

corrección política y todo lo que conlleva: feminismo, multiculturalismo, relativismo, lenguajes no sexistas, etc., etc.

Su polémica con la presentadora feminista Cathy Newman en enero de 2018 superó las veinte millones de visitas en la página de Channel 4 News sumadas a las reproducciones en centenares de sitios: el psicólogo canadiense logró, en un momento, enredar a la periodista en una discusión sobre el derecho a ser ofensivo.¹⁷ Ante un titubeo de Newman, él, rápido de reflejos, le dijo “Te agarré”. Y el “te agarré” marcaría toda la entrevista y lo posicionaría como un héroe de la incorrección política.

La contrarrevolución digital

En su libro *Muerte a los normies*, la escritora Angela Nagle habla de una “contrarrevolución digital sin líderes”, con una cuota de ironía respecto de la utopía de los primeros años 2000, cuando internet fue pensada como el espacio para una “revolución digital sin líderes”. En esa época, las ciberutopías, la tradición *hacker* y pirata, y la idea del ciberespacio como *zona autónoma* se asociaban también a una izquierda libertaria que parece haber quedado relegada frente al auge en la web de un libertarismo de extrema derecha. Uno de los efectos de este fenómeno fue la resignificación negativa y el uso extendido del término *social justice warrior* (guerrero de la justicia social) para identificar al enemigo. Si la expresión, poco utilizada anteriormente, tenía una connotación neutra o incluso elogiosa, en los últimos años se fue desplegando su sentido peyorativo junto con la extensión de su uso. En 2015 fue incluida en el diccionario en línea de Oxford University Press, que la definió como una expresión informal y despectiva que

¹⁷ La entrevista puede verse en <www.youtube.com/watch?v=aMcjxSThD54>.

se refiere a “una persona que expresa o promueve puntos de vista socialmente progresistas”. De hecho, como escribió la periodista Abby Ohlheiser (2015), la expresión, usada por sus detractores en el mundo de los videojuegos, adquiere la connotación de una fuerza invasora –incluso se habla en términos del “cáncer progresista”– que es necesario repeler.

“Fue la cultura basada en la imagen y el humor de la fábrica de memes irreverentes de 4chan, y luego 8chan, la que le dio a la *alt-right* una energía juvenil, con su transgresión y sus tácticas de *hacker*” (Nagle, 2018: 25). 4chan da cuenta de la forma en que foros de internet que en sus orígenes no se vinculaban con la política fueron progresivamente capturados por una extrema derecha “incorrecta” cuyas fronteras entre lo irónico y lo literal a menudo pueden borrarse por completo. 4chan, fundado por Chris Poole, conocido como moot,¹⁸ se inició en 2003 y llegó a setecientos cincuenta millones de visitas al mes en 2011. Comenzó con usuarios fanáticos del animé japonés, pero en poco tiempo fue convirtiéndose en un submundo donde los autodenominados “machos beta” construían su propia identidad como “perdedores”.

El escritor y *gamer* Juan Ruocco, que siguió el foro durante más de un año, apunta que 4chan es un *imageboard* [tablón de imágenes] de internet, un tipo de foro donde los usuarios pueden postear una foto con un comentario y con eso se crea un *thread* [hilo]. Los *post* están ordenados por canales y por línea de tiempo. Los hilos más exitosos (con más comentarios e interacciones) permanecen más tiempo en la *frontpage* [portada] y los que no, se borran. Luego de un tiempo, los más comentados se archivan. 4chan se divide en canales y los hay de todo tipo: /b/ está dedicado al *random* (una mezcla de cosas

¹⁸ En inglés, *moot* significa irrelevante, discutible. A su vez, Poole creó un subforo llamado *Something awful. Anime death tentacle rape whorehouse* [Algo terrible. Burdel animé de la muerte por violación tentacular].

aleatorias y a la vez extrañas), aunque hoy en día está captado por el porno. También hay otros más tranquilos como /tv/, dedicado a series y películas o /vg/, dedicado a videojuegos. Pero el más reconocido e infame es /pol/, el canal dedicado a la "incorrección política" (Ruocco, 2020: 285).

Marcos Reguera apunta que parte de estos procesos de radicalización coincidieron cronológicamente con el fenómeno de Occupy Wall Street en los Estados Unidos, el 15-M en España, y las primaveras árabes; y al igual que en estas experiencias, la gente se reunía (de modo virtual) para criticar al establishment y pensar una nueva política. Pero apunta una diferencia crucial:

Al contrario que en las plazas, la comunidad no buscaba verse las caras, sino que todo se desarrolló entre avatares, motes y nombres falsos. [Y] esta lógica de la impunidad ante la reprobación social ha sido un elemento muy importante en el proceso de radicalización del movimiento. Relacionarse a través del avatar proporciona el reconocimiento de los seguidores que puedan surgir y evita el ataque directo hacia la persona real (Reguera, 2017).

Fue el propio fundador quien describió a 4chan como una "fábrica de memes". A los usuarios nuevos los llaman *newfags* [maricas nuevos] y a los más antiguos *oldfags* [maricas viejos]. Muchas cosas parecen graciosamente ingenuas, como los "LOLcats" (diversos memes con gatos). También hay iniciativas pintorescas, como una para llenar de mensajes, llamados y regalos a un veterano de guerra que cumplía años y suponían que estaba solo. Pero, como apunta Nagle, la cultura del anonimato fomentó la constitución de un entorno propicio para socializar los pensamientos más oscuros y formas violentas de ciberacoso. Pornografía extraña, jerga friki, imágenes gore, chistes para entendidos, fantasías suicidas u homicidas, racismo y misoginia, etc. pueblan el foro, mayormente masculino (Nagle, 2018: 26).

Un caso bastante extremo fue el ciberacoso a Jessica Leonhardt, cuyo nombre en la red era Jessi Slaughter [“masacre” en español] en 2010. Esta niña de 11 años, que participaba en la red Tumblr, jugó a ser una provocativa *youtuber*, supuestamente de más edad, que comentaba sobre sus relaciones sexuales, uso de drogas, etc. Su cuenta captó más atención cuando alguien posteó que Jessi había tenido relaciones sexuales con el cantante Dahvie Vanity, un veinteañero líder de la banda de música electrónica Blood on the Dance Floor acusado de abusos a menores de edad. En una ocasión Jessica decidió enfrentarse a sus *haters* y, entre otras cosas, recomendarles que compren una Glock (pistola de asalto), se la metan en la boca y hagan un granizado con sus sesos o se busquen una “pija para chupar” y mueran de sida.¹⁹ Cuando ese video llegó al submundo de 4chan vino el estallido. Como alguien dijo en la web, meterse con 4chan es como jugar al tenis con un avispero como pelota. La respuesta, descentralizada y a la vez coordinada y feroz, se puso en marcha con las formas habituales de ciberacoso que pronto salen de la red. Publicaron su número de teléfono, su dirección postal y de correo. En una ocasión le enviaron cien pizzas Hut a su casa y en otra pusieron su foto y datos en un directorio de prostitución, además de mandarle amenazas en todos los formatos posibles. Ingenuamente, su padre apareció detrás de su hija en otro video, en el que amenazaba a los gritos con denunciar el caso a la “ciberpolicía”, lo que inyectó nueva energía a los chaneros, que lo ridiculizaron, transformaron sus frases en memes y asociaron su figura a un *redneck* ignorante y estúpido.²⁰ Finalmente, un nuevo video de Slaughter, en el que aparece devastada y llorando, potenció aún más a los acosadores.

¹⁹ Puede verse el video en <www.youtube.com/watch?v=YIEnIjVBQ4k>.

²⁰ Literalmente, “cuello rojo”. El término hace referencia a los estadounidenses blancos y pobres del interior del país, con bajos niveles educativos.

Las consecuencias psicológicas y físicas fueron demoledoras y, según algunas entrevistas, intenta aún recuperarse de ellas después de una década de esos sucesos.

Otro caso, diferente, fue el de la crítica cultural canadiense y jugadora de videojuegos Anita Sarkeesian, quien disertó en la serie de videos *Tropes vs. Women in Video Games*, emitidos entre 2013 y 2017, sobre la representación de las mujeres en muchos videojuegos. Las reacciones chaneras no se hicieron esperar, la amenazaron con frases como “Te voy a violar y voy a clavar tu cabeza en una pica”, todas sus cuentas fueron denunciadas como spam, fraude o terrorismo, se hicieron circular imágenes en las que aparecía siendo violada por personajes de videojuegos, y hasta un usuario creó un videojuego en el que se golpeaba a Sarkeesian en la cara hasta dejarla llena de moretones y ensangrentada (Nagle, 2018: 33). Al final, según dijo, terminó mudándose de casa.

En algunos casos de ciberacoso se llegó a la publicación de fotos mutiladas como amenaza, lo que, sumado al *doxing* (publicación de información privada de alguien), puede tomar un giro bastante terrorífico. Pero estos ataques fueron solo un primer capítulo del llamado *gamergate*, que incluiría luego a la desarrolladora de videojuegos Zoë Quinn. La campaña comenzó cuando el exnovio de Quinn, Eron Gjoni, la acusó de mantener relaciones sexuales con columnistas para conseguir reseñas positivas de su videojuego *Depression Quest*, una novela de ficción interactiva en la que representaba su propia batalla contra la depresión. Aunque no había ninguna evidencia de que las declaraciones de la expareja de la desarrolladora fueran ciertas, los chaneros –y participantes de otros foros– alegaron una colusión entre la prensa, las feministas y los progresistas en general que rompía la ética de los videojuegos, y lanzaron diversas formas de acoso como las ya mencionadas, incluyendo las horribles amenazas de violación o mutilación, además de *doxing* contra ella y su familia. El *gamergate* se desplegó también por Twitter, y su análisis ocupó las páginas de los grandes periódicos. La propia Quinn

observó y capturó las pantallas de una sala de chat llamada #Burgersandfries en la que jugadores vinculados al subforo de videojuegos de 4chan se reunieron para organizar el acoso y discutir cómo hackear su correo electrónico, dónde ir a abordarla en persona y cómo destruir su carrera.

El periodista Alex Hern escribió que, en público, el centro del argumento era que Quinn formaba parte de una red de corrupción en los videojuegos, que incluía el intercambio de favores personales para fortalecer a un grupo de amigos por encima de los "verdaderos" jugadores. En privado, el razonamiento era más simple. Quinn era un ejemplo de "guerrera de la justicia social": una crítica de la cultura de los juegos interesada en abrir el medio a un público que incluía a mujeres, homosexuales y personas de color. Como explica el periodista especializado Keith Stuart, los videojuegos pasaron de ser vistos como un pasatiempo de adolescentes a una forma de arte compleja y significativa. Eso atrajo a los críticos culturales, que se vincularon a desarrolladores y comunidades de gamers, lo que terminó siendo un barril de pólvora. Los jugadores a menudo consideran a los escritores que hacen análisis teóricos críticos de los gamers como *social justice warriors* y salen a atacarlos. Prosigue Stuart:

Hay una sensación de que los guerreros de la justicia social van a "arruinar los juegos". ¿Pero cómo? Se trata de un pequeño subconjunto de escritores y desarrolladores que comparten una ideología de izquierda: son grandes en Twitter, pero no van a convencer a Activision, EA, Capcom o cualquier otra multinacional de juegos de que dejen de hacer juegos que entren en conflicto con sus creencias. La industria de los juegos es un gigante global, multimillonario, alimentado por el dinero, no por el dogma. No habrá una revolución de la justicia social allí (Stuart, 2014).