

Entran en foros y generan polémica dejando mensajes insultantes. Se llaman "trolls" y poco tienen que ver con los personajes de los cuentos. Por Mercé Molist.

Como cualquier comunidad humana, las zonas de charla de internet tienen sus propias leyendas y mitos. Uno de ellos es el troll, un personaje usualmente anónimo que manda comentarios groseros a foros, chats y blogs. Aunque la palabra remite a los ogros de los cuentos, su uso en internet proviene del verbo inglés "to troll", que significa pescar con cebo. Aquí se refiere al mensaje insultante que el troll lanza para que piquen otros internautas, respondan en masa y se genere una discusión subida de tono. Tanto, que algunas han provocado el cierre del foro en cuestión.

Los trolls adoptan personalidades ficticias o bien suplantan a los miembros legítimos del foro. Envían mensajes que no tienen nada que ver con el tema que se está tratando, hacen preguntas tontas o insultan. Son inmunes a las críticas que provocan. Les divierte irritar a los internautas más inocentes o irascibles, que no se percatan de que están jugando a provocarlos. En su ensayo "Trolls de Internet", Timothy Campbell explica: "Los trolls no captan que hieren a gente real. Para ellos, los demás usuarios no son del todo humanos, sino una especie de abstracción digital. Como resultado, no sienten ningún tipo de pena por el dolor que infligen. De hecho, cuanto mayor es el sufrimiento que causan, mayor es su logro". Por eso se utiliza la frase "No alimentes al troll" cuando uno de ellos entra en escena. Campbell asevera: "Devolver los insultos a un troll sólo sirve para incitarle, por lo que no es responderle es anularle. Si intentas razonar con un troll, él gana. Si insultas a un troll, él gana. Si chillas a un troll, él gana. Disfrutan haciendo perder los estribos, buscan llamar la atención, vengarse de alguien o sabotear el sitio. Lo único que los trolls no soportan es que se les ignore".

Neal Stephenson, en su libro *Cryptonomicon*, también hace referencia a estos personajes: "Discutir con extraños anónimos en internet es un juego de bobos porque casi siempre acaban siendo quinceañeros con ínfulas de superioridad y una gran cantidad de tiempo libre, o gente indistinguible de éstos". Para algunos es un deporte, con trucos propios, como invocar a su libertar de expresión o amenazar con denuncias. Para otros, esta provocación es un deporte que se practica en grupo, como explica el Manual de invasión de un foro: "El equipo observa durante un tiempo el foro que quiere atacar. Cada troll decide qué personaje falso será y pacta una forma de comunicación privada para ir reconduciendo la estrategia".

El primer asalto es subterráneo: los trolls participan en el grupo como un contertulio más, sin crear polémica. En el momento pactado, uno de ellos manda el mensaje incendiario. El resto sembrará la confusión respondiendo airadamente. La victoria, explica el manual, llega cuando se ha conseguido sembrar totalmente la discordia: "Los habituales del foro lo abandonan, la mayoría de conversaciones son discusiones, los trolls reciben mensajes privados con insultos y el moderador del foro amenaza con echarles".

Tipos de incendiarios:

1. El directo. Envía un mensaje con título airado que garantiza réplicas furiosas, a las que responderá inmediatamente.
2. El tonto. Publica mensajes peregrinos con la intención de gastar una broma. POr ejemplo, preguntar en un blog de pesa: "¿Cómo se ponía el anzuelo?".
3. El que golpea, corre y mira. Se muestra provocador para que la gente se pelee.
4. El estratega. Empieza mandando mensajes normales y poco a poco va subiendo el tono. A medida que el resto de usuarios le van respondiendo, él mandará nuevos mensajes cada vez más surrealistas para tomarles el pelo.

5. El vengativo. Es el troll más visceral. Suele ser un habitual del foro que ha cogido ojeriza a una persona o a todo el grupo y manda mensajes públicos insultantes.
6. El persistente. Persona extraña y conflictiva que aterriza en un foro y se queda una buena temporada, sin importarle las críticas a sus mensajes. Suele interpretar un papel, como hacerse pasar por pirómano.
7. El "cascada". Persigue generar el mayor número posible de respuestas a sus provocaciones. Cuando ve que la discusión que ha generado flojea, la aviva mandando más.
8. El títere. Utiliza identidades diferentes para participar en un mismo foro, respondiéndose a sí mismo como si fuese dos personas. Por ejemplo, si una de sus identidades inicia una discusión, usa la otra para respaldarla o incluso criticarla.



www.ciberantropologia.org

www.ciberantropologia.org
pretende convertirse en
observatorio de la sociedad red.
Encontrarás artículos,
información, bibliografía...

También podrás enviar
sugerencias, colaboraciones y
participar en el blog y en el foro.

Ciberantropologia.org