

20° Conferencia Europea sobre Lectura y Escritura. 6° Foro Iberoamericano sobre literacidad y aprendizaje. Asociación Española de Lectura y Escritura (AELE), Madrid, 2017.

Leer y escribir con memes: identidades juveniles en la escuela.

De Piero, José Luis.

Cita:

De Piero, José Luis (2017). *Leer y escribir con memes: identidades juveniles en la escuela*. 20° Conferencia Europea sobre Lectura y Escritura. 6° Foro Iberoamericano sobre literacidad y aprendizaje. Asociación Española de Lectura y Escritura (AELE), Madrid.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/jose.luis.de.piero/14>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pQ4a/qp6>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

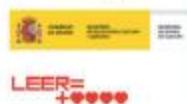
Organized by:



Together with:



With the support of:



In collaboration with:



Working together to encourage equity through literacy communities: a challenge of the 21st century

20th European Conference on Literacy Minute Book

Complutense University of Madrid
3-6 July, 2017



Trabajando juntos para fomentar la equidad a través de comunidades de lectura y escritura: un reto para el Siglo XXI

6º Foro Iberoamericano sobre Literacidad y aprendizaje Libro de actas

Universidad Complutense de Madrid
3-6 Julio, 2017

Organizado por:



Junto a:



Con el patrocinio de:



Dan su apoyo:





Working together to encourage equity through literacy communities: a challenge of the 21st century.

Minute Book. 20th European Conference on Literacy + 6º Foro Iberoamericano sobre Literacidad y Aprendizaje

Trabajando juntos para fomentar la equidad a través de comunidades de lectura y escritura: un reto para el Siglo XXI.

Libro de Actas. 20th European Conference on Literacy + 6º Foro Iberoamericano sobre Literacidad y Aprendizaje

General Coordinators/Coordinadoras Generales:

Estela D´Angelo Menéndez

Laura Benítez Sastre

Technical Editors/Editoras Técnicas:

Sandra Pérez Martín

Lara Rodríguez García

Edited/Editan:

Spanish Association of Reading and Writing (AELE)/Asociación Española de Lectura y Escritura (AELE)

Research Group of the University Complutense of Madrid "Studies on Communication and Languages for Inclusion and Equity Educational (ECOLE)"/ Grupo de Investigación de la Universidad Complutense de Madrid "Estudios sobre Comunicación y Lenguajes para la Inclusión y la Equidad Educativa" (ECOLE)



Printed in Madrid, España. 2017
Impreso en Madrid, España. 2017

ISBN 978-84-697-7919-4



Working together to encourage equity through literacy communities: a challenge of the 21st century.

Minute Book. 20th European Conference on Literacy + 6º Foro Iberoamericano sobre Literacidad y Aprendizaje

Trabajando juntos para fomentar la equidad a través de comunidades de lectura y escritura: un reto para el Siglo XXI.

Libro de Actas. 20th European Conference on Literacy + 6º Foro Iberoamericano sobre Literacidad y Aprendizaje

General Coordinators/Coordinadoras Generales:

Estela D'Angelo Menéndez

Laura Benítez Sastre

MINUTE BOOK

20th European Conference on Literacy

Complutense University of
Madrid 3-6 July, 2017



Organized by:



Together with:



With the support:



In collaboration with:





20TH EUROPEAN CONFERENCE ON LITERACY



Working together to encourage equity through literacy
communities: A Challenge of the 21st century

Complutense University of Madrid

3-6 July, 2017

MINUTE BOOK

Organized by:

AELE, Spanish Reading and Writing
Association

Research Group of UCM (Complutense
University of Madrid) “Communication and
Languages Studies for Inclusion and Equity
in Education”– ECOLÉ

In cooperation with:

IDEC, International Development in Europe
Committee of the International Literacy
Association

FELA, Federation of European Literacy
Associations



Leer y escribir con memes: configuración de identidades juveniles en la escuela

José Luis De Piero, Becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Tecnológicas (CONICET) y se encuentra desarrollando sus estudios para acceder al grado de Doctor en Letras. (ARGENTINA)

PALABRAS CLAVE: Memes, identidades juveniles, ciberdiscurso, alfabetización digital.

RESUMEN:

El presente trabajo persigue dos objetivos. Por un lado, anclar los memes de internet como un código con elementos y reglas propias de relación entre dichos elementos; por otro lado, analizar las formas en la que estos memes se convierten en elementos adecuados para la generación de discursos reflexivos de las identidades juveniles de los sujetos que los practican. Para lograr esto, en primer lugar, realizamos un análisis faneroscópico de los memes de internet, tomando algunos casos significativos, siguiendo la propuesta de C. S. Peirce retomada por Vitale (2004). A partir de este análisis que nos permite definir los memes como un código con reglas propias, realizamos un análisis de casos de producciones discursivas montadas en sitios web donde estos memes se emplearon para reflejar identidades, colectividades, y para fortalecer un discurso marcado generacionalmente. Consideramos que los discursos a los que apelan los memes pueden ser circunscriptos al concepto de “ciberdiscurso juvenil” de Palazzo (2010), por ser nacidos dentro de culturas juveniles y por ser principalmente practicados por jóvenes que se identifican como tales. Además, este código permite una expresividad que supera algunas limitaciones de la sola palabra escrita y brinda a los jóvenes nuevas herramientas para su comunicación, siendo, como analizamos al finalizar el trabajo, una posibilidad diferente para el trabajo en el aula.

INTRODUCCIÓN:

La palabra meme fue acuñada por Richard Dawkins (1976)¹, para definir “un nuevo tipo de replicador” que dará lugar a “un nuevo tipo de evolución”

¹ Todas las citas de esta obra y de las que se presenten en inglés son traducciones propias.



(1976, 193), son, para él, los genes de la memoria o de la cultura: “Ejemplo de memes son melodías, ideas, frases hechas, prendas de vestir, maneras de hacer cosas, jarrones o arcos de edificios. Al igual que los genes, (...) los memes se propagan saltando de cerebro a cerebro a través de procesos que, en un amplio sentido, podemos denominar imitación” (1976, 192) La palabra meme proviene del griego “μιμημα” que significa “algo imitado”, empleado porque la imitación es el modo de replicación de la cultura, la forma privilegiada para su transmisión.

El diccionario de Merriam Webster lo define como “una idea, una conducta o un estilo que se esparce de persona a persona dentro de una cultura”. Otra definición la encontramos en una infografía de la red sobre memes “Memes” (OpenSchools, 2010) que lo define como “una idea cultural, sea moda, tecnología o ideología, que se auto-multiplica y esparce entre las personas. Usualmente comparados con genes y evolución, un meme puede sufrir variaciones y mutaciones; pueden extinguirse o evolucionar junto a la sociedad. Un meme de internet, por otro lado, es una idea que se esparce velozmente a través (...) de internet. Es lo “viral” en un video “viral”

Esta última definición, siguiendo con la teoría de Dawkins, añade que, así como los genes pueden mutar y producir como consecuencia la evolución de una especie, los memes también son susceptibles de mutar y de hacer evolucionar la cultura.

Por su parte, Knobel & Lankshear (2007) indican que el empleo de memes está íntimamente relacionado con la “Alfabetización con A mayúscula”, en el sentido de que cada elemento, alterado, implica competencias tecnológicas, manejo de nuevos materiales y “generar sentidos, crear significados sociales y configurar identidades en la vida cotidiana” (Knobel y Lankshear, 2007, 220).

Los memes, además, comenzaron a salir de su esfera natural de circulación y se convirtieron en elementos propios de la cultura popular, adquiriendo un valor lingüístico importante, permitiendo un cambio de código para expresar ciertas ideas de manera distinta a como lo hacen los emojis o emoticones.

En el presente trabajo realizamos, en primera instancia, un análisis faneroscópico de los memes de internet, tomando algunos casos significativos, siguiendo la propuesta de C. S. Peirce retomada por Vitale



(2004).

En segundo lugar, realizamos un análisis de casos de producciones discursivas montadas en sitios web donde estos memes se emplearon para reflejar identidades, colectividades, y para fortalecer un discurso marcado generacionalmente.

Consideramos que los discursos a los que apelan los memes pueden ser circunscriptos al concepto de “ciberdiscurso juvenil” de Palazzo (2010), por ser nacidos dentro de culturas juveniles y por ser principalmente practicados por jóvenes que se identifican como tales.

OBJETIVOS:

Nuestra hipótesis fundamental es que los memes de internet son un código con elementos y reglas propias de relación entre dichos elementos; por ello, primero, intentaremos definir los memes a partir del análisis faneroscópico para luego analizar las formas en la que estos memes se convierten en elementos adecuados para la generación de discursos reflexivos de las identidades juveniles de los sujetos que los practican. Finalmente, intentaremos realizar una propuesta para la reflexión de esta práctica a la hora de incorporar estos elementos en el aula.

ANÁLISIS DEL CONTENIDO:

Los memes en tanto signo

El estudio de los memes nos conduce a dos interrogantes esenciales. Por un lado, qué procesos o qué fenómenos dan lugar al nacimiento de una nueva imagen que va a ingresar al mundo de la web y que de esa manera se convertirá en un signo más dentro del que denominamos “código de memes”. Por otro lado, qué es lo que hace que en determinada comunidad un meme represente ciertas cosas y en otra algo diferente.

Consideramos que los memes son un tipo de signo similar al signo lingüístico; esta afirmación está basada en un estudio desde los conceptos de la teoría Peirciana. Consideramos que los memes pueden ser pensados como representámenes, es decir, son signos, pero intentamos, aplicando las categorías de primeridad, secundaridad y terciaridad, analizar qué tipo de signos son, cuáles son los objetos a los que designan y cuáles son los interpretantes que intervienen en esta relación.



Como el mundo de los memes, ya lo dijimos, es amplio, consideraremos, dentro de los que se muestran de manera gráfica dos tipos para este trabajo: Los específicamente denominados “Rage guys” y otros personajes, que nosotros denominaremos, “Rage face”.

Denominamos “Rage Face” a “rostros” o escenas “congeladas” de determinados personajes que ingresan al mundo de los memes anclados a un significado específico. Dentro de los objetos dinámicos, externos a la semiótica, “la realidad” que concibe Peirce, se toma un elemento aislado. Por medio de un interpretante particular, es decir, en una situación comunicativa particular, ese elemento aislado adquiere un sentido, queremos decir con esto que queda fijado a un interpretante particular que lo vincula a un objeto diferente del dinámico, es decir, a un nuevo objeto inmediato.

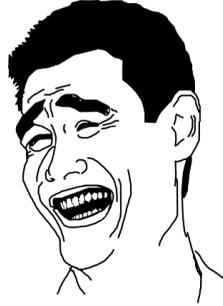
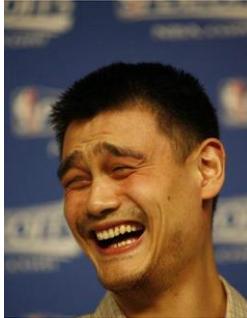
Para explicar esto tomaremos el caso del meme “Yao Ming”². Existe la persona Yao Ming, jugador de Basquetbol, que funciona aquí como objeto dinámico. Se tomó de él un gesto que hizo en una entrevista, se hizo un dibujo y se lo postuló como posible elemento de un Rage Cómic. Al tiempo, un usuario de la web Reddit, dijo que en la imagen Yao Ming pareciera decir “Bitch Please”, y eventualmente se posteo la imagen del rostro de Yao Ming con la leyenda “Dumb Bitch”. En la web reddit la etiqueta se cambió por “Fuck that guy” anclando el significado del meme a esta idea. Las palabras aquí toman una función importante, pues funcionan de interpretantes del representamen presentado anclándolo a un objeto inmediato diferente del dinámico. Lo interesante, es que este fenómeno se da en la web, en colaboración, por la participación de diferentes usuarios, lo que conlleva a que el significado pueda variar.

Siguiendo la teoría Peirciana, entendemos que el rostro de Yao Ming en el principio constituyó un sinsigno, pero con su convencionalización según las pautas y definiciones que se le ha otorgado en la red, cambiando así el modo en que se relaciona con el objeto, entonces ahora constituye un símbolo y, según Peirce, todo símbolo es necesariamente un legisigno y este queda asociado a que es la idea expresada en la frase “Bitch Please”, que es el interpretante, que, según Peirce sólo puede ser remático o indicial para este tipo de signos. En este caso, es complejo, pues a veces

² Sobre la historia de este meme y los datos que brindamos son extraídos y traducidos de KnowYourMeme.com (Brad Kim, n.d.) un sitio web dedicado exclusivamente al estudio de estos temas



Yao Ming se comporta como un símbolo remático y en otros casos como un símbolo dicente pues las ideas que comprende son más complejas.



Imágenes 1 y 2. Yao Ming Fuente: <http://knowyourmeme.com/memes/yao-ming-face-bitch-please>

Según KYM el meme puede ser usado o bien para chistes machistas o bien para demostrar una actitud de falta de respeto. Lo interesante del meme de Yao Ming es cómo su significado varía según la comunidad que lo emplee, pues cambia el interpretante al que se lo asocia.

En cuanto a los Rage guys, son una situación más complicada, pues no provienen de un objeto dinámico concreto, sino más bien abstracto. Son también símbolos, y por tanto legisignos, y en general remáticos, pues el interpretante es una idea, un sentimiento, una situación particular. En este caso el signo se presentó originalmente como un ícono de un índice de una idea abstracta, pero, al igual que los anteriores, con la convencionalización se convirtió en un símbolo.

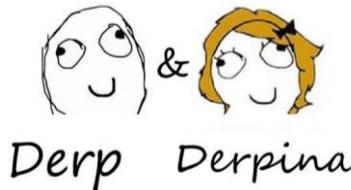


Imagen 3. Derp y Derpina. Fuente: <http://knowyourmeme.com/memes/derp>

Definidos así, vemos que los memes son signos, poseen un objeto inmediato que es una idea, un sentimiento, un pensamiento, una actitud ante la realidad, una reacción ante ciertos eventos. Nosotros al verlos



debemos reconocer en ellos esta idea, por medio del interpretante. El problema con los memes, para delimitar el interpretante, es que los objetos normalmente son complejos, es decir, no poseen un único objeto. El meme “Yao Ming”, como ya vimos, puede al mismo tiempo significar algo como “¡Por favor, mujer!”, que implica además una actitud de desprecio ante un comentario realizado por esa mujer, o puede significar indiferencia.

El objetivo de cada historieta, en todo caso, es asignar un interpretante dinámico que oscila entre los interpretantes inmediatos posibles de cada meme. La comunidad es quien define al interpretante final, o normal. Es sobre este interpretante que algunas páginas son catalogadas como de mala calidad o sencillamente malas, pues no asignan al meme su valor “original” o “convencional”.



Imagen 4: Rage cómic con distintos Rage Guys. Fuente: <http://knowyourmeme.com/memes/derp>

Pero, como afirmaba Dawkins, los memes pueden cambiar y mutar, para adaptarse mejor a ciertas situaciones. Así Rage guy se convirtió en “Derp” como un genérico, y Yao Ming como “Fuck that guy” en “Fuck no guy”, que significa asco o reticencia a cierta situación, y es el mismo rostro, pero, en vez de sonrisa, rasgos faciales de asco.

Lo que sucede en esos casos es que, al necesitar un signo para ideas contrarias o afines, se busca entre los memes algunos que puedan adecuarse a un cambio y así el código se enriquece: procedimientos de estos tipos se comparan a fenómenos de sinonimia o antonimia.

Los memes como códigos

Definimos al conjunto de memes como un código en tanto conjunto de



elementos y por otro lado como el conjunto de reglas que rigen, ordenan y relacionan dichos elementos.

En primer término, consideramos que el conjunto de memes es suficiente como para conformar mensajes complejos. Los vemos en algunas viñetas que no poseen ningún tipo de texto y donde se comprenden las imágenes y la trama narrativa sin necesidad de palabras.

Respecto a las reglas que rigen el código, es un tema que aún está en construcción. Hay algunas reglas básicas que tienen que ver con la regulación del interpretante inmediato de cada meme. Hay una tendencia a ubicar el meme al final del cómic para provocar el humor y otros memes que funcionan de puente entre otros dos: estos elementos serían una regla sintáctica. Por otro lado, hay algunas viñetas que reflexionan sobre sí mismas, en lo que podemos pensar como rudimentos de un meta-lenguaje memético.

Además, hay criterios de valoración que hacen que algunos elementos del conjunto sean mejor vistos o preferidos sobre otros elementos del conjunto, así, algunas páginas que aprueban cualquier elemento poseen una valoración negativa respecto de aquellas que respetan los sentidos y significados aprobados por la mayoría. También existen páginas que marcan alguna tendencia y se crean memes que adquieren total dominancia por sobre los demás elementos del conjunto.

Estos memes entran en uso cuando integran, por ejemplo, un texto más grande, como pueden ser los Rage Cómic. Estas historietas o cómics, circulan en la web en sitios especializados. Los memes como signos nacen en foros, en webs de discusión y en portales de imágenes. De allí, si son exitosos, se difunden al resto de la web y pueden llegar a los Rage Cómic y a formar parte de páginas específicas como como las de Facebook que, en la actualidad, son el medio privilegiado para su distribución.

Para ello, es fundamental la velocidad impuesta por el internet y la participación de miles de usuarios alrededor del mundo para darle difusión a estos signos y es necesaria la participación de muchos de ellos para ponerlos en funcionamiento, establecer o “convencionalizar” su significado y luego, más interesante aún, extraerlos de la pantalla y llevarlos a los entornos fuera de línea.



Los memes se utilizan y difunden a velocidades sorprendentes en la web y esto se debe a la posibilidad que brindan los sitios dedicados a los Rage Cómics para compartir y enlazar las publicaciones en otros sitios, incrustarlos en otras webs como en tumblr o en vlogger, o incluso, crear páginas subsidiarias en redes sociales como Facebook.

En el caso de Facebook, no sólo existe la página subsidiaria de sitios dedicados a los memes como puede ser 9gag, sino que, además, existen diversas páginas que se dedican a publicar memes de temáticas específicas, según ideologías políticas, religiosas, o sitios que se animan a generar tendencias como es el caso del sitio argentino “Eameo” que genera, mediante algunos procedimientos meméticos, contenido original que se vuelve viral por la alta relación con el contexto sociopolítico actual. Estos usos están asociados a la generación de nuevas formas de significación pues implica un proceso de apropiación más particularizado, y, en algunos casos, el hecho de ser tomado por los usuarios muchas veces tiene que ver con querer significar, de un modo particular, alguna situación o sentimiento: esta idea fue planteada por Coviello y Sarem (2008, 10), quienes elaboraron el concepto de “comunidades semióticas” para reconocer un “conjunto de individuos que comparten similares mecanismos de construcción de realidades, similares mecanismos de producción y desarrollo de procesos inferenciales y de conocimiento de sí mismos y del mundo que integran.”

Un usuario que sube una imagen con la que se siente identificado no sólo hace uso del significado del meme, sino que además lo refiere como parte de un mensaje nuevo, que va acompañado del comentario suyo debajo de la imagen constituyendo así un nuevo tipo de signo.

Los memes fuera de la red: Interpretación del mundo y aplicaciones didácticas

Foucault (1995), nos dice que hay dos grandes sospechas que siempre se habían levantado en Occidente sobre el lenguaje: la de que el lenguaje nunca dice exactamente lo que dice, y la de que hay muchas otras cosas que hablan sin ser estrictamente lenguaje. Los memes significan, y se resignifican, como vimos, de acuerdo a los usos que le den, de todo un espectro de posibles interpretantes, el interpretante final se va configurando más o menos estable. Los memes se convierten en un lenguaje, forman un sistema complejo, que se aprende en el uso, aprendiendo las reglas del juego.



Una vez que esto ha sucedido, el meme pasa a una nueva instancia, ya convencionalizado, ya constituyendo un elemento más del sistema, sale de la pantalla, sale del uso que le dio origen y se desplaza hacia nuevos espacios de circulación y atrae la atención del público. La existencia de merchandising con las Rage faces son un importante índice de este fenómeno, pero, por otro lado, su uso en situaciones de contradicciones y de crítica social nos alertan sobre una nueva manera de interpretar la realidad.

Los usuarios de los memes son conscientes de su incidencia en el mundo, son conscientes de su importancia y de que, además de significar lo que significan, también son un elemento que constituye la identidad de un determinado sector.

El meme, además, es un vehículo mediante el cual un grupo de sujetos que podemos caracterizar como jóvenes emplean para expresarse, no sólo dentro, sino también fuera de la red. Esto corresponde con el concepto de “ciberdiscurso juvenil” planteado por Palazzo (2010 y 2014). Esta investigadora plantea que los jóvenes hacen usos específicos del discurso basados en la horizontalidad, la interacción y la apropiación de los medios virtuales, considerando que existe la “formación de espacios discursivos emergentes y alternativos que paulatinamente se vuelven más convencionales y en los que las vivencias del ‘mundo real’ se integran a las del ‘mundo virtual’ como narraciones, representaciones, etc., en un campo de praxis online.” (Palazzo, 2014, 140). Estos discursos permiten a los jóvenes expresar sus modos particulares de ser en entornos donde hay alto grado de intersubjetividad con reglas propias que no son a-normativas, sino que circulan en entornos con lógicas discursivas propias. La salida de los memes de la pantalla es un intento de superación de los mecanismos de orden del discurso, son un intento de devolverle la voz al loco, al no escuchado, con un gesto nuevo, atrayente, grande, generoso en significaciones y que podemos enmarcar dentro de los procedimientos que determinan las condiciones de utilización de los discursos.

En este caso se tratan de las doctrinas que vinculan a los individuos a ciertos tipos de enunciación al mismo tiempo que les prohíben cualquier otro tipo de enunciación. La juventud queda ligada a cierto tipo de discurso, del cual no puede salir, su lucha se da intentando utilizar estos discursos para decir, para interpretar, para explicar las cosas de un modo diferente.



Los memes como forma de conocer y explicar la realidad

Si consideramos que los memes son un código específico y complementario al código verbal propio de cada usuario, podemos pensarlo también como uno distinto, como una lengua y como una forma de interpretar la realidad. Esto nos devuelve al problema de cómo comprendemos, a partir de esa “voluntad de verdad” de la que hablaba Foucault, y cómo interpretamos, definimos, caracterizamos, los objetos que están en el mundo.

Y es que, como afirma Grüner (1995, 11), “la interpretación no es un mero intento de ‘domesticación’ de los textos, sino toda una estrategia de producción de nuevas simbolicidades, de creación de nuevos imaginarios que construyen sentidos determinados para las prácticas sociales”, por lo tanto, estos cómics e imágenes que vamos a presentar intentan construir sentidos dentro de la práctica social en la que están enmarcados, y en las comunidades diferentes que los contextualizan.

Dice Grüner (1995, 22): “La interpretación, pues, no está destinada a disolver “falsas apariencias” de la cultura, sino a mostrar de qué manera esas “apariencias” pueden expresar una cierta verdad que debe ser construida por la interpretación.”

Ejemplo de esto lo encontramos, entre otros, en algunas apropiaciones que se realizan de la actividad creadora de memes para ejemplificar situaciones en la literatura. Es el caso de la profesora chilena que optó por dar a sus alumnos de tarea elaborar memes en base a la lectura de 100 años de soledad y que repercutió en los medios gráficos (Hola, 2016) Este es un uso posible de un lenguaje que se ofrece como una alternativa a las lenguas naturales, pero con la ventaja de que sus elementos son conocidos y manejados con mayor experticia por los adolescentes.



Imagen 5: Meme sobre 100 años de soledad. Fuente: <http://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-36500294>

Por otro lado, al ser los memes, en algún sentido, universales, su uso en las aulas de enseñanza de lenguas extranjeras se vuelve un recurso indispensable. Serían signos “puente” entre la lengua materna y la segunda lengua; los memes pueden ser empleados para el trabajo con el léxico, pero también, y sobre todo, para el trabajo con la pragmática, ya que, como vimos, es esta la función principal que le permite a los memes volverse tan versátiles.

Para un adecuado empleo de los memes se requiere, en primera instancia, conocer cuál es el manejo, y tomar una postura frente a qué tipo de elementos son: considerar a los memes como un código permite un trabajo y una aproximación desde los estudios semióticos y lingüísticos.

En segunda instancia, es importante entender que este código circula en determinados entornos y bajo lógicas de producción, distribución y consumo propias, relacionadas, sobre todo, con los discursos que vehiculizan representaciones de identidades juveniles, por lo cual, si se trabaja con jóvenes, la aproximación debe ser en propuestas constructivas e interactivas que permitan que sean ellos quienes construyan y reflejen estas lógicas en las tareas: este código permite una expresividad que supera algunas limitaciones de la sola palabra escrita y brinda a los jóvenes nuevas herramientas para interpretar otros discursos, traducirlos



a este código y comunicarse por medio de éste.

CONCLUSIONES:

Coincidimos con Fainholc (2004, 11) en que: “Leer en internet constituye la habilidad por excelencia de la sociedad de la información para acceder, interpretar y producir sentidos o significados válidos y valiosos dentro de un registro cultural simbólico nuevo, en términos semiológicos, históricos y tecnológicos, conformados en una red.”

Los jóvenes hacen un uso privilegiado de internet y poseen las habilidades y capacidades necesarias para comunicarse eficazmente en este medio, manejando distintos tipos de códigos simultáneamente y desarrollan una competencia comunicativa especial para los nuevos circuitos y lógicas de producción de sentidos.

En este sentido, nos parece fundamental destacar que es necesario comprender la existencia de estos modos discursivos propios de las juventudes, que es necesario estudiarlas para conocer y aplicar en la práctica docente. “Debemos aprender a leer y escribir en este dialecto propio del ciberespacio.” (De Piero, 2014, 99).

Uno de estos elementos del ciberdiscurso juvenil lo constituyen los memes, un código en tanto conjunto de unidades significativas y reglas de composición que rigen su uso. Este uso principal suele ser el humor, sin embargo, los usuarios han sido capaces de trasladar su significación a otros ámbitos.

Su diseño sencillo y los trazos torpes apuntan a otro sentido más profundo, que tiene que ver con la posibilidad de estar al alcance de un gran número de usuarios, continúan la lógica democratizadora y universalizadora de la web. Aquí los usuarios no son individuos artistas, sino que son personas con algo para decir, a la comunidad en general.

Los memes, además, son capaces de construir los objetos del mundo, brindarnos un nuevo modo de experiencia que nos permite interpretar la realidad a partir de nuestra comprensión.

Nos parece que este trabajo tiene las virtudes de haber contemplado un nuevo fenómeno y de haber dado algunas explicaciones a la luz de ciertas teorías.



Creemos que es necesario continuar con el estudio, pues son un campo abundante y rico para la construcción de significaciones y, por lo tanto, como objeto de estudio de la semiótica.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- Coviello, A. L., & Sarem, S. (2008). Búsqueda y recuperación del sujeto a lo largo de algunos desarrollos semióticos. *10º Congreso REDCOM "Contectados, Hipersegmentados y Desinformados en la Era de la Globalización"* (p. 1-11). Salta: Universidad Católica de Salta.
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene*. Oxford: Oxford University Press.
- De Piero, J. L. (2014). Comunidades lingüísticas y alfabetización digital: una propuesta de análisis del lenguaje en la web. *Itinerarios educativos. La revista del INDI*(7), 98-110.
- Fainholc, B. (2004). *Lectura Crítica en internet. Análisis y utilización de los recursos tecnológicos en educación*. Rosario: Homo Sapiens.
- Foucault, M. (1995). *Nietzsche, Freud, Marx*. Buenos Aires: El cielo por asalto.
- Grüner, E. (1995). Foucault: una política de la interpretación. In M. Foucault, *Nietzsche, Freud, Marx* (p. 9-28). Buenos Aires: El cielo por asalto.
- Hola, C. (2016, 06 11). "Cien años de soledad" en memes: las creativas estrategias de la profesora que conquistó a las redes con una tarea de literatura. *BBC - Mundo*. Tratto da <http://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-36500294>
- Kim, B. (s.d.). *Know Your Meme*. Tratto da <http://knowyourmeme.com/>
- Knobel, M., & Lankshear, C. (2007). Online Memes, Affinities, and Cultural Production. In M. Knobel, & C. Lankshear, *A new literacies sampler: New literacies and digital epistemologies* (Vol. 29, p. 199-227). Nueva York: Peter Lang.
- meme [Def 1.]. (s.d.). In *Merriam Webster Online*. Tratto il giorno abril 20, 2016 da <https://www.merriam-webster.com/dictionary/meme>
- OnlineSchools. (2010, 09). Memes [Infografía]. Tratto da <http://2o660w45nz1wz35qb37xws7wqb.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2010/09/A-Guide-To-Internet-Memes.jpg>
- Palazzo, M. G. (2010). *La juventud en el discurso: Representaciones sociales, prensa y chat*. San Miguel de Tucumán: Facultad de Filosofía y Letras - Universidad Nacional de Tucumán.
- Palazzo, M. G. (2014). El discurso juvenil en el ciberespacio: expresión de subjetividades y mecanismos de interacción. In A. Parini, & M. Giammatteo, *Lenguaje, discurso e interacción en los espacios virtuales* (p. 131-145). Mendoza: Facultad de Filosofía y Letras - Universidad