

Gondolat terjedési mechanizmusok és az internetes mémek szerepe a hálózati kultúra alakulásában

Jelige: PEN 986

2015-01-04

Tartalom

1. Bevezető: A gondolatok hálózati mimézise.....	3
2. Az internetes mémek terjedésének elméleti háttere	5
2.1. A gondolatterjedés két koncepciója.....	5
2.2. Gondolati képződmények és a társadalmi reprezentációk kapcsolata az interneten	6
2.3. A memetika	7
2.3.1. A memetika "tudománya"	7
2.3.2. Koevolúció: eltérés az evolúciós pszichológiától.....	8
2.3.3. A memetika kritikája.....	8
2.4. A kultúra járványtana	12
2.5. Az internetes mémek fertőzése	13
3. Az internetes mémek története	14
3.1. A smiley-től lolcat-ig.....	14
3.2. A 4chan rövid története	15
4. Tipizálás	16
4.1. Képek.....	16
4.2. Képregények.....	21
4.3. Videók és animációk.....	22
4.4. Egyéb mém jelenségek.....	22
5. Hálózati ellenkultúra: A 4chan.....	23
5.1. Az anonimitás jelentősége	23
5.2. Viselkedés, nyelvezet, játékok.....	25
5.3. Az Anonymous mozgalom	27
6. Kulturális hatások	29
6.1. Az internetes mémek kommunikációs szerepe.....	29
6.2. Az internetes mémek fertőzésének útja	30
6.3. Sematizálódás.....	32
6.4 Az anonimitás problémája és a globális ideák.....	34
6.5. A mém kultúra	35
Irodalomjegyzék:	38

1. Bevezető: A gondolatok hálózati mimézise

Az "internetes mém" kifejezés hozzávetőlegesen egy évtizede létezik, de csak manapság került szélesebb körben a köztudatba. Pontos definíciója máig nincsen, mivel csak valaminek a megnyilvánulásáról van szó, ami bármi lehet, egy gondolat, jelenség, ami ha széles körben elterjed az interneten, megkapja a "titulust". Valaki megoszt velünk egy sompolygó macskáról készült videót a youtube-on, mosolygunk rajta és mi is továbbküldjük ismerőseinknek. Egy ilyen vicces macskás videónak a nézettsége általában több milliós nagyságrendű. A facebook üzenőfalán színes háttér elő tett állatok látnak el minket humoros jó tanácsokkal, aktuális politikai események szereplőit látjuk újraserkesztett képeken, humoros környezetben, és számtalan hasonló érdekességgel találkozunk a hálózaton nap, mint nap.

De mik is ezek a tartalmak és miért osztják meg őket az emberek? A legfurább tartalmak terjednek el gyakran futótűzként, melyeknek miértje számunkra sokszor teljesen értelmezhetetlen marad. A hálózaton terjedő internetes mémek trendszerűen váltakoznak, de alakítják, és a jövőben talán még inkább meghatározzák az internetes kultúra karakterét. A kultúra gondolatok emberek egymás közti megosztásával alakul ki. Ha egy gondolat jó, az integrálódik a társadalom többi tagjának gondolataiba, és ez meghatározza cselekedeteit. Gondolataink egymás megosztott gondolataiból épülnek fel, utánozzuk azokat, és ez az utánzás sokkal meghatározóbb, mint hinnénk. Gondoljunk csak egy gyalogátkelőre, melynek szélén állva várjuk, hogy a piros lámpa zöldre váltson. A közelben nincsenek járművek, de az út túlsó oldalán látunk egy gyalogost, aki szintén a jelzésre vár hogy átkelhessen. Ez esetben jó eséllyel szabálytisztelők maradunk, de képzeljük el azt az esetet, ha az út két oldalán több ember várakozik, és közülük valaki fogja magát és elindul. Majd néhányan, viselkedése láttán - és mivel nem jön autó - követik, és őket követve még többen, és így tovább. Megvárnánk-e ezek után egymagunk a zöld lámpát?

Az utánzás erejét René Girard Péter apostol példáján mutatja be az Evangéliumokból. "A mimetikus ragály hatása Péternél a leglátványosabb. Jézus iránti szeretete megkérdőjelezhetetlen, őszinte és mély. Ám mikor az apostol Jézus iránti ellenséges közegbe kerül, mégiscsak átveszi környezete érzületeit. Ha a legelső tanítvány, a szikla, amelyre az

egyház épül majd, enged a tömeg nyomásának, akkor hogyan képzelhető el, hogy a Pétert körülvevő átlagemberek képesek volnának ellenállni neki."¹ Az ember viselkedésének és gondolatainak sokkal kevésbé ura, mint ahogy azt gondolná. Vannak, akik egyenesen azt gondolják, hogy a gondolatok, vagyis inkább tőlünk független "információ csomagok" uralkodnak fölöttünk, jobban mondva azoktól független tudat nem is létezik, csak ezen információk fizikai tárhelyeiként funkcionálunk, és ezen információk egyik memóriából másolódnak a másikba. Az internetes mémek pedig a hálózati térben úgy terjednek és másolódnak, mint a vírusok, és mi magunk vagyunk a gazdatestek, átvesszük, megosztjuk őket. A fertőző gondolatok és jelenségek az információs technológia következtében pedig sajátos tartalmakban és formákban manifesztálódnak.

Az információs társadalom korában a hálózati térben eltöltött idő egyre növekszik - mondhatni félig on-line életet élünk, ahol térben és időben egyszerre lehetünk ott bárhol (és ami egyúttal újfajta szorongással is jár, a FOMO, Fear of missing out, azaz a "nem jelenléttől", az eseményekből való kimaradástól való félelemmel). A hálózaton megjelenő kultúra, divatok és trendek az említett tényezők miatt, fertőzőbbek, mint valaha, és mind nagyobb mértékben határozzák meg gondolkodásunkat. Az internet új kommunikációs formái, és a hálózati kultúra alakulásának megértése nélkülözhetetlen, és szakdolgozatomban az internetes mémeket vizsgálom az előbbiekhöz való hozzájárulásuk perspektívájában.

Szakdolgozatom célja, hogy ismertesse a gondolatterjedés, és a kultúra mimézisen alapuló felfogásának elméleteit, valamint hogy rávilágítson az internetes mémek észlelhető sajátosságaira, és bemutassa a hozzájuk kapcsolódó internetes szubkultúrákat, melyek ezen sajátosságok aktív alakítói.

Előljáróban annyit, hogy nincs új a nap alatt, az emberi viselkedés nem változik, csak a technológia, mely az internettel szélesebb lehetőséget kínál az információ és a gondolatok miméziséhez.

¹ René Girard: Látám a sátánt, mint a villámlást lehullani az égből: A kereszténység kritikai apológiája (2013) 35. oldal

2. Az internetes mémek terjedésének elméleti háttere

2.1. A gondolatterjedés két koncepciója

Az internetet az utóbbi tíz évben elárasztották internetes mémek, lépten-nyomon beléjük botlunk, közösségi oldalakon, blogokon, websiteon, portálokon stb. Hogy a az internetes mémek kulturális hatásáról beszélhessünk, mindenekelőtt meg kell vizsgálnunk, hogy milyen viszonyban állnak az egyéni és társas reprezentációk, milyen hatást-visszahatást fejtenek ki egymásra, továbbá át kell tekintenünk azokat az elméleteket, melyek a kulturális elemek megosztásával, terjedésével foglalkoznak, kiváltképp azért, mert ez utóbbi két fogalom kiemelt jelentőséggel bír a vizsgált jelenség tekintetében, mondhatni lényegi elemük.

Két ilyen elmélet, illetve megközelítési mód ismertetése következik. Mindkét esetben a reprezentációk (vagy mémek) megosztása, illetve azok terjedési mechanizmusa a központi kérdés. Az első ilyen átfogó elmélet a kultúra terjedéséről Richard Dawkins nevéhez kötődő memetika. Ennek lényege a darwini elmélet kultúrára való kiterjesztése, mely szerint a genetikai információkhoz hasonlóan léteznek kulturális replikátorok is, melyek szellemi szinten másolódnak, szelektálódnak, illetve mutálódnak. A másik gondolat Dan Sperber nevéhez köthető, aki A kultúra magyarázata c. művében a gondolatok terjedésének járványtani megközelítésének programját írta le.

E két átfogó elmélet, kísérletet tesz a kultúra "evolúciójának", illetve epidemiológiájának ismertetésére. Hiányosságok azonban bőven akadnak, a kritikai visszhangokat a későbbiekben részletesebben kifejtem, de előljáróban annyit, hogy míg Dawkins memetikája meglehetősen határozott (és határozottan determinista), de nincs kézzel fogható tény a bizonyítására, teljes mértékben hipotetikus, egy biológiai analógia marad. Sperber megközelítése is (bevallottan) metaforikus jellegű, de a "járványtani megközelítés" világos keretet biztosít a kultúra terjedési mechanizmusának további vizsgálataihoz. E mechanizmusok megfigyelésére jó terep a világháló, ugyanis a digitális formában materializálódott, nyilvánossá vált reprezentációk torolódnak, fogadásuk, megosztásuk lekövethető (digitális footprintek), az internetes mémek pedig úgy tűnik, szinte teljes mértékben a fenti fertőzéselméletekben leírt módon viselkednek.

2.2. Gondolati képződmények és a társadalmi reprezentációk kapcsolata az interneten

Az interneten fogadott reprezentációk értelmezése egyénenként eltérő lehet, a feldolgozott információ kulturális kontextustól függ (vagy az emberi agyban meglévő mémkomplexektől), így a valóságkonstrukciók is egyénenként eltérőek maradnak. Azonban meddig és milyen mértékben lesznek eltérőek az értelmezések? A globalizáció és az internet térnyerésével, a McLuhan-i "világfalu" létrejöttével beszélhetünk-e majd lényegesen eltérő értelmezésekről? Úgy tűnhet, hogy a világháló által létrejön az a "dolog", melyről Durkheim a társadalmi tények kapcsán beszél. "Az egyéni lelkek csoportosulva egymásba hatolva és egybeolvadva egy lénynek adnak életet, mondjuk pszichikai lénynek, de amely új nembe tartozó pszichikai egységet alkot" (Durkheim 1917: 131-132). Habár a kulturális távolságok csökkenőben vannak, a valóságról alkotott konstrukciók összességét, mint társadalmi tényeket a reprezentációs terjedéséről szóló elméletek nem kezelik valós entitásként. Ahogy Pléh Csaba írja: "Alapvető gondolati mintájuk nem a reprezentációk felett gyakorolt társadalmi ellenőrzés, hanem fordított logika. Maga a társadalmi világ annak révén jön létre, hogy a reprezentációk rendszerek konzervatív terjedési mechanizmusokkal működnek. Ez a lényegében konzervatív, s ugyanakkor a társas integrációt biztosító mechanizmus azonban az ember biológiai természetének része."² "Populáció szintű fizikai entitásról" beszél Csányi Vilmos, aki az ideák elszaporodását - melyben az internet jelentősége óriási - meglehetősen negatívan szemléli, egyfajta dezintegrációs folyamatként.

"A tömegtársadalmakban az ideák versengésével az összehangolás megszűnt. Az idea, mint választható valami jelenik meg, az egyénnek számtalan lehetőség közül kell kiválasztania, elfogadnia azokat az ideákat, amelyek személyiségét meghatározzák, de nincs egy átfogó, senki által nem vitatott idea, ami szelekció alapjául szolgálna. A modern ember elidegenedése, elbizonytalanodása, értékvesztése ezzel magyarázható [...] Az ideafejlődés szétrombolt minden hagyományos, emberi léptékű biológiai kapcsolatokon alapuló csoportszerveződést, a törzset, a klánt, a bandát, a nagycsaládot, a nukleáris családot. Az emberiség ma atomizálva van. Az ideák kiszolgálása, az embergépek építése kapcsolat nélküli, jól szervezhető emberi atomokat kíván. Ezek létrejöttek, és folyik a nagy globális építkezés. Lesz-e értelme a nagy, végső globális reprezentáció tartománynak?"³

² Pléh Csaba: A gondolatok terjedési mechanizmusai: mémek vagy fertőzések, *Replika 40.* (2000): 171. oldal.

³ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007): 232., 237. oldal

2.3. A memetika

2.3.1. A memetika "tudománya"

Bár a mém (mely a legkisebb formáját jelenti a kulturálisan örökölhető információnak) fogalmát Dawkins vitte be sikeresen a köztudatba, a kultúrára alkalmazott evolúcióelmélet már ez előtt körvonalazódni látszott. Herbert Spencer, E. O. Wilson is ez irányzathoz tartoztak valamint az evolúciópszichológus Donald T. Campbell már a 60-as években kulturális replikátorokról beszélt, és bevezette a "mnemon" fogalmát.⁴ Ezzel hasonló értelemben használja Csányi az "ideákat", és azok replikációját.⁵

Azonban a klasszikus evolúciós pszichológiától eltérő elméletet dolgozott ki Richard Dawkins az *Önző Gén* (1976) című könyvében. E szerint a viselkedéseket adó mechanizmusok adaptív volta nem a biológiai lény (a gének) túlélésének szolgálatában áll, hanem ezek az öröklött viselkedések a genetikai háttértől külön állnak, attól függetlenül léteznek és szaporodnak, melyeknek önmaguk (mémek) fennmaradása és replikálódása a cél. Természetesen ezek legtöbbször a faj vagy fajta fennmaradását is elősegítik.⁶

Innen tehát, a biológiai világról a hangsúly a szellemi világra tevődik. Dawkins szerint a biológiai működési mechanizmusokat ki lehet terjeszteni a kultúra világára is. "...Minden élet replikálódó egységek eltérő túlélése révén fejlődik ki".⁷ A földön a biológiai élet replikálódó alapegysége a "gén". A DNS-molekula mellett a mémelmélet paradigmája szerint létezhetnek másfajta replikátorok is, és ezen "élettéren" (a "Föld bolygó") belül egy újfajta evolúciós folyamatnak kellett lezajlania. Az új evolúció a "mémek" evolúciója, az emberi kultúra fejlődése. Alapfeltétele volt a biológiai evolúció folytán kialakult emberi agy, mely "öslevesben" ezen új, önmaguk lemásolására képes egységek jelentek meg. Mivel Dawkins szerint a kultúra alakulása az utánzáson, imitáción alapszik, ahogy a gondolati egységek mechanikusan "másolódnak" agyból-agyba. A mém elnevezés ez által "miméria", mint utánzás és a "gén" ötvözete, valamint hasonlít a francia memória kifejezésre (meme). "A mém lehet egy dallam, egy gondolat, egy jelszó, ruhadivat, edények készítésének, vagy boltívek építésének módja. Éppúgy, ahogy a gének azáltal terjednek el a génkészletben, hogy spermiumok vagy peték révén testből testbe költöznek, a mémek úgy terjednek a

⁴ Alister McGrath: Dawkins Istene (2008) 148-149. oldal

⁵ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007)

⁶ Mérő László - Memetika - blöff vagy új tudomány? (2004)

⁷ Richard Dawkins: Az Önző gén (XI.)

mémkészletben, hogy agyból agyba költöznek egy olyan folyamat révén, melyet tág értelemben utánczásnak nevezhetünk."⁸.

2.3.2. Koevolúció: eltérés az evolúciós pszichológiától

Dawkins a mémek bevezetésével az univerzális darwinizmus elméletét fekteti le. Láthatjuk, hogy két eltérő evolúciós folyamat működik egymással párhuzamosan, de két eltérő erőforrásért versengő replikátorral. Míg az egyik táplálékért és területért, addig a másik figyelemért és imitációért⁹, vagy "reprezentációs kapacitásért", ahogy azt Csányi Vilmos írja az ideák kapcsán.¹⁰ Az általánosított darwinizmus között és a szintén darwinista evolúciós pszichológia között itt is lényegi eltérés mutatkozik. Ezzel kapcsolatban Mérő László azt a megállapítást teszi, hogy "koevolúcióról" beszélhetünk, azaz egy olyan folyamatról, ahol több különböző evolúciós folyamatról van szó. A replikátorok az erőforrásokért való küzdelemben egymással kölcsönhatásban vannak, "megváltoztatják a verseny feltételeit egymás számára"¹¹. Ebben az egymásra hatásban a gének képesek mémeket létrehozni, de ez fordítva is igaz. Mérő szemléletes példájában egy olyan génről beszél, mely hordozóját remek squash játékosá teszi, azonban amíg ez a játék nincs kitalálva, addig a gén nem létezik, csak mint egy nukleinsav-szekvencia, nincs fenotipusos manifesztációja, nem is hat rá természetes szelekció. Ha azonban a squash játék mémje elterjed, akkor a jó squash játékosok szelekciós előnybe kerülnek, az említett nukleinsav-szekvenciák génné válnak.¹²

2.3.3. A memetika kritikája

Miben járul hozzá a memetika a kultúra megértéséhez? Mik azok a kérdések, amikre az új megközelítés által választ kaphatunk? És a legfontosabb: mennyire megalapozott, mennyire tartható a dawkinsi paradigma. Ami biztos, hogy még eddig senkinek sem sikerült lokalizálnia, megfigyelnie a mémeket, empirikusan nem megragadható entitásokról van szó, tehát létezésük merőben hipotetikus.

⁸ Richard Dawkins: Az Önző gén (XI.)

⁹ Mérő László - Memetika - blöff vagy új tudomány? (2004)

¹⁰ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007): 232. oldal

¹¹ Mérő László - Memetika - blöff vagy új tudomány? (2004)

¹² Mérő László - Memetika - blöff vagy új tudomány? (2004)

Mérő a memetika elméleti modelljét hasznosnak tekinti, mert fontos összefüggésekre deríthetnek fényt (ennek példája a kohászat fejlődése az amúgy téves flogisztron-elmélet kapcsán), valamint segítségével olyan kérdésekre kaphatjuk meg a választ, melyek a klasszikus evolúciós pszichológia keretei közt megválaszolatlanok maradtak például "miért gondolkodik folyamatosan az ember", hogyan lehetséges az altruizmus, az örökbefogadás (ez utóbbira a válasz: hogy a mémek öröklődhessenek). Míg az evolúciós pszichológia szerint problémás, hogy az információs kor küszöbén álló ember a kőkorszakban kialakult agyával hogyan boldogul majd, addig a memetika meglehetősen pozitív választ ad: a kőkorszakban kialakult agyunk már akkor kész volt az információs társadalomra, azonban a mémek evolúciója csak akkortájt volt kibontakozóban.¹³

A kérdés kapcsán mások (és ők vannak többségben) kritikusabbak. Amíg Mérő hipotetikus elméletek hasznossága mellett érvel, addig Alister McGrath veszedelmesen félrevezető analógiákról beszél. Példának a hang és a fény terjedésének XIX. századi analóg értelmezését említi, melyben úgy vélték, hogy a fénynél is, mint a hang esetében, léteznie kell egy "vezető" közegnek, így elméleti síkon feltalálták az "étert" (mindkettőnél tudták, hogy hullámok formájában terjed, azonban amíg a hang esetében szükség van egy közegre, a fénynél viszont - mint később kiderül - nincs). Másik példa a kvantumelmélet, mely jól szemlélteti, hogy egy tudományos elméletben milyen problémát okozhat az analógiák nem megfelelő használata.¹⁴

Mannhardt András pszichológus "A kultúra elavulása" című könyvében a memetikát "zsákutcának" tekinti, és pontról-pontra levezeti, hogy a mémelmélet miként bukik el evolúciós elméletként. Az evolúció feltételei az önmásolásra képes dolgok léte, spontán variációképződés az utódgenerációkban és az egyedek szaporodását befolyásoló természetes szelekció. Az evolúció egyenes ágú leszármazási ágakat feltételez, a szerző ezzel szemben úgy gondolja, hogy alkothatunk új mémeket, ezáltal szakadások vannak a leszármazási sorokban. Például ha a Mona Lisát tekinthetjük mémnek, melynek valójában nincs azt megelőző mémje, akkor azt mindenképp teremtettnak kell tekintenünk, nem pedig valami előző dolog másolatának. A másik probléma a mutációk kérdése, ez ugyanis az evolúcióban véletlenszerű. A memetika lelkes híve, Daniel Dennett, és maga Dawkins is elismeri, hogy a mémeknél bekövetkező mutáció nagy része irányított mutáció (pl. egy elmélet nem számtalan véletlenszerű mém összessége, hanem az agy válogatása a mémek

¹³ Mérő László - Memetika - blöff vagy új tudomány? (2004)

¹⁴ Alister McGrath: Dawkins Istene (2008) 164-165. oldal

közt, melyek nem véletlenszerű végtermékké állnak össze). Harmadszorra pedig a természetes szelekció kritériuma sem érvényesül, ugyanis előfordulhat, hogy valami "...külső" akarat valamilyen *cél*nek megfelelően kiválogatja azokat a mémeket, melyeknek sokasodniuk kell". Erre kézenfekvő példa a tömegkommunikáció vagy a közoktatás.¹⁵ Ezek után látható, hogy a mémek kapcsán nem beszélhetünk komolyan evolúcióról, csak valami olyan dolgokról, mely azzal hasonlóságokat mutat.

A memetika legnagyobb problémáját már említettem, mégpedig, hogy teljesen hipotetikus. Dawkins elméletével magyarázni próbálja az élet egy olyan területét, ami szintén nem "kézzelfogható", mégpedig a vallásokat. Harcos ateistaként az Isten-mémet vírusként terjedő kórnak tekinti, és központi helyet kap a memetika lényegének magyarázatában. A vallási "téveszme" szerinte azért olyan tartós, mert "nagy lélektani vonzereje van". Azonban a magyarázathoz használt elmélet sem konkrétabb tárgyánál. Ahogy Alister MacGrath írja: "Dawkins ugyanúgy beszél a mémekről, mint a hívők Istenről - láthatatlan, igazolhatatlan posztulátumnak tekinti őket, amelyek segítenek megmagyarázni egyes tapasztalati tényeket, ám végső soron a tapasztalati vizsgálat hatókörén kívül fekszenek"¹⁶

Richard Dawkins (ateista, darwinista) biológus, elméletével kapcsolatban erősen fennáll a provincializmus gyanúja, hogy a szakterületén szerzett tudás alapján magyarázatokat kíván adni az élet egyéb területeinek működésére is. A memetika talán amiatt is olyan "népszerű", mert kiváltképp provokatív, mechanikus és determinista. A mémek felett ugyanis az egyénnek nem lehet kontrollja, az elmélet kizárja a teoretikus gondolkodást, a szelektálást, a mérlegelést, a belátásra való készséget, ugyanis ez a biológiai rendszerünk (és a gondolatvírusok) mellett feltételezne egy szubjektív "ént", mely a memetika *híveinek* világnézetébe aligha illeszkedne. A dawkinsi elmélet körüli viták mögött úgy tűnik "az ember teremtmény-e vagy sem", "idealista vagy materialista", "szabad akarat kontra determinizmus" jellegű ellentétek húzódnak.

Ennek szemléltetésére összevetném Richard Dawkins "mémkomplex" teóriáját és Susan Blackmore nézetét a szabad akarat kérdéséről. Az utóbbi kérdést a szerző egy oldalon, elintézi, körülbelül azzal, hogy a memetika már eleve bizonyíték arra, hogy nincs szabad akarat. Lássuk mit is mond Dawkins a mémkomplexekről. Azt, hogy hasonlóan a génkomplexekhez, egymást kölcsönösen támogató mémek halmaza, összjátéka. Dawkins

¹⁵ Mannhardt András: A kultúra elavulása (2004)

¹⁶ Alister McGrath: Dawkins Istene (2008) 160. oldal

véleménye szerint a keresztény hit eszméjének magas túlélési értéke egyrészt "nagy lélektani vonzerejéből" fakad, másrészt abból, hogy alkotóelemei egymást erősítik, mint magát az Isten-mémet az egyház rítusai, zenéje, művészete, "a pokol tüzének eszméje", és így tovább. Ezt a nézetet osztja Susan Blackmore is. Elutasítja viszont, hogy létezhet tudat és szabad akarat, mert az feltételezne egy olyan "ént", mely a test, és az agy sejthalmazától független. Emellett azt is írja, hogy "minél több mémet birtoklunk, annál okosabb tetteket hajthatunk végre, és annál szélesebbre tágulhat cselekvési körünk."¹⁷ Ez által döntéseinket is a bennünk kavargó mémek határozzák meg. Dawkins gondolatát követve mondhatnánk, hogy Blackmore szabad akaratról alkotott nézetét is meglévő mémjei alakítják, melyben a memetika is erős kötőanyagként szolgál. Úgy tűnhet az elmélet *önmagára hivatkozva ad magyarázatot* a kérdésre. Nem csak az egymást kiegészítő és támogató mémek összjátéka, hogy a determinizmus téveszméjét higgye? Lehet, de a determinizmus nem lehet arra determinálva, hogy hamis legyen. Tehát e szerint dolgok igazságának hordozói önmagukban a mémek, teoretikus gondolkodástól és belátástól függetlenek, mert ezek nem létezhetnek. Így a valóságról alkotott nézeteink igazsága is szerencsés véletlen, igaz és hamis mémek versengésének eredménye. Susan Blackmore gépezetét tehát olyan jó ütemben szállták meg a mémek (Dawkins könyve által irányított gondolati vírusokkal együtt), hogy magáról a determinizmusról egy olyan tökéletes formáció alakult ki benne, mely az igazság fényében ragyog.

További kérdés merül fel az említett Isten-mémre adott magyarázattal kapcsolatban. Dawkins meggyőződéses ateistaként e példát választotta a mémek vírusokhoz hasonló terjedésének szemléltetéséhez. Azonban Alister McGrath figyelmét nem kerülte el az a tény, hogy maga az ateizmus maga is egyfajta hit, tehát Dawkins modellje szerint azt is *memetikai jelenségnek* kell, hogy tekintsük, tehát önnön meggyőződése is mémek hatására alakult ki. Ahogy Alister írja: "Akárhogy is, minden egyes érv, amelyet Dawkins az "Isten az elme vírusa" elgondolás mellett felsorakoztat, megfordítható, és felhasználható az övével ellentétes »az ateizmus az elme vírusa« elgondolás alátámasztására."¹⁸ Dawkins felvilágosodás óta létező "mémkomplexénél" az Isten-mém jóval régebbi, bár ő maga ezen tényt feltételezhetően a mémek evolúciójának pozitív hozadékának tartaná. Tehát ismét ugyan abba a problémába botlunk, hogy mitől "jó" vagy "igaz" egy mém, mitől tartjuk saját, mémek által véletlenszerűen konstruált vélekedéseinket univerzális érvényűnek, míg másokét nem? Ezek

¹⁷ Susan Blackmore: A mém-gépezet (2001) 330. oldal

¹⁸ Alister McGrath: Dawkins Istene (2008) 172. oldal

szerint - hogy a teória materialista érvelésének határain belül maradjuk - ha bizonyos karakterű mémek kerülnek túlsúlyba bennünk, akkor azokat, és hozzájuk hasonlóakat tekintjük "jónak" (mely *szubjektív értékrendszerünket* tükrözi), az azzal nem összeegyeztethető mémeket "rossznak".

2.4. A kultúra járványtana

Míg Durkheim bírálta azt a felfogást, mely szerint a társadalmi jelenségek az egyén pszichikumából levezethetők (szerinte a társadalmi jelenségek okát az azt megelőző társadalmi tényekben kell keresni), addig Dan Sperber kulturális fertőzéselméletének szempontjából a társadalmi jelenség, mint "dolog", entitás irreleváns. "Az epidemiológiai analógiával azt szeretném sugallni, hogy a pszichológia szükséges, de nem elégséges a kulturális jelenségek jellemzésére. A kulturális jelenségek a pszichológiai jelenségek ökológiai mintázatai. Nem egy autonóm valóságszintre tartoznak, ahogy azt az antiredukcionista hirdetné: nem is tartoznak pusztán a pszichológiára, ahogy a redukcionista hirdetné."¹⁹ Nézete szerint a reprezentációk három mozzanat között teremtenek kapcsolatot. Az első, ami reprezentál, a második, amit reprezentál, és a harmadik, a reprezentáció felhasználója között. A negyedik mozzanat lehet az, mikor a reprezentáció létrehozója eltér a felhasználójától. Léteznek belső, mentális reprezentációk, emlékek, vélekedések, szándékok. Ez esetben a reprezentáció létrehozója és felhasználója ugyanaz a személy. A használó környezetében lévő reprezentációk (például ez a szakdolgozat) nyilvános reprezentációk. Ezek általában az egymástól elkülönült létrehozó és felhasználó közötti kommunikáció eszközei. A nyilvános reprezentációnak több felhasználója lehet, a mentálisnak csak egy. A reprezentációk közt cserefolyamat alakul ki, a mentális reprezentációk nyilvánossá válnak, társadalmi reprezentációkká, melyek egyéni szinten mentális reprezentációkká állnak össze.²⁰

Sperber elgondolása szerint az emberi elme ugyanúgy érzékeny a kulturális reprezentációkra, ahogyan az emberi szervezet a betegségekre. A reprezentációk többé vagy kevésbé lehetnek kulturálisak. Ha a kultúráról beszélünk, valamifajta széles körben megosztott, hosszan tartó reprezentációra gondolunk. Sperber szerint azonban nincs olyan küszöb, mely mentén élesen elválasztható volna a kulturális és egyéni reprezentáció. Ezen túl a reprezentációk különböző

¹⁹ Dan Sperber: A kultúra magyarázata (2001) 87. oldal

²⁰ Dan Sperber: A kultúra magyarázata (2001) 51. 53-54. oldal

módon lehetnek kulturálisak, lehetnek lassan terjedő, tartósabb reprezentációk, mint a hagyományok, ezeket hasonlítja "endémiákhoz", valamint vannak gyorsan terjedő, kevésbé tartós reprezentációk, melyek a modern kor divatjaira jellemzők (és az internetes mémekre), ezek hasonlítanak leginkább a járványokhoz.²¹ Az, hogy mely információ lesz megosztott, leginkább attól függ, hogy "összeegyeztethető-e, jól illeszkedik-e az emberi kognitív szerveződéssel"²², tehát, hogy mennyire releváns (a memetika területén ezt neveznék az agyban tárolt mémeknek, mémkomplexeknek). A fertőző betegségek átadásánál, replikációjuknál a vírusokban vagy baktériumokban ritkán fordul elő mutáció. Dawkins is elismeri, hogy kulturális téren a replikáció valószínű "pontatlanabb", mint a genetikában. Sperber úgy látja, a reprezentációk átadásának folyamata egyben mindig "átalakítás" folyamata is. Ugyanis a fertőzés elmélet számol a kognitív tényezőkkel is (melyek egy része az ember egyetemes felépítéséhez tartozik)²³, a reprezentációk értelmezésével (reprezentációk reprezentációja), mely a mentálistól terjedhet a nyilvánosig, a nyilvános reprezentációktól a mentálisig.

Sperber hangsúlyozza, hogy a kulturális epidemiológia egy analógia, mely arra utal hogy amíg van egy járványtani megközelítés, addig nincs általános járványtani elmélet, mert a különböző betegségek is (malária, tüdőrák) mind-mind másfajta jellegűek, és másfajta magyarázatot és megoldást igényelnek. A helyzet hasonló kulturális téren is: "Mindegyik betegségnek alkalmi elméletre van szükség, s bár az analógiák gyakoriak és sok mindet segítenek, nincs elvi korlátja annak, hogy különböző esetek mennyire térhetnek el egymástól. Hasonló módon, az általános kultúraelmélet is félrevezető. A különböző kulturális jelenségek - mondjuk a temetési szertartások, mítoszok, a fazekasság és a színosztályozás - igen eltérő magyarázati modellek alá esnek."²⁴ A kérdés az, hogy e tág megközelítés mennyiben segíti a kultúra megértését, ha azon belül más-más alkalmi elméletekre van szükség.

2.5. Az internetes mémek fertőzése

A internetes tér egy óriási tárhely, ahová nyilvános reprezentációk (mémek) kerülnek fel, "lebegnek", és csak arra várnak hogy megfertőzzék a felhasználók neuronjait, vagy feldolgozzák őket belső mentális reprezentációvá. Az internetes mémek legtöbb esetben

²¹ Dan Sperber: A kultúra magyarázata (2001) 84. oldal

²² Dan Sperber: A kultúra magyarázata (2001) 194. oldal

²³ Pléh Csaba: A gondolatok terjedési mechanizmusai: mémek vagy fertőzések, *Replika* 40. (2000): 177. oldal.

²⁴ Dan Sperber: A kultúra magyarázata (2001) 87. oldal

szórakoztatóak, illetve olyan kulturális tartalmakat közvetítenek, melyek divatok és a bulvár tárgykörébe tartoznak. Ezen tartalmak feldolgozásánál csak a kevésbé aktív a kognitív folyamatokban résztvevő "szűrő" funkció (már ha létezik ilyen egyáltalán). Az internetes mémek továbbküldéséhez elegendő egy "direct link" átmásolása, de újabban ez sem szükséges, mivel az új funkciókkal egy kattintással lehetőség van már a tartalom blogokon és közösségi oldalakon történő megosztására. Ilyen oldalról nézve, az említett elméletek közti különbségek elhanyagolhatóak. Az internetes mémek terjedésének tanulmányozására a memetika épp' úgy alkalmazható, mint a kulturális epidemiológiánál, mivel ezen tartalmak hasonlóan viselkednek, mint Dan Sperber által példaként hozott megosztós "lánclevelek", csak esetükben nem valamiféle büntetéstől tartunk, vagy bízunk abban, hogy valóban meggazdagszunk, hanem kikapcsolódás, szórakozás és mások szórakoztatása céljából osztjuk meg, hogy velünk ne vessenek (és "begyűjtsük a likeokat"), illetve hogy a visszajelzésekkel önképünket megerősítsék.

3. Az internetes mémek története

3.1. A smiley-től lolcat-ig

Az internetes mém tartalmilag az eredeti mém jelentéséhez képest leszűkülte. Amíg a mém magában foglalt minden szociális emberi megnyilvánulást, addig az internetes mém - bár ugyanúgy terjedő gondolatokat takar, és a replikációk száma teszi őket azzá, amik - lehet egy videó, kép, dal, website, egy vicc, egy trend, bármilyen kisebb "információ csomag", mely a hálózati térben szóródik szét. A fogalom 1998 körül újságírói zsargonná lett, melyet akkoriban az internetről származó pop-kultúrához (e-mailes hoaxok, "celebek") kötődő tartalmakra értették. Magyarországon ez idő tájt CD-ken vagy merevlemezeiről áttöltve (az internetes kapcsolat hiánya, vagy annak sebességének korlátai miatt on-line még nem terjedhettek) keringtek már olyan tartalmak, melyeket a mai értelmében internetes mémnek tekinthetnénk. Ilyenek voltak az 1989-ben felvett Szalacsi Sándor, kocsordi lakos, és atombunkeréről készült felvétel, vagy az 1992-ben középiskolások által VHS kazettára felvett Dallas "újrászinkronizálások".

Bár a kifejezés, mint láttuk, már a 90-es évek végén született, már a 80-as években léteztek emotikonok, melyek bizonyos értelemben internetes elő-mémeknek tekinthetők. Használatuk rendkívül gyorsan elterjedt, variációik egyre komplexebbé váltak, értelmezésük gyakran már magyarázatra szorult. A mai értelemben vett internetes mémek megjelenéséhez azonban az internet sebességének növekedésére, az internetes felületek interaktivitásának fejlődésére (Web2), a különböző grafikai (vagy videó kezelő) programok szélesebb körben elterjedtebb ismeretére volt szükség, így az Adobe Photoshop, vagy legalább az Windows "Paint" programjára.

3.2. A 4chan rövid története

Az internetes mémek elszaporodásában a 4chan nevű oldalnak nagy szerepe volt. Elődje a japán 2channel, mely máig nagy népszerűségnek örvend. Lényegi eleme az anonimitás. Cole Stryker szerint az oldal sikerességének alapja a japán viselkedéskultúra sajátosságaival való szembehelyezkedés lehetősége, az anonimitás nyújtotta nyílt beszédmód, és érzelmek kifejezésre juttatása.²⁵ 2001-ben indult el a Futaba Channel, azaz a "2chan", ami anime és manga központú szubkultúrává fejlődött. Fő témái a mindennapi problémák, sport, étel és pornó. az oldal imageboard", képek beillesztésére alkalmas fórum. 1999-ben Richard "Lowtax" Kyanka indította el a Something Awful című viccoldalt, mely blogokat, fórumokat foglal magában és általában a pop-kultúrára reflektál.

A 4chan egy "imageboard", melyet 2003 októberében az akkor 15 éves Chris Poole (nickneven: "moot") indított, a 2chan-hoz hasonlóan manga és anime tematikában. Bár az oldal hamar túlnőtte magát, vonásaiban még mindig hordozza a japán anime jegyeket. Az 53 tematikus weblapot tartalmazó oldal központja a hírhedt /b/, mely valódi mém gyárnak tekinthető, fiatal hackerek otthona, mely környezet jelentős szubkultúrává vált. A /b/ volt a szülőhelye az Anonymous nevű "haktivista" csoportnak, akik több alkalommal kormányzati, vallással kapcsolatos oldalak, illetve multinacionális cégek honlapjait bénították meg összehangolt támadásaikkal. Maga a /b/ kulturális környezete volt az, ami elsődleges "tenyészhelyül" szolgált az internetes mémeknek, és ezek tipikus vonásait kialakította, mely vonások a csoport gondolkodásmódját, világnézetét tükrözik mindmáig. Egy ad hoc példával szemlélítve: rengeteg vicces macskás internetes mém kering az interneten. A téma úgy tűnik kimeríthetetlen. A cicás mém-jelenség (lolcat) népszerűsége köthető a 4chan-on 2006-ban

²⁵ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 131-132. oldal

tradícióvá vált "Caturday-el", azaz a szombati nappal, mikor a /b/ csoport felhasználói tömegével posztolták a mókás macska mémeket.

A 4chan természetesen nem lehet egyedüli "kreatív műhelynek" tekinteni, ahonnan a kikerült tartalmak közösségi oldalakra, blogokra, mémgyűjtő helyekre kerülnek, bár ez az irány még mindig jelentős (a /b/ oldal számára kifejezetten ellenszenvesek az egyéb jelentősebb "mémgyűjtő" oldalak, mert állításuk szerint ellopják az ötleteiket, amiket aztán vízzel látnak el). Blogokra, egyéb nagyobb internetes mémeket gyűjtő oldalakra (9gag, cheeseburger) ugyan úgy felkerülnek eredeti tartalmak. Ma már egyes hírportáloknál is bevett szokás, hogy egyes politikai/közéleti eseményről készült "mémgyanús" képeknek a remixeit várják az olvasóktól, így mondhatni az internetes mémek remixei már nem köthetők többé szorosan az innovatív felhasználók exkluzív köréhez, hanem az átlagos internetezők is egy gyors photoshop munkával előállíthatnak egy-egy internetes mémet. Ettől függetlenül a 4chan kultúrája az, mely leginkább megszabja az internetes mémek trendjének irányvonalát.

4. Tipizálás

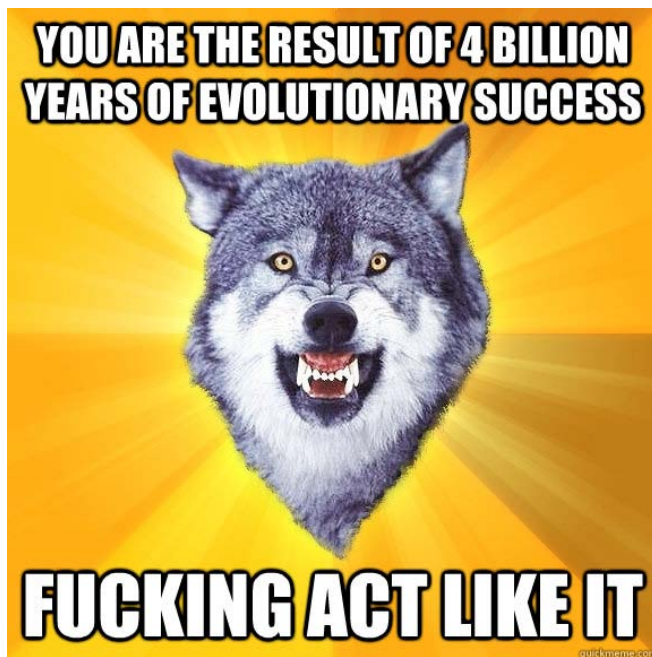
A hálózaton minden olyan "játékos" tartalom, amely járványként terjed, mémnek tekinthető, annak lehetséges megjelenítési formáitól függetlenül. Lehet egy egyszerű hirdetés is, vagy annak bizonyos része, egy mondat, egy képkocka, amely aztán valami oknál fogva (humor, abszurditás, stb.) bekerül az internetes kultúrába, és a mém erősségétől függően elterjed, mutálódik (remixek, mashupok). Így tehát az internetes mémek bármilyen formában megjelenhetnek, legyen az szöveg, kép, videó, animáció, hang és ezek keverékei.

4.1. Képek

Az internetes mémek fajtái közül a képek a leginkább széles körben elterjedtek, vélhetően amiatt, mert a kép megértésénél nem ütközünk nyelvi különbségekből adódó problémákba, habár a képeken a legtöbb esetben szöveget is elhelyeznek, mely arra reflektál, kontrasztban

áll vele, vagy kiegészíti. Az internetes mém elterjedésének azonban gátja a nyelv, ennél fogva - mint az egyéb más típusú mémeknél is - az internetes képeken található szöveg többnyire angol. Az adott nem angol nyelvi területnek is megvannak a maguk mémgyűjtő oldalaik, és ezek jellemzően a nagyobb (9gag) mémgyűjtőkről másolják le a tartalmakat, és írják át a szövegeket az eredetiről a saját nyelvükre, így válik hozzáférhetővé, az angol nyelvet nem beszélők, és a mém-kultúrában járatlanok számára is az internetes mém. Az internetes mémek nemzetközi forgalmára egyébként jellemző, hogy külön a leírt (angol) szövegek helyesírási hibáiból is állandósult szófordulatok, kifejezések szilárdulnak meg, terjednek el memetikusan.

A kép, vagy kép és szöveg formátumú (multimodális) mémek rendkívül változékonyak, megjelenésük gyakran pop szürrealizmus jegyeit mutatják. Az internetes mém képek legtöbbször internetről "halászott" képekből összerakott montázs munkák, de a saját, kézzel vagy digitálisan megrajzolt tartalmak is előfordulnak. Habár bármilyen képből lehet internetes mém, kialakultak bizonyos sablon képek, melyek önmagukban konvención alapuló jelentéssel bírnak. Az ezeken elhelyezett szövegek variálásával válik a tartalom újra és újra a mém-kép kontextusának megfelelően ugyan annak a típusos internetes mémnek a megújult variációjává. Ezek a sablonok igen erős mémeknek, vagy vírusoknak tekinthetők, melyek a folyamatos mutációk révén tartják fenn magukat, akár évekig is. Minél szimplábbak, annál tartósabbak. Szinte minden sikeres mém formailag rendkívül egyszerű. Ezek általában meglehetősen szürreálisak, a portrék/képek nem egyenlők önmagukkal, az csak magát a kontextust adja meg, valójában az üzenet a lényeg. Az ilyen sablon mémekre példa az "Advice Animals", melynek egyik legkorábbi típusa a buzdító "Courage Wolf" **(1. ábra)**, mely egy színes háttérre vágott vicsorgó farkast ábrázol. A kép fölé vagy alá szokás a szöveget elhelyezni.



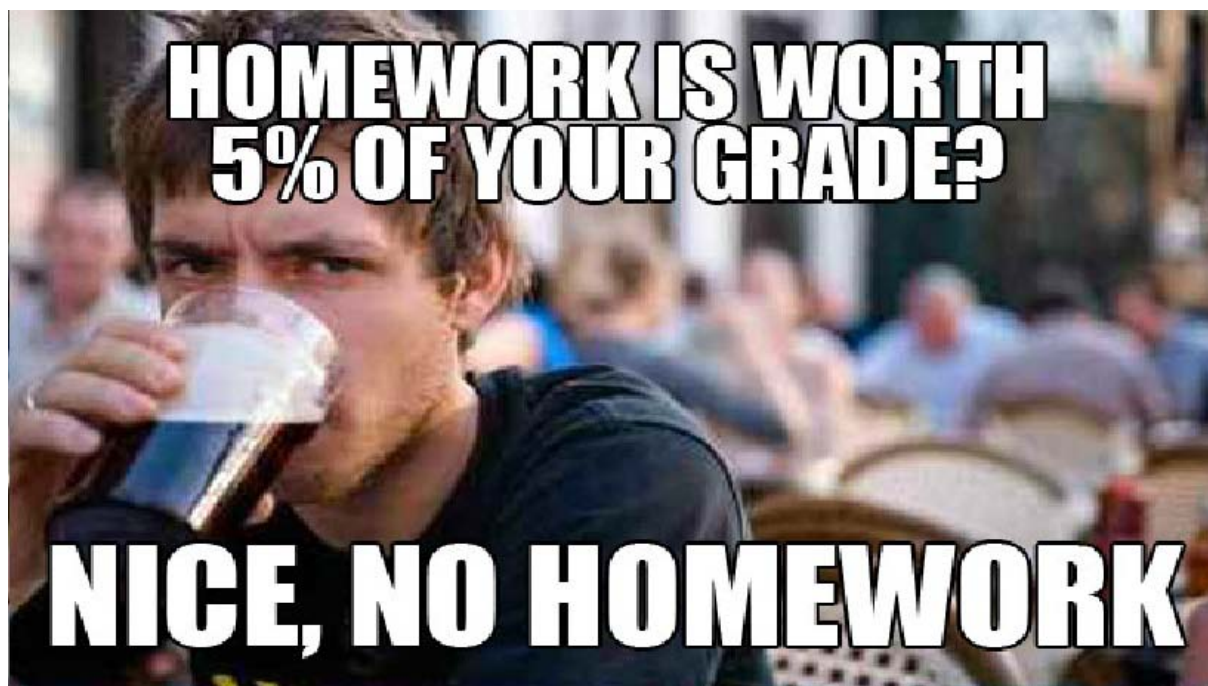
1. ábra: Courage Wolf

Más példa a "Foul Bachelor Frog" (2. ábra), mely a lusta, inaktív egyedülálló ember sztereotípiája.



2. ábra: Foul Bachelor Frog

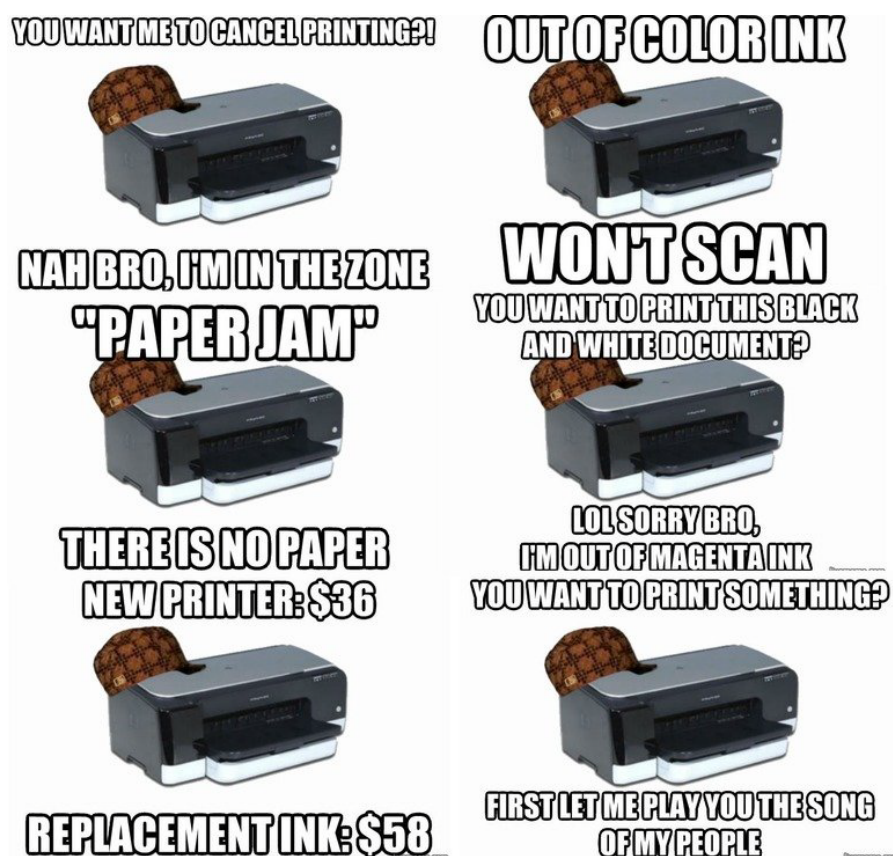
Az Advice Animals típusú mémek fejlődésük következtében már nem csak kizárólag állatok képeivel jelennek meg. Jó példa erre a "Lazy College Senior" (3. ábra), amely az alulmotivált, kiégett, végzős egyetemistát, és jellemző viselkedését mintázza.



3. ábra: Lazy College Senior

Ezek természetesen csak kiragadott példák, számtalan variációja létezik a kép alapú mémeknek, de látni kell, hogy ezeken belül is trendek vannak, és attól függően, hogy milyen szignifikáns mém fajtáról van szó, annál hosszabb a kifutási idejük, illetve minél kevésbé integrált egy réteg a mém kultúrába, annál nehezebben tudnak "lépést tartani" az új trendekkel. Amíg a Facebook oldalon még bőven találkozhatunk egy "Anti-Joke Chicken" mém poszttal, addig az innovátorok oldalain (4chan /b/, Reddit) már biztosan nem fogunk vele összefutni, mivel ott évekkel ezelőtt volt az divat. A kép mémekre jellemző mutáció, mikor egy megelőző képre reflektál egy újabb mém. Ezek gyakorlatilag kommentek, kiegészítések. Ekkor a képen belül a felső részen látható az eredeti mém (esetenként az is már módosítva), alatta pedig felirattal, vagy képpel, vagy mindkettővel kiegészítés látható. Nem ritka, hogy még a kiegészített mémre is válasz érkezik, így már hármas tagolású mémként, és így tovább. A képek a legváltozékonyabbak, és a leggyorsabban mutálódó mémek, és valószínűleg ezeknek a megértése feltételez a legtöbb esetben előzetes tudást. Tudni kell a

sablon mémek értelmét, a struktúrát, hogy azzal összhangban tudjuk értelmezni a rajta lévő szöveget. Továbbá bizonyos mém egész kis részlete - beillesztve egy adott képbe - is külön mémként visszaülthet egy előzetes jelentésre. Például egy olyan kép, ahol egy nyomtató látható (4. ábra), aminek a tetejére egy barna "fullcap" sapka van bevágva, önmagában érthetetlen a mémek világában járatlanok számára. Azonban ha rendelkezünk azzal az előismerettel, hogy a barna sapka egy "Scumbag Steve" nevű általánosan használt mémről van (ő a tipikus rosszindulatú srácot szimbolizálja, jobban mondva maga a sapka reprezentál egy sztereotípiát bizonyos emberekről, akik körében ez a viselet elterjedt), akkor már, megértjük, hogy a mém miért lett ellátva azzal a szöveggel hogy: "Nyomtatni akarsz? Kifogyott a patron. Véletlen nyomtatsz és leállítanád? Hiába nyomkodod a kikapcsolás gombot, akkor is folytatom."



4. ábra: „Scumbag” nyomtató

4.2. Képregények

Külön említést érdemelnek a pár kockás képregények, melyek bizonyos fajtái a legrégebbi internetes mémekhez tartoznak. A legelterjedtebb minden bizonnyal a "rage comics" (5. ábra), melynek 2008 óta töretlen a népszerűsége.²⁶ Természetesen az eredetije ennek is a 4chan /b/ oldalon jelent meg, egy négy kockából álló képregényben, Windows Paint programmal elnagyoltan megrajzolva.



5. ábra: Korai rage comics mém

A mémnek óriási sikere lett, miután 2009-ben a Reddit elindította a FUUUUUU oldalt, ahol a felhasználók saját rajzolt karaktereiket tölthették fel, ami által a variációk száma is megsokszorozódott, így azóta rengeteg rage comics képregény született különböző "idegesítő" szituációk szemléltetésére. Itt is külön érdemes megemlíteni, hogy ezen a divatos mémen belül a felhasznált és standardizált rajzok (melyek különféle gesztusokat ábrázolnak)

²⁶ <http://knowyourmeme.com/>

szintén trend szerűen váltakoznak, aktuális népszerűségük szerint. A rage comics sablon gesztusait gyakran használják fel más mémekre való reakció memként.

A másik említésre érdemes képregény-mém a Cyanide & Happiness, melyet a szerzők 2004-től publikálnak saját (explosm.net) oldalukon. A Flash programmal megrajzolt történetek szereplői leegyszerűsített, karakter nélküli (csak a pólójuk színe különbözik), legtöbbször teljesen irracionálisan cselekvő emberek, akikkel nonszensz és humoros dolgok történnek olyan, amúgy "vitatott" témák kapcsán, mint az abortusz, öngyilkosság, AIDS, alkoholizmus, gyilkosság, erőszaktevés, terrorizmus, stb.²⁷

4.3. Videók és animációk

Az internetes mémeket gyűjtő oldalakon túlnyomó többségben képekkel találkozhattunk, de az utóbbi időben egyre gyakoribbak a GIF formátumú rövid videó részletek. A videó megosztókon, mint a youtube, rengeteg a memként számon tartott tartalom kering. A milliós nézettségű, fura dolgokat művelő macskákról készült felvételek kivétel nélkül a mém kultúra részeit alkotják. Tipikus videó alapú internetes mém a "diétás kólába dobott mentos" (melyek kémiai reakcióba lépnek egymással és a kóla szökőkútszerűen fröcsköl ki a flakonból). A krími válság után internetes mém lett Natalia Poklonskaya, akit 2014. március 11-én A Krími Köztársaság főügyészeként neveztek ki, és a hírekben közölt sajtókonferencián adott beszéde után (valószínű attraktív megjelenése miatt) az internet megtelt a róla készült internetes mémekkel és manga rajzokkal. A videók esetében is gyakoriak a remixek (ezek száma általában arányban van az alap mém nézettségének számával). Rengeteg zene újrafeldolgozása készült a "double rainbownak", amely youtube-ra feltöltött videón valaki (vagyis ez a valaki Paul Vasquez, mivel bizonyos értelemben sztár az interneten) gyermeki lelkesedéssel kommentálja a felvételen látható dupla szivárvány jelenséget.

4.4. Egyéb mém jelenségek

Az fentiekben felsorolt különféle, formákban megnyilvánult internetes mémeken túl léteznek "kevert műfajúak", ami akár az említett rage comics-ból vagy Cyanide & Happiness képregényből készített animációk, vagy egy dal és klipje (Psy: Gangnam Style, Rebecca Black: Friday). Lehetnek klasszikus szóbeli humor (jellemzően széles körben elterjedt, pop-

²⁷ http://cyanideandhappiness.wikia.com/wiki/Cyanide_and_Happiness_Wiki

kulturális jelenségen alapuló) írott megfelelői, mint például a Chuck Norris viccek. Vírusszerű terjedésük szerint internetes mémnek tekinthetők az e-mailen és a közösségi oldalakon terjedő körlevelek és "spam"-ek, valamint a különféle hoaxok, vagyis a szenzációs, de hamis hírek. Itt érdekes azonban megjegyezni, hogy az "internetes mém" nem biztos, hogy a Dawkinsi értelemben vett (gondolatok, melyek agyról-agyra terjednek, ez esetben az internet közvetítésével) meghatározás alapján kellene definiálni, mivel ez olyan tág értelmezést adna, melyben minden interneten megtalálható adat beleférne. Persze nehéz meghúzni a határt, hogy még mi számít internetes mémnek, és mi nem. Úgy tűnik, hogy van néhány kritérium, melynek meg kell felelniük, a hatás, a játékoság, egyszerűség, terjedés, mely utóbbi a leglényegesebb, és amely "erejét" a többi összetevőből meríti. "Na, ebből is mém lesz!", mondhatták sokan, mikor Mario Balotelli a 2012-es labdarúgó-Eurpa-Bajnokságon egyik gólja után örömeiben levetette mezét, és a pálya közepén befeszítette izmait. Olyan vidám pillanat volt ez, amit a világ minden pontján emberek milliói átéltek, és mely elég meglepő volt ahhoz, hogy tömeges szóbeli és internet megosztást váltson ki (rengeteg remixelt, Photoshoppal átdolgozott kép készült róla). Internetes mémek tehát az off-line és on-line kulturális térből egyaránt táplálkoznak, a számítógépes technológia pedig a jelenségek sokszínű formai megjelenítésére ad lehetőséget. A 4chan-féle közösségek pedig megteremtik saját on-line szubkultúrájukat, melyek befolyással vannak az internetes mémek tartalmi és formai fejlődésére.

5. Hálózati ellenkultúra: A 4chan

5.1. Az anonimitás jelentősége

A 4chan /b/ oldalán elképesztő sebességgel jelennek meg és tűnnek el tartalmak. A fórumon threadeket, azaz témákat lehet indítani, melyek időrendi sorrendben követik egymást. A legújabbak mindig legfelül jelennek meg, majd idővel hátra kerülnek, végül törlésre kerülnek. Azok a témákat, melyek kevésbé érdekesek - tehát kommentek nélkül maradnak - másodpercekben belül eltávolítják. Naponta több ezer kép, internetes mém árasztja el az oldalt. Mi lehet az oka ennek a hihetetlen termékenységnek? Egyrészt az, hogy az oldal látogatóinak

többsége "geek" (bizonyos témára, pl. informatikára fókuszáló, "antiszociális" személyek), unatkozó fiatalok, akik idejük jó részét on-line, ezen a fórumon töltik, akik annak szabadságából adódóan a legvadabb tartalmakat teszik közzé szórakozás és unaloműzésékként.

A /b/ egy légüres térként indult, amit ezek a fiatalok saját érdeklődési körük témáival töltöttek meg (legyen videó játékok, anime, pornó, pop kultúra: filmek, sorozatok, könyvek), majd egymás viselkedését utánozva kialakult saját norma- és preferenciarendszerük. A szabadság, a következményeket és a felelősségvállalást kiiktató anonimitás folytán olyan beszédmód használatára, és olyan tartalmak megosztására nyílt lehetőség, ami más területen sehol. Ennek negatív és pozitív hozadéka is lehet. Az anonimitás miatt eltűnnek azok a szokásos hierarchiák, melyek minden más területen megjelenik. A "személy" lényegtelenné válik, a hangsúly a tartalomra tevődik.²⁸ Megszűnik minden tekintély alapú autoritás. A résztvevők rengeteg időt és energiát fektetnek abba, hogy önmaguk és az arctalan közösség szórakoztatása érdekében kreatív és humoros tartalmakat készítsenek ellenszolgáltatás nélkül, "just for the lulz" (a lulz a "lol" rövidítés deformált alakja, amely loud out laughing, "hangosan felnevetni"-t jelent, magyarul csak a vicc kedvéért). A kérdés, hogy "ki?" lényegtelen, a "mit" a fontos. Erre van szükséglet, minél többre. A 4chan geek tizenévesei egymást nem ismerik, de magukon hordják a /b/ jelet, és serényen dolgoznak azon, hogy minél több internetes mémet helyezhessenek a "Lulz" oltárára.

Cole Stryker az Epic Win For Anonymous című művében a 4chan-t egyfajta anti-Facebooknak nevezi. A két oldal hasonló körülmények között született, de teljesen más utat járt be. Mindkét oldalt a 2000-es évek elején indította egy iskolás "geek". Míg a 4chan megmaradt a szabadság és a totális anonimitás terén, a Facebook milliárdos üzleti vállalkozássá nőtte ki magát, ahol mára több mint egymilliárd ember személyes adatait birtokolják, melyeket a titkosszolgálatok, a rendőrség, vagy bárki, bármikor ellenőrizhet, vagy kiadják megosztási és lájkolási szokásainkat felhasználásra, személyre szabottan küldött reklámok céljából kereskedelmi vállalatoknak. Amíg a facebook a biztonság és a totális kontroll területe, addig a 4chan egy szabad, de veszélyes terep. A szerző e területeket stílusosan és találóan egy PVP ("player vs. player", azaz játékos a játékos ellen) online játék földjéhez hasonlítja, ahol a harcosok és mágusok, azaz a játékosok a falvak és városok neutrális területén biztonságban vannak, mert ott nem érheti támadás őket (ez a Facebook világa), addig a települések határait elhagyva a "vadonban" (4chan) bármikor bajba

²⁸ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 276-277. oldal

kerülhetnek, ha "noobok" (tapasztalatlan) vagyunk, és találkozunk egy nálunk erősebb, "alacsonyabb szintűekre" vadászó "trollal", vagy trollokkal.

5.2. Viselkedés, nyelvezet, játékok

A "troll" (mitikus figura, illetve a "trolling" kifejezése egy horgász technikára is utal, melyben a csalit csónakkal húzzák a vízben, mintha az élne, "így megvezetik" a halakat, hogy rákapjanak a horogra) viselkedés természetesen nem a 4chan-on alakult ki, de talán ott érte el tetőpontját. Erre utal a "trolls trolling trolls" kifejezés. Erre példa, mikor valaki direkt idegesítő alaknak tettet magát, ezt egy másik troll elhiszi, és heccelni kezdi. Csoportos "troll" összefogások alakulhatnak ki, hogy "kikészítsenek" valakit. A trollkodás lényege mások érzelmeinek irányítása, tettetéssel, hazugsággal.²⁹ Cole Stryker könyvében felsorol bizonyos troll típusokat:

1. *A gazember*: Aki próbál elhitetni valakivel valami nem valós dolgot.
2. *A "buta"*: Aki értetlenkedik, direkt rossz nyelvtannal ír, hogy hitelét adja műveletlenségének, így az áldozat időt és energiát pazarol arra, hogy elmagyarázzon neki valamit.
3. *Az idegesítő*: Trágár, bosszantó viselkedésével fel akarja magára hívni a környezete figyelmét.
4. *A megbotránkoztató*: Az ördög ügyvédjét játssza, tudatosan a csoport véleményével szemben tesz állásfoglalást.
5. *A dühödt*: Idegességet színlel, hogy lenyugtassák.
6. *A vádló*: Másokat vádol meg troll viselkedéssel, pedig tudja, hogy nem azok.³⁰

A 4chan /b/ oldalán tolvajnyelvezet alakult ki. Valóban az, mert megértésükhöz előzetes tudás és tapasztalat szükséges, és az alapján kialakult konvenció, tehát nélkülözhetetlen számukra az oldal folyamatos nyomon követése. A különféle nyelvi torzítások, nyelvtani hibákból eredő

²⁹ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 95. oldal

³⁰ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 95. oldal

viccek, és azoknak a továbbfejlesztése, a mémek jelentésének, a különböző történettel bíró szófordulatok ismerete nélkülözhetetlen. Egy szófordulatra példa, mikor a 4chan trolljai egy 11 éves kislányt hecceltek, aki kétségbeesetten üzent támadóinak egy videóban, melyben dühös apja is feltűnik, átveszi a szót, rendőrséggel fenyegetőzik, majd a végén fenyegetően lezárta mondandóját azzal, hogy "Consequences will never be the same!" (a következmények nem lesznek a régiek), ami nyilvánvalóan értelmetlen (véltetően úgy értette, hogy az abuzálásnak következményei lesznek), így a 4chan-on azóta ezt a kifejezést troll viták lezárásának tipikus vicces végszójának használják.³¹

Az oldal nyelvezete durva, és rasszista. Azonban ez a szóhasználat a fórumon annyira természetessé vált, hogy csak egy "lurker" vagy "newfag" érezheti sértőnek, mivel ez a durvaság inkább a közeli barátok egymással szembeni, amúgy barátságos szófordulatait idézi. Itt gyakorlatilag mindenki "fag" (homokos), vagy nigger. A newfag, lurker (kémkedő), vagy cancer (rák) elnevezéssel az oldalra újonnan érkezetteket illetik, akiknek viselkedése és beszédmódja jelzés a csoport aktív tagjai számára. A newfag nem szívesen látott vendég. Az a vád éri őket, hogy tökre teszik a /b/ oldalt. Rosszféle trollok, akikből hiányzik a szellemesség. A régebbi felhasználók elnevezése az "oldfag", az igazságtevőké pedig "moralfag". Az oldalon rengeteg pornográf tartalom található, és a 4chan lakók figyelmét is ezzel lehet a legkönnyebben megragadni (sok esetben egy szexualitástól független kérdéshez egy meztelen nő képét csatolják, hogy nagyobb eséllyel kapjanak választ). Ennek a ténynek köszönhető a "kameralányok" (eredetiben kicsit durvábban: "camwhore") sikere. Az oldal egyik példamondata szerint a /b/-n nincsenek lányok³² (mivel a nők képeit is férfiak posztolják e szerint), mégis a legnépszerűbb posztok a meztelen, telefonnal készített "selfie" (önfotó) képek. Ezek eredetiségét egy feltartott papírlapra írt dátummal és időponttal szokták bizonyítani. Ha bizonyos testrészek takarásban maradnak, akkor a posztot elsöpri a népharag (TOGTFO mozaikszó kommentek kíséretében, mely annyit jelent, hogy "Tits or get the fuck out").

Cole Stryker a /b/ oldalt "kreatív játszótérnek" nevezi, de ez környezet koránt sem ilyen ártalmatlan. Azonban a mémek mellett valóban sok-sok unaloműző játék létezik a 4chan-on. Ilyenek a "You loose" játékok, melyeknél megállapodnak a feltételekben, például "ha nevetsz, vesztettél", vagy "ha dühös leszel, vesztettél", majd ezek után képeket kommentelnek a játékként elindított téma alá, melyek viccesek, vagy bosszantóak. A másik jellemző játék a

³¹ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 212. oldal

³² Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 81. oldal

"GET" ("szerez"). A témák és kommentek mind számozva vannak. Mikor látják a /b/ oldalon, hogy hamarosan kerek szám következik, vagy egy sorozat, mint "123456789", vagy ugyan azok a számok, például "22222222", bejegyzésként a kitett kedvelt képük mellé a "GET" szót írják, annak reményében, hogy az övék lesz a nyertes ID szám. A játék győztesének képe ez után ünnepi fogadtatásra lel, beindul a témával és képpel kapcsolatos mémek produkciója. Néha előfordul, hogy figyelmetlen látogatók nem írják ki a "GET" szót, és úgy szerzik meg a mérföldkönek számított bejegyzés számot. Ilyenkor a "GET" érvénytelen. A 4chan oldalán más nagyobb fórumok is játsszák e játékot, sőt, nem ritka, hogy szomszédból jött "behatolók" próbálják ellopni egymás "GET" örömét.

5.3. Az Anonymous mozgalom

2004-ben a 4chan oldalán szerveződött az anti-kapitalista, anti-globalista, anarchista mozgalom melyek on-line hacker támadásaikról és off-line akcióikról és tüntetéseikről váltak ismertté. Kezdetben ez az anonim, decentralizált csoport is "for the lulz", tehát csak a vicc kedvéért tevékenykedett, később azonban különféle globális ideák mentén, az ateizmus, a liberalizmus, az anarchizmus, a környezetvédelem zászlaja alatt szálltak harcba az "elnyomás" ellen. Egyházak, felekezetek, kormányzati szervek, multinacionális vállalatok internetes oldalait bénították meg, illetve fértek hozzá bizalmas adatokhoz. Emellett fellépnek a szabad információáramlásért (a WikiLeaks támogatása), illetve a szerzői jogokkal szemben.

A mozgalom tagjai a cybertéren kívül a V for Vendetta című filmből vett Guy Fawkes maszkkal takarják el arcukat az utcai megmozdulások során, illetve identifikálják magukat a hálózaton. Érdeemes megjegyezni, hogy a csoport az amúgy jellegében teljesen globális interneten szerveződik. A "jó cél" érdekében szervezett, anonimitás mögötti szabadságharc eszméje és a maszk viselése memetikusan terjed a hálózaton. Bár az ötlet a 4chanról indult, mára egy globalista mozgalom lett, mely a globalizmus ellen küzd. 2011. nyarán a The New York Times megírta, hogy az Anonymous által viselt maszkok az Amazon.com top termékei között vannak, évente több száz ezret adnak el belőle, és a licenszt birtokló Warner Bros. minden egyes eladott darabból profitál (6. ábra).



6. ábra: Az elnyomás elleni harc szimbolikus kelléke

Az anonymouson belül több rivalizáló hackercsoport különül el. Ezek közül a leghíresebb a Lulz Security volt. Egy hálózati-biztonságtechnikai cég tízezer dollárt ajánlott annak, aki megváltoztatja egy általa biztonságba helyezett weboldal nyitóoldalát. A LulzSec ezt feltörte, és az oldalra saját logója mellé a következőket írta: "DONE, THAT WAS EASY. KEEP YOUR MONEY WE DO IT FOR THE LULZ", azaz "Kész. Ez könnyen ment, tartsátok meg a pénzeteket, csak "lulz"-ért csináljuk."³³ És ez a legfontosabb ebben a kultúrában, a "poén", mint összetartó erő. A 4chan pódiumán a láthatatlan hackerek dicső performanszai fokozzák közösségük integritását.

³³ Cole Stryker: Epic Win for Anonymous: How 4chan's Army Conquered the Web (2011) 283. oldal

6. Kulturális hatások

6.1. Az internetes mémek kommunikációs szerepe

Az internetes mémek kíséretében kibontakozó digitális kultúra (e kultúrák fölötti kultúra) áthatja, és befolyásolja a hétköznapi élet történéseit. Az internetes mémek, az ezeket gyűjtő oldalak pedig bizonyos értelemben tömegműediumként működnek, ahol, bárki előállíthat tartalmat. Ezek a tartalmak, bár különféle reprezentációkat hordoznak, mégis úgy tűnik, hogy bizonyos kultivációs hatás folytán a valóság egyes részleteiről hasonló nézeteket produkálnak. Ezek a hasonló nézetek az adott felhasználói csoport beállítódásai. Bizonyos reprezentációk vagy mémek ugyanis gyakran tartósan fertőzőek maradnak az adott környezetben. Példának okáért a 9GAG felhasználói körében a Harry Potter könyvek, és az azzal kapcsolatos mémek rendkívül népszerűek. A vallásokkal kapcsolatos témák pedig általában negatív színben tűnnek fel. Így a csoporton belül bizonyos tartalmakat általánosan preferálnak, másokat kevésbé, így a különböző mémgyűjtő oldalakon értékrendek öltenek alakot, melyek aztán székhelyükről kikerülve alakítják a hálózati kultúra egészének jellegét.

A mémek által megvalósult kommunikáció James Carey expresszív, vagy rituális modellje alapján vett értelmezése a leginkább kézenfekvő, ugyanis a legtöbb megosztott mém nem valamilyen konkrét explicit, instrumentális céllal került megosztásra, hanem anonim adók és vevők "belső elégedettségéért", a szórakozás, az összetartozás megerősítéséért. Carey elmélete szerint nem az információközlés, hanem a "közös vélekedések reprezentációja" fontos. Ahogy írja, "a kommunikáció olyan kifejezésekhez kapcsolódik, mint a megosztás, a részvétel, összefogás, társulás, és egy közös hit birtoklása."³⁴ Ezt megfontolva arra a következtetésre juthatunk, hogy a 4chan-hoz hasonló fórumokon és szubkultúrákon belül halmozódó internetes mémek az adott csoport kultúrájának fenntartásának jelei. (Érdekes jelenség, hogy a 4chan /b/ oldalán úgy alakul ki csoporttudat és identitás, hogy mindenki anonim vesz részt a közösség fenntartásában. Tulajdonképpen senki nem ismer senkit. Tökéletesen személytelen közösségek épülnek, melyet a közös reprezentációk tartanak fenn.)

Ahogy távolodunk a gócpontoktól, úgy hagyjuk el a csoport közös reprezentációjának terét, a mémek veszítenek specifikusságukból. A "globálisabb" színterek, mint a mémgyűjtők, vagy a "végpont", a globális közösségi oldalak területén az internetes mémek túlélésének szükségszerűen feltétele egy nagyobb társadalmi csoport által is rendelkezésre álló

³⁴ Denis McQuail: A tömegkommunikáció elmélete (2003. Osiris Kiadó, 56. oldal)

értelmezési lehetőség. Így azoknak kapcsolata nem kötődik már kisebb csoportok közös értelmezéséhez, ennél fogva a "globális" kulturális tartalmak fognak dominálni. E könnyen értelmezhető tartalmakból a közösségi oldalakon mindenki annak megfelelően osztja meg őket az ismeretségi körében, hogy azok számára és környezete szempontjából relevánsnak, vagy sem. Az internetes mémek tehát "a társadalom időbeli fenntartása" érdekében játszanak közre, és kisebb nagyobb kulturális közegek közös reprezentációjának bélyegével vannak ellátva, melyek azonban nyilván beleütközhetnek eltérő értelmezési keretekbe, vagy másként fogalmazva, olyan mémkomplexekbe, melyek nem engedik az adott mém integrálódását.

6.2. Az internetes mémek fertőzésének útja

Cole Stryker az *Epic Win For Anonymous* című művében nyolc állomáson vezette végig a mémek életciklusát. Ezzel gyakorlatilag sikeresen felvázolta a reprezentációk járványtani (Sperber-féle) terjedési megközelítésének az internetes mémek tipikus "betegségére" vonatkozó fertőzési útvonalát. Arra azonban Stryker is figyelmeztet, hogy a leírt életciklus nem minden mémre igaz, nem mindegyik megy végig egytől-nyolcig minden egyes életszakaszon. Ennek ellenére a megfigyelések alapján ezen reprezentációk kibontakozásának tipikus útját sikerült feltárnia.

1. ciklus: A születés

Egy mém akkor születik, mikor a módosítás mentes, eredeti "mém alapanyagot" feltölti valaki az internetre. Ez lehet egy videó a youtube-on, kép a deviantart-on vagy a facebook, vagy egy személyes honlapon. A potenciális internetes mémek akár hónapokig is várhatnak, amíg valaki fel nem fedezi őket.

2. ciklus: A felfedezés

A 4chan-on is születhet egy eredeti ötletből mém, de az oldal lakói inkább "'mém kurátorok", akik abszurd vagy vicces jelenségeket keresnek és találnak a fent említett helyeken (gyakorlatilag az interneten bárhol), majd a fórumra kerülve ezen eredeti matéria alatt Holy Crap!, WTF?! (What The Fuck?!), vagy OMG (Oh My God) kommentek indikálják, hogy a

mém "erős". Ezek után beindul a mémgyár, és megindul a tartalom remixelése, és különféle mashupok posztolása.

3. ciklus: *Az aggregáció*

Ezen állomásnál kerülnek ki az internetes mémek a 4chan-ról az internet egyéb területeire. Általában tartalom-aggregátor oldalakra, mémgyűjtőkre helyezik őket, mint a Reddig, a Digg, vagy a 4GAG. Ezeken az oldalakon a tartalmakra szavazni (lájkolni) lehet, így a legerősebbnek bizonyuló mémek kerülnek ki a "front page", vagy "hot page"-re, ami ezen oldalak kezdőoldala, így szélesebb közönséghez eljutnak.

4. ciklus: *A "szóbeszéd"*

Az aggregátor oldalak legkedveltebb tartalmai tovább "replikálódnak", az emberek kihelyezik különböző blogokra, a "twitter"-re, és a közösségi oldalak falaira teszik, vagy gyors üzenetküldőivel ismerőseiknek elküldik. (Ez lehet az a szakasz, mikor a relevancia szerinti megosztás inkább jellemző. Azoknak az ismerőseinknek mutatjuk a tartalmakat, akikről feltételezzük, hogy mémkomplexébe az adott mém könnyebben illeszkedik. Ez egy érdekes pontja azonban a memetikának, ugyanis a mémek elviekben szaporodni akarnak, miért létezik mégis válogatás? Miért torpannak meg egyes mémek egyes agyak, vagy mémkomplexek előtt? Talán a környezetről kialakult mémek az iránymutatók, hogy mely terület alkalmas a leginkább replikációra?)

5. ciklus: *Az értelmezés*

Ebben a szakaszban kerülnek kontextusba a mémek. Az internetes kultúrával foglalkozó blogok, mint a Know Your Meme, vagy a Daily What leírja, elmagyarázza a történeti hátterét az egyes internetes mémeknek.

6. ciklus: *A populárisvá válás*

Ez az a pont, mikor bizonyos internetes híroldalak írnak, vagy esetleg televíziós beszélgetős, vagy rádiós műsorokban foglalkoznak a mémekkel.

7. ciklus: *A kommercializálódás*

Egyes rendkívül elterjedt internetes mémekre lecsapnak bizonyos vállalatok, akik üzleti lehetőséget látnak bennük. A már említett "Double Rainbow" mém sztárja, Paul Vasquez példának okán egy ideig a televíziók képernyőin volt látható, ahol a Windows Live Photo Gallery szoftvert reklámozta.

8. ciklus: *Az internetes mém halála*

Cole Stryker szerint egy internetes mém soha nem "hal meg", mivel nem tűnik el az internet adattömegéből. Valamikor akkor érezhetjük, hogy az internetes mém lefutott, mikor - ahogy azt Stryker szellemesen írja - anyánk vagy apánk megkérdezi, hogy láttuk-e ezt vagy azt az vicces dolgot az interneten. Egy mém akkor hal el, ha nem készülnek már új feldolgozásai, remixek, mashupok, "több bőrt már nem lehet lehúzni róla", nem beszédtema többé. A legerősebb mémeket azonban időről-időre feltámasztják, újabb kontextusba helyezhetik, vagy más mémekkel való keveredésük is előfordulhat.

6.3. Sematizálódás

A mémek minél szélesebb körben való megosztásának, elterjedésének az kedvez, ha egyszerűek, így annál több ember számára feldolgozhatóak. Az internetes mémek sztereotípiái a bulvár médiumoknál is sematikusabban reprezentálják a komplex valóságot. Rendkívül jó példa erre egy 9GAG-en megjelent mém, amin a szerző azt mutatja be képekkel, hogy amióta a 9GAG-et nézi, mit is gondol az egyes országokról (**7. ábra**).

How I see other countries after 9gag

USA



Japan



South Korea



France



7. ábra: Mém-sztereotípiák

Ehhez hasonló leegyszerűsített azonosításokhoz vezetnek az internetes mémek színes tartalmi. Ahogy George Gerbner annak idején a televízió miatt aggódott, hogy az uralkodik "szimbolikus környezetünkön", és a személyes tapasztalatainkat felváltva egy közvetített torz információt szolgáltat, így alakítva ki a világról való tudásunkat³⁵, úgy az internetes mémek a

³⁵ Denis McQuail: A tömegkommunikáció elmélete (2003. Osiris Kiadó, 399. oldal)

valóságtól elrugaskodott formájukban árasztanak el teljesen véletlenszerűen, egyszerű, sematikus üzenetekkel, melyek a szórakozás mámora mögött csendben alakítják (pontatlanná) a valóságról alkotott reprezentációinkat.

6.4 Az anonimitás problémája és a globális ideák

"(A 4chan) a meritokrácia legtisztább formája" - írja Cole Stryker az Anonymous mozgalomról írt könyvében. Valóban az volna? Az éppenséggel lehetséges, hogy a kreativitást fokozza az anonimitással járó szabadság. De a 4chan-on mindenki anonim írja bejegyzéseit. És mint korábban kiderül, a személyekről a tartalomra kerül a hangsúly. Akkor kinek vagy minek a meritokráciájáról van szó? A mémeké? Hiszen a hálózat ezen személytelen területén nem köthetjük a produktumokat már hús-vér emberekhez. Reprezentációk jönnek-mennek, lemásolódnak vagy eltűnnek. A 4chan-on és az Anonymous-on belül nem beszélhetünk egy természetes (karizmatikus) autoritásról, "akinek a fejében ezek a remek gondolatok megfogantak", és aki olyan jó formában tudja kommunikálni azokat. Csak a cybertérben forgó reprezentációk sokasága látható, melyeket vagy internalizálunk, vagy nem. Autoritás, felelősség és következmények nélkül azonban megszűnnek a szociális gátlások, aminek következménye szembetűnő a 4chan szubkultúrában. A jó szándék és bestialitás éppúgy feltűnik az oldalon, de ez utóbbi a "máshol" megszokottnál nagyobb mértékben. Két dolog igazán fontos: a humor és a pletyka. Egy jó poénért kedvéért a 4chan-on szinte "ölni tudnak" (Megfigyelhető, hogy a humoros animációs filmek milyen rohamos tempóban válnak egyre abszurdabbá, és a legtöbb esetben brutálissá. Tizenöt-húsz évvel ezelőtt a South Park epizódok akkoriban botrányosnak és durvának számítottak, ma viszont már nem lépnék át a nézők ingerküszöbét, túl lassúnak és szelídnek tünnének egy mai "adult swim" műsorhoz képest, mint amilyen például a 2014. szeptemberében indult Mr. Pickles.)

Az anonimitással és az autoritás hiányával, valamint a hálózaton megjelenő "elbírhatatlan" reprezentáció mennyiséggel járó problémák megmutatkoznak a 4chan /b/ oldalon, és az Anonymous mozgalom tevékenységében is. Ez a globális szerveződés jórészt csak globális ideák talaján tud tevékenykedni. Ezek a globális ideák, mint például "az emberiség egysége, a globális béke, globális környezetvédelem"³⁶ ad hoc jelleggel merülnek fel (esetleg érdekek mentén, ekkor valamiféle külső, manipulatív tényezővel kell számolnunk) bizonyos esetekre adott reakcióként. A képviselt ideák és reprezentációk nem mennek feltétlen keresztül a

³⁶ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007): 237. oldal

személyes "szűrőrendszeren", ahogy Csányi írja, ezek a rendszerek a legfontosabb funkciójukat elvesztették. "Az egymás után felszedegetett ismeretek, ideák természetesen bizonyos szelekciót gyakorolnak a következő válogatásra, de nem azért, mert valamiféle adaptációs szempontokat érvényesítenek. Csupán apró érzelmi, személyes logikai szempontok befolyásolják a szelekciót, és ennek az eredménye sok, egészen különös gondolat, speciális idea, amit embertársaink átengednek elméjükből a globális tárolókba"³⁷. A 90-es években született generáció pedig valóban ezen "különös", montázszerű reprezentációs minták közt tájékozódik, mint az internetes mémek, vagy válogatnak személyes érzelmi, logikai szempontjuk alapján a rendelkezésre álló témérdek pletyka, hír, álhír közül. Az Anonymous csoport lelkes fiataljai ezen globális reprezentációkon túl nem veszik figyelembe az amúgy létező, helyi kulturális kontextusokat. Részinformációk alapján indítanak összehangolt támadást bizonyos honlapok ellen (a nyugati modern liberális értékek által uralt digitális tértől eltérő kultúrájú) távoli országokban zajló események és intézkedések miatt. Egy hálózati csoportszellem ragadja el őket absztrakt ideák mentén, melynek következménye sok esetben a buta önbíráskodás mezsgyéjére lép. Kulturális különbségekkel és a megannyi eltérő reprezentáció mindegyikével azonban az internetes térben nyilván képtelenség számolni.

"A csoporttársadalomban a közösségi reprezentációk hosszú szelekciós folyamatban alakultak ki, ez biztosította a résztvevő ideák összeférhetőségét. A kulturális evolúció második szakaszában a reprezentációs tér megnövekedése egyben azt is jelenti, hogy egyetlen agyban nem fér már el a globális közösség valamennyi reprezentációja (...) Megszűnt a személyes reprezentáció kiigazító szerepe. Ma már senki sem képes arra, hogy szépen végiggondolva mindent, rájöjjön, hol nincs a dolgoknak értelme, hol szakad meg a funkcionális összhang az összetevő ideák között."³⁸

6.5. A mém kultúra

A széles körben megosztott internetes mémek , és a hálózati reprezentációk elmoszák a kulturális különbségeket. A legszélesebb körben megosztott tartalmak azok lesznek, melyek a világ minden pontján könnyedén illeszkednek az egyének mémkomplexébe. 2013-ban a The Guardian-nak adott interjúban Richard Dawkins az internetet a mémek első osztályú

³⁷ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007): 233. oldal

³⁸ Csányi Vilmos: Az emberi viselkedés (2007): 232. oldal

ökoszisztémájának nevezi. Ezen ökoszisztémán múlik a mémek sikere, vagy bukása. Az internetes mémek a hálózati kultúra részei és alakítói, ezek formailag és tartalmilag pedig szorosan köthetők egy hálózati szubkultúrához, a 4chan /b/ oldalához. Nyelvenként, országonként és kultúránként persze megjelennek "hely specifikus" tartalmak (mint Magyarországon a "szocialista nyugdíjas" mém), de ezek a már kész "alapokra" építkeznek (8. ábra).



8. ábra: „Helyi” kontextusban értelmezhető mém

Az internetes mémek lényege a vicc és szórakozás, de mint egy jó szóbeli poénnál, lényeges annak kontextusának közös ismerete, és a jelenség frappáns formai és tartalmi megjelenítésén is múlik a sikere, további replikációja. A hálózaton, ahogy az anonim 4chan-on is a tartalom függetlenedik készítőjétől, az "egyediség" és az egyéni zsenialitás háttérbe szorul, lényegét veszti. Ahogy Szemjon L. Frank írja:

"Amiképpen fizikai életünk csak a táplálkozáson, s így a minket körülvevő fizikai természet anyagának állandó fölvételén át lehetséges, úgy szellemi életünk is csak közös léten, azaz

másokkal is megosztott szellemi elemek körforgásán keresztül valósulhat meg. Még személyünk végső mélységeit és egyediségét kifejező önálló alkotásainkra sem áll az, hogy az egyedülálló "és" szűk, elzárt és egyedi szférájából erednek; sokkal inkább egy olyan szellemi mélyrétegből törnek ezek föl, amelyben másokkal egy végső egységben forrunk össze. Ez már abból is belátható, hogy a legeredetibb alkotók - a "zsenik" - lényege egyszersmind a leginkább » általános-emberi« is, s műveikben a valóság azon lényege tárul föl, amely minden ember számára közös".³⁹

A legtöbbet megosztott tartalmak tehát magukban hordozzák az "általános-emberit" (például a világon mindenhol szeretik a vicces macskákat), de ahhoz, hogy a mém kultúrában valaki igazán jól tudjon tájékozódni, szükséges "szellemi táplálék" folyamatos felvétele, hogy a látszólag szürreális világ értelmezése ne okozzon problémát. A fiatalabb generációk pedig mind több és több időt töltenek a hálózati térben, akik "prosumerekként", tehát tartalomfogyasztók és előállítókként értik és használják az új kommunikációs formát, az internetes mémeket, alakítják azok "ökoszisztémáját", melyben a reprezentációk értelmezéséhez folyamatos hálózati részvétel szükséges. Az internetes mém egy olyan nyelv, mely nap, mint nap változik, és folyamatos tanulást igényel.

³⁹ Szemjon L. Frank: A társadalom szellemi alapjai (2005.)

Irodalomjegyzék:

Alister McGrath 2009. *Dawkins Istene - Gének, mémek és az élet értelme* Kalligram, Pozsony

Cole Stryker 2011. *Epic win for Anonymous: How 4chan's army conquered the world*
Overlook Duckworth, New York, London

Csányi Vilmos 2006. *Az emberi viselkedés* Sanoma Budapest Kiadó Zrt., Budapest

Cyanideandhappiness.wikia.com 2014. Web

Dan Sperber 2001. *A kultúra magyarázata* Osiris Kiadó Kft., Budapest

Denis McQuail 2003. *A tömegkommunikáció elméletei* Osiris Kiadó Kft., Budapest

KnowYourMeme 2014. Web

Mannhardt András 2004. *A kultúra elavulása* A szerző magánkiadása, Budapest

Mérő László (2004): *A memetika – blöff vagy új tudomány?* Pléh Cs., Kampis Gy., Csányi V.
(Szerk.): *Az észleléstől a nyelvig*. Gondolat Kiadó, Budapest

Pléh Csaba 2000. *A gondolatok terjedési mechanizmusai: mémek vagy fertőzések* Replika 40.
Replika Alapítvány, Budapest

René Girard 2013. *Látám a sátánt, mint a villámlást lehullani az égből: A kereszténység
kritikai apológiája* Atlantisz Könyvkiadó, Budapest

Susan Blackmore 2001. *A mémgépezet - Kulturális gének - a mémek* Magyar Könyvklub,
Budapest

Szemjon L. Frank 2005. *A társadalom szellemi alapjai* Kairosz Kiadó, Budapest

Irodalomjegyzék az illusztrációkhoz:

1. ábra: *Courage Wolf* [online kép] Elérhető: <http://www.troll.me/images/courage-wolf/you-are-the-result-of-4-billion-years-of-evolutionary-success-fucking-act-like-it.jpg> Felhasználás dátuma: 2014. október 22.

2. ábra: *Foul Bachelor Frog* [online kép] Elérhető: <http://memeblender.com/wp-content/uploads/2012/06/foul-bachelor-frog-no-plans.jpg> Felhasználás dátuma: 2014. október 22.
3. ábra: *Lazy College Senior* [online kép] Elérhető: <http://shutupimalking.com/wp-content/uploads/2012/11/m0579.jpg> Felhasználás dátuma: 2014. október 22.
4. ábra: „Scumbag” nyomtató [online kép] Elérhető: http://www.funnyjunk.com/funny_pictures/3671401/Scumbag+printer+comp+part+1+short Felhasználás dátuma: 2014. október 23.
5. ábra: *Korai rage comics mém* [online kép] Elérhető: <http://fuuucomics.tumblr.com/image/566067670> Felhasználás dátuma: 2014. október 24.
6. ábra: *Az elnyomás elleni harc szimbolikus kelléke* [online kép] Elérhető: <http://static5.businessinsider.com/image/51d2d5b56bb3f72e6a000011-1200-800/rtx114wd.jpg> Felhasználás dátuma: 2014. november 2.
7. ábra: *Mém-sztereotípiák* [online kép] Nem elérhető. Forrás: www.9gag.com Felhasználás dátuma: 2014. november 6.
8. ábra: „Helyi” kontextusban értelmezhető mém [online kép] Nem elérhető. Forrás: <http://cdn.meme.am/instances/55502527.jpg> Felhasználás dátuma: 2014. november 13.