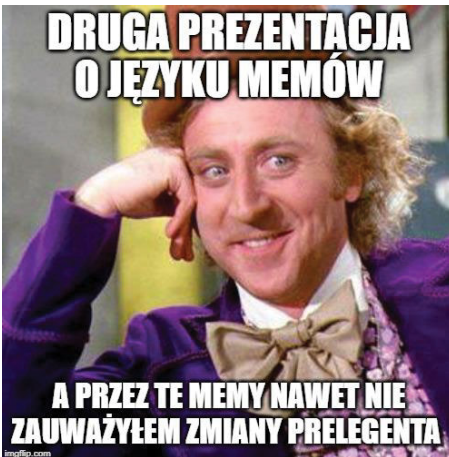


MEMY JAKO KANON KULTUROWY I ICH WPŁYW NA JĘZYK

Przyzwyczajiliśmy się mówić i myśleć o memach jako o wirusowo rozprzestrzeniających się „śmiesznych obrazkach z Internetu”. Tak bywają opisywane nawet przez naukowców zajmujących się tematem [zobacz Wieczorek 2016, 98]. Czy jednak mogą być częścią tego, co wiedzieć wypada, czego mechanizm warto znać? Czy mogą tworzyć osobny obrazkowy język?

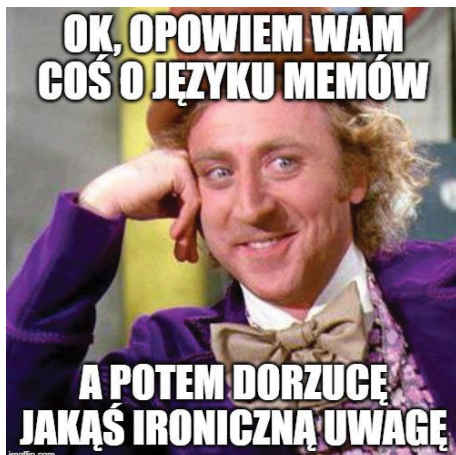
Skoro memy tworzą nowe sensy poprzez połączenie obrazu i słowa, to może warto spojrzeć na nie z perspektywy podobnej jak Scott McCloud w książce „Zrozumieć komiks” [McCloud 2015] – autor tego tomu wyszedł z założenia, że o języku komiksu da się najlepiej opowiedzieć... językiem komiksu, od najprostszych jego elementów po najbardziej skomplikowane. Bo skoro zakładamy, że język medium jest wyjątkowy, opiera się na synergii słowa i obrazu, najprościej wyjaśnić sposób jego działania komiksem. Idąc tym tropem, część prezentacji przygotowanej na Forum Kultury Słowa oparłem na memach. Niniejszy tekst ma więc charakter autotematycznej (chwilami) wypowiedzi na temat prezentacji tworzonej językiem memów.

Zalóżmy, że chciałbym zażartować, że druga w ciągu tego samego dnia Forum prezentacja poświęcona memom (a w istocie dwie prezentacje ze sobą sąsiadowały) to już rzecz z natury atrakcyjna głównie za sprawą samych memów. Można to zrobić w ten sposób (zobacz rysunek 1).



Rysunek 1

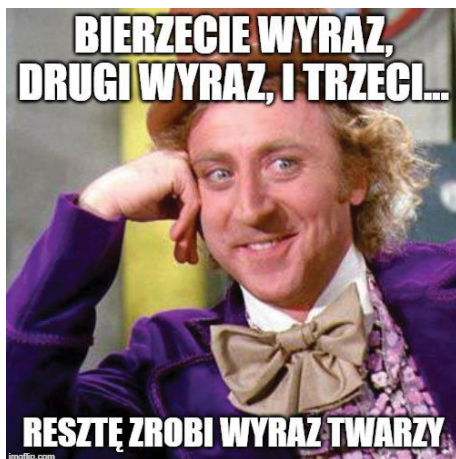
Ten gest nieobcy jest użytkownikom mediów społecznościowych. By go wykonać, wystarczy skorzystać z jakiegoś ogólnodostępnego, darmowego serwisu (w moim wypadku: imgflip.com) i wybrać odpowiednik schemat powszechnie znanego mema. Zdecydowałem się na *Condescending Wonka* (ang. „protekcjonalny Willy Wonka”). Jest używany od mniej więcej dziewięciu lat i wykorzystuje niepokojący, a zarazem pełen wyższości wyraz twarzy, który przybrał w jednej scenie filmu „Charlie i fabryka czekolady” z 1971 roku grający rolę Willy’ego Wonki



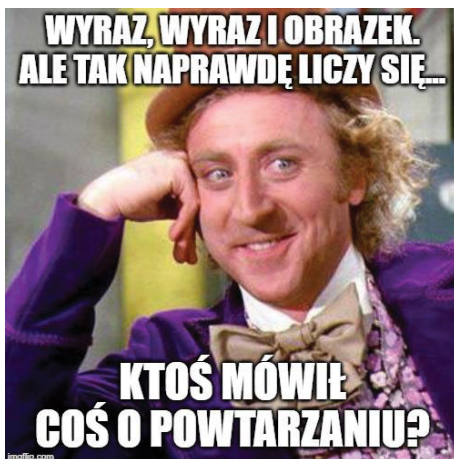
Rysunek 2



Rysunek 3



Rysunek 4

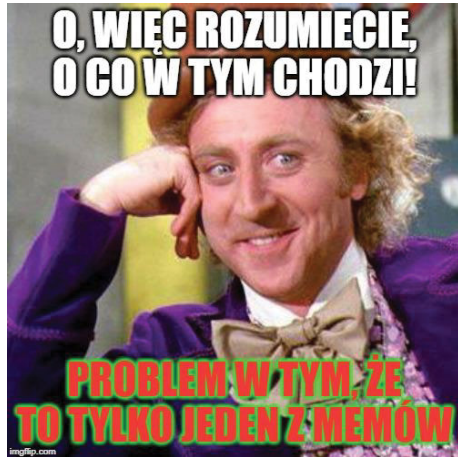


Rysunek 5

Gene Wilder, co podaję za bazę wiedzy na temat memów Know Your Meme [<https://knowyourmeme.com/memes/condescending-wonka-creepy-wonka>, dostęp: 8.11.2019], będącą czymś w rodzaju Wikipedii w dziedzinie memów. Ten nieco protekcyjny ton, lekki sarkazm i wyraz twarzy zatrzymany przez anonimowego internautę („Nie ma znaczenia, kto to pierwszy wyartykułował ani nie można tego dociec” – mówi o memach dr Magdalena Kamińska z Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, por. [Wieczorek 2016, 98]) na stopklatce filmu tworzą bazę warstwy ikonicznej mema, a tę uzupełniają zmieniające się teksty: swobodnie ewoluujące („Memy trochę próbują naśladować ludowe schematy – kolejne wariacje trzymają się konwencji, ale każdy autor dodaje coś od siebie” – sugeruje dalej cytowana rozmowa) i dostosowywane do sytuacji. Spróbujmy o tym opowiedzieć, trzymając się konwencji, która każe Willy’emu Wonce ironizować na temat naszej sytuacji (zobacz rysunki 2–7).



Rysunek 6



Rysunek 7

Oczywiście powyższe memy nie mają jednej ważnej cechy: nie stały się wirusowo popularne. Są nieaktywną, laboratoryjną próbką, stworzoną dla potrzeb tej prezentacji na bazie istniejących wzorów memów, których – niczym bakterii i wirusów – są tysiące, setki tysięcy, albo i miliony. Tymczasem „zaszczytne miano memu dotyczyło nie każdej krążącej po forum jednostki informacji, jak chcieli Dawkins i memetycy, ale jedynie tych, które odniosły największy sukces”, jak notuje w swojej książce „Wszyscy jesteśmy cyborgami” Michał R. Wiśniewski [Wiśniewski 2019].

Tu pada kluczowe dla memów nazwisko: Richard Dawkins w swojej książce „Samolubny gen” [Dawkins 1996] użył tego pojęcia po raz pierwszy, definiując je jako analogiczny do genu replikator, który jednak bierze udział w ewolucji nie biologicznej, ale kulturowej.

Memy wykorzystywane dziś w języku sieci społecznościowych – będącym rodzajem pisanego języka mówionego [Herma 2012] – to rodzaj gotowców, *ready-mades* – jak określiłby je z kolei Marcel Duchamp – które dostosowujemy do coraz to nowych sytuacji. Bo użycie tego samego przedmiotu w kontekście innym niż ten, do którego został przeznaczony, nadać mu może inny sens. I których wykorzystanie ułatwiają internetowe szablony. Skoro tak, wybierzmy jeden z nich – niech to będzie popularny mem z serii Drakeposting, stworzony około 2015 roku z wykorzystaniem dwóch klatek z popularnego wówczas wideoklipu kanadyjskiego rapera Drake'a do piosenki „Hotline Bling” [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/drakeposting>, dostęp: 9.11.2019)]. Warto oczywiście znać kontekst muzyczny, ale wystarczy nam informacja, że dwa kadry, do których dopisujemy tekst, mają tworzyć swoisty kontrast: jedną rzecz odrzucamy, drugą aprobujemy. Mem jest zawsze wrażliwy na aktualny kontekst, zatem występując w Kielcach, mogę to najkrócej wyjaśnić tak (zobacz rysunek 8).

A skoro wyjaśnienia mamy za sobą, spróbujmy omówić sytuację prelegenta, który ma przedstawić odbiorcy (intuicyjnie rozumiejącego już problem i mającemu pewne praktyczne umiejętności w tym zakresie), czym jest nauka posługiwania się memami (zobacz rysunek 9).



Radom

Kielce



studia
z semiotyki
i frazeologii
memetyki

wysyłanie
ziomkom
śmiesznych memów
i sprawdzanie,
co ich rozbawi

Rysunek 8

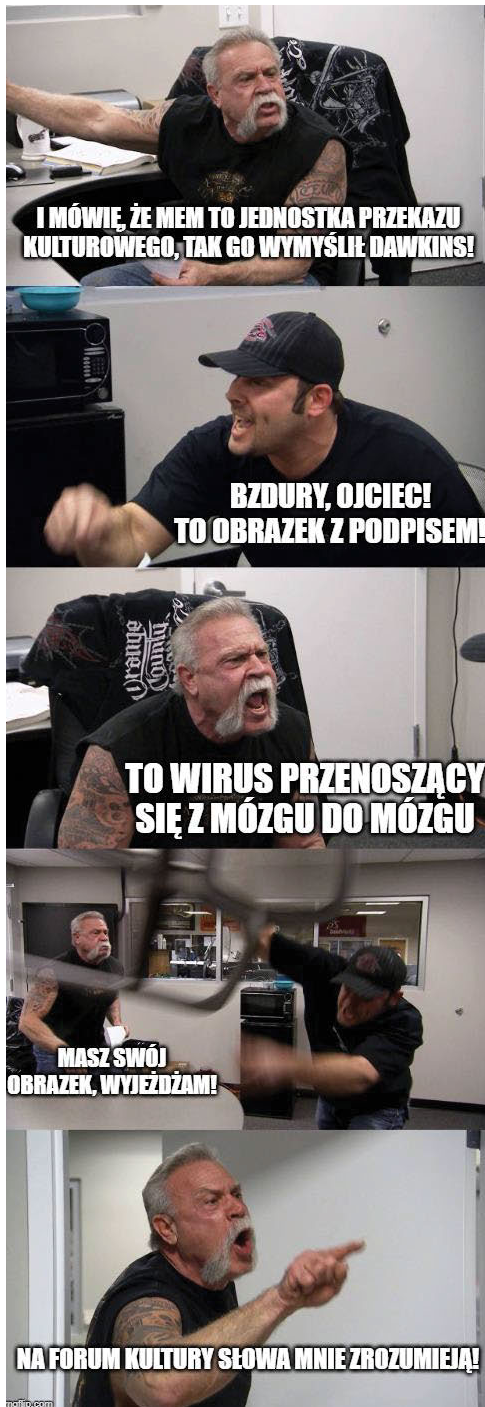
Rysunek 9

Drakeposting to bardzo prosty mem. Potrzeba czegoś bardziej skomplikowanego, by przekazać bardziej złożoną informację czy sąd o skomplikowanej treści. Na przykład stosunek niżej podpisanego do tego, jak podle świat obszedł się z definicją memów Dawkinsa, zamieniając złożony proces walki jednostek informacji kulturowej o przetrwanie w codzienną praktykę wysyłania sobie śmiesznych obrazków z kotami. Tu przyda się mem będący już graficznie systemem bardziej złożonym. Czymś takim jest na przykład American Chopper Argument – dialogowy schemat odnoszący się do amerykańskiego programu typu *reality TV* zatytułowanego „American Chopper”, z którego internauta (znów anonimowy) wyciął rozpisaną na pięć kadrów scenę sprzeczki motocyklistów: ojca i syna. Odcinek wyemitowany został po raz pierwszy w roku 2009, mem pojawiał się odtąd w wielu wersjach, a największą eksplozję popularności zanotował w roku 2018 [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/american-chopper-argument>, dostęp 9.11.2019]. Zamiast skarżyć się na to, że odebrano głębię definicji Dawkinsa, spróbuję swoje uczucia zmanifestować za pośrednictwem tego mema (zobacz rysunek 10).

Już z powyższych przykładów wynika – mam nadzieję – obraz memów jako językowego narzędzia prostego i skomplikowanego zarazem. Bo głębokie przemyślenia kultura memów często sprowadza do taniego dowcipu, ale zarazem wymaga od nas pewnej orientacji w świecie kultury popularnej. Rozpoznawanie schematu danego mema jest warunkiem pełnego uczestnictwa w internetowej dyskusji, podczas której rzucane są „śmieszne obrazki”. A zarazem sprawia, że docenić można wybór mema adekwatnego do sytuacji.

Połączenie słów i obrazów/ikon nie służy jednak tylko popisaniu się znajomością kanonu. Podobnie jak emotikony czy emoji mem pomaga nam opisać własne emocje. Uzupełnia wypowiedź pisemną w mediach społecznościowych – z konieczności pozbawioną kanału komunikacji niewerbalnej, grymasów, gestów, mimiki – o pożądaną ładunek emocjonalny.

Znów posłużę się memem – tym razem w zmodyfikowanej formie. Jak przystało na jednostkę ewolucji, memy krzyżują się bowiem ze sobą. Na przykład Woman Yelling



Rysunek 10

at a Cat (z ang. kobieta krzycząca na kota) – format stosunkowo nowy, popularny od roku 2019 [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/woman-yelling-at-a-cat>, dostęp 9.11.2019] – powstał z połączenia dwóch innych memów: stopklatki z programu TV „Żony Beverly Hills” i zdjęcia kota, którego internauci identyfikowali jako Smudge the Cat. W pierwotnej wersji mema kot – ze swoim ewidentnie obronnym grymasem – miał się po prostu opierać jedzeniu warzyw („he no like vegetals” – głosił oryginalny, niegramatyczny podpis). Po zestawieniu dwóch zdjęć opiera się za to krzykliwej tyradzie rozszluczonej bohaterki „Żon Beverly Hills”. A my dopisujemy do tego komentarz – trochę jak w konkursie na podpis pod satyryczny rysunek z „New Yorkera”. Załóżmy więc, że chciałbym zaprotestować przeciwko bagatelizowaniu kultury memów (zobacz rysunek 11).

W skrajnych sytuacjach można taki dobrze znany mem wykorzystać, nie dopisując do niego żadnego tekstu (są zresztą memy o charakterze czysto językowym – tak zwane *copy-pasty* lub po prostu *pasty*, jak popularna w Polsce „Mój stary to fanatyk wędkarstwa” [źródło: <https://www.wattpad.com/516860699-pasty-mój-stary-to-fanatyk-wędkarstwa>, dostęp 11.11.2019]). Ale tu tym bardziej ważne jest zrozumienie mechanizmu mema, by nie uznać takiego nowego zastosowania za absurdalne. Poniższy przykład znalazłem w listopadzie 2019 roku, tuż po ogłoszeniu przez przewodniczącego Rady Europejskiej Donalda Tuska, że nie będzie kandydować w najbliższych wyborach prezydenckich w Polsce. Spotkało się to z głosami krytyki ze strony wielu dziennikarzy i publicystów. W tym tonie wypowiadała się



Rysunek 11

m.in. Hanna Lis, co ważne dla treści tego mema, kompletnie nieczytelny dla kogoś, kto nigdy jeszcze nie widział jakiegos przykładu serii Wolan Yelling at a Cat (zobacz rysunek 12).

Trudno oczywiście o zasadę w tej kwestii. Kiedy indziej bowiem mamy do czynienia z schematami, w których słowo jest kluczowe, a obraz czytelny nawet bez znajomości historii danego mema (zobacz rysunek 13).

Jak potwierdza z kolei powyższy schemat (I Bet He's Thinking About Other Women - „założę się, że myśli o innych kobietach” [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/i-bet-hes-thinking-about-other-women>, dostęp 11.11.2019]), memy wykorzystują zwykle łatwo dostępną treść wizualną, wycinaną z oryginalnych dzieł (objętych prawami autorskimi, tu jednak wykorzystywanych w drobnym fragmencie na zasadzie cytatu), albo posługują się bazami tak zwanych zdjęć stockowych, z reguły ogólnodostępnych, a do tego tanich lub darmowych. Z takiej bazy pochodzi popularny mem Distracted Boyfriend (ang. „rozkojarzony chłopak”, choć trafniejsze byłoby pewnie tłumaczenie „rozdartý chłopak”). Tu wiemy wyjątkowo dużo o kształtowaniu się mema: oryginalne zdjęcie zrobił i oddał do bazy agencji iStock fotograf o nazwisku Antonio Guillem. A pierwsza odnotowana próba użycia go w roli mema miała miejsce



Rysunek 12



Rysunek 13

w Turcji, gdzie pewien internauta opisał nim sytuację rozdarcia Phila Collinsa – niegdyś muzyka grupy Genesis – między graniem wcześniej rockiem progresywnym a muzyką pop, na której skoncentrował się już jako jako solista [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>, dostęp 9.11.2019]. Opiszę nim – znów autotematycznie – własne praktyczne problemy związane z przygotowaniem prezentacji na Forum Kultury Słowa (zobacz rysunek 14).

Ale czy można się memem w bardziej bezpośredni sposób zwrócić do publiczności? Oczywiście nie da się takiego komunikatu sformułować na miejscu – tu zawsze szybsza będzie uwaga o charakterze czysto werbalnym. Ale można coś przygotować



Rysunek 14



Rysunek 15

wcześniej – na przykład na bazie bardzo szeroko znanego schematu, jaki stworzył przez lata (od około 2013 roku – jak podaje serwis Know Your Meme [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/doge>, dostęp 9.11.2019]) mem o nazwie Doge. Po polsku: pieseł. Wszystkie teksty, które na nim umieścimy, powinny mieć konwencję gonitwy myśli zziąjanego pieska o naiwnym spojrzeniu na rzeczywistość, koniecznie zapisywanych kolorowymi wariantami czcionki Comic Sans i nieporadnych językowo (już Smudge The Cat przekonywał, że zwierzęta „myślą” w sposób niegramatyczny). A zatem spójrzmy na siebie oczami piesła (zobacz rysunek 15).

Dobrze znać historię tego typu mema, żeby go lepiej zrozumieć – w powyższym wypadku choćby po to, by nie tropić błędnej odmiany czy pisowni. Wszystkie powyższe przykłady były jednak zastosowaniami – jak już zastrzegłem – laboratoryjnymi. Jeszcze ważniejsza jest znajomość kanonu, kiedy stykamy się z memem w jego naturalnym środowisku. Tu niech za przykład posłuży popularny w roku 2019 polski cykl memów o jesieniarach i jesieniarzach, czyli stereotypowo, karykaturalnie i pejoratywnie (w tej serii memów) przedstawianych osobach rozkochanych w jesieni. Ludziach, którzy – niczym w skandynawskim stylu bycia określanym jako *hygge* – lubią spędzać czas z herbatą i książką, najlepiej jeszcze przy kominku. A do tego jesień nadaje się znakomicie.

Słowo „jesieniarą” nie byłoby dziś tak popularne, gdyby nie pokraczny komiksowy mem z profilu facebookowego Zbliżeniowy [źródło: <https://www.facebook.com/Zblizeniowy/>, dostęp 11.11.2019] o następującej treści (zobacz rysunek 16).

Ale znacznie trudniej bez kontekstu zrozumieć ten oto dialog na Twitterze. Po lewej stronie oryginalny post, po prawej – ten sam wpis skomentowany przez kolejnego internautę / kolejną internautkę (zobacz rysunek 17).



Rysunek 16

Treść wydaje się w obu przypadkach dość wulgarna, ale mieści się to w konwencji importowanego do Polski niezwykle popularnego mema Nobody [źródło: <https://knowyourmeme.com/memes/nobody>, dostęp 9.11.2019], który pozwala prowadzić to, co staramy się robić cały czas, przebywając w przestrzeni Internetu – dialog z całym światem. Nobody służy do wygłaszania niesprovokowanych pytań opinii na różne tematy, wyznań, którymi nikt nie był zainteresowany. Po „Nikt:” nie ma więc zwykle żadnego tekstu, po czym czasem – dla zbudowania napięcia – pojawia się jeszcze „Zupełnie nikt:”, a „Przekurwa nikt:” to tylko wariacja na temat (w anglojęzycznych wersjach mema spotkamy najczęściej słowa „Nobody” albo „No One” i dalej „Literally No One:”). W powyższym dialogu mamy więc dwie różne osoby, które prowadzą dialog ze światem w schemacie mema Nobody, który najprościej wyrazić można tak (zobacz rysunek 18).

Różne warianty dialogowych memów znajdziemy w mediach społecznościowych każdego dnia. Oto jeszcze jeden z nich – słowno-obrazkowy komentarz sytuacji, którą zaobserwował polski dziennikarz zajmujący się kulturą popularną Jakub Demiańczuk. Komentarz ten opublikował na Twitterze 16 października 2019 roku, posługując się schematem dialogu, w którym jedna z osób „mówi” zdjęciem. To kolejny przykład



Rysunek 17

języka budowanego na modłę komiksową – skądinąd autor poniższego tweetu na co dzień pisuje właśnie o komiksie (zobacz rysunek 19).

Wszystkie dotychczasowe przykłady to tylko kilka narracyjnych schematów, jakimi posługują się memy (z takiego sformułowania zadowolony byłby Dawkins, który geny i memy postrzegał jako jednostki w dużym stopniu autonomiczne, którym my tylko służymy) – albo my się posługujemy, używając memów. Mam nadzieję, że już te dowodzą wyjątkowości tego językowego narzędzia.

Jako memy można jednak traktować – pozostając blisko definicji Dawkinsa – także wyrażenia poprzedzone hasztagiem (#MeToo to z jednej strony ważna akcja społeczna, z drugiej – nośne hasło, któremu można nadać różne znaczenia), przypadkowe komiczne kadry z telewizji (jak oślawione „piłkarze zjedli śniadanie” pokazane na „pasku” telewizji informacyjnej podczas mundialu – dziś symbolizuje obsesyjne zainteresowanie jednym tematem) czy figury odtwarzane w prawdziwym życiu przez ludzi (słynny „słowiański przykuć”, czyli sztukę kucania z piwem i papierosem do-

literally no one:
me: im sorry :/

Rysunek 18



Jakub Demiańczuk
@FilmAvenue

Ja: Popkultura to odzwierciedlenie rzeczywistości,
społeczny komentarz, emanacja naszych fascynacji,
obsesji i lęków.

Popkultura:



9:24 AM · 16 paź 2019 · Twitter for Android

Rysunek 19



Rysunek 20

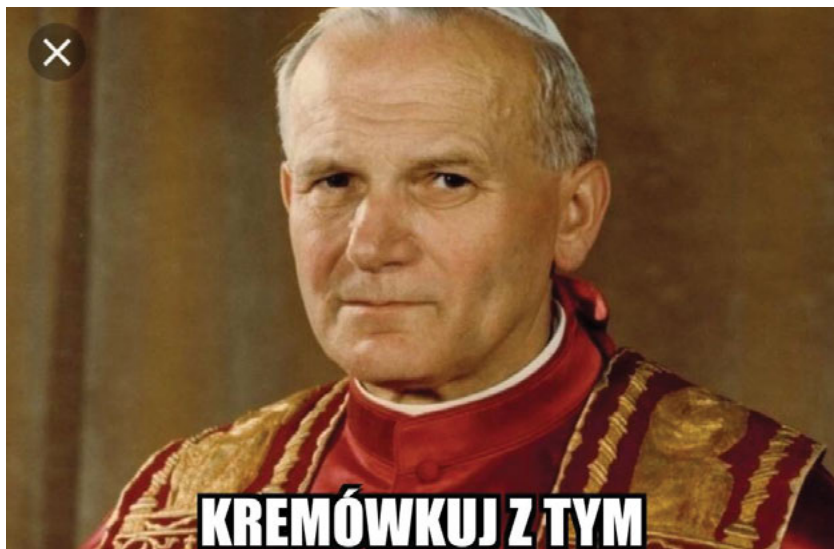
prowadzoną do perfekcji w naszej części Europy, którą próbują naśladować przyjeźdźni, robiąc sobie zdjęcia w pozie owego *slav squat*).

Gdyby jednak szukać prostszych przykładów wpływu memów na język, znajdziemy niemało sformułowań, które trafiły do polszczyzny właśnie za sprawą poszczególnych schematów tej wirusowej komunikacji, zazwyczaj dzięki nieszablonowym przekładom angielskich haseł. Jest wśród nich „Handluj z tym”, polska wersja hasła z serii memów Deal With It, które są zwykle odpowiedzią na wyrazy dezaprobaty i krytyki. „Taki już jestem, a jeśli ci się coś nie podoba, to musisz sobie z tym poradzić” – to pełny sens owego „Handluj z tym”.

Podobnie z memem Your Argument Is Invalid zamykającym usta oponentom na forach argumentem *ad personam* (coś w rodzaju: „Twoje zdanie jest nieważne” albo „Twój argument nie ma tu zastosowania”), który w Polsce doczekał się kulejącego, ale zabawnego dosłownego tłumaczenia „Twój argument jest inwalidą”. Oto przykład z popularnego serwisu Kwejk.pl (zobacz rysunek 20).

Ta fraza, odnotowana już przez Obserwatorium Językowe Uniwersytetu Warszawskiego [źródło: <http://nowewyrazy.uw.edu.pl/haslo/argument-jest-inwalida.html>, dostęp 9.11.2019], trafiła nawet do języka potocznego. Podobnie jak „Handluj z tym” czy wspomniana „jesieniara”. W języku podlegają zresztą dalszej ewolucji, dostosowując się do różnych typów komentarzy i łącząc z innymi schematami narracji – choćby popularnymi, nierzadko prowokacyjnymi czy niecenzuralnymi memami z papieżem Janem Pawłem II (nie byłoby bez nich pozytywnego sformułowania „rozum i godność człowieka” – w skrócie „rigcz” – przypisywanemu anonimowemu internaucie broniącemu dobrego imienia Papieża Polaka). Efekt takich połączeń zaprezentowałem na Forum (zobacz rysunek 21).

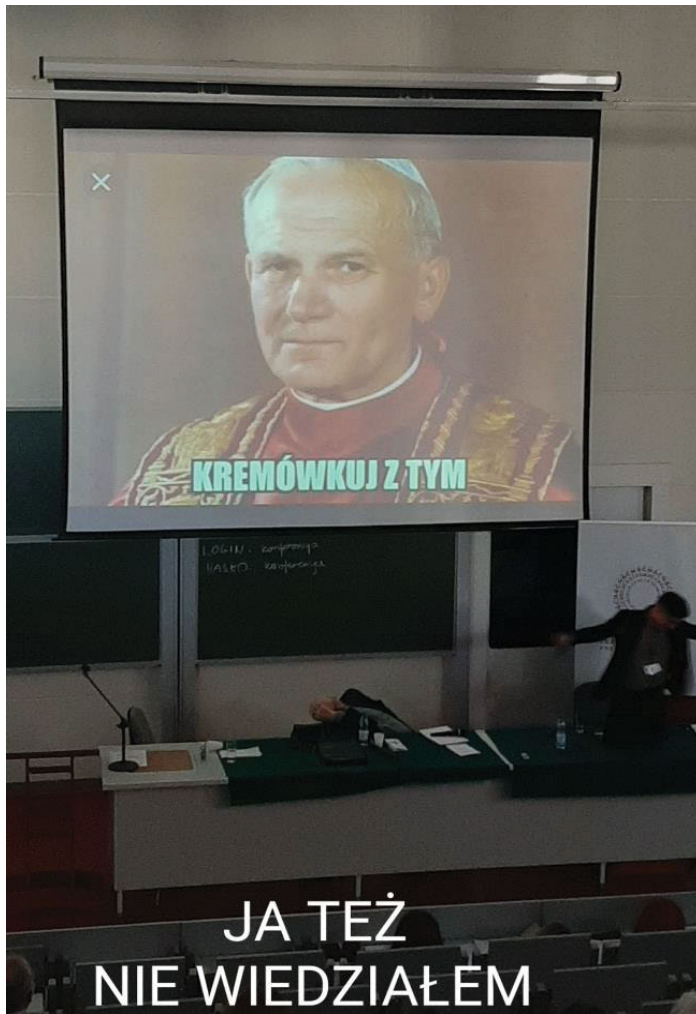
Tu ujawnił się cały sytuacyjny potencjał memów. Otóż popołudniowy panel Forum Kultury Słowa moderował ks. prof. Wiesław Przychyza, który wpadł przy pre-



Rysunek 21

zentacji tego kadru w zakłopotanie nie mniejsze niż sam prelegent (niżej podpisany zareagował słowami „Ja też nie wiedziałem”, bo dwoje poprzednich autorów referatów też odwoływało się do religii – bez wcześniejszych ustaleń). Obecna na sali językoznawczyni z Uniwersytetu Śląskiego z reflekssem uwieczniła całą sytuację na fotografii, dodając komentarz i tworząc z tego czytelnego tylko dla uczestników wydarzenia mema, którym podzieliła się na Facebooku. Moderator zakrywa twarz, prelegent rozkłada ręce (zobacz rysunek 22).

Wprawdzie ten mem był głęboko sytuacyjny i zrozumiały pozostanie dla uczestników Forum, pozwałam sobie go jednak zacytować (anonimowo, zgodnie z filozofią, która memom towarzyszyła od początku) dla dobra naukowej wymiany poglądów. Doskonale puentuje bowiem dyskusję i pokazuje, że za pomocą schematów memów można prowadzić rozmowę nawet w gronie profesorskim. Niżej podpisany próbował



Rysunek 22

z tym *handlować*, prowadząc rozmowę na temat prezentacji na swoim profilu facebookowym i żegnając się z kielecką publicznością w następujący sposób (zobacz rysunek 23).



Rysunek 23

LITERATURA

- Dawkins R., 1996, *Samolubny gen*, tłum. M. Skoneczny, Warszawa.
- Herma M., 2012, *Pisany język mówiony*, „Niezbędnik Inteligenta: O języku”, s. 107–109.
- Kamińska M., 2012, *Nieczne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*, Poznań.
- McCloud S., 2015, *Zrozumieć komiks*, tłum. M. Błażejczyk, Warszawa.
- McWhorter J., 2016, *Words on the Move: Why English Won't – and Can't – Sit Still (Like, Literally)*, New York.
- Szyłak J., 2000, *Poetyka komiksu. Warstwa ikoniczna i językowa*, Gdańsk.
- Wieczorek M., 2016, *Mem fenomen – rozmowa z dr Magdaleną Kamińską*, „Polityka”, nr 49, s. 98–100.
- Wiśniewski M.R., 2019, *Wszyscy jesteśmy cyborgami. Jak Internet zmienił Polskę*, Warszawa.

DYSKUSJA DO REFERATÓW

Rafał Zimny: W związku z referatem pana Bartłomieja Chacińskiego mam refleksję, że przedstawione w nim schematy kojarzą się ze schematami narracyjnymi bajki magicznej, które opisał swego czasu Władimir Propp. Czy nie można by zatem spróbować opisać obecnej kultury memów z perspektywy narratologicznej, szukając wariantów czegoś niezmiennego? Być może liczba schematów memowych wypełnianych potem treścią jest nieskończona, może to byłaby syzyfowa praca, ale może dałoby się w niej poszukać stałych, powtarzalnych sekwencji? Uważam, że byłoby to nadzwyczaj ciekawe i stanowiłoby doskonały komentarz do tej formy aktywności komunikacyjnej w Internecie.

Marta Juza: Pytanie do profesor Anny Wileczek – wspomniała Pani o tym, że 40–50-latki mówią, że znają język młodzieżowy. Mam wrażenie, że te osoby mówią o języku młodzieżowym z czasów, kiedy one były młodzieżą, a nie o języku obecnej młodzieży. Do doktora Kubińskiego – być może podawane przez Pana przykłady nawiązań, żartów nie należą do języka gier wideo, lecz do języka oryginału, były w tekstach Sapkowskiego.

Jeśli chodzi o memy internetowe, to mem jako konstrukt teoretyczny, analityczny, którym się posługujemy, ma niewiele wspólnego z pojęciem memu zaproponowanym przez Dawkinsa. Należałoby też wspomnieć o etycznym aspekcie memów rozumianych jako obrazki z podpisami – jak zostały pozyskane te obrazki, te fotografie? Pół biedy, jeśli na zdjęciu jest osoba publiczna, ale czy babcia, która mówi, że kartofle możesz zostawić, wyraziła zgodę i ma świadomość, że to zdjęcie jest w ten sposób wykorzystywane? Idę o zakład, że nie. Niestety, każdy z nas może zostać bez swojej zgody sportretowany, może stać się memem i źródłem żartów.

Bogusław Skowronek: W referatach o memach pojawił się ciekawy koncept. Otóż jaką metodologią mamy memy analizować? Moim zdaniem, aż się prosi, żeby zastosować tu teorię multimodalności, która bardzo dobrze się sprawdza przy mediolingwistycznym badaniu przepływów tektonik tekstów wizualnych i werbalnych. Zresztą, można tu też zastosować podejście narratologiczne czy czysto komedioznawcze – okazuje się, że mem jako gatunek internetowy obrasta w całą poważną metodologię badawczą i staje się ważną formą genologiczną w komunikacji cyfrowej.

Kazimierz Sikora: W związku z binarnością, ekstremalizacją czy polaryzacją w ocenie emocji, o których mówiła pani Anna Wileczek – język młodzieżowy jest swoistym kodem, kodem ograniczonym, który oprócz licznych zalet, jak na przykład wielkie pokłady poczucia humoru, ma słabości. Słabością jest sfera aksjologii – młodzież jest całkowicie bezradna, jeśli chodzi o określanie doznań estetycznych: jeśli coś jest *dno*, to potem jest tylko *dno i wodorosty*, a potem jest *dno i sześć metrów mułu*, a potem jeszcze można coś dokończować. Jak widać, jest to schemat, w którym nie ma miejsca na żadną wydolną ocenę. Moim zdaniem to jednak jest ekstremalizacja ocen, a nie ich binarność. One się wykluczają – ocena emocjonalna dominuje zupełnie nad sferą intelektualną wyrażania ocen. Chodzi tu też o dychotomię: myślimy obrazami czy jednak słowami? Gdy patrzę na zachowania moich studentów na seminarium magisterskim, śmiem twierdzić, że dzisiaj dominuje myślenie obrazkowe. Trzeba dopiero wypełniać te najważniejsze elementy, tworzyć dopiero narrację, która by coś

takiego przybliżała, potrafiliby wyrazić to językowo, co chcieliby wyrazić. I jeszcze drobiazg – *janusze* po raz pierwszy pojawili się u kibiców piłkarskich, nazywano tak tych, którzy zamiast angażować w doping, siedzą tylko, jedzą popcorn i kupują sobie na przykład parówki podczas przerw.

Iwona Loewe: Materiał pokazany przez profesor Wileczek doskonale dowiódł tego, że już nie jesteśmy ani w *civitas*, ani w *societas*, tylko wracamy do *comunitas* – jak w epoce przedoralnej, gdy liczyła się wspólnota, fatyczność, emocjonalizacja, funkcja impresywna.

Do pana Piotra Kubińskiego mam pytanie, czy gry, które – jak to Pan zaprezentował – zawierają postaci zawodników sportowych noszących koszulkach logotypy sponsorów z realnej rzeczywistości, także są sponsorami gier. I drugie pytanie – czy w każdym z typów gier komputerowych, które pan zaprezentował, są listy dialogowe, które duplikują wypowiedź bohatera słyszanego przez gracza, przez ucho? Uważam to za rozwinięcie wątku logowizualności.

Do referatów związanych z memami – pokazali państwo kulturotwórczą i ludyczną funkcję memów. Przykłady doskonale zilustrowały funkcjonalność. Dostarczyli Państwo znakomitych dowodów tego, że poziom gry językowej w memach wcale nie sprymityzował języka (jak się czasem sądzi), tylko wzbogacił go, bo możemy nim grać, rozwijamy się i śmiejemy. Dodam też, że istnieją memy, które dokumentują najnowszą historię – są sposobem edukowania za pomocą obrazów i tekstów, wprowadzają elementy historii do przestrzeni publicznej. Co ciekawe, przez 150 lat pewna francuska rodzina wydawała karty pocztowe utrwalające historię regionu – dziś tę funkcję pełni mem, dystrybuowany dygitalnie.

Piotr Zbróg: U pana Chacińskiego pojawiło się stwierdzenie, że ten, kto tworzy memy, po prostu reprodukuje pewne zdjęcie i tylko coś dopisuje. Moim zdaniem bardzo trudno jest stworzyć dobry mem. Opracowanie tych memów, które pan pokazywał, wymagało naprawdę dużego zaawansowania językowego, kulturowego czy matematycznego. I kreatywności. W odniesieniu do referatu pani profesor Wileczek chciałbym wyrazić wątpliwość, czy jeśli dorośli przejmują leksykę młodzieży, to dalej jest to język młodych. Zastanawiam się, czy występuje rzeczywiście przejmowanie języka młodzieży, czy może raczej to interioryzacja wynikająca z kontekstu przebywania w przestrzeni cyfrowej, gdzie rejestry się mieszają. Wydaje się, że nie następuje akwizycja języka młodzieży wprost, ale pośrednio. „Młodzieżowe” sformułowania wchodzi do języka, stają się obecne w pewnych rejestrach i później poprzez rozpowszechnienie w sferze publicznej po prostu zaczynają się nimi posługiwać „niemłodzieżowi” użytkownicy, ale wtedy to już nie jest język młodzieży. Młodzież ma już wtedy „inny” swój język: nowe jednostki, połączenia itp. Moje ostatnie pytanie kieruję do językoznawców: choć mem nie jest to zjawiskiem związanym wyłącznie z Internetem, to dzisiaj w zasadzie funkcjonuje tylko w Internecie, a zatem czy sformułowanie „mem internetowy” to nie jest pleonazm?

ODPOWIEDZI REFERENTÓW

Anna Wileczek: W dyskusji na temat sposobu komunikacji współczesnej młodzieży pojawia się często określenie: *język młodzieżowy*. Jest to oczywiście termin umowy, bo fenomen, do którego się odnosi – jest niezwykle efemeryczny, dynamiczny i heterogeniczny. Mówi się, że współcześnie co cztery, co pięć lat ujawniają się nowe pokolenia, które wprowadzają inny sposób komunikacji, bo zmieniają się preferencje aksjologiczne i estetyczne oraz sposób konceptualizacji świata. W dodatku współczesne młodzieżowe funkcjonowanie w wielu rolach społecznych (ucznia, fana, członka subkultury, konsumenta itp.) oraz permanentne „zespolenie” z Siecią sprzyja rozproszeniu społeczności młodzieży na wiele odrębnych (głównie ludycznych) grup, których indeksem staje się specyficzna leksyka. Pani profesor Iwona Loewe zwróciła uwagę, że młodomowa rozwija się w środowiskach o nietrwałych więziach ludycznych. To prawda! Przypominają one bardziej swobodną *communitas* niż ustrukturyzowaną *societas*. Młodzi ludzie, wchodząc w te płytkie, krótkotrwałe relacje, nie ograniczają się do przebywania w określonej grupie, a co za tym idzie, nie funkcjonują w ramach jednego dyskursu. Gdy obserwujemy sposób komunikacji młodych ludzi, to widzimy, że otwierają zwykle kilka okien dialogowych, odbierają i tworzą wiele komunikatów w różnych miejscach w Sieci, w dodatku równocześnie uczą się, słuchają muzyki, grają, rozmawiają z rodzicami. Ta różnorodność sprzyja językowej kreatywności i fluktuacji znaczeń.

Nic więc dziwnego, że uczniowie z jednej szkoły lub jednego miasta lub też użytkownicy różnych portali i stron internetowych wskazują na inny popularny w ich środowisku „język”, inne słownictwo, co sprowadza się do prostego przekazu: „przecież tak się nie mówi!”. Efemeryczność i dynamika leksyki, która jest wyrazistym wykładnikiem *młodomowy*, nie wydaje się jednak – jak sugeruje pan profesor Piotr Zbróg – jedynym efektem mieszania rejestrów komunikacji młodzieży i dorosłych. Jest to chyba efekt wtórny: owszem, słowo wchodzi do języka potocznego i staje się *passé*, ale nadprodukcja jego synonimów, mnogość tworzonych neologizmów wskazuje na typową dla nastolatków nadwyżkę emotywności, która realizuje się przez tę nieustanną kreację semantyczną. Nowe struktury mają także zaspokoić istotną w wieku nastoletnim potrzebę eksperymentów z tożsamością (*mówić inaczej*) oraz rówieśniczej identyfikacji społecznej (dominacja wartości allocentrycznych). Socjolekt/slang umożliwia to przez nieustanną grę prowadzoną z normą języka ogólnego, z oficjalnością i koturnowym językiem na przykład edukacji. Z kolei dążenie do wyróżnienia się, które tak łatwo zaobserwować w postaci sieciowego „narcyzmu”, obrazuje zasada: *mówić wyraziście*. Przykładem jej realizacji jest łatwa do zaobserwowania ekstremalność *młodomowy*. Jak wspomniał profesor Kazimierz Sikora, jest to kod ograniczony, który znakuje doznania skrajne, bez cieniowania stanów pośrednich. Dzieje się tak, ponieważ zgodnie z tendencjami ponowoczesnej kultury satysfakcjonujące funkcjonowanie w świecie musi opierać się na „mocnym” przeżyciu, wstrząsającym doświadczeniu, niebanalnej emocji. Na fundamencie współczesnej, zglobalizowanej kultury, gdy taki sposób opisywania świata przez język staje się pożądanym, następuje jego nieustanna „aneksja”. Sprzyja jej zarówno zglobalizowany Internet, skutecznie znoszący demarkację wieku, jak i moda na młodzieńczość, tak

chętnie podsykana i wykorzystywana przez kulturę konsumpcji. W ciągu dziesięciolecia moich badań nad socjolektem młodzieżowym zaobserwowałam, że dorośli zmienili do niego stosunek: z pejoratywnego i waloryzującego na ludyczno-pragmatyczny. Na pewno – jak wskazała pani doktor Juza – znają leksemę młodzieżowe ze swojej młodości, ale równie chętnie posługują się współczesnymi neologizmami, upowszechnianymi przez media, reklamę i plebiscyt Młodzieżowe Słowo Roku. Któż ze współczesnych pięćdziesięciolatków nie zna dziś słowa *dzban*, *obczajać*, *ogarniać*, *sztos* czy *xD*? Trudno nawet wyznaczyć granicę, poza którą dane wyrażenie nie jest już „młodzieżowe”, a jego użycie staje się wykładnikiem witalności, luzu czy humoru konotowanego przez młodość. W dodatku – jak wskazywałam w referacie – ten sposób komunikacji młodzieży wraz z całą konotowaną przez niego ideą czy filozofią życia podlega różnorodnym zabiegom stylizacyjnym. Dotyczą one zarówno samoidentyfikacji niektórych dorosłych użytkowników, na przykład *kidultów*, jak i zabiegów PR. Celem tych drugich jest nie tyle perswazja kierowana do określonego targetu nastolatków, ile – wręcz przeciwnie – poszerzenie zakresu odbiorców do wszystkich „młodych duchem”, których ekstatyczne doznania są projektowane w języku młodzieży. Wydaje się więc, że rozszerzenie perspektywy poznawczej z „kodu młodzieży” na „kod młodości” wydaje się i zasadne, i poznawczo owocne.

Piotr Kubiński: Zacznę od pytania o Sapkowskiego – rzeczywiście, to jest specyfika tej serii gier, która oprócz tego, że ma swoje źródło w literaturze, posługuje się także podobną poetyką co tekst literacki. Mamy tu do czynienia z poetyką intertekstualności, bo te gry w świadomy sposób czerpią z intertekstualności Sapkowskiego. Mamy do czynienia też z metatekstualnością, co jest zresztą wielokrotnie świadomie podkreślane w samej grze, na przykład wtedy, gdy bohaterowie znajdują tom opowiadań Sapkowskiego, który opowiada o losach wcześniejszych niż wydarzenia z gry, więc tworzą pewną niekonsekwencję w czasoprzestrzeni fabularnej. O to właśnie chodzi, by wywołać efekt humorystyczny dla odbiorcy, który tekst literacki kojarzy. Rzeczywiście sama intertekstualność w wypadku gier jest czymś bardzo podobnym do intertekstualności znanej z literatury czy z innych mediów, natomiast konsekwencje takiego stanu rzeczy, wykorzystania mechanizmu intertekstualności są zupełnie inne niż w wypadku literatury. Wynika to z faktu, że najbardziej pożądanym stanem jest imersja, całkowite zanurzenie w grze – gracz ma się poczuć całkowicie zanurzony w opowieści na poziomie kilku zmysłów jednocześnie, całkowicie „zagarnięty” przez opowieść, co postronni odbierają jako całkowite pogrążenie. Imersja w wypadku gier wideo jest zaangażowaniem innego rodzaju niż w wypadku filmu, literatury, komiksu, ponieważ dodaje do materiału audiowizualnego także element interaktywności i spaja cały ten komunikat, składający się właśnie się z tych różnych komponentów. Z tego też pewnie wynika swoistość doświadczenia gry. Aby imersja mogła zaistnieć w grze wideo, niezbędna jest spójność świata, w którym akcja się rozgrywa. To nie musi być świat identyczny z rzeczywistym, chodzi o to, aby był spójny. Wprowadzane są czasem zabiegi będące przeciwieństwem imersji – na przykład Jaskier z „Wiedźmina” śpiewa piosenkę Kazika Staszewskiego ze zmienionym imieniem bohaterki (możemy uznać taki zabieg za żart i nabieramy dystansu do tego tekstu kultury). Wówczas percepcja gracza zostaje przekierowana z tego, co jest opowiadane, na to, jak jest opowiadane – a to jest przeciwstawne względem zjawiska imersji, która determinuje nawet to, w jaki sposób projektuje się interfejsy w grach, tak by najlepiej absorbowwały gracza. Mamy tu

do czynienia ze zjawiskiem polegającym na tym, że medium powinno się stać transparentne, przezroczyste, by nie przeszkadzało w percypowaniu tego, co jest opowiadane – jeżeli historia, która jest opowiadana, ma być angażująca.

Specyfika wykorzystania języka w funkcji ludycznej polega na tym, że tego typu zabiegi (ja mówię o nich jako o zabiegach emersyjnych, w opozycji do immersji) zanurzają się w cyfrowy świat opowieści. Tego typu zabiegi, które widzieliśmy w wypadku serii wiedźmińskiej, wynurzają nas, działają w sposób przeciwny. Chociaż ta specyfika może przybierać też inne postaci. W pierwszej grze spośród tych, które państwu pokazałem, ta specyfika przejawia się tym, że tak jak w mediach audiowizualnych głos narratora z ekranu jest całkowicie, można byłoby powiedzieć, zbędny, jeżeli chodzi o podstawowe osiągnięcie efektu narracyjnego. Nie musi nam nikt opowiadać, co się dzieje, bo my to przecież widzimy. Więc można by było ten głos wykorzystać w sposób paradoksalny, który znowu będzie emersyjny, będzie burzył nasze poczucie swoistości świata, ale daje coś w zamian – wywołuje efekt rozbawienia.

Padło pytanie o reklamy, które pojawiają się w grach (bardzo ciekawy wątek). W takich grach jak FIFA, które mają wielomilionowe nakłady, rzeczywiście są reklamy, które bywają opłacane. Ale, o ile wiem, one nie były opłacane, a pojawiły się tam dlatego, że twórcom zależało na uzyskaniu realizmu, autentyzmu tego doświadczenia. Tutaj te dwie tendencje ze sobą się sprzęgają, a jako ciekawostkę właśnie wykorzystania gry wideo jako nośnika reklamy wskażę państwu fakt, że Barack Obama bodajże w 2008 roku wykorzystał kilkanaście gier wideo produkowanych przez amerykańskiego giganta do umieszczenia właśnie nośników reklamowych prezentujących go jako potencjalnego kandydata na prezydenta. To jeszcze były wybory na kandydata na prezydenta. Wykupił w bodaj szesnastu grach, na przykład grach sieciowych, billboardy. Bardzo łatwo można było wymienić to, co jest wyświetlane na billboardzie, na wizerunek kandydata na prezydenta. To był wyrazisty moment, kiedy potencjał reklamowy gier dał o sobie znać.

Wreszcie listy dialogowe – w obydwu grach, które widzieliśmy, można wyłączyć napisy, one nie są czymś koniecznym, co musimy oglądać. Bardzo często jest tak, że one są tam włączone domyślnie. Swoją drogą, możliwość wyłączenia tego typu napisów jest też świadectwem dążenia do immersyjności przekazu, ponieważ są one często redundantne w stosunku do tego, co słyszymy, są pewnym naddatkiem wydobywającym medialny charakter gry, wydobywającym to, że świat, w którym chcemy się zatopić, ma charakter zapośredniczony, bo przecież te napisy gdzieś są wyświetlane.

Iwona Burkacka: W koncepcji R. Dawkinsa mem jest definiowany jako jednostka kulturowego przekazu, replikowana i modyfikowana. Moim zdaniem nowe znaczenie jest powiązane z pierwotnym. W obu rozumieniach odnosimy się do elementów kultury, a kluczowym pojęciem jest naśladownictwo. Należy też dodać, że R. Dawkins zaakceptował to nowe rozumienie memu i uznał, że mieści się w jego teorii, o czym wspomina J. Sroka w pracy *#Obrazkowe #memy # internetowe* [Sroka 2014, 35, 38]. Oba rozumienia wyrazu *mem* funkcjonują, ale pierwotne – raczej w obiegu naukowym (z nim związana jest memetyka), a drugie w kulturze popularnej i w powszechnym obiegu.

Jeśli chodzi o grafikę, to pochodzi ona z różnych źródeł. Bardzo często twórcy memów sięgają po kanon malarski – obrazy znane, powszechnie powielane, w dużej części po malarstwo figuratywne, bo zapewnia możliwość wykorzystania twarzy, fragmentu

postaci, zbliżenia elementu. Stąd wielokrotnie wykorzystuje się „Krzyk” Muncha, a także obrazy Matejki (na przykład „Bitwę pod Grunwaldem” w memie mówiącym o walce pracodawców o studentów socjologii, „Kazanie Skargi”). Dość często sięga się też po kadry ze znanych filmów (uznawanych za kultowe), na przykład z „Rejsu”, „Samych swoich”. Podstawą memów są również zdjęcia – na przykład grafika towarzysząca neofrazeologizmowi *Niemiec płakał, jak sprzedawał* ma swe źródło w opublikowanym w prasie zdjęciu mężczyzny sprzedającego samochód na giełdzie. To przykład rekontekstualizacji, która jest częstym mechanizmem wykorzystywanym w memach i szerzej – w kulturze współczesnej. Wybór elementu graficznego, ale również tekstowego należy do twórcy memu. Jeśli mem się spodoba, jest powielany i modyfikowany, tworzy serię. Bardzo często podstawą doboru jest kontrast (stylistyczny, gatunkowy, estetyczny).

Jeśli chodzi o kwestie etyczne – nie mamy wpływu na to, czy nasze zdjęcie, które zostało przez kogoś zrobione i upublicznione, stanie się pożywką dla memów. Zresztą, to nie zdjęcie jest najważniejsze, lecz pierwszy mem z tym zdjęciem. Istotne jest, czy zyska popularność i spowoduje, że powstanie seria. Memy budują lub utrwalają stereotypowy wizerunek danej osoby lub grupy społecznej, etnicznej. Gdy przejrzymy memy z prezydentem A. Kwaśniewskim, to w nich jest eksponowany alkohol; jeżeli z B. Komorowskim, to – błędy ortograficzne. W memach został uchwycony i utrwalony krytyczny sposób postrzegania tych osób. Podobnie krytyczny obraz przekazują karykatury czy żarty rysunkowe.

Odpowiadając profesorowi Bogusławowi Skowronkowi o metodologię, powiem, że w badaniach memów najbliższa mi jest analiza multimodalna, ale w referacie nie odwoływałam się do jednej metodologii – można bowiem wykorzystać takie narzędzia, jak pojęcie gry językowej, intertekstualność w obu rozumieniach (por. J. Kristeva, G. Genette), teorię stereotypów, koncepty antropologiczne, teorię Bachtina i inne.

Jeśli chodzi o eponim *janusz*, to bardzo możliwe, że ma on swe źródło w socjolekcie kibiców piłkarskich. Dziękuję profesorowi Kazimierzowi Sikorze za wskazanie tej możliwości. Joanna Kaczerzewska wiąże powstanie eponimu z dużą popularnością imienia Janusz w starszym pokoleniu Polaków [Kaczerzewska 2018]. Nigdy nie jesteśmy pewni, przez kogo i kiedy jakieś słowo zostało użyte po raz pierwszy, dlatego bezpieczniej jest mówić, że memy upowszechniają pewne wyrazy czy sformułowania.

Profesor Piotr Zbróg pytał, czy *mem internetowy* to pleonazm. W tym wyrażeniu występuje pewien naddatek semantyczny, ale moim zdaniem przydawka doprecyzowuje, w którym znaczeniu używamy słowa *mem*. W środowisku naukowym bowiem można byłoby mieć do czynienia z pierwotnym rozumieniem tego terminu.

Dziękuję za wszystkie pytania i uzupełnienia.

Bartłomiej Chaciński: Pytania zmierzały w dwóch kierunkach. Jeden – jak badać memy? Uważam, że najtwardszą materią, w ramach której można badać memy, z bardzo ciekawym skutkiem, jest historia Internetu. Ciekawe do zrozumienia całego aspektu jest to, skąd dany mem się wziął, jaki był ów moment zero, jeśli był jakikolwiek, jeśli możemy go wskazać, w jaki sposób ewoluował, w jaki sposób zmieniało się jego znaczenie, na przykład pod wpływem innych memów.

Drugi problem, jaki pojawił się w pytaniach, dotyczył sposobu wywodzenia memów. Tu można posłużyć się kluczem schematu bajki magicznej, ale równie dobrze

można podjąć klucz pieśni ludowych, które były transformowane przez lata, przez dziesięciolecia, przez setki lat. W zależności od okoliczności miały mówić coś innego, zwrotki były dopisywane, były wykreślane i tak dalej, i tak dalej. W równej mierze można wziąć schemat dowcipu, na przykład o Rusku i Niemcu czy o babie przychodzącej do lekarza – widać w nich zmieniające się czasy, widać, co ludzi śmieszy w danym okresie. To są pewne schematy narracyjne. Natomiast trzeba pamiętać o aspekcie wizualnym, którego nie ma na przykład w dowcipach.

Co do remiksów – zgadzam się, że remiks jest bardzo dobrym kluczem, czego dowodzi teoria kultury remiksu Lawrence'a Lessiga. Na remiksie zresztą opiera się cała kultura hip-hopu i sampling – to jest jedna wielka kultura remiksu, oparta na składowej – tam jest break, tam jest krótki fragment jakiejś innej piosenki, z którego budujemy nasz utwór. Najlepszy przykład tego zjawiska to riddimy, czyli działalność, która powstała na rynku muzycznym na Jamajce w latach sześćdziesiątych, wynikająca z biedy i mizerności miejscowych studiów nagraniowych i tego, że potrzeba było dużo muzyki, żeby zapewnić ruch w interesie, nowe przeboje (wiadomo, że hip-hop wziął się z tego zjawiska). W pewnym momencie producenci muzyki na Jamajce zaczęli wytwarzać riddimy, czyli rodzaj schematów basowo-perkusyjnych, takich schematów, które można było wykorzystywać dowolnie w kolejnych utworach. Co więcej, te riddimy miały swoje nazwy, tak jak mają je memy. Całe rodziny riddimów miały swoje nazwy. Były one bardzo tanie, ponieważ producenci sprzedawali je jako odprysk swojej normalnej działalności. Mając zarezerwowane studio, mogli wyprodukować trochę tych riddimów, które wypuszczali w świat. Podobnie jest z memami – sposób, w jaki się je produkuje, wynika z niedoboru tanich i darmowych treści. Te treści się wyciąga w postaci screenów, czyli zrzutów ekranu z telewizji (są teoretycznie darmowe) czy z obrazków stockowych, a w praktyce można by było takie działanie zaskarżyć. Natomiast używanie do memów czyichś prywatnych zdjęć jest głęboko nieetyczne, szczególnie jeśli się tę osobą ośmieszają. Kwestia etycznych aspektów memów jest bardzo ciekawa również z innego powodu – zaczynamy obserwować ruch producentów memów, którzy na tyle obrastają w piórka jako twórcy, że zaczynają się upominać o swoje prawa. Na przykład twórcy Sztucznych Fiołków mówią, że są właścicielami praw intelektualnych do swoich prac, chociaż remiksują twórców z domeny publicznej. Innym przykładem jest Malcolm XD, czyli autor pasty „Mój stary to fanatyk wędkarstwa”, na bazie której stworzono 15-minutowy film ze znanymi polskimi aktorami. Ten człowiek wydał książkę ze zbiorem swoich past, co jest zaprzeczeniem idei takiej działalności, bo pasty powinny być anonimowe, a on się pod tymi pastami podpisał i próbuje coś na nich zarobić.

Co do tego problemu definicji Dawkinsowskiej – uważam, że ma ona zastosowanie w odniesieniu do memów internetowych, bo one ciągle ewoluują, same się zmieniają i same rozprzestrzeniają, a zatem cechuje je to, o czym pisał Dawkins o genach, które z siebie w pewnym sensie sterują naszym życiem. Podobnie jest z wirusami, które chcą się reprodukować, a my jesteśmy tylko nośnikami. A jeśli chodzi o memy, to takim nośnikiem jest nasza próżność, gdyż stwarza warunki do tego, że wszyscy chcemy być artystami, i powoduje, że treści się replikują, że mem jest replikatorem kulturowym i de facto wydają się więc same rywalizować ze sobą i replikować z wykorzystaniem naszych słabości. Jeśli zapomnimy o pojedynczym użytkowniku, to się okazuje, że te memy ze sobą walczą, jedno z drugimi.

Czy myślimy obrazami, czy jednak słowami? Ciekaw jestem, co o tym sądzą autorzy komiksów: czy najpierw wyobrażają sobie to, co mają narysować, czy to, co mają napisać? Porównanie memów z komiksami ma, moim zdaniem, głęboki sens, polegający na tym, że twórca wyobraża sobie dany tekst, osadzony w danej sytuacji, w realiach jakiegoś obrazka, jakiejś sytuacji, komiksu.

I na koniec – czy tworzenie memów jest łatwe? Na pewno jest trudne od strony kreacji, natomiast bardzo łatwe od strony mechanizmów, bo te mechanizmy są łatwo dostępne, powszechne. W każdej chwili każdy, kto ma pomysł, może stworzyć kilka memów i puścić je do Sieci.