

**JUAN RUOCCO**

# **¿LA DEMOCRACIA EN PELIGRO?**

**CÓMO LOS MEMES Y OTROS  
DISCURSOS MARGINALES  
DE INTERNET SE APROPIARON  
DEL DEBATE PÚBLICO**

**PAIDÓS**

## CAPÍTULO 2

# COMUNIDADES DIGITALES Y MEMES

Los memes no existen en el vacío, sino que son parte del lenguaje común de diferentes comunidades *online* que pueden tener mayor o menor grado de cohesión. La vida de un meme está determinada por las acciones de esa comunidad, que es quien los crea, copia, mezcla y difunde. Sin esto, los memes no proliferan y, si no proliferan, mueren. Son artefactos de naturaleza participativa, y la copia y la imitación son fundamentales para su difusión y su vida. Por eso, en una era en la cual la mayor interacción que se da en las plataformas digitales es la de compartir, los memes se han vuelto los reyes indiscutidos de internet.

Compartir información, links, videos, música, texto, libros, noticias, artículos, mapas, programas informáticos, recetas y tutoriales es la actividad por antonomasia de la mayoría de los usuarios de internet. Esta actividad no sólo es

premiada por las plataformas sino que es incentivada por ellas hasta el hartazgo. Sin compartir no hay YouTube, Facebook, Instagram, Twitter, Pinterest, WhatsApp o Telegram. Esto les ha dado a los memes un entorno propicio para multiplicarse: retomando los términos del capítulo anterior, los memes, al menos en esta época, han sido bendecidos por la presión selectiva.

Por su parte, las comunidades son las que generan sus derivaciones infinitas en un ciclo constante de compartir, copiar, reformular, repetir. Cada nueva formulación de un meme reinicia nuevos ciclos de copia, mezcla y circulación y, en este sentido, parecen replicar la lógica de los fractales. Dada su naturaleza efímera, viven en un constante presente. Mientras sean usados por un grupo de personas estarán vivos y, cuando se los abandona, pueden morir con la misma velocidad con la que surgieron. De ahí la importancia de las comunidades digitales en la creación y en sostenimiento del uso de determinados memes. No se trata sólo de crearlos, sino también de mantenerlos activos. Son esas comunidades las que cimientan el uso de determinados memes y de alguna manera se vuelven "áreas protegidas" para cada grupo, *cluster* o red memética.

Un meme, como dijimos en el capítulo anterior, es un grupo o colección de ítems digitales. No es sólo su forma actual sino todas sus anteriores, es decir, su historia. De ahí que un meme siempre sea una red de memes.

En este capítulo vamos a hacer foco en un grupo particular de sitios que dieron forma a la dinámica memética occidental. El sitio por antonomasia es 4chan.org (del que algo ya dijimos en el capítulo anterior) y, junto a otros sitios de los que deriva –como 2chan y 2channel (ahora 5channel)–, o que derivan de él (8chan, rebautizado 8kun), conforman un grupo al que podemos referirnos como “galaxia chanera”, es decir, un conjunto de sitios que, además del nombre, comparten algunas características y dinámicas comunes que los emparentan, más allá de que cada uno es independiente, aunque algunos tengan los mismos dueños. Todos los tablones de este estilo funcionan de manera bastante parecida y tienen una *homepage* en la que los usuarios pueden elegir los subforos en los cuales navegar: 4chan, por ejemplo, tiene setenta y seis subforos divididos en siete categorías: cultura japonesa, videojuegos, intereses, creativos, otros, misceláneas y adultos. Los dos últimos muestran la advertencia NSFW

(*not safe for work*), es decir, que no son aptos para mirar en el trabajo.

Los términos “chanes” o “chaneros” y otras palabras por el estilo se usan como categoría para referirse a sitios web con características comunes que permiten crear comunidades *online*: son anónimos, los posteos se borran cada cierta cantidad de horas, la moderación es muy laxa y, al no tener el volumen de usuarios de las redes sociales más conocidas (Facebook, Twitter, Instagram, TikTok, YouTube), suelen pasar desapercibidos. Sin duda, 4chan fue el que se hizo más conocido debido a la particular evolución que tuvo: de ser un sitio básicamente dedicado a compartir el lado “bizarro” de internet pasó a convertirse en un lugar de encuentro de las ideologías más extremas y el lugar donde se crearon los memes más conocidos o usados en la actualidad, tal como vimos en el capítulo anterior.

Según Know Your Meme, en el año 2010 4chan produjo el 28% de los memes creados mientras que a YouTube le correspondió el 34%. En 2022 TikTok fue la fuente del 45,7%, Twitter del 30,1% y 4chan apenas del 2,2%. Si bien los números de todas las plataformas varían de año a año y es imposible identificar el origen de todos los memes, este tipo de investigaciones sirve para tener una

idea de hacia dónde van las tendencias. Por otro lado, no es la cantidad de memes lo que determina la importancia de una plataforma sino el contagio de los que allí se crean.

Pese a la visible caída de su popularidad, 4chan fue la plataforma por antonomasia para la creación/circulación de memes y la que más lejos llevó el poder de influencia de estos artefactos culturales. Quizás haya sido la primera plataforma en convertirlos en armas, un uso por entonces novedoso.

En este capítulo vamos a recorrer y analizar una serie de hechos que dieron forma a las relaciones de las comunidades digitales con el resto de la sociedad. Eventos como The Fappening,<sup>1</sup> el Pizzagate o el Gamergate<sup>2</sup> determinaron una forma de

---

1. The Fappening es el nombre con el que se conoce una filtración masiva de fotos privadas de estrellas de Hollywood ocurrida en 2014 después de que sus cuentas de iCloud fueran crackeadas por un grupo de piratas informáticos. La mayoría de los links a los archivos fueron subidos a 4chan.

2. Gamergate es el nombre que se le dio a una controversia entre 4chan y la creadora del videojuego *Depression quest* (Búsqueda depresiva), que fue víctima de una campaña de hostigamiento y amenazas por parte de los usuarios de ese foro.

relacionarse con el periodismo, la farándula y la política que persiste hoy en día y permiten explicar, en parte, sucesos como la llegada de Donald Trump a la Casa Blanca, los tiroteos masivos con fines políticos, la creación de teorías conspirativas como QAnon y la toma del Capitolio.

Estos incidentes dieron nacimiento al clima de época en el que las opiniones de los usuarios de internet se perciben como cruciales y en el que los medios, instituciones, Estados, partidos políticos, presidentes, gabinetes y ministros invierten millones de dólares propios o del erario público para interactuar con esa maquinaria imparable e impredecible.

Además, crearon la idea de que internet era capaz de potenciar o destruir la carrera o la vida personal de alguien. La comunidad de 4chan fue la primera en descubrir que desde la pantalla podía cambiar el curso de los acontecimientos IRL (*in real life*, “en la vida real”) o, como suele decirse en el lenguaje de internet, AFK (*away from keyboard*, que significa “alejados del teclado”).

Este es, sin duda, uno de los puntos más interesantes de nuestro análisis: cómo es posible que un objeto o artefacto puramente digital, construido con sus propias lógicas, afecte el curso de

los acontecimientos históricos, cree movimientos políticos, influya en elecciones o sea capaz de esparcir ideas peligrosas. Se trata de una absoluta novedad que llegó de la mano a internet, o bien, de una prerrogativa que hasta entonces parecía corresponder sólo al circuito de poder de los medios masivos como el cine, la radio y la televisión, con la no pequeña diferencia de que, ahora, ese poder está en manos del público común y corriente.

La construcción de ese poder para influir la forma de pensar de las personas y llevarlas a la acción mediante una red de sentido creada a partir de una colección de ítems digitales en apariencia inocuos cuyas raíces profundas se encuentran en la cultura de internet es una novedad radical del campo comunicativo actual.

### **Encuentros cercanos del tercer tipo**

Mi primer contacto con los *imageboard* (los españoles traducen esta palabra como “tablón de imágenes” pero prefiero usar el criollo “cartelera”) fue alrededor del año 2011 a través de 4chan, el más conocido de todos, en pleno auge

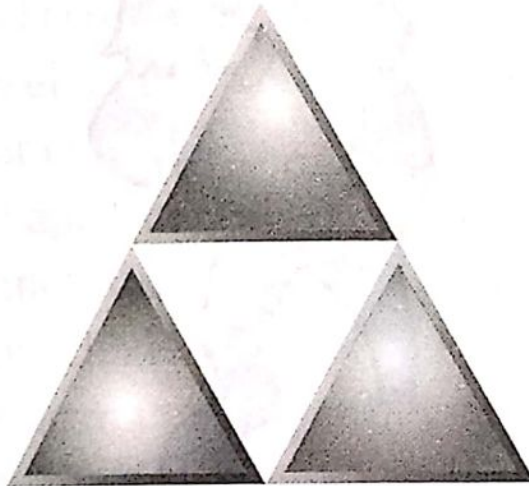
del meme Pedobear. Se trata de un meme que, en apariencia, es un simpático oso con forma de mascota que bien podría estar en el paquete de algún alimento de origen japonés, pero que tiene un significado siniestro. El prefijo "pedo" corresponde a "pedófilo" y el meme se utilizaba para señalar situaciones de abuso sexual infantil. Por ejemplo, una foto de un concurso de belleza infantil acompañado con la frase "Pedobear approves" o el "sello de aprobación de Pedobear" podía ser una forma irónica de mostrar que ese tipo de eventos alientan la sexualización de niñas y niños. Sin embargo, su origen no estaba relacionado con la condena de este tipo de actividades sino con el humor negro y la ironía, usuales en 4chan por ese entonces.

Pedobear apareció por primera vez en un posteo de 2channel, uno de los primeros *imageboards* japoneses que sirvió de inspiración a 4chan. Allí adquirió su forma primigenia y pasó de ser un concepto abstracto a convertirse en un dibujo hecho con signos y símbolos del teclado que generaban la silueta de un oso, que luego se transformó en un nuevo oso con estilo animé.



La utilización ambigua de Pedobear como condena y a la vez como ironía correspondía al espíritu de la internet de esos años. Después de navegar en el sitio durante días, leyendo un posteo tras

otro, me topé con otro meme que era una señal de época: Newfags can't triforme, un meme un poco más complejo que hacía alusión a que los recién llegados al sitio (*fag* es una abreviación de *faggot*, una palabra muy despectiva, homofóbica, que se usa para referirse a varones homosexuales y que en nuestra variedad podría traducirse como "trolo") no podían o no sabían representar en ASCII (acrónimo de American Standard Code for Information Interchange, es decir, el idioma de los signos y símbolos del teclado) la trifuerza, que es el símbolo de una serie muy conocida de videojuegos de Nintendo, *The legend of Zelda*.



Para poder replicar esta forma en ASCII, hay que combinar una serie de teclas. Como los recién llegados sólo hacían *copypaste*, en la vista previa se visualizaba en el orden correcto pero, cuando el mensaje se publicaba, salía mal.

Trifuerza con formato correcto:

▲  
▲ ▲

Trifuerza con formato incorrecto:

▲  
▲ ▲

Quienes conocían la organización de teclas correcta para hacerla eran considerados *oldfags* (casi un honor) y no *newfags*. La combinación de elementos de la cultura pop, de la programación y una cuota de homofobia naturalizada hacían del sitio el lugar dilecto de la subcultura de *geeks*, *nerds* y demás yerbas que poblaban internet en esa época y se sentían ajenos o incómodos en sitios como Facebook, Twitter e Instagram. Después de visitar cotidianamente el sitio por un año, me alejé, pero mi interés se renovó en 2016 cuando el sitio se volvió el centro de atención de los medios masivos de comunicación al convertirse en un importante bastión de la campaña a favor de Trump en la web. ¿Cómo era posible que ese sitio marginal de pronto cobrara relevancia mundial?, me pregunté,

y fue así que comencé a investigarlo con curiosidad etnográfica.

Esa curiosidad se volvió un trabajo sistemático después de leer un artículo de *The New York Times*<sup>3</sup> en las vísperas del incidente en la Universidad de Virginia en Charlottesville, Estados Unidos, en 2017. El consejo de la ciudad votó a favor de remover del campus de la universidad la estatua de uno de los principales generales confederados, Robert E. Lee, y esa decisión desató las protestas de grupos de extrema derecha, que organizaron una serie de marchas con el objetivo de que la medida fuera revocada. Esta consigna tuvo alcance nacional y la noche del 12 de agosto de 2017 trescientas personas marcharon con antorchas al grito de "No seremos reemplazados", un eslogan que hace referencia a la teoría conspirativa del "gran reemplazo" que sustenta el supremacismo blanco en su versión actual. Luego las manifestaciones se trasladaron del campus a la ciudad, donde los grupos de derecha chocaron tanto con la policía local como con grupos de manifestantes antifascistas, denominados "antifa".

---

3. Richard Fausset, "A voice of hate in America's heartland", *The New York Times*, 25-11-2017.

El mitin congregó desde manifestantes individuales espontáneos hasta grupos organizados de derecha radical como The Proud Boys (Los chicos orgullosos) o The Oat Keepers (Los guardianes del juramento), que se distinguían del resto por su nivel de organización, por vestir ropa militar y portar armas. La manifestación buscaba reivindicar la herencia cultural estadounidense y, en especial, al bando confederado, que fue derrotado en la guerra civil de ese país y había intentado iniciar el proceso de secesión entre los estados rebeldes y el gobierno federal en defensa de la esclavitud.<sup>4</sup> Esa ideología se articulaba así con el apoyo a la candidatura a la presidencia de Trump.

A la vez, varios grupos anarquistas de acción antifa de izquierda radical y movimientos como Black Lives Matter organizaron una contramarcha en la cual intervino la policía para evitar que las dos manifestaciones se cruzaran y hubiera hechos violentos y muertes. El incidente más grave se dio cuando James Alex Fields, de 20 años,

---

4. La info sobre la guerra civil estadounidense puede ampliarse en este texto:



atropelló con su auto a varios manifestantes de izquierda, asesinó a Heather Heyer, de 32 años, e hirió a otras diecinueve personas. Field, quien se declaró neonazi, fue condenado a prisión perpetua en el año 2019 por sus crímenes de odio.

En su artículo, Fausset presenta el perfil de un participante raso de esas manifestaciones, Tony Hovater, un muchacho de 25 años de clase media, trabajador asalariado de una ciudad de tamaño medio sin filiación partidaria, con tatuajes de *Twin Peaks* y *Seinfeld*, que se autodefinía como "nacionalista blanco", cuestionaba la cifra de seis millones de judíos aniquilados en el Holocausto, simpatizaba con las ideas de Adolf Hitler y era usuario de diferentes subforos de 4chan, donde conseguía memes de estas temáticas.

Esa lectura de alguna manera me hizo dar cuenta de que muchos de los involucrados en estas dinámicas eran personas comunes y corrientes (trabajadores asalariados de clase media o media baja, habitantes de los suburbios sin filiación partidaria) que bien podrían haber sido compañeros míos del colegio o incluso amigos. No había nada en sus vidas que los hiciera particularmente distintos al resto de los mortales. Y así como Estados Unidos se había

convertido en una máquina de exportar cultura de todo tipo al resto del mundo, no era descabellado pensar que estos movimientos pudieran alcanzar a otros países a través de plataformas que se encontraban fuera del radar de los medios y la política. Aunque sonara lejano, era posible que alguna de esas dinámicas llegara a nuestro país, cosa que finalmente hicieron.

### **4chan: el arquetipo de la comunidad memética**

4chan vive en los márgenes de la red pero cualquier usuario puede acceder allí mediante la URL <4chan.org>.

Uno de los grandes errores a la hora de hablar de estos sitios es creer que existen en lo que se conoce como *deep web* o *dark net*, dos términos que se usan como intercambiables aunque no lo son. Pensemos internet como un gran iceberg: todo lo que flota por encima del agua es la internet conocida, indexable por Google u otros motores de búsqueda como Bing, Yahoo o DuckDuckGo. Luego existe una gran porción que no está indexada pero esto en sí no es algo

extraño: consideremos, por ejemplo, una carpeta de Google Drive, archivos subidos a Dropbox o incluso algún contenido pirata que circula por *torrent*. Ninguno de esos archivos está indexado y, sin embargo, son parte del mayor tráfico de la red. La *deep web* es todo lo que no está indexado y, por lo tanto, se ubica debajo del agua y, dentro de ella, existen otras subdivisiones; una es la *dark net*, que representa un porcentaje muy pequeño de internet, pero bastante peligroso: por allí circulan desde ventas de celulares hasta de armas de fuego, pasando por drogas ilegales y pornografía infantil.

Si bien 4chan es un sitio marginal, comparado con Instagram o Twitter, pertenece a la parte del iceberg que está por encima de la superficie del agua. Dentro de cada foro, los usuarios pueden crear nuevos *threads* o entradas que en general consisten en una imagen acompañada de algún texto y que se comparten en la *homepage* de cada subforo, lo que crea una especie de *timeline* comunitario. Si los posteos/entradas pasan cierto tiempo (algunos minutos) sin interacciones, primero se archivan y luego se borran del sitio. Por lo tanto, los usuarios compiten constantemente para captar la atención, las visitas y los comentarios

de los demás usuarios que se encuentren en línea. Todos pueden crear posteos y comentarlos de forma anónima.

Cada canal está dedicado a un tema diferente, que suele estar especificado en su título. Sin embargo, hay una característica que atraviesa a toda la comunidad: el uso constante de la ironía, la jerga de internet, el contenido basura (*shit-post*) y una moderación casi nula, que permite compartir las peores opiniones posibles respecto de cualquier tema. Algo de esto se puede percibir en las reglas de la comunidad, que cito acá textualmente:

1. No se cargará, publicará, discutirá, solicitará ni vinculará nada que viole las leyes locales o de los Estados Unidos.
2. Si es menor de 18 años, cesará de inmediato y no continuará accediendo al sitio.
3. No publicará nada de lo siguiente fuera de /b/:
  - Publicaciones de *trolls*.
  - Racismo.
  - Pornografía antropomórfica (*furry*).
  - Imágenes grotescas (*gore*).

- Ilustraciones pornográficas loli/shota.<sup>5</sup>
- 4. No publicará ni solicitará información personal (*dox*)<sup>6</sup> o llamadas a invasiones (*raids*).<sup>7</sup> Tampoco está permitido incitar o participar en incursiones cruzadas (intra-4chan).<sup>8</sup>
- 5. Todos los tableros de <4channel.org> deben considerarse “seguros para el trabajo”. Los infractores pueden ser baneados<sup>9</sup>

5. *Loli* (de Lolita) es una abreviación de *lolicon* y *shota* de *shotacon*; ambos términos refieren a ilustraciones de mujeres o varones menores de edad.

6. En el argot de internet, la práctica de revelar información personal sensible de un usuario (la dirección del lugar en el que vive, el número de documento, su lugar de trabajo, etc.) se conoce como *dox*, *doxing* o “doxeo”.

7. Los *raids* son acciones organizadas desde un subforo para atacar en conjunto a una página web, plataforma, youtuber, streamer o a otro foro o comunidad mediante el *spam* continuo.

8. Las “incursiones cruzadas” son *raids* pero entre los propios subforos del sitio. Esta prohibición es una especie de tregua entre usuarios del foro que, por el solo hecho de pertenecer a otros subforos, tienen ciertas rivalidades.

9. “Banear” significa que los moderadores pueden negarles el acceso por un tiempo –determinado o indeterminado– en caso de que hayan violado alguna de las reglas del foro.

temporalmente y sus publicaciones eliminadas. Nota: la pornografía u otros contenidos no seguros para el trabajo *no* están permitidos.

6. La calidad de las publicaciones es extremadamente importante para esta comunidad. Se alienta a los colaboradores a proporcionar imágenes de alta calidad y comentarios informativos.

Es llamativo que, pese a que se aclara que las publicaciones de *trolls*, el racismo, la pornografía, etc. no están prohibidas, siempre que aparezcan en el subforo al que pertenecen, que es /b/, también conocido como "Random", esta regla no se cumple, dado que son muchos los subforos en los que se puede encontrar pornografía, gore o comentarios racistas, xenófobos o abiertamente nazis.

Si internet a veces parece un lugar raro, 4chan es un lugar más raro aún. Y cada uno de sus subforos es casi un mundo en sí mismo. Por ejemplo, MLP ([boards.4channel.org/mlp/catalog](http://boards.4channel.org/mlp/catalog)) está destinado a todo el *fandom* (el universo de los fanáticos de un determinado tema y todo lo que crean en torno a él) de My Little Pony, un

mejunje memético que une a fanáticos adultos de Mi Pequeño Poni, consumidores de pornografía y neonazis.<sup>10</sup>

Sin duda el subforo más interesante es para nosotros es el infame /pol/ (Incorrección política), que se presenta a sí mismo como un espacio de debate político serio en el cual los moderadores aseguran, en un largo posteo, que están prohibidas las falacias argumentativas, advertencia que no le impide ser uno de los lugares más rancios de toda la web. Allí se gestó el ascenso de Donald Trump como figura de la derecha alternativa en 2016, se congregaron cientos de usuarios para coordinar diferentes incidentes (el Gamergate, el Pizzagate, el asalto al Capitolio), varios terroristas domésticos<sup>11</sup> publicaron sus manifiestos y es

---

10. Kaitlyn Tiffany, "My Little Pony fans are ready to admit they have a nazi problem", *The Atlantic*, 23-06-2020; disponible en:



11. La categoría "terrorismo doméstico" suele ser usada al analizar por los propios estadounidenses para referirse a un terrorismo no organizado ni ejecutado por agentes externos, sino por ciudadanos estadounidenses.

uno de los mayores núcleos de contenido neonazi del mundo.

## Una genealogía de la galaxia chanera

Para entender todo este caldo de cultivo chanero es necesario revisar la historia de su creación y la fuerte influencia de Japón, en especial de la cultura *otaku*. El 13 de octubre de 2003 Christopher Poole, un estudiante de 15 años de Nueva York conocido como “Moot” o “Mootykins”, creó 4chan en su habitación. Si bien la página cuenta que el sitio fue creado unos días antes, no fue hasta esa fecha que tuvo un formato parecido al actual y la URL que lo hizo conocido. Antes, Moot había sido usuario de otro conocido foro. Something Awful, y participaba activamente en el subforo Anime Death Tentacle Rape Whorehouse<sup>12</sup> (ADTRW), una suerte de prototipo de lo que luego condensaría la fauna chanera.

“Estaba con sobrepeso, al borde de la obesidad, tomaba dos litros de bebidas cola por día,

---

12. La traducción sería algo así como “el prostíbulo de los tentáculos (animé) violadores y de la muerte”.

pasaba entre seis y doce horas por día jugando videojuegos dentro de una habitación oscura con las ventanas cerradas”, escribió años después Moot en su hoy extinto blog <chrishateswriting.com>, según cuenta Dale Beran en *It came from Something Awful* (Salió de Algo Horrible). Moot creó 4chan como un calco de dos sitios japoneses: Second Channel (2ch.net) y Futaba (2chan.org). Para rastrear la genealogía de estos sitios tenemos que remontarnos a la década del noventa, época en la que internet todavía no era tan popular como hoy en día (el acceso aún no era masivo), pero ya tenía suficientes usuarios como para ser un fenómeno de alcance global.

Cuando la conexión a la red era telefónica y la fibra óptica constituía un bien de lujo, transmitir información en forma de texto era la mejor manera de comunicarse porque podía hacerse a mayor velocidad que transmitiendo imágenes. Es por eso que en ese momento los dos espacios más populares eran las salas de chat y los foros. Sobre el final de la década, las salas de chat mutaron en servicios de mensajería directa como ICQ o MSN, y los chats tuvieron sus propios *softwares*, como el mIRC. El chat siempre se caracterizó por ser un medio de comunicación instantánea. Si bien

es muy sencillo mandar mensajes rápidos y contestar, e incluso hacer participaciones grupales (pensemos en los grupos de WhatsApp o similares), son sistemas en los que es muy difícil o casi imposible jerarquizar información.

Los foros, en cambio, aunque también están basados en texto, poseen una jerarquización diferente. Son páginas que, en primer lugar, suelen tener un tema en común (autos, aviones, gimnasia artística, videojuegos o cualquier interés que pueda agruparse en una etiqueta). A su vez, suelen estar divididos por temas y, dentro de cada tema, es posible crear un *thread* (hilo) en el que los demás usuarios pueden comentar y participar. Así, la información queda de alguna forma organizada.<sup>13</sup> Además, para formar parte de los foros el usuario debe registrarse (muchas veces se le pide un correo electrónico) y cuentan con moderadores, que son participantes con permisos especiales para mover o borrar los diferentes hilos e incluso banear usuarios.

---

13. En los foros tradicionales, los *threads* se ordenan por categorías y, además, tienen un contador de comentarios, con lo cual es fácil identificar cuáles son los más visitados y los más activos.

Con la evolución de internet y la aparición de redes sociales como Facebook, que tienen funcionalidades similares, los foros fueron perdiendo terreno o mutando. Reddit, uno de los sitios más visitados del mundo, todavía mantiene algo de la vieja estructura de foro, aunque hoy es más parecido a una red social actual. Se divide en subcomunidades, en las que los usuarios pueden crear entradas que se visualizan en una línea de tiempo al estilo de las de Facebook o Twitter y comentar, para hacer que la entrada suba o baje, según su relevancia. Pero no es anónimo: cada usuario tiene que estar registrado para participar. Los foros sobre temas específicos perdieron gran cantidad de usuarios a partir de 2004, cuando aparecieron plataformas como Facebook que, en varios sentidos, parecían una propuesta superadora, dado que permitían conectarse con mucha más gente, crear grupos que compartieran intereses, subir fotos de forma ilimitada, chatear, acceder desde el teléfono, jugar videojuegos, compartir videos, crear páginas dedicadas a temas puntuales o celebridades, y un largo etcétera.

En el contexto forero de los años noventa, surgió un subtipo de foro particular, los *textboards* (tableros de texto), que tenían algunas diferencias respecto de los foros comunes: no exigían

que los usuarios se registraran para participar, podían ser anónimos y los mensajes más comentados pasaban a ocupar los lugares más visibles e importantes de cada página. A diferencia de los foros que estaban orientados a crear comunidades, a generar discusiones a partir de entradas o a jerarquizar la información, los *textboards* funcionaban como compiladores de contenido, característica que se repetiría luego en los *imageboards*.



Imagen de la *frontpage* de Second Channel.

Los *textboards* permitían que usuarios anónimos que contaran con servicios de internet de baja velocidad, como el *dialup*, pudieran intercambiar mensajes en cualquier momento. Según datos de Wikipedia el más popular en su momento fue

Second Channel (2channel) (2ちゃんねる en japonés), o Hepburn: ni channeru,<sup>14</sup> fundado en 1999 por Hiroyuki Nishimura.

Según Wikipedia, en 2002 fue el término más buscado en Google Japón y en 2004 se convirtió en el foro más visitado de la isla. En ese momento, el sitio generaba ingresos publicitarios anuales de alrededor de 100 millones de yenes (cerca de 1 millón de dólares estadounidenses) y era el más grande de su tipo en el mundo, con alrededor de diez millones de visitantes y dos millones y medio de publicaciones por día.

Actualmente sobrevive en la URL <5ch.net>, luego de varios conflictos entre sus dueños y las autoridades de Japón, y con otros grupos de usuarios. Desde un principio 2channel presentó algunas de las características que iban a primar en la cultura chanera: anonimato, creación de memes y afinidad ideológica con la derecha radical. Los usuarios del sitio afines a esta ideología muchas veces son identificados por los medios de Japón

---

14. Ese es el nombre original japonés pero en alfabeto *rōmaji*, que es como los japoneses se refieren a la traducción literal de los *kanjis* (alfabeto tradicional) en caracteres latinos.

con la etiqueta "Netto-uyoku" (ネット右翼) que significa "derechistas japoneses de internet", y se los suele comparar con la *alt-right* estadounidense por sus expresiones racistas y xenófobas contra los ciudadanos de China y Corea del Sur. El origen de esta subcultura *online* está relacionado con la organización de la Copa del Mundo FIFA Corea-Japón 2002, en la cual Corea del Sur tuvo un mejor rendimiento que su vecino. Mientras que los canales oficiales y *mainstream* cubrían el evento de forma clásica (manteniendo los criterios periodísticos clásicos), el derrotismo japonés y la humillación que supuso que su vecino tuviera una mejor *performance* en el torneo fue canalizado a través de sitios por entonces marginales como 2channel. Esto marcó el inicio de una dinámica que iría *in crescendo* a partir de las multiplicaciones y occidentalizaciones de los *textboards* pero, en especial, de sus derivados, los *imageboards*.



Mascota oficial de <5ch.net>.

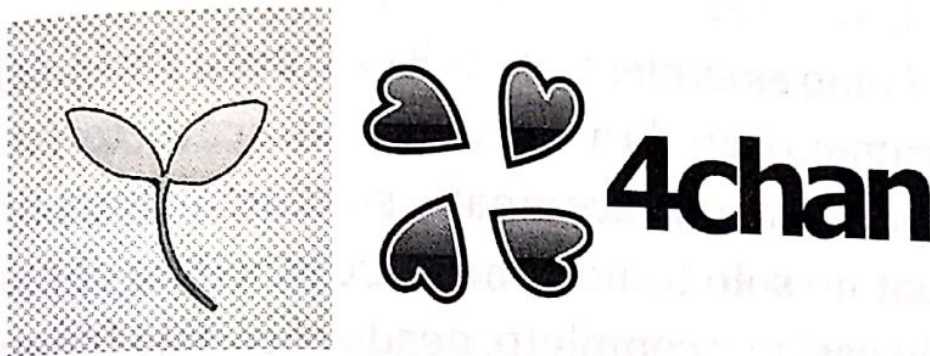
El paso siguiente, como ya dijimos, fue el salto de los *textboards* a los *imageboards*. Estos foros heredaron la organización de sus predecesores pero, como indica el cambio de nombre, agregaron además la posibilidad de compartir imágenes. Esto llevó a que el universo de posibilidades de los *textboards* alcanzara un nuevo nivel. De hecho, uno de los *imageboards* más conocidos también es de Japón y se conoce con el nombre "Futaba" o "2chan", que es en el que Moot se inspiró para crear 4chan. Uno de los datos más curiosos es que Hiroyuki Nishimura, años más tarde, le compraría 4chan a Moot por una suma que no fue revelada por ninguna de las partes. En el año 2014 Nishimura entabló una disputa legal con Jim Watkins<sup>15</sup> por el control del sitio en la que terminó perdiendo su control a manos de Watkins y de una empresa de su propiedad: Loki Technologies. Watkins, además de 2channel, adquirió el aún más controversial 8chan, que tiene una moderación aún más

---

15. Ex reparador de helicópteros del ejército de Estados Unidos, Watkins se mudó a Filipinas, donde crío cerdos, operó varios sitios de pornografía en Japón y estuvo vinculado con la promoción de material pornográfico de menores. En 2020 fue declarado extranjero no grato por el gobierno de ese país.

laxa que sus “primos”, por lo cual su contenido es aún más racistas, xenófobo, pornográfico y explícito que el de ellos, y del que se sospecha que está detrás de la teoría conspirativa QAnon.<sup>16</sup>

Para su nuevo sitio, Moot se inspiró en Futaba, que significa “doble hoja” y cuyo isotipo es un brote con dos hojas: haciendo un juego de palabras en varios niveles, Moot duplicó la cantidad de hojas a cuatro para obtener el logotipo de 4chan.



Además, “cuatro hojas”, en japonés, es *Yotsuba* que, de casualidad, es el nombre de un personaje femenino de una serie de animé que tiene un peinado con cuatro colitas de pelo verde y se volvió la mascota no oficial del sitio 4chan.

16. David Gilbert, “QAnon influencer Jim Watkins says he was ‘interrogated’ by the Jan. 6 Committee”, *Vice News*, 7-06-2022; disponible en:





Como es evidente, la cultura *otaku* está intrínsecamente unida a 4chan y es una característica importante que acompañó su crecimiento. Pero Moot no sólo tomó el nombre sino que copió el sitio casi por completo, desde el código fuente<sup>17</sup> hasta el *frontend*.<sup>18</sup>

17. El código fuente son las instrucciones de un *software* que hacen que se comporte de tal o cual manera y, en general, es escrito por uno o varios programadores.

18. En líneas generales, la distinción entre *frontend* y *backend* corresponde a lo que ve el usuario de un programa (*front*) y lo que ve el administrador o programador (*back*). Comparémoslo con un tapiz: el *frontend* es lo que vemos por delante y conforma el dibujo o motivo mientras que el *backend* es la trama que está detrás que corresponde a cómo está construido lo que se ve en el frente.

En una entrevista con la revista *Rolling Stone* Moot reveló que nunca ganó dinero con 4chan y que incluso fue a pérdida. Al momento de venderlo tenía una deuda de 20.000 dólares y vivía con su madre. Años después empezó a trabajar en Google en el proyecto de red social Google+ hasta 2021, cuando abandonó la compañía.

Por su parte, Nishimura es una especie de celebridad o *influencer* en Japón, a raíz de sus intervenciones públicas y columnas en medios masivos. Su libro *One percent effort* (Uno por ciento de esfuerzo) se volvió un éxito de ventas en un país donde la cultura del trabajo y el mérito son parte de la idiosincrasia de la sociedad. Nishimura adquirió 4chan a través de la empresa 4chan Community Support Limited Liability Company, establecida en el estado de Delaware. El hecho de que su empresa esté radicada en Estados Unidos, y de que Nishimura tenga ciudadanía japonesa, le permitió evitar las consecuencias legales de varios episodios de alto impacto mediático y social como la elección de Trump en 2016, la toma del Capitolio tras su derrota en la reelección e, incluso, la difusión de manifiestos de terroristas domésticos. Si bien Nishimura no estuvo involucrado directamente en ninguno de esos incidentes, el

hecho de que, dada su permisividad, su plataforma haya sido utilizada para coordinarlos, publicar manifiestos y de que sea un vector de ideas extremas podría haberle ocasionado más de un inconveniente legal.

## De los *lolcats* a la toma del Capitolio

La historia de 4chan es la de su creciente poder de influencia en la esfera pública estadounidense. Podemos trazar una línea de tiempo que va desde el momento de su fundación, en 2004, al final de la presidencia de Trump, en 2020. En este derrotero es posible marcar una serie de hitos: la inserción en la cultura de internet de los primeros memes nacidos en el foro (*lolcats* y *rickrolling*),<sup>19</sup> el Gamergate, el Pizzagate, la elección de Trump en 2016, QAnon y la toma del Capitolio.

---

19. *Lolcats* es el nombre de unos de los primeros memes, que consistían en compartir imágenes graciosas de gatos domésticos, algo que hoy es muy común pero que empezó en esa época. *Rickrolling* hace referencia a otro tipo de meme en el que alguien es engañado con un link que llevaba al video de "Never gonna give you up" de Rick Astley.

▫ Su lugar prominente en la cultura estadounidense se debió a su influencia creciente en todo internet, cuya presencia fue creciendo gracias al mayor acceso de la población general a la tecnología –teléfonos más potentes y más baratos; mejores tasas de transferencia de datos vía redes celulares–: algo que antes era un poder dentro de todo limitado pasó a tener un valor relativo muy superior en este nuevo mundo hiperconectado.

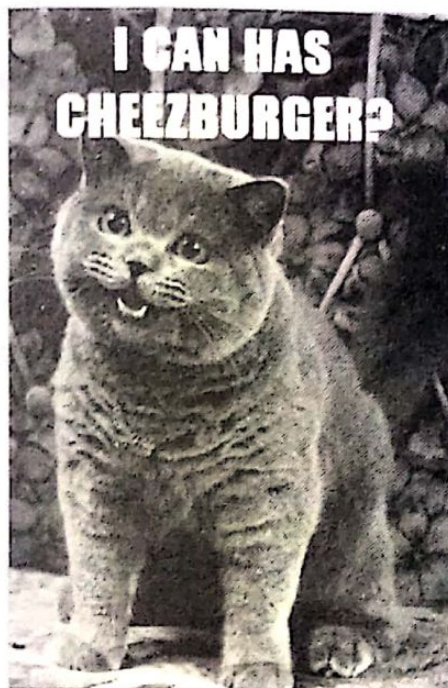
▫ Este ascenso al centro de la cultura de internet se produjo en dos sentidos. En primer lugar, y este es un punto crucial, por la dinámica misma del sitio y su capacidad continua de generar una agenda y un folklore propios, que se tradujo en una abismal maquinaria memética. Y en segundo lugar, algo nada menor, por su capacidad de articularse con la opinión pública y potenciar su influencia. Esto en parte se dio por la accesibilidad masiva a internet que señalábamos recién y su transformación en la herramienta de comunicación por antonomasia y, además, por el perfeccionamiento de los mecanismos para influir en esa esfera a través de una repetición de los mecanismos de troleo en los que cada iteración superaba en alcance y efecto a la anterior: no podría haber habido Gamergate sin la cultura memética de los inicios de 4chan, sin el

constante troleo y los ataques coordinados a otros sitios webs, del mismo modo que sin Gamergate no se podría explicar la influencia de 4chan en la campaña presidencial de Trump. La capacidad memética de la extrema derecha para instalar narrativas en el sitio, por su parte, no habría sido posible sin la cultura memética que la alojó, le dio forma y la convirtió en un fenómeno global.

No se trata sólo de la (para nada) simple popularización de internet sino de cómo la comunidad chanera la aprovechó. La capacidad memética de 4chan está presente desde su diseño: la lógica interna que premia las entradas con más interacciones posicionándolas en los lugares más destacados del sitio. Esto crea una competencia descarnada que da como resultado la aparición de memes que, al momento de ocupar la página principal, ya han atravesado una cruenta lucha por acaparar la atención de los usuarios. Por lo tanto, ya cuentan con la capacidad de lograr ese efecto en un público más amplio por fuera del foro. Los memes construidos por la propia comunidad que son sometidos a la brutal competencia de atención del *imageboard* tienen más posibilidades de ser exitosos en términos de contagio al salir de su contexto de origen al resto de internet.

Desde su diseño, 4chan era una máquina de competir y seleccionar los mejores memes en términos de adaptación: los que ocupaban los posteos principales eran los que ya habían interesado a la mayor cantidad posible de personas dentro del foro.

Veamos el fenómeno de los *lolcats*. *Lolcat* es una conjunción de dos términos: la palabra *cat* ("gato" en inglés) y el acrónimo *lol*. Su origen parece estar vinculado a un primer meme que consistía en una imagen en la que se ve a un gato doméstico con un texto sobrepuesto, escrito mal a propósito, que dice "I can has cheezburger?" (¿Me das una hamburguesa de queso?).



El *Toronto Star* (diario en el que hizo sus primeras armas Ernest Hemingway) situó el inicio de la tendencia a comienzos del año 2005.<sup>20</sup> Apenas dos años más tarde, el meme ya era popular en el mundo entero.

Recordemos que 4chan es un sitio que borra casi todo su contenido a diario, por lo que intentar rastrear fechas exactas o posteos puntuales suele ser una tarea complicada. A partir de la aparición de este meme, la tendencia empezó a ganar tracción hasta que en 2007 este meme y sus variaciones se volverían dominantes en la web estadounidense. Para 2008 el subreddit/r/lolcats<sup>21</sup> sumaba sesenta y siete mil usuarios, lo que lo convirtió en un fenómeno de masas.

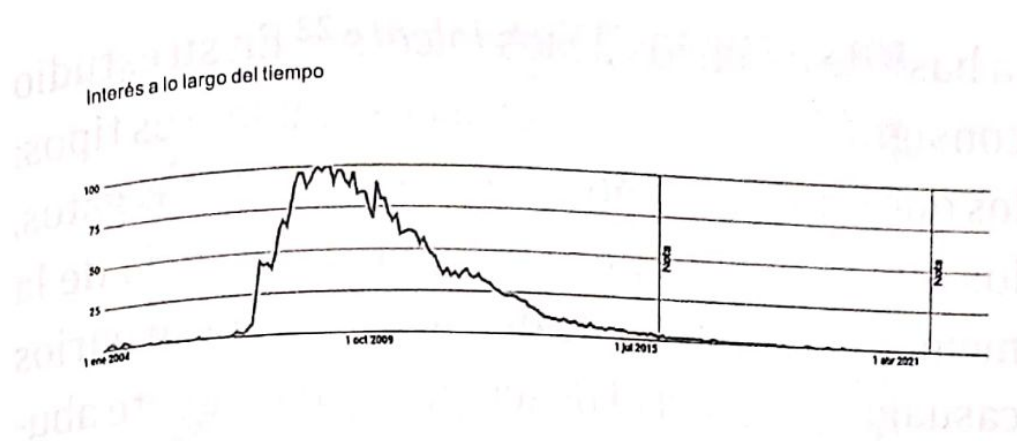
---

20. Jerry Langton, "Funny how 'stupid' site is addictive", *Toronto Star*, 22-09-2007; disponible en:



21. Para ampliar este tema se puede consultar aquí:





Su éxito parecía deberse al simple hecho de que permitía a los usuarios jugar con versiones mal escritas de palabras comunes, generando una reacción graciosa y, a la vez, reconociendo al otro como par con quien se comparte el mismo código de escribir mal a propósito. La elección de un gato, aunque pueda parecer caprichosa, está relacionada con otra costumbre dentro de 4chan, conocida como *Caturday*, que estimulaba a los usuarios a compartir fotos tiernas de sus acompañantes felinos. Pero, desde la aparición del *lolcat* original, la tendencia a usar a los gatos como dispositivos meméticos se multiplicó al infinito y los transformó en las mascotas de internet por antonomasia, ya sea utilizando el formato de un gato en una situación graciosa con un remate textual o sencillamente imágenes de gatos siendo tiernos. Kate Miltner llevó adelante una investigación para determinar qué tipo de público conformaba

la base de usuarios de los *lolcats*.<sup>22</sup> En su estudio consignó que, a grandes rasgos, había tres tipos: los que los usaban porque les gustaban los gatos, los que lo hacían por su rol en la historia de la memética y el lenguaje de internet, y los usuarios casuales, en general descriptos como “gente aburrida en el trabajo”.

Además, abrieron otra caja de pandora memética. El tipo de archivo multimedia creado en ese meme –una imagen más un texto sobreimpreso– es un meme en sí mismo conocido como *images macros*. Originarios del mismo foro en el que abrevó Moot, Something Awful, las macros se volvieron una de las formas más populares de crear memes. En paralelo al nacimiento de los *lolcats*, se hizo popular otra serie de macros, como Success Kid, Socially Awkward Penguin, Socially Awesome Penguin, Scumbag Steve, Forever Alone, Joseph Decreaux, Insanity Wolf y Philosoraptor, por dar sólo algunos ejemplos.

---

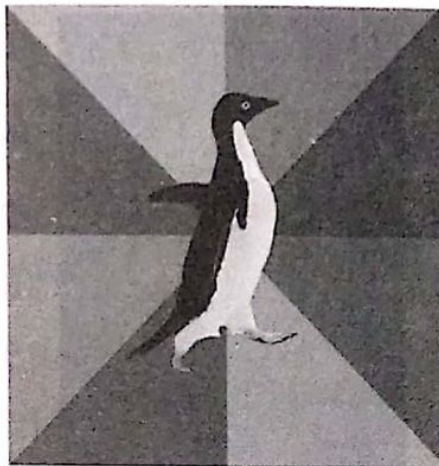
22. Kate Miltner, *SRSly phenomenal: an investigation into the appeal of LOLCats*, Londres, London School of Economics and Political Science, 2011 (tesis).



Niño exitoso [Success Kid].



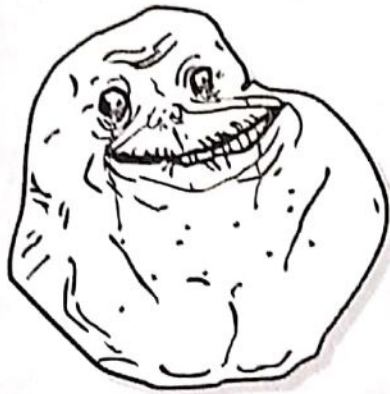
Pingüino socialmente torpe [Socially Awkward Penguin].



Pingüino socialmente increíble [Socially Awesome Penguin].



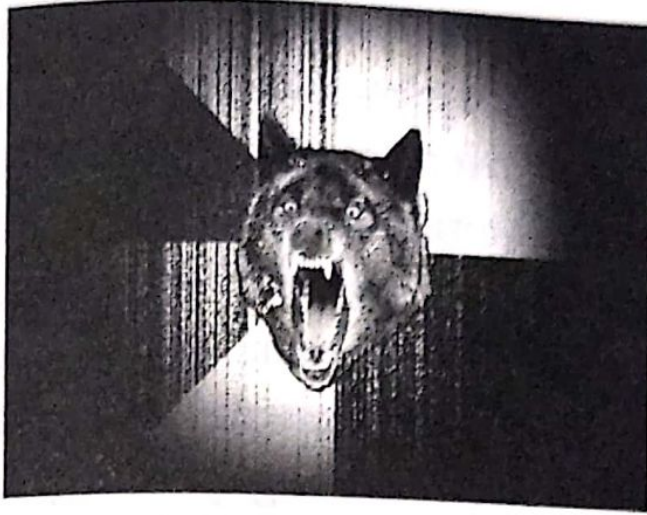
Escoria Steve [Scumbag Steve].



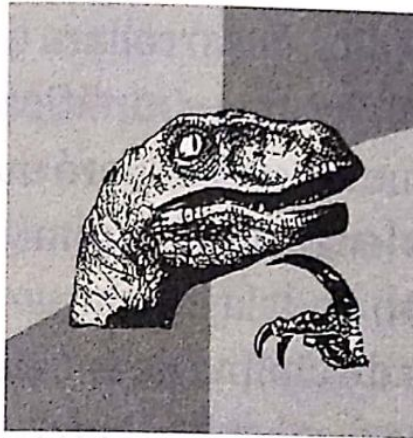
Por siempre solo [Forever Alone].



Joseph Decreaux, también conocido como "el rapero arcaico".



Lobo de la locura [Insanity Wolf].

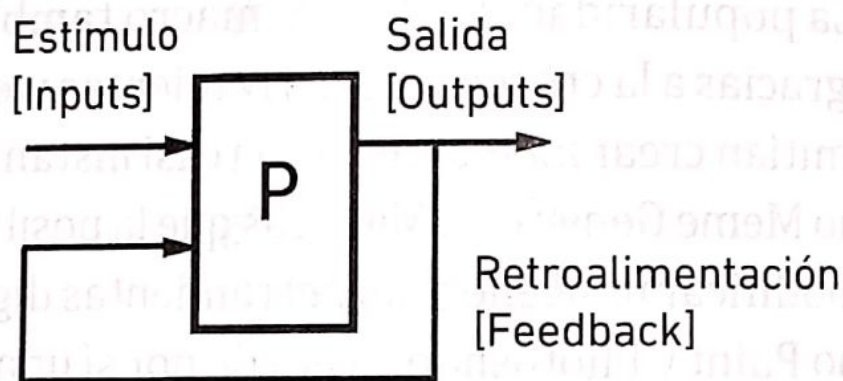


Filosoraptor [Philosoraptor].

La popularidad del género macro también se dio gracias a la creación de herramientas web que permitían crear memes de forma casi instantánea, como Meme Generator. Mientras que la posibilidad de modificar imágenes con herramientas digitales como Paint y Photoshop ya era de por sí una tarea más bien sencilla, la creación de herramientas

que bajaban el nivel técnico necesario para crear o mezclar un meme casi desde cero no hizo más que propulsar el formato a toda velocidad.

Un rasgo distintivo de la comunicación memética es la retroalimentación. Los *lolcats*, que comenzaron como una broma, como un chiste interno de un subforo en los márgenes de internet, terminaron cerrando su ciclo de auge y contagio al lograr que alguien por iniciativa propia, por participar de esa comunidad e, incluso, por intentar sacar algún tipo de rédito, desarrollara una herramienta para los usuarios que simplificaba la creación de memes, lo que a su vez generó más memes más usados, nuevos lenguajes/herramientas, y así infinitamente. Esto podría enmarcarse en lo que la vieja y querida disciplina de la cibernética denominaba *postive feedbacks loops* o, en castellano, “ciclos de retroalimentación positiva”.



La retroalimentación positiva (retroalimentación exacerbante, retroalimentación que se refuerza a sí misma) es un proceso que ocurre en un ciclo de retroalimentación que exagera los efectos de una pequeña perturbación. Es decir, los efectos de una perturbación en un sistema incluyen un aumento en la magnitud de la perturbación.<sup>23</sup>

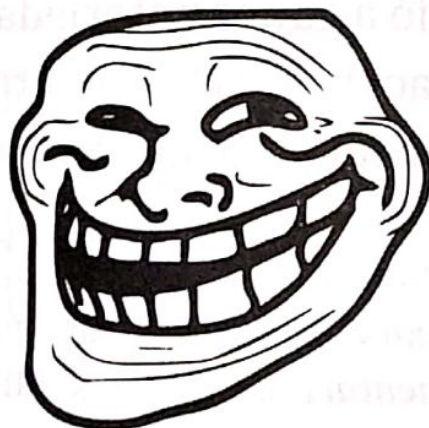
Básicamente la fórmula es que A produce B, que a su vez vuelve a producir más A. En el caso de los *lolcats* el ciclo es más que evidente. Los memes (A) crecen a tal punto que alguien crea un *software* rudimentario para crear memes más fácilmente (B) y, como resultado, tenemos más y mejores memes, que son mucho más sencillos de compartir. Esta es una de las características que hace de los memes uno de los artefactos culturales más interesantes de nuestro tiempo.

El episodio siguiente en el que la comunidad de 4chan volvió a ganar notoriedad fue el auge del colectivo nacido en el foro y autodenominado *Anonymous*, que tomó su nombre, justamente, de

---

23. Ben Zuckerman y David Jefferson, *Human population and the environmental crisis*, Jones & Bartlett Learning, 1996, p. 42.

los usuarios anónimos que participaban del foro para apropiarse de la representación de todo el conjunto. A esta altura la dinámica interna estaba totalmente dominada por los *trolls*. 4chan había consolidado una comunidad basada en los insultos mutuos, la ironía, la cultura *otaku* y la falta total de freno a la hora de discutir con otros usuarios en línea. El *trolling* o troleo, tal como se suele adaptar este anglicismo al castellano, es una práctica extendida y de larga data en los foros de internet; casi una característica emergente de las comunidades *online* en las que la moderación es casi o totalmente nula. En cierto sentido es una forma deshonesta de interacción, pues el punto no es discutir o intercambiar argumentos sino provocar una respuesta emocional, ya que consiste en desviar una conversación o discusión con el objetivo de lograr enfurecer o frustrar a la



contraparte. Esta práctica era tan común y estándar en los primeros años de 4chan y sitios similares que, de hecho, el *troll* de internet llegó a tener un meme propio: *Troll Face* o “cara de troll”, en castellano.

Cómo se puede apreciar en el meme, el *troll* está contento porque ha cumplido su misión: troleo. Esta dinámica es, en parte, la que llevó a 4chan a convertirse en un lugar inhabitable para cualquier persona que no manejase el código conversacional de la comunidad. Y, por otro lado, les servía de excusa a los usuarios para evitar hacerse cargo de opiniones nefastas. Por ejemplo, si le digo a alguien que es “un judío de mierda amante del dinero”, en el contexto de una discusión en /pol/, tranquilamente puedo afirmar *también* que no soy antisemita sino que estoy troleando, es decir, adoptando una postura irónica o, como se suele decir en el argot chanero, que estoy *larpeando*. La palabra “larpeo” deriva del inglés LARP, que es acrónimo de Live Action Role Playing (en castellano “juego de rol en persona”), y es un tipo de juego de rol en el que los jugadores se comprometen a tal punto con la ficción que asumen sus personajes y actúan como si fueran ellos. El fenómeno muy extendido de las ferias medievales, por

ejemplo, es un tipo de larpeo. En este tipo de eventos es muy común encontrar gente que no sólo participa de las ferias vistiéndose de época (como caballeros, mercaderes o tenderos) o construyendo herramientas de época, sino asumiendo por completo las características de su personalidad ficticia. Si alguien está larpeando a un poeta itinerante del siglo XIV no se comportará como una persona del siglo XX disfrazada: actuará como si realmente fuera un poeta de ese siglo.

Este tipo de conducta permite establecer una distancia irónica entre lo que dicen o hacen en la esfera digital y lo que en efecto creen en sus vidas cotidianas o cómo se comportan en ellas. Al menos, esa es la coartada que usan. Con el correr de los años el fenómeno se fue extendiendo y es algo que se puede ver no ya sólo en foros o antros de internet sino, también, en redes sociales masivas como Instagram, Facebook o Twitter. Claro que con otro tipo de intensidad, dado que esas redes tienen una moderación mucho más alta que sus pares marginales. Esto también es importante porque el hecho de no restringir ciertos contenidos termina repercutiendo en la conformación de la cultura de una determinada comunidad *online*. El hecho de que el trolleo esté

permitido y de que los peores insultos racistas, sexistas y misóginos sean parte del vocabulario y/o del folklore colectivo de una comunidad es una decisión de sus administradores y propietarios. Casi podríamos considerarla una decisión "editorial". Con la aparición pública del colectivo Anonymous, el trolleo surgió por primera vez como forma de interacción entre la comunidad chanera y la comunidad "civil".

Todo empezó en enero de 2008 cuando se filtró en internet un video de un acalorado Tom Cruise evangelizando sobre las virtudes de la cienciaología. La cienciaología es una organización religiosa fundada por el autor de ciencia ficción L. Ron Hubbard, cuyas principales creencias están ordenadas en un sistema denominado "dianética". El grupo posee las características de una secta religiosa y cuenta con varios seguidores dentro del mundo de Hollywood. El video de Cruise fue subido a YouTube, cosa que provocó una petición por parte de la organización para que sea dado de baja. No se sabe si quien lo filtró era o no usuario del *imageboard* pero lo que sí sabemos es que al poco tiempo de que el video fuera dado de baja el foro lo tomó como un ataque directo a la libertad de expresión en internet y decidió tomar cartas en

el asunto como comunidad. Así, lanzó una serie de actividades, que se dieron a conocer bajo el nombre "Operation Chanology",<sup>24</sup> que consistieron en ataques a las páginas de esa iglesia y manifestaciones en las puertas de sus diferentes sedes. La primera fue el 28 de enero en Orlando, Florida y cuatro días más tarde se repitieron en el mismo lugar y, a la vez, en California y Londres. Los manifestantes llevaban máscaras de Guy Fawkes, del aclamado cómic *V de Vendetta* del legendario Alan Moore. A partir de esta aparición pública



Foto de Paul Williams tomada de <[https://en.wikipedia.org/wiki/Project\\_Chanology#/media/File:Anon\\_London\\_Feb10\\_TCR\\_Protesters.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Project_Chanology#/media/File:Anon_London_Feb10_TCR_Protesters.jpg)>.

24. Ryan Singel, "War breaks out between hackers and scientology—There can be only one", *Wired*, 23-01-2008; disponible en:



el colectivo Anonymous atrajo la atención tanto de los medios de comunicación masiva como del gobierno estadounidense.

Las protestas, varias de las cuales alcanzaron repercusión mundial, se realizaron durante 2008 y tuvieron rasgos similares a lo que el filósofo francés Guy Debord llamó "internacional situacionista", en cuyo manifiesto propuso llevar a cabo una nueva revolución:

En la sociedad hoy dominante, que produce masivamente pseudo-juegos desconsolados de no-participación, una actividad artística verdadera es clasificada forzosamente en el campo de la criminalidad. Es semiclandestina. Aparece en forma de escándalo.

¿Qué es esto, de hecho, más que la situación? Se trata de la realización de un juego superior, más exactamente la provocación a ese juego que constituye la presencia humana.<sup>25</sup>

---

25. El manifiesto puede consultarse acá:



Es precisamente ahí, en el campo de la acción lúdica anónima, semiclandestina y alimentada por la lógica del escándalo que Anonymous hace su aparición pública. A través de ataques DDoS<sup>26</sup> a las páginas de la iglesia,<sup>27</sup> y utilizando sitios como Digg.com o Reddit para darles más visibilidad a las noticias sobre esos ataques hasta hacerlas llegar a las *frontpage* de varios agregadores de noticias,<sup>28</sup> lo que provocó que distintos sitios de noticias le dieran más relevancia al suceso.

Así, gran parte de la comunidad chanera descubriría su poder de fuego. Anonymous repetiría sus apariciones en el caso Wikileaks juntando fondos

---

26. Un ataque DDoS, o de denegación de servicio, es un tipo de ciberataque que consiste en inundar un sitio con muchísimo tráfico artificial para saturar su infraestructura y hacerlo colapsar por un tiempo.

27. En este artículo se puede leer más sobre esto:



28. Los agregadores de noticias son sitios web que permiten compartir contenido sindicado, por ejemplo, Google News, Yahoo News o Bing. Básicamente comparten noticias creadas por otros sitios pero las presentan como propias gracias a acuerdos de sindicación de contenido.

para el líder de esa organización, Julian Assange y atacando a PayPal y Mastercard por bloquear las cuentas a las que iban esas donaciones. También participó de otros movimientos contra el *establishment* como Occupy Wall Street y la denominada "primavera árabe".

Pero ese ímpetu jocoso, lúdico y trolero mutó en una narrativa más retorcida, que se manifestó en otro escándalo de características similares, el Gamegate, que tuvo algunos puntos de contacto con lo que vino después, en especial, con la elección presidencial de 2016 y el asalto al Capitolio. Gracias a su propia espiral irónica, la comunidad de 4chan seguía cambiando y adoptaba cada vez posturas ideológicas más radicales. El espíritu de Anonymous se corrió del centro de la escena y dio lugar a una autopercepción que siempre había permeado la comunidad: la de que los que allí participaban eran un grupo de marginales que había fracasado a la hora de integrarse a la sociedad, ya sea por carecer de trabajo o de habilidades para establecer vínculos sociales o afectivos, o de un horizonte de oportunidades. Nuevos memes se integraron y Pepe apareció como el gran favorito del sitio y la mayoría de los usuarios comenzó a etiquetarse como "betas", "autistas"

o "retrasados". La crisis económica de 2008 tuvo una larga serie de consecuencias que moldearon parte de ese espíritu de época que devino en frustración generacional y sus consecuentes mecanismos de compensación. *The Big Short* (*La gran apuesta*) es una gran película que ayuda a entender esto desde el lado corporativo de los banqueros y corredores de bolsa de Wall Street.

El 14 de febrero de 2013 la desarrolladora estadounidense Zoe Quinn subió a internet su primer videojuego, *Depression quest*. A contramano de lo que marcaba la industria, DQ era un juego casi sin gráficos (mucho menos 3D), de bajo presupuesto y sin ninguna narrativa épica. Al modo de los primeros videojuegos de los años ochenta, era una aventura de texto. Una especie de *Elige tu propia aventura* pero digital, cuyo protagonista es un personaje con una profunda depresión. A través de las decisiones del juego podemos permanecer o salir de ese cuadro clínico. Un año más tarde, para la fecha del suicidio de Robin Williams, el juego salió publicado en Steam, la plataforma de videojuegos para PC más importante del mundo. La coincidencia con la muerte del actor sería luego usada como "evidencia" de que se estaba aprovechando ese evento para publicitar el juego.

Casi en el mismo momento en que *Depression Quest* llegaba a Steam, la casilla de correo de la desarrolladora se llenó de *e-mails* de desconocidos llenos de insultos y amenazas de muerte. Por alguna razón que aún no se entiende del todo la publicación del juego desató una reacción negativa nunca antes vista contra un creador de videojuegos. Durante ese período una persona había creado una serie de posts en un blog ([thezoe-post.wordpress.com](http://thezoe-post.wordpress.com)) donde contaba que Zoe, su ex novia, lo había engañado con su jefe y que, además, había salido con un periodista de Kotaku, un sitio especializado en videojuegos. A la catarata de críticas que recibió DQ en Steam se sumaron las amenazas en 4chan, e incluso se llegó a doxear la información personal de la desarrolladora. A raíz del incidente, en Twitter, tras el *hashtag* #Gamer-gate, se pretendió discutir muchas de las condiciones en las cuales se hacen los videojuegos y las relaciones endogámicas entre creadores y prensa especializada.

Si bien es cierto que históricamente la prensa de videojuegos actúa casi como un departamento de *marketing* de los grandes estudios, era insólito intentar encasillar a Zoe Quinn en esa categoría, dado que era una desarrolladora independiente.

Al poco tiempo de que el Gamergate se volviera un asunto nacional en los medios estadounidenses, las pruebas de que la comunidad de 4chan estaba detrás del *hashtag* se multiplicaron en capturas de pantalla (que es la forma de preservar posts que luego serán borrados del sitio). En definitiva, los *trolls* habían conseguido lo que buscaban: mediante el ciberhostigamiento, la coordinación y la impiedad, captaron la atención de los medios más importantes y prestigiosos de Estados Unidos:<sup>29</sup> *The New Yorker*, *The New York Times*, *The Washington Post*, *Vox*, todos tenían una historia sobre el Gamergate en sus ediciones matutinas. La estrategia había funcionado a la perfección. Las acciones se coordinaron en más de un canal y en más de un foro, desde 4chan a 8chan, que había sido fundado en 2013 por Fredrick Brennan, un joven programador que sufría osteogénesis imperfecta, una afección que lo mantenía postrado en una silla de ruedas y a quienes los usuarios de su sitio habían apodado *Hotwheels*

---

29. Simon Parkin, "Zoe Quinn's Depression Quest", *The New Yorker*, 9-09-2014; disponible en:



(como la marca de autitos miniatura). Durante el Gamergate, 8chan, pasó de algo así como unos quinientos posts diarios a unos cuatro mil.<sup>30</sup>

Luego del Gamergate, bastó sólo un paso para completar la transformación de 4chan de sitio para adolescentes marginados a fuerza de choque cohesionada con capacidad de acción en la vida real. Todo lo que vendría después –la elección de Trump, la conformación de la *alt-right*, el troleo masivo a todo un país y el terrorismo doméstico– ya estaba prefigurado en cada uno de los elementos que había dado tracción al #Gamergate. La comunidad que se había constituido en cultura unificada a través de los memes había probado su poder de intervención y contaba con la ventaja de la ignorancia o incompreensión de los medios tradicionales acerca de este fenómeno. Sólo necesitaron un poco, apenas un poquito más de caos, y eso estaba a punto de llegar.

---

30. Así se cuenta en una entrevista a Brennan:

