

# MEME

Da evoluzione culturale  
a comunicazione digitale



**Politecnico di Torino**

**Corso di Laurea Triennale  
in Design e Comunicazione**

**Tesi di Laurea Triennale**

**MEME.  
DA EVOLUZIONE CULTURALE A  
COMUNICAZIONE DIGITALE**



**Relatore**  
**Agostino Pinna Pintor**

**Candidato**  
**Rosadini Alberto**

**Dicembre 2025**

# Sommario

Introduzione .....	1
Capitolo 1: La memetica.....	5
1.1 The Selfish Gene.....	6
1.1.1 La teoria dei giochi.....	7
1.1.2 Meme.....	9
1.1.3 Critiche .....	10
1.2 Basi memetiche .....	12
1.2.1 Biologia evoluzionistica.....	13
1.2.2 Psicologia cognitiva.....	15
1.2.3 Scienze sociali .....	16
1.2.4 Teoria dei sistemi complessi .....	20
1.3 Logica dei meme.....	22
1.3.1 Virus della mente.....	23
1.3.2 Decodifica e Ricodifica.....	25
1.3.3 Facile non utile .....	28
1.3.4 Replicatori universali .....	30
Capitolo 2: La cultura di internet.....	35
2.1 I primi meme digitali .....	36
2.1.1 Gatti.....	37
2.1.2 Layer .....	39
2.1.3 Il mondo al passo dei meme.....	41
2.2 Casi studio.....	44
2.2.1 Pepe The Frog.....	44
2.2.2 Tendenze .....	50
2.2.3 Conoscere il meme .....	54
2.2.4 Replicatori digitali .....	58
2.2.4.1 Rickroll .....	61
2.2.4.2 Loss.....	63
2.2.4.3 Italian Brainrot.....	65

Capitolo 3: Pratiche memetiche in contesti digitali .....	71
3.1 Sperimentazione .....	72
3.1.1 Scelta ambienti digitali.....	73
3.1.1.1 Magic: The Gathering.....	74
3.1.1.2 Helldivers.....	75
3.1.1.3 Marvel.....	76
3.1.2 Realizzazione meme.....	77
3.2 Condivisine meme .....	90
3.2.1 Magic: The Gathering .....	92
3.2.1.1 Ape together strong.....	92
3.2.1.2 Remove a land .....	94
3.2.1.3 Do you pay the one? .....	95
3.2.1.4 Punti chiave analisi.....	96
3.2.2 Helldivers .....	98
3.2.2.1 Me as a LV 150 .....	98
3.2.2.2 Defending Hellmire.....	100
3.2.2.3 Meme 3: Fireworks.....	101
3.2.2.4 Punti chiave analisi.....	102
3.2.3 Marvel .....	104
3.2.3.1 Spieder-Verse.....	104
3.2.3.2 Marvel Zombie.....	105
3.2.3.3 Everywhere i go.....	107
3.2.3.4 Punti chiave analisi.....	108
3.3 Esito sperimentazione .....	110
3.3.1 Replicatori universali.....	110
3.3.2 Analisi Helldivers.....	112
3.3.3 Analisi Magic: The Gathering.....	114
3.3.4 Analisi Marvel .....	116
3.3.5 Note generali .....	117
Riflessioni finali .....	122

MEME  
DA EVOLUZIONE  
CULTURALE A  
COMUNICAZIONE  
DIGITALE

Introduzione

# Che cosa è un meme?

Se si dovesse fare questa domanda a qualcuno, molti risponderebbero con «Le immagini divertenti che vedo su Instagram», «Una battuta che mi ha raccontato un amico» o «I video dei gattini che mi manda la mia ragazza». Queste definizioni non sono sbagliate, ma riduttive. Il termine meme nasce in **ambito scientifico** per definire la **diffusione della cultura** all'interno delle società umane e, solo in seguito a numerose rielaborazioni, internet li ha resi una parte integrante del suo mondo.

## **Quanta differenza esiste tra meme culturali e meme digitali?**

Per poter rispondere a questa domanda è necessario avventurarsi nella **memetica**, il campo di studio dei meme, partendo dai suoi albori, studiandone i principali ricercatori e detrattori, le **teorie** che vi ruotano attorno e i **meccanismi** che ne definiscono il funzionamento. Una volta compresi i fondamenti teorici della memetica, il passo successivo consiste nel **tracciare l'evoluzione del concetto** di meme dal suo significato originale fino alla sua rielaborazione in chiave digitale. Con l'avvento di internet e delle piattaforme social, il meme ha infatti subito una profonda **trasformazione semantica** e funzionale: da elemento teorico, diventa uno strumento concreto, capace di veicolare messaggi, emozioni e opinioni attraverso forme visive e testuali.

## **Dove si trovano i meme?**

Una persona oggi con meme può indicare quasi qualsiasi contenuto diffuso in rete: una foto di un cane, un video di un comizio politico o un nuovo balletto di *TikTok*.

Questi contenuti e la loro evoluzione hanno permesso lo sviluppo di intere comunità, con linguaggi e una propria cultura, portando con sé complesse **dinamiche sociali**. Questi luoghi digitali si sono sviluppati, nel corso degli anni, sempre in ambienti diversi, come *Facebook*, *Instagram*, *X* (il nuovo *Twitter*) o *4chan* per poi, in un modo o nell'altro, andare a sfociare nel mondo reale.

## **Perché studiare i meme?**

Negli ultimi anni i social network sono entrati a far parte della quotidianità di moltissime persone, diventando una componente ormai strutturale della società contemporanea. Abitudini, ideologie e opinioni si modellano sempre più attraverso ciò che circola online, in un ambiente dove i confini tra informazione, intrattenimento e partecipazione risultano sempre più sfumati.

I meme si dimostrano uno degli strumenti principali nella **comunicazione su internet**: forme sintetiche, ironiche e altamente condivisibili che condensano idee complesse in **messaggi immediati**. Comprendere le ragioni per cui abbiano una forte influenza sulla società è un tassello fondamentale per sfruttarne il **potenziale comunicativo** e riconoscere le possibili **problematiche socioculturali**.

Non sorprende che anche tra le aziende e le istituzioni si sia iniziato ad utilizzare questo linguaggio, cercando di sfruttarlo per stabilire un legame più diretto e autentico con il pubblico, anche se con risultati altalenanti.

Analizzare queste dinamiche permette di comprendere non solo come i meme influenzano il linguaggio e la cultura online, ma anche come la loro logica stia ridefinendo il modo di comunicare tra individui e della società.



# LA MEMETICA

## Capitolo 1

«*Un meme è l'unità di trasmissione culturale o un'unità di imitazione*»

Questa è la definizione che **Richard Dawkins** propose nel 1976 per introdurre il concetto di **meme**, il nuovo tipo di replicatore culturale. Il termine è tratto dal celebre volume *The Selfish Gene (Il gene egoista)*, opera che ha segnato un punto di svolta non solo nella biologia evoluzionistica, ma anche nelle riflessioni sul rapporto tra natura e cultura. In questo libro, Dawkins non si limita a discutere i meccanismi della selezione naturale, ma affronta anche una serie di comportamenti apparentemente paradossali e irrazionali nel quadro della teoria darwiniana sull'evoluzione, come l'altruismo, cercando di dimostrarne la logica nascosta.

Il concetto di meme nasce dunque in un contesto più ampio di **riflessione sull'evoluzione**, ponendosi come un tentativo di individuare **un'unità minima di trasmissione culturale**, paragonandola al gene in ambito biologico. Sebbene la definizione offerta da Dawkins sia chiara ed evocativa, per comprenderla è necessario approfondire i contenuti del libro da cui proviene: solo così diventa possibile cogliere la portata innovativa della teoria memetica, le potenzialità e le tematiche di cui si occupa.

# 1.1 The Selfish Gene

In *The Selfish Gene* la tematica centrale non riguarda i meme e le loro implicazioni. Di fatto, il termine appare solo alla fine, e definisce il sistema in cui la cultura si trasmette nella società. I punti cardine dell'opera riguardano la sopravvivenza e la diffusione dei geni, partendo dalla loro origine, fino a definire sistemi più complessi.

Il termine **selfish** del titolo, che significa **egoista**, non deve essere interpretato in senso morale, come se i geni **volessero o decidessero** qualcosa. Richard Dawkins lo usa come metafora: esso, infatti, sintetizza il modo in cui i geni funzionano all'interno dell'evoluzione naturale. Un gene è egoista perché tende a **replicarsi con successo**: esso vuole aumentare le proprie probabilità di sopravvivenza all'interno dell'ambiente in cui si colloca e, in particolare, la sua capacità di essere trasmesso alle generazioni successive. La cattiveria o l'egoismo non riguardano quindi la **macchina per la sopravvivenza**<sup>1</sup> che lo porta, ma il fatto che i geni competono per la sopravvivenza nel lungo periodo. Le macchine per la sopravvivenza

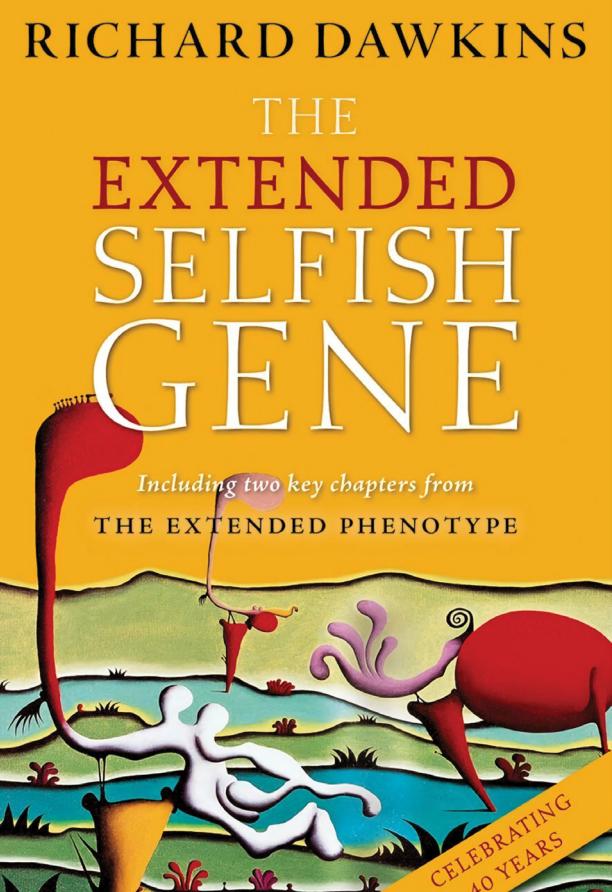
sono tutti organismi (piante, animali ed essere umani) che sono state costruite, nel corso dei secoli, dai geni, rendendole di generazione in generazione sempre più complica-



Figura 1.  
Richard Dawkins  
«Siamo macchine per la sopravvivenza-veicoli robotici programmati alla cieca per preservare le molecole egoiste note come geni.»

<sup>1</sup> Termino utilizzato da Richard Dawkins in *The Selfish Gene* per indicare tutti gli esseri viventi, che siano piante, animali o esseri umani.

Figura 2.  
*The Selfish Gene*



te. Questo concetto porta alla concezione che non è l'individuo o il gruppo a essere il mezzo con cui la specie si seleziona, ma bensì il gene stesso.

Il concetto di **selezione di gruppo**<sup>1</sup> era molto popolare alla pubblicazione del libro e questo nuovo paradigma di concezione dell'evoluzione risultò essere un enorme cambiamento. L'egoismo dei geni può infatti portare anche comportamenti altruistici, come aiutare altre macchine per la sopravvivenza, nonostante possa sembrare controintuitivo: aiutare un fratello o una sorella può sembrare un sacrificio per l'individuo, ma per i geni è vantaggioso, perché i parenti condividono gran parte del patrimonio genetico e questo potrebbe permettere ad essi di potersi riprodurre più facilmente.

## 1.1 La teoria dei giochi

Ad avvalorare ulteriormente questa tesi, Richard Dawkins prende in considerazione la **Teoria dei giochi**<sup>2</sup>: si tratta di una scienza che si avvale dei modelli matematici più complessi per studiare come ciascun partecipante ad una competizione matura razionalmente le giuste decisioni, sviluppando così le **strategie** adeguate a ottenere il massimo risultato. In particolare, viene applicata in ambiti come l'economia e le scienze sociali per prevedere i possibili comportamenti in un ambiente

<sup>1</sup> Vero Copner Wynne-Edwards, *Animal Dispersion in Relation to Social Behaviour*, 1962. Concetto per cui gli individui di una società avrebbero potuto sacrificare parte del proprio successo riproduttivo personale per mantenere stabili le popolazioni e aumentare le probabilità di sopravvivenza del gruppo.

<sup>2</sup> *Theory of Games and Economic Behavior*, John Von Neumann, Oskar Morgenstern, Princeton University Press, Princeton, 1944.

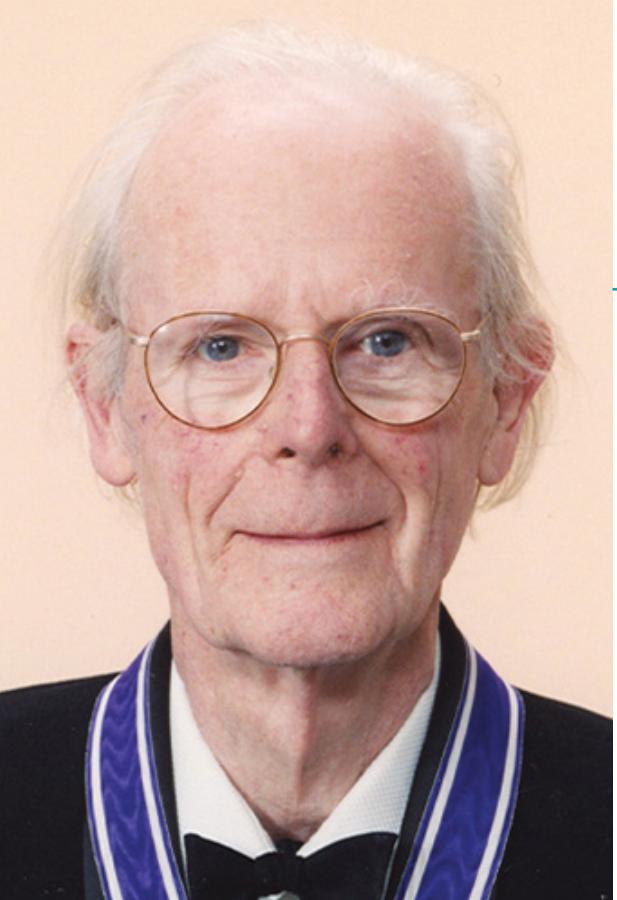


Figura 3.  
John Maynard Smith

il cosiddetto **gioco del falco e della colomba**, introdotto nel 1973 da John Maynard Smith e successivamente ripreso da Dawkins. In questo modello, i comportamenti degli individui vengono schematizzati come due strategie opposte:

- **Il falco**, che rappresenta un atteggiamento aggressivo, pronto a combattere per ottenere le risorse;
- **La colomba**, che simboleggia un atteggiamento pacifico, incline a evitare lo scontro e a ritirarsi davanti a un avversario aggressivo.

Se una popolazione fosse composta esclusivamente da falchi, la competizione diventerebbe estremamente **costosa**: i continui scontri porterebbero a ferite e alla diminuzione complessiva delle probabilità di sopravvivenza. Al contrario, una popolazione formata solo da colombe risulterebbe **vulnerabile**: l'arrivo anche di un singolo falco basterebbe a garantirgli un vantaggio netto, poiché riuscirebbe ad appropriarsi delle risorse senza opposizione. La dinamica che si osserva è

quindi l'instaurarsi di un **equilibrio**: si verrà a creare una proporzione in cui falchi e colombe possono convivere e mantenere una stabilità evolutiva. In conclusione, nessuna delle due strategie può prevalere da sola in modo assoluto.

### 1.1.2 Meme

Tutte queste argomentazioni portate avanti da Richard Dawkins sono propedeutiche per parlare di una delle parti fondamentali del suo libro: il modo in cui la cultura e le tradizioni si evolvono nel corso delle generazioni e della storia. È in questo momento che entrano in gioco i **meme**.

Un meme è l'unità di trasmissione della cultura, che può assumere la forma di qualsiasi tipo di **comportamento, abitudine o tradizione** che è stato condiviso, appreso o insegnato nel corso della vita di un individuo, attraverso l'interazione sociale e le influenze esterne. Esso, infatti, rappresenta un tipo di informazione che viene inviata con l'ausilio di gesti, parole o scritte e che a sua volta viene acquisita attraverso l'utilizzo dei cinque sensi. Il processo che si applica è quello dell'**imitazione**, ovvero della mimesi, in cui un individuo cerca di copiare i comportamenti altrui, capendone il funzionamento e i vantaggi che ne derivano. Tale processo è generalmente **imperfetto**, poiché l'imitazione presenta delle picco-

in cui i giocatori agiscono in **modo strategico** e non dettato dal caso. In una situazione come questa, la vittoria non è solamente dettata dall'aggressività o dalla prevaricazione sugli altri, ma anche su **comportamenti pacifici** e di supporto reciproco. Lo stesso concetto si può applicare alle macchine per la sopravvivenza, che non necessitano di essere costantemente in lotta tra di loro per poter sopravvivere.

Un esempio particolarmente efficace per comprendere l'applicazione della teoria dei giochi in biologia è

le differenze e cambiamenti dalla versione originale, le quali possono condurre a dei mutamenti culturali. Inoltre, diversi comportamenti possono perseguire il medesimo scopo: questo porta a una selezione delle strategie più efficaci, garantendo la sopravvivenza e la futura trasmissibilità di quelle più vantaggiose.

### 1.1.3 Critiche

La memetica si basa su una **metafora genetica**: paragona i meme ai geni. In modo più specifico, paragona l'evoluzione di un sistema complesso come la cultura umana all'evoluzione darwiniana delle specie. Molti biologi tradizionalisti giudicarono questa impostazione eccessivamente speculativa e poco scientifica, sostenendo che Dawkins stesse applicando in modo forzato concetti validi in biologia a un ambito troppo complesso e poco definito per essere trattato con gli stessi strumenti analitici, ovvero quello culturale.

Per questo motivo *The Selfish Gene* non venne accolto inizialmente con particolare entusiasmo dalla comunità scientifica: il libro metteva in discussione teorie sui processi evolutivi che, fino a quel momento, erano considerate consolidate. Le critiche si concentrano soprattutto sullo screditare la nuova disciplina della **memetica**, accusata di essere una pseudoscienza per la mancanza di una base empirica solida e per l'assenza di un meccanismo replicativo chiaro e dimostrabile. Secon-

Figura 4.  
Stephen Jay Gould, paleontologo, uno dei principali detrattori delle teorie memetiche esposte da Richard Dawkins

do i detrattori, l'approccio risultava eccessivamente semplificativo e riduzionista oltre a non tener conto della complessità dei fattori che influenzano realmente l'evoluzione biologica e culturale.

Altri studiosi, inoltre, considerarono fuorviante la scelta del termine **egoista** per definire i geni. L'accusa era che tale espressione attribuisse in maniera impropria caratteristiche antropomorfe a entità prive di coscienza come i geni, come ad esempio volontà e intenzionalità<sup>1</sup>. L'intento di Dawkins era chiaramente provocatorio: scelse deliberatamente un termine forte per rompere con le vecchie idee di selezione di gruppo e sottolineare che l'evoluzione non opera per il bene della specie o dell'individuo, ma per il successo dei replicatori fondamentali, cioè i geni.<sup>2</sup>

Va però ricordato che *The Selfish Gene* non suscitò soltanto critiche. Al contrario, molti ricercatori e studiosi di discipline diverse apprezzarono il coraggio e l'originalità del lavoro di Dawkins, riconoscendogli il merito di aver introdotto un nuovo modo di pensare l'evoluzione.



L'idea dei meme come unità di trasmissione culturale, pur con tutti i suoi limiti, stimolò **riflessioni interdisciplinari** e diede origine a un fertile dibattito che coinvolse filosofi, psicologi, sociologi e teorici della comunicazione. Tra i sostenitori più importanti spiccano due figure fondamentali per lo sviluppo della memetica: il filosofo **Daniel Dennett** e la psicologa **Susan Blackmore**.

<sup>1</sup> Lewontin Richard Charles, "Sociobiology: Another Biological Determinism" in *The New York Review of Books*, 1976, Vol. 23 (10): 22–28.

<sup>2</sup> Lewens T., Buskell R., Cultural Evolution, Stanford Encyclopedia of Philosophy, Stanford University, 2024, <https://plato.stanford.edu/entries/evolution-cultural/>.

# 1.2 Basi memetiche

La memetica è una **protoscienza**: questo termine viene usato generalmente per definire un campo di ricerca che non si è ancora sviluppato fino a diventare una disciplina scientifica, ma che può avere il potenziale per diventarlo. Una protoscienza è un tentativo di studio che non ha ancora raggiunto un livello di maturità sufficiente, mancando talvolta di un quadro teorico generale, di dati sperimentali rigorosi o di modelli matematici consolidati, pur mantenendo un approccio che, se sufficientemente precisato, può diventare scientifico. Il termine è da non confondere con **pseudoscienza**, ovvero ogni teoria, metodologia o pratica che afferma di essere scientifica, ma che non dimostra i criteri della scientificità<sup>1</sup>.

A discapito di questo, essa si interroga su molteplici campi di ricerca vasti e consolidati, anche apparentemente distanti gli uni dagli altri.

## BIOLOGIA EVOLUZIONISTA

## PSICOLOGIA COGNITIVA

## SCIENZE SOCIALI E CULTURALI

## TEORIA DEI SISTEMI COMPLESSI

### 1.2.1 Biologia evoluzionistica

La memetica trae origine dai presupposti della teoria darwiniana dell'evoluzione delle specie, secondo cui gli organismi si trasformano nel tempo attraverso la selezione naturale. Si tratta di un processo in cui gli individui con caratteristiche più vantaggiose per l'ambiente in cui si trovano hanno maggiori probabilità di sopravvivere e riprodursi, portando alla formazione di nuove specie, in modo graduale, da antenati comuni. In questo quadro, si paragonano i geni, i replicatori biologici del corpo umano (i segmenti di DNA responsabili della trasmissione dei caratteri ereditari), ai **memi**, i replicatori culturali che vengono tramandati con il passare delle epoche e delle culture. Essi seguono un meccanismo di selezione naturale analogo a quello dei geni: viene garantita la sopravvivenza del meme più adatto, attraversando un processo di selezione, variazione ed ereditarietà.

**Un semplice esempio può aiutare a chiarire il parallelismo.**

Se si immagina che all'interno di un villaggio siano presenti **due panettieri**, ciascuno con il proprio metodo di produzione del pane, i loro risultati potranno differire: si pone che il primo produca un pane più **morbido**, mentre il secondo uno più **saporito**. Per stabilire quale delle due ricette avrà maggior successo, occorre considerare i gusti e le **preferenze degli abitanti**. Nel caso in cui la maggior parte della popolazione dovesse preferire il pane del primo panettiere, sarà più probabile che la sua ricetta venga **tramandata** alle generazioni successive, mentre il metodo del secondo verrebbe progressivamente abbandonato, fino a eventualmente scomparire.

Naturalmente questo esempio rappresenta una semplificazione: nelle società reali le dinamiche sociali sono molto complesse e variano sensibilmente in base al contesto, alle relazioni interpersonali e alle questioni culturali e ambientali, ma sarà possibile approfondire questo aspetto successivamente.

Questo è il parallelismo che i meme e i geni hanno gli uni con gli altri: come nel corso dell'evoluzione umana e delle altre specie i geni si sono evoluti per garantire la so-

<sup>1</sup> Michael D. Gordin, *Pseudoscience: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2023.

pravvivenza dei più adatti in base all'ambiente che li circonda, lo stesso fanno i meme, facendo sì che le tradizioni, i metodi e le abitudini più **utili** vengano tramandate alle generazioni successive, garantendone la trasmissione e l'evoluzione.

Come è evidente, la caratteristica ereditaria dei meme e il trasferimento di questo genere di informazioni non è frequente nelle specie terrestri, perché richiede un certo livello di comprensione e consapevolezza. Questo genere di comportamento è presente tra gli animali più intelligenti: si sono riscontrati comportamenti **simili** anche in primati, uccelli e più recentemente in diverse specie di cetacei, andando a identificare una tendenza al passaggio di abitudini, cultura e conoscenze tra una generazione e quella successiva.

Anche lo studio di P. F. Jenkins sul canto degli uccelli saddleback nella Nuova Zelanda è propedeutico a comprendere questo concetto.

«Confrontando i canti di padri e figli, Jenkins dimostrò che si svolgevano su schemi che non erano ereditati geneticamente. Ciascun maschio giovane adottava i canti dai suoi vicini territoriali per imitazione [...] Ma occasionalmente Jenkins ebbe il privilegio di assistere all'invenzione di un nuovo canto, dovuta a un errore nell'imitazione di un canto vecchio [...] L'apparizione della nuova forma è un evento improvviso e il prodotto rimane stabile per un periodo di anni. Inoltre, in alcuni casi la variante viene trasmessa accuratamente nella nuova forma ai giovani, così che si sviluppa un gruppo coerente di cantanti simili tra loro.»<sup>1</sup>

## 1.2.2 Psicologia cognitiva

La psicologia cognitiva esamina, tra i vari fenomeni mentali, il modo in cui la memoria umana immagazzina dati esterni e li rielabora per trasformarli in ricordi. Essi vengono generati rielaborando le esperienze, così da creare concetti, talvolta organizzati come **stereotipi**<sup>1</sup>, in modo da agevolare i **processi cognitivi** superiori realizzati del cervello umano. La memetica quindi si intreccia alla psicologia cognitiva su questo aspetto, dato che i meme si trasmettono attraverso processi cognitivi: **memoria, attenzione e apprendimento sociale**. Lo studio del modo in cui il cervello umano elabora e acquisisce gli avvenimenti del mondo esterno è fondamentale per determinare quali di essi possono essere trasmessi in modo più efficace e semplice da un individuo a quello successivo.

In questo senso, la psicologia cognitiva offre strumenti fondamentali per comprendere il modo in cui la selezione e la diffusione dei meme avviene all'interno di una società. Infatti, è necessario tener conto che i processi cognitivi **non sono**

**neutrali** e uguali per ogni individuo: nonostante le persone non se ne rendono conto, sono costantemente influenzate da **bias**<sup>2</sup> e **scorciatoie mentali** che le guidano e le fanno porre l'attenzione verso determinati fattori piuttosto che altri. In aggiunta, le emozioni vanno a giocare un ruolo fondamentale: se un comportamento provoca stupore, divertimento o eccitazione, avrà una maggiore probabilità di essere trasmesso.

Attraverso i meccanismi di apprendimento e imitazione di cui si è parlato in precedenza, i meme si radicano e si diffondono, sfruttando la naturale tendenza umana a riprodurre i comportamenti osservati negli altri. L'essere umano costruisce gran parte delle proprie conoscenze e competenze non solo tramite l'esperienza diretta, ma soprattutto attraverso l'**osservazione** e la **riproduzione** delle azioni altrui. L'imitazione è quindi un potente strumento di apprendimento per la specie umana e questo processo è alla base della trasmissione culturale: ciò che si vede, ascolta o apprende dagli altri viene interiorizzato at-

1 Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford, 1976, trad. it. Il Gene Egoista, La parte immortale di ogni essere vivente, Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano I edizione settembre 1992.

1 Rappresentazione mentale semplificata e generalizzata di un gruppo o di un fenomeno, spesso basata su schemi cognitivi preesistenti e non su un'analisi scientifica rigorosa. Filippo Domaneschi, *Come non detto, usi e abusi dei sottintesi*, SEDIT, Bari, 2016.

2 Costrutti derivanti da percezioni errate, da cui si inferiscono giudizi, pregiudizi e ideologie. I bias sono utilizzati spesso per prendere decisioni veloci e non sono soggetti a critica o giudizio. Fiore F., Bias cognitivi: come la nostra mente ci inganna, Sigmund Freud University Milano, 2018 (ultimo accesso 12/09/2025).



Figura 5.  
Trasmissione di informazione che permette l'evoluzione dei meme all'interno di una cultura

avviene attraverso l'imitazione dei comportamenti degli altri individui; questo processo, però non è così banale come si possa immaginare. All'interno di una società vi sono complicati **rapporti interpersonali, gerarchie e usanze** che possono andare ad interferire sul modo di agire di un individuo e alla possibilità di replicazione dei meme.

La percezione che si ha del mondo e degli altri membri della società è una questione fondamentale nella memetica: basti pensare come gli individui tendono a percepire e **giudicare** chi li circonda in base al loro

**status sociale, stato civile, lavoro, aspetto** e molti altri fattori che entrano in gioco che danno una **prima impressione** su una persona. Questo serve a capire che l'apprendimento sociale non avviene in modo uniforme: si tende a imitare con maggiore probabilità i comportamenti di individui che si percepiscono come **autorevoli, prestigiosi o simili**. Ciò significa che la trasmissione memetica è fortemente influenzata dalle dinamiche sociali di **prestigio, potere e appartenenza**, che ne determinano l'ampiezza e la rapidità

di diffusione. Questo spiega perché alcuni meme rimangono circoscritti a sottoculture ristrette, mentre altri si diffondono su larga scala fino a diventare parte integrante della cultura collettiva. Bisogna tener conto che ciò non comporta necessariamente che questi ultimi siano i migliori, ma sono sicuramente quelli che la società ha ritenuto più adatti e che quindi sono più degni di rilevanza.

**Come approfondimento, può essere utile riprendere l'esempio dei due panettieri introducendo una variabile sociale.**

Si immagina che il primo continui a proporre il suo pane più morbido, ma che sia conosciuto come un ex carcerato con precedenti per **truffa**; il secondo, invece, offre il suo pane più saporito e sia percepito come un rispettato **padre di famiglia** con due bambine a carico. In questo scenario, non è difficile ipotizzare che i **pregiudizi** e le **rappresentazioni sociali** possano influenzare la scelta degli altri abitanti: il pane del fornaio considerato più **affidabile** avrà maggiori probabilità di essere preferito e, di conseguenza, la sua

traverso i processi cognitivi.<sup>1</sup>

Questi processi sono tuttavia **fallaci**, non garantendo una memorizzazione perfetta dei comportamenti altrui, anche per limiti cognitivi e percettivi, tenendo conto anche l'inevitabile necessità di adattamento al contesto.

Si può quindi definire per questo i processi imitativi il motore dell'evoluzione memetica, poiché il tipo di informazioni e il modo in cui le si immagazzina può permettere successivamente di trasmetterle nuovamente alle generazioni successive.

### 1.2.3 Scienze sociali

I processi sociali e le implicazioni culturali sono una delle questioni cardine all'interno della memetica; si potrebbe definire un approccio teorico che interpreta la cultura in termini evolutivi, concependo i meme come unità di informazione che la trasmettono e la diffondono. I meme proliferano all'interno dei gruppi sociali e delle comunità, diventando elementi di cultura condivisa tra le persone che vi entrano in contatto. Il processo di condivisione, come precedentemente detto,

<sup>1</sup> Mikael Heimann, *Imitation from Infancy Through Early Childhood: Typical and Atypical Development*, Springer International Publishing AG, Cham, 2022

ricetta e il suo metodo produttivo saranno quelli tramandati alle generazioni successive.

Questo meccanismo, oltre a poter determinare la progressiva scomparsa della metodologia produttiva del primo fornaio, potrebbe, al contrario, favorire la nascita di una **sottocultura**, ovvero di una piccola parte della comunità che, nonostante i pregiudizi sociali, continua ad apprezzare e a preferire il pane più morbido. Ciò evidenzia come una componente fondamentale della diffusione della cultura non risieda soltanto nel prodotto o nella pratica in sé, ma anche nel rapporto che l'individuo intrattiene con la società: il modo in cui un singolo si colloca rispetto alla comunità è, infatti, strettamente legato al modo in cui la comunità stessa si è relazionata con lui.

Molto rilevanti, nell'ambito della memetica, sono anche gli elementi di cultura condivisa che caratterizzano specifiche comunità. Tra questi rientrano i **riti**<sup>1</sup>, le **religioni** e le **credenze popolari**. Tutti questi fenomeni possono essere considerati a loro volta meme, anche se

estremamente complessi, sviluppatisi nell'arco di secoli e capaci di esercitare un'influenza costante sulla vita quotidiana e sui comportamenti collettivi. Lo stesso Richard Dawkins, da posizioni dichiaratamente atee, ha paragonato l'**evoluzione delle religioni** ai meccanismi darwiniani e memetici, sottolineando come i comportamenti rituali e le pratiche dei sacerdoti possano influenzare in modo diretto quelli dei fedeli. In particolare, egli cita l'esempio del **celibato** sacerdotale come un **meme paradossale**: un comportamento che non si riproduce biologicamente a causa delle restrizioni imposte dallo stesso celibato, ma che al tempo stesso rafforza l'autorevolezza del clero e permette la sopravvivenza di altri meme religiosi, come quello del matrimonio. Dal punto di vista delle scienze sociali, un ulteriore ambito di interesse della memetica riguarda la **comunicazione** e le modalità attraverso cui le idee si diffondono. In particolare, i meme non circolano soltanto attraverso le interazioni faccia a faccia, ma anche, e sempre più frequentemente, tramite i **canali pubblicitari**



Figura 6.  
Rappresentazione delle interconnessioni tra le persone nello stesso ambiente

meme, venga interiorizzata, condivisa e trasmessa ulteriormente. Questo aspetto sarà approfondito nei capitoli successivi: basti qui ricordare come, ad esempio, una **propaganda** particolarmente efficace possa manipolare opinioni, orientare comportamenti e contribuire a plasmare abitudini collettive, fungendo da potente veicolo di meme culturali.

o **digitali**. Un messaggio elaborato con un linguaggio mirato e indirizzato a un preciso target di riferimento risulta più efficace e ha maggiori probabilità di replicarsi e diffondersi all'interno della comunità. In questo senso, la capacità di adattare la comunicazione alle caratteristiche del pubblico di destinazione aumenta le possibilità che un'idea, ossia un

<sup>1</sup> I riti vanno intesi con il loro termine antropologico, ovvero come sequenze formalizzate di azioni, parole e gesti compiute in un determinato tempo e luogo, distinte dalla vita quotidiana e cariche di forte significato simbolico. Marco Aime, *Il primo libro di antropologia*, Einaudi, Torino, 2008.

#### 1.2.4 Teoria dei sistemi complessi

Sarebbe ingenuo immaginare che gli eventi sociali e culturali possano essere spiegati attraverso un semplice **sistema lineare** di causa-effetto, ma è giusto chiarire che nella realtà, quasi nulla segue uno schema così diretto: ogni fenomeno è il risultato dell'intreccio di centinaia, se non migliaia, di fattori precedenti che ne hanno plasmato la forma e il significato. Questo vale per una comunità, per idee e persino per i singoli individui.

Poiché la memetica si occupa dello sviluppo della società umana e dei processi che la attraversano nel breve e nel lungo periodo, diventa fondamentale considerare le connessioni e le interazioni che collegano i diversi eventi. Non si tratta solo di ricostruire una linea storica su vasta scala, ma anche di comprendere come i meme emergano e si trasformino a partire da reti complesse di circostanze, influenze e **feedback**. È proprio in questa prospettiva che la memetica si intreccia con la **teoria dei sistemi complessi**: per spiegare la diffusione e l'evoluzione dei meme non basta guardare alle sin-

gole cause, ma occorre **analizzare l'intero sistema** dinamico entro cui essi prendono forma e si propagano.

Questo si rifà molto alla metodologia di **Edgar Morin**, riguardo il pensiero complesso, che cambiò il paradigma per l'analisi della complessità. Morin, infatti, propone una visione alternativa, esortando l'analisi di un sistema nella sua interezza, abbandonando il modello riduzionistico finora adottato, definendo come il singolo anello di una catena di eventi rifletta in qualche modo il tutto.

Ad approfondire ulteriormente questo approccio è **Francis Heylighen**, ricercatore nel campo dei sistemi adattivi complessi, che ha sviluppato due principi fondamentali:

- **il principio relazionale**, secondo cui i fenomeni esistono solo in relazione con altri fenomeni;
- **il principio evolutivo**, secondo cui l'evoluzione nasce da variazione, selezione e ricombinazione.

Da questa prospettiva, la cultura si

presenta come un **sistema auto-organizzato** e in continua crescita di complessità.<sup>1</sup>

Tutti questi campi di ricerca collaborano tra loro per comprendere come la cultura si sviluppa e quali siano i fattori che ne guidano l'evoluzione, analizzando al tempo stesso le implicazioni che tali processi producono sulla società. Per questo motivo, risulterebbe controverso definire la memetica una scienza autonoma: più correttamente, essa può essere intesa come un modello di analisi dello sviluppo culturale, fondato su un approccio interdisciplinare in cui diverse prospettive si intrecciano con l'obiettivo comune di spiegare la diffusione e la trasformazione delle idee.

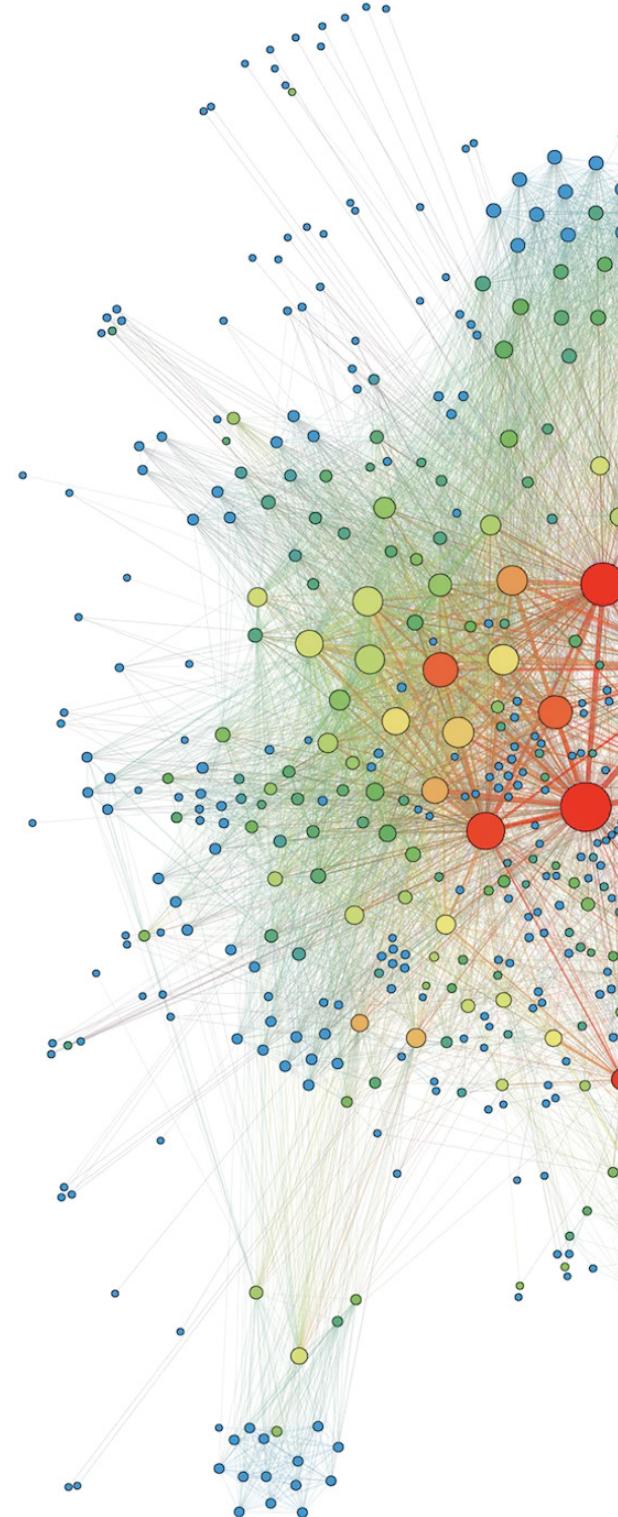


Figura 7.  
Rappresentazione schematica di un sistema complesso

<sup>1</sup> Heylighen F., "Self-organization of complex, intelligent systems: an action ontology for transdisciplinary integration" in *Integral Review*, 2012, 8: 1-39.

# 1.3 Logica dei meme

Comprendere quali campi scientifici si intrecciano nello studio della memetica non è sufficiente a spiegare davvero il funzionamento e la capacità dei meme di diffondersi. Essi non si limitano a replicarsi in modo meccanico, ma seguono logiche e dinamiche proprie, che ne determinano la nascita, sopravvivenza e adattamento al contesto di appartenenza. Per questo motivo, la memetica non si ferma a descrivere i meme come semplici unità culturali, ma si concentra sullo studio dei principi che li regolano.



Figura 8.  
Daniel Dennett  
«Se dici che le scienze sociali dovrebbero essere protette dal pensiero evoluzionista, penso che sia un consiglio terribile.»

## 1.3.1 Virus della mente

Dennett descrive i meme come **virus della mente**: entità che, al pari dei virus biologici, si diffondono sfruttando i meccanismi naturali dell'essere umano, in particolare quelli cognitivi e sociali. L'aspetto cruciale non è quindi la volontà consapevole delle persone, ma la capacità dei meme di attecchire e riprodursi grazie al modo in cui la mente umana riceve, interpreta e trasmette informazioni. A conferma di ciò, il filosofo americano analizza il comportamento dei meme confrontandoli con lo **Ophiocordyceps**<sup>1</sup>; si tratta di un fungo parassita che utilizza le formiche come ospite ponendole in una condizione pericolosa, come fili di erba particolarmente alti e visibili, per garantire che un predatore inconsapevoli possa cibarsene. Una volta che il fungo si immette nel corpo del nuovo animale, comincia il suo processo riproduttivo, permettendo così la procreazione e la sopravvivenza del parassita, per poi essere espulso con le feci dalle quali altre formiche ricaveranno nutrimenti. Questo ultimo passaggio concede al ciclo di

vita di ricominciare. Il collegamento con il concetto di meme, per quanto possa sembrare azzardato, è anche profondamente puntuale per far comprendere il concetto: la diffusione di un'ideologia forte può rappresentare uno strumento, o anche una **motivazione**, per portare al sacrificio di una persona. **Morire per un ideale** è un'azione che, per quanto possa sembrare estrema, è anche concepibile: l'idea è come un parassita che guida le azioni di un individuo fino a **estremizzarle**, portandolo ad agire contro il proprio benessere individuale, in modo tale che il parassita stesso si rinforzi nelle menti delle persone che rimangono. Questo tipo di ragionamento può applicarsi a diversi temi, in particolare ad argomenti come la **religione**, la ricerca della **libertà**, le **ideologie politiche** e le **lotte sociali**.

Chiaramente, per trasmettere la propria cultura, i propri meme, non è necessario dare la vita, ma è una dinamica costante che avviene tra un individuo e la sua comunità. Un processo di diffusione di un meme, però non è necessariamen-

<sup>1</sup> Fungo parassita che infetta le formiche che si nutrono degli escrementi e i resti degli altri animali.

te positivo e può comportare delle problematiche. Ideali e culture trasportano con loro, oltre che credenze **utili**, anche **patogeni pericolosi**, che possono avere una influenza negativa sugli individui che vi entrano in contatto, con la possibilità di cancellare gli elementi culturali già presenti in una società.<sup>1</sup>

Per comprendere questo concetto è utile confrontare la colonizzazione dell'**America** al modo in cui una cultura si diffonde e allo stesso modo può scomparire. Nonostante quello che si possa pensare, nel periodo della conquista del Nuovo Mondo da parte delle popolazioni europee, non furono esclusivamente **armi ed acciaio** a causare il dominio sui nativi, ma un ruolo fondamentale è da attribuire ai **patogeni**, germi e batteri che i conquistatori europei trasportavano inconsciamente e con i quali inevitabilmente hanno infettato gli abitanti locali. Tali patogeni erano completamente estranei in quelle terre, rendendoli quindi **letali** a causa della mancanza di difese immunitarie per contrastarli. Tale problematica non valeva per gli invasori, i quali corpi ormai erano

perfettamente abituati a tali condizioni e malattie, permettendogli di trionfare facilmente. Questo ha portato ad una diminuzione drastica del numero di nativi americani e l'inizio di un processo di diffusione delle popolazioni europee nel continente.<sup>2</sup>

Confrontando questo fenomeno di colonizzazione al più moderno processo di **globalizzazione**, si può denotare dei parallelismi da poter tenere in considerazione. Con l'aumento delle **possibilità di comunicazione**, viaggiare e diffondersi delle informazioni, vengono diffusi nuovi modelli culturali e comportamentali. Essi vanno a influenzare profondamente le culture già esistenti nelle diverse parti del mondo, e, se questo fenomeno non è tenuto sotto controllo, può **rischiare di eliminarle**.

Questo porta a comprendere che la diffusione di meme, che essi siano in forma di tecnologie, conoscenze o usanze, è un processo estremamente delicato, che può portare alla cancellazione di meme già preesistenti all'interno di una società e potrebbero causare la scomparsa

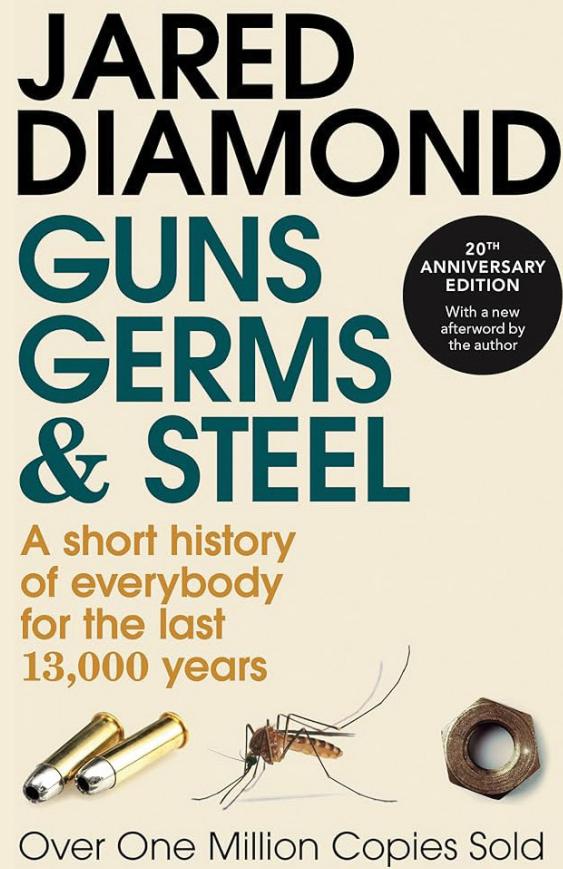


Figura 9.  
Guns Germs & Steel

### 1.3.2 Decodifica e Ricodifica

Il modo in cui si diffondono un meme non è mai semplice e diretto, ma dalla sua divulgazione, attraverso parole, immagini o gesti, alla sua ricezione, si trova un importante processo che ne garantisce l'efficacia: la **decodifica**.

Nel corso della vita quotidiana si è costantemente immersi in un flusso di informazioni che si è costretti ad analizzare ed immagazzinare in modo estremamente **rapido**. Il modo di leggere la realtà è, dunque, prevalentemente modellato attorno agli **stereotipi** e dal contesto in cui un individuo è inserito, dalla sua cultura e di chi ne fa parte, permettendo di interpretare concetti complessi in modo veloce e con il minimo dispendio di energia. L'insieme di queste esperienze pregresse fanno parte degli **strumenti di decodifica** che si utilizzano per relazionarsi con il mondo; essi sono chiaramente legati alle conoscenze di sfondo di ogni singola persona, perciò differenti per ognuno.<sup>1</sup>

Nella memetica, quindi, si definisce decodifica il processo mediante il quale si comprende il significato di

1 Autore TED Italia, *Dan Dennett e il pericolo dei memi*, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=NwEZK-WOYio>.

2 Jared Diamond, *Guns, Germs, and Steel: The Fates of Human Societies*, W. W. Norton & Company, New York, 1997

1 Buiatti E., *Forma Mentis. Neuroergonomia sensoriale applicata alla progettazione*, Franco Angeli, Milano, 2016.

un meme. Se non si hanno i giusti strumenti, un meme non verrà **decodificato**, ovvero non verrà capito e interpretato, e questo non gli permetterà di potersi riprodurre. È giusto sottolineare che le conoscenze preliminari per comprendere un meme possono essere esse stesse dei meme, o addirittura dei **memeplex**, un concetto che si andrà ad approfondire successivamente.

Daniel Dennett esprime questo concetto con un esempio semplice e diretto, attraverso i linguaggi e le parole:

la parola **letto**, potrà essere decodificata in diversi modi o, in alcuni casi, potrebbe non essere decodificata affatto, in base a chi ascolta. Una persona che non parla italiano non avrà modo di capire cosa significi, non perché sia incomprensibile, ma semplicemente perché non ha le conoscenze pregresse, non conosce la lingua, non conosce il modo di decodificarlo, **non conosce il meme**.

Anche un individuo che parla perfettamente l'italiano potrebbe avere diversi modi di interpretare letto: questo viene definito dal suo conte-

sto, come, ad esempio, la frase in cui viene pronunciata:

«*Ho appena letto un libro*»

«*Sì va a letto?*»

Nel caso specifico, la parola cambia completamente significato.<sup>1</sup>

Il contesto è un fattore determinante, specialmente nell'ambito della comunicazione: in base ad esso, un messaggio non cambierà solo di significato, ma anche il modo in cui verrà diffuso. Una stessa conferenza riguardante i **cartoni animati statunitensi** avrà un impatto diverso in base al luogo in cui viene proposta: se essa venisse fatta sul palco del **Lucca Comics & Game**, dove il pubblico può essere formato da critici d'arte, esperti del settore, illustratori o appassionati di animazione, le informazioni sarebbero meglio recepite e comprese rispetto al caso in cui venisse presentata al **Salone dell'auto di Torino**, dove si trovano specialisti e amatori di macchine e motori.

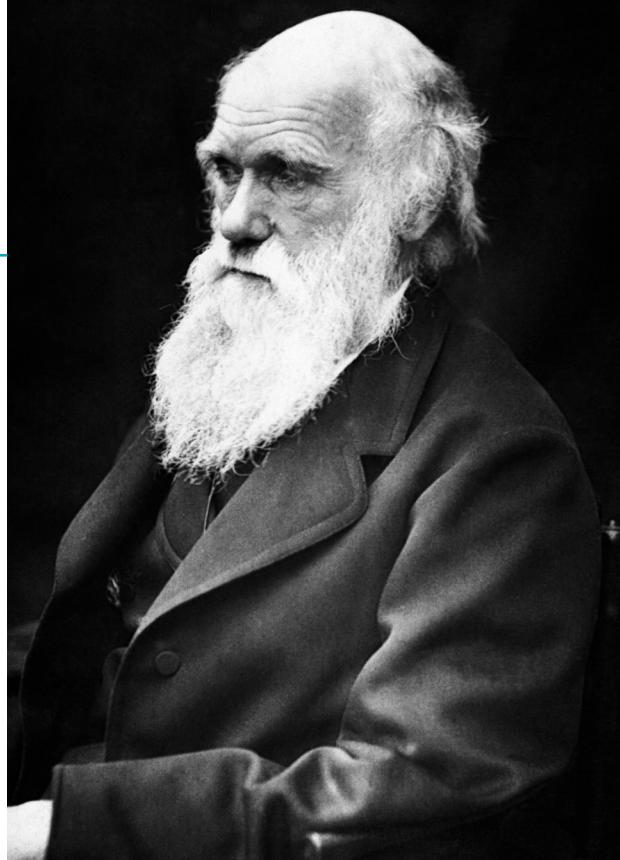
Ma la questione non si limita a questo. I partecipanti alla conferenza, se interessati all'argomento, saranno più propensi a continuare a parlarne, quindi a diffondere le cono-

scenze acquisite, o per meglio dire, **riprodurre il meme**.

La diffusione di un meme non va interpretato come un processo di replicazione perfetto, anzi: essi, ogni volta che vengono replicati, possono **ricevere delle modifiche**, reinterpretazioni, essere ricodificati. Questo può essere dovuto a molteplici fattori:

- il meme di partenza potrebbe non essere stato codificato perfettamente per mancanza di una parte del codice;
- il meme è stato modificato a causa di processi cognitivi intrinseci nella natura umana che tende ad escludere ciò che viene ritenuto inutile o superfluo;
- il meme è stato replicato in un contesto completamente diverso dal precedente, necessitando di un livello di reinterpretazione;
- il meme è stato reiterato da qualcuno che ha deciso deliberatamente di modificarne il significato.

Figura 10.  
Charles Darwin



Nonostante questo fenomeno possa sembrare un problema nel processo di diffusione e rischia di danneggiare il meme di partenza, esso in realtà gli concede la possibilità di **mutare**, cambiando il suo significato con il passare del tempo. Questi cambiamenti graduali, che si manifestano di ripetizione in ripetizione, costituiscono il processo di **evoluzione del meme**, parallelamente al processo di **evoluzione darwiniano** delle specie analizzato in precedenza.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Dennett D., *Memes 101: How Cultural Evolution Works*, <https://bigthink.com/hard-science/daniel-dennett-memes-101/>, 2017 (ultimo accesso 10/09/2025).

<sup>1</sup> Dennett D. C., *From Bacteria to Bach and Back: The Evolution of Minds*, W. W. Norton & Company, New York-London, 2017; trad. it. *Dai batteri a Bach. Come evolve la mente*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2018.

### 1.3.3 Facile non utile

Quando si analizza un meme, che può essere un fenomeno sociale, un'innovazione tecnologia o idee politiche, è possibile commettere l'errore comune di pensare che esso tende a riprodursi e diffondersi all'interno di una popolazione perché è intrinsecamente utile ai fini della società. Questo, però, non è sempre vero; bisogna ricordare che i meme, come i geni, non si diffondono necessariamente per il bene dell'individuo o della comunità. Daniel Dennett sottolinea questo concetto affermando che non sono i meme migliori dal punto di vista qualitativo, razionale o morale a diffondersi di più, ma quelli che sono semplicemente **più facili da replicare**. Un'idea espressa in maniera semplice e diretta risulterà più immediata da comunicare e da imitare, questo a causa dei meccanismi cognitivi ed emotivi che caratterizzano gli esseri umani, non garantendo però la veridicità o la componente benefica del concetto. Per riassumere, la **selezione memetica** non tende a premiare la qualità, ma bensì la replicabilità, permetten-

*«La prima regola dei meme, così come per i geni, è che la replicazione non è necessariamente a vantaggio di qualcosa; prosperano i replicatori che sono bravi a ... replicarsi!»<sup>1</sup>*

do ai meme più **facili** di diffondersi. Si può osservare questo meccanismo in alcuni ambienti della quotidianità, come ad esempio le **dicerie** o **leggende metropolitane**. Esse non sopravvivono per motivi utilitaristici, bensì perché danno **risposte semplici** a concetti complessi, rendendole facili da ricordare e raccontare, senza però un apporto pratico alla comunità in cui si diffondono.

Questo può essere applicato anche ai racconti, in particolare alle **fabe per bambini**, che sfruttano una struttura narrativa diretta e coinvolgente, garantendone una **facile riproduzione** e trasmissione di persona in persona, con la sostanziale differenza che una favola ha uno scopo prettamente educativo.<sup>2</sup> Se si prende questo secondo esem-

pio in particolare, si comprende che quello che si analizza non è un unico concetto, **non un solo meme**, ma molteplici e differenti che collaborano tra di loro. Infatti, una fiaba è un insieme di elementi che costituiscono un **sistema complesso**, fatto da stereotipi, archetipi, personaggi e stili narrativi tutti incentrati sull'**esprimere un messaggio**, solitamente una morale. Questo è quello che in memetica si definisce **memeplex**. Un memeplex è un insieme di meme evoluti in modo simultaneo che si supportano vicendevolmente come un **sistema simbiotico**: un insieme di idee che si rinforzano a vicenda. Esso fu introdotto da Richard Dawkins già da *The Selfish Gene*, indicandoli come **meme complex**, da cui deriva anche il nome.

*«Quando i meme si possono propagare meglio come parte di un gruppo piuttosto che da solo, formano un gruppo di co-adattivo di meme complessi, oppure memeplex.»<sup>1</sup>*

I memeplex sono sistemi complessi in cui ogni meme sostiene la sopravvivenza degli altri che gli ruotano attorno. Pur partendo dall'esempio di una fiaba, il concetto si applica facilmente a **religione**, **politica** e persino **pubblicità**: uno slogan, una melodia e una grafica lavorano insieme per attirare l'attenzione e aumentare le probabilità di vendita. Ognuno degli elementi potrebbe diffondersi da solo, ma la diffusione è più efficace quando agiscono in combinazione, formando una struttura più articolata e simbiotica. Il memeplex è una chiave concettuale fondamentale nella memetica: mostra come idee, pratiche e simboli culturali **non si trasmettono mai isolati**, ma tendono a formare reti interconnesse che si rafforzano reciprocamente. Approcciare i fenomeni culturali come memeplex dinamici consente di cogliere i meccanismi di diffusione, resistenza e trasformazione dei contenuti culturali su ampia scala.

1 Boullier D., *Dennett on memetics: basics for 3rd generation social sciences*, <https://shs3g.hypotheses.org/254>, 2018 (ultimo accesso 10/09/2025).

2 Sanga G., *La fiaba. Morfologia, antropologia e storia*, CLEUP, Padova, 2020.

### 1.3.4 Replicatori universali

La psicologa **Susan Blackmore** ha concentrato gran parte del suo lavoro nella memetica per ampliare la teoria espressa da Dawkins. Per fare ciò, prende in considerazione i **replicatori universali**, ovvero una qualunque entità in grado di copiare sé stessa, eseguendo una variazione e una selezione, tenendo di conto di tre principali caratteristiche: **fedeltà**, **fecondità** e **longevità**. Questi tre criteri si utilizzano per definire i **replicatori biologici**, ma, secondo Blackmore, possono essere applicati ed estesi anche ai replicatori culturali, ovvero i meme.

Il loro obiettivo è **coesistere l'una con l'altra**, anche se in percentuali diverse in base al caso preso in esame. Se un meme dovesse avere un alto livello di fecondità ma un basso livello di fedeltà, si genererebbero molte copie del meme originale ma ognuna completamente diversa l'una dalle altre. Il confronto fatto da Susan Blackmore è utile per sottolineare ulteriormente l'analogia tra i meme e i geni, rafforzando la logica darwiniana dell'evoluzione applicata alla cultura.



Figura 11.

Susan Blackmore

«Immagina un mondo pieno di ospiti per i meme (come i cervelli), e molti più meme di quanti possano trovare una casa. Quali meme hanno maggiori probabilità di trovare un rifugio sicuro e di essere trasmessi di nuovo?»

#### Fedeltà

Rappresenta l'accuracy di replicazione; se le copie fossero troppo diverse dall'originale, non ci sarebbe continuità (e non sarebbero copie): ogni replica sarebbe come un nuovo inizio. Per far sì che un meme rimanga riconoscibile deve avere un grado di somiglianza sufficiente all'originale, altrimenti cambierebbe completamente significato.

#### Fecondità

Serve a identificare la velocità di replicazione; se si dovesse generare poche copie dell'originale, sarebbe sempre più complesso garantire la riproduzione nelle generazioni successive. Con uno slogan, la sua facilità di replicazione è ciò che permette la sua sopravvivenza.

#### Longevità

Indica la persistenza nel mondo; se non si dovesse avere il tempo di riprodursi, non sarebbe possibile la sopravvivenza. Un proverbio o un modo di dire particolarmente famoso continua a sopravvivere ed essere conosciuto grazie alla memoria collettiva.

1 Susan Blackmore, *The Meme Machine. Exploring Memes: The Ideas That Shape Our Minds and Lives*, Oxford University Press, Oxford, 1999.

# CONCLUSIONI

Da quando Richard Dawkins ha introdotto per la prima volta il termine meme nel 1976, la sua definizione si è progressivamente trasformata e i concetti della memetica si sono ampliati. Il processo attraverso cui un meme si evolve e si diffonde all'interno di una società non è semplice né lineare: esso segue dinamiche influenzate da numerosi elementi della vita umana e coinvolge diversi ambiti delle **scienze sociali**. Sebbene le idee presentate in *The Selfish Gene* non fossero inizialmente accolte in modo unanime, alcuni ricercatori ne riconobbero il potenziale e contribuirono allo sviluppo di teorie memetiche volte a comprendere e analizzare la **complessità del fenomeno**. Grazie ai loro studi, alcuni di questi processi sono stati delineati con maggiore precisione, permettendo una comprensione più chiara dei meccanismi con cui i meme si diffondono all'interno di una società e dei fattori che favoriscono la loro trasformazione e proliferazione.



# LA CULTURA DI INTERNET

## Capitolo 2

I concetti espressi precedentemente sono fondamentali per comprendere appieno il punto cardine di questo capitolo: per quanto il termine meme si sia adattato ai mutamenti della società, la sua proprietà intrinseca di trasmissione della cultura rimane l'elemento che lo definisce in modo fondamentale.

Oggi, quando si parla di meme, il pensiero corre immediatamente alle forme di comicità veicolate attraverso **immagini, video o suoni condivisi online**. Su internet tutto può diventare un meme, da una frase estrapolata da un contesto a un'immagine generata dall'intelligenza artificiale, passando per migliaia e migliaia di foto di gattini. In questo senso, i meme digitali non sono altro che strumenti per **esprimere un messaggio**, spesso umoristico, a un pubblico globale. Questo non avviene attraverso rapporti sociali fisici, bensì utilizzando piattaforme digitali, come **e-mail, social network e siti web**. Chiunque può crearli, modificarli o condividerli, alimentando il processo di diffusione. Ma i meme digitali non si riducono alla semplice immagine che viene creata. Essi portano con sé un **bagaglio di riferimenti**, storie e contesti che per essere compresi richiedono una conoscenza condivisa. Studiare i loro meccanismi è utile per comprendere il perché e il modo in cui essi si diffondono diventando **virali** nel corso del tempo. Questa analisi verrà fatta attraverso casi studio specifici, confrontandoli con le teorie memetiche precedentemente discusse.

# 2.1 I primi meme digitali

Nonostante sia difficile stabilire con precisione quale sia stato il **primo meme digitale** della storia, è possibile individuare alcuni momenti chiave che hanno segnato la nascita della cultura di internet e ne hanno plasmato l'evoluzione fino a oggi. Negli anni '90 non esistevano ancora i social media dedicati esclusivamente alla condivisione di immagini e video: gran parte della comunicazione avveniva tramite **e-mail, chatroom e forum online**<sup>1</sup>. Fu proprio in questi spazi virtuali che cominciarono a circolare i **primi meme digitali**. **GIF**<sup>2</sup>, immagini divertenti e tormentoni famosi, che iniziarono a costituire un linguaggio comune e condiviso tra gli utenti. Uno dei primi contenuti a diventare virale, a metà degli anni '90, fu **Dancing Baby**, un'animazione 3D di un neonato che ballava, realizzata da John Chardwick per l'azienda *AutoDesk* come dimostrazione delle potenzialità del loro software di modellazione e animazione. Non c'era un motivo particolare per cui questa GIF avesse suscitato tanto interesse, ma si può ipotizzare che a favorirne il successo siano state la sua **immediatezza**

Figura 12.  
Dancing Baby

e **semplicità**. Non servivano competenze specifiche o conoscenze pregresse per comprenderne il significato: si trattava di un bambino che ballava, e proprio questa spontaneità costituiva l'**elemento comico** e accattivante. La semplicità fu infatti la caratteristica principale dei primi meme digitali, e ciò che ne garantì la diffusione: **contenuti immediati**, facilmente riconoscibili e accessibili a chiunque.<sup>3</sup>



## 2.1.1 Gatti

Per quanto ci si possa sforzare per realizzare una ricostruzione storica affidabile e precisa dell'evoluzione dei meme digitali, il merito per la loro diffusione a livello globale è da attribuire a una sola cosa: i **gatti**. Secondo una stima, circa il **15%** di tutto il traffico di Internet sarebbe dedicato a loro: tra immagini e video, ogni giorno vengono prodotti e condivisi milioni di contenuti che li ritraggono<sup>1</sup>. I motivi del loro successo sono evidenti: tutti sanno cos'è un gatto e ne riconoscono facilmente i comportamenti. Sono animali carini, curiosi, spesso imprevedibili e maldestri, capaci di compiere azioni buffe o insolite che suscitano immediatamente il **divertimento dei padroni** e, di conseguenza, degli utenti online.

Già a partire dalla metà del 1800, questi felini erano spesso **protagonisti di fotografie** realizzate in studio, vestiti con abiti umani e accompagnati da **didascalie ironiche** che ne esaltavano il carattere o atteggiamenti buffi. In un certo senso, queste immagini possono essere considerate antenati diretti dei mo-

1 I forum sono siti web organizzati ad archivio, per lo più autogestiti, in cui gli utenti possono scambiarsi idee e discutere liberamente.

2 Formato digitale utilizzato per riprodurre brevi animazioni in ripetizione.

3 Willingham AJ., *What was the first meme? A critical question, answered (sort of)*, <https://edition.cnn.com/us/first-meme-ever-cec>, 2023 (ultimo accesso 18/10/2025).

ONE OF THE "SMART SET."



Figura 12.  
Fotografia realizzata da Harry Pointer risalente alla fine del 1800

derni meme e delle foto condivise sui social network: anche allora, infatti, si cercava di attribuire agli animali tratti umani e di comunicare, attraverso l'umorismo visivo, un messaggio riconoscibile e condivisibile.

Non c'è quindi da stupirsi se, fin dai primi anni 2000, i gatti siano diventati le vere **icone del web**. Le loro immagini, accompagnate da scritte semplici e ironiche, hanno dato vita al fenomeno dei **LOLCats**, considerati da molti tra i primi veri **meme digitali di massa**. Un gatto con un'espressione buffa e una frase sgrammaticata in **Impact<sup>1</sup>** diventa immediatamente riconoscibile e riproducibile, perché basato su un **format estremamente semplice**: un'immagine universale e una didascalia facilmente imitabile.

A supporto di questo, cominciarono a essere realizzati siti web appositi per generare dei meme attraverso i **template<sup>2</sup>** più famosi. Questi, infatti, costituiscono uno dei motori principali per l'espansione della popolarità dei meme digitali, **permettendo a chiunque** con una connessione internet di poterli creare e condivide-

I CAN HAS CHEEZBURGER?

Figura 12.  
Esempio di meme "LOLCats" risalente al 2005

re. Parallelamente, nacquero piattaforme come **YouTube<sup>1</sup>** con le quali il fenomeno non si arrestò minimamente, ma si espansse ulteriormente. Chiaramente, con il passare del tempo, anche altri animali hanno cominciato a diventare parte integrante della quotidianità di tutti gli utenti online, ma i contenuti dedicati ai gatti rimangono ancora oggi i più popolari.

È in questo contesto che comincia a svilupparsi la cultura di internet, fatta di contenuti brevi, immediati e **universalmente comprensibili**.



## 2.1.2 Layer

Col passare degli anni i meme digitali hanno cominciato a evolversi, diventando sempre più complessi, in un processo che online si definisce **layering**. Il termine proviene da **layer** (strato) e va a indicare i diversi **livelli di comprensione** che bisogna superare per capire un determinato meme: più layer ha, più è necessario avere conoscenze di sfondo.

Da immagini semplici e dirette, si passa ad argomenti più intricati, con **riferimenti artistici, politici, storici** o provenienti dalla **cultura pop<sup>2</sup>**.

<sup>1</sup> Font famoso per essere utilizzato nei tipi di meme *Top Text Bottom Text*, una categoria di meme che consiste in una immagine con del testo sopra e sotto.

<sup>2</sup> Una o più sequenze di immagini ripetute, facilmente riconoscibili e con un significato ben definito.

1 Piattaforma di condivisione video online.

2 Tipo di conoscenze che riguardano contenuti popolari, come serie televisive, film o musica.

Con lo scorrere del tempo, il gattino che prima voleva solamente un **cheezburger<sup>1</sup>** cominciava a parlare delle elezioni in America, di fatti di attualità e di questioni culturali, mantenendo però sempre lo stesso modo sgrammaticato di parlare. La proprietà dei layer, infatti, è di mantenere costanti, di meme in meme, le **caratteristiche** che lo contraddistinguono, in modo tale che esse siano abbastanza riconoscibili per essere ricondotte al meme di riferimento iniziale, ma allo stesso tempo sufficientemente diverse per esprimere nuove idee. Questo può essere associato ai concetti descritti da Susan Blackmore riguardo i **replicatori universali** sulla caratteristica di fedeltà e il processo di decodifica di Daniel Dennett.

Cominciano a prendere forma entità e **società digitali**, con culture e sottoculture, che si radunano nei siti web e social media, fino a creare **linguaggi condivisi** che spesso risultano comprensibili solo a chi appartiene a una determinata comunità online. Si generano delle **correnti artistiche**, approcci creativi ai meme che fanno riferimento a

idee e stili differenti.

Tuttavia, la stessa dinamica che rende queste comunità coese si può trasformare in un **motivo di conflitto**. Le divisioni tra gruppi diversi hanno portato a contrapposizioni sempre più marcate, fino a sfociare in **faide digitali** tra comunità rivali. È in questo contesto che emergono le prime **sottoculture tossiche**: gruppi che, anziché limitarsi a coltivare la propria identità e passione, si definiscono soprattutto in opposizione agli altri, sviluppando comportamenti aggressivi, ostili o discriminatori nei confronti di chi non condivide i loro stessi codici culturali.



Figura 13.  
Social network

### 2.2.3 Il mondo al passo dei meme

Per quanto i meme digitali fossero inizialmente qualcosa di strettamente legato ad internet e a una nicchia di utenti ben definita, con il tempo il confine che separava il mondo online da quello offline ha **cominciato ad assottigliarsi** sempre di più, fino quasi a scomparire. La cultura di internet, che poteva sembrare distante o limitata a determinati ambienti, è progressivamente entrata a far parte della **vita quotidiana**, contaminando linguaggi, comportamenti e abitudini. Al giorno d'oggi, i meme digitali influenzano profondamente la percezione del mondo di molte persone, i modi di fare, di comunicare e il come rapportarsi con gli altri, diventando a tutti gli effetti un

<sup>1</sup> Uno dei termini volutamente sgrammaticati utilizzati nei primi meme dei LOLCats.

<sup>1</sup> Influencer della piattaforma TikTok.



Figura 14.  
Xaviaer DuRousseau durante le riprese del video propagandistico per Israele

emersi casi in cui diversi influencer sono stati coinvolti in **campagne propagandistiche** dal governo israeliano con l'obiettivo di veicolare messaggi favorevoli alla propria narrativa riguardo al conflitto nella **striscia di Gaza**. Influencer come Jeremy Abramson, insieme ad altri personaggi, sono stati portati vicino alle zone del conflitto per realizzare video che mostrano pallet pieni di aiuti umanitari, suggerendo che il problema non fosse l'insufficienza degli aiuti o il fatto che Israele non li inviasse, ma piuttosto che le organizzazioni internazionali, tra cui l'ONU, non intendessero distribuirli ai civili.<sup>2</sup>

L'influenza dei social media non va quindi racchiusa solamente nell'ambito commerciale, ma anche **sociologico** e **politico cultuale**. Essi, assieme ai meme digitali, plasmano modelli di pensiero che vanno ben oltre la sfera del consumo: diventano strumenti attraverso i quali si costruisce la propria identità e si comunica agli altri. Non si tratta più soltanto di scegliere un prodotto o un servizio, ma di **esprimere chi si è**, quali valori si sostengono e a quale

meme, nonostante essi possano non essere necessariamente onesti, ma guidati da un **interesse economico**<sup>1</sup>. Diventa scontato come questo meccanismo possa essere utilizzato in ambito comunicativo per poter fare **promozione** dei propri prodotti e idee. A dimostrazione di quando questa dinamica possa essere sfruttata, recentemente sono

1 Rosenberg A., *Relazioni parasociali: quali effetti hanno sul nostro cervello?*, <https://www.nationalgeographic.it/relazioni-parasociali-quali-effetti-hanno-sul-nostro-cervello>, 2024 (ultimo accesso 23/10/2025).

2 Rigamonti C., *Israele invia degli influencer a Gaza*, <https://www.rsi.ch/info/mondo/Israele-invia-degli-influencer-a-Gaza--3063368.html>, 2025 (ultimo accesso 23/10/2025).

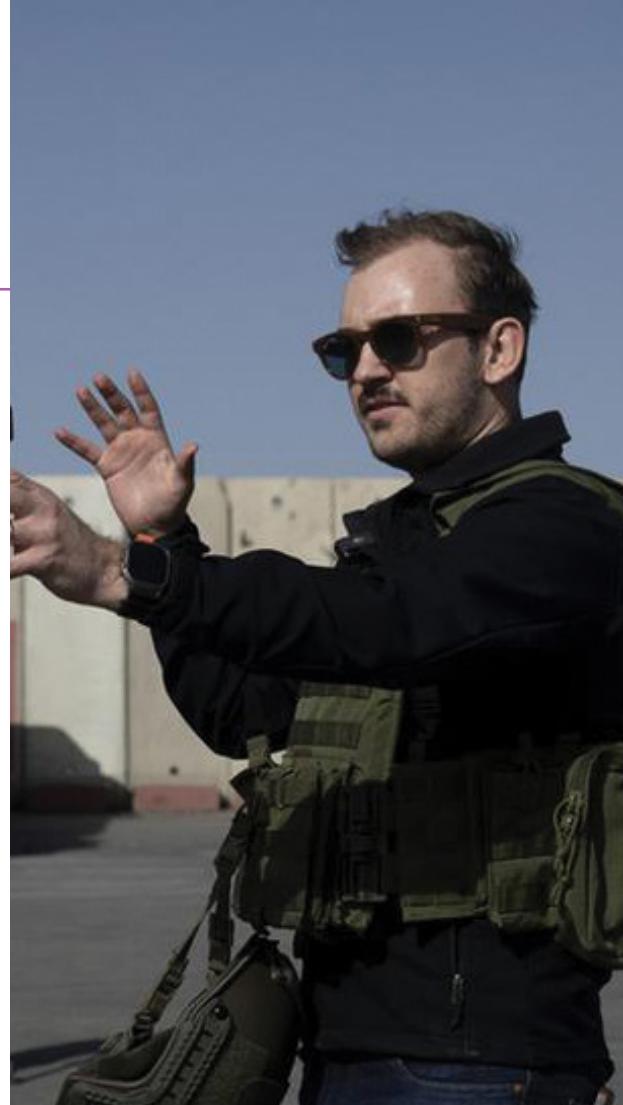


Figura 15.  
Jeremy Abramson durante le riprese del video propagandistico per Israele

gruppo sociale si desidera appartenere.

Aspetti della quotidianità come orientamenti politici, preferenze sessuali o stili di vestiario sono profondamente collegati al mondo dei social e dei meme digitali, che spesso funzionano da catalizzatori di appartenenza e riconoscimento. Un singolo contenuto virale può **normalizzare** comportamenti prima marginali, rendendoli improvvisamente parte del discorso collettivo, oppure possono **consolidare stereotipi** e divisioni già esistenti.

Sia ben chiaro, non si tratta di una critica diretta verso le tecnologie e le nuove generazioni, ma di una analisi sulle conseguenze di internet che si vivono ogni giorno. Se si riflette sulla questione, questo comportamento non è assolutamente diverso da quello che ha vissuto ogni generazione nel corso degli anni **prima del duemila**. Forse prima non esistevano dei personaggi social che influenzavano le abitudini dei giovani, ma il compito era delegato a **personaggi dello spettacolo**, musicisti, artisti o attori. La differenza sostanziale è che adesso, con

le nuove tecnologie digitali, questo processo è più rapido e collettivo. Non c'è da stupirsi per questo parallelismo, anche perché tutto ciò è intrinseco alla natura umana: la replicazione e **trasmettere i meme** è ciò che la società fa da sempre per sopravvivere ed evolversi; i meme digitali sono solo la conseguenza del **processo evolutivo umano**.

## 2.2 Casi studio

Per comprendere fino in fondo il funzionamento dei meme digitali all'interno della quotidianità e per coglierne le dinamiche di diffusione, non basta affidarsi a definizioni astratte. Per questo è fondamentale osservare **casi studio** che mostrano come queste dinamiche si manifestino nella vita di tutti i giorni: queste analisi servono a tradurre le spiegazioni teoriche in **fenomeni osservabili**, passando dal modo in cui un contenuto diventa virale, fino a come determinati meme possono arrivare a influenzare eventi politici, commerciali e comportamenti collettivi.

### 2.2.1 Pepe The Frog

**Pepe the Frog** è sicuramente uno dei meme digitali più famosi e **controversi** della storia di internet. Il suo lungo percorso nelle diverse piattaforme risulta emblematico per comprendere le molteplici dinamiche, interne ed esterne al web, che un contenuto online può innescare e portare con sé.



Figura 16.  
Sad Pepe o Sad Frog, una delle versioni più conosciute  
di Pepe The Frog

### Chi è Pepe?

Pepe è una rana antropomorfa, uno dei personaggi del fumetto disegnato da **Matt Furie** nel 2006 con uno stile di comicità semplice e volgare, tipico di quel periodo: **Boy's Club**. Le storie erano incentrate principalmente sul comportamento poco rispettoso e stravagante dei quattro protagonisti e le loro disavventure post college. Non riscosse particolarmente successo, ma una delle pagine attirò l'attenzione dei lettori: si tratta di una striscia che ritrae Pepe in bagno con i pantaloni abbassati intento a urinare; uno dei suoi amici inavvertitamente apre la porta vedendolo e alla domanda del perché facesse pipì in quel modo, la risposta fu «**Feels good man**». Questa frase divenne il motore che rese famosa la rana. Venne condivisa decine di migliaia di volte su bacheche online e i primi social network, diventando rapidamente virale. Le persone cominciarono a condividere i propri successi affiancati al meme di Pepe e alla sua frase, diventando così una parte integrante del linguaggio di internet. Risulta popolare anche su **4chan**<sup>1</sup>,

uno dei primi siti a diventare famoso per la condivisione di foto, oltre che alle sue numerose controversie. È qui che il meme di **Pepe cominciò a mutare**.

Come detto in precedenza, con la creazione di gruppi coesi, si generano inevitabilmente gruppi di pensiero contrastanti, delle sottoculture, che vanno contro la linea comune. Infatti, molte persone online non si rivedevano nella visione positiva e proattiva che il meme di Pepe suscitava, anzi, esattamente il contrario: si trattava di persone con possibili **problemi sociali**, con un animo tendenzialmente nichilista o con semplicemente la volontà di prendersi gioco degli altri. Furono proprio questi utenti che si appropriarono e distorsero il significato del meme di Pepe, affiancandolo ad una frase che significava esattamente l'opposto di quella originale: «**Feels bad man**». Come le persone che si supportavano vicendevolmente condividendo i loro successi, questa categoria di individui mostravano i propri insuccessi e i fallimenti nella loro quotidianità, con l'obiettivo di non sentirsi soli nella loro situazio-

<sup>1</sup> Piattaforma di condivisione immagini.

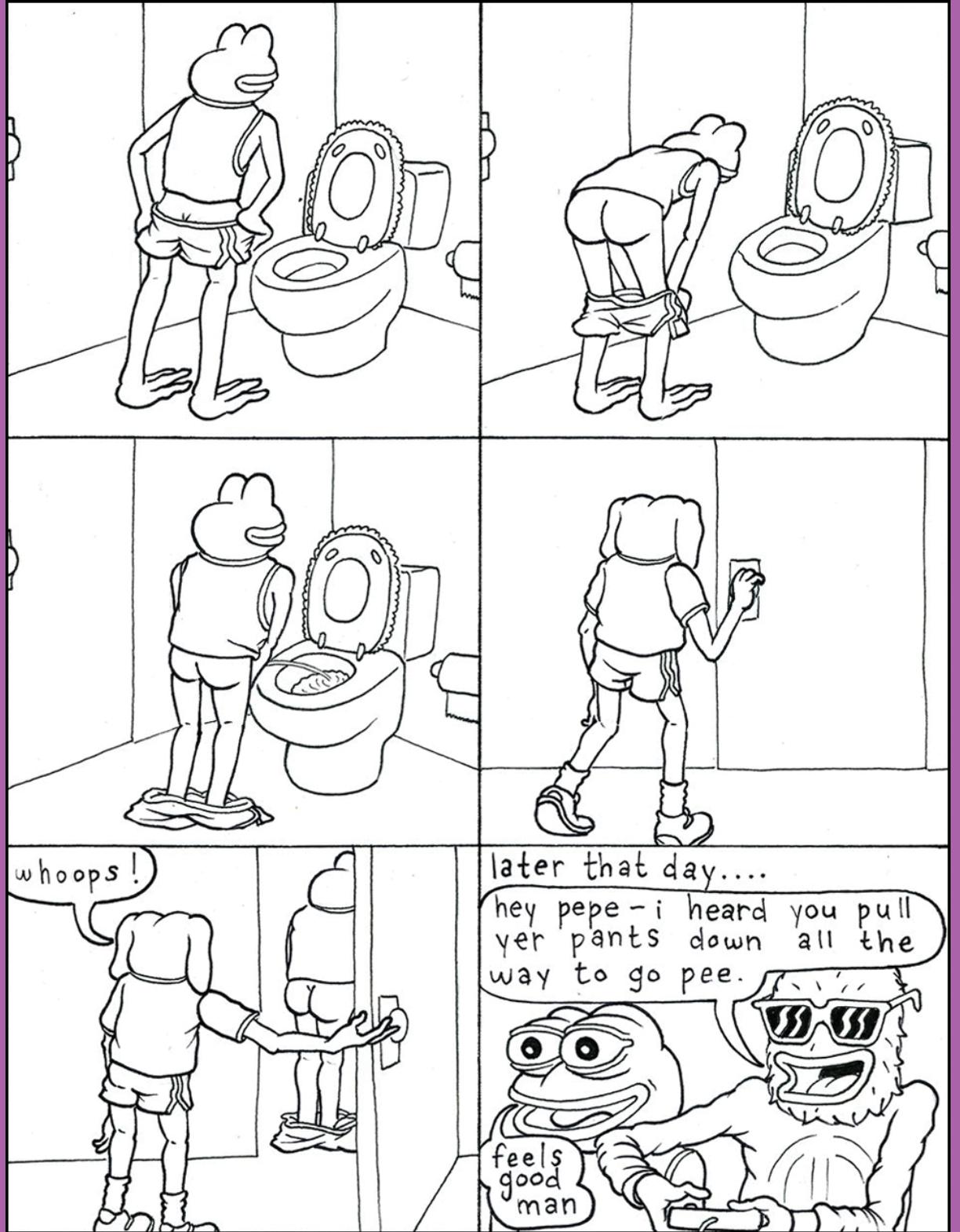


Figura 17.

Pagina del fumetto Boy's Club pubblicato nel 2006 da cui proviene il meme *Feels good man*

ne, utilizzando come bandiera il personaggio di Matt Furie.

La popolarità del meme aumentò a dismisura e, grazie anche alla sua semplicità, mutò rapidamente diffondendosi in tutte le bacheche online più comuni, come *Facebook*<sup>1</sup>. Nonostante questo, gli utenti di 4chan ne reclamavano la paternità, definendo Pepe come un contenuto «*non da normie*»<sup>2</sup>. Questa rappresentò un’ulteriore separazione nel mondo del digitale, dividendo le persone comuni, ovvero utenti più occasionali, da coloro che passavano gran parte della loro giornata su internet, con la tendenza a definirsi quasi una élite. La volontà di separarsi dalla massa non acculturata spinse gli utenti ad estremizzare il più possibile la figura di Pepe, cominciando a porlo in contesti offensivi, razzisti e omofobi, ben oltre le norme sociali. L’obiettivo non era tanto quello di veicolare un messaggio politico, quanto piuttosto quello di rendere il meme inutilizzabile dagli utenti comuni: un contenuto contaminato e quindi improponibile sulle piattaforme più popolari come *Facebook*

o *Instagram*<sup>1</sup>. La faccia della rana iniziò ad essere associata a un flusso di immagini e rappresentazioni legate di ideologie neonaziste ed estremiste, diventando in breve tempo un simbolo riconoscibile per gruppi dell'estrema destra e per comunità *incele*<sup>4</sup>. In alcuni casi, il meme di Pepe venne addirittura collegato a episodi di violenza e attentati ispirati da tali ambienti digitali.

Nel 2016, durante il periodo delle elezioni americane, la popolazione di 4chan venne attirata verso un personaggio che cominciò a inserirsi nel mondo politico di quegli anni: **Donald Trump**. Era visto da molti come un personaggio eccentrico, grottesco e spesso ridicolizzato a causa dei suoi comportamenti da **showman**, il suo modo rozzo di comunicare e i numerosi scandali che lo riguardavano. L’idea che una persona del genere potesse salire al potere e governare una delle più potenti democrazie del mondo divenne l’obiettivo di moltissimi utenti di 4chan, che si impegnarono al massimo per far sì che questo accadesse. I sostenitori del candidato cominciarono ad associarlo

1 Uno dei primi social network a diventare popolare al grande pubblico.

2 Termine spesso utilizzato sul web per andare a screditare le persone normali, ovvero coloro che rientrano negli schemi sociali classici e che spesso hanno un umorismo tipico della massa.

3 Piattaforma di condivisione foto.

4 Neologismo che indica una persona, generalmente di sesso maschile, che, pur desiderandolo, non riesce a instaurare relazioni affettive e sessuali, covando sentimenti di frustrazione e di rivalsa.



Figura 18.  
Immagine di Donald Trump in versione Pepe the Frog pubblicata dallo stesso Trump nel 2016 sul suo account Twitter (vecchio X)

in cui lo stesso Donald Trump **condivise la sua immagine** disegnata come Smug Pepe, generando euforia all'interno della comunità: grazie ad un meme, una persona influente come un candidato alla presidenza degli Stati Uniti aveva appena reso reale il sogno di tutti quegli individui. Cominciarono a venir pubblicati sempre più manifesti e contenuti social con la faccia di Pepe, rendendolo parte integrante della **campagna elettorale** di Trump.<sup>2</sup>

Per quanto questa mossa propagandistica da parte del candidato possa apparire **innovativa** e geniale per il periodo, il meme non trasportava con sé solo le immagini divertenti che stavano venendo pubblicate e condivise nel periodo delle elezioni, ma anche un **paticogeno pericoloso**, ossia tutte le ideologie sociali e discriminatorie che nel corso degli anni si erano accumulate attorno ad esso. I media tradizionali non impiegarono molto tempo a scoprire le implicazioni che il personaggio di Pepe portava con sé, costringendo la stessa **Hillary Clinton**, avversaria di Donald Trump nelle elezioni presidenziali

alla figura di Pepe, in particolare a quella di una sua evoluzione, **Smug Pepe**<sup>1</sup>, diffondendo il più possibile anche in piattaforme più comuni, realizzando meme col solo intento di **renderli condivisibili** da chiunque su qualunque social media. Questo permise anche alle persone più estranee al mondo della politica, in particolare ai giovani, di avvicinarvisi, abbracciando l'ideologia di Trump attraverso questa enorme propaganda online. Il culmine dell'operazione portata avanti dagli utenti di *4chan* fu il momento

1 Pepe beffardo, compiaciuto, spesso utilizzato per prendersi gioco dei normie.

2 BBC, *Pepe the Frog meme branded a 'hate symbol'*, <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-37493165>, 2016 (ultimo accesso 12/10/25).



Figura 19.  
Feels Good Man, documentario realizzato da Arthur Jones in collaborazione con lo stesso Matt Furie che racconta le cende di Pepe The Frog

del 2016, a esporsi sulla questione. Lo fece attraverso **discorsi pubblici**, parlando delle ideologie politiche estremiste e scrivendo un articolo dove denunciava il meme come un simbolo pericoloso, associabile a questioni etiche discutibili. A supporto, la **Anti-Defamation League**<sup>1</sup> (ADL) aggiunse Pepe al suo database, classificandolo come **simbolo di odio**, al pari della svastica.<sup>2</sup>

Le vicende di Pepe the Frog non si fermano con le elezioni del 2016 o con l'inserimento nel database dell'ADL: ancora oggi, l'immagine della rana continua a circolare in **nuove forme**, caricandosi di significati sempre diversi a seconda del contesto in cui viene utilizzata.

Questa storia rappresenta l'esempio perfetto di un ponte tra i meme digitali e le teorie memetiche, andando a toccare moltissimi punti e concetti di cui si è discusso nel capitolo precedente. In particolare, è giusto mostrare come esso si collega perfettamente al concetto di **virus culturale**: Pepe ha mostrato la capacità di diffondersi con estrema rapidità tra gli individui, sfruttando l'ambiente digitale come veicolo di

contagio. Allo stesso tempo, non è rimasto immutato, ma ha continuato a trasformarsi, accogliendo all'interno del suo significato originale anche dei patogeni pericolosi, assumendo significati sempre nuovi e talvolta contrastanti tra loro. Ciò che rende la sua vicenda particolarmente significativa è che gli effetti non siano rimasti confinati al **mondo online**: il meme è uscito dal suo contesto originario in modo esplosivo, influenzando il dibattito politico, entrando nelle cronache giornalistiche e **diventando un simbolo** riconoscibile anche nel mondo offline. Pepe mostra come un contenuto digitale possa influenzare non solo un individuo, ma anche un'intera società, modificandone il futuro culturale e politico.

1 Organizzazione non governativa statunitense con lo scopo di archiviare informazioni legate a simboli di odio e il combattere l'antisemitismo e le discriminazioni.

2 Bramesco C., *Feels Good Man: the disturbing story behind the rise of Pepe the Frog*, <https://www.theguardian.com/film/2020/aug/31/feels-good-man-pepe-frog-4chan-documentary-film>, 2020 (ultimo accesso 12/10/25).

## 2.2.2 Tendenze

Una dinamica fondamentale che caratterizza il mondo digitale, specialmente quello più moderno, è la diffusione di **tendenze**: si tratta di una serie di contenuti che diventano molto popolari e che vengono replicati da un numero crescente di utenti su piattaforme social diffondendosi rapidamente e generando un senso di partecipazione comune negli utenti. Si possono quindi definire come delle **mode del mondo dei social network** che sfruttano tendenzialmente la loro semplicità e replicabilità per diventare riconoscibili, ampliando così il loro raggio di azione.

Per quanto il termine tendenze sia strettamente associato al mondo di internet, il concetto che esso esprime è in realtà molto più antico e radicato nella natura umana. La moda rappresenta uno **strumento sociale**: seguendo determinati modelli condivisi, un individuo aumenta le proprie possibilità di **essere riconosciuto** e accettato all'interno di un gruppo o di una comunità<sup>1</sup>. Se trasferiamo questa logica al campo della comunicazione, si può riscon-

trare un parallelismo con un concetto espresso in passato con un termine che, seppur desueto, risulta efficace: i **tormentoni**. Essi infatti rappresentano frasi, espressioni, motivetti musicali o battute che diventano **estremamente popolari** e si diffondono grazie alla loro ripetizione costante. Per esprimere il concetto con termini tecnici, si tratta di un meme con un alto coefficiente di fecondità e fedeltà.

I tormentoni possono avere **diversa natura** e forma, provenendo da forme di intrattenimento differenti. Se si pensa al mondo della televisione italiana, si possono ricordare frasi diventate famose come «*È lui o non è lui? Certo che è lui!*» di Ezio Greggio da Striscia la notizia, «*Allegria!*» ripetuto spesso da Mike Bongiorno oppure il «*D'accordo?!*» di Wanna Marchi alla fine di tutte le sue televendite. Nel mondo del cinema si può pensare a «*Salve ragazzi! Sono tornato!*» dal film Independence day oppure moltissime canzoni provenienti dai cartoni animati Disney. **La musica**, in particolar modo, si rivela un vettore **estremamente potente** per la creazione e la diffusio-

Figura 20.  
Fotogramma del video della canzone Gangnam style

ne dei tormentoni.

Alcuni esempi a supporto di questa argomentazione possono essere trovati facilmente anche nel mondo delle pubblicità e dell'intrattenimento.

- **Macarena:** nonostante si tratti di un tormentone ormai piuttosto vecchio, tra gli anni '80 e '90 risultava essere estremamente famosa, grazie alla sua semplicità e adattamento ad ogni tipo di situazione.
- **Chanteclair:** una famosissima pubblicità dello sgrassatore che presentava come colonna sonora una rivisitazione de La danza delle sciabole affiancata all'indimenticabile ritornello «*Chi pulisce più di Chanteclair?*».

Andando ancora più a fondo nella questione, un caso più recente è quello di **Gangnam style**<sup>1</sup>, trasformatasi in uno dei **fenomeni mediatici** più riconosciuti a livello mondiale, rimanendo per moltissimi anni il video più visto su YouTube. L'enorme quantità di contenuti che si generarono dopo la sua pubblicazione



potrebbe essere considerato una delle **prime tendenze** della storia di internet per come le si intende adesso: decine di content creator<sup>2</sup> cominciarono a realizzare cover musicali, riproporre il ballo e fare parodie che ne aumentarono solamente l'influenza mediatica.

**Cosa rese così popolare Gangnam style?**

Nonostante il testo in coreano, il brano conquistò tutti grazie a un **ritornello orecchiabile**, alla sua **melodia semplice** e al **ballo facilmente imitabile**: non fu solo la composizio-

<sup>1</sup> Diana Crane, *Fashion and Its Social Agendas: Class, Gender, and Identity in Clothing*, University of Chicago Press, Chicago, 2000.

<sup>1</sup> Canzone KPop, genere musicale originario della Corea del Sud che combina vari stili come pop occidentale, hip-hop, rock e musica elettronica ed è caratterizzato da una forte enfasi su coreografie sincronizzate. Divenuta famosa nel luglio del 2012, realizzata dall'artista sudcoreano PSY.

<sup>2</sup> Termine utilizzato per definire le persone che realizzano contenuti su internet nei social media o altre piattaforme.



Figura 21.  
Fotogramma del video della canzone Bling-Bang-Born

tra Gangnam style e questa sigla: la loro viralità non è dovuta esclusivamente alla **qualità del prodotto** in sé, ma l'**insieme di elementi che la caratterizzano**, facilmente replicabili da un pubblico di massa. Le tendenze sono quindi uno strumento potente nel mondo della comunicazione online e offline. Essi necessitano di uno studio approfondito per poter raggiungere i propri scopi di diffusione e garantire il successo ad un prodotto o ad un servizio, anche se, spesso, si originano spontaneamente. Sempre più frequentemente, infatti, le aziende si affacciano al mondo dei social media con lo scopo di ampliare il proprio pubblico, tentando, in modo più o meno efficace, di seguire gli andamenti dei tormentoni di internet e replicandoli.



Figura 22.  
Fotogramma del video di TikTok di REAL AKIBA BOY pubblicato il 2 Febbraio 2024 in cui viene replicata la danza della sigla di Mashle: Magic and Muscles

ne musicale a farla diventare famosa, ma la combinazione di tutti i suoi elementi, che ne favorì la viralità.

Una tendenza si può quindi ricondurre al concetto di **memeplex** discusso in precedenza, in quanto ogni singola parte di un tormentone (musica, immagini, testo) serve a sorreggere e sostenere gli altri meme che ne fanno parte. Allo stesso modo, nei social media sono un insieme di fattori a rendere popolare un contenuto, tra cui la musica, gli hashtag, le immagini ricorrenti, le battute o i gesti.

Come ultimo esempio, per entrare definitivamente nel mondo dei social moderno, prendiamo in considerazione l'anime<sup>1</sup> **Mashle: Magic and Muscles**<sup>2</sup>. Venne trasmesso in Giappone per la prima volta nel

2023, dopo che il manga<sup>3</sup> riscosse un discreto successo nel 2020; quello che colpì internet, però, non furono i contenuti o la narrazione dell'opera, bensì la **sigla** che lo accompagnava all'inizio di ogni episodio: **Bling-Bang-Bang-Born**. Questa presenta un ritornello estremamente riconoscibile, accompagnato da un **ballo semplice** e facilmente riproducibile. I social esplosero di **contenuti relativi all'anime** e sulla canzone, in particolare *TikTok*<sup>4</sup>, con centinaia di migliaia di persone pronte a ripetere il ballo, pubblicando video a riguardo, permettendo a *Mashle: Magic and Muscles* di riscuotere un successo ancora più ampio rispetto a quello che potesse aspettarsi. Si può quindi notare un parallelismo evidente

<sup>1</sup> Cartone animato giapponese.

<sup>2</sup> Scritto e disegnato da Hajime Kōmoto.

<sup>3</sup> Fumetto giapponese.

<sup>4</sup> Social media di origine cinese che si basa sulla condivisione di contenuti brevi.

### 2.2.3 Conoscere il meme

Non è raro che, passando il tempo su un social network come *Instagram* o *TikTok*, ci si imbatta in contenuti che risultano incomprensibili: meme che parlano una lingua estranea, appartenente a una sottocultura o a un **fandom<sup>1</sup>** di cui non si fa parte. Questa sensazione di estraneità non dipende da un'incapacità personale, ma dall'enorme varietà di **codici culturali** che circolano online: non si possono conoscere tutti, ma ciascuno di essi risulta perfettamente leggibile per chi condivide quella specifica passione o cultura. Allo stesso modo, però, ci saranno sempre contenuti che si riconoscono immediatamente, comprendendo implicazioni, dinamiche e **significati nascosti** che magari sfuggono a chi non ha le stesse conoscenze pregresse. Ed è proprio su questa base che si tende a condividere meme e contenuti soprattutto con amici; questo aiuta a sviluppare un legame con le altre persone, diventando parte di una comunità più ampia assieme a coloro che **parlano la stessa lingua**.

Si tratta di un meccanismo stretta-

mente legato al concetto di **codifica culturale**: i meme, per poter essere compresi, devono essere letti attraverso un insieme di codici condivisi. Individui con conoscenze di sfondo simili o, in questo caso, che condividono una parte della **cultura di internet**, saranno in grado di decodificare più facilmente i messaggi degli altri utenti: le persone, per comprendere un contenuto e comprendersi a vicenda, devono **conoscere il meme**.

In questo senso, i meme non sono soltanto strumenti di comunicazione, ma anche **dispositivi di aggregazione sociale**, capaci di unire individui che condividono passioni simili. Non è un caso che i primi luoghi di ritrovo del web fossero forum o chatroom dedicati ad argomenti specifici i quali si sono evoluti in gruppi *Facebook* e, più recentemente, in piattaforme come *Discord<sup>2</sup>*. Questo processo, per quanto possa sembrare un parallelismo ovvio, non è affatto diverso da ciò che accade nella società offline: anche nella vita quotidiana si tende a circondarsi di persone che parlano lo stesso linguaggio, che condividono inter-



Figura 23.  
Foto proveniente da uno dei convegni del BronyCon

quello offline.

Se si considera questo meccanismo di codifica e decodifica, bisogna tener conto che i meme sono entità estremamente soggette a trasformazioni e mutamenti di significato. Un contenuto che oggi appare immediato e comprensibile domani potrebbe arricchirsi di **nuovi layer** o addirittura assumere un valore completamente diverso a seconda di chi lo guarda o lo condivide, essendo stato ricodificato. In questo senso, i meme sviluppano una sorta di storia intrinseca: evolvono, cambiano codici e, proprio come accade con le lingue, finiscono per essere interpretati in modi differenti da comunità diverse o da generazioni successive di utenti. Per questo motivo, un meme può risultare ironico per alcuni e allo stesso tempo offensivo per altri, nonostante si tratti dello stesso oggetto. Un esempio emblematico della mutazione del significato di un meme da una generazione a quella successiva può essere attribuito a **Tuttinger**, un personaggio noto della televisione per bambini della fine degli

<sup>1</sup> Gruppo di persone appassionate di un determinato hobby, genere cinematografico, programma televisivo.

<sup>2</sup> Piattaforma gratuita per comunità online che offre chat testuali, vocali e video, connettendo utenti per il gaming, il lavoro e vari interessi.

ressi, passioni o modi di interpretare il mondo. Infatti, più frequentemente nel corso degli ultimi anni, sono cominciati a svilupparsi ambienti reali collegati a luoghi virtuali, pensati per persone legate a determinate passioni: esempi diretti sono il **BronyCon<sup>1</sup>** o l'**Eurofurence<sup>2</sup>**. Queste conferenze permettono ancora una volta al mondo online di sfociare in

1 Convegno americana dedicata agli appassionati del cartone animato *My Little Pony: Friendship Is Magic*.

2 Convegno tedesca dedicata agli appassionati dei *furry*, personaggi rappresentati come animali antropomorfi.

Figura 24.  
Tutter



anni '90 e gli inizi degli anni 2000, nativo della trasmissione **Bear in the Big Blue House** (Bear nella grande casa blu) i cui protagonisti sono pupazzi di animali di diverso tipo. Tutter è un topo blu che vive all'interno della casa in cui tutta la serie si ambienta e rappresenta la tipica l'ingenuità dei bambini davanti ai problemi della vita.

Per molte persone il messaggio intrinseco di questo pupazzo sarà questo: un personaggio adatto ai bambini dalla personalità un po' stravagante e dall'accezione pedagogica; però non è il modo in cui internet lo ha voluto interpretare. Tutter è protagonista di un noto video virale su YouTube risalente al 2012 chiamato **Bear nella casa blu (NSFW)**<sup>1</sup>; il titolo originale è decisamente più esplicativo, essendo *Bear nella casa blu con bestemmia*. Esso, infatti, presenta la sigla completa del programma con un solo cambiamento: nell'ultima parte della canzone dopo la frase «*L'uscio è aperto*» alla quale dovrebbe seguire «*Puoi entrare!*», viene inserita, appunto, una bestemmia pronunciata dal topo blu. Il tempismo

Figura 25.  
Rosario Scorpiniti, in arte Rosario Muniz



comico e l'assurdità del contenuto, affiancata al fatto che una frase del genere non verrebbe mai pronunciata in un programma per bambini, creano inevitabilmente un **contesto divertente**, che facilmente verrà condiviso tra i propri amici. Questo, quindi, dà un **nuovo layer** al personaggio di Tutter, trasformandolo da un semplice pupazzo ad un **meme di internet**, il topo che bestemmia. Si attua quindi un primo processo di **ricodifica** da parte del web che può essere compreso solamente da coloro che hanno visto il video.

Il suo caso, però, non si ferma a questa prima evoluzione ed è questo che lo rende particolarmente calzante. Più recentemente, nel 2024, Tutter torna ad essere virale sulla piattaforma *TikTok* associato ad un vecchio meme di internet: **Rosario Muniz**. Si tratta di un personaggio diventato famoso grazie alle sue controversie, volgarità e per essere stato intervistato da **Andrea Diprè**<sup>1</sup> nel 2013. Le frasi più iconiche di questo personaggio spazzatura<sup>2</sup> furono quindi estrapolate e montate assieme per farle pronunciare nuovamente al pupazzo, costretto

ancora una volta, dopo dodici anni, ad essere volgare per far ridere le persone<sup>3</sup>. Questo tipo di contenuto divenne presto **virale** sulla piattaforma, spingendo molti utenti a realizzare le proprie versioni con altre frasi iconiche. Si aggiunge quindi un ulteriore layer al meme, rendendolo quindi riconoscibile dagli utenti di *TikTok* che vi erano entrati in contatto, definendolo il topo che parla come Rosario Muniz.

In definitiva, Tutter non è più soltanto il topo di Bear nella grande casa blu, ma ciò che rappresenta di-

<sup>1</sup> Not Safe For Work, non adatto all'ambiente di lavoro; è un tipo di denominazione che si utilizza per contenuti esplicativi, di genere sessuale, violenti o controversi; autore GiubenRova, *Bear nella casa blu (NSFW)*, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=mxKLHltzOGI>.

<sup>1</sup> Personaggio legato a mondo dell'intrattenimento spazzatura di internet italiano, diventato famoso per intervistare attrici pornografiche, artisti emergenti e personaggi con problematiche sociali evidenti.

<sup>2</sup> Contenuti di bassa qualità, di cattivo gusto o volutamente volgari, che vengono prodotti e condivisi sui social media e altre piattaforme.

<sup>3</sup> Autore Salvozenith \_\_, disponibile all'indirizzo [https://www.tiktok.com/@salvozenith\\_\\_video/7437077136738979094](https://www.tiktok.com/@salvozenith__video/7437077136738979094).

pende dai codici che ogni comunità online decide di attribuirgli, specialmente in base alla generazione a cui appartiene e ai contenuti di cui gli utenti hanno fruito. La sua immagine diventa così un **terreno di evoluzione culturale** e di interpretazioni nel quale si trasforma un personaggio televisivo innocente in un meme capace di parlare linguaggi diversi a seconda del contesto. Questo gli permette di rappresentare la natura fluida e dinamica dei contenuti digitali, che non rimangono mai identici a sé stessi ma acquisiscono significati da decodificare e ricodificare nel corso del tempo.

#### 2.2.4 Replicatori digitali

Per descrivere al meglio la nozione di meme, è stato necessario introdurre il concetto di **replicatori universali** e le tre caratteristiche che li contraddistinguono: **fedeltà, fecondità e longevità**. Esse possono essere applicate anche ai meme digitali. Il modo in cui, nel corso degli anni, sono cambiati i mezzi e le modalità di fruizione dei contenuti digitali ha determinato una profonda trasformazione anche delle caratteristiche fondamentali descritte da **Susan Blackmore**.

Agli albori di Internet, negli anni '90 e nei primi 2000, i meme erano ancora pochi e il loro processo di diffusione non era globale né accessibile a chiunque. La condivisione avveniva principalmente tramite **e-mail** e **forum**, spazi che erano ristretti e dove solo una piccola parte degli utenti poteva effettivamente contribuire alla creazione e circolazione dei contenuti. Questo scenario favoriva la **longevità** e la **fedeltà** dei meme: le poche immagini o GIF disponibili circolavano a lungo e venivano replicate quasi identiche, mantenendo intatte le loro carat-

teristiche originarie. D'altro canto, il tasso di **fecondità** era ridotto, proprio perché le possibilità di produrre e diffondere nuove varianti erano limitate dalla tecnologia e dalle dimensioni ristrette delle comunità online.

Con l'avvento dei social media moderni, e in particolare con piattaforme come *TikTok*, il paradigma si

è radicalmente **capovolto**. Oggi gli utenti sono costantemente esposti a centinaia di migliaia di **stimoli visivi**, sonori e testuali, che producono un flusso continuo di nuovi meme. La possibilità per chiunque di creare e condividere contenuti in tempo reale ha fatto sì che il livello di fecondità aumentasse vertiginosamente. Tuttavia, questa stessa

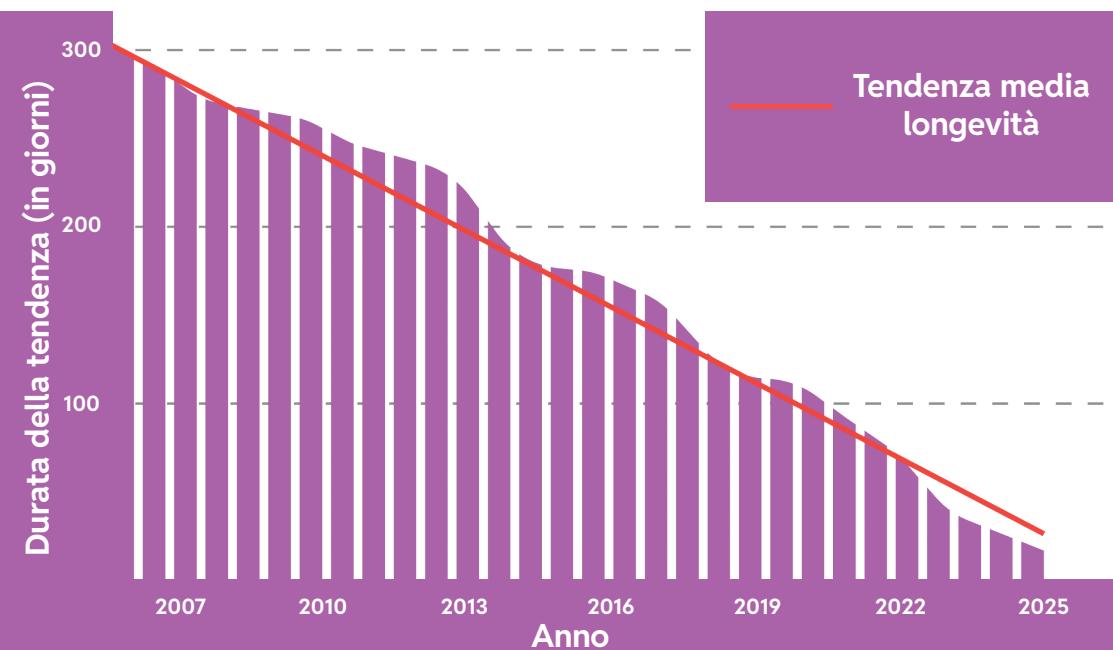


Grafico 1.  
Rappresentazione della longevità dei meme, confrontando i dati sulla durata media in tendenza di 20 meme nel corso degli anni raccolti attraverso il sito Know You Memes e Google Trends

iperproduzione ha comportato un abbassamento drastico della longevità: i meme durano spesso **pochi giorni** o settimane per poi diventare **irrilevanti** ed essere sostituiti da altri, in una sorta di ricambio culturale frenetico. Allo stesso modo ne risente la fedeltà a causa dei continui cambiamenti apportati dai singoli utenti, con **riferimenti culturali diversi** attraverso anche il processo di layering, rendendo più difficile riconoscere il legame con il meme originale<sup>1</sup>.

Seguendo questo ragionamento, si possono individuare alcuni casi studio specifici di meme digitali che rappresentano al meglio le caratteristiche dei replicatori universali, per comprendere il funzionamento e l'impatto che possono avere singolarmente.



Figura 26.  
Fotogramma dal video della canzone "Never Gonna Give You Up"

#### 2.2.4.1 Rickroll

Nel mondo digitale moderno, il concetto di longevità è sempre più **marginale**, a causa della velocità di condivisione sempre più elevata e del continuo ricircolo dei meme; per questo è necessario riprendere un contenuto proveniente dagli **albori di internet**, quando questo aspetto era estremamente più influente. Per rappresentare il concetto è necessario analizzare uno dei meme più famosi e utilizzati nel corso della storia del web: prendiamo quindi in esempio il **Rickroll**. Si presume sia nato nel 2006 dopo uno scherzo telefonico ad una stazione radio da parte dello YouTuber<sup>1</sup> Erik Helwig<sup>2</sup>, ma divenne famoso solo l'anno successivo, nel 2007, grazie ancora una volta a 4chan.

Il meme consiste nello spingere persone inconsapevoli a cliccare un link, che, invece di portare al risultato auspicato, conduce alla canzone **Never Gonna Give You Up** del cantante Rick Astley con lo scopo di **prendere in giro** e far perdere tempo alla vittima. Spesso questo meccanismo si applica quando gli utenti chiedono un aiuto per ricercare dei

video, delle guide o istruzioni, ma si ritrovano puntualmente ad essere vittime dei **troll<sup>3</sup>** di internet. Questo fenomeno si è esteso fino a generare un termine per coloro che ne cadono vittima: essere **rickrollati** (rickrolled).

Il successo di questo meme è legato a una caratteristica tipica del web: la tendenza a prendersi gioco degli altri rimanendo protetti dietro uno schermo. A questo si aggiunge la semplicità del meccanismo, basato sul condividere intenzionalmente un **link ingannevole**, con l'unico scopo di sorprendere o irritare amici e sconosciuti e, di conseguenza, divertirsi a vedere o immaginare le loro reazioni.

La popolarità del meme divenne tale che apparve persino nel film di animazione Disney **Ralph Breaks the Internet** (Ralph spacca Internet) del 2018: nella scena dopo i titoli di coda venne inserito ricreando il video originale della canzone con i personaggi del cartone animato. Il modo in cui tale spezzone è stato aggiunto nella coda del film è estremamente rilevante: viene infatti annunciata un'anteprima *Frozen 2*, at-

<sup>1</sup> Trenton F., Rachel K., Tim W., Competition Dynamics in the Meme Ecosystem, <https://arxiv.org/pdf/2102.03952>, 2021 (ultimo accesso 08/11/2025).

<sup>1</sup> Creatore di contenuti sulla piattaforma Youtube.

<sup>2</sup> Autore Hot Dad, *I Did the First Rickroll (w/Proof)*, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=tmVadY7vX1l&t=8s>; il video mostra Erik affermare che è stato lui a realizzare il primo Rickroll della storia, ma le prove da lui portate non sono sufficienti a confermarlo.

<sup>3</sup> Utenti che cercano di prendersi gioco delle altre persone nei social media, chat e simili, come unisco scopo di divertirsi e far arrabbiare gli altri; più di recente, questo termine è stato aggiornato/sostituito da rage bait.



Figura 27.

Fotogramma della scena dopo i titoli di coda del film Disney Ralph Breaks the Internet dove i personaggi del film imitano il video della canzone Never Gonna Give You Up

di resistere al cambiamento e continuare a circolare anche a distanza di molti anni. Il Rickroll rappresenta un esempio quasi perfetto di questo fenomeno: grazie alla sua immediatezza e alla sua struttura semplice ma efficace, è rimasto pressoché invariato nel corso del tempo, subendo solo **minime variazioni** o adattamenti, senza mai perdere la sua funzione originaria. La sua capacità di attraversare epoche diverse di internet e di essere riconosciuto con la stessa efficacia ancora oggi, a quasi diciannove anni dalla sua nascita, ne fa uno dei casi più emblematici di longevità memetica nella cultura digitale.<sup>2</sup>

tesissimo per il periodo, per essere poi **sostituito dal meme** realizzato in animazione 3D. Si replica così il meccanismo utilizzato dagli utenti di Internet: far credere alle persone che riceveranno qualcosa che si aspettano per invece confonderli e **rickrollarli**.<sup>1</sup>

La tendenza di un meme a mantenere il proprio significato nel tempo è strettamente legata al concetto di longevità, ed è proprio in questo contesto che si parla di **inerzia memetica**, termine con cui si indica la capacità di alcuni contenuti digitali

Figura 28.  
Tim Buckley, fumettista e creatore del webcomic Ctrl+Alt+Del (CAD)

#### 2.2.4.2 Loss

Quando si vuole mantenere un certo livello di **fedeltà** all'interno di internet, lo si fa generalmente per una questione di riconoscibilità e per permettere agli utenti di **comprendere più facilmente** il meme condiviso. Questo è un meccanismo che viene sviluppato spesso attraverso **immagini di base** famose, andando però a modificare i testi o qualche dettaglio, evitando di stravolgere completamente il messaggio originale.

Di basi diventate celebri nel corso degli anni ce ne sono moltissimi, da quelle più popolari a quelle più di nicchia, ma una tra tutte rappresenta in modo coerente il concetto di fedeltà: **Loss**. Il meme nasce nel 2008 all'interno di una striscia del webcomic<sup>1</sup> **Ctrl+Alt+Del** realizzato da Buckley: rappresenta la scena successiva ad un **aborto spontaneo** da parte di uno dei personaggi del fumetto. Per quanto potesse essere un contenuto **drammatico**, gli utenti online non la videro allo stesso modo e cominciarono a **parodizzare le vignette**. Questo fenomeno si diffuse al punto tale che altri



1 Autore Ollie Chick, *Wreck it Ralph / Rick Astley - side-by-side comparison*, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=50qKHsRCr9Y&t=3s>.

2 Boddez B., *A Rickroll Retrospective*, <https://readrange.com/rickroll-retrospective-rick-astley/>, 2023 (ultimo accesso 13/10/2025).

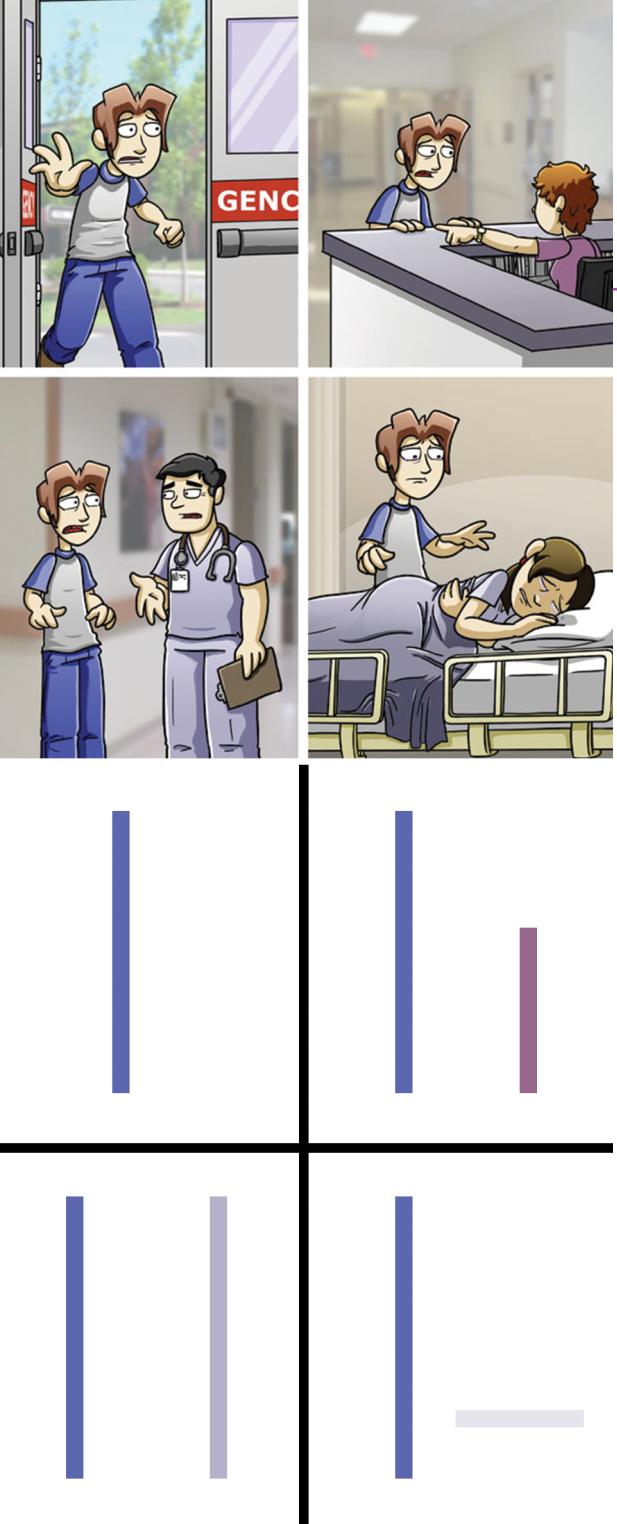


Figura 29.  
Comparazione tra la vignetta di Loss e la sua sintetizzazione grafica

creatori di webcomic si impegnano per realizzare la loro versione di Loss e questo non fece altro che alimentare ulteriormente la diffusione del meme.

Il netto contrasto tra la drammaticità del fumetto originale e la carica ironica con cui il web lo reinterpretò, rese l'immagine estremamente popolare, dando origine a un processo unico di **astrazione** nel mondo dei meme digitali. L'iconicità della scena, unita alle continue rielaborazioni, ha infatti permesso di ridurre l'intero racconto a una **struttura minima**, sintetizzabile in poche linee capaci di rappresentare i personaggi e la situazione in maniera immediatamente riconoscibile.

Questa progressiva sintetizzazione ha permesso di estremizzare ulteriormente il concetto dietro al meme, a tal punto che qualsiasi **schema visivo**, disposizione di oggetti o anche una semplice scena della vita quotidiana potesse ricordare al pattern visivo del meme, obbligando gli utenti a porsi la domanda: «**Questo è Loss?**». In questo modo il meme ha superato i confini del fumetto originale e delle sue ri-

elaborazioni digitali, diventando un **modello astratto** e riconoscibile da coloro che ne conoscono la storia, purché si rispettino le proporzioni e la sequenza che ne costituiscono la narrazione.<sup>1</sup>

Per quanto il concetto di fedeltà, in questo caso, possa apparire controintuitivo, Loss rappresenta invece un esempio di come un meme possa mantenere intatta la propria identità nonostante le **innumerevoli variazioni**. La sua struttura è talmente forte da renderlo perfettamente riconoscibile anche nelle forme più astratte e minimali. Il meme è profondamente fedele alla sua forma originale, conservando il significato che lo ha reso celebre e permettendo di veicolare lo stesso effetto comico iniziale indesiderato.

#### 2.2.4.3 Italian Brainrot

La caratteristica della **fecondità** è una delle più importanti e influenti per quanto riguarda i contenuti digitali; essa è infatti garantita dai moderni sistemi di diffusione delle informazioni e dalla loro **velocità di riproduzione** in scala globale. I meme digitali usufruiscono a loro volta di tali tecnologie e caratteristiche per poter essere consumati il più velocemente possibile e in numero maggiore. La possibilità di moltiplicarsi permette ad essi di **mutare più frequentemente**, anche grazie ai mezzi sempre più accessibili di cui gli utenti si muniscono: agli inizi degli anni 2000 solamente alcune persone potevano permettersi di usare il computer per realizzare i meme, mentre oggi chiunque può essere in grado di realizzare video o immagini.

Tra i meme più emblematici che rappresenta questa **iperproduzione** si analizzano gli **Italian Brainrot**, una serie di immagini create con **intelligenza artificiale** che rappresentano, animali con caratteristiche strane, fusi con diversi oggetti della vita quotidiana. La prima tra queste im-

<sup>1</sup>Feldman B., *Talking to the Man Behind ‘Loss,’ the Internet’s Longest-Running Miscarriage ‘Joke’*; <https://nymag.com/intelligencer/2015/11/longest-running-miscarriage-meme-on-the-web.html>, 2015 (ultimo accesso 13/10/2015).



Figura 30.  
Tralalero Tralala

sviluppò presto una **comunità** che iniziò a narrare storie, arricchite da video e animazioni che ne descrivevano le vicende e i rapporti reciproci. I personaggi finirono così per acquisire una vera e propria **lore<sup>2</sup>**, che consisteva in parentele, rivalità e relazioni sentimentali, andando così ad ampliare l'universo narrativo attorno al meme.

Nonostante il fenomeno fosse strettamente italiano, questi contenuti non impiegarono molto tempo a diventare virali nelle diverse piattaforme, trasformandosi in una tendenza di carattere **internazionale**: presto cominciarono a diventare popolari anche all'estero, aumentando ulteriormente il bacino di utenza con cui il meme poteva entrare in contatto. Tale risonanza mediatica portò l'azienda **Panini** a realizzare e distribuire carte collezionabili, giocattoli e, più recentemente, fumetti a tema sotto il marchio **Skifidol**, diventando anche uno dei prodotti di punta a causa dell'enorme mole di persone interessate.

La facilità con cui gli Italian Brainrot possono essere replicati, resa possibile dagli strumenti di intelligenza

magini è da attribuire all'utente di *TikTok* **burger677** (eZburguer401) che, nel gennaio del 2025, realizzò **Trallallero Trallallà**, uno squalo a tre gambe che indossa le scarpe della marca Nike. L'immagine, affiancata dalla frase sconclusionata e profondamente offensiva, mostra una perfetta rappresentazione dell'umorismo che caratterizza la **generazione Z<sup>1</sup>**, fatta di caos e iperstimolazione.

Molti utenti, spinti dalla componente comica e dalla facilità di riproduzione del meme, con l'ausilio delle intelligenze artificiali, cominciarono a realizzare i propri personaggi con caratteristiche assurde, spesso accompagnati da frasi che finivano per trasformarsi in veri e propri tormentoni. Attorno a queste figure si

artificiale sempre più accessibili, ha conferito a questo meme un potere di diffusione senza precedenti. La loro natura iper-prolifica e caotica, capace di generare innumerevoli varianti e reinterpretazioni, ha permesso al fenomeno non solo di espandersi rapidamente, ma anche di **resistere nel tempo**. Nell'attuale ecosistema digitale in cui la mag-

gior parte dei contenuti è destinata a sparire nel corso di **poche settimane**, gli Italian Brainrot hanno continuato invece a moltiplicarsi e a reinventarsi, diventando uno degli esempi più emblematici di fecondità memetica digitale.<sup>1</sup>

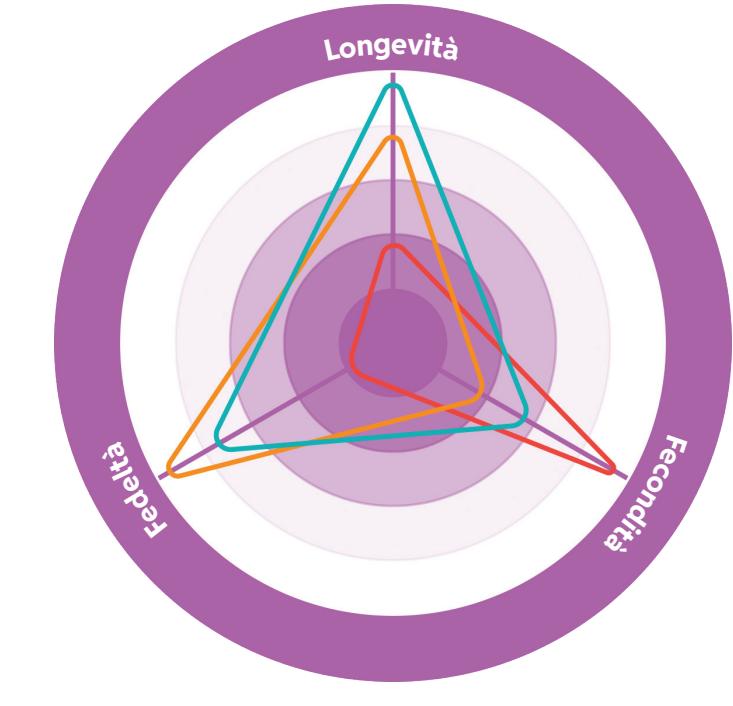


Grafico 2.  
Rappresentazione radiale che indica l'influenza delle caratteristiche dei replicatori universali sui diversi casi studio analizzati

<sup>1</sup> Persone native digitali, nate tra il 1997 e il 2012.

<sup>2</sup> L'insieme delle informazioni che costituiscono il contesto e lo sfondo di un mondo fittizio, spesso associati a contenuti come videogiochi, film o serie TV, includendo storie, miti, e dettagli sull'universo narrativo, spesso trasmessi e accettati come veri dai fan.

1 Vannacci A., *Fenomenologia del brainrot italiano*, <https://www.vannacci.eu/409/fenomenologia-del-brainrot-italiano/>, 2025 2025 (ultimo accesso 23/10/2025).

# CONCLUSIONI

I meme digitali dimostrano di non essere semplici prodotti comici della rete, ma vere e proprie **unità culturali** capaci di riprodursi, trasformarsi e adattarsi allo stesso modo dei meme sociali. Seguono infatti le stesse logiche dei replicatori universali teorizzati dalla memetica, ottenendo risultati diversi non solo in base alla loro qualità, ma molto spesso anche in base al **contesto temporale e culturale** che li circonda. I casi studio presi in considerazione mettono in luce come i concetti analizzati dalla memetica non siano solamente elementi teorici senza fondamento, ma dinamiche applicabili sia nella realtà online che in quella offline, con interazioni spesso vicendevoli. I meme rappresentano un **fenomeno culturale** oltre a essere **strumenti di comunicazione**, in grado di alterare la realtà e influenzare eventi importanti e il modo di vivere delle persone.



# PRATICHE MEMETICHE IN CONTESTI DIGITALI

## Capitolo 3

Questo ultimo capitolo è dedicato alla fase di **sperimentazione** e alla **realizzazione** di meme digitali basandosi sulle conoscenze teoriche maturate durante la parte di ricerca sulla memetica e i casi studio legati al mondo di internet. L'obiettivo è di analizzare come questi meccanismi si applichino direttamente ad **ambienti digitali** specifici, tenendo conto delle diverse tematiche di riferimento. Questo processo richiede una **metodologia strutturata**, in modo tale da poter garantire, nel modo più autorevole possibile, l'analisi dei dati ottenuti a seguito della pubblicazione dei meme.

# 3.1 Sperimentazione

Una suddivisione in **fasi progettuali** permette di mantenere un approccio ordinato e coerente, facilitando la comprensione delle varie tappe che portano dalla progettazione alla valutazione dei risultati. Ogni fase è pensata per analizzare un aspetto specifico del fenomeno memetico, dalla scelta dei contesti digitali più adatti alla diffusione, fino all'osservazione delle reazioni e alla successiva **interpretazione** dei dati raccolti. In questo modo sarà possibile costruire un **quadro metodologico** chiaro e replicabile, utile non solo alla verifica degli esiti della sperimentazione, ma anche alla comprensione dei processi comunicativi che regolano la vita dei meme online.

## **Scelta ambienti digitali**

*Analisi del pubblico e degli ambienti digitali di riferimento, individuando comunità attive e numerose, ma differenti tra loro per temi e stili comunicativi.*

## **Realizzazione meme**

*Applicazione delle nozioni teoriche della memetica al contesto digitale, con l'impiego dei principi dei replicatori universali.*

## **Codivisione meme**

*Pubblicazione dei meme in ambienti digitali pubblici per raccogliere dati utili a valutare la ricezione e il livello di coinvolgimento generato dai contenuti.*

## **Esito sperimentazione**

*Analisi dei dati raccolti durante la sperimentazione per trarre conclusioni sul modo in cui i meme funzionano all'interno delle comunità online.*

### **3.1.1 Scelta ambienti digitali**

Prima di poter realizzare i meme per la sperimentazione, è necessario comprendere in modo concreto il **tipo di pubblico** e quali ambienti digitali si andranno ad analizzare: questo risulterà utile per definire il **linguaggio** da adottare e il tipo di strumenti da utilizzare. Vanno quindi individuati luoghi virtuali sufficientemente frequentati, in modo tale che il processo possa risultare più semplice e lineare, oltre ad avere un bacino di utenza abbastanza ampio da poter analizzare; allo stesso tempo essi devono essere distinti, diversi gli uni dagli altri in quanto a tematiche e stile comunicativo, in modo tale che si possa spaziare nei linguaggi e utenza. Sono state scelti **tre comunità** di riferimento che possono rappresentare ambienti prolifici per la creazione di meme digitali e la loro condivisione.



**Magic: The Gathering**



**Helldivers**



**Marvel**

### 3.1.1.1 Magic: The Gathering

Una **comunità storica**, basato sul gioco di carte collezionabili<sup>1</sup> più giocato al mondo. Presenta un'utenza radicata profondamente nella **cultura nerd** e nell'ambiente dei **collezionisti** con un bacino di persone estremamente ampio grazie anche alla sua longevità e popolarità. I tipi di contenuti che vengono condivisi sono spesso strettamente legati al **gioco di carte** in sé, riprendendo le dinamiche, le strategie e i mazzi tipicamente utilizzati. I meme sono parodie o esagerazioni di questi

temi, oltre alla forte critica verso la casa di produzione **Wizards of the Coast** (WOTC). In particolar modo, quest'ultimo argomento è un tema molto acceso all'interno della comunità.



#### Utenza

Giocatori veterani  
Giocatori novizi  
Creatori competitivi  
Collezionisti

#### Argomenti

Strategie di gioco  
Carte e mazzi  
Nuove uscite  
Critiche a WOTC

#### Linguaggio

Tecnicismi in-game  
Ironia

### 3.1.1.2 Helldivers

Una **comunità recente** e molto attiva che ha vissuto un enorme periodo di espansione dopo l'uscita del secondo capitolo del marchio: **Helldivers 2**. L'ambiente è estremamente ironico, grazie anche alla componente profondamente satirica del videogioco di appartenenza, fatta di **patriottismo** estremizzato e distopie assurde. Le tematiche che vengono trattate sono spesso legate alle **dinamiche di gioco**, alle componenti pseudo-politiche mostrate e agli aggiornamenti<sup>1</sup>. I meme



#### Utenza

Giocatori veterani  
Giocatori occasionali  
Creatori di contenuti

#### Argomenti

Strategie di gioco  
Gioco di ruolo  
Meta-narrazione  
Aggiornamenti

#### Linguaggio

Ironia  
Tecnicismi in-game  
Narrativo  
Template personali

<sup>1</sup> Trading card game (TCG), un insieme di carte collezionabili affiancate da un gioco strutturato strategico.

<sup>1</sup> Le novità che vengono introdotte periodicamente da parte della casa di sviluppo.

### 3.1.1.3 Marvel

Un ambiente estremamente popolare e con un **pubblico eterogeneo**, composto sia da appassionati di lunga data che spettatori occasionali. Il grande ventaglio di pubblico genera una enorme **varietà di linguaggi** e livelli di lettura dei contenuti, andando a toccare in alcuni casi tematiche più generaliste, mentre in altri dettagli molto specifici. La comunità parla spesso di fumetti, serie televisive e film sui supereroi, facendo spesso riferimento al **Marvel Cinematic Universe** (MCU), ovvero l'in-



tera filmografia dei prodotti Marvel. I contenuti ricorrenti sono legati agli eroi delle diverse serie del marchio, l'esasperazione del modello narrativo del multiverso e l'ironia verso la sovrapproduzione del franchise. I meme che ne conseguono garantiscono terreno fertile per la creazione e l'utilizzo di immagini con riferimenti diretti ai film e ai fumetti.

#### Utenza

Lettori di fumetti  
Appassionati di MCU  
Collezionisti  
Spettatori occasionali

#### Argomenti

Filmografia  
Fumetti  
Critiche a Marvel  
Nuove uscite

#### Linguaggio

Ironia  
Narrativo  
Template personali

### 3.1.2 Realizzazione meme

Per realizzare i meme, è importante tener conto delle differenti **nozioni teoriche** acquisite, in particolare quelle legate al mondo digitale. Sarà quindi necessario utilizzare metodi già funzionanti all'interno dei meme di internet, come l'utilizzo di **immagini di base** facilmente riconoscibili, seguire delle tendenze che appartengono sia al contesto di riferimento che alla cultura contemporanea e la scelta di un linguaggio che rispetti i **codici della comunità**, facendo ricorso a più layer interpretativi e visivi. In particolar modo, risulterà utile affidarsi alle tre caratteristiche dei replicatori universali, **fedeltà**, **longevità** e **fecondità**, che permettono di garantire una maggiore coerenza e riconoscibilità ai contenuti prodotti, assicurando al tempo stesso la possibilità di diffusione e adattamento all'interno dei diversi ambienti digitali.

Per ogni luogo digitale sono stati realizzati **tre meme** distinti affiancandoli da un titolo del post coerente con essi, applicando i principi dei replicatori universali con le linee guida seguenti.

#### Fecondità

*Deve essere un tipo di contenuto facilmente condivisibile dagli utenti, che possa essere inviato agli amici. Si devono quindi seguire le tendenze o realizzare dei meme facilmente condivisibili, in modo tale che gli utenti ci si possano immedesimare.*

#### Fedeltà

*Va utilizzato un linguaggio riconoscibile, sia per il pubblico di riferimento che per quello un po' più generale. Verranno quindi sfruttati principalmente delle immagini di base famose o con un significato estremamente esplicito.*

#### Longevità

*È necessario affidarsi al linguaggio della comunità di riferimento, andando ad utilizzare meme già famosi al suo interno e che tendono ad essere utilizzati da molto tempo.*



 **MAGIC**  
THE GATHERING

## HOW DOES IT FEEL TO PLAY TRIBAL



### APE TOGETHER STRONG (*Fecondità*)

Magic: The Gathering

#### Titolo post

*My dragons deck is different from the others*

#### Parole chiave

**Tribal (tribale)**: termine utilizzato per indicare una tipologia di mazzi che hanno prevalentemente carte dello stesso tipo (drago, goblin, elfo, umano ecc.)

**Kibo**: scimmia della storia di Magic, famosa per una vecchia illustrazione controversa

#### Significato

Il meme vuole ironizzare sui giocatori che utilizzano i mazzi tribali, considerati particolarmente forti nella comunità. Il titolo prende in giro gli utenti che pensano di essere originali sfruttano questo tipo di strategia: si utilizzata la base *Ape together strong*, affiancato dal personaggio di Kibo, per sottolineare che utilizzano lo stesso tipo di creatura.



## **REMOVE A LAND (Fedeltà)**

Magic: The Gathering

### **Titolo post**

*It is really hard to leave a pet card behind*

### **Parole chiave**

**Pet card:** la carta preferita di un giocatore che, nonostante possa non risultare ottimale ai fini della strategia, viene inserita nel mazzo  
**Land (Terra):** un tipo di risorsa che permette di giocare le altre carte

### **Significato**

Il meme punta il dito verso un comportamento tipico dei giocatori alle prime armi, ovvero quello di rimuovere le terre dal proprio mazzo per far spazio ad altre carte. Affiancato al titolo, sottolinea come questa pratica venga messa in atto soprattutto per quelle carte preferite dall'utente.

## **DO YOU PAY THE ONE? (Longevità)**

Magic: The Gathering

### **Titolo post**

*Do you?*

### **Parole chiave**

**Pay the one (paghi uno):** alcune carte hanno come effetto il proporre di pagare delle risorse per evitare delle conseguenze  
**Rhystic study (Studio ristico):** una delle carte più famose per la sua forza e fastidiosità, dato che permette di pescare molte carte a meno che gli avversari non sprechino risorse





ME AS LV 10 CADET

ME AS A LV 150  
SERVANT OF FREEDOM



### ME AS A LV 150 (Fecondità)

Helldivers

#### Titolo post

*I dk anything about the current community issue, I will keep my hellbomb in my shoulder*

#### Parole chiave

**Cadet/Servant of Freedom:** dei gradi da assegnare al proprio Helldiver  
**Hellbomb:** una degli equipaggiamenti all'interno del gioco che consente in una testata nucleare come zaino

**Lv:** il livello del giocatore che indica l'esperienza di gioco

#### Significato

Il meme sottolinea la differenza tra un giocatore novizio, che gioca in modo prudente con equipaggiamenti per proteggersi, e uno esperto che utilizza strategie più rischiose e assurde. Il titolo sta a esaltare ulteriormente il concetto, avendo una vena patriottica verso il gioco e provocatoria verso i detrattori all'interno della comunità.



## DEFENDING HELLMIRE (Fedeltà)

Helldivers

### Titolo post

*Current MO situation*

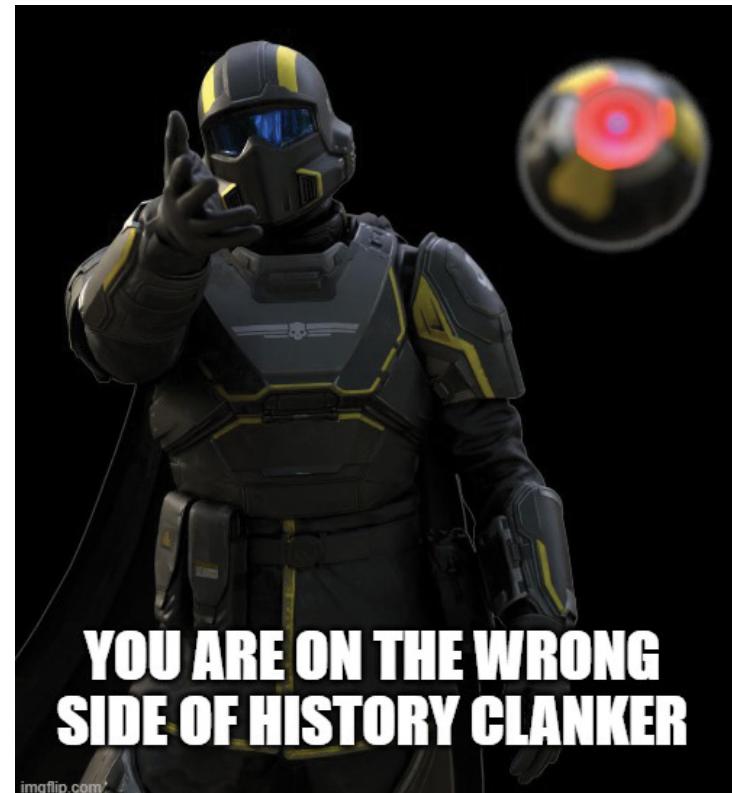
### Parole chiave

**Hellmire:** uno dei pianeti all'interno del gioco

**MO:** abbreviativo per *Major Order*, gli ordini principali che i giocatori devono portare a termine per ricevere delle ricompense

### Significato

Nel periodo di pubblicazione, da diverse settimane era necessario principale difendere il pianeta Hellmire dagli attacchi nemici come ordine principale: il meme sottolinea, anche grazie al titolo e all'immagine di base de *I Simpson*, come questa cosa sia ormai diventata una abitudine, specificando che ormai viene difeso ogni giorno.



## FIREWORK (Longevità)

Helldivers

### Titolo post

*I guess we are providing those fireworks, one way or another*

### Parole chiave

**Clanker:** un termine utilizzato per indicare la fazione avversaria dei robot, ovvero gli *Automatons*

### Significato

Il meme utilizza termini molto comuni e riconoscibili all'interno del gioco, facendo leva sul linguaggio tipico dei giocatori per esaltare, in modo ironico e immediato, la necessità di recuperare i fuochi d'artificio menzionati nel titolo necessario per l'ordine principale.



## SPIDER-VERSE (Fecondità)

Marvel

### Titolo post

*Are we sure is coming out this time...?*

### Parole chiave

**Spider-Verse:** termine utilizzato per indicare la serie di film di Spiderman in animazione 3D di Sony che si basano sul multiverso Marvel

### Significato

Il meme ritrae l'attesa dei fan della serie di film dello Spider-Verse a causa dei continui ritardi e rinvii. Dato le recenti notizie sulla data di uscita, il titolo sottolinea come ci sia una speranza per l'arrivo del film una volta per tutte, lasciando però un velo di preoccupazione a causa dei comportamenti di Sony nei confronti del film.



## MARVEL ZOMBIE (Fedeltà)

Marvel

### Titolo post

*My honest reaction after watching the series*

### Parole chiave

**Marvel Zombie:** un fumetto con protagonisti molto personaggi Marvel trasformati in zombie che recentemente ha avuto un adattamento come serie televisiva

### Significato

Il titolo del post sottintende il disappunto di un possibile utente alla vista della serie di Marvel Zombie che non rispecchi in nessun modo il fumetto originale. Il template, utilizzato solitamente per confrontare due cose uguali, viene ribaltato per sottolineare ulteriormente le mancate aspettative dello spettatore sul prodotto. Si lascia intendere che questa non è la prima volta che succede con un adattamento Marvel.

## EVERWHERE I GO... (Longevità)

Marvel

### Titolo post

*This is somehow even more true now*

### Parole chiave

**Robert Downey Jr.:** attore statunitense famoso per il suo ruolo di Ironman e molto discusso per lo sfruttamento che Marvel fa della sua immagine  
**Everywhere I go:** una immagine di base proveniente direttamente dall'universo marvel, dal film *Spiderman: Far from home*



## 3.2 Condivisine meme

Dopo la realizzazione dei meme, essi devono essere pubblicati in canali di riferimento: per far ciò, è necessario trovare degli ambienti digitali che possano racchiudere in modo definito il pubblico della comunità da analizzare. Ci si affiderà quindi a dei **subreddit<sup>1</sup>** pubblici, dove è possibile condividere il materiale liberamente. In questo modo si possono raccogliere dati utili all'analisi dei meme stessi, come il numero di **upvote<sup>2</sup>**, i **commenti** e le **visualizzazioni**, oltre che alle reazioni generate al contenuto. Questi elementi permetteranno di comprendere in che modo i meme vengono recepiti e quanto riescano a stimolare l'**interesse degli utenti**.

Sono quindi stati scelti i subreddit di seguito.



r/mtg

Utenti attivi  
~645000



r/helldivers

Utenti attivi  
~645000



r/marvelmemes

Utenti attivi  
~645000

Figura 31.  
Mascotte di Reddit

Ogni meme è stato pubblicato in orari di **affluenza media** e in giorni lavorativi, in modo tale da non avere risultati falsati grazie all'affluenza maggiore degli utenti nel fine settimana<sup>1</sup>. Oltre a questo, sono stati creati rispettando il più possibile seguendo le **norme di comportamento** imposte dai singoli subreddit. Per ottenere dati più mirati, verranno **intervistati dei membri delle comunità**: a ciascun partecipante verrà chiesto di spiegare il significato che attribuisce al contenuto, di analizzare la struttura e di commentare gli elementi che ritiene più o meno efficaci, oltre che esprimere un giudizio personale sui meme. Questo tipo di **indagine qualitativa** consentirà di comprendere non solo se la realizzazione del meme ha rispettato il linguaggio comunicativo della comunità, ma anche di individuare eventuali differenze interpretative tra gli utenti, mettendo in luce il grado di familiarità, riconoscimento e appartenenza che i contenuti riescono a suscitare all'interno dei rispettivi ambienti digitali.



1 Bacheche di condivisione di contenuti con tematiche specifiche del social media Reddit.

2 Il sistema di valutazione dei post da parte dell'utenza del social media Reddit.

1 I dati sono stati raccolti il 23/10/2025, circa una settimana dopo la pubblicazione; questi dati potrebbero essere cambiati nel corso delle settimane successive.

# HOW DOES IT FEEL TO PLAY TRIBAL

## 3.2.1 Magic: The Gathering

La comunità risulta estremamente **prolifica** sia dal punto di vista di creazione di contenuti che nell'interazione con essi, permettendo una raccolta dati più puntuale e semplice.

### 3.2.1.1 Ape together strong

Si cerca di sfruttare la caratteristica della fecondità rendendo il meme il più possibile alla portata di tutti gli utenti della comunità. Questo viene fatto ironizzando su una meccanica ricorrente durante le partite di *Magic: The Gathering*, ovvero l'utilizzo di mazzi che sfruttano la proprietà **tribale** per ottenere dei vantaggi. In aggiunta, il titolo accattivante e leggermente canzonatorio vuole spingere il pubblico a **condividerlo** con i propri amici vittime o carnefici dell'utilizzo di questa tattica.

I commenti del post riguardano principalmente la **condivisione dei propri mazzi** tribali preferiti e le loro strategie, accompagnando il meme con frasi ironiche inerenti a carte con effetti particolari o combo<sup>1</sup> più o meno famose.

Purtroppo, questo contenuto è **stato rimosso** poche ore dopo la sua pubblicazione a causa del linguaggio non consono al subreddit: gli amministratori della pagina hanno ritenuto il meme possibilmente **offensivo** per i termini utilizzati, nonostante ciò, non traspare in nessuno dei commenti. La *Wizards of*



Figura 32.  
Meme 1 Magic: The Gathering, Ape together strong

ce con un'altra immagine, come per esempio *I'm not like the other girls*. Oltre a questo, il meme non è stato percepito come razzista dagli utenti intervistati, ritenendo la scelta degli amministratori della pagina eccessiva.

Nonostante i contrattempi sviluppatisi, i risultati positivi risultano evidenti: molti utenti hanno apprezzato e commentato il contenuto, iniziando conversazioni a catena sotto il post riguardanti le loro esperienze personali. Queste dinamiche confermano la corretta applicazione della caratteristica di fecondità.

*the Coast* ha scelto di sostituire il termine tribale con affine (*kindred* in inglese) a causa delle possibili **associazioni culturali negative** del primo, soprattutto in un contesto visivo che includeva rappresentazioni di scimmie, un accostamento percepito come problematico per le sue implicazioni razziali.

Dall'intervista risulta che la tematica del meme si capisce bene, dato che parla un **linguaggio comprensibile** da gran parte degli utenti della comunità: l'archetipo tribale è molto presente ai tavoli da gioco ed è probabile che molti giocatori si siano trovati a fronteggiarlo o utilizzarlo a loro volta. Nonostante questo, il contenuto **non è stato particolarmente gradito**, probabilmente perché sarebbe risultato più effica-

<sup>1</sup> Termine utilizzato per indicare un tipo di mossa e strategia che consiste nel concatenare una serie di carte e abilità per ottenere un effetto.



Figura 33.  
Meme 2 Magic: The Gathering, Remove a land

terpretandolo come la **distruzione**<sup>2</sup> della terra a cui si fa riferimento; si tratta di un'interpretazione comprensibile, dato che si tende ad evitare di rimuovere le terre ai propri avversari, specialmente nelle partite amichevoli, quindi rimanendo un comportamento sbagliato ma seducente.

Gli intervistati hanno gradito molto questo meme, definendolo un **meme dentro il meme**, dato che tratta una dinamica tentatrice, proprio come l'anello del *Signore degli Anelli* per Bilbo Baggins; l'immagine di base viene quindi considerata **perfetta per la tematica**. Il messaggio, infatti, è compreso subito, andando a toccare un comportamento tipico dei giocatori alle prime armi che spesso tendono a non volersi separare dalle proprie carte preferite eliminando quelle che vengono ritenute superflue.

L'immediatezza dell'immagine di base è stata compresa subito dal pubblico per indicare un comportamento sbagliato, confermato in prima persona dagli intervistati che hanno analizzato in modo puntuale il meme.

### 3.2.1.2 Remove a land

Con l'immagine di base di **Bilbo Baggins**, si vuole richiamare immediatamente un immaginario comune, specialmente nella mente di un pubblico prevalentemente nerd, legato al *Signore degli anelli*<sup>1</sup> e all'idea di essere tentati da un qualcosa di sbagliato. Ad ogni modo, la base risulta essere molto sfruttata e famosa, anche al di fuori della comunità specifica, quindi in grado di poter attirare **pubblico anche esterno**. Nei commenti si fa riferimento a eventi passati, legati specialmente alle **prime esperienze** con il gioco di carte o alla scelta della propria carta preferita in modo tale da aggirare questo problema. Alcuni utenti hanno frainteso il suo significato, in-



Figura 34.  
Meme 3 Magic: The Gathering, Do you pay the one?

### 3.2.1.3 Do you pay the one?

L'elemento della **longevità** si basa su una conoscenza comune di moltissimi giocatori e della comunità in generale, ma in particolar modo per coloro che giocano da più tempo. La carta **Studio ristico** è infatti molto vecchia e conosciuta tra gli utenti per essere particolarmente fastidiosa e presente in moltissimi mazzi, rendendo la frase «*Do you pay the one?*» molto comune ai tavoli da gioco.

Gli utenti nei commenti fanno riferimento alla carta, mostrando un **odio profondo** verso di essa, mentre altri apprezzano semplicemente il meme ironizzandoci sopra o proponendo modi di aggirarla e sbarazzarsene.

Nelle interviste è risultato che si tratta di un **contenuto più sofisticato**, che non tutti gli utenti riuscirebbero a capire immediatamente: nonostante la frase «*Do you pay the one?*» sia iconica all'interno della comunità, un nuovo membro potrebbe non essere entrato in contatto con la carta, dato che nei gruppi meno competitivi si tende a bandirla<sup>1</sup> di tacito accordo tra i giocatori.

La visione critica da parte degli intervistati è comprensibile, essendo un meme molto famoso ma allo stesso tempo datato. È infatti una problematica tipica dei meme che si basano sulla loro longevità poter risultare **noiosi** per i vecchi utenti, proprio perché riguardano conoscenze che si tendono a dare per scontate o battute sentite già centi-

<sup>1</sup> Romanzo epico fantasy scritto da J. R. R. Tolkien pubblicato tra il 1954 e 1955.

<sup>2</sup> Una meccanica del gioco che permette di rimuovere alcune carte dal campo di battaglia.

naia di volte. Allo stesso tempo, potrebbero **non attirare l'attenzione** della nuova utenza per mancanza di comprensione del significato di base. Queste possono essere le ragioni per cui, rispetto ai due precedenti meme, questo ha riscontrato dei **risultati peggiori**.

### 3.2.1.4 Punti chiave analisi

In generale, i meme sono stati considerati **contenuti interessanti** e facilmente condivisibili, in grado di creare un senso di appartenenza e di ironia tra i giocatori. L'**errore di comunicazione** emerso è un tassello importante da tenere in considerazione per evitare errori futuri durante la condivisione di materiale online. Nonostante questo, dalle interviste è emerso che i contenuti prodotti sono efficaci, anche se possono risultare **inflazionati**.

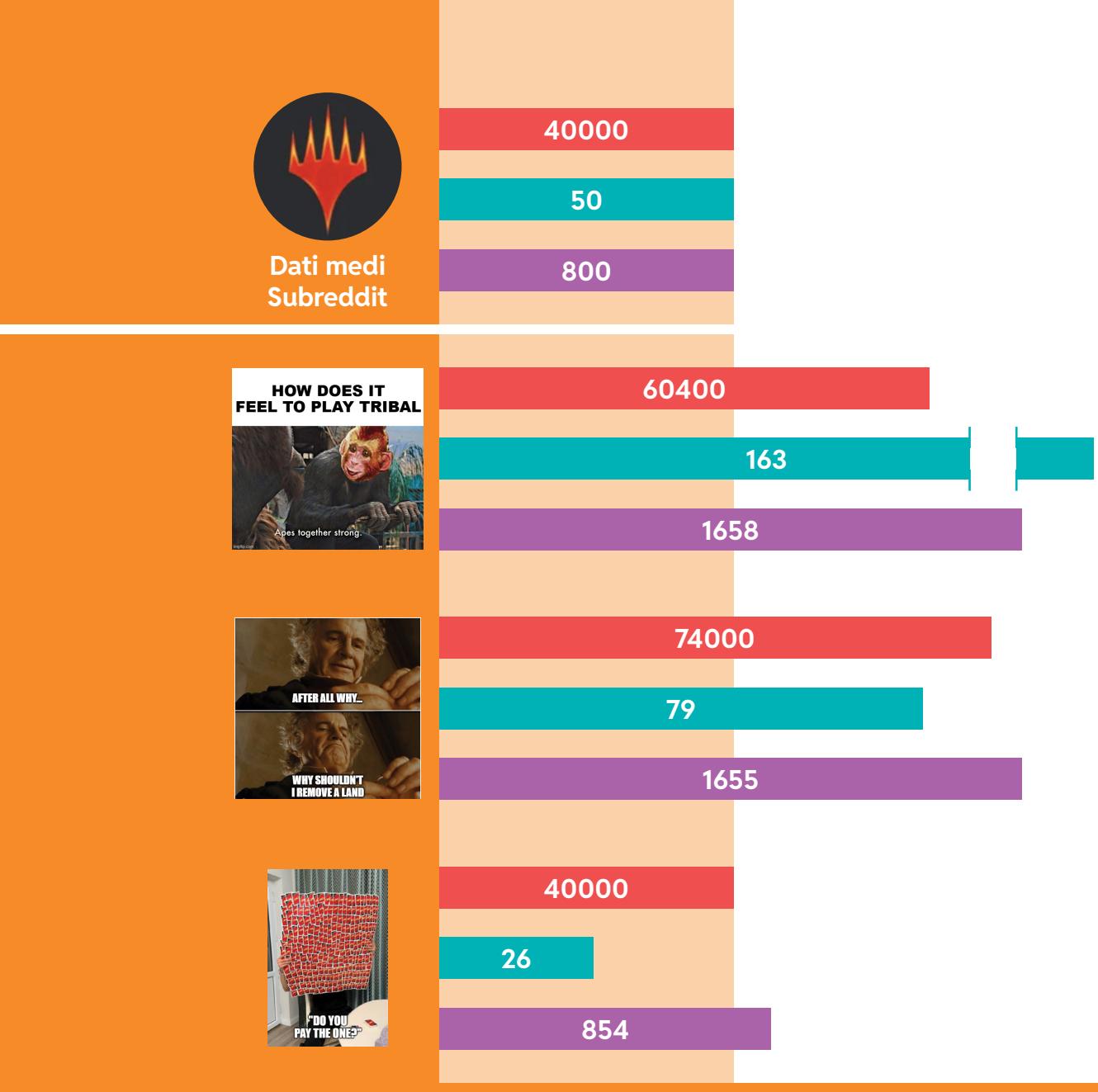


Grafico 3.  
Comparazione dati raccolti nel subreddit r/mtg

Visualizzazioni

Commenti

Upvote

### 3.2.2 Helldivers

Questo subreddit risulta essere estremamente **produttivo**: molti utenti si prodigano alla realizzazione di contenuti, che siano meme o meno, probabilmente grazie anche alle dinamiche interne al videogame di appartenenza. Nonostante questo, i dati raccolti risultano altalenanti.

#### 3.2.2.1 Me as a LV 150

Con questo meme si vogliono sfruttare le tipiche **immagini dei gattini** presenti su internet per attirare l'attenzione degli utenti in modo veloce. In aggiunta si mostra uno scenario che rappresenta l'**esperienza tipica** di molti giocatori durante il proprio percorso all'interno del videogioco, cercando di creare un

## ME AS LV 10 CADET



Figura 35.  
Meme 1 Helldivers, Me as a LV 150

## ME AS A LV 150 SERVANT OF FREEDOM



1 Nel periodo in cui il meme è stato pubblicato, il videogioco stava passando un forte calo di utenza a causa di problemi di giocabilità.

2 Inteso di possibilità di poter giocare al videogioco senza che si presentino errori o chiusure indesiderate improvvise.

contenuto condivisibile che basi la sua forza sul mostrare agli altri come ci si comporta durante le partite in modo ironico. In ultima battuta, il titolo cerca di **generare discussione** ulteriore nei commenti e creare interazioni, mostrando disinteresse sulle questioni della comunità<sup>1</sup>. Proprio quest'ultimo attira molto l'attenzione da parte degli utenti,

che fanno riferimento alla situazione attuale e ai problemi di stabilità<sup>2</sup> presenti, cercando di dare spiegazioni o mostrando il proprio interesse/disinteresse in merito. Oltre a questo, molti commenti si concentrano principalmente sul fatto che il meme rispecchi accuratamente l'**esperienza** di molti giocatori, apprezzando il contenuto e **condividendo il proprio entusiasmo**.

Questo viene confermato dalle persone intervistate che si sentono estremamente rappresentate, anche se ritengono non parlare un linguaggio strettamente legato alla comunità: non si usano spesso i gatti per raccontare il videogioco, perché le immagini di base che li rappresentano non sono facilmente collegabili a Helldivers. Quindi, andare ad **utilizzare dei personaggi del gioco** sarebbe forse risultato più efficace.

Nonostante ciò, probabilmente grazie anche alla **cura dei dettagli** e all'inserimento di oggetti legati al gioco, il meme è stato **profondamente apprezzato** dalla maggior parte degli utenti che ne sono entrati in contatto. Si capisce che la



Figura 36.  
Meme 2 Helldivers, Defending Hellmire

caratteristica della fecondità è stata applicata con successo grazie al forte senso di appartenenza mostrato e al modo in cui molte persone si rivendono nel contenuto.

### 3.2.2.2 Defending Hellmire

Questo meme serve a mostrare la ripetitività degli ultimi incarichi proposti dal gioco, sfruttando l'immagine di base come uno strumento efficace per far comprendere immediatamente il concetto. Con il titolo del post si **sottolinea** ulteriormente il concetto, cercando di creare interazioni.

Nonostante questo, i dati ottenuti dalla condivisione di questo meme sono **estremamente sotto la media** degli altri realizzati dalla comunità. I commenti si collegano direttamente a ciò che viene espresso dall'immagine e dal titolo, mostrando disinteresse per la questione.

Al contrario, per gli intervistati, risulta essere un contenuto parti-

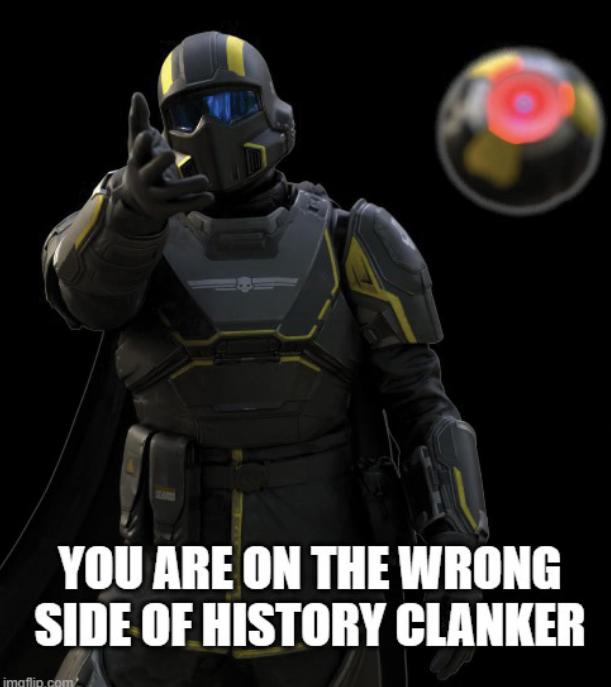
colarmente **efficace** e divertente, sottolineando come l'immagine mostri esattamente le impressioni che stanno provando riguardo agli incarichi richiesti dal gioco.

Osservando i risultati ottenuti nel subreddit, sembra evidente che il contenuto **non risulta efficace**, forse anche a causa della scelta dell'immagine di base utilizzata. Essa, per quanto possa essere esplicativa, non è particolarmente conosciuta e utilizzata, quindi non riconducibile a dei messaggi appartenenti alle conoscenze di sfondo delle persone. Per questo motivo, si può quindi ritenere che la caratteristica di longevità **non sia stata applicata con successo**.

Il contrasto con le risposte delle persone intervistate e degli utenti di reddit sottolinea un fattore fondamentale all'interno delle stesse comunità, ovvero che, nonostante si possa far parte di uno stesso gruppo sociale, **non tutti apprezzano lo stesso tipo di contenuto**.

### 3.2.2.3 Meme 3: Fireworks

Con l'immagine si va a richiamare un gesto molto comune all'interno del videogioco, presente sin dal primo capitolo del marchio, in cui si lanciano delle sfere per utilizzare bombardamenti e chiamare dei rinforzi. Si sfrutta la frase «**Wrong side of history**» e la parola **clanker** per far riferimento a termini comuni all'interno e all'esterno della comunità, aggiungendo una componente di **gioco di ruolo** e associando il tutto agli eventi attuali del gioco. Questo contenuto non ha suscitato **nessun interesse** negli utenti, né dal punto di vista di visite e upvote. L'unico commento presente afferma che si tratta di un contenuto **copiato**, nonostante questo non sia vero e sia stato creato in modo originale. A conferma degli scarsi risultati ottenuti, il meme non risulta essere particolarmente interessante nemmeno per le persone intervistate: parla il linguaggio della comunità, andando a utilizzare termini **xenofobi** in maniera ironica come è solito tra i giocatori, ma ad ogni modo non funziona bene per trasmettere il messaggio desiderato o far ridere.



imgflip.com

## YOU ARE ON THE WRONG SIDE OF HISTORY CLANKER

La caratteristica della longevità si riconferma quella meno efficace tra quelle sfruttate: nonostante si siano utilizzati termini strettamente legati al videogioco, gli utenti non hanno interagito in modo positivo con il contenuto, considerandolo persino copiato. Questo potrebbe andare a sottolineare come meme di questo genere, o con termini simili, siano fin troppo frequenti e inflazionati all'interno della comunità, suggerendo la necessità di modificare l'approccio.

Figura 37.  
Meme 3 Helldivers, Fireworks

### 3.2.2.4 Punti chiave analisi

I meme parlano un linguaggio estremamente legato ai termini e alle espressioni tipiche della comunità, riflettendo in modo diretto il lessico e le dinamiche interne al gioco. Questa connessione si manifesta soprattutto dal punto di vista tematico e contenutistico: i riferimenti, le battute e le situazioni rappresentate richiamano esperienze che ogni giocatore ha fatto. Nonostante questo, i meme condivisi **non riscontrano il successo sperato**, probabilmente per uno sfruttamento sbagliato delle caratteristiche dei replicatori universali.

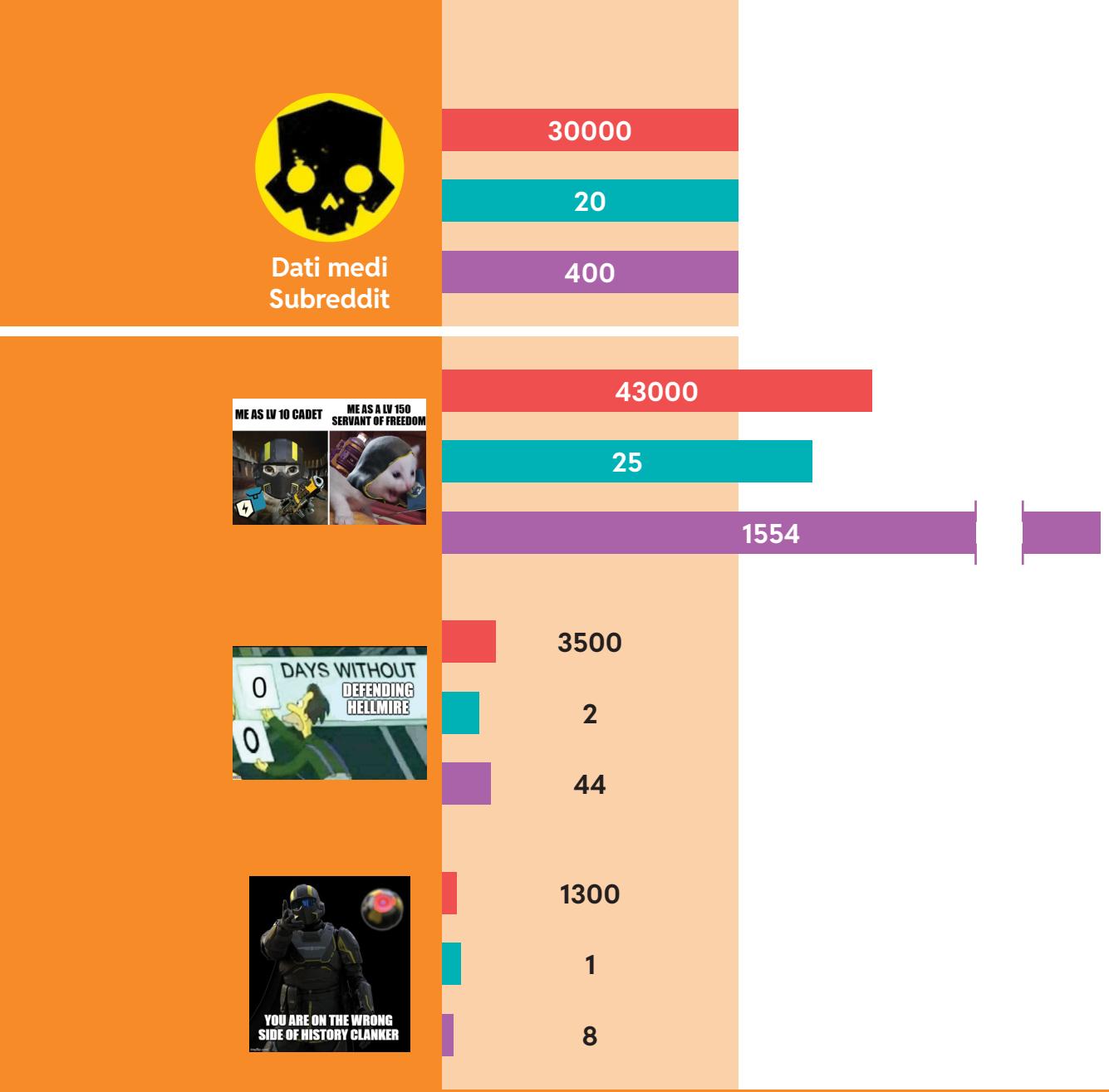


Grafico 4.  
Comparazione dati raccolti nel subreddit r/helldivers

# PATIENTLY WAITING FOR GOOD NEWS ABOUT SPIDER-MAN: BEYOND THE SPIDER-VERSE

Figura 38.  
Meme 1 Marvel, Spider-Verse

## 3.2.3 Marvel

Il subreddit usato come campo di sperimentazione è incentrato esclusivamente sulla **realizzazione di meme**: gli utenti utilizzano un linguaggio molto legato alla cultura di internet, sfruttando frequentemente le basi più inflazionate.

### 3.2.3.1 Spieder-Verse

Con il meme si vuole enfatizzare l'attesa dei fan della serie **Spider-Verse**<sup>1</sup>, sfruttando la recente notizia di un'anticipazione dell'uscita del prossimo film per attirare l'attenzione degli utenti. L'immagine di base utilizza un meme molto popolare di Spongebob mettendo in evidenza le capacità estremamente esppressive del personaggio per cercare di far **immedesimare le persone** con lui.

I commenti dimostrano un forte attaccamento alla tematica da parte degli utenti, che esprimono il loro dissenso nei confronti delle scelte di Sony nel modo di pubblicizzare il film.

Le interviste **confermano il pensiero** della comunità del subreddit, dimostrando un forte disappunto sulla tematica, sottolineando quanto il meme di Spongebob sia perfetto in questo caso per rappresentare l'attesa inesorabile degli spettatori.

I risultati ottenuti, **leggermente sotto la media** dei contenuti tipici all'interno della comunità, mostrano come il contenuto potrebbe non aver interessato in modo particola-



re il pubblico di riferimento. Nonostante il marchio di riferimento sia comunque Marvel, la maggior parte dei contenuti condivisi nel subreddit sono **legati ai film** o alle **serie televisive** del Marvel Cinematic Universe. Per quanto la caratteristica di fecondità possa essere stata rispettata nella realizzazione del contenuto, forse il pubblico di riferimento non è risultato il più adatto.

### 3.2.3.2 Marvel Zombie

Lo sfruttamento della base della famosa serie televisiva **The Office**<sup>1</sup> serve a mostrare in modo immediato la volontà di confrontare due cose: spesso, infatti, la si utilizza per evidenziare dei **parallelismi** evidenti tra due prodotti. Nel caso specifico, al contrario, si punta a **ribaltare l'aspettativa** del pubblico, ponendo le due serie comparate come non uguali tra di loro. Il titolo sottolinea ulteriormente questa diversità, dando quasi un'**accezione negativa** e cercando di stimolare le reazioni

<sup>1</sup> Una serie di film di animazione legati al mondo di Spiderman e al multiverso narrativo Marvel.

<sup>1</sup> Una serie televisiva della quale sono stati realizzati numerosi remake nel corso degli anni.



Figura 39.  
Meme 2 Marvel, Marvel Zombie

mostrati diversi esempi di serie TV e albi a fumetto molto diversi gli uni dagli altri, ma che non necessariamente rendono l'uno peggiore rispetto all'altro.

Grazie alla tematica trattata, si sono creati due schieramenti opposti tra gli utenti, garantendo un discreto successo al post. L'utilizzo di un'immagine di base **particolarmente polarizzante** e riconoscibile ha permesso a un maggior numero di utenti di prendere parte alla discussione. Per questo si può definire che lo sfruttamento della caratteristica di fedeltà ha avuto l'effetto sperato.

delle persone.

La tematica sembra interessare molto gli utenti, creando **dialoghi positivi** nei commenti. Molti membri della comunità si schierano a favore del fatto che i due prodotti non siano uguali, appoggiandosi al fatto che è normale che sia così; altri, invece, se ne lamentano, ribadendo la superiorità del fumetto rispetto alle nuove uscite Marvel.

Gli intervistati hanno espresso **considerazioni simili**, mostrando principalmente un'accezione positiva alla vista del meme: una differenza tra il fumetto e la trasposizione cinematografica dell'opera è normale e giusta, quindi lamentarsene è superfluo, dato che i due media sono sempre stati estremamente diversi. Ad avvalorare questa tesi, sono stati

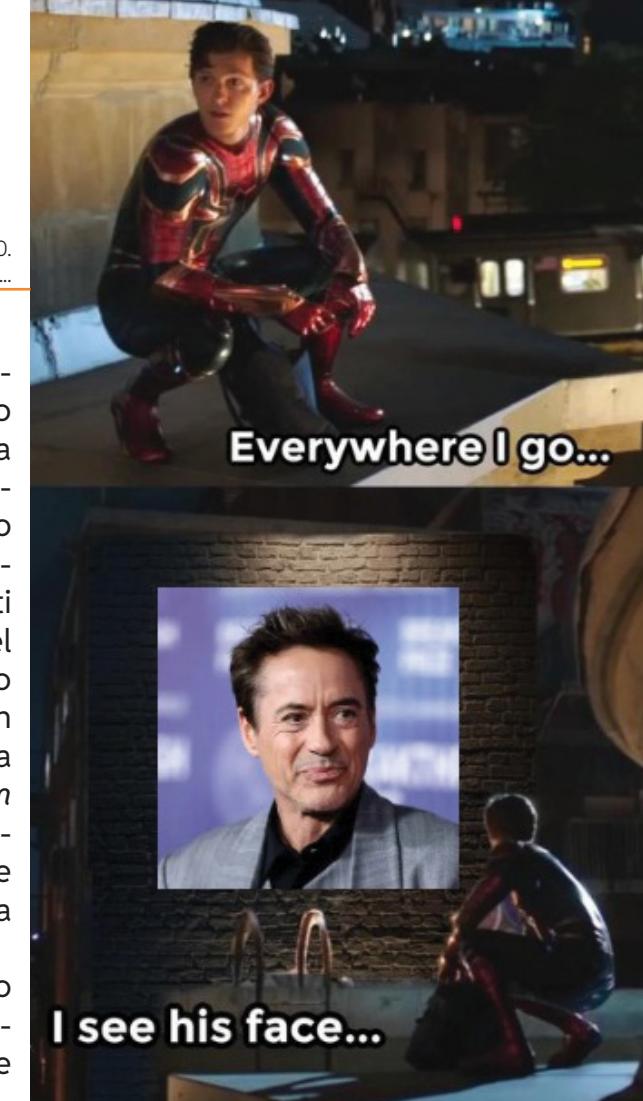


Figura 40.  
Meme 3 Marvel, Everywhere I go...

### 3.2.3.3 Everywhere i go...

Con questo contenuto si vuole ribadire l'ormai fastidioso sfruttamento della figura di **Robert Downey Jr.** da parte della Disney e del Marvel Cinematic Universe. Questo pensiero fa riferimento ai numerosi commenti di **sdegno** espressi dagli utenti dopo il reinserimento dell'attore nel cast dei film dopo la morte del suo personaggio storico (Ironman). Con l'immagine si vuole richiamare una scena del film *Spiderman: Far From Home* in cui appare il volto di Ironman, inserendo il volto dell'attore per ironizzare ulteriormente sulla questione.

Questo contenuto non ha suscitato **nessun interesse** da parte della comunità, non ricevendo commenti e un numero molto basso di upvote.

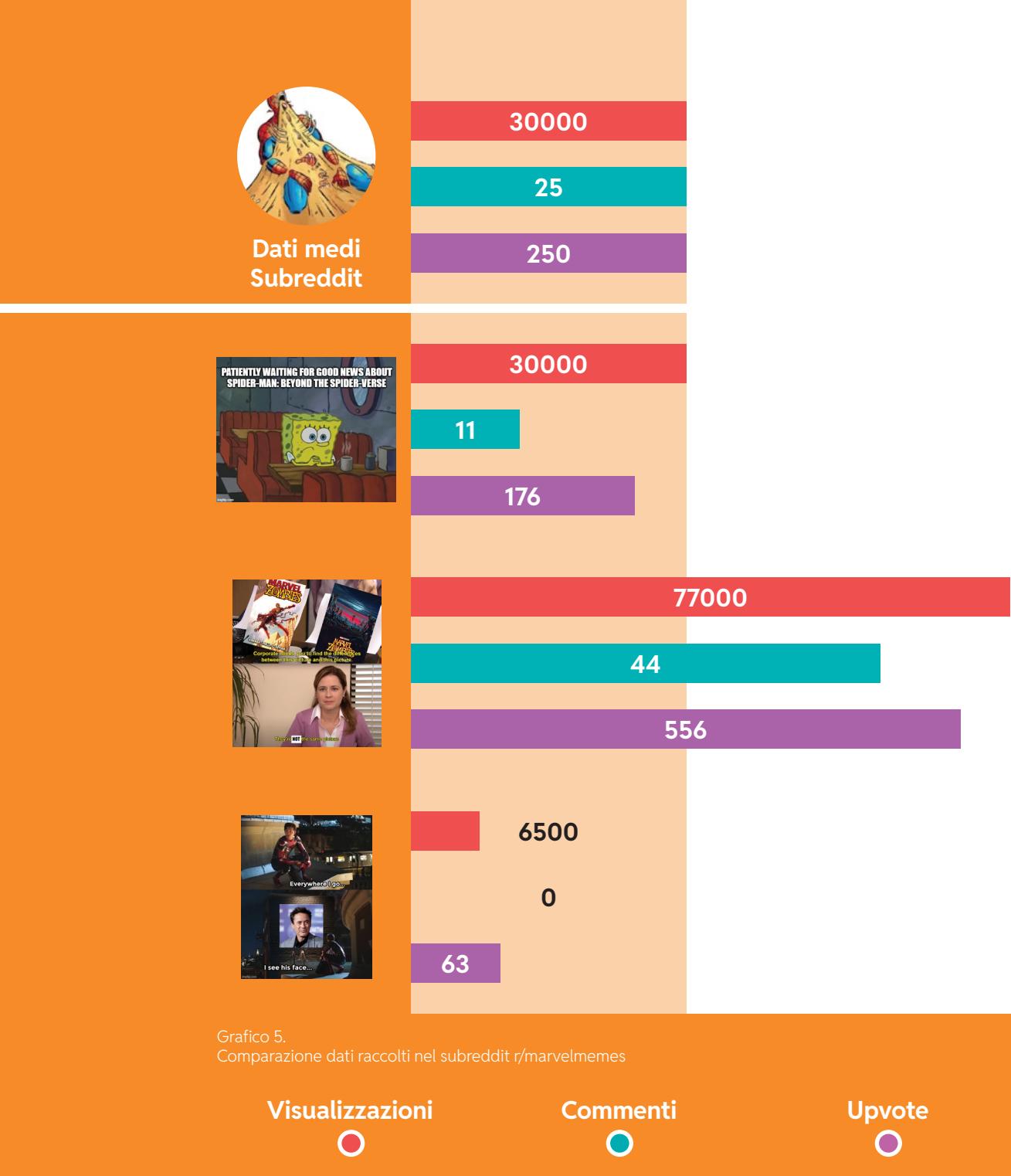
Il significato del meme risulta essere evidente dalle interviste, sottolineando però che questo genere di contenuti legati alla figura di Robert Downey Jr. sono **molto frequenti** e inflazionati all'interno della comunità, in particolare nella parte più legata al Marvel Cinematic Universe. I dati raccolti possono essere dovuti al fatto che si tratta di una tematica

già ampiamente trattata e di cui si è **perso l'interesse**. Per la terza volta la caratteristica di longevità mostra risultati molto inferiori alla media dei singoli subreddit e in particolare degli altri meme condivisi. Una delle possibili motivazioni potrebbe essere legata al moderno modo di consumare i meme da parte degli utenti, abituati a una comunicazio-

ne piena di stimoli e con un ricambio costante di contenuti.

### 3.2.3.4 Punti chiave analisi

I post sono stati apprezzati nella maggior parte dei casi, anche grazie alla flessibilità di ricezione resa possibile dalla natura del pubblico **ampio e variegato** di Marvel. La diversità di interessi, età e livelli di coinvolgimento all'interno della comunità consente una maggiore apertura verso stili comunicativi differenti, facilitando l'accoglienza di **contenuti eterogenei** e favorendo un generale atteggiamento positivo nei confronti di proposte creative o sperimentali.



# 3.3 Esito sperimentazione

I dati ottenuti nel processo di sperimentazione sono molto differenti a seconda della comunità presa in esame e in base a numerosi fattori che sono emersi durante le analisi dei diversi contenuti. Le variabili principalmente rilevanti sono legate ai **replicatori universali** e al modo in cui gli utenti interagiscono con i meme.

## 3.3.1 Replicatori universali

Nel caso dei meme realizzati sfruttando principalmente la caratteristica della **fertilità**, si sono raggiunti risultati generalmente positivi, registrando un numero consistente di **interazioni** da parte degli utenti. Questo dato conferma che la creazione di meme facilmente **condivisibili** o che seguono delle tendenze stimola una maggiore **partecipazione emotiva** e un senso di riconoscimento collettivo all'interno della comunità. Quando un utente si riconosce nel contenuto, tende non solo a interagire con esso, ma anche a diventare parte attiva del processo di **diffusione**, condividendolo e contribuendo alla sua **circolazione virale**. Come è facilmente prevedibile, un contenuto che viene ricondiviso da molti utenti genera un **effetto cascata**, favorendo una crescita esponenziale in termini di visibilità e coinvolgimento. Dai dati raccolti, si può evincere che utilizzare delle **immagini di base** riconoscibili è generalmente efficace, anche perché essi riescono a trasmettere un messaggio agli utenti ancor prima di leggere

il meme. Rimanere fedele a **schemi comunicativi** già noti può enfatizzare il contenuto, in modo che il messaggio arrivi con successo: dalle interviste è emerso come una corretta immagine, per esempio nel caso di *Remove a land*, rappresenti un valore aggiunto non indifferente, oppure, come in altri casi, che lo sfruttamento di una base diversa avrebbe migliorato notevolmente il meme. Chiaramente non ci si è limitati all'utilizzo di immagini di base riconoscibili esclusivamente per i contenuti che sfruttano la caratteristica di **fedeltà**: il loro utilizzo, come già spiegato, è profondamente legato al metodo di creazione di meme e sono una parte integrante della cultura digitale. Privarsi di uno strumento tale sarebbe stato poco coerente con la sperimentazione e la raccolta dati.

Utilizzare dei meme che sfruttano la **longevità** ha dato dei risultati **deplorabili**: si sono riscontrati dati sotto la media rispetto agli standard delle comunità o degli altri meme condivisi. Questo può essere dovuto a diverse motivazioni, anche strettamente legate alla **moderna**

**fruizione dei meme**: contenuti che risultano datati o con tematiche già profondamente trattate nel corso degli anni possono risultare **noiosi** o irrilevanti, specialmente quando si va a comunicare con un pubblico giovane o non eterogeneo. Ad avvalorare questa tesi, i dati raccolti nel subreddit di *Magic: The Gathering* mostrano risultati significativamente **migliori** rispetto agli altri due casi analizzati. Le motivazioni potrebbero essere legate alla composizione demografica della comunità: i giocatori di *Magic*, tendenzialmente più **adulti** e con una lunga esperienza nel mondo del gioco, possono avere un rapporto diverso con questo genere di contenuti. Per molti di loro, i meme legati al marchio potrebbero evocare una **dimensione nostalgica** o un riferimento culturale risalente a periodi precedenti della propria esperienza, risultando quindi più rilevanti o emotivamente coinvolgenti rispetto a quanto può accadere in comunità più giovani o frammentate. Un'altra causa dello scarso successo potrebbe essere da attribuire all'utilizzo di un linguaggio **non abba-**

**stanza radicato** all'interno della comunità, non suscitando l'interesse degli utenti che ne sono entrati in contatto: dato che il contenuto non parlava la lingua del pubblico di riferimento, non è stato riconosciuto come qualcosa di proprio. Per quanto si possa far parte di una società o di un ambiente che condivide lo stesso **corredo culturale**, le conoscenze dei singoli individui possono differire le une dalle altre, causando degli errori di comunicazione tra di essi. Questo può valere sia se ci riferiamo a luoghi digitali o reali.

Oltre alle analisi riguardanti i replicatori universali, ci sono delle considerazioni più specifiche da evidenziare per ogni singola comunità analizzata.

### 3.3.2 Analisi Helldivers

Gli **scarsi risultati** ottenuti nel subreddit di Helldivers sono un ottimo **terreno di riflessione** per comprendere le problematiche che possono emergere nella realizzazione di meme digitali. Si può quindi definire dei possibili fattori che hanno influenzato la sperimentazione:

- Il subreddit risulta essere estremamente prolifico, generando una quantità elevata di contenuti, rischiando di non dare spazio ad alcuni di essi nel breve lasso di tempo in cui risultano visibili.
- I meme non sono interessanti dal punto di vista visivo e/o comunicativo.
- I contenuti risultano banali o già visti in precedenza, quindi non degni di attenzione. Questo si può evincere dalla scarsità di commenti nei post e dal fatto che uno di essi era stato considerato copiato.

Dalle interviste non si evidenziano degli errori dal punto di vista del linguaggio utilizzato, ma principal-

Figura 41.  
Helldivers



mente una **scarsità di interesse** nei contenuti stessi, considerati poco di impatto rispetto ad altri appartenenti alla comunità. Non è improbabile quindi che, banalmente, i meme **non fossero divertenti**.

Risulta interessante però analizzare la grossa differenza per quanto riguarda il primo meme condiviso con la comunità, ovvero *Me as a lvl 150*: durante le interviste è risultato non molto in linea con il normale linguaggio comunicativo utilizzato dagli utenti, principalmente dal punto di vista visivo, per la pre-

senza dei gatti. Questo va però in **estremo contrasto** con i risultati ottenuti dai dati del subreddit, che mostra un forte interesse da parte del pubblico. Come discusso anche nei capitoli precedenti, i contenuti con i gatti sono solitamente un ottimo strumento per attirare l'attenzione, dato che sono un **linguaggio universale** nella cultura di internet: questo potrebbe quindi garantire una strada più facile per la diffusione di un meme digitale anche in un ambiente nel quale non li si sfrutta in maniera eccessiva. In alternativa,

la presenza di un meme diverso dalla massa, con un linguaggio leggermente più generico, ha attirato l'attenzione di un pubblico maggiore proprio per la sua unicità.

### 3.3.3 Analisi Magic: The Gathering

Altrettanto interessanti sono i dati ottenuti nella comunità di *Magic: The Gathering* affiancati, però, da un **errore comunicativo** grave. Tutti i meme realizzati hanno raggiunto dei risultati che rientrano nella media dei contenuti del subreddit. Non è improbabile che una delle motivazioni di questo successo sia dovuta al fatto che tale ambiente non condivide meme come contenuto principale, ma spesso si caratterizza per la condivisione di strategie, richieste di consigli o simili. La presenza di **elementi estranei** può aver suscitato un interesse maggiore da parte degli utenti, garantendone una maggiore visibilità, con un meccanismo simile a quello del meme con i gatti per Helldivers. Oltre a questo, i termini utilizzati all'interno dei meme fanno direttamente riferimento a **elementi comuni** del gioco, quindi sono sicuramente risultati familiari per gli utenti.

Una nota negativa, da tenere bene in considerazione, è da attribuire alla sperimentazione in questo luogo digitale: il meme *Ape together strong*, a poche ore dalla sua pub-

Figura 42.  
*Magic: The Gathering*



blicazione e nonostante il grande successo che stava riscontrando, è stato **rimosso** a causa dei suoi possibili **contenuti offensivi**. Per quanto anche nelle interviste questo meme non sia risultato razzista o offensivo, è possibile che individui con una cultura differente lo possano interpretare come tale. Nonostante il post non fosse stato realizzato con intenzioni diffamatorie e men che meno razziste, durante la creazione di contenuti digitali è necessario essere il più **consapevoli** possibili degli errori comunicativi a cui si può

andare incontro. Questo però non deve essere interpretato come un obbligo per **autocensurarsi**, piuttosto come un segnale per comprendere le possibili conseguenze di ciò che si condivide online.

Figura 43.  
Marvel



### 3.3.4 Analisi Marvel

Il subreddit dedicato a Marvel si è posizionato come una **via di mezzo** rispetto agli altri due analizzati, mostrando risultati intermedi in termini di interazioni e partecipazione. Osservando i contenuti pubblicati, emerge come la comunità tenda a utilizzare immagini direttamente legate all'universo cinematografico e fumettistico di Marvel, elemento che contribuisce a creare una **coerenza estetica** e un linguaggio condiviso facilmente riconoscibile dagli utenti.

Tuttavia, grazie anche alla notevole eterogeneità demografica che caratterizza i membri della comunità, il mancato utilizzo di questo meccanismo non si è rivelato un limite significativo; al contrario, ha prodotto risultati complessivamente positivi. È interessante notare come l'unico contenuto sviluppato utilizzando una immagine di base proveniente direttamente dal contesto Marvel abbia registrato le **prestazioni peggiori** tra quelli analizzati, suggerendo che un'eccessiva aderenza ai codici visivi del marchio non favorisca necessariamente il coinvolgimento.

A conferma di questa tendenza, anche durante le interviste è emerso come gli utenti non danno particolare importanza alla struttura o alla tematizzazione **grafica** dei meme, quanto piuttosto alla chiarezza e immediatezza del linguaggio. In una comunità così ampia e diversificata, ciò che risulta realmente efficace è un **tono comunicativo più di massa**, accessibile e comprensibile anche a chi non possiede una conoscenza approfondita del franchise.

### 3.3.5 Note generali

Bisogna tener conto che spesso, nella creazione di un meme, si cerca di realizzare un contenuto **umoristico**: questa è una componente estremamente **aleatoria**. Individui appartenenti allo stesso contesto sociale avranno la tendenza a ride per gli stessi argomenti, ma ciò non è sempre vero. A supporto di questo, durante le interviste sono emerse **opinioni contrastanti** per gli stessi meme da parte dei partecipanti che, a loro volta, differivano dai commenti lasciati sotto i post. I

contenuti realizzati per questa sperimentazione, nonostante le analisi e dati raccolti, potrebbero semplicemente **non corrispondere all'umorismo** delle comunità analizzate o agli individui che ne fanno parte. Ciò detto non deve rappresentare una scusa per evitare di comprendere il funzionamento dei meme, ma un dato aggiuntivo da tenere in considerazione.

# CONCLUSIONI

La realizzazione di meme digitali è risultata essere una **sfida** dal punto di vista creativo e comunicativo: esprimere le proprie idee in modo efficace e diretto, attraverso una combinazione di immagini e testo, può essere complicato. I risultati che ne derivano, comunque, sono **soddisfacenti** e utili per comprendere il funzionamento di questa forma di comunicazione moderna.

Dai dati raccolti, risulta evidente che non basta l'utilizzo di **termini specifici** o **immagini** di base preconfezionate per ottenere dei risultati efficaci, ma è necessaria una comprensione approfondita dei **concetti di riferimento** di una determinata comunità per comunicare con essa. Cercare di **forzare un linguaggio** che non si è perfettamente assimilato per ottenere una reazione da parte degli utenti risulterà **inefficace** o superfluo. Per questa ragione, avere delle linee guida può essere utile, ma l'umorismo dei meme è in continua **evoluzione**, rischiando di rendere una metodologia strutturata obsoleta in poco tempo, specialmente nell'attuale panorama **metico digitale**.

Non è facile improvvisarsi creatori di contenuti in un mondo online in continuo mutamento, nonostante da un occhio esterno possa sembrarlo. Le culture e sottoculture che si sono create su internet non sono semplici ambienti che si possono sintetizzare in pochi semplici parole, immagini o modi di fare: sono **entità complesse** che racchiudono al loro interno elementi unici, utili a definire aspetti e comportamenti di molti individui o per rappresentare un luogo di appartenenza e di espressione personale. Ogni comunità è una **piccola società** a sé stante con le proprie regole e abitudini, con un linguaggio sviluppatisi in modo **corale** tra gli utenti che ne fanno parte e, per questi motivi, non si può davvero comprendere la cultura di un popolo digitale senza averla **vissuta** in modo concreto.

MEME  
DA EVOLUZIONE  
CULTURALE A  
COMUNICAZIONE  
DIGITALE

# Riflessioni finali

Studiare i concetti memetici ha permesso non solo di capire il funzionamento dei **meme culturali** dai quali la società è permeata, ma anche di individuare dei parallelismi con i **meme digitali**. I meccanismi di replicazione e diffusione seguono degli **schemi simili**: individui propongono idee, creano culture e le condividono con chi li circonda; diversamente da una comunità ristretta offline, online questi tipi di meme vengono diffusi potenzialmente con **tutto il mondo**. Questo li rende estremamente più rapidi nella loro proliferazione e maggiormente soggetti a mutazioni: essi entrano in contatto con migliaia di persone con le proprie conoscenze di sfondo che verranno utilizzate per decodificarli e ricodificarli di conseguenza.

Anche per questa ragione, il percorso di un meme digitale **difficilmente è lineare**: può nascere da elementi casuali, non concepiti per diventare virali, ma trasformarsi radicalmente nella forma, nel significato e nell'impatto sociale grazie all'intervento e alla **reinterpretazione** di diversi attori. Gli elementi che lo compongono non si limitano alla dimensione digitale, ma, spesso, affondano le loro radici nel **mondo reale** con eventi, immagini, gesti o espressioni quotidiane, per poi essere rielaborati online e, in alcuni casi, riaffiorare nel contesto offline sotto nuove sembianze. **Pepe the Frog** è l'esempio evidente di tale dinamica, trasformatosi da un semplice personaggio di un fumetto in un'**icona** in grado di esprimere **messaggi sociali** discutibili, andando ad intaccare persino il mondo della politica.

Nonostante ogni individuo abbia accesso a contenuti digitali, le regole che esistono dietro ognuno di essi non

sono ben chiare a tutti. Da una visione esterna, un meme digitale potrebbe rappresentare qualcosa di **semplice** e **diretto**, qualcosa che potrebbe realizzare chiunque, e **in parte** è così. È proprio questa accessibilità a favorire la nascita di contenuti che, pur partendo da elementi banali, possono assumere **forme più complesse** e stratificate. Non tutti i meme risultano efficaci, divertenti o in grado di comunicare il messaggio previsto, ma ciascuno di essi contribuisce a nuove **sperimentazioni e trasformazioni culturali**.

Questa apparente semplicità nasconde in realtà un alto grado di **complessità**. I meme operano su più livelli di significato: combinano riferimenti culturali, linguaggi visivi, codici ironici e conoscenze condivise che ne rendono la comprensione accessibile solo a chi ne possiede le **chiavi interpretative**. La loro forza comunicativa deriva proprio da queste stratificazioni che permettono di condensare concetti complessi, critiche sociali o riflessioni politiche in forme brevi e apparentemente leggere.

Il processo di sperimentazione ha confermato questa complessità, mostrando in modo evidente che non basta comprendere **una parte** di una cultura digitale per poter comunicare con gli utenti che la vivono ogni giorno. Imparare una lingua consente di parlare con chi la utilizza, ma non di comprendere a fondo **la cultura che la sostiene**, a meno che non la si sperimenta dall'interno. Allo stesso modo, ogni spazio digitale sviluppa un proprio insieme di norme, abitudini e relazioni sociali grazie agli utenti che ne fanno parte, restando invisibili a chi vi si avvicina solo **superficialmente**.

Forse è proprio per questa ragione che, spesso, contenuti realizzati da **aziende** che cercano di replicare il linguaggio di internet risultano essere **scadenti** per gli utenti. Cercare di imitare un modo di agire che non è il proprio apparirà come **superficiale** e approssimativo, ottenendo, alle volte, un risultato **contrario alle aspettative**. Questo accade perché il linguaggio dei meme e, più in generale, della comunicazione digitale non può essere semplicemente imitato: nasce da un senso di appartenenza, da esperienze condivise e da una conoscenza implicita delle dinamiche della comunità

che li produce. Risulta facile per un utente competente riconoscere un **contenuto artificiale**, realizzato solo per essere una copia malriuscita.

I meme digitali rappresentano molto più di un semplice fenomeno comunicativo: mostrano come la cultura contemporanea si costruisca attraverso **processi di partecipazione** e reinterpretazione. Essi sono uno specchio della società digitale, in cui l'identità individuale e quella collettiva si intrecciano nella produzione di linguaggi condivisi sempre più complessi dopo ogni nuova stratificazione. Comprenderli significa quindi studiare non solo una forma di comunicazione, ma un vero e proprio **ecosistema culturale** in cui idee, emozioni e riferimenti si mescolano.

In conclusione, studiare i meme significa osservare le **trasformazioni della comunicazione** nell'era digitale, ma non solo: essi permettono la nascita di **linguaggi collettivi** e la costruzione di significati attraverso una partecipazione corale, andando a **mutare la realtà** offline e online. I meme digitali sono entità caotiche e imprevedibili, in continua evoluzione. Un prodotto di internet, nati dalla mente di tutte le persone che ne entrano in contatto; mutano in qualcosa di nuovo in base alle esigenze comunicative o alla volontà creativa degli stessi individui e sono in grado di **unire migliaia di persone**.

**Proprio per queste ragioni i meme rappresentano uno strumento democratico con il quale chiunque abbia qualcosa da raccontare può farlo, che si tratti di un messaggio politico, una espressione artistica o semplicemente la foto di un gattino divertente.**

## Bibliografia

- Vero Copner Wynne-Edwards, *Animal Dispersion in Relation to Social Behaviour*, 1962.
- Theory of Games and Economic Behavior, John Von Neumann, Oskar Morgenstern, Princeton University Press, Princeton, 1944.
- Lewontin Richard Charles, "Sociobiology: Another Biological Determinism" in *The New York Review of Books*, 1976, Vol. 23 (10): 22–28.
- Michael D. Gordin, *Pseudoscience: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2023.
- Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford, 1976, trad. it. *Il Gene Egoista*, La parte immortale di ogni essere vivente, Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano I edizione settembre 1992.
- Filippo Domaneschi, *Come non detto, usi e abusi dei sottintesi*, SEDIT , Bari, 2016.
- Mikael Heimann, *Imitation from Infancy Through Early Childhood: Typical and Atypical Development*, Springer International Publishing AG, Cham, 2022.
- Marco Aime, *Il primo libro di antropologia*, Einaudi, Torino, 2008.
- Heylighen F., "Self-organization of complex, intelligent systems: an action ontology for transdisciplinary integration" in *Integral Review*, 2012, 8: 1-39.
- Jared Diamond, *Guns, Germs, and Steel: The Fates of Human Societies*, W. W. Norton & Company, New York, 1997.
- Buiatti E., *Forma Mentis. Neuroergonomia sensoriale applicata alla progettazione*, Franco Angeli, Milano, 2016.
- Dennett D. C., *From Bacteria to Bach and Back: The Evolution of Minds*, W. W. Norton & Company, New York–London, 2017; trad. it. *Dai batteri a Bach. Come evolve la mente*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2018.

Sanga G., *La fiaba. Morfologia, antropologia e storia*, CLEUP, Padova, 2020.

Susan Blackmore, "Meme, Myself, I" in *New Scientist*, 1999, 161, 40-44.

Susan Blackmore, *The Meme Machine, Exploring Memes: The Ideas That Shape Our Minds and Lives*, Oxford University Press, Oxford, 1999.

Diana Crane, *Fashion and Its Social Agendas: Class, Gender, and Identity in Clothing*, University of Chicago Press, Chicago, 2000.

## Sitografia

Lewens T., Buskell R., *Cultural Evolution*, Stanford Encyclopedia of Philosophy, Stanford University, 2024, <https://plato.stanford.edu/entries/evolution-cultural/>.

Artursz, *Teoria dei giochi: cos'è e come funziona*, <https://www.unicusano.it/blog/didattica/corsi/teoria-dei-giochi/>, 2023 (ultimo accesso 15/09/2025).

Fiore F., *Bias cognitivi: come la nostra mente ci inganna*, Sigmund Freud University Milano, 2018 (ultimo accesso 12/09/2025).

Autore TED Italia, *Dan Dennett e il pericolo dei memi*, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=NwEZK-WOYio>.

Dennett D., *Memes 101: How Cultural Evolution Works*, <https://bigthink.com/hard-science/daniel-dennett-memes-101/>, 2017 (ultimo accesso 10/09/2025).

Boullier D., *Dennett on memetics: basics for 3rd generation social sciences*, <https://shs3g.hypotheses.org/254>, 2018 (ultimo accesso 10/09/2025).

Willingham AJ., *What was the first meme? A critical question, answered (sort of)*, <https://edition.cnn.com/us/first-meme-ever-cec>, 2023 (ultimo accesso 18/10/2025).

Yothment J., *How Much of the World's Data Is Cat Content?* <https://blog.purestorage.com/perspectives/how-much-of-the-worlds-data-is-cat-content/>, 2023 (ultimo accesso 23/10/2025).

Rosenberg A., *Relazioni parasociali: quali effetti hanno sul nostro cervello?*, <https://www.nationalgeographic.it/relazioni-parasociali-quali-effetti-hanno-sul-nostro-cervello>, 2024 (ultimo accesso 23/10/2025).

Rigamonti C., *Israele invia degli influencer a Gaza*, <https://www.rsi.ch/info/mondo/Israele-invia-degli-influencer-a-Gaza--3063368.html>, 2025 (ultimo accesso 23/10/2025).

BBC, Pepe the Frog meme branded a 'hate symbol', <https://www.bbc.com/news/world-us-canada-37493165>, 2016 (ultimo accesso 12/10/25).

Bramesco C., Feels Good Man: the disturbing story behind the rise of Pepe the Frog, <https://www.theguardian.com/film/2020/aug/31/feels-good-man-pepe-frog-4chan-documentary-film>, 2020 (ultimo accesso 12/10/2025).

Autore GiubenRova, Bear nella casa blu (NSFW), disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=mxKLHltzOGI>.

Autore Salvozenith\_\_, disponibile all'indirizzo [https://www.tiktok.com/@salvozenith\\_\\_/video/7437077136738979094](https://www.tiktok.com/@salvozenith__/video/7437077136738979094).

Trenton F., Rachel K., Tim W., Competition Dynamics in the Meme Ecosystem, <https://arxiv.org/pdf/2102.03952.pdf>, 2021 (ultimo accesso 08/11/2025).

Autore Hot Dad, I Did the First Rickroll (w/Proof), disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=tmVadY7vX1l&t=8s>

Boddez B., A Rickroll Retrospective, <https://readrange.com/rickroll-retrospective-rick-astley/>, 2023 (ultimo accesso 13/10/2025).

Feldman B., Talking to the Man Behind ‘Loss,’ the Internet’s Longest-Running Miscarriage ‘Joke’, <https://nymag.com/intelligencer/2015/11/longest-running-miscarriage-meme-on-the-web.html>, 2015 (ultimo accesso 13/10/2015).

Vannacci A., Fenomenologia del brainrot italiano, <https://www.vannacci.eu/409/fenomenologia-del-brainrot-italiano/>, 2025 (ultimo accesso 23/10/2025).

Autore La Sedia a 2 Gambe, Perché i MEME di oggi fanno SCHIFO, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=4j6VCRQtHIY>.

Autore La Sedia a 2 Gambe, PEPE: Il MEME Diventato SIMBOLO di ODIO, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=ZQxQGEvkCFE>.

Autore jacsejka, Dancing Baby Screensaver. 1996 (original music), disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=LIG9yYW6Bi8>.

Autore Poldo, Come TIKTOK sta DISTRUGGENDO la tua ATTENZIONE, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=OAk6imzSDys>.

Autore Know Your Meme, Is This Loss? The Sad Comic That Turned Into A Historic Meme, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=k29cdkrZCN4>.

Autore Arthur Jones, Feels Good Man, disponibile all'indirizzo <https://www.primevideo.com/-/it/detail/Feels-Good-Man/0HOOHIB100E43IHSZ9N-58PEJ8>.

Autore GGG, Man Shouts Pepe During Clinton's Alt-Right Speech, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=WfsArjwW-gU>.

Autore officalpsy, PSY - GANGNAM STYLE, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>.

Autore Aniplex USA, MASHLE: MAGIC AND MUSCLES The Divine Visionary Candidate Exam Arc | OPENING THEME, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=9rVKos-oGnQ>.

Autore Ollie Chick, Wreck it Ralph | Rick Astley - side-by-side comparison, disponibile all'indirizzo <https://www.youtube.com/watch?v=50qKhsR-Cr9Y&t=3s>.

James Dubs, Rickroll, <https://knowyourmeme.com/memes/rickroll>, 2009 (ultimo accesso 13/10/2025).

Oddguy, Loss, <https://knowyourmeme.com/memes/loss>, 2011 (ultimo accesso 13/10/2025).

Mateus, Italian Brainrot / AI Italian Animals, <https://knowyourmeme.com/memes/italian-brainrot-ai-italian-animals>, 2025 (ultimo accesso 23/10/2025).

Subreddit di Magic: The Gathering: <https://www.reddit.com/r/mtg/>.

Subreddit di Helldivers: <https://www.reddit.com/r/Helldivers/>.

Subreddit di Marvel: <https://www.reddit.com/r/marvelmemes/>.



