

BREVIARIO

lallengua del odio

Alt-right

La novedad de la “derecha alternativa” no radicó tanto en un programa político original sino en haber encontrado, en el magma de los blogs, los foros y las redes sociales, una forma de articular descontentos diversos respecto a cierto consenso progresista. Bajo esa denominación, confluyeron nacionalistas blancos, neorreaccionarios, libertarios radicales, antifeministas y comunidades surgidas de internet que compartían menos un cuerpo doctrinario que un mismo repertorio de adversarios. Sin embargo, tras la manifestación llamada *Unite the Right*, celebrada en Charlottesville en 2017, donde confluyeron organizaciones abiertamente supremacistas, neonazis y simpatizantes del *Ku Klux Klan*, el término quedó definitivamente asociado a la extrema derecha racista y comenzó a ser abandonado incluso por muchos de quienes habían contribuido a difundirlo.

Bullshit

Aunque el término *bull* para referirse a un discurso pretensioso o insustancial se remonta al siglo XVII y *bullshit*, desde comienzos del siglo XX se utiliza para designar disparates o palabrería vacía, adquirió un significado filosófico preciso a partir de la publicación, en 1986, de *On Bullshit*, un ensayo del filósofo estadounidense Harry Frankfurt para *Raritan Quarterly Review* que en el 2005 se convertiría en éxito en ventas luego de ser publicado por la Universidad de Princeton. El texto establece una distinción decisiva entre la mentira y el *bullshit*. Mientras el mentiroso reconoce la existencia de la verdad e intenta ocultarla, el *bullshitter* se caracteriza por su radical indiferencia hacia ella o hacia cualquier hecho que contradiga sus argumentos: su objetivo no consiste en describir el mundo, sino en producir un determinado efecto sobre quien lo escucha. El *bullshit* describe un régimen discursivo diferente, uno en el que la verdad deja de constituir un problema. Ya no se trata de decidir si un enunciado es verdadero o falso, sino de medir su capacidad para suscitar adhesión, indignación o conflicto. En ese desplazamiento reside la actualidad del concepto: el éxito del *bullshitter* no consiste en engañar, sino en instalar un discurso cuya enunciación puede prescindir de la verdad para sostenerse. Esta característica se trasladó al análisis de la inteligencia artificial y los modelos de lenguaje para

resaltar su falta de compromiso con la verdad y su objetivo de construir argumentos apoyados únicamente en la verosimilitud.

Cancelar

Se habla de *cultura de la cancelación* para referirse a una forma de exclusión, boicot o rechazo a una persona u organización por sus comentarios o acciones. En sintonía con una de las acepciones de la RAE para el verbo cancelar (“borrar de la memoria, abolir o derogar”), el fenómeno busca eliminar la relevancia pública del afectado, principalmente, en redes sociales. El término también se ha expandido en el vocabulario coloquial, especialmente entre los jóvenes: ante un mensaje no respondido, “estás cancelado”.

Si bien el concepto cobró fuerza en los últimos años, su origen está vinculado a la música: la Enciclopedia Británica sitúa su primera aparición en 1981 en la canción del grupo disco Chic, “*Your Love Is Cancelled*”, que comparaba una ruptura amorosa con la cancelación de un programa de TV. Hacia 2014, el término resurgió de forma sarcástica en la comunidad digital afroamericana Black Twitter para ignorar colectivamente a alguien. Si una figura pública decía algo racista o problemático, la comunidad respondía “cancelado” a modo de boicot individual.

El movimiento #MeToo consolidó el salto al plano institucional, demostrando que la cancelación digital puede derivar en despidos o pérdidas de contratos en el mundo real.

La cultura de la cancelación divide opiniones: sus críticos denuncian que promueve la censura y debilita la libertad de expresión, mientras que sus partidarios lo defienden como un recurso legítimo para sancionar conductas discriminatorias y visibilizar la exigencia de justicia social.

Deepfake

El término se popularizó a fines de 2017 en *Reddit*, donde una comunidad asociada al nombre “*deepfakes*” difundía videos pornográficos con sustitución de rostros, obtenidos mediante técnicas de aprendizaje profundo. Nacido de la combinación entre “*deep*” y “*fake*”, el vocablo pasó luego a designar, de manera más amplia, imágenes, audios y videos sintéticos o manipulados con inteligencia artificial capaces de parecer auténticos. Aunque pronto fue presentado como una amenaza para la información y la democracia, su primera expansión pública estuvo ligada, sobre todo, a la pornografía no consentida y a la sexualización violenta de mujeres. Casos como los de Rana Ayyub, Taylor Swift o las campañas de acoso en escuelas y plataformas muestran que, además de servir a la desinformación, los *deepfakes* funcionan como una tec-

nología de humillación, intimidación y disciplinamiento. Más que una simple falsificación audiovisual, el *deepfake* nombra hoy una de las formas más eficaces del hostigamiento digital.

Excepción

En *Los ingenieros del caos*, el escritor italiano Giuliano Da Empoli se refiere a internet a partir de la situación de excepción que introduce el carnaval. Durante la Edad Media y el Renacimiento, el carnaval implicó la suspensión temporal de prohibiciones y jerarquías, lo que favorecía la proliferación de burlas, obscenidades y todo tipo de desenfrenos. Esta suspensión no solo resultaba inevitable, sino que era constitutiva de la economía de goce colectiva propia de la fiesta. Sin embargo, la particularidad del planteo de Da Empoli radica en que esa situación de excepción descansaba en el uso de máscaras. El anonimato y la posibilidad de asumir otras identidades que brindaba el carnaval no solo permiten establecer una analogía con el mundo digital contemporáneo, sino también comprenderlo como un escenario especialmente propicio para la emergencia del odio. Como señala en la introducción de su libro: “Mientras tanto, la máscara colectiva se ha trasladado a internet, donde el anonimato tiene el mismo efecto desinhibidor que, hace tiempo, nacía al ponerse un disfraz. Los *trolls* son, por tanto, los nuevos saltimbanquis”.

Funar

Aunque su etimología remite al concepto de “pudrirse” en mapuche, el término se instaló en Chile para nombrar los escraches frente a las sedes de la represión, acepción por la cual fue reconocido como un americanismo. En el registro coloquial de ese país, también te dicen que “funaste” algo si arruinaste un juego o un plan.

Sin embargo, su salto como neologismo digital global llegó en 2020 de la mano del videojuego *Among Us*. En la dinámica de este juego, los participantes debían unirse para señalar al impostor de la nave y expulsarlo; a esa acción de delatar y desacreditar colectivamente al sospechoso se la llamó “funa”. De ahí, la palabra colonizó las redes de todo el mundo para definir la exposición pública de conductas reprochables; una acción que se diferencia de la cancelación, siendo la funa la denuncia y la cancelación la respuesta colectiva.

Hater

a diferencia de muchos otros términos del léxico contemporáneo del odio, el uso actual del término *hater* no surge en las redes sociales, sino en la cultura del hip hop estadounidense de las décadas del 80 y 90. En Notorius B.I.G o Ice-T, pero también en Taylor Swift, el término *hater* puede referirse a quien critica o ataca el éxito ajeno movido por la envidia. Con la expansión de los foros, los blogs y, sobre todo, de las redes sociales, emergen los antifans, un público definido por el desagrado hacia figuras públicas, géneros o éxitos del momento. Con ellos el término experimentó un nuevo desplazamiento semántico, ya que dejó de remitir exclusivamente a la envidia para nombrar a quienes utilizan el espacio digital como escenario privilegiado para desacreditar, hostigar o provocar de manera sistemática. En ese proceso, el *hater* pasó de asociarse a la envidia para a designar una modalidad específica de intervención en la conversación pública.

Ira

El filósofo alemán Peter Sloterdijk sitúa el nacimiento simbólico de Occidente en un significativo: la ira. No es casual que la primera palabra de la *Ilíada* sea precisamente *mênis*, la cólera de Aquiles. Para Sloterdijk, esa elección inaugura una tradición cultural que concibe la ira como una fuerza originaria capaz de poner en movimiento la historia. Retomando y desplazando la perspectiva inaugurada por Heidegger en *Ser y tiempo*, sin discutir la centralidad de la temporalidad para la pregunta por el ser, propone que la comprensión de la historia política de Occidente exige atender a la economía de las energías *thimóticas*: el orgullo, la indignación, el deseo de reconocimiento, el impulso de autoafirmación y la exigencia de justicia. En un intento por restituir la centralidad de estas energías, Sloterdijk formula una crítica a la tradición psicoanalítica –desde Freud hasta la *ego psychology*– a la que reprocha haber subordinado los afectos *thimóticos* al paradigma de la erótica. Aunque esa crítica descansa en una lectura insuficiente de la pulsión de muerte freudiana y desconoce parcialmente los desarrollos posteriores del psicoanálisis, ello no resta valor a lo que constituye una de las investigaciones más minuciosas sobre la historia política de la ira.

El declive de los grandes ideales colectivos es correlativo, según Sloterdijk, a la quiebra de los “bancos de ira”, es decir, de aquellas instituciones capaces de recoger, acumular y administrar políticamente la indignación y el resentimiento de amplios sectores sociales. Durante siglos, religiones, revoluciones y grandes movimientos políticos funcionaron como depósitos donde la ira podía conservarse, diferirse y orientarse hacia una promesa de justicia futura. La crisis de esos bancos no implica la desaparición de la ira, sino la pérdida de los dispositivos capaces de darle una dirección colectiva. En las sociedades contemporáneas, esas energías aparecen

dispersas, sin mediaciones estables que las organicen, disponibles para ser capturadas y movilizadas por nuevas formas de comunicación y de liderazgo político.

JP

El término “JP” puede referirse a varios conceptos, desde acrónimos de partidos políticos hasta abreviaturas de insultos, dependiendo del contexto. El insulto “Jap” (relacionado con Japón) es un término despectivo en inglés para referirse a las personas de origen japonés. Se popularizó principalmente durante la Segunda Guerra Mundial. Nació como una abreviatura inofensiva en el siglo XIX, pero debido al conflicto bélico y a la propaganda estadounidense, adquirió una connotación profundamente xenófoba y racista.

En el contexto de redes sociales, el término “JP” surgió recientemente en transmisiones en vivo o redes sociales; está ligado a la política y a *influencers*. Se hizo viral el caso de creadores de contenido como los *streamers* y extranjeros que, al hablar sobre los resultados de elecciones peruanas, usaron la sigla JP para referirse al partido político Juntos por el Perú (liderado por Roberto Sánchez) de forma despectiva hacia sus votantes. Esto desató una gran polémica legal e investigaciones por parte del Ministerio de Cultura y el Ministerio Público.

Fake news

Este término (*noticias falsas*) existe en inglés desde fines del siglo XIX para referirse a noticias inventadas o engañosas. Su uso permaneció marginal hasta la campaña presidencial estadounidense de 2016 cuando comenzó a adquirir su significado contemporáneo: contenidos deliberadamente falsos, con apariencia de información periodística legítima, difundidos con fines económicos o políticos. Poco después, el término sufrió un desplazamiento semántico decisivo cuando Donald Trump comenzó a utilizarlo para desacreditar informaciones periodísticas que lo contrariaban. Dejó así de nombrar un tipo de contenido verificable para convertirse en un recurso retórico, dentro de la disputa política, dirigido ya no a la noticia, sino al medio o al periodista que la produce. Su difusión coincidió con la consolidación de la noción de posverdad entendida como una época en la que los hechos objetivos pierden eficacia frente a las emociones, las creencias y las identificaciones en la conformación de la opinión pública. En este marco, las *fake news* se constituyen en uno de los principales vehículos de la desinformación. Paradójicamente, el propio término reproduce el mecanismo que pretendía denunciar: dejó de designar una noticia falsa para convertirse en una etiqueta destinada a descalificar a quien la enuncia.

Manosfera

El término comenzó a circular en 2009 para designar un conjunto de comunidades masculinas en internet y fue popularizado en 2013 por Ian Ironwood, bloguero y autor estadounidense vinculado al propio ecosistema de la *manosfera*, cuando publicó *The Manosphere: A New Hope for Masculinity*. Con esa expresión designó un espacio discursivo, predominantemente virtual, integrado por blogs, foros y comunidades que afirman representar los intereses masculinos en un mundo supuestamente dominado por el feminismo. Con el tiempo, el término dejó de nombrar una comunidad específica para convertirse en la denominación de un ecosistema heterogéneo que reúne activistas por los derechos de los hombres (*Men's Rights Activists*), *pick-up artists*, comunidades *MGTOW*, *incels* y otros grupos unidos por una narrativa común de agravio masculino y oposición al feminismo. En los últimos años, diversos medios han señalado que algunos de los tópicos característicos de la *manosfera* —la crisis de la masculinidad, el declive de la familia tradicional, la desconfianza hacia el feminismo y la reivindicación de roles de género tradicionales— han comenzado a incorporarse al discurso de referentes de la nueva derecha y del conservadurismo contemporáneo, dejando de circular exclusivamente en foros y comunidades digitales para proyectarse sobre el debate público.

NPC (Non- Player Character)

El término *NPC* fue transformándose hasta su significación actual. Nace en 1974, con la primera edición del juego de rol *Dungeons & Dragons*. Allí designa a los personajes no controlados por un jugador, sino por el "Dungeon Master", el árbitro de la partida. Lejos de ser accesorios, los NPC eran indispensables para la consistencia del mundo ficcional: sostenían el escenario para que otros jugaran. Con la expansión de los juegos de rol a los videojuegos, a fines de los años 70, el término migra al *software*. Conserva su sentido técnico (personaje no controlado por el jugador), pero desaparece la figura de árbitro humano: el NPC pasa a ser gobernado por un programa con respuestas y conductas predeterminadas. Este desplazamiento resulta decisivo para su evolución posterior. El salto al insulto ocurre en julio de 2016, cuando el término comienza a aplicarse a interlocutores humanos en discusiones en línea. Desde entonces, NPC deja de nombrar un tipo de personaje de videojuegos para convertirse en una forma de descalificación extendida en la cultura digital. Se utiliza para presentar al otro como alguien que repite discursos, sigue tendencias o actúa mecánicamente, negándole así la singularidad de un pensamiento propio y reduciéndolo a un mero ejecutor de guion ajeno. La genealogía del término permite ubicar la inversión que allí se produce: lo que nació como una función sostenida y animada por un Otro termina convertido en una figura a la que se le niega la existencia misma de un sujeto detrás del enunciado.

Troll

El uso actual del término no deriva directamente de las criaturas de la mitología nórdica –aunque esa asociación contribuyó más tarde a fijar su significado popular–, sino de una práctica de pesca denominada trolling, que consiste en arrastrar un señuelo por el agua esperando que algún pez muerda el anzuelo. A su vez, algunos estudios etimológicos remontan el verbo inglés *to troll* al francés antiguo *troller*, equivalente a vagabundear o merodear en busca de una presa. A comienzos de la década de 1990, en Usenet, una de las primeras comunidades de discusión de internet, los usuarios veteranos comenzaron a publicar, con fingida seriedad, mensajes sobre temas ya ampliamente debatidos o deliberadamente provocadores para que los recién llegados cayeran en la trampa y respondieran de buena fe para diversión de los demás. Con la expansión de internet proliferaron los vagabundos que deambulan por las redes intentando arrastrar a alguien a las profundidades de una discusión inútil, utilizando todo tipo de provocaciones como anzuelos.

Ultra

En su libro y proyecto de comunicación *Epidemia ultra*, Franco Delle Donne separa el adjetivo *ultra* del sustantivo *derecha*, al que habitualmente aparecía asociado. Con ello busca dar cuenta de una constelación política y comunicacional cuyas características comunes no radican tanto en una identidad ideológica homogénea como en una forma compartida de intervenir en el espacio público: la construcción permanente de un objeto de rechazo mediante teorías conspirativas, la movilización de miedos y resentimientos, y la capacidad de convertir a individuos que habitualmente permanecían aislados en una legión movilizadora menos por una causa común que por la afectación a nivel del cuerpo.