absurdo/ tonto	10	21.74
Nada	10	
Subjetivo	10	
Racista	10	
Desinformación	8	
Influencia social	6	
Tristeza	6	
Gusto	6	
Desamparo	4	
Injusticia	2	
Venganza	2	
Ataque	2	
Lógica	2	
J= 22		

Tabla 2d

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes tristes

Definidoras	Valor M	
Sentimientos/ tristeza/ sad/ Depresión	38	100
Con lágrimas/ caricatura llorando/ llanto/ lagrimas/ llorar	30	78.95
Frases	16	42.11
	14	36.84
Nostalgia		
Bullying/ burla	14	36.84
Ofensa	12	31.58
Blanco y negro/ gris	10	26.32
Temas	10	
Enfermedad	10	
Necesarios	8	
Gatitos	8	
Cotidianos	8	
Soledad	8	
Recuerdos	8	
Crítica	8	
Canciones	6	
Empatía	6	
Descontento	6	
Rupturas/ novias	6	
Risa	6	
Mal	6	
Acontecimientos	4	
Perdidas/ dejar	4	
Simple	4	
Realidad	4	
Menosprecio	4	
Impotencia	2	
Expresión	2	
J=28		

El conjunto SAM está formado por las siete definidoras con mayor M

Tabla 2 e

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes que hacen crítica social

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Estereotipos/ racismo	24	100
Frases	18	75
Fundamentados/ justificados	18	75
Información	16	66.67
Chistes de sociedad/ hilarantes/ cómicos/ risa	16	66.67
Educativo/ educación	12	50
Persona política	10	
Abundantes	10	
Feminismo	10	
Risa/ divertido	10	
Interesante	10	
Crítica	10	
Sátira	10	
Gobierno	10	
Reflexión	10	
Suicidi	10	
Serio	8	
Preferencias	8	
Ironía	8	
Sexualidad	8	
Argumento	8	
Economía	8	
Exposición	6	
Consientes	6	
Común	6	
IDH	6	
Cotidianos	4	
Necesarios	4	
Ofensivos/ ofensa	4	
Modas	4	
Sociedad	4	
Tragedia	4	
Intelecto	2	
Resolución	2	
J= 34		

El conjunto SAM está formado por las seis definidoras con mayor M

Tabla 2f

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes como medio de comunicación

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Respuesta a conversaciones/ Utilidad/ útiles/ eficaces/ comodidad	36	100
Risa/ diversión/ Comedia/Diversión	28	77.78
Informativo /información	26	72.22
Habla/ Código/ Mensaje/ lenguaje	26	72.22
Comunidad/ grupo/población	24	66.67
Frase/ frase corta/ frases célebres	18	50
Importante	10	
Aburrido	10	
Raro	10	
Arte	10	
Interesante	8	
Innato	8	
Comprensión	8	
Accesible	8	
Educación	6	
Loco	6	
Debate	6	
Simple/ sencillo	6	
Querer	4	
Imparcialidad	2	
Nuevos	2	
Colorido	2	
Polémica	2	

J= 23

El conjunto SAM está formado por las seis definidoras con mayor M

Tabla 2g

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes que transmiten información

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Cambio/ nueva sociedad/ crecimiento social	24	100
Caricaturas explicando/Información explícita/ informativo/ Divulgado	22	91.67
Interesantes	20	83.33
Publicidad/ marketing	18	75
Ciencia/ Estudios/ datos	18	75
Tedioso/Aburrido	16	66.67
Conocimiento/ sabio	12	50
Convenientes/ cómodos	12	50
Noticias	10	
Imágenes	10	
Excelente	10	
Comunicativo	10	
Simples/ Accesibles	8	
Risa	8	
Señalamientos	8	
Adultos	8	
Escuela	6	
Cool	6	
Escasos	6	
Ayuda	6	
Crítica	4	
Ofensa	4	
Temas específicos	2	
Lógico	2	
Importante	2	
Ritmo	2	
J:26		

El conjunto SAM está formado por las ocho definidoras con mayor M

Tabla 2h

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el concepto de Memes que invitan a reflexionar

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Sabiduría/ inteligentes/ Sabios	22	100
	20	90.91
Pensar/ personajes pensando/ pensamiento/ analizar		
Interesantes	20	90.91
Frase/ fases de película/ frases	20	90.91
Psicología/ psicológicos	18	81.82
Abundantes/ variados	12	54.55
Datos/ conocimiento/ información	10	45.4
Críticos	10	
Sanos	10	
Buenos	10	
Espirituales	8	
Risa/ divertidos	8	
Complejos	8	
Canciones	8	
Teorías	8	
Bonitos	8	
Diferentes gestos	6	
Alfabetización	6	
Explosión	6	
Citas	6	
Empáticos	6	
Nostálgico	4	
Humor transformado	4	
Contundentes	4	
Suaves	4	
Necesarios	2	
Tranquilidad	2	
Escasos	2	
J= 28		

El conjunto SAM está formado por las siete definidoras con mayor M

Tabla 3a

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Uno

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Risa/ humor/risas/ comedia/ chistoso/ divertido/ simpático	48	100
Actualidad/ Realidad/ real/ Normalidad	34	70.83
Perros/ perro	14	29.17
Escuela/ clases	14	29.17
Burla	10	
Falta de interés	10	
Ironía	8	
Educación	6	
Virus	4	
Lindo	4	
Sistema	2	
Triste	2	
Convivencia	2	
J= 13		

El conjunto SAM está formado por las cuatro definidoras con mayor M

Tabla 3b

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Dos

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Golpes/ violencia	38	100
Risa/ risas/ humor	22	57.89
Frustración/ cansancio/ enojo	16	42.11
Satisfacción/ placer	14	36.84
Delincuencia/ inseguridad	10	26.32
Justicia	10	26.32
Realidad	10	
Confuso	10	
Raro	8	
Parodia	6	
Noticia	6	
Triste	6	
Street fighter/ VeníaMuyLión	4	
Creatividad	4	
Desigualdad	4	
Información	4	
J= 16		

El conjunto SAM está formado por las seis definidoras con mayor M

Tabla 3c

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Tres

Definidoras	Valor M	
Incorrecto/Ofensivo/ asco/ repulsión/molestia/ enojo/ frustración	60	100
Violencia/ golpearlo/ maltrato	32	53.33
Risa/ comedia/ humor	24	40
Empatía/ falta de empatía	16	26.67
Sarcasmo/ crítica	14	23.33
Machismo	10	
Desigualdad	10	
Ignorancia	10	
Genero	6	
Burla	6	
Estupidez	6	
Cobarde	6	
Problema	4	
Realista	2	
México	2	
Autistas	2	
J= 16		

Tabla 3d

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Cuatro

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Desinformación/ Baja escolaridad/ ignorancia/ falta de educación	40	100
Pendejos/ tonto/ menso	26	65
Risa/ humor	18	45
Desinterés/ irresponsabilidad	12	30
Descripción del meme (Buchones/ Photoshop)	10	25
Prejuicios	10	
Ironía	10	
Creencias	10	
Increíble	8	
Noticia	8	
Realidad/ verdad	8	
Incredulidad	8	
Comida	8	
Pobres	8	
Critica	6	
Cuarentena	4	
Razón	4	
Clasismo	2	
México	2	
Películas	2	
J= 20		

El conjunto SAM está formado por las seis definidoras con mayor M

Tabla 3e

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Cinco

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Informativo/ información	30	100
Largo/ Tedioso/ saturado/ flojera para leer todo eso	28	93.33
Chiste/ comedia/ humor/ diversión	26	88.67
Gato/ Shrek/ Texto	16	53.33
Análisis/ reflexión	12	40
Discriminación	10	
Intendible	10	
Innecesario	10	
Enojo	8	
Educación	8	
Empatía	8	
Comparativo	8	
Confuso	6	
Lamentable	6	
Recreación	4	
Prepotente	4	
Invisible	4	
Mal	2	
J= 18		

El conjunto SAM está formado por las cinco definidoras con mayor M

Tabla 3f

Total, de Definidoras con sus respectivos valores M, el valor FMG de las definidoras del Conjunto Sam y el valor J para el Meme Seis

Definidoras	Valor M	Valor FMG
Autoestima / amor propio	60	100
Bonito /tierno/ corazón/ lindo/ Rosa	52	86.67
Reflexión	14	23.33
Motivación/ motivador	10	
Risa	8	
Autoconcepto	8	
Amor	8	
Felicidad	8	
Reconfortante	8	
Lamentable	6	
Simple	6	
Narcisismo	4	
Recordar	4	
Ego	2	
Vintage	2	
Empático	2	
Fantasía	2	
J= 17		

El conjunto SAM está formado por las tres definidoras con mayor M

La definidora Humor y sus derivados (risa, comedia, chiste etc) se repite en casi todos los conjuntos SAM (excepto en los conceptos "Memes tristes"[tabla 2d], "Memes que invitan a la reflexión"[tabla 2h] y "Memes que transmiten

información” [tabla 2g], así como en el Meme 6 (tabla 3f), por lo cual se podría suponer que el humor es un concepto que casi todos los memes tienen en común, además se puede observar múltiples definidoras que aluden a emociones (tristeza, enojo, frustración, odio) tanto ante conceptos como ante memes. (Memes Ofensivos [tabla 2a], Memes que hacen enojar [tabla 2c], Memes tristes [tabla 2d], Meme uno [tabla 3a], Meme dos, Meme tres [tabla 3c], Meme cinco [tabla 3e] y Meme seis [tabla 12f]). Así mismo ante algunos memes (Meme uno y Meme cinco) las definidoras dadas por los sujetos describen a él meme (los personajes, la situación etc.) lo cual podría significar que algunos sujetos no realizaron un análisis profundo del meme

Aun dentro del conjunto Sam, algunas definidoras resultaron contradictorias, como en el concepto Memes educativos (tabla 2b) con los términos interesante y Aburridos, Simples y Difíciles, en el Meme Dos (tabla 3b)] en el que se encontraron definidoras como Frustración y Satisfacción/placer, Delincuencia/inseguridad y Justicia

Otro punto interesante a destacar se encuentra en el concepto Memes como medio de comunicación (tabla 2f) cuya definidora con mayor M es la Utilidad, en el concepto Memes educativos (tabla 2b) la principal definidora es Educación y la segunda Información; en el concepto Memes que hacen Crítica Social (tabla 3e) las dos definidoras con menor M son Información y Educación, en el Concepto Memes que invitan a reflexionar (tabla 2h) la segunda definidora con mayor M es Pensar/Analizar y la definidora con menor M es Datos/información, en el concepto Memes que transmiten información (tabla 2g), cuyas definidoras con mayor valor M son Cambio/ nueva sociedad e Informativo, también se encontraron definidoras como Ciencia/ estudios y Publicidad; en el Meme Cinco (tabla 3e) cuyas definidoras con mayor y menor M son Informativo y Análisis/reflexión respectivamente; y el Meme Seis (tabla 3f) cuya definidora con menor M es Reflexión; lo cual parece indicar que los sujetos reconocen que los memes son útiles y cómodos como respuesta eficaz para conversaciones, para transmitir información, incitar a la reflexión y como medio publicitario.

Se encontraron algunas definidoras que muestran desaprobación ante el concepto o el meme como en el concepto Memes ofensivos (tabla 2a) en el que la definidora con la segunda mayor M es Inapropiado y la definidora con menor M es Irrelevante/nada serio, en el concepto Memes que hacen enojar (tabla 2c) en el que dos de las definidoras con menor M es Asqueroso/ horrible y Absurdo/tonto, en el Meme Tres (tabla 3e) cuya definidora con mayor M es Incorrecto, y en el Meme cuatro (tabla 3d) en el que la segunda definidora con mayor M es Tonto/menso

En los memes algunas definidoras de los conjuntos Sam hacen referencia a la veracidad del meme, o que el hecho que el meme representa ocurre en la cotidianeidad, como en el Meme uno (tabla 3a) cuya definidora con la segunda M más grande es Actualidad/Realidad, de igual forma algunas definidoras hacen referencia a movimientos sociales como el feminismo o problemas sociales como el racismo o la homofobia (Memes ofensivos [tabla 2a] y Memes que hacen crítica social [tabla 2e])

Curiosamente en el Meme cinco la definición con segunda menor M es Largo/tediosos.

6.2.1 Integración de la información de las redes semánticas

A partir del análisis de los indicadores se proponen las siguientes categorías para conceptualizar los memes y su utilidad, para así establecer una posible relación con la educación informal. Las categorías son las siguientes:

- Humor
- Emoción (expresión y generación)
- Información -comunicación

- Reflexión
- Actualidad

Dichas categorías reflejan la experiencia del participante ante el consumo de memes, dadas las características pragmáticas que el meme presenta (incitar a la reflexión, temas de actualidad, usos relacionados a la obtención de conocimientos y la comunicación) así como su influencia en la expresión y generación de reacciones emocionales, el meme como herramienta de enseñanza aprendizaje podría resultar motivadora, llamativa, fácil y cómoda, dependiendo de las características del meme, del interactor y del grupo o comunidad en que los últimos dos están inciertos. Así mismo es necesario recordar que algunos de los participantes no reconocieron en los memes características o utilidades más allá del entretenimiento.

CAPÍTULO 7 DISCUSIÓN

Discusión

Los memes como unidad de transmisión cultural condensan saberes y conocimiento, se transmiten de forma fácil y sencilla, pese a que tienen un potencial como TAC son desaprovechados pues poco se sabe respecto al papel de los memes en el proceso de educación informal y menos aún de su función en la educación en medios, por ello la presente Tesis se centró en caracterizar la influencia de los memes en la educación informal, al ser esta la primera tesis de memes y educación en la UNAM y una de las pocas investigaciones en español al respecto de los memes con una perspectiva psicológica y educativa, sus limitaciones son múltiples. Dado que los memes son considerados como un tema poco serio e irrelevante, las definiciones son poco claras, no existen mucha investigación sobre los memes más allá de su papel en los procesos de comunicación, y que los vincule con la educación o con otros procesos psicológicos, como la emoción, cognición, conducta, el desarrollo moral y la construcción de la realidad entre otros, el alcance de la presente tesis es corto pues se obtuvo una muestra muy reducida, así mismo cabe aclarar que la investigación fue llevada a cabo durante el confinamiento por la pandemia de SARS-COV 2 lo cual limitó la investigación en varios aspectos (como acceder a fuentes físicas no disponibles en internet o la aplicación misma de los instrumentos, que originalmente sería llevada a cabo en persona para explicar el correcto uso de las redes semánticas naturales a los participantes, así mismo el cuestionario fue planteado para ser originalmente una entrevista semi estructurada, de modo tal que se pudiera profundizar en información relevante para la investigación) sin embargo es un primer acercamiento al fenómeno de los memes y su relación con la educación.

La presente investigación cumplió con sus objetivos planteados, al recopilar y analizar información teórica que fundamenta la hipótesis de que los Memes tienen algún tipo de influencia en la educación informal, y establece la necesidad de una

educación en medios que forme usuarios responsables de los memes que consumen y generan, así mismo mediante la revisión teórica se estableció el proceso que los memes tienen como transmisor cultural. De igual modo tanto por las redes semánticas naturales como mediante el cuestionario, los participantes confirmaron el uso de los memes como transmisor cultural, como medio de comunicación y como transmisor de información, si bien por sí mismo los memes carecen de significado el uso que los interactores le den puede volver a los memes TICS.

Tal como apuntan Rey et al. (2018) se encontró que la información que los memes transmiten es actual e interesante para sus consumidores, pues suelen abordar temas de relevancia social de manera casi inmediata a los sucesos que referencian, hecho que como se mencionó anteriormente, hace que los memes sirvan como motivador para la adquisición de conocimientos.

Además se encontró que los memes son útiles para expresar ideas, emociones, críticas y/u opiniones, y como respuesta corta a conversaciones tal como apunta Huerta (2014), quien ve en los memes un nuevo lenguaje caracterizado por ser breve, conciso y visual, útil para expresar emociones y opiniones, Castagno (2013) quien explica cómo los memes han cambiado la forma en que las personas se comunican, cumpliendo la misma función que una charla informal, comunicando ideas simples e historias cortas, de modo que el proceso de resignificación y unión al acervo cultural, propuesto por Carmona (S/F) parece llevarse a cabo.

Las respuestas de los participantes coincidieron con lo propuesto por Campillay (2016) quien menciona que los memes pueden servir como TIC dado el uso como medio de comunicación y transmisor de información que los sujetos coincidieron en darle, sin embargo, sus cualidades como TAC fueron poco reconocidas, pues si bien más de la mitad de los participantes afirmaron haber aprendido algo mediante los memes, muchas veces la información que hay en internet, y en particular en los memes, no es verdadera o confiable, sin embargo más que fungir como un almacén de información (al igual que un libro, periódico o

revista) los memes sirven para expresar ideas cortas y sencillas que pueden incitar a la investigación y análisis de la información, por tanto lo que determinará si los memes pueden funcionar como TAC o no, es el uso que el interactor les dé, lo cual implica una responsabilidad mediática en lo relativo a investigar la veracidad de la información compartida, y tomar la responsabilidad de los efectos que dicho meme pueda tener en el medio.

Si bien hasta el momento no se puede hablar de los memes como TAC's su uso como TIC's es innegable, y si se toma como veraz la propuesta de Lozano (2011), de que las TAC's son la evolución de las TIC's en tanto proveen información y ayudan a la formación de los educandos, hace falta una educación en medios que provea la metodología para generar un aprendizaje significativo en los mismos a partir de sus interacciones meméticas, de modo tal que los consumidores sean conscientes y puedan regular su proceso de adquisición de conocimiento, es decir que los educandos puedan autonomizar su proceso de aprendizaje, gestionando el conocimiento actual y motivador, que les pueda proveer los memes, tal y como apunta Enríquez (2012)

Los participantes también señalaron la relación entre los memes y la expresión emocional, como menciona Serrano (2016) el internet facilita la activación y expresión de estados emocionales, la redes sociales crean un espacio para expresar ideas pero también emociones, dada la facilidad y rapidez no solo para comunicar a otros cualquier estado emocional por el que se esté atravesando sino también para recibir ayuda y soporte emocional, además justo como señala dicho autor, parece ser que tanto los memes como las interacciones que surgen debido a ellos pueden provocar ciertas reacciones emocionales, principalmente la identificación, al resumir experiencias sociales cotidianas los memes despiertan sentimientos de identificación y aceptación entre los sujetos, pareciese incluso que en ello radica el éxito de un meme, mientras más cercano sea un meme a la realidad causa más gracia, y mientras esta realidad sea común para más gente, el meme se vuelve más fecundo y longevo, haciéndose de un lugar, relativamente estable, en el acervo de memes. Pareciese que, justo como señala Carmona (s/f), compartir

memes es una actividad social que despierta sensaciones de solidaridad y pertenencia.

En suma los resultados de la presente investigación coinciden con lo propuesto por Lozano (2011), mucha de la información existente circula en internet en diversos formatos, que no por su forma flexible y llamativa, hacen que la información sea menos válida, es cierto que los memes están lejos de ser considerados TACS pues no poseen una metodología que los encamine a usos formativos, y al ser material proveniente de cualquier fuente, su información no siempre es confiable, sin embargo por su formato, simpleza, diversidad y capacidad humorística, ciertamente pueden inducir al consumidor a investigar y reflexionar sobre diversos temas. Tal como apuntan Vargas y Ruiz (2020), los memes crean un espacio para el análisis, la crítica y la reflexión, tanto individual como grupal, lo que a su vez pueden contribuir a la formación personal y cívica del consumidor, invitando a la reflexión no solo sobre el ideal del meme, la opinión de los otros, o las fuentes consultadas, sino también sobre los paradigmas propios; este espacio posibilita la reflexión comunal, pues los usuarios pueden comentar las publicaciones, dar sus puntos de vista, reaccionar y responder a los puntos de vista de otro, bien encausados los memes y las interacciones que surgen gracias a ellos podrían generar un aprendizaje cooperativo.

CONCLUSIÓN

Los memes por sí mismos no son más que contenido multimedia, son los interactores los que vuelven a los memes herramientas, así pues, que las potencialidades del meme para la comunicación, transmisión de la información, expresión de ideas y emociones, diálogo y debate, publicidad y catalizador de movimientos sociales, sean o no aprovechadas dependerá del interactor.

Los memes pueden vincular la información obtenida por medios análogos con la obtenida por medios digitales, los memes no pueden remplazar a otros medios de comunicación o fuentes de información, pero si pueden complementarlos e incluso masificar cierta información, en otras palabras, el meme puede ser una herramienta que democratice el conocimiento y lo ponga al acceso de los cibernautas.

Pese a los atributos positivos y funciones atribuidas a los memes que se encontraron, existen personas quienes consideran que los memes son un fenómeno banal, y puede que sea así, no todos los memes contienen información relevante, problemas sociales, o información de importancia, existen memes sin sentido, imágenes fuera de contexto, conocidos como cursed images y shitpost, son imágenes que contiene situaciones raras o poco comunes que buscan impresionar y causar gracia en los usuarios. Los memes pueden tener todas las utilidades ya mencionadas o pueden ser solo una fuente de humor, ello dependerá del uso que los usuarios le den a el contenido que consumen y generan, ya sea directa o indirectamente

Los memes están aún lejos de ser considerados TAC'S, y existen diversas situaciones que imposibilitan que lleguen a serlo, como la falta de una metodología que guíe a los usuarios en el consumo de memes, además de la falta de regulaciones eficientes que prevea los riesgos relativos al uso de los medios electrónicos como las fakenews, el catfish, el grooming y el stalking , y el gran cúmulo de información que se genera y circula diariamente que hacen que la comprensión de la misma sea difícil y agotador; sin embargo es por esto mismo que se hace hincapié en la necesidad de una educación en medios que genere en

las personas una visión científica, para que pongan en duda la información obtenida y los paradigmas propios, que los dote de habilidades para obtener información de confianza para ejercer sus derechos y expresar correctamente sus opiniones, pero sobre todo que despierte en los usuarios de memes una conciencia terrenal, que los responsabilice del contenido que consumen y de los efectos que pueda tener en otros usuarios y en el medio mismo.

Esta educación en medios podría brindarles a los usuarios valores como la responsabilidad, la empatía y la solidaridad, en general podría generar un proceso metacognitivo, en el que los usuarios se cuestionen sobre los memes, lo usuarios que los comparten y el efecto que tiene en el medio, como ya se ha dicho, las personas no son iguales en el mundo online que en el mundo offline, sin embargo, siguen siendo responsables de lo que hacen como usuarios de internet.

Si bien esta tesis es un primer acercamiento al estudio de los memes en la educación informal, el alcance que pueden tener y su efecto en la construcción en la realidad sigue siendo incomprendido, hace falta más investigación al respecto y sobre todo, hace falta formar usuarios de redes sociales y de memes responsables del contenido que consumen y generan, como ya se dijo, por sí mismo los memes no son más que imágenes o videos, el uso que los interactores le den puede volver a los memes TAC'S, pero eso implica responsabilidad de parte de los consumidores, para informarse, no compartir información falsa, y denunciar desigualdades e injusticias producto de la interacción mediática, de ello se debe encargarse la educación en medios descrita aquí, de despertar la conciencia terrenal de los usuarios, de responsabilizarlos de sus acciones mediáticas y de capacitarlos para que guíen su propio proceso de aprendizaje y construcción de la realidad; los memes son una herramienta con múltiples potencialidades desaprovechadas, es el interactor quien debe asegurarse de hacer un buen uso de los memes, para sí mismo, para los otros usuarios y para el medio per sé.

REFERENCIAS

- András A. [TEDxTalks]. (2019 Junio 25). Waking up as a meme-hero. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=FScfGU7rQaM>
- Almagiá, E. B. (1987). El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg. *Revista Latinoamericana de psicología*, 19(1), 7-18.
- Álvarez, F. A. C., Serrano, F. T., & Rueda, L. I. (2010). ¿Bajo las riendas del teléfono móvil? Control social, normalización y resistencia. *Psicología & Sociedad*, 22(1), 60-69.
- [BobEnterprises](2010, Julio 22). Jessi Slaughter (kerligirl13) on Good Morning America. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=TLe7pqOL-Gc>
- Bazán, C. I., & Boveda, F. (2005). La comunicación vía Internet. Dioses o demonios. *Subjetividad y procesos cognitivos*, (7), 72-8
- Benavides L. (2020). Meme publicado en la página de Facebook *Best Humor Negro* 2.0. [Figura] Recuperado de: https://www.facebook.com/groups/270386164125844/?post_id=292093888621738
- Campillay, E. V. (2016). El meme como nexo entre el sistema educativo y el nativo digital: tres propuestas para la enseñanza de Lenguaje y Comunicación. *Revista educación y tecnología*, (9), 1-15.
- Cabrero, B. G., & Vidal, S. J. (1996). Redes semánticas de los conceptos de presión y flotación en estudiantes de bachillerato. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 1(2).
- CARMONA, F. L. G. USO DE MEMES COMO MEDIADORES DE LAS VIVENCIAS DE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS..
- Castagno, L. (2013). *¿Memes sólo diversión?: el fenómeno de los memes de internet más allá de la humorada* (Bachelor's thesis, Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales).
- Dawkins, R. El gen egoista. Salvat, 1976.

- El video de una niña acosada en redes que marcó su vida para siempre. (2016, Mayo 03). Recuperado de: <https://eldiariony.com/2016/05/03/el-video-de-una-nina-de-11-anos-acosada-en-redes-que-marco-su-vida-para-siempre/>
- Enríquez, S. C. (2012). Luego de las TIC, las TAC. In *II Jornadas Nacionales de TIC e Innovación en el Aula*.
- Esteban Guitart, M. (2011). Aplicaciones contemporáneas de la teoría vygotskiana en educación. © *Revista de Educación y Desarrollo*, 2011, vol. 5, núm. 1, p. 95-113.
- Gee, J. P., & Esteban-Guitart, M. (2019). El diseño para el aprendizaje profundo en los medios de comunicación sociales y digitales= Designing for deep learning in the context of digital and social media. *El diseño para el aprendizaje profundo en los medios de comunicación sociales y digitales= Designing for deep learning in the context of digital and social media*, 9-18.
- Gómez, P. y Sycko MX. (2019). [Figura] Memes publicado por la página de Facebook Amala: Hoteles y Villas.
- Gutiérrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Comunicar*, 19(38), 31-39.
- Hernandez. J. (2016). Luego de dos años de ser trolleado, este señor se ha convertido en el meme de moda. <https://www.buzzfeed.com/mx/josehernandez/ricky-el-senor-de-la-tienda>
- Huerta, D. G. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. *PAAKAT: Revista de Tecnología y Sociedad*, (6).
- Hungryforsammich.(Sin fecha). 4chan you dun goofed [Figura]. Recuperado de: https://funnyjunk.com/funny_pictures/632215/4chan/
- INEE (2019). La educación obligatoria en México, informe 2019. Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. Recuperado de: https://www.inee.edu.mx/medios/informe2019/stage_01/tem_05.html
- INEGI (2020). Comunicado de prensa Num. 103.20. Recuperado de: https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf
- INEGI (2020). Comunicado de prensa número 21620. Recuperado de:

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/aproposito/2020/EAP_Internet20.pdf

Kristinsdóttir, R. S. (2015). Cultura de violencia: normalización de la violencia de género en Guatemala. *Memorias y movilizaciones de género en América Latina*, 102.

Liceras Ruiz, Á. (2005). Medios de comunicación de masas, educación informal y aprendizajes sociales. *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, 46, 109-124.

Liceras Ruiz, Á. (2014). La educación informal de los medios de comunicación y la protección de los menores de la violencia en televisión: historia de un fracaso.

López, J. M. T. (1996). Análisis conceptual de los procesos educativos «formales», «no formales» e informales». *Teoría de la educación. Revista Interuniversitaria*, 8.

Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. *Anuario ThinkEPI*, 5(1), 45-47

Lull, J., & Neiva, E. (2011). Hacia una nueva conceptualización evolutiva de la comunicación «cultural». *Comunicar*, 18(36), 25-34.

Marenales, E. (1996). Educación formal, no formal e informal. *Temas para concurso de maestros*.

(2020) Meme Shrek Buchon. [Figura] Recuperado de: <https://losojosdeltecolote.com/opinion-desigualdades-en-cuarentena/>

(2020) Meme compartido por el usuario de Facebook Paquito. [Figura]. Recuperado de: <https://www.facebook.com/paquideus/photos/pcb.1240327046315415/1240326606315459/>

(2020) Meme compartido en la página de Facebook *Pagina para publicar toda la shit que será ignorada en mi Fb jajaj*. (2020) [Figura]. Recuperado de: https://www.facebook.com/photo/?fbid=3817933958280184&set=bc.AboNCvyH-eXJbQkG0PI4779geaggyaB98htBbN8n_MKdoKVIFluPVdGGN6S0tcB72C-0PDtp0kww_7GExmJEBaCUqoi9JEeBPYzbAEyXKpAI3LyNOWwxOntj0T79

[too4a8V5G_YI5g1UmDwel7RLfzCjmup8lxDKUxkmzFyikknARAYpQSaarwh4jJhJWvHA2qjFclhfygQn9-ZInW2kE-dHG2kduphnXzORfnpQ8-aDKg&opaqueCursor=AbozV9veJmJ1RM8Wqnx8FkUbBf6U_5zNixK1Er9DouPrL8dBecbQagMLvPGbH0Jyw1Oomog7HoUDkkgA5WHI0H_QqPw19bCILS61P0dHb2-g3zkZHmn2qhcsv2G0nXerIV6Tmm_jv6S-GEz4_X4MM_KaOj2oDo_XfkaO77qbAfzSKGgLTd2dTR_sQlqkkYvsfZhvJHiGNrzkzXphSqr8cUVx96CrlqXvWopKoFFET_HyKqmQLrPUDA7P98gU2AqbqSYZCdrtb0c_08Z4WeykyS-EdA5n19D6LHnnaFIHkIHbHuAJQ5P0hdVHqRRulrBBrY9FmNoi64FV1b2t0dL0xZts4ytQLOn_3FJgb3j3PMqiWX1FsolRWAI0jUHGHIRu31luLHYymMqVzqkmu5On8E2zd5VXC0wRhSPkAXo9miW2Yrp9mWLSXstf-n_CopIMIEWmgn9zYCAYTzhe7hD-DOmgDpmreb42a9Ek-cV69UvErq5efUgJxkXIVIARCqd1h_xBASfQZQhSCWykike504p3Yj6l8mdlhYHGLNkCTjJNt2mxqbKQkASkScMY4fSam5HsNg3LEqARsK8OU3niC_P1cZal4OzahsAOGL_SWwrqDA](https://www.facebook.com/memesliquidosUwU/photos)

(2020) Meme compartido en la página de Facebook Monas chinas que hacen sociología.[Figura]. Recuperado

de:<https://www.facebook.com/memesliquidosUwU/photos>

(2020).Meme recuperado de la página de Facebook *aesthetic rosa que veo en pInterest*. [Figura]. Recuerdo de:

Morduchowicz, R. (2003). El sentido de una educación en medios. *Revista iberoamericana de educación*, 32(1), 2.

Morin, E. (1999). Los 7 saberes necesarios para la educación del futuro. Madrid: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Muñoz Villar, C. (2014). El meme como evolución de los medios de expresión social. Universidad de Chile.

Naranjo Pinto, J. A. (2017). La influencia de la conducta adictiva a internet en el desarrollo moral de adolescentes escolarizados de Quito-Ecuador.

Notopoulos, K. (2016). How the internet failed Jessi Slaughter. *BuzzfeedNews*. Recuperado de:

<https://www.buzzfeednews.com/article/katienotopoulos/how-the-internet-failed-jessi-slaughter>

Núñez, V. (2013). *Hacia una re-elaboración del sentido de la educación. Una perspectiva desde la Pedagogía Social*. J. Camors, M. García, V. Núñez, A. Pérez, J. Rivero, J. Tritta. *Educación no Formal: Lugar de conocimientos. Selección de textos*, 13-26.

Pagina para publicar toda la shit que será ignorada en mi Fb jajaj. (2020). [Figura]

Recuperado

de:

https://www.facebook.com/photo/?fbid=3835733679833545&set=bc.AbrZ8jSJsLV8SP3adfp6CZV6R-7Qklg2GMc9SedsmLaIYUMm5k-BCMMUUJpHF6gNF_jFZ7pjQwC7KJ7hxLixyzOzysHHbCguTVsRLoCilWVklQX89ACSpE3ePM7C2Ad_aUNHqS2pw2bUSCsPK3nk3SmmjkOzLf2-x3OPqGNLPHnKjdAJIHNF7c3BNH9yZ5CDvCN4cyTox2HWbxJtBISY2yQrAGIOiBVoFZdrNBeCLkzVA&opaqueCursor=AbqyBX6H7Fyl8b1X8fNDaa3KOFZtzXljn1vYuGzCBUMwzazdFqyhnpf0x7aBuTL3wG4aolF2blO9lp4lzAaodpdIVipn_NkTVWZxn-Wi5y8wSNMrwomj66ogr4M-PQollygrtjD3vH2D6qFPBqGhUGXa2voYd5i85JUUn-RlbX56t0DP28139b1KbcpT8z-2CE1Y8ReWLvaOny5iXQIK1mpS3CdEXm7XL9pZz0T7-rah9-z1HPOy8ksJh7EdQKIY9qxzKasUHc3zT44Lsgjivv-fuNXiZbGgbNn5H72nbSS22oOeeeiTdE4ka3ICSIsCiiA-8fYrbVnEdHA2cF_a3Yyn6vJJzAGToRhEefp-DXzawX9IMAtmzW0Xri6itwct21RM1WK8fKxMk8aXREliTYdvEly1plOn82_pXA4KTsYtHX_mWmuzsu3oLWi5lWI2x76anyMpU1noL98hpox5oOMbClfmi6CaE4MJVRqmRTrEnOk04t1C2laN1zfdR8-Lr4l4qASfbXOY-PGJraw8lq6r

Pérez, M. L. B., & de la Cruz, A. M. L. (2016). Canguilhem y Foucault: De la normatividad a la normalización. *Ludus Vitalis*, 17(31), 65-85.

Pérez Salazar, G., Aguilar Edwards, A., Archilla, G., & Ernestina, M. (2014). El meme en internet: Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos (México, DF)*, 27(75), 79-100

Pikadick For The Translation) [Figura] .Recuperado de:<https://www.memecenter.com/fun/6567809/tfw-when-you-have-seen-everything-thank-amp-039-s-pikadick-for-the-translation>

Pinto, L. G. A. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comunicação mídia e consumo*, 12(33), 109-131.

[Prankedy]. (2016, Diciembre 17). Visitando al señor de la tienda. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=gzXw_4kfZBo

Rey Somoza, N., Marmolejo Cueva, M. C., Grob, M., & Bartolomé Llorente, D. (2018). El meme de Internet en la enseñanza del diseño como herramienta de síntesis y análisis crítico. *Universidad y Sociedad*, 10(1), 239-244. Recuperado de <http://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus>

Rivero, G. H. (2008). El tratamiento estadístico de las redes semánticas naturales. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM*, 18(1), 133-154.

Sayaka-muthafaka (2016). Tfw When You Have Seen Everything (Thanks)

Secretaría de Educación Pública. (Junio, 2008). Glosario. Términos utilizados en la Dirección General de Planeación y Programación 2008. *Dirección General de Planeación y Programación*. Recuperado de: <http://cumplimiento.pef.sep.gob.mx/2010/Glosario%202008%2024-jun-08.pdf>

Serrano-Puche, J. (2016). Internet and Emotions: New Trends in an Emerging Field of Research. *Comunicar*, 24(46), 19-26.

Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT press.

UNICEF (s/f). Educación y aprendizaje. Recuperado de: <https://www.unicef.org/mexico/educaci%C3%B3n-y-aprendizaje>

Vargas Álvarez, S., & Ruiz Gallego, A. F. (2020). El meme como herramienta pedagógica para la enseñanza/aprendizaje de la historia. *Reflexiones Pedagógicas*, 24.

Vivas, G. P. M., & Torres, F. C. (2011). Internet y pánico moral: revisión de la investigación sobre la interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. *Universitas Psychologica*, 10(3), 855-865.

Villanueva P. (26 de febrero del 2020) Sin los derechos de su imagen: Andrés Arató, el señor de 'Los memes de 'Hide the Pain Harold', visita México. El heraldo de México. Recuperado de: <https://heraldodemexico.com.mx/escena/andras-arato-senor-memes-hide-the-pain-harold>