

Mem internetowy: informacja i transformacja w sieci

Katarzyna Marak

Wprowadzenie

Memy są jeszcze tak naprawdę w dużej mierze niezbadane. Istnieje wiele tekstów, zarówno naukowych, popularno naukowych, jak zupełnie amatorskich, na temat memów. Memy internetowe są niezwykle popularne i łatwe do rozpoznania, jednak brakuje precyzyjnego słownictwa, przy pomocy którego można by je było opisać (Davison w Mandiberg 2011: 120). Oglądamy je, kopiujemy, śmiejemy się z nich, ale nie potrafimy wytłumaczyć, dlaczego ten czy inny mem nagle staje się popularny, ani dlaczego jakiś czas później jego nagle popularność znika. I nic w tym dziwnego – z punktu widzenia kulturowego uczestnictwa, memy nie są ani przekazami ani produktami, lecz, jak sugeruje Jean Burgess, raczej mechanizmami mediacyjnymi, poprzez które kulturowe praktyki powstają, są przyswajane i zachowywane w sieciach społecznościowych (Burgess 2006: 1). Zrozumieć te specyficzne mechanizmy to zrozumieć kulturę Internetu. Jak zauważają Joshua Green i Henry Jenkins, memy pozwalają brać udział w kulturze uczestnictwa i podążać na jej fali (Green i Jenkins w Nightingale 2011: 115). Czym są jednak same memy?

W 1976 roku brytyjski biolog Richard Dawkins sformułował pojęcie jednostki informacji kulturowej. Według Dawkinsa, mem jest nowym replikatorem w bulionie pierwotnym ludzkiej kultury (Dawkins 2006: 244). Tak jak gen jest jednostką dziedziczności, mem jest jednostką przekazu kulturowego i jednostką naśladownictwa (Dawkins 2006: 244). To dzięki memom rozprzestrzeniać się mają symbole i zwyczaje, wierzenia i koncepty:

Przykładem memów są melodie, idee, obiegowe zwroty, fasony ubrań, sposoby lepienia garnków lub budowania łuków. Tak jak geny rozprzestrzeniają się w puli genowej, przeskakują z ciała do ciała z pośrednictwem plemników lub jaj, tak memy propagują się w puli memów, przeskakują z jednego mózgu do drugiego w procesie szeroko rozumianego naśladownictwa. (Dawkins 2006: 244)

Mem jest niematerialną jednostką przekazu kulturowego, która wyraża się w materialnych obiektach lub zachowaniach. Idea ma swoją namacalną postać w tekście, w którym jest zapisana, lub w słowach, w których jest wyjaśniona, fason ubrania w ubraniu wykonanego

według tego fasonu, wreszcie sposób lepienia garnka w ulepionym garnku. Przede wszystkim jednak mem jest mechanizmem przepływu i przekazu informacji.

Pojęcie memu zyskało na zarówno na popularności jak i na aktualności wraz z rozwojem i upowszechnieniem Internetu. Internet jest integralną częścią naszego życia, jak zauważa Manuel Castells już w Galaktyce Internetu, tytule z roku 2001 (Castells 2001: 1). Internet łączy użytkowników w liczbie dotąd niespotykanej na skalę wcześniej niemożliwą do wyobrażenia, zaś jego wpływ nie ogranicza się jedynie do liczby osób, które mogą z niego korzystać, lecz do samej jakości usługi, jaką Internet jest (Castells 2001: 1). Nic zatem dziwnego w tym, że mem istniejący w Internecie jest równie specyficzny, jak środowisko, w którym egzystuje. Mem internetowy (dalej zwany po prostu memem) jest, w najprostszym ujęciu, ideą rozpowszechnianą w Internecie. Jak wskazuje Patrick Davison w *The Language of Internet Memes* (Język Memów Internetowych), pomimo nieustannie rosnącego zainteresowania memami, wciąż brak precyzyjnej definicji tego zjawiska:

Choć napisano już całe książki o memach, współczesnym memom internetowym brak nawet trafnej definicji. Wiele źródeł sieciowych (takich Wikipedia, Urban Dictionary, Know Your Meme czy Encyclopedia Dramatica), które opisują memy internetowe tak, jak postrzegają je użytkownicy Internetu, lecz żadna z tych definicji nie jest ścisła ani precyzyjna w akademickim tego słowa znaczeniu.¹ (Davison w Mandiberg 2011: 122)

Czym jest mem internetowy?

Mem internetowy jest nadal zasadniczo jednostką przekazu i informacji, tak jak oryginalny mem Dawkinsa, jednak ma przy tym kilka bardzo charakterystycznych cech, które go od tegoż oryginalnego memu odróżniają. Według definicji, jaką formułuje Davison, memy są częstkami kultury (*pieces of culture*), które rosną we wpływ poprzez sieciową transmisję (*online transmission*) (Davison w Mandiberg 2012: 122). Jako jednostka kulturowa i medialna, mem jest podatny na replikację i plastyczne (*replicable and malleable*); te dwie cechy znacząco ułatwiają każdemu memowi zyskanie większego wpływu (Davison w Mandiberg 2011: 123). Rob Brown natomiast w *Public Relations and and the Social Web* definiuje mem jako jednostkę kulturową (*a cultural unit*) rozprzestrzeniający się w Internecie:

Mem internetowy jest jednostką kulturową – często filmem wideo, obrazem lub historią, która rozprzestrzenia się szybko w sieci, przekazywana przede wszystkim od osoby do osoby; jest propagacją pliku lub nawet linku poprzez pocztę elektroniczną, komunikatory internetowe, blogi lub serwisy

1 „While memes themselves have been the subject of entire books, modern Internet memes lack even an accurate definition. There are numerous online sources (Wikipedia, Urban Dictionary, Know Your Meme, Encyclopedia Dramatica) that describe Internet memes as the public perceives them, but none does so in an academically rigorous way.”

społecznościowe. Treść z reguły opiera się humorze, plotce lub wnikliwym spostrzeżeniu (*insight*). Mem może być parodią, zaś niektóre memy inspirują parodie, które również stają się memami.² (Brown 2009: 119)

Brown zwraca uwagę jeszcze jedną niezwykle istotną cechę charakterystyczną memu, jaką jest połączenie z kulturą popularną (Brown 2009: 119). Nie wszystkie memy opierają się na kulturze popularnej, jednak prawie wszystkie na tym czy innym etapie swojej ewolucji zostają sprzężone z jakimś elementem kultury popularnej. Brown sugeruje nawet, że mem może być uważany za autentyczne wyrażenie kultury popularnej (*a genuine expression of pop culture*) (Brown 2009: 119).

Nieco bardziej ogólną definicję memu podaje Magdalena Kamińska w *Niecnych Memach*:

Określenie „mem internetowy” jest potocznie używane przez internautów na oznaczenie popularnego semiotycznego kompleksu transmitowanego *via* ICT, najczęściej w funkcji tak zwanego żartu internetowego. (Kamińska 2011: 61)

Kamińska bardziej koncentruje się na memie jako elemencie sieci niż na naturze samego memu. Według niej, mem jest mechanizmem wiązania jednej informacji z inną informacją. Jeśli spojrzeć na Internet jako na środowisko życiowe memów, ważniejsza od jego funkcji transmisyjnej jest funkcja przechowywania i tworzenia powiązań między elementami (Kamińska 2011: 61). Według Kamińskiej, Internauci określają mianem „memu” zarówno pojedynczy mem (semiotyczny kompleks transmitowany za pomocą internetu) lub ideę memu, jak i charakterystyczny tryb przekazywania informacji obejmujący kopiowanie, modyfikację i łączenie informacji (Kamińska 2011: 61).

Interesująca definicja memu zamieszczona jest na Television Tropes and Idioms (TV Tropes.org), serwisie poświęconym motywom i powtarzającym się elementom w fikcji. Twórcy TV Tropes wskazują na fakt, że

w Internecie, „mem” jest określany jako chwytliwa, atrakcyjna pochodna jakiegoś aspektu kultury popularnej, parodiowana i powtarzana do momentu, w którym jej pochodzenie i znaczenia oryginalne stają się niejasne i kompletnie zniekształcone w stopniu uniemożliwiającym rozpoznanie lub rozrywkę.³ (<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MemeticMutation>)

2 „An internet meme is a cultural unit – often a video, an image or a story that spreads rapidly across the internet, passed mainly from person to person. It is the propagation of a file or even just a hyperlink through e-mail, instant messaging, blogs and social networks. The content is usually based around humour, rumour or insight. A meme might be a parody and some memes inspire parodies that also become memes . . .”

3 „. . . on the Internet, a „meme” (pronounced "meem") is usually described as a catchy derivative of some aspect of pop culture, parodied and repeated to the point that its origins and original meaning become muddled and completely mutilated beyond any point of recognition or humor.”

Definicja TV Tropes uwzględnia nie tylko zmienną i podatną na kopiowanie i przetwarzania naturę memu, ale także efekt, jaki wywiera na mem sam proces kopiowania i modyfikowania. Nieuniknioną konsekwencją nieustannego przekształcania i fragmentowania jest przekroczenie momentu, w którym mem można jeszcze rozpoznać – a jednak metamorfoza i fragmentacja są niezbywalnymi etapami cyklu rozwojowego memu, o czym mowa będzie później. Memy podlegają zmianom i interpretacjom (Davison in Mandiberg 2012: 122). Choć egzystencja memu opiera się na replikacji, mem wcale nie musi być kopiowany wiernie. Wręcz przeciwnie - pomimo faktu, że właśnie w Internecie stworzenie idealnej kopii jest nie tylko nietrudne, ale i błyskawiczne, memy bynajmniej nie bazują na wierności przekazu (Davison w Mandiberg 2011: 123). Memy przekształcane są przy każdym powtórzeniu; w replikacji chodzi bardziej o skopiowanie mechanizmu tworzenia memu niż o skopiowanie samego produktu (Burgess 2008: 8). Kiedy tylko mem zdobędzie popularność, natychmiast rozpoczyna się cykl imitacji, adaptacji i innowacji (Burgess 2008: 6).

Jedną z cech, która czyni memy internetowe tak wyjątkowymi, jest nie tylko łatwość, z jaką mogą być one powielane, lecz przede wszystkim tempo, w jakim ten proces następuje (Davison w Mandiberg 2011: 122):

Mem skutecznie kopiuje się do nowego nosiciela, nie podlegając bezkompromisowemu cyklowi życiowemu. Fakt ten podkreśla jedną z kluczowych różnic między genami a memami: tempo przekazu. W porównaniu do zmian genetycznych (...) zmiany memetyczne dokonują się mgnieniu oka. Memu nie-sieciowe – kamienie węgielne kultury, takie jak język czy religia, są ultraszybkie w porównaniu z ich genetycznymi odpowiednikami. Memy internetowe są jeszcze szybsze.⁴ (Davison w Mandiberg 2011: 122)

Ani czas, ani przestrzeń nie ograniczają użytkowników; informacje przekazywane są natychmiastowo, a następnie archiwizowane na serwerach (Davison w Mandiberg 2011: 122-123). Tak niezwykle tempo replikacji potęguje potencjał memu do dotarcia do jak największej liczby użytkowników. Według Kamińskiej, to właśnie „zaraźliwość” memu jest jego najistotniejszą cechą; zdolność rozprzestrzeniania się jest dla memu istotniejsza niż jego „jakkolwiek pojęta użyteczność, sensowność czy staranne opracowanie” (Kamińska 2011: 62). Z tego powodu, jak dowodzi Kamińska, kultura internetu jest efemeryczna, elastyczna i przede wszystkim niestabilna (Kamińska 2011: 62).

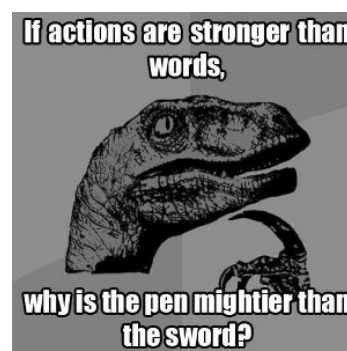
Równie elastyczna i efemeryczna jest sama postać memu. Nawet jeśli w fazie wyjściowej (informacja dająca początek jakiemuś memowi) jest to obraz, film wideo, zwrot

4 „The passing meme successfully replicates itself in a new organism without the all-or-nothing cycle of life and death. This highlights one of the critical differences between genes and memes: speed of transmission. Compared to genetic changes . . . memetic changes happen in the blink of an eye. Offline memes, cultural cornerstones like language or religion, are hyperfast when compared to their genetic counterparts. Internet memes are even faster.”

albo komiks, kolejne etapy przetwarzania i kopiowania mogą przekształcić go w coś zupełnie innego. Mem może rozpocząć swoje istnienie na przykład jako obraz (zdjęcie), które następnie zostanie przeobrażone w animację, komiks lub zwrot odnoszący się do treści oryginalnego obrazu. Dlatego też badacze częściej niż do postaci memu odnoszą się do jego struktury. Kamińska, opisując strukturę memu, sugeruje, że „[t]ypowy mem składa się z przynajmniej dwóch elementów o charakterze znakowym, zapożyczonych ze znanych tekstów kultury popularnej lub internetowej i zrekontekstualizowanych, zmodyfikowanych, zdekomponowanych, uzupełnionych lub sfragmentaryzowanych (...)” (Kamińska 2011: 64). Davison natomiast buduje nieco szerszy obraz, wyróżniając manifestację memu (*manifestation*), jego zachowanie (*behaviour*) i jego ideał (*ideal*) (Davison w Mandiberg 2011: 123). Manifestacja memu to dające się zaobserwować zjawisko zewnętrzne, zapis istnienia memu i tworzone przezeń obiekty i przedmioty. Zachowanie memu to akcje podejmowane przez jednostkę w służbie memu, zaś ideał to koncept lub przekaz zawarte w memie. Ideał wymusza zachowanie, a zachowanie wytwarza manifestację (Davison w Mandiberg 2011: 123).

Mnogość form i treści memów można (bardzo umownie i bardzo nieprecyzyjnie) podzielić ze względu na gatunek lub funkcje. Podział ten ma charakter wybitnie ramowy; zarówno gatunki memów, jak i ich funkcje w dużym stopniu zazębiają się lub pokrywają. Gatunki memów w przybliżeniu odpowiadają postaciom memów. Najłatwiej kojarzonym gatunkiem memu są obrazy, *image macro* (plik obrazu z nałożonym tekstem) i komiks. *Image macro*, lub *macro meme* to zwykle zdjęcie lub kadr z filmu, na który naniesiono podpis, najczęściej zabawny. Przykładem *image macro* jest Philosoraptor⁵ (Filozoraptor), który składa się rysunku welociraptora i dwuwiersowego podpisu dotyczącego paradoksów językowych lub logicznych, problemów filozoficznych lub parodii tychże.

Rys. 1. Philosoraptor. Podpis: „Jeśli czyny mówią więcej niż słowa, dlaczego mówi się, że pióro jest mocniejsze od miecza?”. Inne: „Jeśli pieniądze są źródłem wszelkiego zła, czemu proszą o nie w kościele?” (*If money is the root of all evil, why do they ask for it in church?*).



5 <http://knowyourmeme.com/photos/1962>

Innym przykładem *image macro* jest Good Guy Greg⁶ (Dobry Facet Greg), składający się ze zdjęcia uśmiechniętego młodego mężczyzny i dwuwiersowego podpisu opisującego jego miły lub uczciwy sposób bycia, zwłaszcza w odróżnieniu od zachowań innych ludzi ilustrowanych przez memy takie jak Scumbag Steve⁷ (Steve Kanalia).



Rys. 2. Good Guy Greg. Podpis: „Poproszony o zachowanie tajemnicy – zachowuje ją”. Inne: „Korzysta z kuchenki mikrofalowej w nocy, kiedy wszyscy już śpią – otwiera ją na sekundę przed tym, jak zabręczy alarm” (*Microwaving at midnight when everyone is asleep—opens it with one second left so it doesn't beep*).

Wśród obrazów, obok *image macro* popularne i znane są też komiksy internetowe. Komiksy to w większości przypadków prosto rysowane, kilku-kadrowe historyjki. Do bardzo znanych komiksów internetowych należą Rage Comics i występujące w nich postacie takie jak Okay Guy⁸, Cereal Guy⁹ czy Me Gusta¹⁰. Postacie z Rage Comics ilustrują pewne postawy życiowe, zachowania lub uczucia mające umożliwić użytkownikom identyfikację z nimi: Okay Guy symbolizuje nieasertywną postawę i uleganie otoczeniu, Cereal Guy – reakcję na coś nieoczekiwanego lub szokującego, zaś Me Gusta (hiszp. „podoba mi się”) pojawia się w kontekście krępujących lub odrażających sytuacji jako wyraz niespodziewanej aprobaty.^{8,00}

Rys. 3. Cereal Guy. Podpis: „On nigdy nie odejdzie”.



6 <http://knowyourmeme.com/memes/good-guy-greg>
7 <http://knowyourmeme.com/memes/scumbag-steve>
8 <http://knowyourmeme.com/photos/201518-okay-guy>
9 <http://knowyourmeme.com/photos/350689-cereal-guy>
10 <http://knowyourmeme.com/photos/303584-me-gusta>

Równie często występującymi gatunkami memu (choć może nie zawsze rozpoznawanym jako memy) są *catchphrases* (popularne zwroty) oraz slang internetowy¹¹ (*Internet Slang*). *Catchphrase* jest najczęściej krótkim, samodzielny zwrotem używanym w konkretnych okolicznościach, na przykład *Haters Gonna Hate*¹² (w przybliżeniu „ci, którzy nienawidzą, i tak będą nienawidzić”) jako demonstracja lekceważącej postawy wobec czyjegoś wrogiego nastawienia. Slang internetowy obejmuje emotikony, wyrażenia i sformułowania, oraz skróty takie jak dobrze znane LOL (*laughing out loud*), OMG (*oh my God*), WTF (*what the fuck*) i wiele innych.

Rys. 4. Haters Gonna Hate.

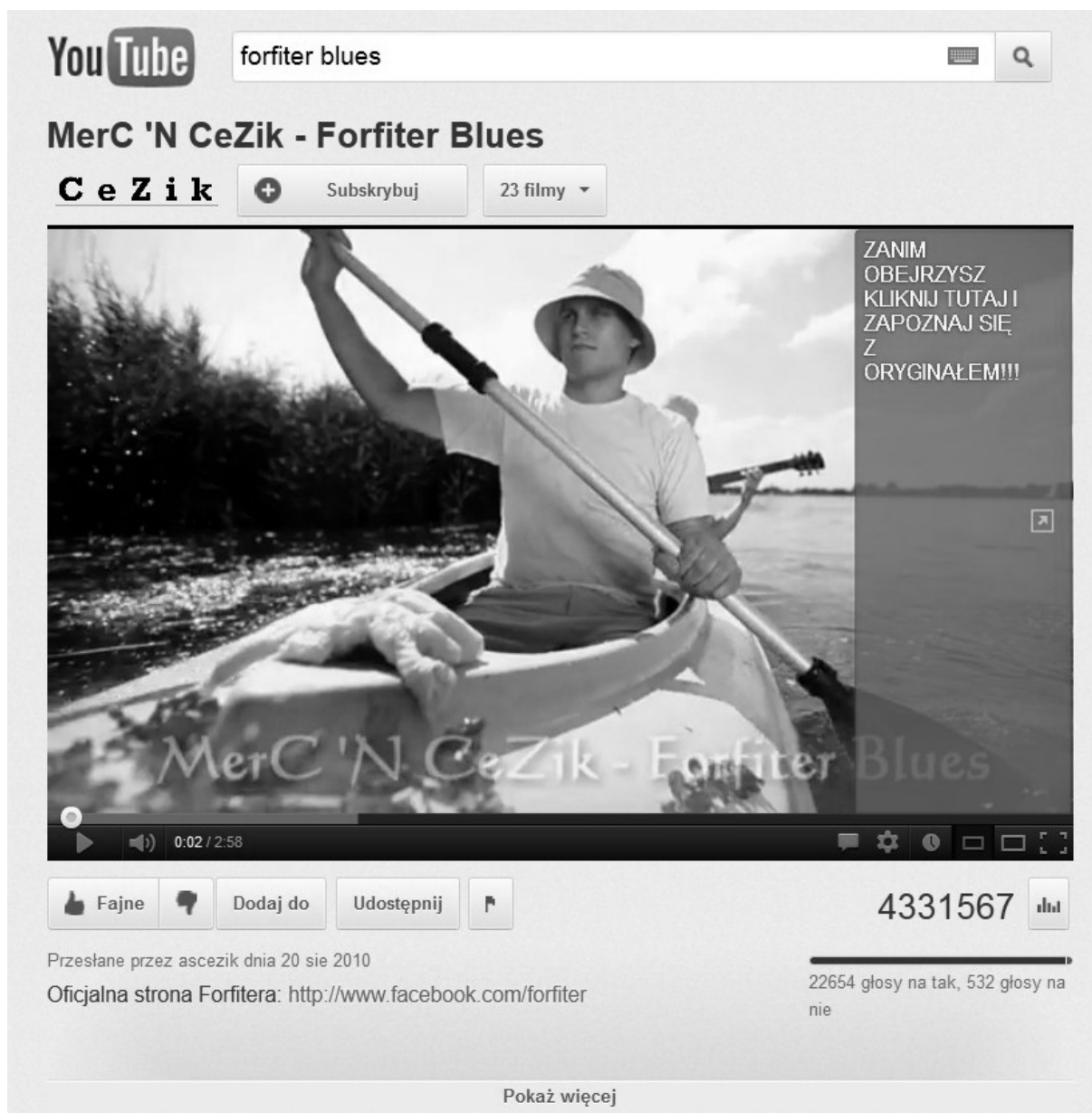


Najbardziej chyba znanym gatunkiem obok *image macro* jest *viral video*, czyli udostępniony w sieci film wideo osiągający zawrotną popularność w krótkim czasie. Przykładem takiego filmu może być znany w Polsce *Forfiter*¹³, czyli film pod tytułem *Alligator Attack in ILLINOIS !*, w którym mężczyzna karmi niewielkiego aligatora kurczakiem i prowadzi mieszany monolog częściowo po polsku, a częściowo po angielsku. Powstały na jego podstawie utwór *Forfiter Blues* także bardzo szybko stał się niezwykle popularny.

11 <http://knowyourmeme.com/memes/internet-slang>

12 <http://knowyourmeme.com/memes/haters-gonna-hate>

13 <http://knowyourmeme.com/memes/forfiter>



Rys. 5. *Forfiter Blues* (data dostępu wrzesień 2012). Z boku ekranu widać hiperłącze do oryginalnego filmu, zaś pod spodem liczbę dotychczasowych wyświetleń.

Podział memów nie według ich postaci, a według funkcji odnosi się najczęściej do ich funkcji komunikacyjnych i rozrywkowych. Na portalach społecznościowych (takich jak Facebook lub Twitter) lub w społecznościach założonych na serwisach hostingowych (e. g. Livejournal) memy są nie tylko popularne, lecz bardzo często używane są z rozmysłem. Mem taki może pełnić funkcję konwersacyjną: *image macro* lub plik gif zamieszczane są w charakterze komentarza w odpowiedzi na czyjąś wypowiedź lub zachowanie. Przykładem takiego użycia memu jest wyrażenie Bitch Please¹⁴ (w przybliżeniu „no, naprawdę...”), denotujące brak zgody, niedowierzenie, wzgardę lub wyższość. Innym często używanym

14 <http://knowyourmeme.com/memes/btch-please>

zwrotem jest *Pics Or It Didn't Happen*¹⁵ („Fotki albo tego nie było”), czyli żartobliwa prośba o dowody zdjęciowe, najczęściej stosowany w odpowiedzi na czyjeś mało wiarygodne lub wydumane deklaracje. Wyrażenia te mogą być naniesione na obraz, ale mogą też zostać po prostu wpisane w czyjąś wypowiedź w formie zwykłych słów. Kolejną łatwą do zidentyfikowania funkcją memów jest wnikliwy komentarz (*insight*). Komentarz taki może mieć charakter polityczny, społeczny lub filozoficzny. Przykładem memu o funkcji komentarza politycznego jest *Casually Pepper Spray Everything Cop*¹⁶ (Niedbale Spryskujący Wszystko Gazem Pieprzowym Gliniarz), mem powstały ze zdjęcia policjanta dość niedbale używającego gazu pieprzowego na studentach protestujących pod Uniwersytetem Kalifornijskim w Davis. Internauci skopiowali postać policjanta, umieszczając ją na obrazach przedstawiających ważne wydarzenia historyczne, sławne osoby lub bezbronne stworzenia.



Rys. 6. Oryginalne zdjęcie z protestu Occupy Movement pod Uniwersytetem Kalifornijskim 18 listopada 2011 roku.

15 <http://knowyourmeme.com/memes/pics-or-it-didnt-happen>

16 <http://knowyourmeme.com/memes/casually-pepper-spray-everything-cop>



Rys. 7. Jedna z wielu przeróbek oryginalnego zdjęcia.

Bardzo popularnym i znanym memem pełniącym funkcję komentarza społecznego jest First World Problems (Problemy Pierwszego Świata). Istnieje kilka wersji tego mema, jednak jego podstawową formą jest *image macro*. Na zdjęcie płaczącej młodej białej kobiety naniesiony jest dwuwersowy podpis, najczęściej w pierwszej osobie, opisujący jakiś dyskomfort lub problem charakterystyczny dla mieszkańców krajów rozwiniętych.

Rys. 8. First World Problems. Podpis: „Jestem spragniona, ale do picia mam tylko wodę”. Inne: „Masło jest zbyt zimne, nie mogę go równomiernie rozsmarować na chlebie” (*The butter's too cold—I can't spread it evenly on my bread*).



Najprostszą i znaną największej chyba liczbie użytkowników funkcją memów jest funkcja humorystyczna. Tego rodzaju memów istnieje prawdopodobnie najwięcej, z czego duża część to memy najstarsze, takie jak *lolcats*, zabawne obrazki kotów opatrzone niepoprawnym gramatycznie i ortograficznie podpisem, czy demotywatory (*demotivational posters*), obrazy stanowiące ironiczną parodię plakatów motywujących (*motivational posters*). Oczywiście podział taki jest niedoskonały, niektóre memy objęte są więcej niż jedną kategorią, inne wydają się nigdzie dobrze nie pasować. Niesprecyzowany status i wieloznaczność leżą jednak w samej naturze memów.

Każdy mem ma gdzieś swój początek. Memy istnieją w cyberprzestrzeni i głównie tam podlegają cyklowi rozwojowemu, który obejmuje ich narodziny, ewolucję i upadek.

Istnieje wiele modeli cyklu rozwojowego memów, które uwzględniają większą lub mniejszą liczbę kolejnych etapów „życia” memu. Na stronie konnessi.com, w artykule *Stuck on You: The Life Cycle of a Meme*, podany jest następujący wzór cyklu rozwojowego memu.

GENEZA → MATEMATYKA → MASOWA HISTERIA → IMITACJA → ZOMBIFIKACJA

Według tego wzoru, mem powstaje w momencie pojawienia się początkowego obiektu – filmu wideo, zabawnego zdjęcia, chwytliwego zwrotu. Jest to geneza memu, z której mem przechodzi w następny etap: matematyki. Mem przekazywany jest przez użytkowników innym użytkownikom, aż liczba osób zaznajomionych z memem przekracza wszelkie oczekiwania (masowa histeria). Powstają kopie, wariacje, i przekształcenia (imitacja). Ostatecznie nasycenie memem osiąga punkt krytyczny i mem zostaje opuszczony (choć nie zapomniany – Internet nie zapomina).

Inny schemat cyklu życiowego memu podaje zamieszczona na stronie cracked.com infografika *The Rise And Fall Of An Internet Meme*:

POCZĄTEK → UPADEK → ZANIK

Każdy z tych trzech podstawowych etapów obejmuje kilka pod-etapów. W fazie początku mamy do czynienia z podstawowym memem, jego ekspansją i inteligentnymi eksperymentami. W fazie upadku memu ma miejsce masowy napływ żartów, powtarzanie żartów i produkcja żartów zrozumiałych tylko w sytuacji, kiedy zna się oryginalny mem. Ostatnia faza, czyli zanik, składa się z zagubienia oryginalnego memu w modyfikacjach i powtórzeniach, kolejnych powtórzeń bez polotu i rekombinowania memu z innymi memami. Kompletni koniec zainteresowania memem przypada według tego schematu na moment, w którym o memie wspomina się w prasie lub telewizji.

W zamieszczonym na stronie languagemonitor.com żartobliwym artykule o memie zbudowanym wokół dramatycznie wystawionej nogi Angeliny Jolie na rozdaniu Oskarów 2012, pod tytułem *Angelina Jolie Leg Meme Now Largest Ever Measured*, zaproponowano bardziej zwięzły model cyklu rozwojowego memów:

START → WERYFIKACJA → URUCHOMIENIE → PROPAGACJA

W tym schemacie mem zostaje najpierw zapoczątkowany przez jakiś obiekt lub informacje, zaś następnie musi zostać rozpoznany przez odbiorców jako coś wartego kopiowania i modyfikowania (weryfikacja). Następnie rozpoczyna się fascynacja memem w postaci jego

kopiowania, przekształcania i dopasowywania (uruchomienie). Ta faza płynnie przechodzi w następną, czy rozprzestrzenienie się memu w kulturze popularnej (propagacja).

Istnieje jedna nad wyraz interesująca faza życia memu (choć nie każdego), która nie jest zaznaczona wyraźnie ani omówiona w żadnym z przytoczonych tutaj cykli rozwojowych - przekroczenie przez mem granicy między światem wirtualnym a światem rzeczywistym. W obliczu dużej liczby modeli i schematów cyklu życiowego memu nie ma potrzeby tworzenia nowego, tym bardziej, że bardziej intrygująca jest w kontekście tego artykułu nie chronologia kolejnych etapów egzystencji memu, lecz to, w jaki sposób mem istnieje na tych etapach. Fascynujące jest nie tylko to, w jaki sposób memy powstają i w jaki sposób się zmieniają, ale też to, jak przekraczają granice między cyberprzestrzenią i światem realnym. Nie każdy mem przekracza tę granicę. Proponowany przeze mnie obieg jednostki informacji, jaką jest mem, w sieci i poza nią, obejmuje sam mem w punkcie wyjścia, jego modyfikacje oraz integrację memu przez użytkowników ze światem materialnym:

INFORMACJA → TRANSFORMACJA → TRANSGRESJA

Początkowe stadium egzystencji memu to oczywiście oryginalna informacja, z której mem bierze swój początek. Informacja ta jest niezależna i często nie wymaga kontekstu; czasem może być pochodną jednostki informacyjnej ze świata realnego. Drugim stadium jest transformacja, czyli przetwarzanie memu. Na tym etapie mem tworzy własną sieć kontekstową. Może też dawać początek innym memom. Trzecim stadium egzystencji memu transgresja, kiedy mem przekształca się w fizyczny obiekt lub zachowanie. Na tym etapie mem funkcjonuje bez bezpośrednio dostępnego kontekstu. Jak już było wspomniane, nie każdy mem dochodzi do tego etapu.

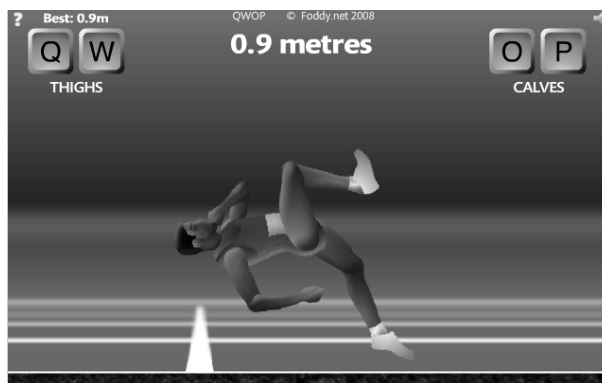
Prześledźmy teraz historie kilku bardzo sławnych memów, które wytworzyły całe sieci kopii, modyfikacji, nowych znaczeń, istniejąc w każdym z trzech stadiów rozwojowych.

QWOP (2010)

QWOP jest prostą grą przeglądarkową opartą na technologii Flash, stworzoną przez Bennetta Foddy'ego. Opiera się ona na pozornie prostym zadaniu sterowania zawodnikiem, który ma przebiec 100 metrów do mety. Cechą wyróżniającą grę jest niezmiernie trudne, wzbudzające irytację sterowanie, gdzie gracz osobno kontroluje prawe udo, lewe udo, prawą łydkę i lewą łydkę zawodnika klawiszami Q, W, O i P. Gra pojawiła się 10 listopada 2008 roku na stronie Foddy.net. Niedługo po tym definicja gry pojawiła się na Urban Dictionary. W grudniu 2010 roku użytkownik serwisu Youtube o nicku penguinz0 zamieścił na swoim kanale film pod

tytułem „Najtrudniejsza gra, jaką kiedykolwiek stworzono, z komentarzem” (*The Most Difficult Game Ever Created Gameplay and Commentary*), który zawierał nagranie z gry, opatrzone pełnym frustracji komentarzem użytkownika. Film przyczynił się do popularności gry, zwłaszcza po tym, jak wspominał o nim Ray William Johnson w swoim programie internetowym *Equals Three*.¹⁷

Rys. 9. QWOP. Ze względu na trudne sterowanie, zawodnik przyjmuje czasami przedziwne pozycje. Sylwetka biegacza utrwalona w kuriozalnym, niemożliwym z punktu widzenia biologii i fizyki ułożeniu ciała jest tym, co w pierwszej kolejności kojarzy się z grą.



Oryginalna informacja, czyli gra, kadry z gry oraz filmy wideo, szybko dały początek meta-przekształceniom. Transformacja objęła nie tylko modyfikacje takie jak fragmentacja i rekombinacja konceptu gry lub sylwetkami zawodnika z różnymi elementami kultury popularnej, ale także aktorskie „ekranizacje” gry, czego przykładem jest film *A QWOP of Inspiration* stworzony przez grupę Busted Pixel.



Rys. 10. Kolaż postaci zawodnika z QWOP ze słynną okładką albumu *Abbey Road* grupy The Beatles.

¹⁷ <http://knowyourmeme.com/memes/qwop>

Transgresja memu QWOP to najczęściej *cosplay*¹⁸ na konwentach fantastyki lub anime. Przebranie w tym wypadku nie ogranicza się jedynie do charakterystycznego stroju biegacza, lecz starannego naśladowania jego chaotycznych, nienaturalnych ruchów.

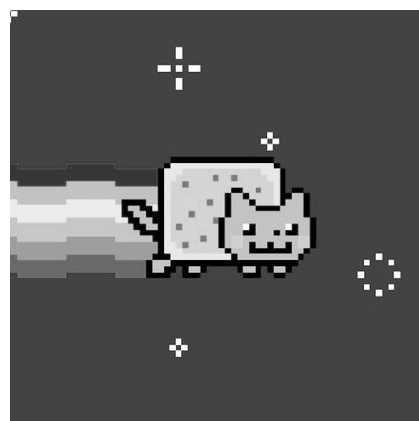
Rys. 11. Konwentowicz przebrany za biegacza z QWOP. Warto zwrócić uwagę nie tylko na sam strój oraz sposób poruszania się przebranego, ale także na uzupełnienie *cosplayu* w postaci drugiego konwentowicza z klawiaturą w rękach.



Nyan Cat (2011)

Nyan Cat (Kot-Nyan), znany też jako Pop Tart Cat (Kot Tostowy), jest 8-bitową animacją przedstawiającą kota z tostem Pop-Tart zamiast tułowia, lecącego w przestrzeni kosmicznej i zostawiającego za sobą tęczową smugę. Animacja, stworzona przez Chrisa Torresa, znanego też jako prguitarman, została połączona przez użytkownika serwisu YouTube o nicku saraj00n z piosenką *Nyanyanyanyanyanyanya*, stworzoną w syntezatorze śpiewu Vocaloid przez artystę Daniwell-P¹⁹. Film został wyświetlony ponad milion razy w ciągu dwóch tygodni od momentu umieszczenia na serwisie. W kwietniu, film zaczął pojawiać się na popularnych blogach i serwisach społecznościowych takich jak Memebase, BuzzFeed, Tumblr czy Facebook.²⁰

Rys. 12. Kadr z oryginalnej animacji Nyan Cat. Sama animacja składa się z niewielkiej ilości zapętlnych klatek, na których widnieje kotek przebierający łapkami, za którym w tle przesuwiają się gwiazdy.



18 Cosplay (costume playing) to akt przebierania się za fikcyjne postacie, najczęściej z anime, gier komputerowych, seriali i filmów. Z reguły ma miejsce na konwentach.

19 Choć piosenka została oryginalnie stworzona w Vocaloid i wykonywana przez postać Hatsune Miku, wersja użyta w filmiku jest "śpiewana" przez Momo Momone, postać z UTAU, programu na licencji *freeware* podobnego do Vocaloid.

20 <http://knowyourmeme.com/memes/nyan-cat-pop-tart-cat>

Wyjściowa informacja w postaci animacji Nyan Cat i filmu wideo dała początek bogatemu transformacji. Z nieodgadzionych przyczyn mem tostowego kotka mknącego przez przestrzeń kosmiczną podbił Internet. Nyan Cat okazał się szalenie atrakcyjny; w Internecie zaroilo się od kopii i przeróbek zarówno samej postaci kota, jak i animacji oraz towarzyszącego mu utworu. U szczytu swojej popularności w roku 2011 Nyan Cat był wszędzie: na portalach społecznościowych, blogach, forach obrazkowych. Widniał na obrazkach i animowanych plikach gif, w filmach wideo i ręcznie wykonywanych rysunkach i malunkach, w utworach i grach w technologii Flash.



Rys. 13. Obraz stworzony przez użytkownika, zainspirowany wyjściowym memem animacji Nyan Cat.

Także sama piosenka *Nyanyanyanyanyanyanya*, dodana do animacji, wzbudziła ogromne zainteresowanie. Użytkownicy nie tylko wykonywali ją na instrumentach takich jak pianino, skrzypce, gitara zwykła i elektryczna, harfa czy *shamisen*, lecz tworzyli nowe aranżacje w konwencji rockowej, metalowej, jazzowej i nie tylko.

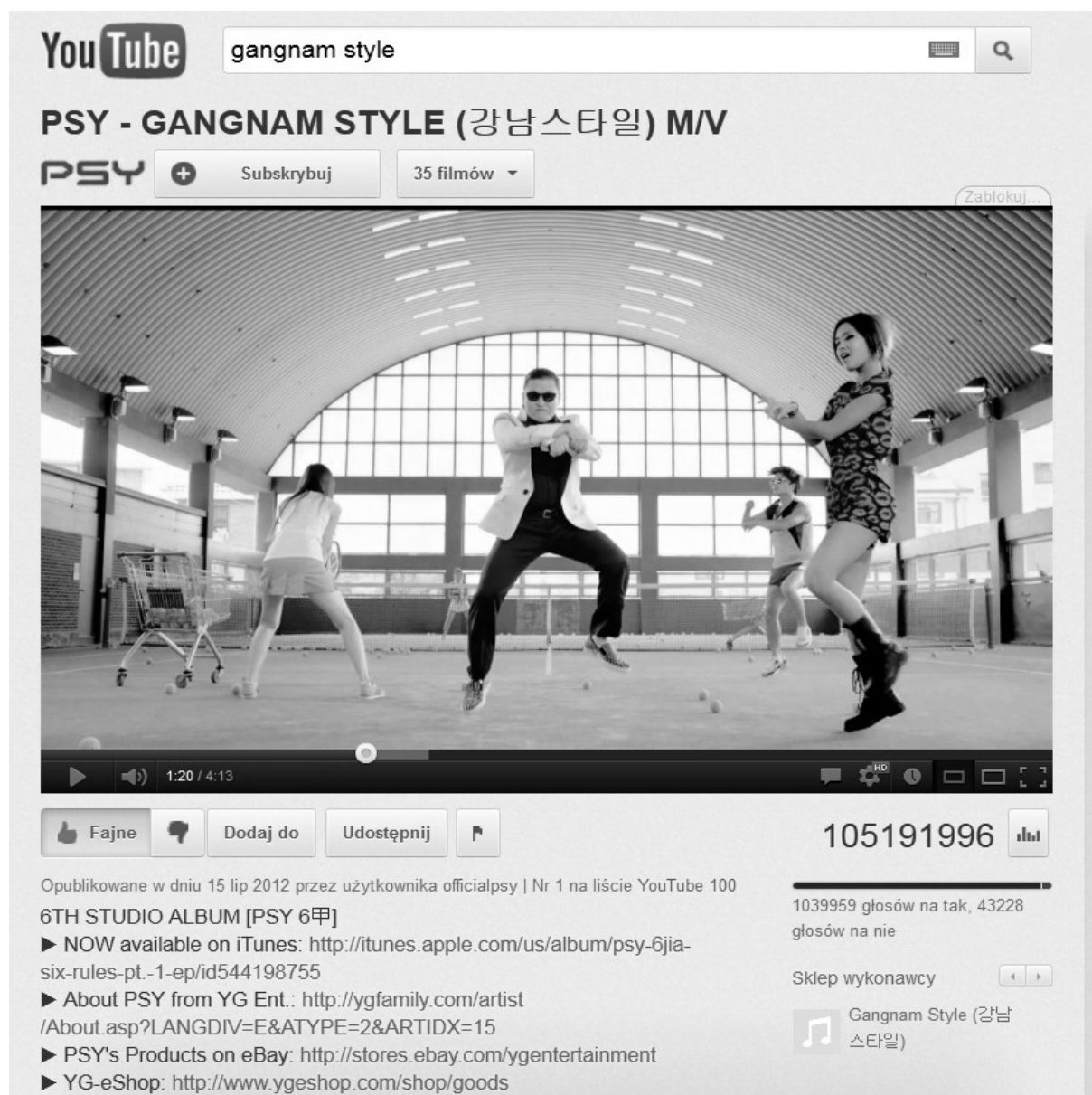
Najbardziej spektakularna pozostaje jednak transgresja Nyan Cat'a do świata materialnego. Fantazja użytkowników nie ma końca – szybkie szukanie w Internecie zwraca powódź gadżetów w kształcie Tostowego Kota: pluszowych i ozdobnych poduszek, kolczyków, spinek do włosów, futerały na telefon, a nawet łańcuchów choinkowych w kształcie tęczącej smugi zakończonej kotem, którego zakłada się na szczyt choinki. Co ciekawe, wokół Nyan Cat'a, w przeciwieństwie do QWOP, wytworzyło się o wiele więcej przedmiotów użytkowych (futurały, poduszki) i ozdobnych (spinki, kolczyki). Choć równie łatwe byłoby wykonanie kolczyków w kształcie zawodnika z gry co w kształcie kotka z tęcząwą smugą, z jakiegoś powodu transgresja QWOP ograniczyła niemalże jedynie do zachowań, a nie obiektów fizycznych.



Rys. 14. Szalik w kształcie Nyan Cat'a – kompletny z tęcząwą smugą. Jest to zaledwie jeden z wielu fasonów Nyan Cat-szalika; W Internecie można znaleźć mnóstwo jego wersji, wykonanych według najróżniejszych wzorów, w najróżniejszych rozmiarach i z najróżniejszych materiałów.

Gangnam Style (2012)

*Gangnam Style*²¹ jest piosenką pop z roku 2012, w wykonaniu koreańskiego piosenkarz pop Park Jae Sung, znanego pod pseudonimem PSY. Od momentu wydania piosenki i niezwykle zabawnego wideoklipu w połowie lipca 2012, teledysk został wyświetlony na serwisie YouTube ponad 8 milionów razy w przeciągu dwóch tygodni.



The image is a screenshot of the YouTube video player for the music video 'Gangnam Style' by PSY. The video title is 'PSY - GANGNAM STYLE (강남스타일) M/V'. The channel name is 'PSY' with a '+ Subskrybuj' button and '35 filmów' dropdown. The video player shows a scene from the music video with PSY in the center, wearing a white jacket and sunglasses, performing a dance move. Other dancers are visible in the background. The video progress bar shows 1:20 / 4:13. Below the player are buttons for 'Fajne', 'Dodaj do', and 'Udostępnij'. To the right, the view count is '105191996' with a bar chart icon. Below the view count, there is a section for 'Opublikowane w dniu 15 lip 2012 przez użytkownika officialpsy | Nr 1 na liście YouTube 100'. There are several promotional links for iTunes, PSY's website, eBay, and YG-eShop. On the right side, there is a section for '1039959 głosów na tak, 43228 głosów na nie' and a 'Sklep wykonawcy' button with a music icon and the text 'Gangnam Style (강남스타일)'.

Rys. 15. *Gangnam Style* (data dostępu wrzesień 2012). Pod ekranem filmu widać liczbę dotychczasowych wyświetleń. Zaledwie dwa dni później liczba wyświetleń zwiększyła się do 112762458 (w tym 1120853 głosów na tak i 46820 głosów na nie).

21 “Gangnam Style” jest koreańskim neologizmem wiązany z ekskluzywną modą i stylem życia kojarzonym z dystryktem Gangnam w Seulu, który uważany jest za najbardziej dostatni obszar stolicy.

Potocznie, zwrot jest porównywalny do angielskiego “swag” lub “YOLO” (You Only Live Once) (<http://knowyourmeme.com/memes/gangnam-style>).

Zarówno teledysk, jak i sama piosenka *Gangnam Style* osiągnęła w niedługim czasie zawrotną popularność nie tylko w Korei Południowej, ale i poza jej granicami. Można ją było usłyszeć w radiu i zobaczyć w telewizji; mówili o niej Internauci i gwiazdy (zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych). Na transformacje nie trzeba było długo czekać. Zarówno fani muzyki koreańskiej, jak i użytkownicy mający do czynienia z Psy po raz pierwszy przyjęli mem, produkując dziesiątki *image macros*, plików gif i innego rodzaju obrazków odnoszących się do stylu lansowanego w wideoklipie lub przedstawiających znane fikcyjne postacie wykonujące układ taneczny z teledysku. Na serwisie pojawiły się też dziesiątki parodii samego wideoklipu – nie tylko regionalnych, takich jak *Daegu Style* lub *Hongdae Style*, lecz także zagranicznych, jak na przykład *Chicago Style* czy *Singaporean Style*.²²



Rys. 16. Zmodyfikowany kadr z teledysku *Gangnam Style*. W miejsce głowy piosenkarza nałożona została głowa aktora Iana McKellena, odtwórcy roli Gandalfa w trylogii filmowej *Władca Pierścieni* w reżyserii Petera Jacksona. Żart opiera się na podobnym brzmieniu słów „Gandalf” i „Gangnam”.

Najbardziej znanym elementem memu *Gangnam Style* jest prawdopodobnie charakterystyczny ruch taneczny wykonywany przez piosenkarza, przypominający jazdę konno. To właśnie przede wszystkim ten element podlega kopiowaniu i przekształcaniu.

Podobnie jak *QWOP*, *Gangnam Style* wydaje się być memem, którego się doświadcza i w którym się aktywnie uczestniczy, niż takim, który można uprzedmiotwić. Dlatego też transgresja *Gangnam* przybiera w dużej mierze postać wykonywalna (*executable*): użytkownicy pojedynczo lub w grupach wykonują charakterystyczny układ taneczny *Gangnam Style*, w domu lub na dworze, na ulicy lub na konwentach fantastyki lub anime, czasem spontanicznie, czasem z wcześniejszym przygotowaniem.

²² <http://knowyourmeme.com/memes/gangnam-style>

YouTube

NärCon Style

NärConX + Subskrybuj 29 filmów ▾

3:35 / 4:14

Fajne Dodaj do Udostępnij

27733

Opublikowane w dniu 10 sie 2012 przez użytkownika NarConX

A fan made music video for PSY Gangnam Style, produced at the event NärCon 2012 in Linköping Sweden.

Disclaimer: We don't own any rights to the music used in this video, all rights belong to their respective holder.

Pokaż więcej

383 głosy na tak, 13 głosów na nie

Zawiera treść pochodzącą z: YG Entertainment Inc.

Rys. 17. Film nagrany przez uczestników szwedzkiego konwentu NärCon do utworu *Gangnam Style* (data dostępu wrzesień 2012). Pod ekranem filmu zamieszczona jest następująca wiadomość: „Nie posiadamy żadnych praw do utworu użytego w tym filmie, wszystkie prawa należą do ich właściciela”.

Konkluzja

W 2011 The Gag Quartet nagrał utwór i teledysk *Le Internet Medley – Over 40 Memes in One Song*. Utwór ten nie ma tekstu, jedynie melodię i obrazy przedstawione w klipie muzycznym, i jest właściwie niezrozumiały poza swoim kontekstem internetowym. *Le Internet Medley* jest produktem całkowicie hermetycznym, w odróżnieniu od niektórych memów na etapie transgresji – ostatecznie szalik w kształcie Nyan Cat’a jest przynajmniej szalikiem, zaś taniec Gangnam Style jest czynnością, którą można wykonać. *Le Internet*

Medley w pewnym sensie meta-memem, którego nie można zrozumieć, nie będąc członkiem społeczności produkującej i konsumującej memy pojawiające się w teledysku. Można powiedzieć, że w takim ujęciu memy są społecznościotwórcze; tworzą społeczności ludzi, którzy znają i rozumieją dany mem – w odróżnieniu od tych, którzy memu nie znają lub nie rozumieją. Są to społeczności częściowo zamknięte; kiedy mem wydostanie się poza taką społeczność, najczęściej szybko ginie²³ (Burgess 2008: 8). Przede wszystkim społeczności te są społecznościami aktywnymi, ponieważ cyberkultura jest kulturą aktywnego uczestnictwa. Jak zauważa Kamińska, „aby wymieniać memy i animować awatary, nie wystarczy się ‘podłączyć’, lecz trzeba się ‘podłączyć’ aktywnie” (Kamińska 2011: 62).

Memy otaczają nas. Są nie tylko manifestacjami kultury popularnej, lecz mechanizmami wytwarzającymi dodatkową, zwróconą na samą siebie (*self-oriented*) i odnoszącą się do samej siebie (*self-referential*) warstwę (cyber)kultury, która nakłada się nakulturę popularną, z której oryginalnie same memy oryginalnie biorą swój początek. Memy są nie tylko wyrażeniem popularnej kultury, ale są też autentycznym wyrażeniem cyberprzestrzeni i cyberkultury. W niektórych przypadkach bywają nawet fascynującym połączeniem świata realnego z wirtualnym, cyberprzestrzeni z przestrzenią rzeczywistą. Jednak nawet kiedy memy mogą zaistnieć w świecie realnym, nadal opierają się na społeczności wirtualnej i jej wartościach. Mogą istnieć i ewoluować tylko dzięki partycypacji uczestników tej społeczności.

Źródła:

- Brown, Rob. 2009. *Public Relations and the Social Web: How to Use Social Media and Web 2.0 in Communications*. Nowy Jork: Kogan Publishers
- Burgess, Jean. 2008. “‘All your chocolate rain are belong to us?’ Viral Video, YouTube and the dynamics of participatory culture”, w: *Video Vortex Reader: Responses to YouTube*. Institute of Network Cultures, Amsterdam, str. 101-109. Retrieved on VIII 2012 from <http://eprints.qut.edu.au/18431/>
- Burgess, Jean E. (2006) “Hearing ordinary voices: Cultural studies, vernacular creativity and digital storytelling”, w: *Continuum: Journal of Media and Cultural Studies*, 20(2), str. 201-214. DOA: VIII 2012, z: <http://eprints.qut.edu.au/6243/>
- Castells, Manuel. 2001. *The Internet galaxy: reflections on the Internet, business, and society*. Oxford: Oxford University Press
- Davison, Patrick. 2012. „The Language of Internet Memes,” w: *The Social Media Reader*, ed: Joseph Mandiberg. Nowy Jork: Wydawnictwo Uniwersytetu Nowego Jorku

23 Jako przykład Burgess podaje zjawisko "rickrollowania" (Rickrolling), czy odsyłania innego użytkownika do przeboju Ricka Astley'a z lat 80tych 'Never Gonna Give You Up' zamiast do obiektu, który użytkownik faktycznie chciał obejrzeć. Kiedy o memie pojawiły się wzmianki w zwykłej prasie, nadszedł jego koniec (Burgess 2008: 8).

Green, Joshua i Henry Jenkins. 2011. „Spreadable Media: How Audiences Create Value and Meaning in a Networked Economy”, w: *The handbook of media audiences*, ed. Virginia Nightingale. 2011, Malden: Wiley-Blackwell,

Kamińska, Magdalena. 2011. *Niechne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*. Poznań: Galeria Miejska Arsenal

<http://vtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/MemeticMutation>

<http://www.languagemonitor.com/tag/meme-life-cycle/>

<http://www.konnessi.com/blog/stuck-on-you/>

http://www.cracked.com/article_19240_the-rise-fall-internet-meme-5Bchart5D.html