



Los memes y las transformaciones culturales en los ecosistemas mediáticos digitales

Álvaro Acevedo-Merlano*
Jessica Chaux-Lizarazo**

*Profesor
Director grupo de Investigación Community
Departamento de Humanidades, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales
Universidad de la Costa, CUC, Baranquilla, Colombia
Grupo de Investigación IDHUM
alvaroacevedomerlano@gmail.com

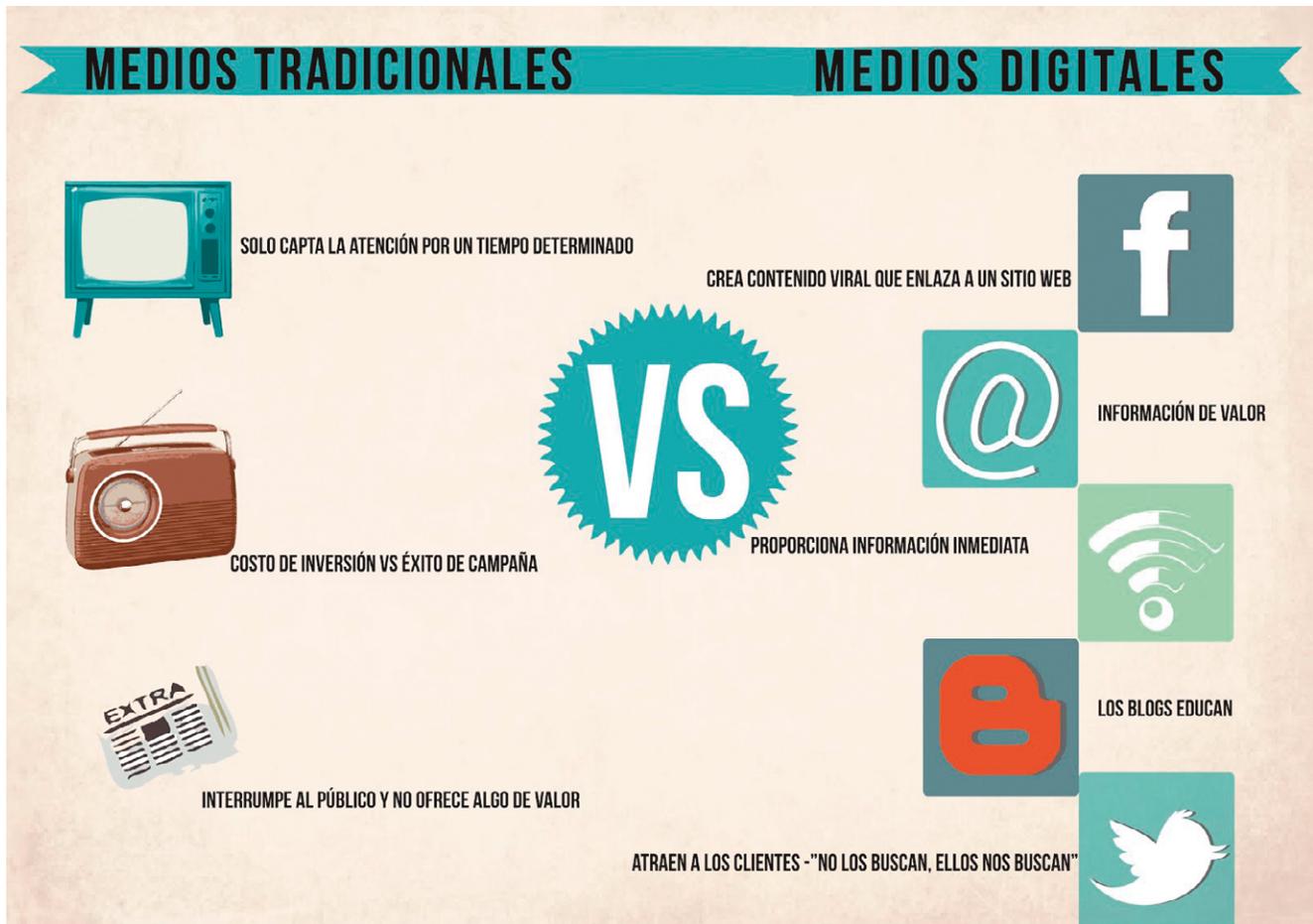
** Psicóloga
Grupo de Investigación IDHUM
Universidad del Magdalena - Colombia
jessicachaux@gmail.com





Actualmente son muchas las transformaciones que las tecnologías digitales generan en la vida cotidiana de millones de personas, lo que impacta directamente hábitos, costumbres, formas del ser, del estar, tradiciones y significados que podrían englobarse en lo que entendemos como cultura. Así,

luego de que se estableció un ecosistema mediático, liderado por medios de comunicación hegemónicos en su tiempo como la radio, la televisión, la prensa y el cine, las actuales dinámicas socioculturales propiciadas en gran medida por las tecnologías digitales, han llevado a que se dé una transformación ecosistémica que abandona el ecosistema mediático del siglo pasado para migrar hacia un ecosistema digital, que trae consigo toda una reformulación respecto a la trama de significados que los medios generan en el imaginario colectivo de las personas con relación a sus contextos.



Medios vs medios /Extraído de: <http://adsforcats.blogspot.com/2012/10/medios-tradicionales-vs-medios-digitales.html>

En ese sentido, podemos denotar algunas de las principales transformaciones que están sucediendo en el mundo mediático actualmente. En primer lugar se evidencia un declive significativo de los medios escritos; por tanto, es muy probable que no vuelva a existir una cultura alrededor y basada en la prensa escrita, como lo fue en el pasado, sustentada en una infraestructura macro que en su momento fue indispensable para posibilitar la gran distribución física

del papel, pero que hoy en día no resulta necesaria para la difusión real de la información a niveles masivos. Por su parte, la televisión se encuentra en plena transformación, está pasando de ser un medio emisor, en donde los televidentes eran concebidos en su mayoría como objetivos pasivos y como sujetos supeditados a unas temporalidades marcadas por las programaciones establecidas de acuerdo a la decisión de los canales, a convertirse en una plata-

forma digital mucho más interactiva, versátil y flexible respecto a la misma concepción temporal de los sujetos contemporáneos, que en cualquier momento o lugar, pueden acceder a los contenidos que deseen de manera personalizada.

Ahora bien, para el caso de la radio, consideramos que lo más probable es que dicho medio se mantenga y logre un acento como un medio de información, compañía y entrete-



Salas 4DX / Extraído de: <https://www.ecartelera.com/noticias/44431/star-wars-los-ultimos-jedi-experiencia-4dx/>

nimiento de fácil y rápido acceso; esto, debido a que, a diferencia de los medios impresos, la radio nunca dependió de una infraestructura tan grande, lo que posibilita su supervivencia y coexistencia en el ecosistema digital. Asimismo, otro medio superviviente podríamos decir que es el cine, entendido como una plataforma de circulación, apoyada fuertemente por una maquinaria de distribución transnacional-estadounidense, que posiblemente le ayude a soportar las dificultades que trae consigo la migración ecosistémica, y que probablemente le dé cabida en el futuro, debido a que la infraestructura de los cines se está actualizando constantemente, como el caso del 4Dx por ejemplo, otorgándole de ese modo una vigencia como lugar de encuentro para el entretenimiento fuera del espacio laboral o doméstico. De ese modo, consideramos que

efectivamente existe una reformulación del ecosistema mediático, que aunque no desaparezca del todo, sí sufrirá transformaciones radicales acordes a las dinámicas del ecosistema digital. Lo que significa que están siendo trastocadas las dinámicas culturales que se desarrollan en torno al ecosistema mediático, manifestadas en transformaciones disruptivas, que trastocan la vida cultural. Así, una cultura creada en un ecosistema digital, es una cultura que constantemente se transforma, y es en ese constante cambio donde se generan las tramas de significados que otorgan sentido a la realidad de las personas, a sus maneras de ser, de pensar e imaginar (Acevedo-Merlano, Chau y Rodríguez, 2016), pues más allá del cambio tecnológico y de sus dinámicas, lo más significativo es la transformación que está ocurriendo en las maneras en que los sujetos están organizando su universo simbólico, respondiendo a estas nuevas dinámicas que trascienden el uso instrumental que se dé a los dispositivos digitales, pues son las significaciones las que al final determinan realmente un cambio cultural respecto al devenir de los medios o proyectos digitales, como lo plantea de forma contundente Rey (2014):

[l]o que se está transformando no es solamente la naturaleza de lo tecnológico, del equipamiento que está presente en la vida de la gente, sino las relaciones que las personas y los grupos humanos establecen con ese equipamiento, lo que hacen con él, los sentidos que se generan e intercambian, las prácticas que se fortalecen, desaparecen o emergen, y hasta los imaginarios o valoraciones que los ciudadanos hacen de esta nueva estructura de las relaciones humanas (p. 36).

El protagonismo de los memes (Caso: grupo de Facebook Guerra universitaria)

En toda la transformación mediática que ha ocurrido en las últimas décadas, los memes se han convertido en los principales dispositivos de provocación y agenciamiento dentro de las dinámicas comunicativas en los actuales entornos virtuales. Así, autores como Cortés (1997) y Blakmore (2000) consideran al meme como la mínima parte de transmisión de información cultural, equiparándolo al Gen desde el ámbito de la biología. Sin embargo, se podrían señalar algunas suspicacias en esta equivalencia,

teniendo en cuenta que el gen es, por ahora, producido, desarrollado, orientado, estimulado y/o reproducido a través de un proceso natural, en donde existe una ausencia de intención por parte de una conciencia o voluntad humana.

$$50.000 - 4.000 = 36.000$$



Meme político 1 /Extraído de: <https://www.facebook.com/Hail.Gu/>

En ese sentido, el meme como mínima parte de esa transmisión cultural tiene desde su génesis configurativa una intención plasmada por la conciencia del sujeto creador, bajo unos intereses e intencionalidades determinadas desde el mismo momento de su creación.

Por lo tanto, concebir al meme como simple elemento reproductor ausente de intención y ajeno a una conciencia humana, podría legitimar un paroxismo libertario impregnado de impunidad por presunta ausencia de autores humanos, quienes al final resultan ser los responsables de su creación, motivados por unos propósitos y unas intencionalidades que responden a idiosincrasias, ideologías, religiones, posturas existenciales o intereses económicos. Sin embargo, más allá de la válida equivalencia o no con el Gen, es un reproductor de contenidos y mensajes culturales interpretables y susceptibles a ser interpretados por el público objetivo parte de la red semántica en la que se construyen y reproducen.

En ese orden de ideas, a causa de las características de los grupos en Facebook donde más se implementan los memes, resulta complicado establecer una caracterización fidedigna de los participantes, debido a la capacidad de anonimato que tienen al momento de ingresar en una cuenta de dicha red

Silencio, esta a punto de hacer algo estúpido.



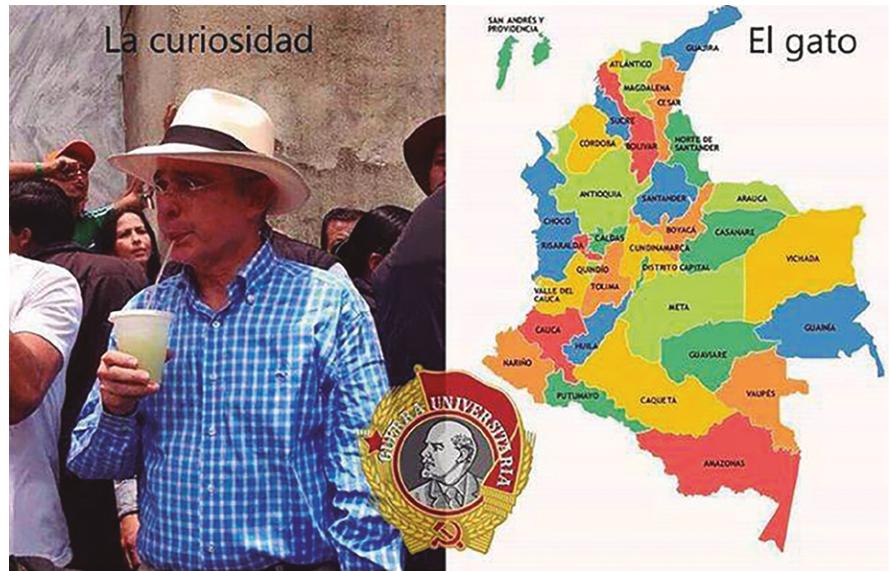
Meme político 2/ Extraído de: <https://www.facebook.com/Hail.Gu/>



social, pues aunque esté conformado por miembros con cuentas reales, que responden a diversos sectores etarios, académicos, económicos, sociales, etc., existe una gran probabilidad de que otro porcentaje significativo esté compuesto por cuentas falsas. Sin embargo, para el caso del grupo de Facebook que se seleccionó, a pesar del anonimato se evidencian claramente posturas ideológicas que pueden determinarse de izquierda anti Uribe; aunque esto no significa que algunos participantes tengan otro tipo de posturas políticas como infiltrados.

Por tanto, la constante resulta en un enfrentamiento de posturas ideológicas y/o morales utilizando principalmente la herramienta del Meme como dispositivo de provocación, para establecer algún tipo de debate frente a temáticas actuales sobre la política colombiana o cualquier otro tema polémico que pueda herir susceptibilidades, usando la sátira, el sarcasmo o la simple provocación.

Ahora, una de las posibles problemáticas que pueden encerrar grupos como éstos para la juventud, es la relativa facilidad de afiliación, ya que cualquier persona utilizando una cuenta falsa puede hacerse miembro. Así, cualquier menor de edad puede tener acceso a este tipo de contenidos algunas veces no apto para menores, lo que puede ser no-



Meme político 3 /Extraído de: <https://www.facebook.com/Hail.Gu/>

civo en algunos casos. En ese sentido, un joven que no ha desarrollado su criterio lo suficiente para poder, de manera correcta, pacífica o humorística asimilar el tipo de discusiones o debates que se desarrollan en el grupo, puede reaccionar de maneras inesperadas por los administradores, debido a la influencia que los mensajes pueden ejercer en los usuarios; esto puede desencadenar acciones que trascienden inclusive el entorno virtual, ya que este tipo de grupos puede gestionar manifestaciones en el mundo análogo.

Así, el propósito con el que se abren los debate o se insita a la discusión sobre las temáticas tratadas, puede estar ligado a intencionalidades políticas directas o de orden moral. Por otra parte, existen publicaciones que aparentemente no poseen ninguna intención más allá de expresar odio, malestar o desacuerdo frente a un tema o noticia reciente. No obstante, en tales casos aunque exista una ausencia explícita desde una postura enunciativa por ejemplo, es posible que la provocación sea el propósito en sí mismo, para conocer reacciones de los miembros en el grupo o de sectores que están presentes en otros espacios de la red gracias a la hipertextualidad.

Referencias

- Acevedo, A.; Chaux, J. y Rodríguez, U. (2016). Las relaciones de pareja en los videojuegos de rol multijugador masivos en línea (MMORPG). *Athenea digital: Revista de pensamiento e investigación social*, 16(3): 131-165.
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Cortés Morató, J. (1997). *¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de memes*. Disponible en <http://biblioweb.sindominio.net>
- Rey, G. (2015). La Televisión más allá de la amnesia. En José Miguel Pereira (Ed.), *Televisión y construcción de lo público*. Primera edición. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana: UNESCO.