

Jakub Nowak, *Memy internetowe: teksty (cyfrowej) kultury językiem krytyki społecznej*, [w:]
Współczesne media. Język mediów, red. I. Hofman, D. Kępa-Figura, Wydawnictwo
Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej, Lublin 2013, s. 227–238.

Memy internetowe: teksty (cyfrowej) kultury językiem krytyki społecznej

1. Wstęp: memy jako teksty kultury

Pojęcie *memu* w sposób oczywisty odwołuje do wpływowych prac Richarda Dawkinsa¹ czy Susan Blackmore² i oznacza najogólniej rzecz biorąc, jednostkę ewolucji kulturowej. W mojej pracy terminu *mem* używać będę w innym kontekście, bardzo luźno związanym z szeroko pojętą memetyką. Interesuje mnie bowiem *mem internetowy* – określony rodzaj treści medialnej, zdobywającej popularność wśród użytkowników internetu. Tak rozumiane memy³ przeanalizuję w duchu tradycji brytyjskich studiów kulturowych⁴, skupiając się na: postrzeganiu memów jako części współczesnej kultury popularnej, źródłach ich popularności, rynkowych relacjach z przemysłami kulturowymi, a także ideologii niejako „wpisanej” w memy internetowe z powodu specyficznej genezy ich produkcji i dystrybucji we współczesnych środowiskach medialnych.

Przyjawszy perspektywę charakterystyczną dla badaczy takich jak Stuart Hall czy John Fiske, pod pojęciem internetowego memu rozumiem tekst kultury, który zyskał popularność poprzez (z reguły) spontaniczną dystrybucję online, odbywającą się przynajmniej do pewnego stopnia niezależnie od przemysłów kultury, z których symbolicznego repozytorium czerpią twórcy i odbiorcy memów. Ogólniej rzecz biorąc, interesuje mnie mem rozumiany jako charakterystyka treści (często o określonej strukturze), z którą związane są dane praktyki społeczne i kulturowe. W tradycji studiów kulturowych nad zawartością mediów (i jej społecznym wykorzystywaniem) często sięga się również po pojęcie gatunku medialnego. Wspomniane powyżej odwołanie do „określonej struktury” memu oznacza jednocześnie, że można postrzegać go jako rodzaj *gatunku medialnego* – kategorii treści, której zbiorowa formalna charakterystyka jest czytelna dla jej twórców i odbiorców⁵. O tym, jaka to charakterystyka, piszę więcej w drugiej części tekstu.

Geneza memów jest starsza niż użycie samej kategorii w tym kontekście i sięga tak zwanych graficznych makr, łączących grafikę z krótkim tekstem. Makra służyły kreatywnemu i jednocześnie skondensowanemu wyrażaniu treści podczas konwersacji użytkowników USENET-u w czasach jego świetności (lata 90. XX wieku)⁶. Obecnie takie kolaże grafiki i tekstu, wykorzystywane jako charakterystyczny nieformalny komunikacyjny kod, sięgający po popkulturowe odniesienia, przestały być kulturową i komunikacyjną niszą, znaną tylko drobnej (choć znaczącej z powodu jej stażu) części użytkowników sieci. Od kilku lat kategoria memu nie odnosi się tylko do owego specyficznego, wielomodalnego (obraz + tekst) komunikatu, ale oznacza formalnie dowolny rodzaj medialnej treści, która zdobywa popularność w procesie spontanicznej dystrybucji online, odbywającej się poza przemysłami kultury⁷. Jednocześnie memy stają się coraz bardziej popularne i – co naturalne – podlegają komercjalizacji: rośnie liczba użytkowników witryn-agregatorów internetowych memów (jak

¹ R. Dawkins, *Samolubny gen*, Warszawa 1996.

² S. Blackmore, *Maszyna memowa*, Poznań 2002.

³ Pojęcia *mem* i *mem internetowy* wykorzystuję w tekście zamiennie.

⁴ Zob. np. S. Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, London 1997; J. Fiske, *Zrozumieć kulturę popularną*, Kraków 2010; J. Storey, *Studia kulturowe i badania kultury popularnej*, Kraków 2003.

⁵ D. McQuail, *Teoria komunikowania masowego*, Warszawa 2008, s. 365.

⁶ M. Sieńko, *Demotywatory. Graficzne makra w komunikacji i kulturze*, [w:] *Komunikowanie (się) w mediach elektronicznych. Język, edukacja, semiotyka*, (red.) M. Filiciak, G. Ptaszek, Warszawa 2009, s. 127.

⁷ Zob. tekst Krzysztofa Piskorza w tym tomie.

choćby kwejk.pl), temat podejmowany jest przez media głównonurtowe, a najbardziej popularne memy trafiły na tiszerty.

Wraz z ich popularyzacją, rośnie liczba kontekstów, w których memy są wykorzystywane (tworzone, dystrybuowane) nie tylko do celów pierwotnie rozrywkowych (piszę „pierwotnie”, bowiem, zgodnie z przyjętą przeze mnie perspektywą, „czysta”, niezideologizowana rozrywka nie istnieje). Mem stał się jednym ze środków (języków?) współczesnej krytyki społecznej – czasem celnej i błyskotliwej, a także rodzajem medialnego symbolicznego protestu. W artykule analizuję: 1) gatunkową ideologię memu internetowego, 2) wykorzystanie memów jako narzędzia społecznej krytyki (na przykładzie konkretnego memu). W pracy odwołuję się do teoretycznej tradycji studiów kulturowych, analiza materiałów graficznych opiera się na metodach semiotyki społecznej.

2. Mem *Casually Pepper Spray Everything Cop*

18 listopada 2011 r. na terenie kampusu Uniwersytetu Kalifornijskiego w Davis odbyła się studencka demonstracja, będąca elementem ruchu Occupy Wall Street⁸. Przedstawiciele policji, którzy pojawili się na miejscu protestu w Davis, nakazali studentom jego zakończenie i rozejście się. Wobec ich odmowy dwóch funkcjonariuszy zaatakowało protestujących gazem pieprzowym, po czym policja usunęła studentów tarasujących chodnik. Zdarzenie zostało zarejestrowane przez innych, licznie zgromadzonych studentów. Jedną z takich osób była Louise Macabitas, która tego samego wieczoru umieściła na swojej tablicy na Facebooku zdjęcie, na którym funkcjonariusz zidentyfikowany później jako porucznik John Pike atakuje gazem pieprzowym studentów siedzących na chodniku. Zdjęcie (zob. Ryc. 1) szybko stało się punktem wyjścia i jednocześnie tematem popularnego internetowego memu, nazwanego *Casually Pepper Spray Everything Cop* (dalej w tekście: PSC), czyli w wolnym tłumaczeniu: *Gliniarz, który od niechcienia wszystko traktuje gazem pieprzowym*.



⁸ Ruch Occupy Wall Street jest bardzo niejednorodny i pozbawiony jednoznacznie zdefiniowanych konkretnych celów. Generalnie, na ruch składają się organizowane w różnych częściach świata od drugiej połowy 2011 r. obywatelskie wystąpienia, mające na celu sprzeciw wobec szeroko pojętych społecznych i ekonomicznych nierówności, występujących we współczesnych liberalnych demokracjach.

Ryc. 1 Oryginalna fotografia Louise Macabitas

Źródło: <http://knowyourmeme.com/memes/casually-pepper-spray-everything-cop> (30.05.2012)

Pierwszym remiksem zdjęcia zrobionego przez Macabitas (i jednocześnie pierwszym internetowym memem w temacie) była grafika opublikowana 2 dni później (20 listopada) w serwisie reddit.com, w której zamiast Johna Pike'a, gazu pieprzowego używał uśmiechnięty Leonardo DiCaprio⁹ (zob. Ryc. 2).



Ryc. 2. Pierwszy mem z cyklu Pepper Spray Cop – jeszcze bez figury Pike'a

Źródło: <http://knowyourmeme.com/memes/casually-pepper-spray-everything-cop> (30.05.2012)

Tego samego dnia w sieci pojawiły się kolejne przeróbki oryginalnego zdjęcia – dwie pierwsze to remiksy obrazów. Na pierwszym John Pike przerywa podpisanie *Deklaracji Niepodległości* na obrazie Johna Trumbulla (1819). Na drugim¹⁰ Pike atakuje postaci z obrazu *Niedzielne popołudnie na wyspie Grande Jatte* (Georges Seurat, 1884) – zob. Ryc. 3.

⁹ Wykorzystany w remiksie wizerunek radośnie idącego Leonardo DiCaprio to inny popularny mem, tak zwany *Strutting Leo*. Czyli, paradoksalnie, pierwszym memem dotyczącym działania porucznika Johna Pike'a był zupełnie inny internetowy mem.

¹⁰ Remiks obrazu Seurata, opublikowany na blogu *It Makes No Sense* w dobie zdobył ponad 2400 komentarzy i facebookowych lajków; do maja 2012 r. było ich niemal 3500 – zob. <http://www.itmakesnosense.net/post/13071976068/occupy> (odeczytano 30.05.2012).



Ryc. 3. *Niedzielne popołudnie na wyspie Grande Jatte* + Pepper Spray Cop

Źródło: <http://www.itmakesnosense.net/post/13071976068/occupy> (30.05.2012)

Co ciekawe, wszystkie stanowiły niejako negatyw pierwszego remiksu, bo z oryginału wykorzystano wizerunek policjanta, umieszczając go w różnych, często zaskakujących kontekstach. Mem Pepper Spray Cop szybko zdobył popularność – zarówno wśród szeregowych użytkowników sieci (pierwsze przeróbki umieszczone w sieci w serwisach reddit.com i na platformie blogowej tumblr.com zdobyły po kilka tysięcy komentarzy w ciągu 24 godzin; w ciągu kilku dni liczba umieszczonych online kolaży sięgnęła kilkuset¹¹), jak i w anglojęzycznych (przede wszystkim amerykańskich) mediach głównonurtowych (temat memów poruszony został przez większość amerykańskich redakcji medialnych w ciągu kilku dni od wydarzenia). Te właśnie przekazy, przedstawiające oficera Johna Pike'a, atakującego pieprzowym gazem różne ofiary, stanowią empiryczny materiał, będący podstawą mojej analizy.

3. Cele pracy

Aktywność komunikacyjna człowieka (jednostek i grup) jest zawsze aktywnością kulturową, jest więc zideologizowana. Ideologię rozumiem jako społeczne systemy przekonań oraz zbiory przeświadczeń i wyobrażeń na temat rzeczywistości, które są wykorzystywane w praktykach komunikacyjnych do tworzenia jednostkowych i ponadjednostkowych modeli rozumienia świata¹². Kategorię ideologii wykorzystuję w pracy w dwóch, powiązanych ze sobą, kontekstach:

1) postrzegam memy PSC jako zbiór tekstów kultury, wykorzystujących rozmaite wizualne symbole (na poziomie technicznym pozyskane z medialnych środowisk – fragmenty filmów, seriali telewizyjnych, reprodukcji obrazów itp.), z którymi związane są określone (często

¹¹ Zob. <http://knowyourmeme.com/memes/casually-pepper-spray-everything-cop> (odczytano: 4.05.2012).

¹² K. Skowronek, B. Skowronek, *Ideologia przekazu telewizyjnego (na przykładzie stacji telewizyjnej AXN)*, [w:] *Komunikowanie (się)...*, s. 314.

zróznicowane) konstrukcje ideologiczne. Zakładam jednocześnie, że owe „mikroideologie”¹³, konotowane przez użyte w memach graficzne reprezentacje, mogą być (i są) użyte jako składniki relatywnie spójnego systemu znaczeń konstruowanych i rekonstruowanych przez kulturową wspólnotę twórców, dystrybutorów i przynajmniej część odbiorców owych tekstów kultury.

2) Zakładam jednocześnie, że istnieje określona „genetyczna” (gatunkowa) ideologia memu, bo w jego zbiorowo dzieloną charakterystykę wpisane są określone społeczne i kulturowe praktyki związane z jego doświadczeniem: dotyczą one specyficznego, niestandardowego sposobu wykorzystywania produktów przemysłów kultury. Autorzy kolejnych memów swobodnie wykorzystują reprezentacje, pierwotnie tworzone i dystrybuowane przez medialny i kulturowy mainstream, układając z nich nowe przekazy medialne i rozpowszechniając je w sieci (czyli ich rekonstrukcja i redystrybucja odbywa się poza przemysłami kultury – zarówno w sensie inspiracji, interesów ekonomicznych, jak i środowisk medialnych).

W pracy odpowiadam na dwa pytania:

- 1) jaka jest owa gatunkowa ideologia memu internetowego?
- 2) Jaki relatywnie spójny system znaczeń jest rekonstruowany i obiektywizowany przez wykorzystane w memach PSC konstrukty semiotyczne?

4. Gatunkowa ideologia memu internetowego

Memy stanowią esencjonalny przykład komunikacji zapośredniczonej cyfrowo. Jeśli uznamy, że procesy konwergencji mediów (na poziomach: technologii, treści, publiczności/użytkowników, a także społecznych i kulturowych praktyk z nimi związanych) nie doprowadziły (jeszcze?) do pełnej unifikacji zapośredniczonych medialnie kultur popularnych, i możemy wciąż mówić o specyficznej charakterystyce kultury sieci (choć jej postępująca komercjalizacja to utrudnia), wtedy memów: forma/struktura, sposób produkcji, dystrybucji i odbioru sprawiają, że są one jest bardzo trafnym przykładem tekstu owej cyfrowej kultury.

Internetowe memy są bowiem już z definicji związane z cyfrową, niematerialną strukturą treści medialnych (i jednocześnie tekstów kultury), stanowiąc realizację cech nowych mediów, wyliczonych jeszcze w latach 90. XX wieku przez Lwa Manovicha (kładącego nacisk m.in. na [re]produkcję i [re]dystrybucję treści w nowych mediach)¹⁴. Szybkie i wygodne tworzenie graficznego makra, łatwo łączącego zróznicowane elementy graficzne bądź elementy graficzne z dowolnym tekstem, jest dobrym przykładem procesu, który Manovich nazywa aktem wyboru z menu¹⁵. Marcin Sieńko podkreśla rolę możliwości oferowanych w tym kontekście przez cyfrową technologię jej użytkownikowi: „Taki montaż z dostępnych klocków kulturowych, czy też memów (...) jest narzucany przez samo narzędzie”¹⁶.

Memy stanowią realizację pozostałych, opisanych przez Manovicha, kluczowych charakterystyk nowych mediów – takich jak wariacyjność (potencjalnie nieograniczona liczba kolejnych wersji danego memu) czy transkodowanie kulturowe. Z tą ostatnią wiąże się intertekstualny charakter memu: digitalizacja znacznej części współczesnego dorobku kulturowego (przede wszystkim zmediatyzowanej kultury popularnej) umożliwia niemal

¹³ Terminu „mikroideologie” używam za Katarzyną Skowronek i Bogusławem Skowronkiem – zob. tamże, s. 314-327.

¹⁴ L. Manovich, *Język nowych mediów*, Warszawa 2006, s. 91-118.

¹⁵ Tamże, s. 214.

¹⁶ M. Sieńko, *Demotywatory...*, s. 140.

nieograniczone sięganie po teksty kultury, które stają się podstawą kolejnych memów (powstają kolejne polisemiczne przetworzenia tych tekstów).

Trzymając się perspektywy studiów kulturowych, można powiedzieć, że już sam charakter gatunku zawiera w sobie określoną ideologię – blisko związaną z genezą gatunku, bo wynikającą ze względnej łatwości produkcji i dystrybucji memu. Kluczowe znaczenie w tym kontekście mają:

1) upodmiotowienie odbiorcy, który dostaje narzędzia umożliwiające rzeczywiste (łatwe i tanie) konstruowanie i przerabianie (psucie? poprawianie?) produktów kultury tworzonych przez medialny mainstream. Jak pisze Clay Shirky, media cyfrowe zawierają w sobie prosty, lecz ważny komunikat dla ich szeregowych użytkowników: *you can play this game too* („ty też możesz to zrobić”)¹⁷.

2) społecznościowy potencjał oddolnej twórczości online: *tworzę i wiem, że mogę się tym dzielić* (znowu: szybko i łatwo). Kontrkulturowe idee *do it yourself* łączą się z narzędziami do niedawna zarezerwowanymi dla medialnych hegemonów, których monopol zostaje złamany również na poziomie kontroli nad dystrybucją treści. Oczywiście dystrybucja narzędzia (nowych mediów) nie wyrównuje sił, tym bardziej, że jest nierównomierna. Ważne jednak, że – w określonych kontekstach – narusza ich układ, wymuszając na przemysłach kultury działania przystosowawcze.

Mem internetowy jest kwintesencją kultury popularnej, rozumianej jako czynny proces generowania oraz obiegu znaczeń i przyjemności wewnątrz systemu społecznego¹⁸. Jest jej kwintesencją, bo – jak kultura popularna w ogóle – powstaje na styku dwóch płaszczyzn: tej powstałej wokół produktów przemysłów kultury oraz tej wynikającej z codziennego jednostkowego i grupowego doświadczenia ludzi¹⁹. Mem jest przede wszystkim rozrywką, jak pierwsze graficzne makra, mówiąc językiem użytkowników sieci, jest produkowany i rozpowszechniany *for the lulz* („dla jaj”). Przyjemności oferowane przez memy wynikają, po pierwsze, z doświadczenia odczytania tekstu kultury przynajmniej do pewnego stopnia odmiennego od proponowanego przez przemysły kultury, produkujące materiały (seriale, filmy fabularne, komiksy), z których potem czerpią twórcy memów (a przynajmniej ich istotnej części). Czasem są to odczytania wręcz wywrotowe, zupełnie odwracające wektory ideologii, konotowanych pierwotnie przez określone medialne treści.

O takim charakterze memu decyduje już jego immanentna struktura: mem jest de facto remiksem (kolażem) określonych kulturowych przekazów. Można powiedzieć, że mem jest gatunkiem kulturowym bardzo pasożytniczym, jego punktem wyjścia i jednocześnie integralną, a zarazem główną cechą jest bezpośrednie przywołanie już istniejących tekstów kultury (określonych symboli wraz z powiązanymi z nimi ideologiami). Twórca memu sięga do repozytorium kulturowego, bierze z niego określone (z reguły *popularne*) treści i powiela je w twórczy sposób, a skutkiem owego przetworzenia jest też sugerowane odmienne (nierzadko skrajnie odmienne) odczytanie.

To ważny mechanizm, bo z tego punktu widzenia nowe media sprzyjają kulturze popularnej (tak jak rozumieją ją Hall czy Fiske): wspomagają jej aktywne trwanie poprzez fizyczne utrwalenie i dystrybucję, a także wizualizację doświadczenia kolektywnego odbioru/użycia określonych tekstów kultury. Ludzie bawili się produktami przemysłów kulturowych już od momentu, w którym zaczęły być produkowane. Dziś jednak, na skalę wcześniej niespotykaną, ludzie *wizualizują* i jednocześnie *utrwalają* doświadczenie owej zabawy w internecie, czyniąc ją, w stopniu również wcześniej niespotykanym, aktywnością zbiorową.

¹⁷ C. Shirky, *Dżin, telewizja i nadwyżka kognitywna* [w:] *Ekonomia kultury*, (brak redaktora) Warszawa 2010, s. 278.

¹⁸ J. Fiske, *Zrozumieć...*, s. 23.

¹⁹ Tamże, s. 25.

Jednocześnie jednak mem może mieć funkcje inne niż ludyczna. Dzieje się tak na przykład wtedy, gdy mem określonego rodzaju (zbiór łatwo powielanych i dystrybuowanych tekstów kultury na określony temat) albo zawiera bardzo zróżnicowane reprezentacje, pozbawione jednego elementu wspólnego poza szeroko pojętym tematem, albo za punkt wyjścia bierze pewne wydarzenie/postać, która konotuje istotne (nie tylko zabawne) znaczenia dla pewnej grupy ludzi – w praktyce bywa to określony materiał medialny (w przypadku memu PSC to zdjęcie zrobione przez Louise Macabitas). Przykład memów pierwszego rodzaju to np. memy wyrażające sprzeciw wobec umowy ACTA; memy drugiego rodzaju to właśnie memy z porucznikiem Pike’iem.

5. Metodologia analizy

W sieci można znaleźć ponad 2000 memów PSC – ich dokładna liczba jest niemożliwa do określenia, bo w każdej chwili niektóre z nich mogą być bezpowrotnie usunięte, mogą też zostać stworzone kolejne. Przeanalizowałem 200 z nich²⁰ – chronologicznie pierwszych – uznając, że właśnie pierwsze cieszyły się największą popularnością, a przez to również największym medialnym oddziaływaniem (były reprodukowane, komentowane i oglądane najczęściej, trafiając m.in. do mediów głównonurtowych).

Wykorzystałem semiotyczną metodę analizy materiałów graficznych²¹, zgodnie z którą poszczególne obrazy postrzegane są jako wielomodalne akty komunikacyjne, łączące zróżnicowane słowne/typograficzne oraz graficzne elementy. Dwa szczegółowe pytania²² w ramach analizy poszczególnych memów brzmią:

- 1) jakie postaci, miejsca i rzeczy są reprezentowane na poszczególnych obrazach?
- 2) jakie symboliczne znaczenia (i powiązane z nimi ideologie) są związane z owymi reprezentacjami?

By móc na nie odpowiedzieć, najpierw przyporządkowałem poszczególne memy do określonych gatunkowych kategorii treści, z których czerpali twórcy kolejnych wizualnych remiksów figury Johna Pike’a (innymi słowy, sprawdziłem, *skąd* wzięte zostały wykorzystane w memach reprezentacje – wszystkie poza zdjęciem Macabitas).

Te gatunkowe kategorie to: fotografia; szeroko pojęta grafika (obrazy malarskie + innego rodzaju przedstawienia graficzne: szkice, ilustracje, grafiki komputerowe); stopklatki z materiałów wideo (animowanych i fabularnych, amatorskich i profesjonalnych); stopklatki (*screeny*) z gier komputerowych. Wyniki pokazały duże zróżnicowanie wykorzystanych rodzajów treści: twórcy memów najchętniej czerpali ze materiałów fotograficznych (44% analizowanych memów), ale chętnie również z materiałów graficznych (30%, z czego dwie trzecie to obrazy malarskie) i wideo (24% – głównie wyprodukowanych przez medialny mainstream), jedynie ponad 2% (5 memów) wykorzystało *screeny* z gier wideo. Tak duże zróżnicowanie *mediów*, z których czerpano produkując kolejne remiksy wizerunku Pike’a nie dziwi, skoro jednym z wymiarów konwergencji jest cyfrowa mediatyzacja niemal całej współczesnej kultury. A przez to nawet obrazy malarskie, mimo ich elitarnego charakteru (nie tyle w sensie jakości, co raczej relatywnie mniejszej *popularności*) okazują się równoprawnym budulcem sieciowego popkulturowego przekazu.

²⁰ Przeanalizowane memy pochodzą ze stron-agregatorów tego typu treści: knowyourmeme.com, tumblr.com, buzzfeed.com. Bezpośrednie linki do obszernych zbiorów memów PSC:

<http://knowyourmeme.com/memes/casually-pepper-spray-everything-cop>;
<http://peppersprayingcop.tumblr.com/>.

²¹ Opisaną m.in. przez Theo van Leeuwena – zob. T. van Leeuwen, *Introducing Social Semiotics*, London 2005; G. Kress, T. van Leeuwen, *Reading images. The grammar of visual design*, London 2006.

²² Zob. T. van Leeuwen, *Introducing...*, s. 37-39.

Dużo ważniejsze dla analizy są klasyfikacje kluczowej figury na każdym z memów. Wobec niezmienności i dominacji postaci Pike'a, znaczenia nabiera postać jego ofiary (bądź ofiar). To ofiara, za każdym razem atakowana gazem przez oficera policji, stanowi kluczową reprezentację, wyznaczającą wymowę całości obrazu. Jej charakterystyka znaczeniowa i ideologiczna determinuje bowiem treści konotowane przez poszczególne memy, a także przez ich zbiór – czyli konotowane po prostu przez mem Pepper Spray Cop w ogóle.

By opisać ofiary widniejące na dwustu przeanalizowanych memach, najpierw spróbowałem ustalić ich ontologiczny status w ramach rzeczywistości medialnej. Innymi słowy, ustaliłem, czy każda kolejna ofiara to postać fikcyjna (a jeśli tak, to jakie jest jej kulturowe pochodzenie), czy rzeczywista (czyli mem zawiera reprezentację postaci, która żyła bądź żyje *naprawdę*).

Następnie do każdej z postaci przypisałem szereg atrybutów, charakteryzujących ją jako ofiarę Johna Pike'a. Owe przypisanie cech oczywiście nastroczało trudności. Podstawowy problem to subiektywizm w wyborze i przypisywaniu danych cech. Zdecydowałem się na określone atrybuty wzięwszy pod uwagę: 1) znaczenia i ideologie uwarunkowane przez społeczny, kulturowy, historyczny kontekst – czyli samo zdarzenie na kampusie Uniwersytetu Kalifornijskiego, a także szerszą perspektywę (ruch Oburzonych, tradycja akademickich protestów w USA w XX wieku); 2) fakt, że symboliczna aktywność dotycząca incydentu była formalnie i treściowo oparta na modalnościach kultury popularnej (poszczególne memy wykorzystują liczne popularne obrazy i znaczenia z medialnego kulturowego repozytorium). Popkulturowy charakter analizowanej aktywności sprawił, że kluczowym atrybutem stała się pozornie zupełnie nieprzydatna (bo nienaukowa, trudno uchwytna i subiektywna) kategoria *fajności* ofiary Pike'a na poszczególnych memach (o niej więcej poniżej).

Drugi problem wynikał z faktu, że – jako Polak, na co dzień mieszkający w Lublinie – inaczej odbieram nawet najbardziej zglobalizowane treści medialne. Oczywiście współczesna kultura popularna w dużej mierze opiera się na tych samych reprezentacjach oraz podobnych ludycznych i ideologicznych ofertach. Subiektywne odczytanie, wynikające między innymi z innego *backgroundu* kulturowego, stanowi jednak immanentną cechę teorii kultury popularnej, dlatego badacz z Polski (czy może lepiej: Europy) nie będzie w stanie dostrzec wszystkich niuansów i subtelności czasem nawet najprostszych reprezentacji, oczywistych dla wielu (choć znów: nie dla wszystkich!) odbiorców z kultury, w której i o której analizowane treści powstały. Z drugiej strony, mam nadzieję, że owa idealna, stuprocentowa znajomość wszystkich niuansów znaczeniowych nie jest konieczna i jej brak nie podważy wyników analizy. Innymi słowy: według mnie zbiór wspólny znaczeń dzielonych przeze mnie i twórców, dystrybutorów, odbiorców memów PSC (globalnych przecież) jest wystarczający, by poniższy tekst był wiarygodny.

Kluczowy atrybut w analizie stanowi więc *fajność* poszczególnych postaci. Fajna/niefajna – to podział oparty na popkulturowych uproszczeniach, dotyczących sympatii (bądź jej braku) wśród członków medialnej publiczności wobec określonej bohaterki czy bohatera medialnego (sens tego podziału widać wyraźnie w wymownym pytaniu o konkretne postaci, występujące w gatunku narracyjnym, opartym na fikcyjnej fabule: *Którzy są dobrzy? Czy on jest dobry?*)²³. Postaci *fajne* mogą konotować bardzo zróżnicowane cechy: mogą być dobre, prawe, współczujące, sympatyczne, zabawne albo wręcz przeciwnie – z jakiegoś powodu niesympatyczne, a mimo to wzbudzające *sympatię* odbiorców (dotyczy to szczególnie bohaterów postmodernistycznych, jak na przykład Hannibal Lecter z „Milczenia owiec” czy

²³ Mam świadomość, że to podział oparty na pewnym uogólnieniu dotyczącym sympatii i normatywnego postrzegania określonych bohaterów zbiorowej świadomości. Różne postaci mogą być przez – jak pisze John Fiske – obdarzonych semiotyczną siłą odbiorców postrzegane w sposób bardzo zróżnicowany – patrz: J. Fiske, *Zrozumieć...*, s. 59-60.

główni bohaterowie seriali „Doktor House” czy „Mad Men”²⁴). Postać *niefajna* to ten *zły*, czyli złoczyńca, czarny charakter, ten, *przeciwko* któremu kibicuje publiczność medialna (czy chociaż jej większość).

Taki podział jest oczywiście ogromnym uproszczeniem. Większość figur ofiar (72% ofiar, 65% wszystkich przeanalizowanych memów²⁵) nie przyporządkowałem do żadnej z tych dwu kategorii – ani do fajnych, ani do niefajnych/złych. Są albo relatywnie neutralne jeśli chodzi o sympatię odbiorcy albo ich odbiór jest dość ambiwalentny (to postaci bardzo różne: artyści pop, tacy jak Kanye West czy Jennifer Lopez; postaci historyczne: Harvey Lee Oswald i – na innym memie – paradoksalnie również John F. Kennedy; ale i np. potwór z Loch Ness). Co więcej, niektóre figury są kontrowersyjne i odbierane w sposób zróżnicowany, ale zdecydowałem się na ich kategoryzację: Matkę Teresę i Jezusa (występującego pięciokrotnie!) uznałem za *fajne*. Mimo że istnieje grupa osób, dla których postaci te konotują negatywnie, to z kontekstu (Jezus jako ofiara Johna Pike’a) wynika raczej, że to Pike, a nie oni mają być bohaterami negatywnymi.

Pozostałe wykorzystane przeze mnie kategorie to: *bohater* (postać konotująca postawę heroiczną); *silny* (figura obdarzona siłą, mocą, krzepą, również psychiczną); *słaby* (przeciwieństwo *silnego* – postać bezsilna, konotująca brak możliwości obrony samej siebie, słabość fizyczną i/lub psychiczną); trzy atrybuty będące pochodną poprzedniej kategorii, czyli *chory/ranny*; *cierpiący*; *nagi/półnagi*; a także: *dziecko*; *męczennik* (konotująca altruistyczne poświęcenie i cierpienie z powodu wiary, idei, przekonań); oraz dwie ostatnie – *związany z historią* (w tym historią USA) i *tradycją* Stanów Zjednoczonych. Zdecydowałem się więc na nadreprezentację cech negatywnych, występujących w polu znaczeniowym pojęcia *słaby*. To zabieg celowy i świadomy, wynikający z kontekstu (agresywny umundurowany policjant jako punkt wyjścia każdego z obrazów i narracji konstruowanych przez odbiorców). Po pierwsze, jeśli ofiara Pike’a jest ubrana, nie będzie to mieć znaczenia (bo nie dochodzi – z reguły – do złamania normy i nie jest wyjątkiem), z kolei brak ubrania będzie jednak znaczący, szczególnie wobec munduru i policyjnego hełmu. Po drugie, założyłem, że im więcej atrybutów określonego rodzaju (np. często występujące połączenie: *chory/ranny* + *cierpiący* + *słaby* + *dziecko*) jest *bardziej znaczące*, bo zwiększa ideologiczną wymowę konkretnego obrazu.

6. Zły Pepper Spray Cop – omówienie wyników

Kluczowa w analizowanych obrazach jest oczywiście figura Johna Pike’a – jest punktem odniesienia, jednocześnie stanowi punkt wyjścia do narracji, konstruowanych (często nieświadomie) przez odbiorcę oglądanych obrazów: ofiary płaczą, ponieważ zostały zaatakowane; na innych memach ofiary śmieją się, *ale* zostały zaatakowane, *więc* zaraz przestaną się śmiać. Czyli już sama postać policjanta prowadzi do wytworzenia określonych znaczeń. Nawet kiedy figura ofiary nie jest zbyt znacząca (bądź nie ma jej wcale – tak jest na 10% analizowanych memów), to konotacji dostarcza sam akt niespodziewanej przemocy, dokonanej niby od niechcienia (co sugeruje postawa policjanta) przez postać w uniformie stróża prawa i porządku. Mężczyzna w mundurze policji (mającej „ochroniać i służyć”) dokonuje gwałtu na reprezentowanym na obrazie porządku, burząc go, wprowadzając chaos i przemoc. Dobrym przykładem obrazu tego typu jest zamieszczony wcześniej remiks fotografii Macabitas i obrazu *Niedzielne popołudnie na wyspie Grande Jatte* (Ryc. 3). Pike

²⁴ Don Draper, bohater serialu „Mad Men”, trafił zresztą na jeden z memów PSC jako ofiara porucznika Pike’a.

²⁵ Różnica między odsetkiem ofiar a odsetkiem memów wzięła się stąd, że na ok. 10% memów (21 obrazów) w ogóle nie ma figury ofiary.

jest na nim elementem obcym, zaburzeniem harmonii i spokoju, przedstawionego przez malarza, bezprawnie wprowadzającym nieporządek.

Ten sam mem wskazuje też, jak bardzo znaczące są poszczególne materialne artefakty kultury, w które wyposażony jest postać policjanta. Pike jest w mundurze, ma hełm policyjny i jest uzbrojony w gaz – to jest szczególnie ważne, gdy jego ofiary są w widoczny sposób słabsze. Postać Pike’a w szerszym kontekście jest więc jednocześnie konkretnym ucieleśnieniem systemu (mundur, użycie siły do wyegzekwowania określonego rozkazu) i jednocześnie uosobieniem władzy (jak się potem okazało) bez prawdziwej legitymizacji, sięgającej po nieuzasadnioną przemoc.

W analizowanych memach równie ważna bądź nawet ważniejsza jest jednak figura ofiary: to, kim jest zaatakowany, równie wiele mówi przecież o atakującym. Spostrzegłszy ów związek napastnik-ofiara, odbiorca memu dopowiada sobie dodatkowe treści: po pierwsze, tworzy narrację, w której następuje związek przyczynowo-skutkowy (ofiara została zaatakowana bo...). Po drugie, i jak się zdaje ważniejsze, postrzega napastnika właśnie w odniesieniu do zaatakowanego: jakie wartości chce zniszczyć Pike? Kim i jaki jest Pike, skoro atakuje tę określoną ofiarę? W przypadku drugiego pytania określona, silnie konotująca figura ofiary automatycznie umieszcza Pike’a wśród innych (niejako *pierwotnych*) oprawców określonych postaci²⁶.

Ofiary Pike’a to postaci zarówno rzeczywiste (53% ofiar), jak i fikcyjne – stanowiące wytwór scenarzystów, malarzy i innych twórców (47%). Ponad połowa postaci prawdziwych (30% wszystkich ofiar) jest anonimowa (do tej kategorii przypisałem też wizerunki zwierząt), pozostałe podzieliłem na postaci żyjące – to m.in. aktorzy David Hasselhoff i Keanu Reeves, naukowiec Stephen Hawking, artystka Marina Abramović, republikański polityk John Boehner (co ciekawe, stanowią oni tylko 6% wszystkich wizerunków ofiar) i historyczne (17%). Wśród postaci fikcyjnych dominują bohaterowie filmów fabularnych i seriali (20% wszystkich ofiar, m.in. Forrest Gump, Grover – muppet z „Ulicy Sezamkowej”, hobbici z „Władcy Pierścieni”, Gamera – gigantyczny żółw, walczący w obronie Japonii z innymi potworami w serii japońskich filmów science-fiction, Edward Cullen – wampir z ekranizacji powieści Stephanie Meyer); wizerunki postaci z obrazów malarskich (13% wszystkich ofiar), w większości nieprzedstawiające postaci anonimowych (to często figury boskie: chrześcijańskiego Boga Ojca, kilkakrotnie Jezusa, ale i Wenus z obrazu Sandro Botticellego). Rzadziej reprezentacje ofiar (10% wszystkich) pochodzą z różnego rodzaju grafik (w tym komputerowych). Pojedyncze reprezentacje pochodzą z kreskówek (My Little Pony), komiksów (Spiderman) czy gier komputerowych (hydraulik Mario z kultowej zręcznościówki).

Postać fikcyjna: 84						Postać rzeczywista: 95			Brak ofiary: 21
Źródło:									
Obraz	Kreskówka	Komiks	Film fabularny i serial	Grafika	Gra komputerowa	Anonimowa (w tym zwierzęta)	Historyczna	Żyjąca	

²⁶ To mechanizm, który pół-zartem można streścić wymownym „Pike stoi tam, gdzie stało...(i tutaj należy podstawić pierwotnego antagonistę/oprawcę ofiary)”.

24	4	1	35	18	2	54	30	11			
Atrybuty ofiary											
Fajna	Niefajna / zła	Bohater	Silna	Słaba	Chora/ranna	Cierpiąca	Naga / półnaga	Dziecko	Męczennik	Związana z historią (w tym USA)	Tradycja USA
56	14	69	22	70	22	32	18	34	37	41 (22)	11

Tabela 1: Atrybuty ofiar Pike'a (liczba przeanalizowanych memów N=200)

Źródło: opracowanie własne

Jedna trzecia ofiar (28% wszystkich memów) Johna Pike'a to postaci zaklasyfikowane jako *fajne*. To między innymi bohaterowie filmów, seriali i programów telewizyjnych (Han Solo i Luke Skywalker z „Gwiezdných wojen”, hobbici z „Władcy Pierścieni”; muppet z „Ulicy Sezamkowej”, jelonek Bambi), postaci historyczne (np. Mahatma Gandhi, John Lennon, Martin Luther King), liczne reprezentacje zwierząt, sympatycznych i uroczych (jak tygrys tulący się do niedźwiedzia), często małych (kilkakrotnie to kocięta, mała wiewiórka, mała foczka). Agresywny John Pike, atakujący postaci *fajne*, niejako automatycznie ma mieć przeciw sobie sympatię odbiorców obrazu, a przynajmniej ich zdecydowanej większości. Popkulturowa klisza sytuuje go bowiem wśród *tych złych*.

Pike jest *zły* tym bardziej, że nawet częściej niż *fajnych*, atakuje bowiem *bohaterów*: prawie 40% ofiar konotuje odwagę, męstwo, poświęcenie i gotowość do czynów heroicznych (bądź ich realizację). Pepper Spray Cop atakuje: bohaterów historycznych (m.in. generała George'a Washingtona, przepływającego się przez rzekę Delaware²⁷, Gandhiego, Martina Luthera Kinga, amerykańskich żołnierzy walczących o wyspę Iwo Jima, rozstrzelanych powstańców madryckich z obrazu Francisco Goyi), ale i fikcyjnych (jak kilkakrotnie pojawiające się postaci z „Gwiezdných wojen”: Luke Skywalker, Han Solo, Yoda; a także Spiderman, czy Jezus²⁸). John Pike jest więc ideologicznie usytuowany *przeciw* bohaterom, stanowi element normatywnego porządku, który jest w opozycji do cnót reprezentowanych przez *bohaterów*. Przy okazji, warto zwrócić uwagę na specyficznie egalitarny charakter kultury popularnej, w ramach której w jednym rządzie ofiar stać mogą Jezus, mistrz jedi Yoda i żółw-mutant Gamera, konotując bardzo zbliżone systemy znaczeń i wynikających z nich ocen normatywnych.

Z kolei, największy odsetek ofiar to postaci *słabe*. Niemal 40% wszystkich ofiar (70 z dwustu przeanalizowanych memów) konotuje brak sił, bezbronność, delikatność, podatność na zranienie – tym bardziej więc potrzebują obrony i ochrony ze strony silniejszego, powołanego do takich działań policjanta. Aż 20% wszystkich ofiar to *męczennicy* (m.in. Jezus, Martin Luther King, Gandhi, Lennon, Jack Dawson – grany przez Leonardo DiCaprio główny

²⁷ Chodzi o wizerunek Washingtona z obrazu Emanuela Lutze z 1851 r., przedstawiającego epizod z wojny o niepodległość Stanów Zjednoczonych.

²⁸ Na potrzeby tekstu uznałem Jezusa za postać fikcyjną – nie chodzi o postać historyczną (Jezus z Nazaretu), ale o figurę boga (wyrażoną np. w obrazie Jezusa przywołującego i tulącego do siebie dzieci).

bohater „Titanica”, licznie reprezentowani martwi i umierający żołnierze, mężczyzna protestujący na Placu Tian’anmen); niemal 20% to *dzieci* – bezbronne, „automatycznie” wywołujące współczucie (wspomniane wcześniej małe zwierzęta, ale i Kevin „Sam w domu”, mały czarnoskóry chłopiec przytulony przez Jezusa i inne reprezentacje – z reguły kilkuletnich – dzieci); 18% to postaci *cierpiące* (wspomniani umierający żołnierze, Jezus podczas drogi krzyżowej, płaczące kotki, płaczący Don Draper, płacząca Marina Abramović)²⁹. 12% ofiar to *chorzy/ranni* (m.in. Christina – dziewczyna chora na polio z obrazu Andrew Wyetha, Stephen Hawking, więźniowie obozu w Buchenwaldzie); a aż 10% to postaci *nagie* i *półnagie* (Gandhi, kobieca postać z obrazu *Śniadanie na trawie* Édouarda Maneta, biblijny Adam).

Słabość ofiary okazuje się bardzo istotna: twórcy memów precyzyjnie „wybierali” ofiary Pike’a – jeśli bowiem na obrazie była grupa ludzi, ofiarą zostawała z reguły postać potencjalnie najsłabsza (jedyna postać naga, jedyne dziecko itp.). Niektóre memy zawierają więc wizerunki ofiar będących kombinacją kilku wymienionych wyżej atrybutów, czego dobrym, bardzo mocnym przykładem jest mem, na którym Pike atakuje poparzoną napalmem nagą dziewczynkę, pierwotnie bohaterkę fotografii Nicka Uta z 1972 r. (zob. Ryc. 4). Ofiara jest jednocześnie: ranna, cierpiąca, naga, słaba i jest dzieckiem. Owa, powtarzająca się w innych memach, wielokrotna stygmatyzacja wzmacnia tylko ideologiczną wymowę memu (skoro kluczem interpretacyjnym jest skonfrontowanie napastnika i ofiary, to ofiara staje się silna swą słabością), konotuje określony zestaw znaczeń, ale jednocześnie oddziałuje pozaideologicznie, manipulując emocjami odbiorcy³⁰.



Ryc. 4. Przeróbka fotografii Nicka Uta

²⁹ Relatywnie duża liczba płaczących postaci wynika z tego, że Pike używa gazu pieprzowego, wywołującego właśnie tę reakcję fizjologiczną – twórcy memów dbali o spójność elementów na poszczególnych remiksach.

³⁰ Na jednym z memów Pike atakuje gazem umierających żołnierzy z frontu I wojny światowej. Jeden z komentarzy pod grafiką brzmi: *I like this one most cause its so gosh darn offensive!* [ten lubię najbardziej, bo jest tak cholernie mocny!].

Źródło: <http://www.flickr.com/photos/59480169@N06/6381400407/> (30.05.2012)

Mem z remiksem fotografii Uta, zrobionej podczas wojny w Wietnamie, zawiera dodatkowe znaczenie: John Pike, atakując poparzone napalmem dziecko, staje w jednym rzędzie z tymi, którzy napalmu użyli (wojska Wietnamu Południowego), bombardując nim wieś Trang Bang w 1972 r. Bezpośrednie odniesienia historyczne pojawiły się na 21% memów. Pepper Spray Cop albo zastępował (bądź przyłączał się do) oprawców i zbrodniarzy wojennych (poza wspomnianą poparzoną dziewczynką atakując też m.in. więźniów obozu koncentracyjnego w Buchenwaldzie, czy ofiary nalotu na Guernicę), albo atakował postaci i symbole ważne dla historii Stanów Zjednoczonych (przerywając podpisanie Deklaracji Niepodległości, zamalowując na czarno Konstytucję Stanów Zjednoczonych, czy atakując robotników budujących w latach 30. XX wieku wieżowce na nowojorskim Manhattanie). John Pike uderzał też w symbole tradycji Stanów Zjednoczonych (5% memów), przerywając (na kilku memach, wykorzystujących różne reprezentacje) obiad podczas Święta Dziękczynienia czy atakując bielika amerykańskiego, symbol USA.

Tylko 12% ze wszystkich ofiar to postaci w jakiś sposób *silne*, czyli uzbrojone, obdarzone atrybutami siły fizycznej, czy specjalnymi mocami (pamiętajmy, że analizujemy postaci z repozytorium popkulturowego). To między innymi żółw-potwór Gamera, zwycięzcy amerykańscy żołnierze na Iwo Jimie, mistrz Yoda. Co ciekawe, część ofiar jest silna, ale uchwycona w momencie ich słabości: Spiderman jest uwięziony w betonie; Han Solo schwytyany przez szturmowców Imperium; Luke Skywalker zdaje się przegrywać walkę z Darthem Vaderem; futbolista amerykański klęczy, skupiony na modlitwie i tak zastaje go i atakuje Pike. Czyli Pepper Spray Cop nie dość, że atakuje „naszych”, tych dobrych, to jeszcze walczy nie *fair*.

Co ciekawe, tylko 8% memów zawiera ofiary Pike’a, które można uznać za *złe, niefajne*. To m.in. Pedobear (miś-pedofil, bohater innego popularnego memu); czołgi na Placu Tian’anmen; naziści z „Poszukiwaczy zaginionej arki”; Sadako – mordercza dziewczynka-zjawa z cyklu filmów „Ringu” („Krąg”)³¹. Zdecydowana większość obrazów dość jednoznacznie rozdziela sympatie i antypatie, te drugie wiążąc z postacią oficera Pike’a – agresywnego, brutalnego, atakującego bezprawnie i atakującego tych fajnych, dobrych, sprawiedliwych, zabawnych, słabych, potrzebujących pomocy i ochrony. To pewna opowieść, narracja o złym policjancie, stworzona kolektywnie przez setki (tysiące?) ludzi remiksujących bardzo zróżnicowane treści medialne (i pozamedialne, ale zmediatyzowane – jak malarskie obrazy), odwołująca odbiorcę do najprostszyc podziałów i normatywnych ocen (nawet jeśli dotyczących kwestii tak skomplikowanych ideologicznie jak chrześcijańska droga krzyżowa czy amerykańskie Święto Dziękczynienia). Jednocześnie warto zaznaczyć, że wśród analizowanych memów było bardzo mało reprezentacji odnoszących się do ruchu Oburzonych innych niż figura Pike’a (dosłownie 5 memów, w tym tylko dwa zawierające elementy graficzne z innych zdjęć niż wyjściowa fotografia Macabitas).

7. Podsumowanie

Kultura popularna opiera się na symplifikacjach i jednocześnie „lubi” intertekstualność oraz aktywne uczestnictwo jej odbiorców (uczestników, użytkowników) – memy Pepper Spray Cop wykorzystują wszystkie te właściwości. Jednocześnie z samym memem, traktowanym jako gatunek (nowo)medialny, związane są wzajemnie uzupełniające się: określone społeczne praktyki jego tworzenia i dystrybucji, a także pewna gatunkowa ideologia (łatwość produkcji i

³¹ Przykład Sadako jest jednak niejednoznaczny, to bohaterka, która morduje mszcząc się za doznane okrutne i niezawinione krzywdy (w pewnym sensie jest ona również ofiarą).

dystrybucji, kolektywny charakter doświadczenia). Patrząc szerzej, można powiedzieć, że nowe media jednoznacznie sprzyjają kulturze popularnej, bo ułatwiają na skalę wcześniej niespotykaną utrwalanie i dystrybucję tekstów kultury, a także wizualizują doświadczenie ich kolektywnego użycia.

Warto podkreślić, że wszystkie te cechy czynią internetowe memy relatywnie skutecznym narzędziem spontanicznego symbolicznego protestu, prowadzonego (czasem jedynie początkowo) w medialnych środowiskach online. Tak było również w przypadku memu Pepper Spray Cop. Jego gwałtowny wzrost popularności wśród użytkowników sieci tuż po publikacji zdjęcia Louise Macabitas (setki memów, tysiące komentarzy w dosłownie kilka dni) sprawił, że temat incydentu na kampusie Uniwersytetu Kalifornijskiego pojawił się w agendzie (nie tylko amerykańskich) mediów po raz drugi (media wróciły do tematu, relacjonując popularność samego memu).

Oczywiście im dłuższy czas minie od samego incydentu, tym więcej będzie odczytań pozbawionych opisanej powyżej ideologicznej konotacji, zawierającej dychotomiczny podział na dobrą, prawą, fajną ofiarę i złego gliniarza. Z czasem reprezentacja zwana Pepper Spray Cop będzie „odrywać” się od pierwotnego kontekstu, stając się normatywnie neutralna dla rosnącej liczby odbiorców i zacznie funkcjonować jako kolejna graficzna reprezentacja wchodząca w skład popkulturowego imaginarium w XXI wieku, realizując pierwotną funkcję kultury popularnej – czyli dostarczanie przyjemności. Historia medialnej (bo nie tylko sieciowej) popularności memów Pepper Spray Cop uświadamia jednak potencjał nowych cyfrowych gatunków medialnych, które, po pierwsze, łatwo rozpowszechniają się w medialnych środowiskach online, po drugie, są czynnikiem, który w określonych kontekstach może wzmacniać zbiorowe tożsamości ich użytkowników (twórców, dystrybutorów, odbiorców), dzięki relatywnie spójnej ideologii, którą mogą konotować. Przykład polskich sieciowych protestów przeciw umowie ACTA z początku 2012 r. zdaje się potwierdzać tę tezę: w cyfrowej sferze publicznej coraz więcej *poważnych* tematów podejmowanych jest z wykorzystaniem zupełnie *nieważnych* (co nie znaczy, że mniej istotnych) popkulturowych symboli i ich znaczeń, odniesień, a także oferowanych przez nie przyjemności i – tych już jak najbardziej poważnych – ideologii.