



ACREDITACIÓN
INSTITUCIONAL EN
ALTA CALIDAD
Resolución 008607 de mayo 16 de 2022

El shitpost como el absurdo digital contemporáneo

Autor

Andrés Vallejo Carvajal

Trabajo de grado presentado para optar por el título de Magíster en Educación y
Derechos Humanos

Asesor

Gladys Giraldo Montoya

Universidad Autónoma Latinoamericana (UNAULA)

Escuela de Posgrados

Maestría en Educación y Derechos Humanos

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

José Rodrigo Flórez Ruiz

Rector

Universidad Autónoma Latinoamericana

Mónica Cecilia Montoya Escobar

Decana (e) de Escuela de Posgrados

César Alejandro Osorio Moreno

Coordinador de Maestría en Educación y Derechos Humanos

Arlovich Correa Manchola

Maria Cristina Sanchez Leon

Evaluadores

El trabajo de grado fue sustentado el **07 de junio de 2024** y obtuvo una **aprobación unánime** de conformidad con el Acuerdo 195 del Consejo Académico de 2016, lo cual quedó en el consignado en el acta de evaluación de trabajos de grado # **00 de 0000**.

AGRADECIMIENTOS

A mi asesora Gladys, no solo creyó en la idea, creyó en mí.

A mis padres, porque el estudio es el camino y su apoyo incondicional.

A mi hermano por su amor y entendimiento.

Tabla de contenido

INTRODUCCIÓN	7
ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
Presentación de los hallazgos	10
Planteamiento del problema	20
Pregunta de investigación.....	21
OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN.....	22
Objetivo general	22
Objetivos específicos.....	22
MARCO EPISTEMOLÓGICO	23
DISEÑO METODOLÓGICO.....	38
Técnicas para la recolección de información	40
Observación participante y no participante.....	40
El Diario de Campo.....	41
Encuesta	42
Revisión documental.....	42
Análisis documental	44
Collage	44
RESULTADOS Y ANÁLISIS.	46
Dimensión simbólica juvenil.....	46
Prácticas comunicativas	53
Producción de sentido del absurdo.....	62
CONCLUSIONES	69
BIBLIOGRAFÍA	73

RESUMEN

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han propiciado una serie de cambios, transformaciones y dinámicas culturales notables a lo largo del presente siglo, hoy más que nunca los jóvenes son aquellos quienes están a la vanguardia tecnológica, y quienes, además son los encargados de crear conjuntamente nuevos lenguajes y formas simbólicas de comunicarse en clave de pares, por lo que una mirada adulto centrista carecería de la profundidad necesaria para adentrarse a un nuevo mundo y lograr comprender nuevas formas de subjetivación a partir del resquebrajamiento de la lógica, lo que se considera racional y propiciar un nuevo significado de lo gracioso a partir del absurdo y el sin sentido. Este proyecto investigativo se llevó a cabo con estudiantes de noveno grado del Colegio Gimnasio Cantabria en donde se analizaron estas nuevas dinámicas comunicativas y tecnológicas posibilitando nuevas comprensiones acerca de temas que deberían ser puestos en el foco investigativo y educativo, con el fin de ampliar mucho más el alcance y la asimilación de las nuevas tecnologías de la información con los denominados nativos digitales y sus nuevas formas de ser y estar en el mundo físico y virtual y como esta brecha puede verse difusa en ocasiones.

Palabras clave: Memes, shitpost, educación, juventud, producción de sentido, redes sociales, subjetividad, subjetivación.

ABSTRACT

The new information and communication technologies have brought about a series of changes, transformations and remarkable cultural dynamics throughout this century, today more than ever, young people are those who are at the technological forefront, and who are also in charge of jointly creating new languages and symbolic forms of communicating as peers, therefore, an adult-centric view would lack the necessary depth to enter a new world and to understand new forms of subjectivation based on the breakdown of logic, what is considered rational and to propitiate a new meaning of the funny based on the absurd and the meaningless. This research project was carried out with ninth grade students of Gimnasio Cantabria School where these new communicative and technological dynamics were analyzed, enabling new understandings about issues that should be put in the research and educational focus, in order to expand much more the scope and assimilation of new information technologies with the so-called digital natives and their new ways of being and being in the physical and virtual world and how this gap can be blurred at times.

Key words: Memes, shitpost, education, youth, sense production, social networks, subjectivity, subjectification.

INTRODUCCIÓN

En esta investigación se analizaron las nuevas formas de comunicación de las y los estudiantes de noveno grado a partir del shitpost, "parte de un género discursivo estructural de comunicación semiótica a partir del cual el "sinsentido" pasa a formar parte del símbolo y del mensaje a comunicar" (Urbina Blanco, 2021, p.1) lo que podría considerarse un género o categorías de lo que se enmarca como memes de internet, esto con el fin de identificar elementos que permitieran identificar y analizar prácticas comunicativas que de allí se desligaban, y evidenciar la construcción de subjetivaciones que estas mismas prácticas posibilitan.

Inicialmente se abordó mediante una prueba piloto llamada 'el festival del meme', la identificación del tipo de contenido que las y los jóvenes de noveno grado consumían habitualmente, dando como resultado una amplia gama de contenido donde en su mayoría se encontraba el shitpost. Luego se ofrece un escenario del estado actual en términos de investigaciones donde se aborden estos temas, mediante una revisión de literatura, en la cual se incluyen estudios de varios países, en su gran mayoría países de Latinoamérica, siendo este un tema que está tomando bastante fuerza en la región. Seguido de la descripción de planteamientos en torno a culturas digitales, memes de internet y construcción de subjetividades teniendo como exponente principal a Larrosa. Posteriormente se retrata la perspectiva metodológica, su respectivo abordaje y los resultados. Por último, se plantean las conclusiones y recomendaciones, donde principalmente se anima a seguir indagando acerca de estos tópicos con el fin de expandir el panorama y por ende la comprensión de estos nuevos fenómenos digitales y el impacto en las juventudes.

ANTECEDENTES Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El proceso de búsqueda de información para la construcción del Estado del Arte se realizó a partir de bases de datos en su mayoría como Dialnet y Scielo donde se priorizó en un primer momento la conformación histórica del término meme, que se yergue como la categoría principal, y es allí que a partir de esta búsqueda que dicho concepto surge como un espacio de meras ideas o en este caso estructuras vivientes que se propagan con el fin de posibilitar la transmisión cultural según Richard Dawkins, y el meme transitará por ciertas transformaciones y enfoques en el que finalmente recaeré en un contexto de la Internet y los entornos virtuales, y de esta manera entra a los entornos investigativos de las ciencias sociales donde se le estudia desde perspectivas como la educación y la comunicación, la cultura política, entre otros, para así volverse un generador de distintas dinámicas sociales contemporáneas.

Posterior a esto se pasa a indagar sobre el concepto de subjetividad y la construcción de la misma; en un primer momento, desde un análisis histórico que resulta en un suelo teórico desde los estudios culturales fruto del análisis de Alejandra Aquino Moreschi (2013) en su trabajo de 'La subjetividad a debate' y, en un segundo momento, sobre como estas subjetividades van surgiendo en entornos educativos donde se nutren de dinámicas que tradicionalmente no se tenían en cuenta a la hora pensar los procesos formativos.

Finalmente surge la necesidad de ahondar en la cultura política y aquí es cuando Gabriel Almond y Sidney Verba (1963) son esenciales para entender este concepto en su trabajo 'The Civic Culture' convirtiéndose en el primer planteamiento teórico sobre la cultura política, brindando dos ejes de análisis político, el input y output, lo que nos permite analizar las orientaciones del meme en relación con el sistema y con su estructura política.

Ficha No.	Referencia completa	Título del trabajo	Autores/as	País	Año publicación	Tipo de trabajo (Artículo de revista, Capítulo de libro, Tesis de Maestría, Tesis de Doctorado)
1	Dawkins, R., & Suárez, J. R.	El gen egoísta	Richard Dawkins	Estados Unidos	1976	Capítulo de libro (XI)
2	Blackmore, S., & Blackmore, S.	The meme machine	Susana Blackmore	Estados Unidos	1999	Libro
3	Shifman, L. (2013). Memes	Memes in a Digital World:	Limor Shifman	Israel	2013	Artículo de revista indexada
4	Deus, E. P. D., Campos, R. D.,	Memes as Shortcut to	Elis Priore de Deus	Brasil	2022	Artículo de revista indexada
5	Antón Chávez, A. P. (2020).	LOS MEMES: COMUNICA	Alina del Pilar Antón Chávez	Perú	2020	Artículo de revista indexada
6	Salgado Andrade, E.	Memes y procesos de	Eva Salgado Andrade	México	2020	Artículo de revista indexada
7	Ortega, A.L. y Quintero, J.J.	Construcción de	Angie Ortega Enríquez	Colombia	2021	Artículo de revista indexada
8	Canclini, N. G. (2012).	Culturas híbridas:	Néstor García Canclini	México	2001	Libro
9	Verba, S., & Almond, G.	The civic culture.	Gabriel Almond Sidney Verba	Estados Unidos	1963	Capítulo de libro
10	Merlano, A. A. A., & Lizarazo,	El consumo cultural de	Alvaro Alfonso Acevedo	Colombia	2021	Capítulo de libro
11	Marino, G. (2020).	SEMIOTICS OF	Gabriele Marino	Italia	2020	Artículo de revista indexada
12	Aquino Moreschi, A.	La subjetividad a	Alejandra Aquino Moreschi	México	2013	Artículo de revista indexada
13	Patiño-Garzón, L., & Rojas-	Subjetividad y subjetivación	Luceli Patiño-Garzón	Colombia	2009	Artículo de revista indexada
14	Winocur, R. (2013). La	La tribu de los memes. Un	Rosalía Winocur	México	2019	Artículo de revista indexada
15	Herrera, J. I. V. (2007).	Evolución en la tecnología:	José Ivanhoe Vélez Herrera	México	2007	Libro
16	Urbina Blanco, Samuel	Shitposting and	Samuel Alejandro	Venezuela	2021	Artículo de revista indexada
17	García, M. P. (2022). Just	Usos	Miguel Palomo García	España	2022	Artículo de revista indexada

Tabla 1. Matriz Estado del arte. Fuente. Elaboración propia

País	Número de publicaciones
México	5
Estados Unidos	3
Colombia	3
Brasil / Perú / Venezuela / Italia / España / Israel	1

Tabla 2. Autores por país – Estado del arte.

Presentación de los hallazgos

De aquí en adelante se pondrá sobre la lupa hallazgos en materia de investigaciones que proponen el meme como un fenómeno legítimo de investigación propio de los entornos educativos, de nuevas formas de comunicar y de su carácter eminentemente político.

En el trabajo *Memes as Shortcut to Culture: A Methodological Approach to Covert Collective Ideologies* (Deus, E. P. D., Et al, 2022), las autoras plantean un análisis de la cultura de consumo a partir de los memes, donde "el análisis de los memes ofrece la oportunidad de contrastar textos culturales más institucionalizados y crear una cuenta más compleja de las ideologías que circulan en el consumidor de cultura." (Deus, E. P., et al., 2021, pág. 12), encontrando este aspecto de interés es precisamente lo que se pretende con la investigación, optar por ahondar en procesos y lugares más institucionalizados donde el uso del meme pueda salir a flote como oportunidad para la configuración de la cultura política y la construcción subjetividades. En las conclusiones las autoras manifiestan que los memes son políticamente incorrectos y graciosos, lo cual limita la capacidad y análisis de los memes a un mero acto de suscitar gracia o diversión y se cree que puede ser un factor mucho más profundo en el cual entran a jugar muchos más factores como creencias, generalizaciones o estereotipos, ideologías y valores que pueden llegar a ser valiosos a la hora de crear o analizar estas unidades de transmisión como lo son los memes, en este sentido, se puede valer de esas 'falencias' para realizar un análisis sin la obviedad de la gracia o el humor, desde allí también puede darse algo formal.

En su despliegue metodológico el artículo retrata una dificultad que requiere estrategias de amplio alcance para evitar sesgos, y se muestran inspirados en principios de análisis de un enfoque que se define en cuatro pasos para el análisis del meme: "(a) canalizar los datos recopilados en un conjunto de datos final, (b) codificar los memes, (c) identificando temas, (d)

identificando temas globales que representan ideologías subyacentes." (Deus, E. P., Et al, 2021, p. 2) Teniendo en cuenta que el grupo poblacional de este trabajo son adultos mayores, y si bien sirve como referencia al abordar una temática similar, el trabajo con adolescentes y jóvenes surge como oportunidad para complementar lo que aquí se muestra.

Eva Salgado Andrade (2020) en su artículo investigativo sobre *Memes y procesos de semiosis de la pandemia en México* encuentra dos situaciones a destacar, siendo la primera un marco muy amplio como la pandemia y por otro lado la no definición de una población a trabajar, si bien se hace referencia a una *netnografía*¹, la posibilidad de alcanzar una mayor amplitud se limita a la selección de 4 personas, dos mujeres (27 y 42 años) y dos hombres (25 y 30 años), el abordaje supo leer correctamente las primeras etapas de la pandemia en México, pero al no tener bien delimitada una población considerable se resquebraja un poco el proceso de análisis de la información recolectada a partir de memes.

Desde el marco de la semiótica se reconoce un importante aporte y enfoque que brinda y permite, como bien afirma la autora, "comprender cómo estos discursos se convierten en un interesante medidor de la forma en que la información, opiniones, valores o ideologías se abren paso en el espacio público, y contribuyen a la reproducción, resistencia o transformación del status quo." (Salgado, E., 2020, p. 20), finalmente esto posibilita captar la dimensión social de los signos que entran en juego aquí, sumándole el hecho de vislumbrar al meme como género discursivo facultando la construcción y reconstrucción de textos y significados que se utilizan por varios agentes para diversos propósitos.

¹ propuesta acuñada por Kozinets (2010, p. 89) para referir a la etnografía en espacios digitales.

Rosalía Winocur (2019) en *La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes*, establece la innegable relación que existe entre las variadas dinámicas que hay detrás del meme como su creación, la identificación con el mismo y la replicabilidad que puede suscitar posterior a esto, y que la subjetividad está allí presente en cada uno de estos pasos, es allí donde esa mirada crítica o entendimiento de la realidad circundante toma sentido y puede verse expresada de forma tangible a través de una serie de imágenes o videos. A modo de conclusión se plantea un reto fundamental a la hora de hacer futuros análisis:

Por último, la etnografía online o netnografía, suscitó una reflexión final de orden epistemológico que nos parece importante explicitar en este texto: cualquiera que sea la inquietud que tengamos en tanto docentes, investigadores o profesionales por entender lo que los y las adolescentes hacen en la Red, y cualquiera sea el lugar teórico y metodológico donde se sitúe para comprender sus competencias y habilidades digitales, no parece conveniente separar el consumo, la creación y la difusión de contenidos, de la producción del sentido. Las habilidades digitales y las prácticas transmedia representan, antes que nada, recursos simbólicos, lúdicos y afectivos para gestionar la inclusión y la aceptación en el mundo de los pares. Y si no es posible reconocer este núcleo duro como un organizador del sentido en el espacio biográfico de los y las adolescentes, nuestra comprensión de sus prácticas en la Red será siempre limitada, incompleta o prejuiciosa.

Factor a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo la investigación es que en la medida que los memes se construyan y las subjetividades vayan surgiendo dependiendo de las motivaciones que les subyacen, es inevitable el surgimiento de tensiones, ya sea por el uso inadecuado de un tema, de una imagen, de una expresión o por la falta de entendimiento de lo planteado, si bien el artículo lo presupone desde una perspectiva social y contextual es

fundamental poder desde un espacio mejor controlado como lo sería un aula de clase poder distensionar esas posibles situaciones con el fin de que el accionar dialogante prime en ese reconocimiento del otro como un ser de saberes propios. Cobra importancia como este trabajo plantea el valor de la subjetividad en todo lo que implica un meme, pero al mismo tiempo es vital reconocer que existen y no se pueden ignorar memes que plantean ideas o imaginarios violentos, de exclusión o si se quiere groseros, y que es allí donde se debe propender por reconocerlos, pero también como un caso que se pueda analizar, más no replicar en un ámbito educativo.

Angie Ortega Enríquez y Jimmy Jailer Quintero (2021) en *Construcción de subjetividad: desde y para la comunicación digital interactiva* ahondan en que parte del proceso sobre como las subjetividades se construyen es a partir de la inmersión en el contexto sociocultural que se desea analizar, y en este sentido dicho proceso conlleva inevitablemente a tener en cuenta un factor como lo es la comunicación digital e interactiva que como lo plantea el autor moldea nuevas configuraciones psíquicas y corporales que constituyen al sujeto. La posibilidad de acceso para habitar los espacios digitales si bien son una realidad circundante en la actualidad, no se traduce en un literal acceso total y para muchas personas y poblaciones que aún carecen de estos medios, por ende, esa construcción de subjetividades a partir de estas nuevas formas de comunicación no es del todo posible, puede que sea inviable y poco contextualizada, por lo que surgen cuestiones sobre el cómo lograrlo:

Desde este panorama, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (1996) sugiere partir del principio de igualdad de oportunidades, proporcionar a los individuos las herramientas, capacidades y competencias que les permita contener la proliferación de las informaciones, seleccionarlas y jerarquizarlas con sentido crítico. Un proceso analítico que le posibilite al sujeto aprovechar la flexibilidad,

multiplicidad y proliferación de la comunicación digital interactiva para plantear sus propias formas de agenciamiento de ser y estar en el mundo, ejercer los derechos y defender lo diferente y diverso. (Enríquez & Valderrama 2021, p. 189)

En un sentido muy amplio y teniendo en cuenta la construcción de subjetividad como se plantea en el artículo, es posible que se pueda hablar que las múltiples realidades sociales que se establecen en un terreno virtual, que en sí mismo podría considerarse un contexto a parte pero al mismo tiempo uno generalizado, hacen parte del paisaje natural y cotidiano de estos espacios, los individuos perciben, interpretan y dan sentido a su propia realidad a partir de mediaciones y diálogos recurrentes, que sin duda son potencialidades a la hora de poder enseñar y comunicar y son en ocasiones mediadas por dinámicas que se dan en la red como los memes que circulan por internet.

José Ivanhoe Vélez Herrera (2007) *Evolución en la tecnología: De la Inteligencia Artificial al meme* realiza un análisis histórico y documental de como el concepto de meme ha ido transformándose con el tiempo. Aquí se puede hacer referencia a tres fases, siendo la primera desde una perspectiva evolucionista que ve en el meme como un mero replicador cultural semejante al ADN, de ideas que pasan de generación en generación, que a través de un proceso si se quiere Darwiniano fortalece las ideas mejor adaptadas y las menos fuertes, son desechadas por la misma sociedad y mueren. En segundo lugar, desde una perspectiva meramente cultural se explica el proceso memético de como las ideas, prácticas o creencias son pasadas de generación en generación por una cuestión de utilidad y practicidad, y en donde lo que le brinda legitimidad a esto, es la cantidad de personas que apoyen, utilicen o pongan en práctica estas ideas. Y finalizando con el fenómeno de Internet con el cual se pretende abordar esta investigación, proporcionando un excelente entendimiento de como a día de hoy se comprende y que a la hora

de hablar de imemes (Memes de Internet), el espectro en donde se pueden encontrar es muy amplio, ya que el internet no sólo consiste en una sola página web, sino que la multiplicidad de sitios web, son un factor determinante a la hora de hablar de la variedad en cuanto a material memético igualmente, es pertinente aclarar que no sólo se limita a imágenes, pues esto es una concepción muy común cuando se refiere a los imemes, también se pueden encontrar videos, gifs e incluso sonidos, por lo que uno de los retos que aquí se encuentran es poder delimitar de la mejor manera todo ese corpus que constituyen los imemes. Como se dijo anteriormente, la multiplicidad de sitios web en los cuales la interacción se da a partir de los imemes es muy grande, y esto ha logrado la irrupción de múltiples plataformas digitales como medios de comunicación e información que han logrado catapultarse a través del uso de imemes como forma de portada o presentación de las noticias del día logrando cautivar de alguna manera personas que no necesariamente son propensas a leer noticias, es decir, el imeme es en potencia un facilitador de información en el sentido en que logra sintetizar algo complejo para todo tipo de persona y que en segundo lugar en un sentido más romántico, podría ayudar a que las personas se interesen por tópicos ajenos a su gusto por el simple hecho de la identificación con el imeme en cuestión. Queda claro que con este recorrido histórico el término a utilizar por su propia construcción y contexto es el de meme de Internet o imeme, con el fin de diferenciarlo con las corrientes evolucionistas, biológicas y culturales, no para desconocerlos, porque es claro que el imeme se desliga de allí, pero entender el término en este sentido brinda de mucha más claridad teórica a este ejercicio.

En *Los memes: comunicación y cultura política para una ciudadanía digital centennials* (Antón Chávez, A. D. P., 2020) presentan la relación de como la cultura y la comunicación política son formadores de ciudadanías digitales, y como estas ciudadanías digitales desde una

perspectiva generacional de centennials, pueden usar memes para esta misma formación ciudadana, y que los medios de comunicación hegemónicos deslegitiman su participación en política:

Se puede observar que al utilizar las multiplataformas, los centennials entienden plenamente el lenguaje y el código cultural utilizado para dirigirse a ellos, y al buscar romper mandatos que le resultan injustos, conectaron con el mensaje promovido con el vídeo y el afiche, lo que convirtió al meme, en una forma de propaganda política." (Antón Chávez, A. D. P., 2020, p. 166).

La masividad de la información que hay en las redes sociales hace que sea difícil la identificación de datos reales, y este será un problema al que se deba enfrentar al realizar este análisis. Esta investigación se centró en la época electoral de la Universidad Nacional de Piura, Perú en el periodo comprendido entre el 13 y el 16 de octubre de 2019, lo cual limita en gran medida el rango y las temáticas las cuales se quieren llegar a analizar desde los memes. Así mismo, el análisis que se realizó se centró en 7 páginas de Facebook destinadas a promover o entablar discusiones sobre el proceso electoral mencionado anteriormente. Un aprendizaje que cabe resaltar es que como afirma Humphreys "a diferencia de otros textos culturales, las ideologías presentes en los memes no tienen una autoría institucional central" (Humphreys, 2010 como se citó en Deus, E. P., Campos, R. D., & Rocha, A. R., 2021), lo cual nos deja el poder encaminar un análisis formal por medio de productos (memes) en su mayoría sin autoría intelectual, ya que surgen de la propia cotidianidad, de los múltiples contextos a partir de la interacción humana y que se van encaminando a una suerte de bienes comunes, que son captados en fotos, videos, sonidos por cualquiera persona o grupo de personas y de esta manera pueda replicarlo en alguna página web con el fin de que se viralice y cumplir el objetivo máximo del

memes, propagarse cual virus. Teniendo en cuenta lo anterior, los memes no pertenecen a una persona en particular, los derechos de autor puede que apliquen de forma muy particular a un derivado del meme, pero un marco amplio la foto, video y sonido le pertenece a quien lo necesite y a quién que esté dispuesto a crear algo con ello, y es allí donde cada una de esas necesidades particulares que van surgiendo, ya sea la diversión o la información le inyectan su propia subjetividad a esas nuevas creaciones que constantemente están surgiendo.

En Semiotics of spreadability: a systematic approach to viral images over the internet (Marino, G., 2020) esta investigación es bastante trascendente a la hora de vincular el análisis de los memes de Internet desde la semiótica y brindar un importante matriz para el análisis y diseño de contenido, llamada "CONTÍNUMM DE LA MÉMETICA" (Marino, G., 2020, p. 51) así mismo plantea un reto que queda por emprender ya que "algunas de las prácticas textuales fundamentales basadas en Internet, que se han extendido y generalizado, han sido ignoradas hasta ahora, casi por completo, por la semiótica. " (Marino, G., 2020, p. 6) oportunidad perfecta para ampliar el espectro del saber en este sentido, así como la importancia de una etnografía online, o como se ha visto en otras investigaciones, el término de *netnografía*, aludiendo que posibilitaría a futuro diferentes casos de estudio, que apunten hacia la investigación masiva de estas prácticas textuales para una mejor comprensión y consolidación de estos fenómenos sociales. La cronología del meme y sus cambios históricos planteada por el autor da un aporte importante desde el cual se puede retomar puntos de análisis e incluso aportar en este sentido nuevas tendencias que se están dando a nivel micro desde las diferentes plataformas virtuales y redes sociales.

Gabriele Marino plantea unos cambios históricos que van de la mano con el surgimiento de la internet:

- Proto-memes de Internet (años 1990)
- Subcultura del meme de Internet (finales de los 1990 a 2005)
- Memes de Internet globales (2005-)

En *Subjetividad y subjetivación de las prácticas pedagógicas en la universidad* (Patiño-Garzón, L., & Rojas-Betancur, M., 2009) si bien esta investigación se centra en las prácticas que se llevan a cabo en la universidad, se toma en cuenta debido a la manera en que aborda la subjetividad, la cual le brinda suelo conceptual enriquecido. Como lo plantea el autor acerca de la concepción de la educación contemporánea, se hace necesaria una descentralización de los espacios tradicionalmente concebidos para la educación, donde el reconocimiento de espacios pensados fuera del aula como la ciudad e incluso espacios como las redes virtuales, logren garantizar la educación esté en más sintonía con los entornos sociales, posibilitando un grado mayor de contextualización a la hora del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el trabajo denominado *El consumo cultural de videojuegos y la construcción de subjetividades en Hispanoamérica* (Merlano, A. A. A., & Lizarazo, J. A. C., 2021) se parte de un aporte importante con el fin de incorporar nuevas prácticas que tradicionalmente se han visto como distracciones no gratas en el entorno educativo, haciendo la comparativa entre videojuegos y memes, la asociación con el ocio de todo tipo de población sugiere una conexión que podría transitar hacia contenidos educativos de más impacto, con mediaciones y herramientas facilitadoras del acceso al saber y al conocimiento. Si bien el contexto de los videojuegos se aleja un poco en materia de categorías de análisis, es fundamental poder resaltar que a la hora de hacer

surgir y posibilitar la construcción de subjetividades, la participación e intervención directa de los procesos, en este caso, un proceso educativo donde se destaque el papel del estudiante, donde la iniciativa de los participantes es fundamental. Los videojuegos al estar inmersos en lo que se denomina una industria posibilitan un análisis mucho más fácil a la hora de categorizar o analizar los géneros o las temáticas narrativas o textuales que allí se desarrollan. Contrario a los memes, los cuales carecen de una industria bien formalizada, si poseen un amplio público al cual está dirigido. Los memes se ayuda por medio de plantillas (de las imágenes, sonidos o videos) los cuales son multi contextuales y constantemente están cambiando según el uso que le quiera dar su emisor con la ayuda de un texto o frase que se le adicione, puede incluso ser contrario al contexto original de la situación, es decir, dicha situación primaria no determina el modo de uso que luego se le dará, y así la variabilidad y volatilidad de estos productos es bastante a tal punto de una constante evolución y transformación. El meme carece de legitimidad y se asocia meramente con el ocio de una persona cuando navega desde su celular o su computadora por la web o chatea con otras personas, pero hoy en día se hace necesaria que las incorporaciones que se han dado con el tiempo, por ejemplo, a nivel de noticias e información, sean tenidas en cuenta de forma más legítimas, porque el hecho de que poco a poco se haya convertido en un fenómeno de la contemporaneidad casi que cotidiano no es cosa menor. Es también necesario hablar de la inserción de nuevas tecnologías desde el ámbito educativo, ya que esto puede verse ayudada de pequeñas cosas, como imágenes que faciliten o amenicen la introducción o el entendimiento de diferentes temas. Poder realizar un proceso contextualizado desde la tecnología que se vea ayudado de la cotidianidad de los diferentes grupos poblacionales con acceso a internet es un escenario que favorecería procesos más provistos de sentido, donde se permita llamar la atención de forma sencilla y difundir ideas de forma rápida, donde a posterior se puedan generar

profundidades teóricas y conceptuales de infinidad de temas afines en los distintos procesos de enseñanza y aprendizaje.

Planteamiento del problema

Desde la labor docente y la práctica pedagógica se busca constantemente el planteamiento de estrategias y acciones encaminadas hacia las transformaciones, las cuales ayuden a identificar y reconocer los distintos saberes existentes en contextos cada vez más diversos, por una parte, por el surgimiento de nuevas voces que antes habían sido acalladas y por otra, gracias al surgimiento y masificación de escenarios digitales. En este sentido ambos planteamientos se complementan y posibilitan nuevas formas de comunicación e interacción social que se ven constantemente mediadas por subjetivaciones de diversa índole. Ante esto Angie Ortega Enríquez y Jimmy Jailer Quintero plantean que "el cuestionarse por la subjetividad en un tiempo en el que implícitamente emerge una nueva convergencia sociocultural, implica preguntarse por las nuevas prácticas comunicativas, las diferentes formas de relacionarse, aprender, hacer y ser del sujeto" (Ortega, A.L. y Quintero, J.J. 2021, p. 188), aquí los entornos y contextos digitales, mediados por las dinámicas propias que allí surgen, cobran gran importancia en el sentido en que permitiría mayor conexión con la realidad propia de las personas involucradas. No es un secreto que con cada nueva generación la inmersión, conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se incrementa, aquí es preciso tener en cuenta el término acuñado por Marc Prensky '*nativos digitales*' (Prensky, M. 2001), refiriéndose a esas personas que han crecido en un mundo tecnológico y con una relación estrecha hacia esto. Si bien la educación no ha sido ajena a la incorporación de las TIC, no se trata solamente de una adición, sino de pensar en cómo. Es relevante pensar que el uso no formal o por fuera del aula que las personas les dan a estas tecnologías, tiene que ser un punto de partida para entender el

funcionamiento del entramado social y la comunicación con el fin de comprender de una manera mucho más contextual lo que estas interacciones digitales, donde las fronteras son difusas y el acceso es masificado, traen consigo para los individuos que perciben, interpretan y dan sentido a su propia realidad a partir de estas mediaciones y para la educación, encaminándola a las transformaciones mencionadas con anterioridad.

Pregunta de investigación

¿De qué manera el shitpost se sitúa como práctica comunicativa de construcción del absurdo en los y las jóvenes de noveno grado de la Institución Educativa Colegio Gimnasio Cantabria de Pueblo Viejo, La Estrella?

OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

Objetivo general

Analizar la manera en la que el shitpost se sitúa como práctica comunicativa de construcción del absurdo en las y los jóvenes de noveno grado de la Institución Educativa Colegio Gimnasio Cantabria de Pueblo Viejo, La Estrella.

Objetivos específicos

- Identificar el shitpost como recurso simbólico de las y los jóvenes de noveno grado de la Institución Educativa Colegio Gimnasio Cantabria de Pueblo Viejo, La Estrella por medio de la netnografía.

- Contrastar las prácticas comunicativas que se desligan del shitpost en las y los jóvenes de noveno grado de la Institución Educativa Colegio Gimnasio Cantabria de Pueblo Viejo, La Estrella consumen en su cotidianidad.

- Reconocer la producción de sentido del absurdo en las y los jóvenes de noveno grado de la Institución Educativa Colegio Gimnasio Cantabria de Pueblo Viejo, La Estrella a partir del shitpost y la técnica dadaísta del collage.

MARCO EPISTEMOLÓGICO

Preguntarse por el meme es una tarea que puede abarcar miles de años de historia humana si tenemos en cuenta el concepto de mimesis designado por Aristóteles para la imitación de acciones de los hombres virtuosos. Por otro lado, la designación de unas unidades de transmisión cultural de ideas dentro de la sociedad realizado por Richard Dawkins y, finalmente, el fenómeno comunicativo digital que actualmente es bastante notorio, no sólo a nivel de redes sociales, sino, la forma en cómo se comparte la información, incluso por medios de comunicación tradicionales. En este orden de ideas se hace pertinente el aclarar que Richard Dawkins es quien conceptualiza y acuña el primer acercamiento real al concepto 'meme' en su trabajo 'El Gen Egoísta' donde afirma que existen unas unidades de "transmisión cultural, o una unidad de imitación." (Dawkins, R, 1979, p. 192) las cuales nombra en un principio como Mímeme, pero con el fin de darle una connotación asociada con la Biología y los genes, el cual se desarrolla como su campo de estudio y trabajo, y con el objetivo de propender hacia una similitud con la memoria y facilidad al mencionarlo, se decide por la palabra meme. El momento histórico en el cual surge el meme como concepto de imitación y la replicación cultural se queda corto en cuanto a las condiciones de posibilidad actuales, ya que la internet no era una realidad concreta como sí lo es hoy. Así es como la internet siendo una realidad concreta actualmente se concibe como un espacio cotidiano, no físico, pero el cual posibilita la interacción a distancia donde nuevas dinámicas comunicativas entran en juego, respecto a esto se ahondará un poco más adelante.

La información, su caudal y la manera como esa cantidad casi infinita de información se transmite se ha vuelto volátil y vertiginosa, fruto de las características propias de los espacios virtuales donde la masividad o en otras palabras la cantidad abismal de individuos, grupos o incluso medios de comunicación interactuando entre sí al mismo tiempo sobre un tema u otro

hace de esto algo novedoso pero al mismo tiempo difícil de concebir y sentar reglas específicas o generalizar en cuanto a lo que allí ocurre. Es en esta dinámica como el meme va irrumpiendo de a poco en los espacios virtuales de la internet, aquí Limor Shifman (2013) quién en su trabajo *Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker* no solo conceptualiza al meme desde unas nuevas condiciones históricas muy diferentes a las de Dawkins, sino que su análisis incluye como estas unidades empiezan a hacerse un lugar en la web, más aún cuando refiere que "“Internet meme” is commonly applied to describe the propagation of content items such as jokes, rumors, videos, or websites from one person to others via the Internet." (Shifman, L. 2013, p. 362) Shifman asegura que, si bien los memes fueron conceptualizados mucho antes de la era digital, estos espacios virtuales y las propias características de internet resultaron en una combinación muy apta para ambos, una relación armónica y simbiótica.

In providing a close reading of only two cases, this article implicitly suggests the need for further studies charting a large-scale map of Internet memes. Such works could ask what ideologies, textual conventions, and communication forms are conveyed by popular Internet memes, and what are the webs of relationships between these memetic dimensions. Eventually, this line of research will provide a comprehensive overview of prevalent assumptions, norms, and ideologies behind the memetic construction of digital culture. (Shifman, L. 2013, p. 373)

Shifman abre un nuevo abanico de posibilidades donde estos memes denotarán de forma explícita o implícita ideologías, convenciones textuales y formas de comunicación, "Although they spread on a micro basis, memes' impact is on the macro: They shape the mindsets, forms of behavior, and actions of social groups." (Shifman, L. 2013, p. 365) e incluso plantea que los memes en este contexto digital dan forma a mentalidades, formas de comportamiento y acciones

de los grupos sociales. En este sentido el meme podría funcionar como un dispositivo pedagógico en distintos contextos, uno de ellos, la escuela o por ejemplo los medios de información, pero al mismo tiempo puede vislumbrarse desde la posibilidad de ser y ejercer como instrumento de resistencia a los diferentes poderes que se encuentren en variados ámbitos, resistencias políticas, escolares, comunicativas, disciplinares, de género. El trabajo anterior precisa de manera muy clara la necesidad de indagar y estudiar mucho más este nuevo fenómeno con el fin de elaborar uno o varios mapas donde se pueda ver de formas más clara lo que estos memes implican a nivel de la interacción digital, ideológica y comunicativa, ya que un meme no solamente trasmite, replica o imita de una idea, sino que, además de esto, se hace necesario identificar y analizar como estas nuevas formas de comunicación digital, que se desligan de la clásica relación ‘emisor-receptor’, ponen en evidencia ideologías, concepciones sociales, económicas e incluso se podía decir que filosóficas, por lo que precisamente se trata de, como Shifman sugiere, elaborar un nuevo mapa que efectivamente permita dilucidar en términos de subjetividad y política lo que estos memes implican en la comunicación e interacción social. Y en este sentido resulta factible poder realizar dicho mapa ya que la inmersión, conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se incrementa sobre todo en las y los más jóvenes; aquí Marc Prensky (2001) utiliza un término muy importante *nativos digitales*, refiriéndose a esas personas que han crecido en un mundo tecnológico y con una relación estrecha hacia esto. Es relevante pensar que el uso de las multiplataformas por parte de estos nativos hace pensar que tienen un nivel de asimilación y comprenden los códigos culturales y el lenguaje allí usados.

Se pasaría entonces desde un ámbito de la biología que explica la transmisión y replicación de ideas, a un contexto de espacios virtuales donde si bien se siguen transmitiendo

ideas culturales, es posible evidenciar un entramado que compete a la comunicación y propagación de información de todo tipo, retomando lo dicho anteriormente referente a la comunicación, "Comunicar es compartir significados mediante el intercambio de información. " (Castells, M., 2013, p.87) aquí Castells trata de ampliar este ámbito de la comunicación tradicional, donde se obvia la existencia de un emisor y receptor, brindando un concepto nuevo al cual denomina autocomunicación de masas, concepto el cual ayudaría a entender mucho mejor nuevos horizontes de la comunicación desde el entramado de la difusión de internet. Las características de internet como la viralidad y masividad permiten un grado alto de circulación de información a un ritmo casi que incontenible y estas ideas son transmitidas por imágenes, videos, gifs, sonidos que traen consigo un texto cultural complejo y puede posibilitar un análisis de la realidad de contextos específicos.

Es comunicación de masas porque potencialmente puede llegar a una audiencia global, como cuando se cuelga un vídeo en YouTube, un blog con enlaces RSS a una serie de webs o un mensaje a una lista enorme de direcciones de correo electrónico. Al mismo tiempo, es autocomunicación porque uno mismo genera el mensaje, define los posibles receptores y selecciona los mensajes concretos o los contenidos de la web y de las redes de comunicación electrónica que quiere recuperar. (Castells, M., 2013, p.88)

Los memes responden a este tipo de comunicación denominado por Castells, ya que estos articulan la comunicación en un hipertexto digital donde convergen un amplio abanico de textos y expresiones culturales que se dan gracias a la interacción humana. Así mismo "La comunicación digital se distingue por el hecho de que las informaciones se producen, envían y reciben sin mediación de los intermediarios. No son dirigidas y filtradas por mediadores." (Han, B. C. 2014, p. 7) se estaría pasando de una pasividad del consumo y flujo de la información a un

panorama donde los intermediarios son las mismas personas y no los medios de comunicación masiva, es allí donde las personas entonces producen, reciben y comparten la información de manera activa, donde el criterio sería cuestión personal y en donde la cantidad de oferta y demanda van creciendo a la par mientras el uso de las multiplataformas incrementa cada día más.

Ahora, las implicaciones de los memes también poseen un ámbito político, ya que el crear uno, compartirlo o identificarse con el inevitablemente conlleva a estar de acuerdo con cierta cosmovisión que allí se plantea, por lo que desde la perspectiva de Gabriel Almond y Sidney Verba (1963) en su trabajo *The Civic Culture* se brinda un panorama de como esto puede considerarse político. En el trabajo mencionado anteriormente se brinda dos ejes de análisis político en cuanto a input y output, siendo estos dos, valiosos a la hora de analizar las orientaciones frente al sistema y la estructura política de los individuos y los grupos sociales frente a hechos o situaciones específicas. En su planteamiento de dimensiones de la orientación política cuando hacen alusión a una serie de Inputs (demandas de la sociedad al sistema política) y Outputs (aplicación o imposición de principios de autoridad del gobierno). Desde lo anterior es importante tener en cuenta que los memes tienen una carga subjetiva, ideológica y comunicativa, la cuales, en medio de la cotidianidad contemporánea de tener conversaciones por medio de chats y ser los memes vehículos que impulsan dicha comunicación, el hecho de compartir un meme, ya sea por haberse identificado o al crear un meme con un objetivo concreto, entran en juego una serie de implicaciones ideológicas y comunicativas que dialogan con la subjetividad de los individuos, cuestión que no se dan por mero azar, y da cuenta del carácter político de los individuos, y este carácter político en básicamente quiere decir: variadas Culturas Políticas. Almond y Verba distinguen 3 principales tipos de cultura política y posteriormente unas subculturas políticas. Las principales serían:

La Cultura política parroquial, la cultural política del súbdito y la cultura política de participación. La primera hace referencia a sociedades donde no se distinguen roles políticos especializados, los individuos allí no espera nada del sistema político. La segunda hace referencia a la existencia de una autoridad gubernativa especializada, donde está afectivamente orientado hacia ella, tal vez se siente orgulloso de ella, tal vez le desagrada; y la evalúa como legítima o ilegítima; consiste, esencialmente, en una relación pasiva. La tercera hace referencia a los ciudadanos de un sistema político de participación orientados hacia la participación en los asuntos políticos y así mismo a la ley y a la autoridad. Este análisis es muy útil, pero cabe resaltar que posee una tendencia a establecer cierta jerarquización cultural de las distintas sociedades analizadas allí. Presenta como superior un modelo anglosajón debido a lo que se plantea como una estabilidad democrática por lo que teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla esta investigación corresponde a discursos de guerra fría y bipolaridad. La cuestión de la cultura política no tiene que hacer referencia explícita al entramado gubernamental o estatal, porque incluso esa lejanía o desconocimiento supondrá un tipo de cultura política. Los memes en este sentido sea que hagan o no referencia al sistema político o al conocimiento de lo que pasa en términos de conocimiento sobre la realidad del país no implican una falta de cultura política, sino más bien, un tipo de cultura política, y se hace importante poder romper con una apreciación que se ha ido generalizando poco a poco y tiene que ver con el afirmar que el meme es un objeto el cual tiene como único objetivo producir gracia. Si bien es cierto que puede suscitar gracia, verlo de esta manera tan superficial sería ignorar todo el entramado y la carga histórica que implica tanto a nivel de imitación, transmisión de ideas y escenario donde la comunicación tiende a romper estructuras, y que por lo tanto entran a dialogar una serie de subjetividades, ya sea en el mero hecho de compartir un meme, crearlo o analizarlo desde los medios de comunicación o las

redes sociales, o como en este caso, indagar por cuestiones profundas desde un contexto educativo y lo que significa e implican estos corpus de información en la conformación de subjetividades en adolescentes y su enorme potencial para entender, analizar y problematizar múltiples realidades y hacer lectura de las mismas.

Se hace necesario aterrizar un poco más, debido a que lo anterior está planteado para desarrollarse dentro de un ámbito escolar y no puede hacerse a un lado este hecho, ya que es el mismo contexto el que determinará unas condiciones específicas de posibilidad, de ser y estar allí, y luego unas posteriores lecturas y análisis de lo que se pretende. "En cualquier caso, es como si la educación, además de construir y transmitir una experiencia "objetiva" del mundo exterior, construyera y transmitiera también la experiencia que las personas tienen de sí mismas y de los otros como "sujetos"." (Larrosa, J., et al, 1995, p. 13) en este sentido, la interrogación de saberes y conocimientos mediante la búsqueda de un origen, como por ejemplo hechos sociales, que desde Durkheim sería "modos de obrar, de pensar y de sentir que presentan esta notable propiedad de existir fuera de las conciencia individuales" (Durkheim, E. 1985, p. 57) el meme como un hecho social podría lograr mostrar la constitución del ser humano en su contexto, describiendo las subjetividades que van apareciendo en las lecturas que se hagan de la realidad.

La configuración de nuevas posibilidades desde el ámbito educativo debe verse como una prioridad en el sentido de hacer que emerjan dispositivos que permitan reflexividad e integren un factor político desde las tensiones, las mediaciones y el reconocimiento de los protagonistas en este proceso. El meme permite "contrastar textos culturales más institucionalizados / creencias, generalizaciones o estereotipos, ideologías y valores." (Deus, E. P., et al, 2022) es a partir de ese contraste de textos culturales que van surgiendo la lectura de realidades del contexto específico, el tipo de cultura política que se configura de quienes crean o consuman los memes y por

supuesto las subjetividades que allí entran en la dinámica de creación y consumo. El meme también es posible vislumbrarlo como una posibilidad de tensión y novedad, a la hora de introducirlo de forma adecuada a las dinámicas escolares y permitir cuestionamientos o reflexividad a partir de categorizar y analizar los tipos de memes que cotidianamente se consumen en los entornos cercanos, así mismo reconociendo las subjetividades que allí emergen por medio de una técnica conjunta de collage la cual estará guiada por los Siete manifiestos dadá (Tzara, T., Picabia, F., & Haltter, H., 1972).

The only rule or guideline he presents is a fear of marrying art to logic; he is disgusted by science, objectivity and the current search for an ultimate truth or universal experience of all people. Tzara asserts the opposite that absolutely nothing has universal understanding or a single definition. Due to this idea, he encourages artists to ignore the audience to their artwork. (Nordstrom, Griffin S. 2022, p. 9)

En otras palabras, el meme tiene el potencial de ser un dispositivo que permitan el emerger de un pensamiento crítico o una tensión con ideas ya establecidas en torno a un tema específico "Un dispositivo pedagógico será, entonces, cualquier lugar en el que se constituye o se transforma la experiencia de sí. Cualquier lugar en el que se aprenden o se modifican las relaciones que el sujeto establece consigo mismo". (Larrosa, J., et al, 1995, p. 22) Lograr distanciarse de lo que se impone o vislumbrar nuevas formas de relacionamiento logran generar la resistencia al poder y garantizar el carácter político de las subjetividades que van emergiendo.

Gabriel Marino propone en su trabajo *Semiótica de la propagabilidad: un enfoque sistemático de las imágenes virales a través de Internet*, una breve cronología:

- Proto-memes de Internet (años 1990): se centra en el uso de correos electrónicos, y grupos de discusión en donde se destacan los emoticones, considerados, por algunos, como los primeros memes de Internet).

- Subcultura del meme de Internet (finales de los 1990 a 2005): Aquí surgen los foros y blogs personales. 4chan es el ejemplo más claro (un verdadero memeplex —una «fábrica de memes»—, ya que es el que establece el estándar para los memes de Internet contemporáneos.

- Memes de Internet globales (2005-): Aquí el nacimiento de las redes sociales y su boom mundial posibilitan este tercer momento, así como sitios web temáticos con galerías estructuradas que ofrecen usualmente herramientas semiautomáticas de fácil uso para la creación de memes. Entre ellos se destacan Memegenerator (2009), y Know Your Meme (2008).

Pero aquí me tomaré el atrevimiento de proponer una adhesión a esta cronología y que hoy en día se ha vuelto habitual, cotidiano y al mismo tiempo poco entendido, lo que se conoce como Shitpost, y haciendo una traducción muy simplista, pero con la cual también se le conoce, sería el Cacaposteo. Si bien en medio de la cronología presentada en anteriormente el shitpost se ubicaría en el segundo momento, es necesario precisar que es en la actualidad donde dicho género dentro del meme ha visto más propagación y uso. "Precisando un poco más, podría definirse el cacaposteo como una deriva metonímica infinita, una cadena que no cesa de repetirse en tanto no tiene un horizonte, no hace sentido, se dirige irreverentemente hacia la nada, determinada por una teología negativa." (López, F. N., 2022, p. 53) El tratar de generalizar al meme o un estilo o subgénero del mismo es peligroso, ya que teniendo en cuenta la masividad y

expansión de estas imágenes, videos, sonidos o gifs, se hace casi imposible tener una fotografía clara la cual nos permita retratar su esencia. Esta generalidad sólo es posible si nos referimos al contexto inicial, el cual da pie para el origen o la utilización del meme, pero de ahí en adelante, el contexto cambia dependiendo de lo que cada persona pueda interpretar acerca de su uso, por eso no es posible decir que todos los memes son ofensivos, o dan risa, pero con el shitpost hay una característica muy especial, la cual sería el absurdo. No hay significado detrás, no hay un contexto previo el cual se necesite entender, es algo que incluso podría escapar a la lógica o a la razón.

La utilización de memes en el ámbito educativo es algo que como docente he usado con cotidianidad y ha resultado efectivo, como medio para romper el hielo, iniciar el día, sintetizar o redondear algún tema o simplemente amenizar presentaciones, para esta ocasión y con el fin de indagar un poco más, yo mismo he hecho la pregunta en varios grupos sobre: ¿Qué hace esas imágenes carentes de sentido, contexto tan gracioso? Y precisamente las respuestas son esas, el hecho de que no haya sentido no haya nada que entender o saber previamente, la sinrazón resulta graciosa en un mundo repleto de sentido y lleno de lógica en el quehacer diario de cualquiera. Los jóvenes encuentran algo atractivo en medio de esto y será una de las tareas buscarle un sentido al sin sentido.

El Colegio Gimnasio Cantabria ubicado en el departamento de Antioquia, municipio de la Estrella, más específicamente en la vereda Pueblo Viejo será el lugar en el cual esta propuesta propenderá por ver la luz. El Colegio Gimnasio Cantabria está localizado en el departamento de Antioquia, municipio de la Estrella, más específicamente en la vereda Pueblo Viejo y fue el lugar en el cual la propuesta investigativa se llevó a cabo.

El colegio en cuestión es una institución educativa de carácter privado y se caracteriza por la enseñanza temprana, personalizada y bilingüe en la que los estudiantes desde etapas iniciales (un año) se encuentran inmersos en ambientes de aprendizaje que estimulan el desarrollo de habilidades científicas, lógico-matemáticas, lecto-escritoras, motrices y artísticas. El terreno en el cual se ubica el Colegio es ondulado y fue adaptado para su construcción, posee tres bloques de salones independientes (preescolar, primaria y bachillerato), un bloque que reúne dos salas de sistemas, una sala de proyecciones, un salón de profesores y un salón de música, un bloque administrativo que reúne el área administrativa y de apoyo (cafetería, biblioteca, enfermería y laboratorio), y por último espacios como el coliseo donde se realizan prácticas deportivas y eventos culturales, una bodega de materiales y otra para almacenar implementos de educación física. Cuenta con casa independiente de mayordomo, parqueadero de visitantes y empleados y amplias zonas verdes con arborización y jardines destinadas al descanso y la recreación.

Las directivas del colegio manifiestan tener un marcado interés por gestionar escenarios de aprendizaje para el desarrollo de competencias que les permitan a los estudiantes hacer frente a las cambiantes dinámicas culturales del siglo XXI. Siguiendo esta línea, en la página web de la institución, se espera que el estudiante del colegio se caracterice por "una formación académica competente y bilingüe, en constante contacto con las TIC para hacer más eficiente su desempeño integral" (Cantabria, G., 2018) Se ha observado que existen condiciones favorables a nivel tecnológico y de infraestructura, cuestiones como que poco tiempo después de pandemia y ante la necesidad de la educación a distancia y virtual se hizo necesario adecuar los salones con nuevas herramientas, en este sentido los salones contaban con un tablero, un computador y un videobeam, siendo remplazado el tablero y videobeam por un televisor interactivo que hace las

mismas veces de tablero y proyector de lo que se está haciendo en el computador. El laboratorio dotado de microscopios y variadas herramientas. La sala de sistemas con numerosos equipos. Estos aspectos favorecen en gran medida las dinámicas que se presentan en clase y son oportunidades enormes que contribuyen en el desarrollo de habilidades como la creatividad y el trabajo colaborativo. Esto hace posible que la aproximación digital que se pensó genera en el papel muchas más facilidades y enmarca el enfoque de trabajo con los nativos digitales.

Sin lugar a duda son ventajas con las que cuentan los colegios privados por su propia naturaleza, cuestión que se asume en los imaginarios sociales ya que se consideran que "son mejores en muchos aspectos que los colegios públicos. Este imaginario se refuerza con los resultados obtenidos en pruebas estandarizadas." (Chauta, J. C. E., 2022, p. 34). Existen desventajas notables en este sentido y en este caso particular podemos evidenciarlo en varios elementos como lo serían el reducido número de estudiantes ya que la institución concibe la educación como personalizada, punto el cual sería dificultoso con la cantidad de estudiantes que por ejemplo desde el sector público se tiene. El uso del celular como una herramienta que puede ayudar en ocasiones y facilitar dinámicas escolares es otro punto, ya que se da por sentado que los chicos a cierta edad y por su condición económica y social pueden contar con este lujo, cuestión que no puede darse por sentado en otros contextos. Acceso a conexión Wifi al público en general y conexión tipo LAN en los salones de clase y otros espacios como sala de profesores y la misma educación bilingüe es algo que por sí misma es novedosa y no está al alcance de toda la población.

Desde el PEI no es claro el enfoque pedagógico, lo cual vuelve difusa la manera en que se gestiona a lo largo del ciclo escolar las distintas dinámicas de enseñanza y aprendizaje. En básica secundaria y media, se identifican algunas iniciativas por parte del profesorado para la

generación de propuestas articuladas y transversales. Algunas de ellas se dan a partir de los planes lectores, películas o salidas pedagógicas en el marco de la planeación de algún periodo de materias como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales o Lengua Castellana que posteriormente por medio de la gestión entre pares docentes se da la facilidad o necesidad de hacer trabajos conjuntos que faciliten la evaluación de varias materias con un mismo trabajo transversalizado. Pese a esto muchas de estas iniciativas quedan como actividades ocasionales y aisladas. Se ha observado que aún en condiciones favorables a nivel tecnológico y de infraestructura, el Colegio Gimnasio Cantabria requiere trabajar en la construcción de un marco pedagógico que favorezca el desarrollo de habilidades como la creatividad, el trabajo colaborativo y el pensamiento crítico.

La educación bilingüe usa CLIL (Content and Language Integrated Learning) por sus siglas en inglés o AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), según la literatura es difuso si se trata de una metodología o una aproximación en términos pedagógicos, aquí Marsh et al. (2010, p. 11) nos da una luz acerca de "Is a dual-focused educational approach in which an additional language is used for the learning and teaching of content and language with the objective of promoting both content and language mastery to pre-defined levels" aquí se refieren al concepto de paraguas, para designar características de metodologías y aproximaciones pedagógicas. A pesar de lo dicho anteriormente el Colegio no tiene esquematizado este tipo de enseñanza, ya que ni las directivas ni en la página web se ve rastro de esto, sino que se hace referencia a las necesidades del inglés desde una sociedad globalizada y desde la directriz ministerial del MEN de la inclusión dentro del currículo de una lengua extranjera para la educación Básica, Media y Superior por lo que nuevamente se ve una desconexión entre lo que se quiere hacer y lo que se implementa.

A fecha de hoy, año 2023, el colegio cuenta con 408 estudiantes activos entre los niveles de preescolar, primaria y bachillerato, cada grado teniendo de a 2 grupos cada uno. A nivel general las familias poseen un estrato económico que varía entre 3 y 4. La mayoría de las y los estudiantes residen en los municipios de Envigado, Sabaneta, Itagüí, La Estrella y El Poblado por lo que cuentan con servicio de transporte escolar, en algunos casos los mismos padres de familia son los que transportan a sus propios hijos.

Específicamente en el grado noveno, el cual fue el elegido para desarrollar el trabajo de campo, poseen 2 grupos (9°A – 9°B), cada uno de 16 estudiantes, para un total de 32. Las y los estudiantes desde temprana edad hacen uso frecuente de teléfonos celular, incluso desde la norma, se permite el uso de dispositivos móviles a partir del primer año de bachillerato (sexto grado) con normalidad con el fin de hacer uso del mismo con fines académicos dentro del aula o con fines de ocio por fuera de la misma en los tiempos de descanso. En este sentido el uso del teléfono celular por parte de ellas y ellos se da de forma habitual y natural, ya sea para ver la hora, tomar nota de algo en clase como algún recordatorio, consultas rápidas que las dinámicas de clase requieran, tomar fotos, chatear con sus compañeros o ver algún tipo de contenido en los espacios de cambio de clase o durante alguna pausa activa que se esté dando. Las redes sociales no son ajenas al a las prácticas comunicativas de los jóvenes de la institución ya que se ha evidenciado la utilización constante y diaria de plataformas como TikTok e Instagram (con sus llamados videos cortos o reels), Youtube (donde siguen variados canales de streamers o reacciones a videos virales) y por último Discord (servicio de mensajería instantánea y chat de voz) son las más usadas. En este último es habitual que las y los chicos se reúnen por medio de esta aplicación por fuera del colegio en su tiempo libre, con el fin de conversar, jugar en pequeños grupos algún videojuegos, ver videos de forma conjunta de algún canal o influencer

que sigan e incluso se presta para la realización de tareas y deberes de manera conjunta; esta plataforma posibilita no sólo una videollamada o llamada de voz entre dos o más compañeros, sino que además se presta para la creación de servidores personalizados, donde tendrán la posibilidad de tener múltiples chats de voz según la ocasión, múltiples chats de texto, la instalación de bots que permita mandar noticias del día, clima, poner música automáticamente o simplemente el envío de memes.

DISEÑO METODOLÓGICO

Teniendo en cuenta las particularidades de la presente investigación, la metodología se centrará en la netnografía entendida como "a fusion of ethnographic techniques adapted to the naturalistic study of virtual communities. In order to adapt the techniques of face-to-face anthropological fieldwork to the online environs." (Kozinets, R. V., 2002, p. 5) es pues la netnografía una metodología novedosa y valiosa en vista del del trabajo de campo con comunidades, entornos, y producción del sentido virtual explicitados en el marco del planteamiento del problema; de igual forma pese a que la netnografía es una nueva forma de etnografía, se hace necesario aclarar su continuidad en los terrenos de corte cualitativo, ya que, interesa la experiencia de las personas involucradas en el trabajo de campo. Cabe resaltar que la netnografía en un primer momento se centró en estudios de marketing, los cuales iban dirigidos a grupos poblacionales específicos en miras de atender las necesidades o gustos en torno a productos relevantes dentro del mercado como electrodomésticos, cosméticos, mobiliario, etc, sin embargo en vista de la gran pertinencia y relevancia que obtiene la netnografía gracias a la masificación de los entornos virtuales en los últimos años, se amplía mucho más el fin inicial, siendo posible realizar estudios mucho más extensos de diversas comunidades en entornos online como el que aquí se plantea.

Tanto Robert V. Kozinets y Miguel del Fresno mencionan y detallan cuales son las técnicas clásicas etnográficas de trabajo de campo que se puede aplicar al ámbito de la netnografía siendo estas: observación y observación participante, conversación, entrevistas y la entrevista dirigida, el método genealógico, análisis de redes sociales, informantes privilegiados, historias de vida, investigaciones centradas en problemas concretos, investigación longitudinal, el análisis documental (escritos, archivos videográficos, fotográficos, etc.), todas tienen como objetivo

resolver las preguntas de comprensión e interpretación de la realidad social y cultural de grupos bien definidos.

Para dar inicio se plantea un mínimo de 3 pasos necesarios para el trabajo de campo:

(1) identification of online forums appropriate to the types of market research questions that are of interest, (2) definition and location of cultural group or groups that are to be topics of investigation, and (3) learning as much as possible about the forums, the groups, and the individual participants. (Kozinets, R. V., 2002, p. 13)

La identificación de los foros o grupos en los cuales se recogerá parte de la información se centrará en tres (3) páginas de Instagram las cuales están dirigidas a un público joven y se autodenominan como páginas de memes enfocada en el shitpost. Estas páginas fueron escogidas debido a que producen los tipos de memes que ponemos en cuestión a lo largo del desarrollo de esta propuesta investigativa, así mismo por su cercanía a las dinámicas de producción del sentido.

- Página 1 - <https://www.instagram.com/memes.de.m1erda/>

- Página 2 - <https://www.instagram.com/maxdank1/>

- Página 3 - <https://www.instagram.com/paracaballosocial>

Así mismo la definición y ubicación del grupo el cual será tema de investigación está detallado en la contextualización socio educativa que vendrá a continuación junto con el diario de campo. De esta manera el tercer y último paso que propone Kozinets queda determinado por la recolección y análisis que resultará de la convergencia de los memes y la población estudiantil a partir de varias técnicas de recolección de información.

Técnicas para la recolección de información

Para recolectar la información se propone tres técnicas, las cuales, se desarrollan en todo el trabajo de campo. La primera de ellas es la observación participante y no participante a partir de un diario de campo, la segunda y tercer es la revisión y análisis documental de memes en la cual se hará uso de una grilla de análisis de elaboración propia y por último se realizará una encuesta con el fin de recoger impresiones y sentidos, esclareciendo y ampliando la concepción que la población posee del meme.

Observación participante y no participante

La observación no participante es escogida aquí ya que "exige la presencia, pero no de manera necesaria la intervención, algo en la práctica imposible en el contexto social offline pero perfectamente viable en el contexto online." (Fresno, M. D., 2011, p. 66) de esta manera es una técnica que permitirá la generación de conocimiento y datos fiables sin que se condicione inevitablemente las dinámicas propias de dichos entornos por la presencia del propio investigador. Es por ello en este sentido el uso del diario de campo para recolectar la información necesaria de los entornos escogidos donde se dispondrá a describir lo que allí suceda en términos de interacciones sociales, códigos culturales, lenguaje y producción de sentido. Es de resaltar que en esta observación habrá dos lugares comunes, uno físico y uno virtual, teniendo como fin encontrar los elementos comunes desde la etnografía tradicional dentro de la institución educativa y en los entornos virtuales, siendo estos las páginas escogidas con el tipo de consumos culturales a partir de los memes que circulan y se comparten de forma permanente.

El Diario de Campo

Posibilitará reflexiones y cuestionamientos por medio de la interacción con la población. Este recurso, además, permitirá un diálogo entre prácticas y discursos de la población junto con la teoría que se abala desde el marco epistemológico. Así como plantea Obando (1993):

Puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente respecto a la información que se desea obtener en cada uno de los reportes, y a partir de diferentes técnicas de recolección de información para conocer la realidad, profundizar sobre nuevos hechos en la situación que se atiende, dar secuencia aun proceso de investigación e intervención y disponer de datos para la labor evaluativa posterior. (Obando, L. A. V., 1993, p. 310).

El diario de campo se nutrió de encuentros específicos, dentro de un marco de convivencia diaria, donde se priorizó los encuentros alusivos y relevantes a los temas investigados aquí, con lo cual se dio un análisis entorno a los discursos de los participantes y sus mismas prácticas.

Diario de campo N°	
<i>Actividad:</i>	<i>Fecha:</i>
<i>Situaciones relevantes:</i>	

<i>Descripción:</i>	<i>Interpretación:</i>
<i>Observaciones:</i>	

Tabla 3. Matriz del diario de campo. Fuente. Elaboración propia

Encuesta

A partir de la encuesta se plantea indagar acerca de las nociones de sus propias prácticas en entornos virtuales, tal como plantea Ferrando (2003):

Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características. (Ferrando, M. G. 2003, p. 143).

Esta técnica permitirá dilucidar como son las construcciones imaginarias de sus prácticas, las concepciones que tienen de allí y enfrentarse a un ámbito formal de una práctica si bien común, que es informal y escapa a una estructura.

Revisión documental

Este instrumento se aplicó a las imágenes que fueron objeto de indagación en la revisión documental en un periodo de un (1) mes en las tres (3) páginas de Instagram de escogencia. En

este sentido, se pretende extraer información relevante para responder el problema de la presente investigación, el cual indaga la manera en la que el shitpost se sitúa como práctica comunicativa de construcción del absurdo.

Por tal motivo se prepone la siguiente matriz para analizar dichos documentos:

IDENTIFICACION DEL MEME		
Meme		
Autor		
Fecha		
CONTENIDO		
	Función / Inicial	Apuesta / Final
Narrativa		
Contexto		

Tabla 4. Matriz de análisis documental. Fuente. Elaboración propia

En cuestión de la propiedad intelectual de los memes y más específicamente el shitpost, es necesario aclarar que se hace difícil dilucidar los propietarios o dueños del material que circula por la red, ya que se podría hablar de una propiedad colectiva si se quiere, que es nutrida y transformada cada que llega a una persona diferente y le impregna sus propias vivencias y sentidos, o porque no, sinsentidos "The copying, analysis and citation of this rich array of online texts and

images raise difficult and important issues regarding ownership, trademark, and copyright." (Kozinets, R. V., 2002, p. 16). Es posible realizar una genealogía de las imágenes, videos o trends, y será parte del análisis mismo que se les hará a las imágenes, en la medida de lo posible, pero este no es el fin del trabajo que aquí se plantea, y queda como posibilidad llevar a cabo un estudio macro de este tipo, ampliando mucho más el área de conocimiento sobre estos temas, es así como la "netnografía se presenta como un método idóneo para deducir significados de la vida social, no investigados hasta ahora." (Fresno, M. D., 2011, p. 88). Queda el camino abierto para ampliar este campo de acción.

Análisis documental

La netnografía trae consigo una serie de facilidades que en la etnografía tradicional podrían ser limitantes debido a sus características, aquí el acceso a la información social "in the networked computer medium also makes the amassing of large quantities of cultural data simple and fast." (Kozinets, R. V., 2002, p. 17) un punto valioso tiene que ver con el hecho de facilitar de forma simple y rápida los datos e información que se recogen así mismo como su posterior análisis debido a sus particularidades. Este análisis documental será complementado junto con la técnica dadaísta del collage en la cual se plantea reconocer la producción de sentido del absurdo a partir del shitpost.

Collage

A partir de la simbiosis evidenciada entre el *shitpost* y el manifiesto dada con la impronta del sin sentido, el absurdo y el surgimiento de nuevas improntas que ponen en cuestionamiento las lógicas modernas y la razón se planteó realizar una actividad cercana al dadaísmo, precisamente porque, esto sólo sería posible si es la intención misma del artista, por lo que tomando como base el dadaísmo se diseñó una actividad de collage con la población, en la cual desde un espíritu de creatividad y de romper moldes se pueda lograr algo innovador. La línea se guió de la siguiente

manera, empezando por un brainstorming o lluvia de idea en la cual, por medio de la visualización de una gran cantidad de imágenes y memes, se pueda recolectar la mayor cantidad de palabras y descripciones al azar, que luego serán reunidas en un banco de palabras. Posteriormente en 1/8 de cartón paja y con revistas, vinilos, tijeras, colbón, pinceles, colores, periódicos se pueda realizar de forma aleatoria una entrega de las palabras recogidas anteriormente y luego elaborar con los materiales lo más cercano posible a la asignación de dichas palabras.

El objetivo planteado desde allí será reconocer como a partir de elementos al azar como palabras, imágenes y plantillas de memes sin texto, que cabe resaltar son familiares para las y los estudiantes, se puede crear una amalgama de subjetivaciones visuales en torno a lo que implica ser joven y estar en el mundo, pudiendo expresar estos mensajes mediante el uso de un lenguaje común de la juventud, imaginarios, saberes. Lograr horizontalizar la relación con las juventudes y que sea desde un lenguaje propio que puedan alzar su voz y decir algo, esto dará un trabajo conjunto que tendrá su propio sentido desde una perspectiva grupal.

RESULTADOS Y ANÁLISIS.

A continuación, se exponen resultados de esta investigación teniendo en cuenta primero que todo que el análisis netnográfico se enmarcó como un acierto certero a las necesidades de lo que se planteaba desde el inicio del trabajo.

Dimensión simbólica de los jóvenes

Teniendo en cuenta las dinámicas escolares y extraescolares de las y los jóvenes de la población analizada, fue claro el hecho del manejo y la destreza con variados dispositivos tecnológicos, así mismo como la utilización y consumo constante de diferentes tipos de contenido en línea, hasta la sagacidad y perspicacia a la hora de saber navegar por la web en busca de tópicos variados según una necesidad específica o por simple curiosidad y gusto. Estas prácticas se ven mediadas en gran medida por una condición de clase bastante marcada, la cual les permite y posibilita la obtención y uso de dispositivos de alta gama desde muy temprana edad, así mismo como acceso constante y casi ilimitado a la web, ya sea por el pago de planes de datos por parte del núcleo familiar o la misma infraestructura del colegio privado, la cual brinda acceso a red wifi a estudiantes, colaboradores y visitantes.

Del diario de campo se destacará lo acontecido durante lo que se denominó *Jornada de la Juventud* en la institución educativa.

Diario de campo N°2	
<i>Actividad:</i> Jornada de la juventud	<i>Fecha:</i> septiembre 1, 2023
<i>Situaciones relevantes:</i> Juventud y poder adquisitivo	

<p><i>Descripción:</i> En el marco de la celebración de la Jornada de la Juventud en la institución educativa se dieron una serie de actividades que involucraban el liderazgo juvenil, la literatura, la rumba aeróbica, juegos de mesa, y hacia la parte final una actividad de grafiti, la cual colmó los ánimos y fue bastante significativa en el marco de esta investigación. La propuesta era simple, por medio de diversos materiales, entre ellos, pinturas, colores, marcadores se haría un grafiti por grados con la consigna de que plasmaran lo que para ellos significaba la juventud.</p>	<p><i>Interpretación:</i> Fue importante notar cuestiones como la belleza, la amistad, el amor y la pasión por los deportes y finalmente en un menor grado, pero se destaca el hecho de contar con pequeños guiños hacia el contenido que aquí se viene desarrollando, pequeñas palabras o referencias a memes que refuerzan la permanencia de estos en las prácticas sociales.</p>
<p><i>Observaciones:</i> La importancia del dinero y la riqueza, tanto en el presente como en el futuro, en este sentido hay una relación de clase importante y marcada dentro del imaginario juvenil y fue algo que se logró replicar no sólo en los grados novenos sino en la mayoría de las y los estudiantes a nivel de bachillerato.</p>	

La juventud y los imaginarios que allí dialogan y se erigen son mediados por la ya mencionada condición de clase y del sistema capitalista del cual se hace parte, donde prima el lucro y la acumulación, estos jóvenes entre otras cosas refuerzan este imaginario del lucro, en la cual esa operación matemática será una suma, en la cual, a más dinero se tendrá mayor estabilidad, comodidad y felicidad. Es posible que en muchas ocasiones la opción de estudios

superiores y escogencias de carrera se vean mediada también por este imaginario, incluso la posibilidad de no optar por la opción de estudiar es una realidad concreta en la cual no se percibe una inversión al corto plazo, algo que coarta las aspiraciones más inmediatas del disfrute de la juventud.

Las dinámicas tanto dentro, como por fuera de la red en gran parte son mediadas por los memes como un recurso indispensable a la hora de la comunicación con otras personas y la autocomunicación como medio por el cual, en un proceso de subjetivación, se comparte un contenido sin necesidad de buscar un interlocutor, en este aspecto sirven como ejemplos los estados de WhatsApp e historias de Instagram, las cuales por medio de imágenes, videos, gifs, frases o palabras facilitan la trasmisión de un mensaje simple y corto.

Desde una perspectiva de presencialidad y virtualidad, se puede observar una convergencia en la que la línea que separa ambos espacios se torna realmente tenue y al mismo tiempo, difícil de delimitar. Constantemente se produce un ir y venir, un vaivén en el que se hace referencia tanto a lo que ocurre en línea como en la realidad concreta. En este contexto, las referencias mayoritariamente giran en torno a eventos de entretenimiento o tendencias actuales, algunas son más comprensibles que otras desde un punto de vista lógico o una mirada rápida, ya que cada uno de estos acontecimientos, eventos, situaciones o formas de expresión conforman un lenguaje común que se vuelve cotidiano y natural para estos jóvenes. Algunas tendencias recogidas y que se solían repetir eran cuestiones en torno al fútbol, muy específicamente a partidos de fútbol de la Liga de Campeones o a las figura del futbolista argentino Lionel Messi y el futbolista portugués Cristiano Ronaldo, los cuales debido a sus logros, ha generado en los seguidores del fútbol en general en una contienda en la cual se decide por el GOAT (Greates Of All Time) o el mejor de todos los tiempos, así mismo, otras tendencias reiterativas se enfocaban

en traer a colación situaciones o escenas de las famosas series como Breaking Bad, Peaky Blinders, Dragon Ball Z y la WWE, al igual que la constante utilización de imágenes de animales domésticos como perros y gatos con el fin de que la imagen fuese acompañada del algún texto y sirviera como producto de las páginas.



(Petrus, 2024)



(Maxdank 🌟, 2024)



(Petrus, 2024)

Aquí es necesario reiterar que estas fueron las tendencias más recurrentes, por lo cual la afirmación anterior no excluye las demás, sólo se enmarca la moda de las páginas, ya que poder particularizar las grandes cantidades de temáticas sería un trabajo laborioso, dispendioso pero necesario, el cual podría ampliar mucho más el mapa de entendimiento de estas nuevas prácticas. Ahora, debido a la variedad y diversidad que se abordan desde las páginas de memes, las enormes cantidades de contenido están predispuestos no sólo a lo referido anteriormente sino que adicionalmente bebe de la cultura del entretenimiento y situaciones y noticias de actualidad, que se reflejan en las redes sociales como TikTok, X (Twitter) e Instagram, dichas redes sociales beben de los acontecimientos diarios que suceden y que podrían aparecer en medios de comunicación e incluso darse a conocer mucho más a partir de allí. Hasta cierto punto los memes han logrado facilitar la difusión de ciertos eventos o noticias de forma tan simple que se podría aseverar una democratización de la información de forma sencilla y digerible.

Los imaginarios que van emergiendo en estos jóvenes tienen un doble origen contradictorio. El primero mediado por la hiper individualidad característica de la

contemporaneidad y sus prácticas, y el segundo por una referencia grupal carente de asociatividad. Es por esto por lo que, a partir de la condición de clase, las particularidades dadas por el contexto y las personas con las cuales se comparte gran cantidad de tiempo, fuera y dentro de un contexto escolar se va dando sentido a lo que significa ser joven, se interpreta y se construye la identidad en términos de ingreso, adquisición a la nueva tecnología y en referencia a las nuevas prácticas y emprendimientos de utilización masiva de redes como lo son los influencers. Aquí la posibilidad de adquirir ingresos a partir de redes sociales se vuelve una referencia bastante fuerte, y en medio de esta dinámica se torna incluso peligroso el alcance de tener una voz con grandes cantidades de seguidores sin un límite, sin tener en cuenta las consecuencias a nivel legal por ejemplo, es por esto que debe haber una apuesta enorme de la educación por sentar los alcances de la libertad de expresión como un derecho innegable pero al mismo tiempo conocer los límites del mismo. Propiciar un manejo y utilización ética dentro de la red que posibilite unas ciudadanía digitales ya existentes, pero mejor educadas hacia el mundo globalizado que cada vez se vuelve más real.

La adquisición de prejuicios clasistas no sólo se da fruto de una referenciación constante con los iguales, precisamente se refuerza a partir de los contenidos vistos en línea y que logran escudarse tras la excusa del humor y la libertad de expresión. No solamente es necesario poner bajo la lupa estos prejuicios dañinos que están presentes desde hace mucho y han logrado encontrar un lugar en la virtualidad, sino que además se hace necesario generar reflexiones tanto dentro como fuera de las aulas, se requiere un trabajo ampliamente dedicado en este sentido. Los docentes son los llamados como etnógrafos por excelencia dentro del contexto escolar, se hace necesario poder verse permeado del contenido y poder levantar la voz contra las prácticas y discursos de odio para evitar su replicación y masificación.

El mundo digital y la virtualidad deben empezar a concebirse como un espacio más en el cual ocurren sin número de sucesos y eventos que repercuten en la realidad concreta, y no puede seguir siendo concebida como un espacio aparte donde todo está permitido, donde no hay límites y donde al ser un espacio de ocio, la escuela no cabe allí. Pues precisamente lo que también se busca es la integración de estos nuevos espacios que tradicionalmente han sido excluidos del ámbito educativo e incluso satanizados, con el fin de hacer uso de ellos, y explotar un potencial que desde la facilidad y manejo que las nuevas generaciones le dan a las nuevas tecnologías podría lograrse cosas muy interesantes, pero sobre todo, tomar una postura crítica de estas nuevas prácticas que pueden no estar favoreciendo el relacionamiento en una sociedad donde prime la dignidad.



(Petrus, 2024)

**el fandom de racing
esta muriendo like**



**like si eres un
verdadero racista**

(horse, 2023)

Prácticas comunicativas

Existe una necesidad, no necesariamente mediada por la confianza, en la cual si adultos entienden ciertos códigos o símbolos culturales de los cuales los jóvenes manejan con gran destreza, se generará un vínculo casi que automático, el cual hará que se traiga a colación situaciones evidenciadas en estas imágenes o videos con el fin de mutuamente nutrirse de la actualidad del contenido más actual y lograr un lenguaje común donde prima la complicidad, esta complicidad aumentará y disminuirá constantemente y será mediada por el nivel de entendimiento y apreciación que se tiene por los diferentes elementos surgidos en términos de tendencias, es allí cuando si un adulto entiende el lenguaje y no sólo eso, si lo usa apropiadamente se propenderá por una horizontalidad de las relaciones y podría surgir una distribución mutua de elementos presentes en las redes sociales.

Aquí es necesario remitirse al diario de campo donde se evidencia a partir de la práctica del *mewing* una conexión instantánea en términos de reconocimiento del otro.

Diario de campo N° 1	
<i>Actividad:</i> Clase primera guerra mundial	<i>Fecha:</i> agosto 23, 2023
<i>Situaciones relevantes:</i> Mewing, códigos entre estudiantes.	
<i>Descripción:</i> En el transcurso de la clase se evidencia que durante la misma algunos estudiantes se están comunicando por medio de gestos, ante esto, se hace la pregunta pertinente en medio de la clase con el fin de entender aquellos gestos y asegurarse de que no fueran obscenos, luego de varios segundos en silencio uno de los chicos manifiesta que los gestos hacen referencia a un meme llamado ‘ <i>mewing</i> ’, haciendo la aclaración que si bien, el contexto inicial de la expresión se usa en situaciones dar a entender la correcta posición de la lengua en la boca para poseer una mejor postura o en situaciones de conquista, en este caso hacía alusión al hacer silencio.	<i>Interpretación:</i> Este código sirvió de recordatorio entre compañeros como una forma amigable de mantener la postura y el comportamiento.
<i>Observaciones:</i> Aquí se pueda ver un cambio abrupto en las expresiones faciales debido al intento de horizontalizar un código propio y explicarlo a un adulto, que en la mayoría de los casos no entendería.	

Diario de campo N°3	
<i>Actividad:</i> Clase	<i>Fecha:</i> septiembre 7, 2023
<i>Situaciones relevantes:</i> Mewing como forma de aproximación a los estudiantes.	
<i>Descripción:</i> Ante el acontecimiento ocurrido en clase la semana pasada y aprovechando la oportunidad de una clase magistral en donde se exponían variadas cuestiones en torno a la guerra fría, entre pregunta, explicación y exposición en la pantalla se dio la oportunidad para hacer una reconvención a algunos chicos que en cierto momento no permitieron escuchar parte de una intervención, ante esto se decide realizar el ‘ <i>mewing</i> ’ como ya previamente ellos lo habían explicado con el fin de pedir silencio.	<i>Interpretación:</i> Aquí surgió una sorpresa generalizada al usar códigos muy propios de los chicos, hubo perplejidad, acompañada de cierto aire de gracia, aquí la clase toma un respiro y se reinicia el ciclo de atención con el fin de lograr terminar la presentación, y a pesar de que se logró, al fin y al cabo.
<i>Observaciones:</i> Es de destacar que dicho acto desencadenó una serie de comentarios de forma muy sutil entre los chicos del grupo donde se seguía evidenciando la sorpresa. Se empieza una horizontalidad de códigos que permiten cierto lenguaje común.	

Ampliando un poco el horizonte, en este caso esta práctica se refiere a una correcta posición de la lengua con el fin de definir de mejor manera las facciones de la mandíbula, esta situación se viralizó hace poco (siendo una situación surgida en el 2012) haciendo que exista un

código al cual se hace referencia, haciendo la señal de guardar silencio con el dedo índice en los labios y posteriormente, con el mismo dedo índice se traza una línea imaginaria en el contorno de la mandíbula. Este tipo de códigos, por ejemplo, son esos pequeños simbolismos con los cuales los jóvenes interactúan de forma constante en su diario vivir. Se puede aseverar incluso que en las ocasiones en las cuales un adulto sin el claro entendimiento del lenguaje y los símbolos, proceda a pedir una explicación, será muy seguramente apartado del contexto ya que al no haber un lenguaje común dicha exposición sería dispendiosa y ardua para la mayoría de jóvenes, evitando así cualquier tipo de esclarecimiento, se da pues una predisposición que sólo puede ser cambiada si se demuestra cierta destreza en términos de redes sociales, tendencias y lenguaje.

Si estos chicos dejan todo el trabajo al algoritmo de las diferentes redes sociales, ¿en qué momento este tipo de contenido llega a un lugar común?, esta dinámica consiste en que en los espacios colectivos como grupos de WhatsApp, grupos de Discord o incluso en la cercanía y presencialidad del hogar o el aula de clase, se convierte en una forma de compartir el contenido de forma masiva entre pares y de esta manera se difunde, alcanzando la gran parte de la población del grupo, cuando la gran mayoría alcanza un lenguaje común de la situación, imagen o video y logra comunicarse en clave de ‘referencias’ todo lo relacionado con el acontecimiento y situación evidenciado en el ‘meme’; cabe destacar que las personas que quedan al margen de esto se ven en la obligación y casi deber de, como dirían en su lenguaje: ‘pedir contexto’ con el fin de adquirir los datos necesarios para poder estar presentes en las discusiones y utilizar el lenguaje común que les pone a la vanguardia. El hecho de estar al día trae consigo un estatus, dicho estatus conlleva a mayor credibilidad y el hecho de ser una persona confiable a la hora de

realizar las explicaciones referentes a estos eventos que día a día se van dando en la web y que se nutren y cambian constantemente.

Por ejemplo, lo arrojado por la encuesta fue bastante contradictorio en torno a lo evidenciado desde el diario de campo y la observación en el aula ya que, según lo analizado las y los jóvenes de una manera casi totalizante y tajante manifestaban que los memes puestos en cuestión aquí, denominados como 'shitpost' en este trabajo, tenían su sustento de gracia y comedia precisamente en su carencia de sentido y contexto. Se puede aseverar que esta afirmación colectiva se da dentro de un contexto de conversación informal que al no tener más que un fin comunicativo se da dentro de unos parámetros de confianza y honestidad, contrario a lo acontecido dentro de un marco formal de aplicar una encuesta grupal donde se requieren datos precisos, haciendo que este nuevo entorno cargado de formalidad y si se quiere seriedad donde el docente precisa algo lógico, desde la suposición racional, las y los jóvenes en su mayoría se decidan por ser parte de esa lógica de la academia que de una forma muy soterrada tratan de combatir en su tiempo de ocio y su periodo de juventud.



Figura 1. Respuestas pregunta 19 de la encuesta.

¿Considera que entender el meme o su contexto es relevante a la hora de su consumo?

16 respuestas

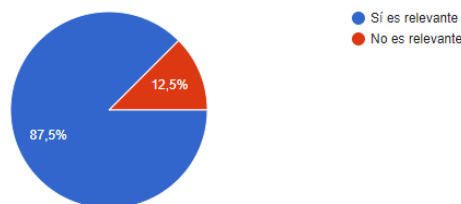


Figura 2. Respuestas pregunta 14 de la encuesta.

Dentro de este mismo contexto de la encuesta es sencillo evidenciar que las actividades académicas e incluso presentaciones hechas por docentes dentro de las mismas clases, no son ajenas al fenómeno analizado aquí de forma general, los docentes hacen uso del meme como un dispositivo pedagógico que en este sentido facilita los saberes y la construcción de conocimiento, se ameniza la teoría a partir de la implementación de estos dispositivos dentro de las clases, significando un replanteamiento de cómo se llega con más facilidad a las nuevas generaciones de nativos digitales, de cómo tratar de acercarse a esos nuevos códigos y lenguaje, y propiciar un entendimiento común horizontal.

¿Algún docente ha usado memes con fines académicos?

16 respuestas



Figura 3. Respuestas pregunta 6 de la encuesta.

¿He ideado memes como actividad de clase?

16 respuestas

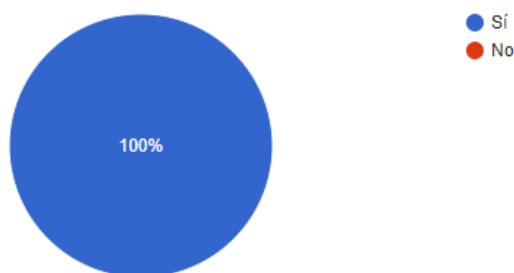


Figura 4. Respuestas pregunta 7 de la encuesta.

De igual manera los jóvenes están en una carencia de representatividad e hiper individualidad, es decir, no se sienten parte de un grupo, no existe una vinculación fuerte mediante el cual se le pueda catalogar o definir dentro de unos parámetros de grupos sociales o tribus urbanas. La cuestión del habitar y ser parte de un grupo se concibe meramente como algo cercano a la socialización, que no necesariamente implica la adquisición de normas, esquemas o patrones en el sentido de la vestimenta, ya que lo anterior se adquiere con base en las modas que surjan. No se hace parte de un grupo, no emerge una vinculación, se parte de la individualización y de la autorrealización como bases esquemáticas del sujeto que se produce así mismo y evoluciona constantemente en referencia a su propio ser.

Aquí el margen de error, si se le puede llamar así, es que en las respuestas surgen cuestiones como ser parte de equipos deportivos y realizar algún deporte, pero de una u otra manera, esta vinculación en términos deportivos no significa una estrecha vinculación más allá del cumplimiento de un horario de entrenamiento ciertos días de la semana luego de la jornada escolar.

¿Se considera parte de un grupo, tribu o comunidad social u online?

16 respuestas

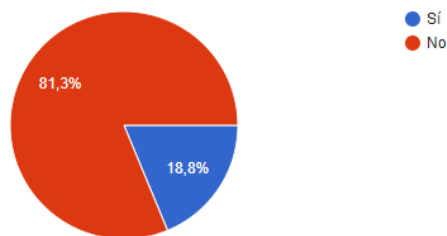


Figura 5. Respuestas pregunta 13 de la encuesta.

Las tendencias se podrían catalogar como efímeras, dentro de un marco que tiene como base la sobreexplotación del contenido, cuando un meme en formato video o imagen surge, su éxito estará asegurado con el mayor número de personas a las que llegue y logre una gran cantidad de replicaciones, en este sentido mientras a más personas le llegue, dicho meme se hará cada vez más y más famoso, podríamos incluso aseverar que un pico de popularidad podría ser de entre dos (2) semanas y un (1) mes, tiempo en el cual, al adquirir múltiples variantes y mutaciones, va perdiendo su sentido original y el uso constante hace que se vaya abandonando de a poco. Por lo cual aquí se enmarca lo que podría llamarse la paradoja del meme en el mundo contemporáneo, ya que, si su éxito sólo es posible con el mayor número de replicaciones y personas alcanzadas, su muerte y desaparición depende precisamente de lo mismo, una vez alcanza su cúspide debido a su uso desbordado esto asegura su hundimiento, justamente porque otro meme está camino a alcanzar la cima de popularidad que va quedando vacía.

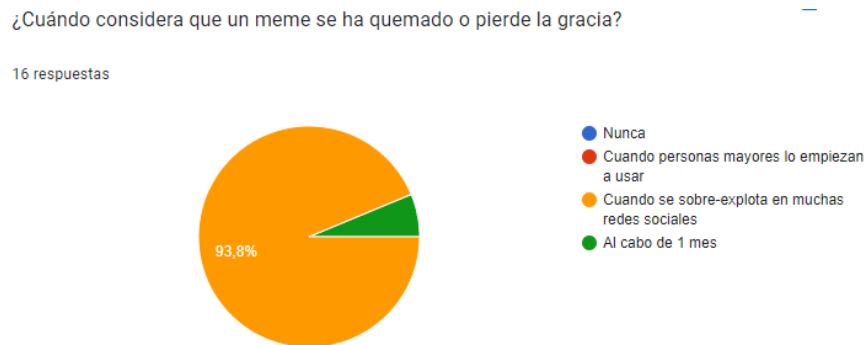


Figura 6. Respuestas pregunta 23 de la encuesta

Muy necesario también es poner en cuestión que no necesariamente la actualidad define el surgimiento y popularidad del meme en el ámbito online, ya que situaciones, videos o frases que ya sucedieron y se remontan a varios años atrás puede viralizarse mucho después de su surgimiento, un ejemplo analizado junto con el *mewing*, es el del *smurfcats*, una ilustración realizada en 2014 en X (Twitter), que ya en el año 2023 fue resubida con el siguiente texto ‘шайлушай’ lo cual traduce del kirguís ‘ser elegido’, esta imagen logró viralizarse y ser compartida de múltiples maneras, formas y variantes durante el periodo de tiempo en el cual se llevó a cabo esta propuesta investigativa, y era notorio el hecho de que las y los jóvenes necesitaban seguir la corriente, sin necesidad de saber cómo surge, o incluso que dice allí en la imagen, se encuentra entonces con la necesidad de seguir el ritmo de la viralidad, compartirlo o disfrutarlo ya sea de forma irónica o sería lo que posibilita la socialización con los pares y el status del uso, mediado no por el conocimiento especializado sino por la actualidad.



(Petrus, 2023)

Producción de sentido del absurdo

En el análisis documental junto con la grilla de análisis de los memes se pudo establecer 3 aspectos como la narrativa (inicial y final), contexto (inicial y final) y una interpretación, con el fin de esclarecer, o si se quiere, bajar a un lenguaje común las imágenes allí evidenciadas. Este punto supuso un reto, porque en el más estricto de los sentidos, el significado y el significante de las imágenes analizadas, englobadas como shitpost suponen una significación negativa, que no apunta a nada, pero el reto precisamente, sin necesidad de una mirada adulto centrista, fue el hecho de rescatar el discurso presente y ponerlo en cuestión con lo que, para muchos jóvenes esto representa, porque si se apunta a la nada, es nada debe haber de algún sentido con respecto a algo muy específico.

IDENTIFICACION DEL MEME		
Meme		
Autor	@maxdank1 (Publicado en Instagram)	
Fecha	Octubre 3, 2023	
CONTENIDO		
	Función / Inicial	Apuesta / Final
Narrativa	Publicación enfocada en recolectar reacciones de sus seguidores, muy común en redes sociales.	Una de las reacciones se sale del parámetro de lo que serían emociones, lo cual lo vuelve tentador a la hora de escoger.
Contexto	Se indaga por el estado del corazón de los seguidores con el fin de ponderar la emocionalidad del momento de forma honesta.	El uso de mala edición y montajes hechos de forma pobre le inyecta un plus el cual va a ser correspondido casi siempre con la reacción que se sale del tono de la publicación.

Interpretación	La reacción 'Pablo' raya con lo irrisorio al ser un pez con traje formal, saliéndose del contexto de reacciones y emociones e incluso pudiendo ser un distractor para no verbalizar el estado sentimental del corazón de los seguidores.
-----------------------	--

En términos de la interacción que poseen las páginas analizadas es de destacar varias dinámicas, una de ellas es que la cantidad de 'likes' o 'me gusta' no son proporcionales a los comentarios dentro de las publicaciones, son más los primeros que los segundos, asimismo las interacciones en términos de comentarios en su mayoría alude en un tono burlesco e irónico a frases reiterativas como 'cuenta en decadencia' o 'borra la cuenta' en un sentido de que el contenido ya no está siendo bueno y necesita un nuevo aire, estos comentarios son los que alimentan las publicaciones pero que entran en la misma dinámica de irreverencia y de no tomarse en serio el contenido e incluso aseverar al administrador que la mejor opción es parar de publicar el contenido, que contradictoriamente hace que las personas se enganchen, como una especie de círculo vicioso negativo.

Este aspecto en torno a los 'likes' o comentarios va en consonancia con la forma en que la juventud propicia sus interacciones desde la no formalización, el consumo rápido y una especie de fobia a una suerte de vinculación directa, esto ayudado en gran medida por la forma en que el algoritmo de las distintas redes sociales propicia un escenario ideal en el cual será puesto en bandeja de plata el tipo de contenido personalizado para cada persona, este algoritmo facilita el acceso rápido y personalizado de la información en las distintas redes sociales y motores de búsqueda; las y los jóvenes dejan a un lado el compromiso de seguimiento y dejan todo en manos de un *feed* o inicio que todo el tiempo los va a nutrir del tipo de contenido que sea deseado, fijado por unos parámetros, por los 'me gusta' a cierto tipo de material, todo esto será

direccionado a proporcionar una experiencia única y personalizada en todo tipo de público, esto haciendo a un lado la necesidad de seguir una página específica, ya que se acorta el número de pasos, se facilita el acceso y el consumo rápido, que es lo que se está propiciando en los últimos años, contenido corto, fácil de digerir y de consumo rápido, donde si se hace necesario se comparte con alguien, en caso contrario se sigue navegando, esta figura del consumo podría asemejarse a un Sísifo contemporáneo, donde la piedra es reemplazada por un smartphone y la pendiente a la cual debe dirigirse sin cesar una y otra vez de forma eterna, puede verse reemplazada por el contenido de videos cortos e imágenes que se consume una y otra vez, y que posiblemente pueda ser facilitada por cualquier red social infinitamente. Sin lugar a duda lo descrito anteriormente es una nueva dinámica en torno a la información, la cual, es la que busca al usuario y no el usuario a la información.

La cuestión con la gran mayoría de las imágenes analizadas consta de varios factores comunes, uno de ellos es que deliberadamente las imágenes carecen de buena resolución y sus ediciones (combinación de varias imágenes) carecen de lo que podría denominarse esfuerzo estético, así mismo se puede resaltar que en términos de tipografía hay presentes errores ortográficos, palabras mal copiadas e incluso un sobre uso de abreviaciones que de igual forma es lo que precisamente, favorece la intencionalidad de este tipo de contenido. En medio de esto también es un factor destacable que la mayoría de las situaciones expuestas allí son en su mayoría hipotéticas y apunta a hipérboles de la realidad, exhibiendo circunstancias carentes de facticidad, aspectos los cuales son relevantes a la hora de aumentar su identificación hacia el público joven.

En la narrativa es importante destacar que se dan dos momentos, uno inicial y otro final debido a que las imágenes pueden ir más allá de lo obvio, de un juego de palabras o de un texto,

que posteriormente analizado puede que no tenga que ver con el resto de elementos expuestos por lo tanto es una amalgama de factores que si bien convergen en algo común en la mayoría de casos sus elementos visuales y tipográficos son excluyentes entre sí, haciendo que su finalidad pueda carecer de coherencia en un sentido estricto. Teniendo en cuenta ahora el contexto se trató de evidenciar los personajes, elementos o sujetos que allí aparecían, su origen o circunstancias que posteriormente entrarían en diálogo con el texto allí expuesto permitiendo concluir con la situación de la imagen y entender por qué se hace uso de dichos elementos. Finalmente, en la interpretación se trata de llegar a una condensación que teniendo en cuenta los elementos evidenciados en narrativa y contexto puedan llegar a exponer de forma sintética cual es el sentido y e intención a la hora la publicación de cada una de las imágenes, allí esta intención busca la identificación de los jóvenes al ponerlos en el marco de estas situaciones distintas. Cabe aclarar que esta interpretación fue acompañada de una visualización grupal de las imágenes con el grupo en cuestión, ya que una interpretación sin estos jóvenes entraría en un sesgo que excluiría a los propios protagonistas y del sentido que le encuentran a este tipo de contenido en línea.

Finalmente, la actividad de collage supuso un cierre creativo, donde fuese la misma población la que dictaminara el norte en torno a sus propias apuestas. La aleatoriedad y libertad dada en este escenario dio irónicamente, si se quiere llamar así, unos resultados muy específicos en torno a la crítica electoral local y nacional y otros a modo de impredecibles y aventurados a lo incierto.

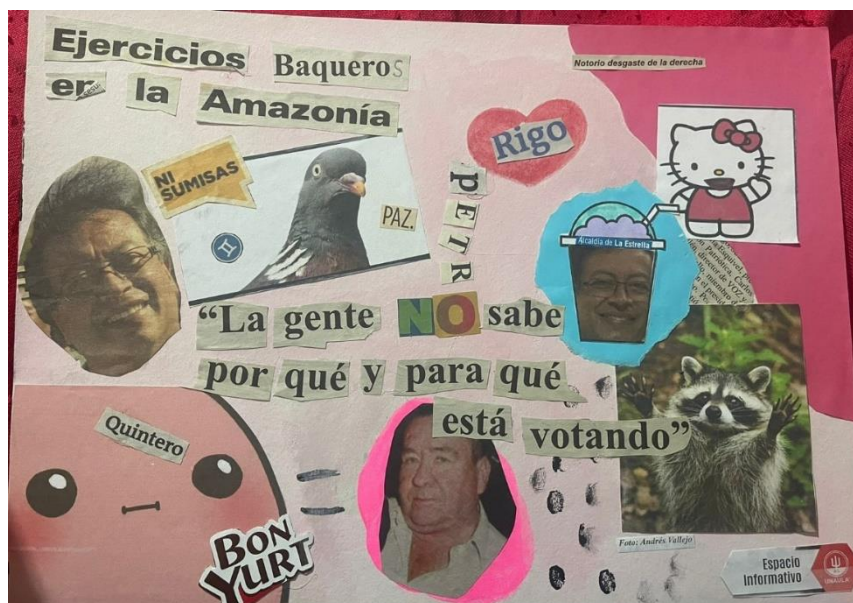


Figura 7. Actividad de collage, elaboración de estudiante.



Figura 8. Actividad de collage, elaboración de estudiante.

Se pudo evidenciar la emergencia de un hastío y malestar en términos de representatividad, sustentada en posturas políticas, nociones y conocimientos de actualidad, esto en ocasiones mediados por la misma condición de clase y unas fuertes posturas parentales que logran calar en los hijos, pero al mismo tiempo fue notorio posturas muy críticas, alejadas de estas dinámicas del privilegio y las cuales se puede ver una construcción de apuestas alternativas. Constatar entendimiento en términos de resultados electorales, de alianzas entre partidos, de críticas al sistema electoral e incluso de cuestionamiento de resultados es visibilizar una preocupación genuina de las nuevas generaciones por su propio futuro y de no ser ajenos a una responsabilidad que en algunos años adquirirán. Pero al igual que existe una preocupación genuina del futuro esta converge con una desazón e irreverencia hacia el mismo, el aquí y el ahora no importan, mucho menos el futuro, por lo cual lo incierto y lo casual son prácticas comunes en las nuevas juventudes como pequeñas resistencias ante la inevitabilidad de un mundo hiper racional y lógico, aclarando que si bien el shitpost no es la única práctica que estos jóvenes poseen en su diario vivir, hace parte de un cúmulo de dinámicas que les permite escapar, durante un tiempo, del trasegar inevitable hacia la vida adulta y las responsabilidades que allí se adquieren e impiden en cierta medida de un tiempo de ocio sin horizonte alguno, que no se dirige sino hacia sí mismo, el ocio por el ocio, para el ocio. No es pues casualidad que dicho contenido beba de ese tipo de aproximación hacia la vida, alivianando lo que se avecina, sin apuntar a nadie y a la nada se soporta de mejor manera las nuevas dinámicas de un mundo adulto cada vez más próximo.

CONCLUSIONES

De esta forma es de aclarar que la dinámica por la cual se da el consumo, estancia y navegación en la web posee un factor sumamente importante, esto debido al estrato social al que la población escogida pertenece, si bien entre las distintas redes sociales y páginas de contenido habrá elementos comunes en cuanto al tipo de productos que se crean y comparten, se hace necesario aclarar que no será el mismo tipo de páginas las que se frecuentarán desde este sector de jóvenes, a diferencia de una población de clase socio económica más baja. La sola adquisición y manejo de dispositivos de alta gama, el algoritmo de las redes sociales y el consumo de contenido estará mediado y será reflejo de elementos como el sexo, raza y la clase social.

La comunicación tanto dentro y fuera de la red, ahora se ven mediada por los memes como un recurso que se va tornando cada vez más a elementos mínimos y formas más sencillas de usar, cuestiones que escapan incluso a la propia virtualidad donde surgen y se instalan en el plano de la realidad o presencialidad, ya que esta distinción de la realidad se torna difusa. La frontera de lo que pasa en línea y lo que no, va convergiendo en un azar de mundo doble, de dos realidades que se construyen y alimentan entre sí y donde una no es posible sin la otra. Precisamente es allí en este plano difuso donde ocurren infinidad de situaciones y donde los memes son el reflejo de la realidad, pero al mismo tiempo la realidad también es un reflejo de los memes, este entramado de fronteras inertes confluye y conforman una transvaloración de la comunicación como la conocemos; ahora retomando esas formas sencillas y con elementos mínimos, en las redes sociales hay un espacio denominado como *'feed'*, allí se harán recomendaciones de fotos, videos y publicaciones en general las cuales se basan en tus propios gustos, lo que le has dado like, lo que las personas que te siguen y sigues ven constantemente y lo que posiblemente te gustaría, una vez allí se facilita en gran medida el consumo rápido e

inconsciente, una dinámica casi infinita cual Sísifo digital de consumo desenfrenado y que es una práctica que resume una dinámica de la celeridad contemporánea, consumo ligero, información resumida y que posibilite continuar sin un límite claro y sobre todo optimizar el tiempo. La atención se vuelve cada vez más difusa y la concentración por periodo prolongados se torna agotadora, por lo que es muy llamativo y práctico tener una gran cantidad de contenido que puede ser consumido de forma ligera y rápida en unos cuantos minutos.

Es también pertinente poner en cuestión la hiper individualidad que se ha ido gestando gracias al uso masivo de las redes sociales, así mismo como un azar de no pertenencia a ningún grupo particular o denominado hacia ciertas prácticas específicas, ambas cuestiones hacen parte de los elementos fundamentales de la subjetivación de las juventudes actualmente. Las nuevas formas de habitar los espacios consisten en ser un observador más que un participante, se captan los momentos, pero sólo se participan en ellos mediante una visualización, mayoritariamente en un contexto digital. El agruparse para la denominación o determinación significa perder una construcción individual que obstaculiza la auto realización de los sujetos, las prácticas, las modas y los usos del lenguaje no limitan y denominan a los jóvenes en un azar de estereotipo o molde, al contrario, es una amalgama de situaciones y procesos que lo único que definen es la propia individualidad, como la realidad se construye a partir del yo, no de un grupo con prácticas similares, se comparte, se convive y se forjan lazos, pero no es aquello lo que define a los sujetos.

De aquí también parte una cuestión de verticalidad en las relaciones con los adultos, en la cual se genera una resistencia con base en las lógicas de racionalidad en la que, por ejemplo, el shitpost y los memes en general alivianaría y resistirían ante la insoportable mirada adultocentrista que todo el tiempo cuestiona, minimiza, infantiliza y pide explicaciones para

encontrar un sentido que posiblemente aquí no haya bajo una mirada rápida, pero tras de sí se esconde un agotamiento del discurso lógico, de la formalidad y de la hiper significación de la vida. Un adulto que desee entender y comprender lo que allí pasa debe ser aquel que pueda sustraerse de los prejuicios y que pueda estar a la altura en cuanto a conocimiento actual de las prácticas que se dan en línea, buscar una explicación sin un mínimo conocimiento generaría en la mayoría de los casos actitudes de evitación y silencios. Caso contrario sería que al tener un lenguaje común sentaría las bases para una horizontalidad de dinámica comunicativa en la cual, una vez generado este puente es mucho más sencillo buscar relatos y significantes detrás de alguna dinámica actual.

En el marco de las tecnologías de la información, las redes sociales y el uso académico de los memes como posibilidad de construir conocimiento desde el consumo diario de este contenido en redes sociales y la utilización de estos en sus dinámicas comunicativas, los jóvenes pueden adquirir prejuicios y nociones acerca de muchos aspectos de la vida, yace como necesidad poner bajo la lupa prejuicios dañinos que son parte importante de este tipo de contenido donde su consumo diario propicia el refuerzo de clasismo, racismo y sexismo dentro de las nuevas juventudes y ciudadanía digitales. Los etnógrafos por excelencia, los profesores, dentro del contexto escolar deben saber leer e identificar características necesarias y vitales de sus poblaciones y no sólo condenar estos contenidos, se hace necesario poder levantar la voz y generar espacios de reflexión que propicien nuevas formas de interacción con las tecnologías, conociendo los límites y el deber actuar en instancias digitales, que hoy en día se está demostrando de a poco, si tiene implicaciones en la vida real. De igual manera se podría poner sobre la lupa hablar de derechos emergentes en estos espacios digitales, que al ser una extensión de la realidad se debe implicar de forma ética a las personas que habitan allí. Los entornos

virtuales han generado un nuevo tipo de relacionamiento dentro de la sociedad civil, que fruto de un proceso constante e inacabado produce cambios y transformaciones estructurales, siendo los derechos emergentes cuestiones enmarcadas como respuesta al proceso de globalización, es indudable poder no solamente re pensar el cúmulo de derechos humanos que han sido gestados gracias a las luchas sociales, pero implementarlos dentro de un marco de relacionamiento digital, espacios virtuales donde los derechos tengan cabida y no sean una frontera de la incógnita, donde logren ser espacios seguros y libres de discriminación para todas y todos.

Se hace menester, seguir investigando y ampliando el mapa del alcance y significación de estas nuevas prácticas comunicativas, es un tema muy nuevo, que sin duda lentamente se puesto sobre el foco de la contemporaneidad, pero son demasiadas aristas las cuales necesitan ser tenidas en cuenta, tal cual proyectos anteriores a este lo mencionan, es de vital importancia continuar indagando y reflexionando, lo que conocemos es solo la punta de un iceberg inmenso gestado por las nuevas tecnologías de la información y la rapidez y volatilidad de un mundo hiper conectado.

BIBLIOGRAFÍA

Antón Chávez, A. P. (2020). Los memes: comunicación y cultura política para una ciudadanía digital centennials. *Revista Conrado*, 16(75), 159-167.

Aquino Moreschi, A. (2013). La subjetividad a debate. *Sociológica (México)*, 28(80), 259-278.

Blackmore, S., & Blackmore, S. J. (2000). *The meme machine* (Vol. 25). Oxford Paperbacks.

Canclini, N. G. (2012). *Culturas híbridas*. Debolsillo.

Cantabria, G. (2018). *Fundamentos*. <https://www.gimnasiocantabria.edu.co/fundamentos/>

Castells, M. (2013). *Comunicación y poder*. Siglo XXI Editores México.

Chauta, J. C. E. (2022). Educación escolar privada y precarización del trabajo docente en Colombia. *Revista Ciencias y Humanidades*, 14(14), 28-48.

Dawkins, R., & Suárez, J. R. (1979). *El gen egoísta* (p. 77). Barcelona: Labor.

Deleuze, G. (2006). Post-scriptum sobre las sociedades de control. *Polis. Revista Latinoamericana*, (13).

Deus, E. P. D., Campos, R. D., & Rocha, A. R. (2022). Memes as Shortcut to Consumer Culture: A Methodological Approach to Covert Collective Ideologies. *Revista de Administração Contemporânea*, 26.

Durkheim, E. (1985). *Las reglas del método sociológico* (Vol. 86). Ediciones Akal.

Ferrando, M. G. (2003). 5. La encuesta. *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*, 105, 167.

Han, B. C. (2014). En el enjambre. Herder Editorial.

Herrera, J. I. V. (2007). Evolución en la tecnología: de la inteligencia artificial al meme. Palabra de Clío.

horse [@paracaballosocial]. (10 de agosto de 2023) post futbol oficial + estoy jugando zelda ocarina of time :) juego para caballos confirmado [Fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/CvyT3WjRBqh/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Kozinets, R. V. (2002). The field behind the screen: Using netnography for marketing research in online communities. *Journal of marketing research*, 39(1), 61-72.

Larrosa, J., Diaz, M., Donald, J., Hunter, I., Varela, J., & Walkerdine, V. (1995). Escuela, poder y subjetivación

López, F. N. (2022). DISCURSO DEL SHITPOSTING. *TRAZOS – Revista De Estudiantes De Filosofía*, 1(6), 47-55.

Marino, G. (2020). Semiótica de la propagabilidad: un enfoque sistemático de las imágenes virales a través de Internet. *La Tadeo Dearte*, 6(6), 22–55.

Marsh, D., Mehisto, P., Wolff, D. y Frigols-Martin, M. (2010) *The European Framework for CLIL Teacher Education*, Graz: European Centre for Modern Languages (ECML)

Maxdank 🌟 [@maxdank1]. (9 de marzo de 2024) Como? [Fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/C4ULtjLt1e4/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Merlano, A. A. A., & Lizarazo, J. A. C. (2021). El consumo cultural de videojuegos y la construcción de subjetividades en Hispanoamérica. In *La comunicación a la vanguardia: Tendencias, métodos y perspectivas* (pp. 2952-2975). Fragua.

Nordstrom, Griffin S. (2022) "Shitposts as a Neo-Dadaist Movement," *Mountaineer Undergraduate Research Review*: Vol. 7, Article 5.

Obando, L. A. V. (1993). El diario de campo. *Revista trabajo social*, 18(39), 308-319.

Ortega, A.L. y Quintero, J.J. (2021). Construcción de subjetividad: desde y para la comunicación digital interactiva. *Informes Psicológicos*, 21(2), pp. 181-191

Patiño-Garzón, L., & Rojas-Betancur, M. (2009). Subjetividad y subjetivación de las prácticas pedagógicas en la universidad. *Educación y educadores*, 12(1), 93-105.

Petrus [@memes.de.m1erda]. (2 de septiembre de 2023) 10 cuentas eliminadas. [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/CwsagbJLqWg/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Petrus [@memes.de.m1erda]. (6 de septiembre de 2023) H 🌐 sigueme @memes.de.m1erda 🐾 🖤 🌀. [Fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/Cw3TfBKvTF8/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Petrus [@memes.de.m1erda]. (13 de febrero de 2024) ⚽ 🐾. [Fotografía]. Instagram.

https://www.instagram.com/p/C3TODxzvjtA/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODBiNWFIZA==

Petrus [@memes.de.m1erda]. (13 de marzo de 2024) Merlina. [Fotografía]. Instagram.
https://www.instagram.com/p/C4dlyWbrhCa/?utm_source=ig_web_copy_link&igsh=MzRIODB iNWFIZA==

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants' part 2: Do they really think differently? On the horizon.

Salgado Andrade, E. (2020). Memes y procesos de semiosis de la pandemia en México. *Comunicación Y Sociedad*, 1-22

Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, 18(3), 362-377. Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of computer-mediated communication*, 18(3), 362-377.

Tzara, T., Picabia, F., & Haltter, H. (1972). *Siete manifiestos dadá*. Tusquets.

Urbina Blanco, Samuel Alejandro (2021). "Shitposting and Memeculture: An Aesthetic Politics of Techno-Coloniality?". SSRN, mayo 2021.

Verba, S., & Almond, G. (1963). *The civic culture. Political attitudes and democracy in five nations*.

Winocur, R. (2019). La tribu de los memes. Un territorio virtual de inclusión-exclusión entre los adolescentes. *Comunicación Y Sociedad*, 1-22.