

## El meme en Internet: el *Skin-O-Meter* como estrategia del dispositivo del poder

Sección: Dossier  
Recibido: 01/09/2020  
Aceptado: 16/12/2020

### *The Meme on the Internet: The Skin-O-Meter as a Power Device Strategy*

Amílcar Chavarría Cruz

Universidad Nacional Autónoma de México

[turn.black@gmail.com](mailto:turn.black@gmail.com)

### Resumen

El presente texto plantea como objetivo analizar al meme en Internet para conocer sus posibles vínculos o usos como estrategia del dispositivo del poder. Para ello se desarrolla una revisión del meme/idea a partir de los postulados de Dawkins (1993), Brodie (2009) y Blackmore (2000) para posteriormente ubicar a la unidad cultural en Internet exponiendo algunas de sus características más notables. Las cuales pueden servir como punto de referencia para vincular al meme como una estrategia del dispositivo de poder, noción discutida con Agamben (2014) y Butler (2015), con el lenguaje como medio que además de transmitir memes, también es el primer dispositivo de subjetivación del individuo. Complementariamente se utiliza la hermenéutica profunda de Thompson (2002) como una metodología útil que permitió analizar el estudio de caso del meme *Skin-O-Meter* en México y su uso como estrategia del dispositivo del poder. Entre las conclusiones destaca la utilidad de las características del meme en Internet como categorías de análisis que pueden evidenciar las relaciones de poder del meme.

### Palabras clave:

Meme, internet, dispositivos, redes sociodigitales, poder

### Abstract

The objective of this text is to analyze the meme on the Internet to know its possible links or uses as a strategy of the device of power. For this, a review of the meme / idea is developed based on the postulates of Dawkins (1993), Brodie (2009) and Blackmore (2000) to later locate the cultural unit on the Internet, exposing some of its most notable characteristics. Which can serve as a point of reference to link the meme as a strategy of the device of power, a notion discussed with Agamben (2014) and Butler (2015), with language as a means that, in addition to transmitting memes, is also the first device of subjectivation of the individual. In addition, the deep hermeneutics of Thompson (2002) is used as a useful methodology that allowed us to analyze the case study of the *Skin-O-Meter* meme in Mexico and its use as a strategy of the device of power. Among the conclusions, the usefulness of the characteristics of the meme on the Internet stands out as categories of analysis that can show the power relations of the meme.

### Key words:

Meme, internet, device, social networks power.

## INTRODUCCIÓN

El presente texto se plantea una reflexión teórica y analítica a partir del impacto que la cultura digital tiene en la vida cotidiana de millones de usuarios día a día. Donde la imagen digital gradualmente desplaza al texto no como lenguaje sino como dispositivo de comunicación debido a las características e impacto que la imagen promueve en los usuarios: emociones, empatías, humor (Sánchez Martínez y Martínez Noriega, 2019), así como discursos e ideologías deleznales. Asimismo, estas, y muchas otras, dinámicas de intercambio social a diferencia de otras etapas históricas de la humanidad, disponen de las condiciones tecnológicas que permiten su amplificación, circulación, recepción e incluso aceptación en el imaginario social colectivo en las sociedades contemporáneas.

Y es gracias a esta dinámica que los memes en Internet se posicionan y distinguen como fenómenos que permiten transmitir ideas, comportamientos, tendencias y expresiones de diversa índole con matices tan inocentes como el humor o la simplicidad. No obstante, debajo de esta bandera de ingenuidad que ostenta el meme digital se hacen evidentes relaciones de poder que lo utilizan como una estrategia efectiva para diseminar contenidos racistas, xenofóbicos o clasistas, donde el meme se convierte en un nodo de convergencia para usuarios que simpatizan, minimizan o pasan por alto los discursos o ideas que aloja de violencia simbólica hacia otros usuarios, y desde luego a ciudadanos o individuos. Por lo que las funciones ritual, social e instrumental de la vida digital descritas por Hidalgo Toledo (2019), se desarrollan a partir del paradigma comunicativo en el que gradualmente la imagen tiene mayor presencia, impacto y efectividad para la comprensión de mensajes.

Con estos argumentos se plantea la premisa del uso de los memes como fenómenos que tienen efectos en lo social gracias a estrategias de naturalización de las relaciones de poder en Internet, para lo cual se toma como punto de partida las propuestas teóricas de Susan Blackmore (2000) y su discusión hacia la coevolución del lenguaje-meme-idea vinculada a la noción de dispositivo de Giorgio Agamben (2014), así como la sujeción de Judith Butler (2015). Por último, y partiendo de la distinción del meme en Internet y sus características se realiza un análisis tomando como base las categorías metodológicas sugeridas por John B. Thompson (2002) para la interpretación de las formas simbólicas como lo es el estudio de caso del meme en Internet Skin-O-Meter en México.

## MEME E IDEA

Richard Dawkins (1993) definió a los memes como pequeñas unidades culturales de transmisión, análogos a los genes, que se transmiten de persona a persona mediante copia o imitación. A su vez, estos replicadores viven procesos de competencia, selección y retención, donde los más aptos o mejor adaptados (a su entorno social) se difunden con mayor éxito y los menos capaces, al igual y como ocurre con la selección natural propuesta por Charles Darwin, desaparecerán.

La competencia se convierte en un factor clave que promueve la imitación como estrategia por medio de un replicante que materializará memes con mayores niveles de fidelidad, fecundidad y longevidad. Dawkins también señaló que ciertos grupos de memes tienden a reproducirse juntos, fortaleciéndose entre sí en el proceso, los llamó memes complejos coadaptados [*coadapted meme complexes*], etiqueta que luego acertó Hans-Cees Speel a 'memeplexes' (Shifman, 2014, p. 10).

El concepto de memeplex adquiere relevancia ya que al converger varios memes estos pueden fortalecerse y construir uno más complejo como sucede con la política, la religión, la economía o la noción de poder que se conforma con ideas que desarrollan un corpus más elaborado a partir de *subconceptos* y con ello el memeplex adquiere otro sentido o retórica (Pérez Salazar, 2017, p. 45). Por consiguiente, el meme es capaz de competir, pero también de convivir con otros memes que le ayuden a su existencia.

Posteriormente, Richard Brodie (2009) al referirse a los memes afirma que su estudio debe ocupar un lugar importante en la investigación y en los paradigmas de la vida y la cultura debido a que su funcionamiento (interacción, replicación y evolución) muestra enormes posibilidades para comprender muchos de los problemas sociales que han perdurado a lo largo de la historia de la humanidad. Brodie al igual que Dawkins posicionan a los memes como entidades que compiten en la mente porque pueden concebirse como ideas, discursos y (agrego) relaciones de poder. En consecuencia, el resultado de esta afirmación es que cualquier cosa que digamos sobre un tema es puramente un concepto, un conjunto de memes, inventado por seres humanos. Todos los conceptos están compuestos por memes (Brodie, 2009, p. 19).

Por consiguiente, los memes al estar en constante competencia por acceder a la mente y ser transmitidos por medio de la emulación de un cerebro a otro, son los responsables de las actividades y creaciones que constituyen la cultura actual. El problema deviene cuando estas ideas son socialmente dañinas y se convierten en un virus mental infeccioso, metafóricamente hablando, que influyen en el comportamiento de la gente para que estas ayuden a perpetuar y propagar virus como sugiere Brodie. Como ejemplo tenemos a las ideologías radicales, las sectas y los cultos que pueden llevar a comportamientos destructivos a partir de la asimilación de memes.

La propuesta de Dawkins y Brodie puede entenderse como aproximaciones que describen y analizan el fenómeno de los memes desde una postura general, la cual considera a estas entidades: ideas y conceptos, como los formadores de la cultura con la interacción humana como medio de imitación. Aunque principalmente la idea de Dawkins sirve de guía y sus características propuestas (fecundidad, longevidad y fertilidad) siguen presentes como categorías de análisis, es necesario situar al fenómeno de los memes en unidades más identificables o particulares.

Por otra parte, Susan Blackmore (2000) también retoma los argumentos y características del meme de Dawkins, pero a diferencia de Brodie los coloca en una discusión en la que analiza el sentido evolutivo del mismo y con ello además desarrolla un argumento que

explica cómo el meme ha sido un elemento que ha permitido e incluso complementado la evolución biológica con la base de la imitación y la gradual conformación del lenguaje en los seres humanos. Por ello no es de extrañar que su definición de meme sea un tanto general, pero no menos importante.

Utilizaré el término “meme” indiscriminadamente tanto para referirme a información memética en cualquiera de sus múltiples facetas, con inclusión de ideas, estructuras cerebrales que propician tales ideas, conductas producidas por dichas estructuras cerebrales y sus versiones en libros, recetas, mapas y partituras. Se considerará meme toda información susceptible de ser copiada por un procedimiento que, a grandes rasgos, se pueda denominar “imitación” (Blackmore, 2000: 109).

Estos acercamientos al estudio del meme plantean discusiones y ofrecen características que se centran en la comprensión y análisis del fenómeno de una manera muy general, es decir, no hay una particularidad que ayude a delimitar y contextualizar el meme más allá de las ideas de Dawkins en la sociedad moderna. No obstante, Susan Blackmore, al profundizar en la esencia de la ‘imitación’ permite que el fenómeno se pueda ubicar para su estudio más allá del sentido instrumental en un medio de comunicación que permite gracias a su arquitectura, construir redes de información similares a las estructuras cerebrales como lo es Internet.

Es importante distinguir que el meme en Internet se ha popularizado no solo por su contenido práctico o su sentido evolutivo como sucede en el mundo *offline*, sino porque debido a su naturaleza se ha adaptado a formas de poder, procesos sociales, redes de comunicación, mercadotecnia, lenguajes, aspectos de ociosidad y contextos humorísticos que le permiten replicarse con características similares a las descritas por Dawkins, así como muchas otras que incluso evidencian ciertas estructuras ideológicas a partir de patrones o conjuntos de memes.

## **EL MEME EN INTERNET.**

Con la emergencia de Internet a finales del siglo XX, fenómenos que se trasladan a la red como la ciudadanía, la esfera pública, el periodismo, por citar algunos ejemplos, para su estudio y análisis en lo académico, sus definiciones y características no se adaptan, encajan o se desarrollan de la misma forma como en lo *offline*. Por consiguiente, el meme también incurre en este proceso de adaptación digital y las características descritas por Dawkins (fidelidad, fecundidad y longevidad) tienen una amplificación de sus capacidades gracias a las plataformas donde habitualmente se dispersan con mayor facilidad como son las redes sociales digitales (Facebook, Twitter, Instagram, etcétera).

Este proceso de adaptación digital marca una distinción en la teoría que concibe, por un lado, a un meme como idea que se disemina a través del tiempo y del espacio, y que a su vez ha construido la realidad y cotidianidad como la describe Dawkins, Brodie y Blackmore. Y,

por otra parte, a un meme que además de poseer las propiedades de fecundidad, fidelidad y longevidad se complementa con la adquisición de características que demandan la adquisición de un bagaje simbólico que permite la continuidad de relaciones de poder y la construcción de procesos de identidad que al converger en la Red pueden naturalizar los discursos ideológicos o dispositivos más complejos.

Hipotéticamente, al estar inserto en el sistema mediático digital, como lo es Internet, el meme puede ser utilizado como estrategia que orillan a los individuos a normalizar prácticas de consumo, despectivas o racistas. Para aventurarnos a encontrar una tentativa de respuesta hay que entender su funcionamiento a partir de algunas características clave sin dejar atrás la fidelidad, fecundidad y longevidad propuesta por Dawkins.

En su argumento teórico Blackmore plantea que los mecanismos que ayudan a la replicación del meme están evolucionando, y gradualmente hemos pasado (sin dejar de utilizar a los primeros) de bolígrafos a computadoras y sus plataformas digitales. Por lo que ahora el meme puede concebirse de mejor manera como una entidad cultural en la que Internet ha potenciado su alcance y diversidad en su contenido a partir de imágenes fijas, videos de cualquier índole, segmentos de programas de televisión, series, películas, canciones, videoclips, comentarios de usuarios, parodias, *hashtags*. Es por esto que los mejores sistemas de copiado son los digitales, por que disponen de mecanismos correctores muy precisos y capaces de copiar las instrucciones para la elaboración de productos en lugar de copiar los productos mismos (Blackmore, 2000, p. 294).

Adicionalmente, el meme para mejorar su transmisión se apoya en la construcción social que le otorgan los replicantes (usuarios), es decir, adquiere un significado que es compartido únicamente por aquellos que lo han incorporado dentro de sus repertorios culturales, quienes los han visto conocen su significado y la manera en que es empleado, por lo que además existe la posibilidad de que lo repliquen con o sin modificaciones (Pérez Salazar, 2017, p. 20); gradualmente, estos replicantes van conformando un repertorio, cultura o bagaje que les otorga un referente a partir de un personaje, situación, tema de la agenda de medios, error político, accidente, grabación fortuita, etc. Por ende, “Los memes se han convertido en unidades semánticas capaces de evocar los significados a los que están asociados. Es el proceso de evocación y la eficacia del meme como disparador de atención, recuerdo y repetición del significado adscrito, lo que los vuelve relevantes” (Lissack citado en Pérez Salazar, 2017, p. 20).

Por eso la relevancia e importancia al conjugarse con la referencia, explicación o relación le otorgan al meme un sentido específico y quizás diferente al que originalmente tenía el meme/idea original, por lo que los procesos sociales, en palabras de Pérez Salazar (2017), le dan un significado compartido, y este habitualmente surge de comunidades, grupos o espacios denominados como “afinidad” por Gee (2005). En ellos las características citadas se complementan con elementos de humor, sarcasmo e incluso parodia, lo que propicia que el meme sea replicado fuera de estos espacios de afinidad.

Si algún usuario perteneciente a alguna comunidad comparte algún video o imagen que imite la forma de vestir o un diálogo de algún personaje de su serie o película favorita, este meme podría competir con otros que hagan lo mismo, pero quizás de mejor y de manera más creativa. La diferencia entre ambos memes podría centrarse en la difusión más amplia del segundo e hipotéticamente podría convertirse en un fenómeno social y tener un impacto a nivel macro. Tal y como sucede con el sitio en Facebook, Tiradero de Springfield, donde se recrean a detalle secuencias de diversos capítulos de *Los Simpson* que van desde los personajes, el vestuario, la escenografía con el eje del doblaje en español que caracteriza a la serie en Latinoamérica.

Limor Shifman (2014) afirma que los memes dan forma a la mentalidad, al comportamiento y las acciones de los grupos sociales por lo que conforman un fenómeno denominado lógica hipermemética [*hypermemonic logic*], lo cual constituye otra diferencia con los memes *offline*, ya que al tener un grado de impacto en otros usuarios en tan corto tiempo generan enormes cantidades de datos (imágenes, textos, videos, audios, gifs, etc.). Este fenómeno además puede ser efectivo debido al individualismo que se suscita en Internet, la imitación y sobre todo la simplicidad como eje y característica adicional.

Imágenes recuperadas de Facebook del Grupo de Estudios Multidisciplinarios sobre el Meme en Internet (GEMMI). Fuente: <https://www.facebook.com/groups/1609564032503801>.

(1)

el ladrón de la combi viendo que hoy no fue su día



(4)

(2)

El Ratero de la combi llegando con su jefecita



(5)

(3)

\*El ladrón de la combi llegando todo madreando al hospital\*  
Los doctores:



Michele Knobel y Colin Lankshear (2007, p. 202) agregan que los memes en Internet tienen como cualidad particular la susceptibilidad, es decir, el *momento* o la *ubicación* de un meme con respecto a la apertura de las personas al meme y su propensión a infectarse con él. En otras palabras, existen las condiciones necesarias para que el meme se vuelva relevante, como es el contexto del replicante, sus valores e intereses. Si estos factores se conjugan el meme puede volverse fecundo, longevo y fiel.

Por último, el humor: cualidad esencial que contribuye para que los memes sean fecundos porque pueden lograr *infectar la mente* a partir de parodias, situaciones estrafalarias, irónicas procedentes del bagaje cultural y simbólico de algún grupo o incluso ciudad o país. Pérez Salazar (2017, pp. 27-28) resalta el aspecto del valor simbólico que adquieren ciertos memes y su base humorística para ciertas subculturas, ya que esta dimensión le permite al usuario construir una identidad individual y, posteriormente, colectiva, lo que reditúa en la aceptación e identificación con los grupos y comunidades.

Como ejemplo del potencial del meme en Internet puede citarse la ola de memes que se generaron el 3 de agosto de 2020 en México cuando un sujeto fue severamente golpeado por pasajeros al pretender asaltar una combi de transporte público en la Avenida Texcoco, al oriente del Estado de México (SinEmbargo.mx, 2020).

## EL LENGUAJE: ENTRE EL MEME Y EL DISPOSITIVO DE PODER

Susan Blackmore (2000) plantea que el lenguaje transmite memes. Frase contundente que refleja cierta obviedad pero que es necesario abordar para tener más claridad respecto a la adaptación que el meme ha sufrido y quizás haya dirigido hacia las relaciones de poder contextualizadas en la noción de dispositivo. Por ello, si se considera la propuesta de Dawkins y Brodie respecto a la constante competencia de los memes y su responsabilidad en las actividades y creaciones que constituyen la cultura actual, es menester tener como eje el vínculo que se estableció para la efectiva transmisión de los memes por medio del lenguaje hacia otras mentes.

A partir del egoísmo en los genes citado por Dawkins, Blackmore afirma que la misión del lenguaje es la propagación de los memes. Por ello sugiere que la evolución biológica tuvo como base el uso de memes/ideas con el principio de la imitación de actos rudimentarios de comunicación como guiños, gemidos o ademanes que, gradualmente, devinieron en la construcción, desarrollo y utilización del lenguaje entre los individuos en un lapso amplio de tiempo. Por lo que este desarrollo coevolutivo lenguaje-cerebro consolidó a su vez la aparición de otros memes que cambiaron el entorno donde se efectuó la selección de los genes forzándoles a proporcionar un mecanismo de memes cada vez más eficiente en la transmisión, es decir, un mejor cerebro y en consecuencia biológica un mejor ser humano.

Esta propuesta, que tiene su fundamento en los postulados de la evolución darwinista, considera además que al igual que los genes, los memes se encuentran en constante competencia por mantenerse, reproducirse y replicarse sobre otros memes por lo que al utilizar al cerebro humano como transmisor este recurrirá a los memes más fuertes y aptos, en otras palabras las ideas que transmitan resolución a problemáticas o la discusión de temas sexuales, de cohesión social, de impacto o de seguridad con otros individuos, por ejemplo, serán las primeras en ser consideradas y expuestas. Todo lo anterior se debe a que el ser humano es incapaz de hablar o pensar en todos los memes disponibles al mismo tiempo, por esto la competencia es muy fuerte para los memes que buscan aposentarse en nuestras cuerdas vocales (Blackmore, 2000, p. 132).

Por consiguiente, este proceso puede sintetizarse en el concepto de la coevolución meme-gen, proceso interesante pero que no se abordará más, pero si es útil para contextualizar y comprender el proceso simbiótico llevado a cabo por esos dos elementos y que a la fecha continua en asociación: el meme y el lenguaje.

Ahora bien, si la propuesta de Blackmore asume que el lenguaje propaga los memes/ideas entonces, ¿el meme se ha convertido en una estrategia de las relaciones de poder que naturaliza las acciones de consumo, discriminatorias o racistas en el entorno digital? Parte de la posible respuesta a este cuestionamiento podría brindarla el concepto de dispositivo.

Para Michel Foucault la construcción social del sentido en el sujeto inicia a través de la objetivación de la razón y sus regímenes de verdad y conocimiento que se fundamentan en el saber (Zamorano Farías, 2013, p. 966). Por lo que “el ejercicio del poder crea perpetuamente saber e inversamente el saber conlleva efectos de poder” (Foucault, 1992, p. 99). Así pues, el conjunto de prácticas, estrategias y mecanismos que producen un sujeto generaran y promueven interacciones apoyadas en el saber, el conocimiento y la razón para lograr la práctica del poder en otros sujetos.

Es decir, el poder no es una cosa que se encuentre en un estado estático; está presente en las relaciones de los individuos a través de múltiples vínculos o redes que manifiestan luchas que influyen y trascienden desde la dominación. Al respecto, Judith Butler (2015) dice que entendemos el poder como algo que también forma al sujeto, que le proporciona la misma condición de su existencia y la trayectoria de su deseo. En consecuencia, el sujeto no se opone a su ejercicio, por el contrario, depende del poder para su existencia y desarrolla un proceso de devenir subordinado al poder denominado sujeción con el lenguaje como intermediario. Lo interesante y complejo de este proceso es que el sujeto gradualmente deja de cuestionar su vínculo y entiende su posición como una relación causal. Por lo que esos discursos, esas palabras son indiscutiblemente verdaderas y debemos oponernos vehementemente contra el lenguaje de odio, contra el lenguaje racista, misógino u homófobo, tal y como expone Butler (1997).

Por otra parte, la impronta de Michael Foucault permite a Giorgio Agamben (2014) plantear un problema decisivo para el entendimiento y conformación del concepto de dispositivo, y es la relación entre los individuos y el aspecto histórico constituido y permeado de relaciones con instituciones, procesos de subjetivación y reglas que establecen y ejercen

relaciones de poder al interior de la sociedad. Relaciones y redes que devienen en el cambio paradigmático que parte del qué al cómo se genera el poder.

Agamben sitúa al dispositivo desde una genealogía que vincula a la religión —lo divino y lo sacro— para explicar la subjetivación de los individuos, y la noción del lenguaje como un primer dispositivo de control en las sociedades antiguas y contemporáneas. Y es gracias a la gradual supresión de la violencia de los dispositivos antiguos que el deseo de la felicidad (promesa original de la religión) sea más funcional en su accionar y en el proceso de subjetivación, es decir, producir su sujeto (Agamben, 2011, p. 256).

De ahí que todo dispositivo implique un proceso de subjetivación sin el cual no puede funcionar, tal y como ocurre con lo religioso, educativo, económico, político, etcétera. Donde el sujeto acepta y acata las relaciones o acciones sin oposición, ya que de lo contrario esto se reduciría a un mero ejercicio de la violencia (Cardiel Herrera, 2019, p. 51). Por tal motivo, la adopción de estrategias, discursos e ideas que construyan, identifiquen e incluso cosifiquen con la colaboración libre del sujeto serán características del dispositivo desde la perspectiva de Agamben, incluso los artefactos tecnológicos (*smarphones*, tablets, consolas de videojuegos, etc.) que permiten un acceso al entorno digital.

Llamaré dispositivo literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes. Por lo tanto, no sólo las prisiones, los manicomios, el Panóptico, las escuelas, la confesión, las fábricas, las disciplinas, las medidas jurídicas, etc., cuya conexión con el poder de algún modo es evidente, sino también la pluma, la escritura, la literatura, la filosofía, la agricultura, el cigarrillo, la navegación, las computadoras, los teléfonos celulares y —por qué no— el lenguaje mismo que, quizás, es el más antiguo de los dispositivos (Agamben, 2014, p. 18).

Por otra parte, Cardiel Herrera (2019) argumenta que ante un acontecimiento de carácter urgente (sismo, pandemia, elecciones, etc.) un dispositivo puede tener una reacción emergente y adaptativa como respuesta a ese evento por lo que adapta, acopla, articula, conduce e incluso bloquea a otros dispositivos. Asimismo, los dispositivos también funcionan como filtros que seleccionan qué del acontecimiento será facilitado y qué debe ser apartado (Cardiel Herrera, 2019, p. 70). Es decir, su función implicará el despliegado de estrategias que contengan elementos de información-saber, pensamiento-ideología, de exposición mediática y por dispositivos que establezcan relaciones de poder entre los sistemas sociales y la psique (Barrón Pastor y Cardiel Herrera, 2017: 7).

En conclusión, si el dispositivo como se ha analizado interioriza las relaciones de poder en los sujetos por medio de estrategias, entonces a partir de ciertas condiciones que generan

expresiones meméticas estas pueden contribuir a la naturalización de estas redes de interiorización o subjetivación.

Por lo que el lenguaje, además de ser un transmisor de memes, es también un dispositivo que permite dotar de identidad a los usuarios y en momentos de coyuntura, crisis o eventos incidentales pueden desarrollarse memes que permitan apropiarse o generar discursos que mantengan un control, naturalicen o normalicen las expresiones e interacciones de los sujetos, sobre todo las que alojan ideologías y pensamientos que afectan la convivencia y los valores de los usuarios.

Por consiguiente, el meme colabora para amplificar información discriminatoria y despectiva a través de su base humorística con la ayuda de las redes sociales digitales (Chavarría, 2019). Y en estricto sentido, aunque esto siempre ha ocurrido, el problema (si quiere verse desde esa perspectiva) es que a partir del desarrollo de Internet y sus benevolencias tecnológicas para la sociedad, estas problemáticas también se beneficiaron.

No obstante, esta similitud en el uso instrumental del lenguaje por parte de ambos conceptos, la distinción puede ubicarse en que el meme, por lo menos en internet, tiene “bordes”, patrones, estructuras y conjuntos que en la práctica son borrosos (Knobel y Lankshear, 2007) y, como se ha descrito, son más evidentes en ciertos acontecimientos. Mientras que el dispositivo al regular las relaciones de poder es capaz de aprovechar esas expresiones y hacerlas funcionar a través de la sujeción y subjetivación del individuo.

## **METODOLOGÍA PARA EL ESTUDIO DE CASO: SKIN-O-METER EN MÉXICO**

La metodología de la interpretación de la hermenéutica profunda de John B. Thompson (2002) plantea que el análisis de las formas simbólicas significativas requiere de una interpretación ya que estas se insertan en contextos sociales e históricos de diversos tipos, y se estructuran internamente de diversas maneras. Es conveniente recordar que dicha propuesta puede ser de utilidad para el análisis de productos digitales no obstante que, en el sentido original del aporte metodológico, Thompson considera a las producciones de los denominados medios de comunicación masiva “convencionales” como la televisión, la radio y el cine debido al contexto en el que desarrolló su postulado. Por consiguiente, el estudio de las acciones, expresiones y textos e incluso memes, se pueden comprender como construcciones significativas (Thompson, 2002, p. 398) debido a que muchas expresiones *meméticas* en Internet son resultado de las formas simbólicas que se construyeron en medios como la televisión y el cine. Ejemplo de ello son los memes que adquieren significado a partir de series, programas de tv, películas franquicia como *Star Wars*, *Game of Thrones*, *The Simpsons* o *Malcom in the Middle*, por citar solo algunos ejemplos.

La citada propuesta consta de tres etapas para su análisis enmarcadas en la denominada hermenéutica profunda:

1. Análisis socio histórico que considera la influencia del devenir histórico y social en el contexto del fenómeno y sus dimensiones. Esto por medio de la reconstrucción de las condiciones y recepción de las formas simbólicas en el espacio temporal considerando campos de interacción principalmente.
2. Análisis formal o discursivo remite a un proceso que se analiza la organización interna de las formas simbólicas que aprovechan reglas y recursos que están a la mano del productor. Desde esta postura se pueden analizar las formas simbólicas compuestas por imágenes, palabras y expresiones lingüísticas, es decir, rasgos estructurales del discurso (Galicia Martínez, 2019, p. 140).
3. Interpretación-reinterpretación es la última etapa en donde la interpretación se construye con el análisis de los anteriores rubros e implica un nuevo movimiento del pensamiento por la construcción de un posible significado el cual permitirá apreciar a la forma simbólica de una manera diferente. Este modelo permitirá proyectar “un posible significado que puede diferir del significado interpretado por los sujetos que construyen el mundo socio histórico” (Thompson, 2002, p. 422).

Cabe aclarar que para el análisis del estudio de caso *Skin-O-Meter* las tres etapas se abordan considerando como categorías adicionales las características descritas del meme en Internet, con lo que será posible evidenciar las relaciones de poder inmersas en el meme por parte del dispositivo.

### SKIN-O-METER COMO ESTRATEGIA DEL DISPOSITIVO DEL PODER

Richard Brodie (2009) utiliza una metáfora interesante con la que desarrolla sus argumentos teóricos: virus de la mente [*virus of the mind*]. Con ella expone sus conjeturas acerca de la relación meme/idea, pero sobre todo expone una preocupación importante: “afirmaré que los memes que se propagan con éxito no son necesariamente los que maximizan la calidad de vida de las personas; de hecho, a menudo son dañinos. Y los memes que los virus de la mente te infectan para perpetuarse van desde distractores hasta desastrosos” (Brodie, 2009, p. 16).

Con esta idea en mente, y considerando que el meme se ha convertido en una estrategia de las relaciones de poder, es importante analizar el *lado oscuro de los memes*, ya que estos pueden también lastimar, denostar o reflejar odio y desprecio (Pérez Salazar, 2017, p. 102).

Gracias a sus peculiaridades, el meme puede ser o es utilizado como un lenguaje digital con el cual se busca obtener una identificación y promoción de discursos de diversa índole, como la xenofobia, el racismo y la discriminación. Ejemplo de ello es el movimiento *Alt Right*, en Estados Unidos, el cual “aspira a retomar la extrema derecha desde una perspectiva xenófoba, enemiga declarada del feminismo, el islam y el pensamiento políticamente correcto” (Reguera, 2017, s/p).

Como se ha discutido, si la tecnología digital potencializa las cualidades de los memes y sus características configuran incluso la identidad, existe la posibilidad de establecer un acoplamiento estructural que permita el funcionamiento de los memes y el dispositivo del poder, con lo cual estas *unidades* pueden convertirse en estrategias que gradualmente se incorporan en el imaginario colectivo.

Ejemplo de ello es el meme de Internet denominado Skin-O-Meter [medidor de tonos de piel], que en México se hizo popular a partir de una discusión en redes sociales digitales sobre un caso de acoso que denunció e hizo público la bloguera Tamara de Anda (Plaqueta) en marzo de 2017.

Ella acudió a la policía de la Ciudad de México después de que un taxista le gritara *¡Hola, guapa!* en la calle. Varios usuarios en Twitter publicaron un tuit de De Anda en la que contaba que el dueño de un bar en La Condesa le había dicho la misma frase años atrás. La autora recibió en su cuenta un meme en el que de lado de los tonos claros se leía la palabra *coqueteo* y del lado de los tonos oscuros, *acoso* (El País, 2017, p. 4).

Independientemente de la situación que originó la discusión, a partir de ese momento el meme se populariza en México y se vuelve un reflejo principalmente de la discriminación y el clasismo existente en la sociedad, sin dejar de lado el racismo que se vive en todo el país.

(6)

De #adyplaqueta aprendi que si un piropo viene de alguien que es moreno, feo y pobre es una falta administrativa 😭  
#pobretipa



Fuente: [https://verne.elpais.com/verne/2017/04/22/mexico/1492819210\\_495153.html](https://verne.elpais.com/verne/2017/04/22/mexico/1492819210_495153.html).

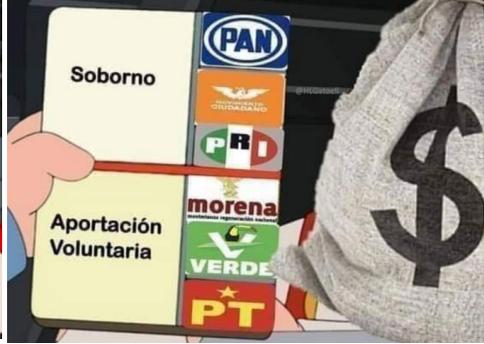
De tal manera que los usuarios mexicanos ante diversos acontecimientos que se suscitan en la cotidianidad y los diversos temas de la agenda de medios, efectuaron cambios en el meme

original y lo adaptaron a diversas temáticas, todas en alguna medida demuestran aspectos clasistas y discriminatorios.

(7)



(8)



(9)



(10)



(11)



(12)



(13)



(14)



(15)

AY que bonito este skinometer... yo soy B2... uds?



## ANÁLISIS FORMAL O DISCURSIVO

En las imágenes que se presentan es posible apreciar las características del meme en internet descritas con anterioridad y con las cuales se puede apreciar una normalización del dispositivo de la discriminación y el clasismo. John B. Thompson (2002), en su propuesta del análisis formal o discursivo, considera al discurso a partir de una taxonomía con la cual, el análisis puede efectuarse, y en el caso del meme en Internet se considera además el tener presente como categorías de análisis las características descritas con anterioridad porque estos elementos en conjunto pueden evidenciar tendencias ideológicas, históricas, sintácticas, semánticas y pragmáticas como las que Eliseo Verón (1993) y Julieta Haidar (1998) describen en sus propuestas de análisis discursivas.

Se considera que un meme tiene un alto grado de fidelidad a partir de las modificaciones o mutaciones que sufre cuando pasa de persona a persona, por lo que una alta fidelidad se interpreta como una transición prácticamente intacta del meme original. En el caso de los ejemplos del meme Skin-O-Meter se observa que hay una fidelidad media a partir de la integración de los componentes de cada imagen. Es decir, la paleta de colores (meme original) en forma de barras no se encuentra presente en todas las imágenes, pero la esencia de los colores si lo está en todos. Por consiguiente, a partir de la existencia de los colores es posible identificar el significado y la referencia (otra característica) que se efectúa a partir de la discriminación por los tonos de piel que son ubicados adicionalmente en las clases sociales. Este último aspecto es más evidente en las imágenes 14 y 15 donde se muestra el mapa de la República Mexicana y los vasos con líquido.

Por otra parte, y como se ha descrito, el meme Skin-O-Meter se popularizó en México en 2017 por lo que su uso o fecundidad aumenta de acuerdo con las coyunturas o acontecimientos principalmente a nivel nacional, prueba de ello es que las imágenes analizadas reflejan temas de la agenda mediática y política. De esta manera, el meme adquiere relevancia cuando se intenta denigrar a grupos opositores políticos, ciudadanos (imagen 11), audiencias e incluso regiones geográficas como demuestra el Skin-O-Meter de la República mexicana (imagen 14) o a Peter Griffin salvando la economía (imagen 7), eligiendo el proyecto Nuevo Aeropuerto Internacional de la Ciudad de México (NAICM) (imagen 8) y no propagando el Covid19 o eligiendo el aeropuerto de Santa Lucía (imagen 9).

En lo que respecta a la lógica hipermemética [*hypermemonic logic*] esta propiedad tiene relación con la longevidad, lo cual se traduce en el tiempo durante el cual el meme permanece en el bagaje simbólico de los usuarios, es decir el lapso en el que es replicado, el cual puede ser breve o extenso. Por lo que si un meme encuentra las condiciones de simplicidad y humor este puede impactar en el pensamiento de los usuarios durante un largo tiempo por lo que el receptor lo incorpora a su bagaje cultural y simbólico otorgándole un significado. Por estas razones, el meme Skin-O-Meter resulta efectivo y práctico para difundir mensajes de discriminación y

clasismo en momento no sólo de decisión política como una elección o consulta pública (imagen 11), sino también para naturalizar la corrupción (imagen 8) y denostar la cultura como lo demuestra la imagen que confronta el gusto por la obra de Remedios Varo y Frida Kahlo (imagen 12) o por la preferencia de algún programa de televisión (imagen 13).

Cabe destacar el que aspecto semántico en los memes analizados tiene un papel importante (abreviaturas, hashtags, mayúsculas, nombres propios, etc.) ya que a través de las frases super impuestas en las imágenes se hace una referencia directa a los grupos que se confrontan en este caso: audiencias, ciudadanos, actitudes, cultura, salud pública o partidos políticos. Y al analizar la dimensión sintáctica, la relación del Skin-O-Meter resulta interesante: la acción de los signos con otros signos implica una relación directa con la referencia como característica del meme digital, ya que al apuntar directamente a ciertos grupos o personas se evita que el significado se disperse, tal y como ocurre con las imágenes expuestas donde el antagonismo es evidente. Ambas dimensiones (semántica y sintáctica) al conjugarse con la pragmática materializada en los espacios de afinidad generan una empatía con la ‘unidad memética digital’ con lo que adquiere un valor simbólico y puede obtener mayor longevidad.

#### *Interpretación-reinterpretación.*

Este breve análisis permite vislumbrar cómo el meme Skin-O-Meter puede convertirse, gracias a sus características digitales e incluso discursivas, en una estrategia utilizada y reproducida por usuarios que intentan con ello darle continuidad a las relaciones de poder enmarcadas y frecuentemente utilizadas por quienes promueven la discriminación, el racismo e incluso el clasismo en la sociedad, por lo que el meme se vuelve un efectivo transmisor de la violencia simbólica.

A partir de temas y acontecimientos coyunturales (elecciones, producciones simbólicas, agenda pública, corrupción, etc.) la estrategia memética intenta subjetivar a los individuos a partir de sus acciones, gustos, opiniones, pensamiento político o ideología con su color de piel. Por lo que además también es utilizado por el dispositivo del racismo como un intento de bloqueo para todos aquellos discursos que pueden contrariar al replicante que le otorga relevancia y que se ostenta como un informante con conocimiento o saber que se legitima paradójicamente a partir sólo de su color de piel.

Por último, es necesario entender que dichas prácticas en ciertos fenómenos de la cultura digital requieren de las dimensiones discursivas para que el mensaje circule y sea recibido por ciertos grupos en acontecimientos precisos para con ello construir o reproducir la idea de un sujeto *racializado*, el cual se construye no solo por nombrarlo a través de la palabra, como sugiere Butler (1997), sino también por la imagen.

## CONCLUSIONES

El presente texto trató de abordar la complejidad que representan los memes en Internet a partir de un punto de vista teórico que puede ayudar a generar conocimiento respecto a cómo estas unidades culturales digitales permean la mente y acciones de los usuarios, y con ello sus interacciones pueden estar orientadas a la normalización del dispositivo de poder identificados en el racismo y el clasismo. El meme en Internet por consiguiente representa mucho más que simples acciones enmarcadas en una imagen fija, gif o video y que son matizas por aspectos sarcásticos y humorísticos, por lo que su análisis debe ser considerado como una preocupación constante en el estudio de los contextos digitales debido al impacto que tienen no solo en el sistema mediático digital, sino también en la vida *offline*. Por otra parte, el acercamiento a este tema desde la óptica de las relaciones de poder centradas en el dispositivo permite responder algunas preguntas planteadas en la introducción de este texto, no obstante, también surgen muchas otras que pueden considerar no solo las relaciones de poder, sino también cómo los memes contribuyen a diseminar la violencia simbólica o las maneras en que el meme *racializa* al sujeto con la base humorística, y quizás para ello este texto puede servir como apoyo teórico metodológico.

Finalmente, el concepto de dispositivo resulta pertinente en su aplicación teórica ya que permite ayudar a entender cómo el meme está presente en las relaciones y estrategias de poder con lo cual los sujetos o usuarios comparten estas unidades de manera habitual, por lo que de esta manera contribuyen a la normalización o naturalización de lenguajes y actos que resultan ofensivos para otros usuarios o consumidores. En el mismo orden de ideas, el meme Skin-O-Meter evidencia en su estructura la contrariedad de los discursos a través de su paleta de colores, con la cual se apropia de los discursos a conveniencia para con ello confrontar a los discursos que le son adversos, por tal motivo, las formas simbólicas alojadas en los usuarios resultan ser complementos adecuados para lograr esa polarización (ejemplo: Remedios Varo y Frida Kahlo) con lo cual se injuria a ciertos usuarios.

## BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, G. (2011, mayo-agosto). ¿Qué es un dispositivo? *Sociológica*, 26(73), pp. 249-264.
- Agamben, G. (2014). *Qué es un dispositivo*. Adriana Hidalgo Editora.
- Barrón Pastor, J., y Cardiel Herrera, J. (2017). *Critical sociocybernetics developing the concept of dispositif for and analysis of steering process between social systems*. *Journal of Sociocybernetics*, 15(1), 14th International Conference of Sociocybernetics Special Issue. <https://papiro.unizar.es/ojs/index.php/rc51-jos/article/view/2082>.
- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Paidós.
- Brodie, R. (2009). *Virus of the mind*. Hay House, Inc.
- Butler, J. (1997). *Lenguaje, poder e identidad*. Editorial Síntesis.
- Butler, J. (2015). *Mecanismos psíquicos del poder. Teorías de la sujeción*. Ediciones Cátedra.

- Cardiel Herrera, J. (2019, octubre). *Apertura de un medio de dispositivo. Radiofonía, vanguardismo y poder durante las décadas de 1920 y 1930* [Tesis doctoral]. UNAM, México.
- Chavarría, A. (2019). Meme y redes sociales digitales: su uso para la difusión de discursos excluyentes y despectivos. Sitio *Las aventuras de Carlos Salinas de Gortari*. En J. Garfías Frías (Coordinador), *Análisis de los lenguajes audiovisuales en la era digital* (pp. 167-182). DGAPA, UNAM.
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta*. Biblioteca Científica Salvat.
- Foucault, M. (1992). *Microfísica del poder*. Ediciones de la Piqueta.
- Galicia Martínez, E. (2019, octubre). *Análisis del discurso ideológico de “Lo occidental” en el videojuego histórico. Caso la saga Assassin’s Creed* [Tesis de Maestría]. Programa de Posgrado en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, México.
- Gee, J., y Hayes, E. (2012). Nurturing a nity spaces and game-based learning. En C. Steinkuehler, K. Squire y S. Barab (Eds.), *Games, learning and society: Learning and meaning in the digital age* (pp. 129-153). Cambridge University Press.
- Haidar, J. (1998). Análisis del discurso. En J. Galindo (Coord.), *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación* (pp. 117-164). Ed. Addison Wesley Longman de México / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Hidalgo Toledo, J. (2019). La economía del panóptico: la experiencia de la mirada y las identidades en la era digital. En J. A. Sánchez Martínez y D. Martínez Noriega (Coords), *Viralidad. Política y estética de las imágenes digitales*. Gedisa Editorial.
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities and cultural production. En *A new literacies sampler*. Peter Lang Publishing, Inc.
- Lissack, M. R. (2004). The redefinition of meme: Ascribing meaning to an empty cliché. *Journal of Memetics-Evolutionary Models of Information Transmission*, 8(8). DOI: 10.1207/s15327000em0503\_6.
- Pérez Salazar, G. (2017). *El meme en internet, identidad y usos sociales*. Editorial Fontamara.
- Reguera, M. (2017, 22 de febrero). *Alt Right: radiografía de la extrema derecha del futuro*. <https://ctxt.es/es/20170222/Politica/11228/Movimiento-Alt-Right-EEUU-Ultraderecha-Marcos-Reguera.htm>.
- Sánchez Martínez, J., y Martínez Noriega, D. (2019). Capitalismo digital y viralidad. En J. A. Sánchez Martínez y D. Martínez Noriega (Coords.), *Viralidad. Política y estética de las imágenes digitales*. Gedisa Editorial.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Massachusetts Institute of Technology.
- Sin Embargo*. (2020, 3 de agosto). Videos: “¡Pa’ que sientas lo que sentimos!”, le dicen a asaltante mientras lo golpean en Texcoco, Edomex. <https://www.sinembargo.mx/03-08-2020/3835117>.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. Universidad Autónoma Metropolitana- Xochimilco.

- Verón, E. (1993). *La semiosis social. Fragmentos de una teoría de la discursividad*. Gedisa Editorial.
- Verne. (2017, 25 de abril). Lo que el meme de tonos de piel refleja sobre el racismo y el clasismo en México. *El País*.  
[https://verne.elpais.com/verne/2017/04/22/mexico/1492819210\\_495153.html](https://verne.elpais.com/verne/2017/04/22/mexico/1492819210_495153.html)
- Zamorano Farías, R. (2013). *El dispositivo de poder como medio de comunicación: Foucault-Luhmann*. Centro de Estudios Teóricos y Multidisciplinarios en Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México.