

---

## KARYKATURY ANTYSEMICKIE W INTERNECIE<sup>1</sup>

### 1

Lev Manovich wstęp do swojej kanonicznej książki *Język nowych mediów* kończy zawołaniem: „Witajcie w hybrydycznych czasach!”<sup>2</sup>. Rozwój Internetu i innych tzw. nowych mediów doprowadził do licznych przemian, w ramach których następują zaskakujące połączenia między zjawiskami kulturowymi. Manovich nazywa to przepisywaniem kultury przez technologię i odwrotnie „transkodowaniem kulturowym”<sup>3</sup>. Innym popularnym terminem określającym te zjawiska jest zaproponowana przez Henry’ego Jenkinsa „konwergencja kultur”<sup>4</sup>, która w przeciwieństwie do transkodowania mówi nie tylko o wpływie technologii na zmianę cyrkulacji mediów, ale również o ich współlistnieniu i o tworzeniu „serii zderzeń pomiędzy systemami medialnymi”<sup>5</sup>. Jenkins podkreśla fakt, że konwergencja w takim ujęciu powinna być postrzegana procesualnie – szybkość zmian oraz pojawienie się i znikanie różnego typu zależności (ekonomicznych, politycznych, kulturowych, psychologicznych) skazują na porażkę teoretyczne i praktyczne próby prowadzenia badań tych zjawisk.

Gary Krug w książce *Communication Technology and Cultural Change* zaczyna swoje rozważania od powtórzenia „oczywistości”, jaką jego zdaniem jest zwrócenie uwagi na przyspieszenie rozwoju technologicznego i cywilizacyjnego, z którym mamy obecnie do czynienia<sup>6</sup>. Rzeczywiście, stwierdzenie to stało się aksjomatem zakorzenionym bardzo głęboko. Na negatywny wpływ dyktatu ruchu i czasu – dromokracji i chronokracji – kładzie nacisk w swych książkach diagno-

---

<sup>1</sup> Tytuł pochodzi od Redaktora tomu.

<sup>2</sup> L. Manovich, *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypriański, Warszawa 2006.

<sup>3</sup> *Ibidem*, s. 114.

<sup>4</sup> H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

<sup>5</sup> *Ibidem*, s. 256.

<sup>6</sup> G. Krug, *Communication, Technology and Cultural Change*, Londyn 2005.

zujących współczesność Paul Virilio<sup>7</sup>. Ciekawa w tym kontekście jest propozycja Bertmana, który próbując opisać zjawisko szybkości na płaszczyźnie kulturowej, proponuje termin „hiperkultury”<sup>8</sup>. Jego zdaniem kosztem kryjącym się za dyktatem prędkości jest wytworzenie się zjawiska kulturowego opierającego się na uproszczeniu, lakoniczności i kiczowatości<sup>9</sup>. Dowodu na negatywne skutki przyspieszenia cywilizacyjnego dostarczają najnowsze badania neurobiologiczne, które zwracają uwagę na to, że osoby zbyt często korzystające z nowych technologii i Internetu mają coraz mniejszą zdolność do utrzymania koncentracji.

Wśród zjawisk kulturowych związanych z nowymi mediami pojawiają się jednak również takie, które zaprzeczają hiperkulturowym tendencjom do odcinania się od przeszłości. Przeciwnym biegunem jest bowiem przywracanie wielu „przednowoczesnych wzorów kultury”, co Kazimierz Krzysztofek nazywa „jakąś postacią rearchaizacji kultury”<sup>10</sup>. Takie podejście ma istotny wpływ na możliwości składowania danych oferowane przez nowe media. Potraktowanie ich jako źródła informacji oznacza wypracowanie nowych sposobów dostępu do przeszłości. Doprowadziło to do powstania licznych teorii na temat nowego rozumienia pojęcia „archiwum”, jego wpływu na badania pamięci i historii. Rozwój Internetu sprawił, że pojawił się nowy typ dostępu do przeszłości, tworzący różnego typu sieci<sup>11</sup>. Bardzo ważnym zjawiskiem zmuszającym do reinterpretacji pojęcia archiwum jest zwrócenie uwagi na codzienność i sposoby jej archiwizowania<sup>12</sup>. Media społecznościowe w postaci portali takich jak facebook.com czy twitter.com pozwalają na bardzo łatwe budowanie olbrzymich baz danych dokumentujących codzienne życie użytkowników. Zmienia to gruntownie relację między jednostką a kulturowymi funkcjami pamięci. To, że użytkownik może dzielić się zebranymi informacjami z wybranymi osobami, wymusza nowe podejście do problemów tożsamości i funkcjonowania jednostki w społeczeństwie<sup>13</sup>.

Opisane wyżej relacje pokazują, jak bardzo nowe media zawieszono są między różnymi zjawiskami kulturowymi. Ich istotą jest tworzenie ciągłych napięć między nowym a starym, terażniejszością, przeszłością i przyszłością, kulturą re-produkcji i powrotu, hiperkulturą oraz metakulturą<sup>14</sup>. Równie ważną linią napięć jest opozycja między tendencjami globalnymi a lokalnymi. Powstanie Internetu w jego obecnej formie umożliwiło globalny obieg kultury głosów peryferyjnych,

<sup>7</sup> P. Virilio, *Bomba informacyjna*, tłum. S. Królak, Warszawa 2006; *idem*, *Prędkość i polityka*, tłum. S. Królak, Warszawa 2008.

<sup>8</sup> S. Bertman, *Hyperculture: The Human cost of Speed*, Westpoint 1998.

<sup>9</sup> *Ibidem*.

<sup>10</sup> K.K. Krzysztofek, *Paratekst jako postfabrykat kultury* [w:] *Pogranicza audiowizualności*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2012, s. 21–26.

<sup>11</sup> Por. *New Media. The Key Concepts*, red. N. Gane, D. Beer.

<sup>12</sup> K. Krzysztofek, *op. cit.*, s. 29–31.

<sup>13</sup> *A Networked Self*, red. Z. Papacharissi, Chicago 2010.

<sup>14</sup> K. Krzysztofek, *op. cit.*, s. 21.

mniejszości narodowych czy kulturowych. Jest to przestrzeń zdeterminowana przez zewnętrzne dla nowych mediów komponenty kultury: język, tożsamość narodową, historię, rasę czy wiarę. W rezultacie można mówić o wielu lokalnych obliczach Internetu w zależności od języka, jakim posługują się jego użytkownicy. Oczywistym przykładem jest to droga rozwoju Internetu w Chinach, oddzielonego z powodów politycznych od reszty świata. Co ciekawe, pomimo że istnieją bardzo proste metody przełamania „wielkiego chińskiego muru” informatycznego, a coraz większy odsetek Chińczyków posługuje się angielskim, niewiele decyduje się na korzystanie z globalnego wymiary Internetu.

Polska jest mniej ekstremalnym przypadkiem, ale jednak i tu język odgrywa ważną rolę w tworzeniu lokalnego oblicza Internetu. Przykładem może być popularność portali informacyjnych takich jak onet.pl czy wp.pl, które dla większości Polaków są podstawowymi źródłami uzyskiwania informacji w sieci. Oczywiście wielu spośród internautów korzysta z portali w języku angielskim, jednak znaczny odsetek woli strony w ojczystym języku. Oznacza to, że owym portalom przypada rola wyboru treści lokalnych i globalnych, do których będą mieli dostęp użytkownicy. Stają się one bramami, poprzez które polski internauta uzyskuje wiadomości na temat zjawisk globalnych. Podobne działanie przebiega również w przeciwnym kierunku – dzięki tym stronom popularne treści lokalne mogą wydostać się na zewnątrz i stać się częścią obiegu globalnego. Badanie napięć między tymi dwoma tendencjami pozwala zastanowić się nad tożsamością ponowoczesnej kultury polskiej, jej wewnętrznymi mechanizmami lokalnymi i tym, jak wpisują się one w zjawiska ogólnoświatowe.

Emancypacja lokalności umożliwiła również wprowadzenie do kultury obiegu niekomercyjnego, nieopanowanego przez kontrolowaną poprzez relacje ekonomiczno-polityczne kulturę popularną. Do głosu doszli użytkownicy, którzy nie zgadzają się na wszechobecność reklamy i globalnych tendencji umasowienia kultury. Powstały zjawiska takie jak spojling, wykorzystywanie znaków kultury, po to, by je obnażyć<sup>15</sup>. Z drugiej jednak strony demokratyzacja dostępu do informacji ma negatywny aspekt – okazało się, że jest ona szansą dla niektórych jednostek do wyrażania radykalnych poglądów politycznych. Już w 1996 roku w raporcie sponsorowanym przez Anti-Defamation League zatytułowanym *Web of Hate: Extremists Exploit the Internet* D.S. Hoffman pisał o niebezpieczeństwach promowania nienawiści<sup>16</sup>. W swoim tekście zajmował się głównie antysemityzmem zauważając, że ogólnoświatowa sieć telekomunikacyjna pozwala na wypromowanie się młodych, nieznanymi wcześniej grup ekstremistów. Zastanawiał się też nad rolą

<sup>15</sup> *Ibidem*, s. 29.

<sup>16</sup> D.S. Hoffman, *Web of Hate. Extremists Exploit the Internet*, New York 1996.

nowych mediów w propagowaniu nienawiści. Stawia nawet tezę, że Internet może stać się „narzędziem nienawiści” (*tool of hate*)<sup>17</sup>.

Dyskusja o granicach wolności słowa w cyberprzestrzeni trwa właściwie nieustannie. Stały się one popularnym tematem gazet i telewizji. Rozpowszechnienie Internetu umożliwiło licznym radykalnym grupom pojawienie się w dyskursie publicznym. Dotyczy to organizacji z całego spektrum politycznego: od nacjonalistów po radykalnych anarchistów. Bardzo głośna stała się przed laty sprawa strony Red Watch, która bezpośrednio promowała przemoc w imię nacjonalistycznej walki z osobami uważanymi za komunistów lub podejrzewanych o pochodzenie żydowskie. W przypadku witryn typu Red Watch propagowanie nienawiści jest bezpośrednim, nieukrywanym celem istnienia strony. Szerzenie nienawiści w Internecie nie musi jednak wcale objawiać się w tak oczywistych kontekstach. Otwartość współczesnych portali www i szerokie możliwości ich edytowania sprawiają, że treści obraźliwe, ksenofobiczne, rasistowskie czy antysemickie potrafią pojawić się w zupełnie nietypowych miejscach sieci. Mogą przyjąć formę komentarzy pod artykułami na popularnych portalach informacyjnych, żartów rozpowszechnianych za pomocą portali społecznościowych, kręconych amatorsko filmów umieszczanych potem na portalu typu You Tube.

Wykorzystanie nowych mediów jako narzędzi nienawiści wpisuje się we wszystkie diagnozy przemian współczesnej kultury nakreślone na wstępie tego artykułu. Z jednej strony jest to przykład reprodukcji kultury, wykorzystywania znanych treści, często mocno zakorzenionych w kulturze przy zachowaniu ich ciągłości. Z drugiej strony różne formy propagowania nienawiści poddane są transkodowaniu kulturowemu, przyjmują nowe, często zaskakujące, formy i nabierają charakteru autonomicznego przekazu. Niniejszy tekst proponuje przyjrzenie się przykładom antysemickich treści pojawiających się na popularnej w Polsce stronie satyrycznej kwejk.pl. Chciałby zanalizować je, odnosząc się do opisanych powyżej zjawisk, ukazać konteksty kulturowe, z których wyrastają, a zarazem procesy przemian jakim zostały poddane.

## 2

Przedmiotem analizy są trzy obrazki, które ukazały się w serwisie kwejk.pl 23 czerwca, 4 czerwca i 20 marca 2011 roku. W paratekstowych<sup>18</sup> opisach dołączonych do każdego obrazka, mających służyć jako tytuł, pojawia się słowo „Żyd”.

<sup>17</sup> *Ibidem*, s. 3.

<sup>18</sup> Por. A. Gwóźdź, *Słowo wstępne* [w:] *Pogranicza audiowizualności ...*, s. 7–10.

Brzmia one: „kto jest żydem”<sup>19</sup>, „Szymon Żyd”<sup>20</sup> i „Żyd meme”<sup>21</sup>. Nie są to jedyne znajdujące się na tej stronie pliki graficzne, które można uznać za obraźliwe i antysemickie – zostały wybrane ze względu na formę łączącą tekst i obraz w stylu komiksowym („Szymon Żyd”) lub okołokomiksowym („kto jest żydem”, „Żyd meme”). Ponadto odnoszą się w swojej konstrukcji do innych zjawisk kulturowych obecnych w Internecie i poza nim. Aby jednak móc je w pełni opisać, należy najpierw przeanalizować „ramę prezentacyjną”<sup>22</sup> w jakiej się pojawiają.

Strona kwejk.pl rozpoczęła swoją działalność w styczniu 2011 roku. To polska wersja serwisu 9gag.com i opiera się na bardzo podobnych zasadach – jest tzw. meme board. Chodzi o stworzenie miejsca, w którym użytkownicy mogliby podzielić się żartami, głównie w formie obrazów (zdjęć, grafik, rysunków, animacji typu gif), rzadziej plików filmowych czy animacji typu flash. Pierwotna idea polegała na tym, by wszystkie treści umieszczane w serwisie były oryginalnymi żartami stworzonymi przez wchodzących na stronę. Szybko jednak okazało się, że większą częścią treści są materiały znalezione na innych stronach i skopiowane, najczęściej bez pozwolenia autorów. Stąd duża różnorodność obrazków znajdujących się na portalu. Można tam znaleźć klasyczne komiksy, paski gazetowe i jednokadrowe żarty ilustrowane, typowe dla Internetu tzw. plakaty demotywujące („demotywatory”), tak zwane makra obrazkowe czy po prostu zdjęcia, z dodanym do nich tekstem.

Popularność strony wzrastała stopniowo aż do stycznia 2012, gdy na kwejk.pl wchodziło kilka milionów osób dziennie<sup>23</sup>. Nie jest to tak dużo jak w przypadku 9gag.com, który w grudniu 2011 zanotował ich miliard, jednak w warunkach polskich oznacza, że strona osiągnęła duży sukces. O jej wpływie mogą świadczyć memy, żarty, których popularność rosła na zasadzie wirusowej<sup>24</sup>, a które swój rodowód miały na tym portalu. Duża liczba osób odwiedzających portal kwejk.pl pozwoliła na realizację filozofii, której wyraz daje motto widniejące pod logiem portalu: „Do Epic Shit. Share It”. Najważniejsze jest drugie zdanie tego hasła. Istotą stron tego typu jest budowanie społeczności, która będzie w pełni wykorzystywała możliwości tego, co Henry Jenkins nazywa „kulturą partycypacji”<sup>25</sup>. Chodzi o współuczestnictwo w procesie tworzenia kultury, zbudowanie środowiska, w którym wszyscy będą zachęceni do kreacji, oceny i redystrybucji treści. Jednym

<sup>19</sup> Zob. <http://kwejk.pl/obrazek/183018/kto,jest,%C5%BCydem,?:.d.html>.

<sup>20</sup> Zob. <http://kwejk.pl/obrazek/124386/>.

<sup>21</sup> Zob. <http://kwejk.pl/obrazek/25056/%C5%BCydmeme.html>.

<sup>22</sup> Terminu tego używam za Rafałem Drozdowskim. Por. R. Drozdowski, *Zdjęcia w sieci. Kierunkująca i naznaczająca rama prezentacyjna Internetu* [w:] *Obrazy w sieci. Socjologia i antropologia Internetu*, red. T. Ferenc, K. Olechnicki, Toruń 2008, s. 7–16.

<sup>23</sup> Por. <http://www.google.pl/trends/explore#q=Kwejk.pl>.

<sup>24</sup> Por. D. Wężowicz-Ziółkowska; *Heterotrofizm, epidemiczność, symbiotyczność. O niektórych mechanizmach cyrkulacji treści kulturowych* [w:] *Pogranicza audiowizualności...*, s. 97–118.

<sup>25</sup> H. Jenkins, *op. cit.*, s. 258.

z najważniejszych elementów ramy formalnej tej strony jest przycisk „podziel się” znajdujący się pod każdym obrazkiem, który pozwala udostępnić go na osobistym profilu portalu facebook czytającego. Jest to zachęta nie tylko do biernego odbioru, ale do aktywnego oceniania materiałów umieszczonych na kwejk.pl. Jest to wprowadzenie swoistej taksonomii w mechanizm działania portalu<sup>26</sup>. Najpopularniejsze żarty to te, które są udostępniane przez największą liczbę osób. Dodatkowo akt umieszczenia obrazka na facebooku może sprawić, że znajomi osoby dzielącej się żartem, zachęceni jej osobistą rekomendacją wejdą na portal, zwiększając jego popularność i dołączając do środowiska użytkowników.

Umieszczenie własnych treści na portalu odbywa się w trakcie kilkustopniowego procesu. Po pierwsze, należy się zarejestrować, podając swoje dane osobowe. Niestety większość z nich nie podlega weryfikacji, tak że normą są przypadki ich ukrywania lub fałszowania. Podczas rejestracji należy również zaakceptować regulamin portalu<sup>27</sup>, w którym zaznacza się, że administracja portalu nie będzie tolerowała treści obraźliwych, szerzących nienawiść i będących personalnym atakiem oraz łamiących prawa autorskie. Praktyka pokazuje jednak, że wszystkie te zasady są nagminnie łamane. Regulamin mówi też, że administratorzy nie biorą odpowiedzialności za treści umieszczone na ich stronie. Ich zadaniem jest tylko przechowywanie. Wszelkie obrazki, które łamią regulamin, mogą zostać zgłoszone i administratorzy zapewniają sobie prawo ich usunięcia. Zasada ta może wyjaśniać, dlaczego do tej pory nie usunięto materiałów będących przedmiotem analizy tej pracy. Najprawdopodobniej nie znalazła się osoba, która by uważała je za obraźliwe i zgłosiła administracji. W chwili obecnej (listopad 2012) portal kwejk.pl zbudowany jest z 7232 podstron. Na każdej znajduje się 10 żartów obrazkowych, co daje ponad 70 tysięcy materiałów dodanych w ciągu niecałych dwóch lat – ponad 100 dziennie. Przy takiej liczbie administratorzy mają problem z analizą materiałów pod kątem zgodności z regulaminem. Tak jak w przypadku selekcji rzeczy wartościowych, obowiązek zapobiegania treściom obraźliwym lub nawołującym do nienawiści spada na odbiorców. Oznacza to, że nikt z oglądających te materiały nie uważał ich za łamiące regulamin.

Opisując relacje między ramą prezentacyjną a obrazami umieszczonymi w Internecie, Rafał Drozdowski twierdzi, że ma ona wpływ na „ostateczne interpretacje oraz arbitralne i indywidualnie określone znaczenia oglądanych/doświadczanych za pośrednictwem Internetu fotografii”. Oznacza to, że nie można umieszczanych na stronie kwejk.pl obrazków interpretować bez uwzględnienia sposobów jej działania, jej celów i kształtów. Mowa nienawiści obecna w żartach obrazkowych umieszczanych na portalu może być niedostrzegalna dla odbiorców szukających czegoś śmiesznego. Dodatkowo tego typu elementy mogą być niezauważane z po-

---

<sup>26</sup> R. Drozdowski, *op. cit.*, s. 27.

<sup>27</sup> Regulamin portalu dostępny na stronie <http://kwejk.pl/static/terms/>.

wodu natłoku materiału. Dopiero przeszukanie portalu w poszukiwaniu słów, które mogą nieść ze sobą treści obraźliwe, takich jak „murzyn”, „żyd” czy „cygan”, pozwoli ewentualnie na dotarcie do nich. Niezwykle ważnym elementem okazują się ponadto niejednokrotnie pomijane w bezpośrednim odbiorze tytuły nadawane każdemu obrazkowi przez osoby je umieszczające. Bardzo często mają one charakter paratekstowy, to znaczy są „wiązką praktyk dyskursywnych, dzięki którym bazowy tekst (audio)wizualny, lub samo medium, w obrębie którego on funkcjonuje, włączone zostają do środowiska szerszego niż to, które zapewnia paratekstowi jego baza tekstowa (medialna)”<sup>28</sup>. Na portalu kwejk.pl najczęściej sprowadzają się one do hasłowego przedstawienia istoty żartu albo nadania mu jakiegoś tytułu zewnętrznego. Tekst ten umieszczony jest drobną czcionką powyżej pliku graficznego, naprzeciw daty dodania.

Inną ważną przestrzenią paratekstową wpływającą na ramę prezentacyjną są komentarze, które mogą znajdować się pod plikami graficznymi. Mechanizm ten, zapożyczony od blogów, pozwala na wprowadzenie iluzji sytuacji komunikacyjnej między autorem umieszczonego materiału a jego odbiorcami. Sytuacja ta jest złudna, ponieważ fakt, że ktoś dzieli się danym obrazkiem, nie oznacza, wbrew regulaminowi, iż jest jego autorem. Oczywiście bywają takie przypadki, jednak najczęstszymi przykładami treści zamieszczanych na omawianym portalu są obrazki znalezione gdzieś indziej, które autorzy po prostu chcą zaprezentować innym, gdyż uważają je za śmieszne. Osoba, której pseudonim widnieje nad grafiką, jest najczęściej jednym z ogniw łańcucha oddzielającego dzieło od jej prawdziwego twórcy, co rozmywa tę ostatnią kategorię. Podobnemu rozmyciu poddana jest forma dyskusji, której namiastką powinny być komentarze. Jak zauważa Jodi Dean, w środowisku ciągłego przymusu komunikacyjnego, jakim są nowe media, w klimacie najbardziej ulegającym tendencjom hiperkulturowym, dyskusja przestaje się pojawiać<sup>29</sup>. Zjawiskiem przyczyniającym się do jeszcze większego rozmycia interakcji między korzystającymi z portalu kwejk.pl jest wprowadzony niedawno system wyróżniający najbardziej aktywnych komentujących. Oznacza to pojawienie się mechanizmu rywalizacji o sztuczny kapitał, jaki stanowi informacja „najbardziej aktywny komentator” przy pseudonimie. Każda interakcja nabiera charakteru spektaklu, którego celem jest z jednej strony zwrócenie uwagi na autora postów na blogu<sup>30</sup> czy grafik umieszczonych na portalu kwejk.pl, z drugiej zaś strony zyskiwanie kapitału pozwalającego na awansowanie w klasyfikacji. Dlatego największą liczbę komentarzy zyskują treści radykalne, kontrowersyjne lub obraźliwe. Taksonomia portalu kwejk.pl polega więc na tym, że za wartościowe uznawane są te materiały, które społeczność użytkowników uzna za najśmiesz-

<sup>28</sup> A. Gwóźdź, *Obok filmu, między mediami* [w:] *Pogranicza audiowizualności...*, s. 36.

<sup>29</sup> J. Dean, *Blog Theory. Feedback and Capture in the Circuits of Drive*, Londyn 2010, s. 14.

<sup>30</sup> *Ibidem*.

niejsze i którymi najwięcej osób podzieli się na facebooku, oraz te, które wzbudzają najwięcej kontrowersji, zbierając najwięcej opinii (najczęściej oburzonych oglądających).

Wszystkie wymienione wyżej elementy, przycisk pozwalający na udostępnienie grafiki, dodatkowe informacje paratekstowe, takie jak tytuł, data dodania czy komentarze pod spodem, ale również logo portalu, informacja, na jakiej stronie się aktualnie znajdujemy, określają przestrzeń prezentacji obrazów. Gdyby opisać ją kategoriami ekranu wprowadzonymi przez Lva Manovicha, okazuje się, że na bogactwo budowania ich znaczeń ma wpływ jeszcze jeden bardzo istotny komponent. Strona internetowa jest formą tego, co Manovich nazywa ekranem interaktywnym<sup>31</sup>. To odbiorca ma wpływ na to, co jest na nim wyświetlane. Jako że dziesięć plików umieszczanych na kwejk.pl to zbyt wiele, by zmieścić się równocześnie na ekranie, oglądający w celu obejrzenia kolejnych elementów zmuszany jest przewijać stronę. Ma tym samym bezpośredni wpływ na wyświetlaną treść. To od niego zależy chociażby prędkość zapoznawania się z kolejnymi obrazkami. Dodatkowymi elementami zapewniającymi interaktywność są przyciski pozwalające na dzielenie się, przejście do obszarów komentarzy czy szybkie przeskokowanie do zarchiwizowanych stron. Zdarza się też tak, że umieszczona grafika jest zbyt duża, zostanie ona w takim przypadku zwinięta, a oglądający zmuszony jest kliknąć w przycisk pozwalający na odbiór całości. Wszystkie te operacje nie dotyczą jednak samej treści obrazków, która najczęściej jest klasycznie statyczna, choć czasami są to filmy lub animacje typu gif, które wprowadzają obraz dynamiczny<sup>32</sup>. Taka konstrukcja przestrzeni oznacza, że wszelkie elementy zapewniające obecność obrazków w mechanizmach kultury partycypacyjnej istnieją poza nimi, w oddzielnej, niezapełnionej przez nie przestrzeni. Bardzo dobrze obrazuje owo napięcie samo tło strony, jednolicie szare, z ciemniejszymi obramowaniami oznaczającymi obszar pojawiania się obrazów, a zarazem oddzielającymi te ostatnie od siebie. Ramy tworzące granice między różnymi treściami mają bardzo ważny wpływ nie tylko na wykreowanie obszaru, w którym mogą się pojawić obrazy, ale również na oddzielenie ich od siebie, zwrócenie uwagi na strumieniowy charakter treści, która z jednej strony ma charakter archiwalny, rejestrujący rozwój portalu, a z drugiej – ma możliwość ciągłego rozwoju, przyływu następnych elementów.

Zwrócenie uwagi na przepływ między różnymi typami ekranów pozwala na wyznaczenie pola, w którym toczy się walka między określeniem znaczenia pojedynczego zdjęcia, obrazu, filmu czy tekstu znajdującego się w Internecie a stopniem, w jakim na ostateczne interpretacje wpływa „mniej albo bardziej kontrolowany oraz mniej albo bardziej świadomie i konsekwentnie zaprojektowany

---

<sup>31</sup> L. Manovich, *op cit.*, s. 176–197.

<sup>32</sup> *Ibidem.*



kontekst, w jakim pojawiają się one i funkcjonują w sieci<sup>33</sup>. Według Drozdowskiego ma to bezpośredni wpływ na „granice optycznej wyobraźni społeczeństwa”<sup>34</sup>. Podkreśla on, że oprócz postaci bezpośredniej, którą może przyjąć przemoc internetowej ikonosfery, należy zwrócić uwagę na ramy prezentacyjne, jako mniej oczywisty czynnik warunkujący i oddziałujący na sposób wyrażenia nienawiści za pomocą nowych mediów.

Wybrane przeze mnie przykłady pochodzą z czasów pierwszego półrocza funkcjonowania portalu kwejk.pl. Znajomość tego portalu nie była wówczas tak szeroka jak obecnie, posty z tamtego czasu rzadko zbliżają się popularnością do dzisiejszych, mających kilkadziesiąt komentarzy i często udostępnianych na facebooku przez kilka tysięcy osób (we wrześniu 2012 roku najpopularniejszym obrazkiem w historii portalu była informacja z grudnia 2011 roku głosząca, że jeśli post ten zostanie udostępniony przez 10 tysięcy osób, jego autor rozbierze się w sylwestra i wytarza w śniegu – podzieliło się nim 7,8 miliona osób)<sup>35</sup>. W ciągu prawie dwóch lat istnienia portalu pojawiło się na nim również wiele materiałów obraźliwych. Wraz ze wzrastającą liczbą osób wchodzących codziennie na kwejk.pl rosła również wrażliwość społeczności na treści promujące nienawiść i łamiące odpowiedni punkt regulaminu. Omawiane w tym artykule materiały pochodzą z czasu, kiedy administracja portalu mniej rygorystycznie przestrzegała stworzonego przez siebie regulaminu. Jak pisano powyżej, do interpretacji wybrano obrazki, które poza kontekstem ich pojawienia się oraz poziomem retorycznym ich przekazu zwracają uwagę swoją formą, w której wykorzystywane są zjawiska charakterystyczne dla kultury partycypacji.

### 3

Pod względem konstrukcyjnym pierwszy z omawianych obrazków, zatytułowany przez dodającego, posługującego się pseudonimem zckiss, „kto jest żydem? :D”, przypomina klasyczne jednopanelowe żarty obrazkowe drukowane w gazetach. Zbudowany jest z karykaturalnego rysunku mającego przedstawiać postać pochodzenia żydowskiego, do którego dodano tekst: „Jeśli uważasz, że Twój znajomy wygląda jak Żyd... Wklej mu to na tablicę”. Rezultatem poszukiwania podobnego rysunku w serwisie Google jest 526 stron<sup>36</sup>. W grę wchodzi tu przede wszystkim

<sup>33</sup> R. Drozdowski, *op. cit.*, s. 22.

<sup>34</sup> *Ibidem*, s. 23.

<sup>35</sup> Zob. <http://kwejk.pl/obrazek/746342/w-sylwestra-d.html>.

<sup>36</sup> Wyniki wyszukiwania dostępne są pod adresem: <https://www.google.pl/search?hl=pl&tbo=d&authuser=0&tbs=sbi:AMhZZivKg7a4laykS-iVqzamhTg1Q8QnzIo--byOoudLMNXATDnrxv-p8CHUKVOrSUhb4pKszYW4zy7NETYzILllPcqwkYiLUjk12QRfHIEm-CyEQzt3yDwDy-K7->

witryny anglojęzyczne, ale istnieje też kilkadziesiąt stron w języku polskim – głównie fora. Większość z omawianych stron już w tytule zawiera treści antysemickie, na przykład „Regarding religious propaganda”, „Latest Jewish chutzpah” (również w wersji polskiej na jednym z portali narodowościowych: „Najnowsza żydowska hucpa”). Prawie we wszystkich kontekstach obrazek ten jest wykorzystany do tego, by dobitniej podkreślić przedstawienie narodu żydowskiego w negatywnym świetle. W książce na temat antysemityzmu rumuńskiego *Inventing the Jew* Andrei Oișteanu<sup>37</sup> zaczyna analizowanie obrazu „wyobrażonego Żyda” (*imaginary Jew*)<sup>38</sup> od przyjrzenia się stereotypom dotyczącym fizjonomii. Omawiana ilustracja bardzo dobrze wpisuje się we wszystkie stereotypy na temat fizycznego wyglądu Żydów. Karykatura dobitnie eksponuje zakrzywiony nos. Aby nie było żadnych wątpliwości, przedstawiona postać nosi jarmułkę. Ponadto grafika wpisuje się w to, co Oișteanu opisuje w rozdziale na temat mitycznego i magicznego portretowania przedstawicieli narodu żydowskiego<sup>39</sup>. Uśmiech przedstawianej w omawianej karykaturze postaci ma wzbudzać złowrogię odczucia, kojarzyć się z demonicznością. Podobnie jest z jej oczami.

Tego typu stereotypowe i karykaturalne przedstawianie Żydów ma bardzo długą tradycję, na co zwraca uwagę Frederick Strömberg w swojej książce *Jewish Images in the Comics: A Visual History*<sup>40</sup>. Większość podobnych rysunków pojawiła się w różnych antysemickich pamfletach i ulotkach publikowanych bardzo

-lvF-aDFVCBRGSaOvEvTuQag30em\_1KTaT3UA-91OArGHf\_1YPKuYU7Qcr4-4SZT-Y\_14kv8uboZQKMV5d6BBO-WK9B9SIFba7R4PoeA1FOz5rkPtAcMO-tgZgMO4cun-s3yta-Y9bEKvRAIKyY2e9GY3P8DX\_12et\_1rjCI3cNnCSstWtcZpVLboDtlqycIYr7asDNC LIL-u7vu80XoKHP3wgureXQcn-cBsbiPkTqfivuq8yCxmg-w-T6dQg8K4qfrq7T53adAx-P4LFep9IPWYAub74AypW0s9dY8ym1RXs8BpfUrjcEObbPeG\_11MY2dztUQ72rYdAY 7yDwY7IhjjyOYuOr8BMeS4a59M\_15Kfdxr663VY-OxsBd9Och8K3nWgNkU\_1a8nJnLI WHbrft2lPN6iMK5iIQogPVzZd-UH7KBgZUGD6Jj8gMGo5qrHiGcWZeaQOrkOwY1H vAbZ5nqFkel6NEHT7PJPWFjvK\_1As-FnFz5m7WRBcNUIm4R1JhGBfkonTYNkvwCE-e48OtvawQZFGcgJoqPWuu6rPVgjDC8T6LcQ1t-TqV9Pt9FKyJBTEmm0d0TQ9Y9LZzqNOTrylp-WIQDimRpI\_1zqvo9MtKhVvUKFyjBki-Vo7hGMMLD4tbnJwCPQWtxFsvhB7TRyg29EcOpJU-WzBmBlsx7lmma3rOZq5XyQNDeC0zb7dreOfi-4Xs-Vf-gi1JlZhJmc0Oz333q17lgGflqOiQDHDl-GLBDCX5XqWoQKH9vgWp4rOEIE7p619VioJD-8CI1xWbfcRiNlJmy1QMbc2DyzaCRXsfQ2 K\_11zwiaDvD7YZ\_1UASwpKMNDAdG91AhxeQemmR5BnB0wY7WnAs3\_1jfkQMjjqZhAhV u7hEWXa0nJrNBace\_11pb4W2Uwr1H3gXwpmkztURTJZTOEWaKt-hX5A1Z1yORe-tXdo4rl RSbx71Nbd3bXr2zPs8l34Oj9MO9UDdH4S54H2FeDMmb2tEgMCdXrymPJZL1o\_1Qe3wZA cGfxi8tLsG1OQhvjilcRBRn3MA4mYTEIR\_1RmZstm6FCnAL\_1crpyaRBGqabVd5o23DitSSINI Gjv-6f8bMaJUKRp5iFKABloVwAh\_1X\_1pFIYBppqEp\_1KJxyT8z7eJyUyhSYDd3cB2w8N9t\_1- -1x7414CjMv7T\_1kUzYwPhmB7d1C6KWDXwOEDoy5pauquru8lBQhtqwAwsogx67Q5QUrM o0bORlUtGttbC4sQpA&ei=u1PLUPb\_B-qL4gSG-4CYBw&start=10&sa=N&biw=1280&bih=666.

<sup>37</sup> A. Oișteanu, *Inventing the Jew. Antisemitic Stereotypes in Romanian and other Central-East European Cultures*, Nebraska 2009.

<sup>38</sup> *Ibidem*, s. 1–7.

<sup>39</sup> *Ibidem*, s. 310–360.

<sup>40</sup> F. Strömberg, *Jewish Images in the Comics: A Visual History*, New York 2012.

często jako druki anonimowe. Analogicznie odbywa się to w przypadku nowych mediów. Trudno określić, która ze stron wśród wyników wyszukiwania jest oryginalnym źródłem tego rysunku. Twórca żadnej z nich nie wyjawia tego, kto może być autorem grafiki. Co więcej, nie da się określić, z której z nich korzystał zckiss, zamieszczając rysunek na kwejk.pl. Jest to przykład tego, co Henry Jenkins nazywa „konwergencją oddolną”: sytuacji tak łatwego przepływu treści medialnych, że następuje zatarcie kategorii nadawcy i odbiorcy. Osoba ukrywająca się pod pseudonimem zckiss jest odbiorcą, który znalazł omawianą grafikę, przetworzył ją i umieścił w całkowicie innym kontekście. Z obrazu funkcjonującego w bardzo określonych ramach o treści antysemitycznej, którego celem było dobitne uwypuklenie przekazu, karykatura owa została przeniesiona do ramy prezentacyjnej witryny kwejk.pl, gdzie ma występować jako żart.

Ponadto autor zdecydował się na przerobienie omawianego obrazu za pomocą programu graficznego i wprowadzenie w jego obręb tekstu. Zmienia to radykalnie jego wymowę. Po pierwsze, wpisuje go w kontekst strony kwejk.pl. Jego wymowa traci sens w oderwaniu od wszystkich elementów tworzących ramę prezentacyjną witryny, bez połączenia z określoną przestrzenią wykreowaną przez autorów portalu. Szczególnie w tym przypadku eksponowany jest przycisk pozwalający na dzielenie się obrazkiem na stronie facebook.com. Tylko w ten sposób da się coś „wkleić na tablicę” – udostępnić daną treść znajomym. Oznacza to również, że jedną z głównych treści tej grafiki ma być zachęcenie odwiedzającego stronę do partycypacji. Obraz ten nabiera pełnego znaczenia dopiero w momencie aktywnego odbioru. Wykorzystuje też konstrukcję portalu społecznościowego facebook, który pozwala nie tylko na umieszczenie treści na własnej tablicy, ale również dzielenie się nimi poprzez umieszczenie ich na tablicach swoich znajomych. Tekst dodany przez zckissa namawia więc do aktu symbolicznej stygmatyzacji<sup>41</sup> kogoś ze swojego otoczenia. Przekazywana za pomocą grafiki treść nie staje się częścią tożsamości danego użytkownika portalu społecznościowego, jak to się dzieje zazwyczaj<sup>42</sup>, a wręcz odwrotnie, staje się częścią tożsamości kogoś innego.

Obraz „kto jest żydem? :D” jest najbardziej popularnym spośród omawianych w tym artykule, umieszczonych na kwejk.pl. Ponad dziesięć tysięcy osób udostępniło tę grafikę, co pokazuje jak łatwy jest przepływ między tradycyjnymi treściami głoszącymi nienawiść a nowymi metodami wykorzystania ich w akcie bezpośredniej przemocy symbolicznej. W tym przypadku bardzo łatwo prześledzić mechanizm reprodukcji treści, jednak wynik owej analizy jest skomplikowaną wypadkową wielu zjawisk obecnych w kulturze. Partycypacyjny aspekt odbioru treści tego komunikatu rozmywa nie tylko kwestię autorstwa, ale również

<sup>41</sup> R. Girard, *Kozioł ofiarny*, tłum. M. Goszczyńska, Łódź 1987.

<sup>42</sup> Por. *The Digital Divide: Arguments for and Against Facebook, Google, Texting, and the Age of Social Networking*, red. M. Bauerlein, Londyn 2011.

utrudnia jednoznaczne określenie odpowiedzialności. Bardzo trudno ustalić bez przeprowadzenia konkretnych badań socjologicznych, na ile świadome głoszenia antysemityzmu jest tych dziesięć tysięcy osób, które udostępniły omawianą grafikę na stronie swoich znajomych. Czy może mieć miejsce coś takiego jak nieświadomiona partycypacja w przemocy?

#### 4

Grafika pod tytułem „SZYMON ŻYD” została umieszczona na kwejk.pl 4 czerwca 2011 roku przez użytkownika o pseudonimie k0k0dż@Mb0. Jest to komiks składający się z trzech paneli, dwóch mniejszych u góry i jednego większego na dole. Ilustracje stylem graficznym nawiązują do bardzo popularnych w Internecie narracji sekwencyjnych, w których postacie przedstawione są za pomocą podstawowych figur, tworząc tzw. patyczaki<sup>43</sup>. Taki sposób rysowania pozwala osobom mniej utalentowanym plastycznie, o podstawowej znajomości programów graficznych, na stworzenie opowieści obrazkowej. O niezbyt dużej kompetencji autora tego komiksu może świadczyć fakt, że całość została stworzona za pomocą programu Paint – najprostszego programu graficznego dostępnego w każdym komputerze z systemem operacyjnym Windows. Lev Manovich swój artykuł na temat innego programu graficznego Photoshop firmy Adobe zaczyna od podkreślenia rewolucyjnego aspektu jego szerokiej dostępności<sup>44</sup>. Podobnie Henry Jenkins za jedno z najważniejszych aspektów pojawienia się kultury konwergencji uważa szeroką dostępność narzędzi, które w bardzo prosty sposób pozwalają na masowe, amatorskie przetwarzanie informacji pod postacią filmu, obrazu czy tekstu. Rzeczywiście zdecydowana większość materiałów umieszczanych na stronie kwejk.pl są to obrazy przetworzone za pomocą podstawowych, łatwo dostępnych narzędzi. W przypadku dziełka k0k0dż@Mb0 o amatorskim charakterze jego pracy świadczy jednolity kolor tła na poszczególnych kadrach, rozpikselowanie postaci w drugim kadrze, co jest wynikiem wycięcia i powiększenia jej z kadru pierwszego itp. Bardzo interesujące są zabiegi, jakie zastosował autor, by czytelnik mógł bez problemu zidentyfikować bohaterów. Różnią się oni przede wszystkim kolorem koszulek. Poza tym główny bohater, Szymon, ma kręcone włosy i odstające uszy, jego towarzysz zaś ma odstające trzy włosy na czubku głowy. Są to bardzo proste chwytły, pozwalają jednak na zbudowanie wyrazistego przeciwstawienia.

<sup>43</sup> Por. S. McCloud, *Understanding Comics*, Chicago 1993, s. 56–58.

<sup>44</sup> L. Manovich, *Inside Photoshop*, <http://computationalculture.net/article/inside-photoshop>.

Jeśli chodzi o historię opowiedzianą w tym komiksie, nie jest ona zbyt skomplikowana. W pierwszym kadrze towarzysz prosi Szymona o pożyczenie pieniędzy, a ten wulgarnie odmawia. Drugi kadr przedstawia towarzysza, który jest smutny. Jego stan zostaje wyeksplikowany poprzez konwencjonalne przedstawienie łzy w kąciaku jednego oka i szeroko otwarte usta. Sytuację jeszcze silniej podkreślają chmury wiszące nad bohaterem i piorun uderzający o ziemię. Ostatni kadr, którego ważność została zaakcentowana za pomocą wielkości i położenia pod dwoma poprzednimi, przedstawia tryumfującego, uśmiechniętego Szymona i napis „SZYMON ŻYD”. Na Szymonowej koszulce widnieje dodatkowo litera „Ż”. W przeciwieństwie do „kto jest żydem :D” komiks przywołuje kontekst żydowski nie wizualnie, a językowo. Szymon został narysowany zbyt prosto i schematycznie, by można było przydać tej postaci wizualne cechy rodem ze stereotypowego wyobrażenia o Żydach. Cechą, która łączy go z ową nacją, ma być natomiast jego skąpstwo. Jest to oczywiste przywołanie idiomów funkcjonujących w języku polskim, takich jak choćby „nie bądź Żydem” używane, gdy ktoś nie chce się czymś dzielić. Przeszukanie innego popularnego polskiego portalu, na którym umieszczane są amatorskie komiksy – strony komixxy.pl – dowodzi, że autor „SZYMONA ŻYDA” nie był pierwszym, który wpadł na pomysł zwizualizowania tego idiomu językowego. Wyszukiwanie hasła „Żyd” na tym portalu ukazuje około setki komiksów. Wszystkie, poza trzema narracjami graficznymi, bazują na tym samym chwycie. Ukazują osobę, która nie chce się czymś podzielić (najczęściej jest to jedzenie ze sklepiku szkolnego, co pozwala wyciągnąć wnioski na temat wieku większości autorów) i która w finale zostaje określona mianem Żyda<sup>45</sup>. Nietrudno stąd wyciągnąć wniosek na temat tego, jak mocno musi się zaznaczać w języku polskim i kulturze polskiej stereotypowe myślenie przedstawiające reprezentantów narodu żydowskiego jako osoby skąpe. Bardzo interesująca wydaje się też potrzeba przełożenia tego stereotypu na formę posługującą się medium wizualnym.

Podobnie jak w „kto jest Żydem? :D” antysemityzm obecny w tym komiksie jest głęboko zakorzeniony kulturowo. W przeciwieństwie jednak do pracy zckissa „SZYMON ŻYD” nie wykorzystuje ramy prezentacyjnej oferowanej przez stronę kwejk.pl. Jego treść pozostaje niezależna od struktury całej strony. Nie znaczy to, że odcina się od jej kontekstu. Świadczy o tym ostatni kadr. W komiksach znajdujących się na stronie komixxy.pl nie spotkamy panelu funkcjonującego jako bardzo mocna puenta, jak to jest w dziełku k0k0dź@Mb0. Tryumfalna prezentacja Szymona na końcu komiksu i litera na jego koszulce ma się odnosić do innych narracji sekwencyjnych, które były bardzo popularne na portalu kwejk.pl. Zaczęło się od popularności komiksu zwanego „Człowiek Skurwiel”. Są to obrazoburcze historie obrazkowe tworzone przez osobę o pseudonimie mng, opowiadające o przygodach polskiego antysuperbohatera, którego specjalną mocą jest bycie

<sup>45</sup> Zob. <http://komixxy.pl/szukaj?q=%C5%BCyd&where=wszystkie&when=inf&size=max>.

wrednym. Elementem ironicznym tej produkcji jest naśladowanie w ostatnim kadrze konwencji znanej z przygód Supermana z lat 40 – każda historia kończy się kadrem przedstawiającym głównego bohatera stojącego w tryumfalnej pozie z wypiętą piersią, na której widnieją jego inicjały – C. S. Popularność tej postaci spowodowała, że wśród materiałów umieszczanych na kwejk.pl zaczęło się pojawiać coraz więcej remiksów. Kilka z nich przedstawiało innych bohaterów. Wszystkie kończyły się w podobny sposób – kadrem przedstawiającym bohatera z inicjałami imienia na koszulce. Pojawiły się przygody takich postaci jak „Koks Maciej”, „Sanitariusz Mariusz”, „Piotrek Ateista”, „Pijana Ola” itp.

„SZYMON ŻYD” to próba stworzenia kolejnego remiksu „Człowieka Skurwiela”. Należy rozumieć ową grafikę jako mocno wpisaną w kontekst tego, co było popularne wśród osób odwiedzających stronę kwejk.pl. Jako narracja graficzna historia o Szymonie może funkcjonować autonomicznie, podobnie jednak jak „kto jest żydem :D”, które nabierało pełnego znaczenia dopiero po umiejscowieniu w konkretnej przestrzeni, dziełko k0kodż@Mb0 pełnię znaczenia uzyskuje, funkcjonując w kontekście kwejk.pl. Należy je traktować jako element ciągu płynnych intertekstów, albo kolejnych replikacji informacji<sup>46</sup>, którą zapoczątkował komiks mnq. Gdyby opisywać całe zjawisko za pomocą nauk biologicznych, tak jak próbują to robić przedstawiciele memetyki<sup>47</sup>, należałoby określić „SZYMONA ŻYDA” za pomocą metafory pasożyta żywiącego się istniejącymi trendami kultury. Również treść antysemicką tego komiksu jest podporządkowana jego pasożytniczemu charakterowi. Została przyswojona poprzez włączenie jej w łańcuch remiksowania i transformowania sensu.

## 5

Ostatni z wybranych na potrzeby tego artykułu przykładów jest bardzo podobny do komiksu o Szymonie pod tym względem, że próbuje wpisać się w popularne memy. Tym razem wykorzystuje jednak treści lubiane nie tylko na serwisie kwejk.pl, a w globalnym Internecie. Już nazwa dodanego przez autorkę o pseudonimie zosia obrazka, która brzmi „żyd meme”, sugeruje odbiorcy, że należy go interpretować jako część łańcucha. Forma tej grafiki nawiązuje do rozpowszechnionych w globalnym Internecie grafik, które nazywa się „Advice Animals”<sup>48</sup>. Są to najczęściej pojedyncze obrazki przedstawiające zwierzęta lub ludzi, na które nałożono tekst mający ukonkretnić typ charakteru reprezentowany przez daną postać lub zwierzę. Przykładami mogą być seria obrazków przedstawiających zamyślo-

<sup>46</sup> D. Wężowicz- Ziółkowska, *op.cit.*, s. 103–107.

<sup>47</sup> *Ibidem*.

<sup>48</sup> Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/advice-animals>.

nego dinozaura zadającego paradoksalne pytania i nazwanego „Philosoraptor”<sup>49</sup> czy „Odważnego wilka” wygłaszającego motywujące sentencje<sup>50</sup> albo zdjęcie ubranego w garnitur czarnego mężczyzny, na które nałożono teksty dekonstruujące rasistowskie stereotypy<sup>51</sup>. Taka forma tworzenia wizualnych żartów przyjęła się również w Polsce pod postacią „Typowego Polaka” – zdjęcia głowy mężczyzny na tle biało-czerwonej flagi, z napisami ironicznie komentującymi polską zaściankowość.

Jak widać, głównym celem wielu obrazków typu „Advice Animals” jest przełamywanie stereotypów, ironiczne komentowanie nienawiści itp. I „żyd meme” stara się czynić podobnie. Obrazek przedstawia głowę przedstawiciela narodu żydowskiego na tle gwiazdy Dawida i niebiesko-białych barw. Tekst zapisany wersalikami u góry głosi: „Opowiadaj chamskie kawały o Żydach”, na dole zaś: „i mów, że nie jesteś antysemitą”. Jak widać, w przeciwieństwie do poprzednich przykładów, zamierzeniem „żyd meme” jest walka z antysemickimi treściami pojawiającymi się na portalu kwejk.pl. Jednak w przeciwieństwie do poprzednich autorów, którzy mieli wielką świadomość formy i medium, z jakich korzystają, dzieło zosi charakteryzuje się całkowitym niezrozumieniem zasad tworzenia tego typu obrazów.

Istotą grafik typu „Advice Animals” jest znajdująca się w centrum postać. Reprezentuje ona pewien typ czy charakter, który powinien być dość konkretny. Widząc na przykład zdjęcie pingwina na wielobarwnym tle, zorientowany odbiorca bez problemu zidentyfikuje go jako „Pingwina niepotrafiącego zachować się w towarzystwie”<sup>52</sup>. Gdyby jednak odbiorca nie wiedział, jakie typy ma reprezentować pingwin, zapoznanie się z kilkoma obrazkami, których jest bohaterem, bez problemu, pozwoli zrozumieć, co go cechuje. W przypadku materiału dodanego na stronę kwejk.pl nie reprezentuje on typu, który da się łatwo zidentyfikować. Obiektem krytyki ma być osoba dodająca materiały o treści antysemickiej – ale zosia miała trudność w wizualnej identyfikacji tego typu użytkowników. Zamiast tego postanowiła zwizualizować tematykę, którą porusza. Niestety, spowodowało to pęknięcie w warstwie znaczeniowej „żyd meme”. Tekst dodawany do obrazków typu „Advice Animals” ma zawsze charakter wypowiedzi bohatera grafiki. W tym przypadku okazuje się, że to przedstawiciel narodu żydowskiego zostaje zidentyfikowany jako antysemita.

Kolejny problem z przekazem pojawia się w momencie, gdy przeanalizuje się tylko i wyłącznie warstwę obrazową „żyd meme”. Autorka w poszukiwaniu wizualnej identyfikacji tematyki, jaką porusza, wykorzystwała stereotypowy obraz Żyda. Zastosowane przez nią zdjęcie przedstawia mężczyznę z gęstą brodą i pejsami,

<sup>49</sup> Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/philosoraptor>.

<sup>50</sup> Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/courage-wolf>.

<sup>51</sup> Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/successful-black-man>.

<sup>52</sup> Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/socially-awkward-penguin>.

w kapeluszu na głowie. Efekt podkreśla umieszczenie w tle gwiazdy Dawida. Nikt nie może mieć wątpliwości, że patrzy na przedstawiciela narodu żydowskiego. Działaniem takim autorka zbliżyła się do mechanizmu zastosowanego w „kto jest żydem? :D”. Tam też bardzo ważnym aspektem przekazu było ugruntowanie stereotypowego wyobrażenia o Żydach.

Zatem „żyd meme” to przykład porażki wynikającej z niezrozumienia kontekstu, w jakim pojawia się przekaz. Widać tu również, jak łatwo niezrozumienie formy może przeinaczyć pozytywny przekaz w jego zaprzeczenie. Demokratyzacja i masowość nowych mediów oraz ciągła multiplikacja informacji sprawiły, że przekazy niedopracowane, tworzone bez świadomości pewnych zasad formalnych są skazane na porażkę, mimo szlachetnych pobudek, jakie mogły im przyświecać. Nowe media, a szczególnie Internet pozwalają na bezpośrednią obserwację postdarwinowskich mechanizmów w kulturze: słabsze treści mają bardzo krótkie życie<sup>53</sup>. W przypadku taksonomicznego podejścia na stronie kwejk.pl o sukcesie decyduje liczba udostępnień na facebooku – a „żyd meme” ma ich zaledwie dwa.

## 6

Jednym ze zjawisk charakterystycznych dla kultury konwergencji opisanym przez Henry’ego Jenkinsa, jest hybrydowość, czyli „wchłanianie i transformowanie przez jedną przestrzeń kulturową elementów innej”<sup>54</sup>. Jenkins opisuje tym pojęciem głównie zjawiska zachodzące między kulturami lokalnymi a kulturą globalną. Wydaje się jednak, że termin ten równie dobrze może służyć do podsumowania zjawisk zaobserwowanych podczas analizy wybranych na potrzeby tego artykułu przykładów. Treści antysemickie występujące na portalu kwejk.pl wchodzą w związek hybrydyczny z elementami takimi jak przestrzeń strony, jej rama prezentacyjna, ale też jej zewnętrzne połączenia z innymi portalami. Ważnym elementem hybrydycznym jest ponadto forma przekazu wykorzystująca z jednej strony stare media, takie jak karykatura czy komiks, zmienione jednak poprzez zjawisko cyfryzacji i specyfikę prezentacji w nowych mediach. Wreszcie – najbardziej hybrydycznym elementem jest samo konstruowanie znaczenia. Odbywa się ono na przecięciu wielu zjawisk kulturowych, gdzie przemoc symboliczna jest elementem modulującym, ale również modulowanym, ulegającym ciągłej transformacji i aktualizacji. Staje się owa przemoc elementem sieci znaczeń, włączona w proces ciągłej semiozy charakteryzującej kulturę ponowoczesną.

<sup>53</sup> Por. D.W. Hoffman, *Web of Hate...*, *op. cit.*

<sup>54</sup> H. Jenkins, *op. cit.*, s. 254.



Już w latach 90. XX wieku D.S. Hoffmann w swoim raporcie konkludował, że z Internetu nie da się wyeliminować mowy nienawiści. Uniemożliwia to zdecentralizowana natura tego medium<sup>55</sup>. Ważnym czynnikiem jest też bezustanna transformacja opisywana powyżej. Jediną metodą przeciwdziałania antysemityzmowi wydaje się być sposób zastosowany przez Hoffmana: wyszukiwanie treści obraźliwych i opisywanie ich wraz ze wszystkimi elementami wpływającymi na ich kształt – z pełną świadomością ich hybrydycznej natury.

---

<sup>55</sup> D.S. Hoffman, *op. cit.*