

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Audiovizuální studia

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

MEMY A TRANSFORMACE VYPRÁVĚNÍ V DIGITÁLNÍ KULTUŘE

Veronika Dostálová

Vedoucí práce: Mgr. Dita Malečková, Ph.D.

Oponent práce: doc. Mgr. Tomáš Pospiszyl, Ph.D.

Datum obhajoby: 12.9. 2018

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2018

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV FACULTY

Film, Television, Photography and New Media

Audiovisual Studies

BACHELOR'S THESIS

**MEMES AND TRANSFORMATION OF STORYTELLING
IN DIGITAL CULTURE**

Veronika Dostálová

Thesis Supervisor: Mgr. Dita Malečková, Ph.D.

Opponent: doc. Mgr. Tomáš Pospiszyl, Ph.D.

Date of Defense: 12.9. 2018

Assigning Academic Title: BcA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma “Memy a transformace vyprávění v digitální kultuře” vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucí práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Děkuji své vedoucí práce Mgr. Ditě Malečkové, Ph.D. za cenné poznámky a doporučení a svým rodičům za podporu.

Abstrakt

V době digitální kultury dochází k rychlému vývoji komunikačních prostředků a k transformaci kulturních schémat a způsobů vyprávění. Mem, jednotka kultury, kulturní obdoba genu, který je předáván od jednoho člověka k druhému skrze kulturní prostředky a nápodobu, předchází evolučně vzniku digitální kultury. Internetový mem, který naplňuje původní definici, je symbolem digitální kultury a zároveň prostředkem její změny. V době digitální kultury, kdy se memy masivně šíří, dochází k transformaci vyprávění. Internetové memy jsou samy příznakem této transformace. Lidská schopnost chápání příběhu a způsoby vyprávění jsou ovlivněny způsoby šíření memů i jejich samotným obsahem. Internetové memy vznikají na bázi lidského myšlení, tradice a kultury a zároveň na bázi struktury digitálního světa. Internetové memy transformují způsoby vyprávění, narativ vznikající na bázi internetových memů má fraktálně modulární charakter.

Abstract

There is a rapid development of the communication means, transformation of cultural schemes and changes in means of storytelling, in the age of digital culture. Meme in the original meaning, a unit of culture, being an analogy to gene, evolutionary precedes digital culture. Internet meme, fitting the original definition, is a symbol of the digital culture and it is a mean of its change, at the same time. In the age of digital culture, when the memes are spreading rapidly, there is a transformation of storytelling happening. Internet memes are symbols of this transformation themselves. Human ability of storytelling and ability to understand are influenced by the ways of memetic spread and also by the content of memes. Internet memes emerge from the basis of human thinking, culture and tradition and from the structure of the digital world, at the same time. Internet memes transform the means of storytelling, the narrative arising from the internet memes basis has fractally modular characteristics.

Obsah

Abstrakt	1
Abstract	2
1. Úvod	4
2. Mem jako jednotka kultury, původní význam memu podle Richarda Dawkinse a kontext zavedení pojmu mem	6
2.1. Princip memu	7
2.2. Vlastnosti memů	9
2.3. Memy a kultura	9
2.4. Vnímání memů	10
2.5. Interpretace memů	11
3. Digitální kultura a struktura digitálního světa podle Lva Manoviche	13
3.1. Komunikace a memy v digitální kultuře	13
4. Internetové memy, specifický žánr digitální kultury	15
4.1. Vlastnosti internetových memů	16
4.2. Vlastnosti internetových memů vztažené k obecným vlastnostem replikátorů podle Dawkinse	16
4.3. Vlastnosti internetových memů vztažené k vlastnostem nových médií podle Manoviche	17
4.4. Typy internetových memů	17
4.5. Šíření memů a kompetice	18
5. Vyprávění a narace	19
5.1. Narace a memy	20
5.2. Metanarativ	21
6. Transformace vyprávění	22
7. Závěr	27
8. Obrazová příloha	28
9. Seznam použitých pramenů a literatury	47

1. Úvod

Termín mem má v dnešní době dva užívané významy. Jednak je to širší význam pojmu, který odpovídá definici Richarda Dawkinse z roku 1976, kterou popularizoval ve své slavné knize s názvem, *“Sobecký gen” (“The Selfish Gene”)*. A pak je to mem v užším slova smyslu, který je specifickým fenoménem objevujícím se spolu s rozvojem digitální kultury, a je možné ho nazvat internetovým memem. Internetové memy jsou zejména virálně se šířící obrázky, videa či gify, často kombinované s textem, vznikající na bázi participatorní kultury, šířící se napříč digitálním prostředím, skrze internet. Internetové memy splňují specifikace Dawkinsovy širší specifikace memů, nicméně jsou specifickým projevem digitální kultury. Všechny memy nejsou internetové memy, ale všechny internetové memy jsou memy v Dawkinsovském slova smyslu.

Internetové memy jsou novým žánrem vznikajícím na bázi digitální kultury.

Fenomén internetového memu je v rámci internetové kultury rozšířen, obecně se internetovým memům říká jednoduše také memy. Nicméně, pro účel této práce je nutné mezi oběma významy rozlišovat, proto budu tedy nadále užívat termínu mem/memy v původním Dawkinsovském slova smyslu (specifikace memů a jejich vlastností bude dále vysvětlena v kapitole 2), pokud budu hovořit o memech v užším slova smyslu, použiji termínu internetový mem.

Ve své práci se budu zabývat specifikací memů, internetových memů a jejich vlastnostmi. Hodlám se zabývat tím, jakým způsobem digitální prostředí ovlivňuje vlastnosti a šíření memů, což se projevuje zejména v případě fenoménu specifického žánru internetových memů. Dále se pak budu věnovat tomu, jakým způsobem spolu souvisí memy a vyprávění (narace). Budu popisovat to, jakým způsobem dochází u internetových memů k proměně narace.

Co jsou to memy? Jak se memy chovají? Co memy ovlivňují a čím jsou ovlivňovány? Kompetují memy mezi sebou? Jakým způsobem digitální kultura proměňuje podmínky pro šíření memů? Jakým způsobem spolu souvisí memy a vyprávění? Jakým způsobem dochází díky šíření memů v digitální kultuře k transformaci vyprávění?

2. Mem jako jednotka kultury, původní význam memu podle Richarda Dawkinse a kontext zavedení pojmu mem

První užití pojmu mem spolu s definicí najdeme v knize *“Sobecký gen”*, kterou napsal v roce 1976 evoluční biolog a filosof Richard Dawkins (Dawkins, 1976). Hlavní myšlenkou knihy, je představení úhlu pohledu, skrze který jsme my, lidé, a všechna další zvířata *“stroje”* (v anglickém originálu *“machines”*) vytvořené jako projevy našich genů.

Dawkins vymyslel, představil a rozšířil mem memu mezi širokou veřejnost. Dawkins definoval mem jako druh replikátoru, který vyvstává z kultury, jako jednotku kulturního přenosu, analogickou ke genu, jednotce biologického přenosu.

Kdybychom hledali základní princip života, našli bychom ho podle Dawkinse ve faktu, že se všechen život vyvíjí podle toho, jak různě replikující se entity přežívají.

“This is the law that all life evolves by the differential survival of replicating entities.”

“Toto je zákon, podle kterého se všechen život vyvíjí dle rozdílného přežívání replikujících se entit.”

Dawkins, 1976

Richard Dawkins používá pojem replikátor jako obecnou jednotku replikace života. DNA můžeme bezesporu považovat za biologickou replikující se entitu a geny mohou být považovány za replikátory. Geny jsou tedy, podle Dawkinse, replikátory. Tradiční kulturní pohled rozděluje mezi přírodou a kulturou, Dawkins tedy specifikuje geny jako biologické replikátory a když hledá analogii v rámci kultury, ustavuje nový replikátor, mem.

2.1. Princip memu

Definice a princip memu jsou úzce spojeny s původem tohoto pojmu, proto vysvětlím, jak Richard Dawkins tento pojem stvořil. Ze starořeckého *mīmēsis* (tento pojem má mnoho významů - *podobnost, mimikry a další*) vymodeloval Dawkins podle vzoru gen replikátor, který nazval mem. Mem může také slovně poukazovat k anglickému termínu “*memory*”, což znamená “*paměť*”, v paměti jsou memy uchovávány. Dále také můžeme mem vztahovat k francouzskému *même*, znamenajícím *stejný* či *tentýž*, což do jisté míry memy jsou při svém přenosu - jeden jako druhý, dokud se nezačnou měnit.

“But do we have to go to distant worlds to find other kinds of replicator and other, consequent, kinds of evolution? I think that a new kind of replicator has recently emerged on this very planet. It is staring us in the face. It is still in its infancy, still drifting clumsily about in its primeval soup, but already it is achieving evolutionary change at a rate that leaves the old gene panting far behind.

The new soup is the soup of human culture. We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of imitation. ‘Mimeme’ comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like ‘gene’. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to meme. If it is any consolation, it could alternatively be thought of as being related to ‘memory’, or to the French word même. It should be pronounced to rhyme with ‘cream’.”

“Musíme ale hledat vzdálené světy, abychom našli jiné druhy replikátorů a jiné z nich vyplývající druhy evoluce? Myslím si, že nový druh replikátorů se objevil na této planetě nedávno. Zírá nám do tváře. Ještě v plenkách, nemotorně se vznáší ve své primordiální polévce, ale již dosahuje evoluční změny takovou rychlostí, že nechává starý gen, těžce oddychující, daleko za sebou.

Ta nová polévka je polévka lidské kultury. Pro nový replikátor potřebujeme jméno, podstatné jméno, které nese ideu jednotky kulturního přenosu nebo jednotky nápodoby.

“Mimém” vychází z vhodného řeckého kořene, ale chci jednoslabičné slovo,

které zní trochu jako gen. Doufám, že mi mí klasičtí přátelé odpustí, když zkrátím mimém na mem. Pokud to může být útěchou, tak by o něm mohlo být alternativně smýšleno jako o vztahujícím se k "memory" (anglicky paměť) nebo k francouzskému slovu "même" (stejný). Mělo by se to vyslovovat tak, aby se rýmoval s "cream" (anglicky smetana).¹

Dawkins, 1976

Memy jsou myšlenky, šířící se z jedné mysli do druhé. Když se geny přenáší z jednoho organismu do druhého, obvykle musí projít skrze spermii či vajíčko a být přítomny od počátku vzniku nového organismu, v průběhu celého vývoje, až do doby, kdy dojde k projevu genu, což může být dříve či později. Tento princip je v biologii nazýván vertikálním přenosem.

Narozdíl od genů jsou memy šířeny horizontálním přenosem, který nutně nezahrnuje vztah rodič-dítě. Memy se šíří napříč jednotlivci, podobně jako například viry. Memy jsou jako pouhé myšlenky přenášeny z jednoho organismu do druhého lehce, pomocí smyslů a skrze kulturní kód. Pro úspěšný přenos informace, kterou mem nese, je nutné, aby byla informace nějakým způsobem zakódována pomocí způsobů kultury tak, aby mohla být přijata recipientem. Memy mohou být například slovní sdělení, slova, nápisy, ale i neverbální přenositelná vyjádření, jako například melodie, obrazy a další způsoby smyslového předávání informací.

1 V češtině se mem čte tak, jak se píše.

2.2. Vlastnosti memů

Podle Dawkinse můžeme u memů sledovat stejné vlastnosti, na kterých je závislá hodnota přežití, jako u všech replikátorů obecně. Těmito vlastnostmi jsou: životnost, plodnost a přesnost kopírování. Plodnost je dle Dawkinse důležitější než životnost, jelikož informace pro rozmnožení může přetrvávat v další kopii, pokud se jednotka dokáže během svého, třeba krátkého, života replikovat. Memy jsou replikátory nepřesné v kopírování, jak píše Dawkins. Stejná myšlenka, zachycena jinou myslí prochází ve většině případů transformací.

Nicméně, pakliže není transformace příliš výrazná, pochopení je možné, ba dokonce nutné. Chápání nebo schopnost být vnímán či nějakým způsobem zachycen, je podmínka nutná pro to, aby se mohl mem šířit pomocí replikace, i v případě, že vznikající kopie jsou nepřesné.

Stejně jako geny, jsou memy jednotkou příhodnosti (v anglickém originálu *“unit of convenience”*), což znamená, že jsou definovány právě tak, aby byly snadno rozlišitelné. Za mem můžeme pokládat jednu celý příběh, jednu jeho část či motiv.

2.3. Memy a kultura

Richard Dawkins, původním zaměřením zoolog, chápe, podobně jako většina biologů, člověka jako jedno ze zvířat. Dawkins specifikuje člověka jakožto zvíře, jehož osud je zásadně ovlivňován, usměrňován a utvářen kulturou předávanou učením.

“Among animals, man is uniquely dominated by culture, by influences learned and handed down.”

“Mezi ostatními zvířaty je člověk jedinečným způsobem ovládán kulturou, vlivy naučenými a předanými.”

Dawkins, 1976

Ač k definování pojmu dochází až v roce 1976, memy jsou staré jako lidstvo samo, ba dokonce snad ještě starší, neboť i jiná zvířata než člověk si předávají memy mezi sebou. Ke kulturnímu přenosu tedy dochází také u ostatních zvířat, jak uvádí Dawkins na příkladu s ptáky a vzorci kulturní dědičnosti písni podle P. F. Jenkinse, nicméně u člověka je kulturní přenos zvláště výrazný.

Příkladem memetické kulturní evoluce u zvířat je případ sýkorek, které se ve 20. - 30. letech v Británii naučily otevírat víčka lahví od mléka, které mlékaři nachávali ráno před dveřmi domů. Na mapě bylo možné sledovat, jak se postupně rozšiřovala oblast, kde to již sýkorky uměly a během devíti let tento mem přeskočil na kontinent (Flégr, 2013).

Podle Dawkinse dává kulturní přenos vzniknout formě evoluce. Evoluce v sobě zahrnuje jak biologické, tak kulturní způsoby přenosu. Nicméně, zásadní je, že kulturní přenos moduluje evoluci a její průběh. Dawkinsovské memy jsou replikátory, jednotky kultury, předávané kulturním učením, a kultura je formována memy.

2.4. Vnímání memů

Jakým způsobem probíhá percepce memů? Memy putují od jedné mysli ke druhé. Od jednoho těla k druhému skrze prostor. Tradičně, historicky, biologicky a evolučně naše lidská, potažmo zvířecí těla mají pro vnímání podnětů z okolí evolučně vyvinuté smysly. Smysly a jejich zastoupení se liší napříč různými druhy. Savci původně vnímali zejména čichem a sluchem, když se za dob dinosaurů schovávali v podzemí, jako dnešní slepí krtci. Řada savčích druhů si nadále ponechala poměrně rozvinutý čich a sluch, nicméně další smysl, který se zásadně rozvinul, je zrak. Pro člověka je zrak primárním smyslem, díky němuž se nejvíce orientuje. Podstatné je, že memy mohou být vnímány skrze jakýkoli smysl, kterým je možné zachytit informaci z okolí.

Pouhý vjem memu nestačí pro jeho přijetí, další nutnou podmínkou pro schopnost vnímání memu je kulturní background nutný pro jeho pochopení. Memy, vyvstávající z kultury, potřebují kulturu jako prostředí.

K vnímání internetových memů je, kromě smyslového vnímání a kulturního backgroundu potřeba také připojení k internetu.

2.5. Interpretace memů

Každý člověk vnímá stejnou myšlenku trochu jinak. Memy, přenášené myšlenky, vyjádřené memy jsou paralelou sémiotickým znakům. Jak píše Eco v *“A theory of semiotics”*, znakem může být cokoli, co můžeme za znak považovat (Eco, 1976).

“I propose to define as a sign everything that, on the grounds of a previously established social convention, can be taken as something standing for something else.”

„Navrhuji definovat znak jako cokoli, v oblasti předem ustanovené sociální konvencí, co může být považováno za něco zastupující něco jiného.”

Eco, 1976

Jelikož memy právě zastupují jakousi ideu, která je skrze kulturní kód předána z jedné mysli do druhé, jsou tedy memy sémiotickými znaky, nahlíženými z úhlu pohledu, který není tolik zaměřen na jednotlivé interpretace, jako spíše na jejich šíření.

Původní definice memů je jaksi odkloněna od zaměření na to, že mem je třeba interpretovat. Dawkins rozdílnost interpretace popisuje nepřesností v kopírování, tedy že každý člověk chápe stejnou myšlenku jinak.

Dawkinsova definice se odvrací od sémiotického úhlu pohledu, který dává důraz na interpretaci, a umožňuje sledovat memy zdánlivě oproštěné od lidí (či zvířat), ač ti jsou právě důležitými uzly jejich šíření. V Dawkinsově úhlu pohledu se lidé vlastně stávají prostředky pro šíření memů. Samozřejmě je důležité, aby lidé memy chápali, alespoň do určité míry, jedině tak mohou totiž memy “přeskakovat” z mysli do mysli.

Je to právě ideový imprint v myslích lidí, který se šíří skrze internetové memy, skrze obrázky s textem, napříč internetem.

Eco píše, že všechna kultura může/musí být vnímána sémioticky (Eco, 1976). To by mohlo platit i pro memy. Mohli bychom podobným způsobem tvrdit, že všechna kultura může/musí být vnímána memeticky. V obou případech jde o popis kultury a o snahu definovat nějaké jednotky kultury.

3. Digitální kultura a struktura digitálního světa podle Lva Manoviche

Digitální kultura vychází z kultur předcházejících, ale je zásadně formována strukturou digitálního světa. K popisu struktury digitálního světa je možné přistupovat různými způsoby. Jednou z možností je přístup Lva Manoviche, který specifikoval 5 principů nových médií (Manovich, 2001). Podle Lva Manoviche jsou dvěma hlavními principy nových médií numerická reprezentace a modularita, z těch vychází další tři principy: automatizace, variabilita a kulturní překódování (transkódovatelnost).

Numerická reprezentace je princip toho, že v rámci digitálního světa je vše vyjádřitelné číselně, v digitálním kódu. Modularita je fraktálový princip, který Manovich nazývá fraktální strukturou nových médií, kdy se objekty v digitálním světě skládají z dalších objektů atd. Modularita a numerická reprezentace umožňují automatizaci, od přesného kopírování po umělou inteligenci.

Z modularity a numerické reprezentace také plyne, že tyto objekty je možné zaměňovat a nekonečně upravovat, to vyjadřuje princip variability. Posledním, dle Manoviche nejhlubším principem, je princip překódování nebo také kulturní překódování, což znamená že počítačová a kulturní vrstva digitálního světa se navzájem ovlivňují. Je to například programování digitálního světa podle vzoru kulturních nedigitálních vzorců nebo třeba to, že v rámci kultury je možné používat pojmosloví digitálního světa.

3.1. Komunikace a memy v digitální kultuře

V rámci digitální kultury dochází ke vzniku neustále nových způsobů komunikace. Stejně jako v rámci kterékoli jiné kultury, tak i v rámci kultury digitální v sobě všechna komunikace obsahuje šíření memů.

Řada způsobů komunikace v digitálním světě nějakým způsobem odráží, či překládá prostředky z doby předdigitální. Například e-mail je takovou digitální variací na poštu a kulturu psaní dopisů. Platformy umožňující poslech hudby, mluveného slova či zvuku obecně zastupují gramofony, rádia nebo samotný zpěv, podle toho, čemu se více svým způsobem podobají. Aplikace umožňující rychlou psanou či mluvenou komunikaci, různé formy chatu, jsou náhradou pro telefonování a telegram či snad pro obyčejný hovor. Digitální prostředí komunikaci usnadňuje a zrychluje. Ačkoli můžeme najít paralely pro způsoby komunikace v předdigitální a digitální formě, formy digitální komunikace nejsou pouhým překladem nedigitálních způsobů komunikace do digitálního jazyka, právě digitální prostředí způsoby komunikace transformuje a přetváří v něco jiné. Dochází zde právě ke kulturnímu překódování (Manovich, 2001), kdy je digitální kultura formována jak strukturou digitálního světa, tak způsoby a konvencemi kultury nedigitální.

Všechny způsoby digitální komunikace umožňují přenos memů v Dawkinsovském slova smyslu, to znamená, že zde, skrze digitální platformy, dochází k přenosu myšlenek z jedné mysli do druhé či mnohých dalších. Jednotlivé lidské bytosti stojí na vstupech a výstupech¹ digitálního světa prostředí internetu. Digitální kultura je svým způsobem digitální memetická kultura.

1 Použití termínů vstup a výstup v této větě je příkladem dvojitého kulturního překódování. Vstup a výstup se používá pro hardwarová zařízení, která zprostředkovávají kontakt počítače s okolím. Nicméně, původně vstup a výstup byly termíny pro dveře, kterými lidé mohou vcházet a vycházet.

4. Internetové memy, specifický žánr digitální kultury

Jelikož je mem jednotkou kulturního přenosu, veškerá digitální komunikace je v podstatě přenosem memů. Nicméně, jednou z nových forem komunikace vzniklou ve světě digitální kultury jsou právě internetové memy.

Mike Goodwin použil termínu mem ve spojení s digitální kulturou v článku "Meme, Counter-Meme", který vyšel v časopise "Wired" v roce 1994 (Goodwin, 1994). Na počátku 21. tisíciletí se začal termín memu běžně používat pro popis remixů digitálního mediálního obsahu, imitací a parodií a pro informace virálně se šířící digitálním prostředím internetu. Pojem memu zlidověl a stal se postupně názvem pro specifickou formu internetového memu.

Brzy po roce 2000 byly internetové memy determinovány na bázi virality, na bázi memetického šíření, jako memy byla tehdy nazývána také například virálně se šířící videa. Nicméně je možné rozlišovat mezi fenoménem virálně se šířícího mediálního obsahu a internetovým memem, jakožto svébytným žánrem (Wiggins a Bowers, 2015). Virálně šířená videa mají jiné vlastnosti než specifický žánr internetového memu, jak specifikují Wiggins a Bowers (2015) anebo Milner (2012). Internetové memy na rozdíl od virálně se šířících videí mutují, procházejí transformací (Milner, 2012) a vznikají na bázi participatorní kultury (Wiggins a Bowers, 2015).

Internetové memy nejsou pouze jednotkou kultury, ale novým žánrem (Wiggins a Bowers, 2015). Internetové memy jsou multimodální artefakty, založené na kombinaci či remixu obrázků, textu, kulturních odkazů gifů etc. (Milner, 2012). Wiggins a Bowers specifikují memy jako artefakty participatorní kultury (Jenkins et al., 2009), dále přisuzují memům virtuální fyzikalitu, čímž chtějí popsat to, že se jedná o kognitivní i digitální artefakty.

Wiggins a Bowers používají zdánlivý protimluv termínu virtuální fyzikalita, neboť chtějí poukázat na to, že se memy vyskytují jak v digitálním prostředí, tak v lidských myslích. Jakýsi obraz v lidské mysli spolu s fyzikálním vnímatelným projevem náleží všem memům obecně.

Takže internetové memy jsou remixy (Milner, 2012), artefakty (Milner, 2012; Wiggins a Bowers, 2014), samostatný žánr participatorní digitální kultury (Wiggins a Bowers, 2014).

4.1. Vlastnosti internetových memů

Internetové memy¹ vychází ze struktury digitálního světa. Vlastnosti memů, tak jak byly popsány Dawkinsem jako obecné vlastnosti replikátorů (Dawkins, 1976), byly zesíleny strukturou digitálního světa, jak ji popisuje Manovich. Nejenže je možné principy nových médií (Manovich, 2001) aplikovat při zkoumání internetových memů, internetové memy jsou těmito principy utvářeny a v podstatě z nich vycházejí.

4.2. Vlastnosti internetových memů vztažené k obecným vlastnostem replikátorů podle Dawkinse

Internetové memy se šíří snadno. Mají vysokou plodnost, kdy jeden internetový mem snadno nabyde vysokého čísla totožných kopií. Přesnost kopírování je v případě internetových memů vysoká, tím se tedy liší od memů, které se šíří ne-digitálním světem. Internetové memy mají však také vysokou variabilitu, kdy jsou jednotlivé části, moduly, nahrazovány novými², v takových případech však může docházet k absolutním významovým změnám. Životnost memů může být i dlouhodobá, nicméně, nejdůležitější je ta část života memu, kdy se virálně šíří.

1 Viz obrazová příloha

2 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 2, 24, 23

4.3. Vlastnosti internetových memů vztažené k vlastnostem nových médií podle Manoviche

Internetové memy jsou vyjádřené v digitálním kódu. Automatizace se projevuje ve snadné úpravě memů, kopírovatelnosti a šíření. Zejména je u memů patrná modularita, kdy se memy často skládají z různých modulů¹, které se mění, jsou variabilní, vznikají tak nové memy, memy na sebe odkazující navzájem a celkem tak vzniká nový druh kultury internetových memů. Internetové memy jsou snadno šířitelné s absolutní přesností kopírování, která je umožněna strukturou digitálního světa. Jako projev participatorní kultury jsou internetové memy na bázi variability jednotlivci přetvářeny a přeskládávány² tak, že dochází ke vzniku nových významů jednotlivých memů. Vznikají nové kulturní vzorce³, vzorce pro tvorbu a vnímání internetových memů, které vycházejí z modularity tohoto žánru, kdy neustálými změnami dochází k posouvání kontextu. V žánru internetových memů dochází k neustálému a často násobnému kulturnímu překódování.

4.4. Typy internetových memů

Internetové memy jsou novou formou komunikace, která sice nemá jasnou formální paralelu v předcházející kultuře, avšak z této kultury vychází. Částečně internetové memy připomínají vtipy, částečně interní vtipy, někdy se podobají propagandistickým či reklamním plakátům, návodům⁴, někdy vychází z žánru komiksu⁵, jindy používají klasické obrazy⁶. Skrze internetové memy dochází k částečné remediaci (Bolter a Grusin, 2000) obsahů předcházejících médií, kdy se stará média stávají obsahy nových médií. Tento fenomén je zvláště patrný v užití klasických obrazů v internetových memech. Často tak dochází k významovému posunu skrze posun kontextu, například díky přidanému textu nebo pomocí obrazového remixu.

1 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 1, 2, 6, 8, 10,11, 12, 15

2 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 4 a 7; 10,27 a 36; 15,55 a 58

3 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 6 a 12; 25,38, 56, 73 a 78

4 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 64, 67

5 Viz obrazová příloha, obrázek č. 58

6 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 16, 22, 24, 54, 61, 66, 71, 79, 81, 84, 85, 87

Je možné mezi internetovými memy rozlišit řadu typů, taková typologie se může rozlišovat buď na základě formy nebo na základě obsahu.

Existují memy vtipné¹, ale i memy smutné², memy nostalgické³, memy emocionální⁴, memy politické⁵, memy školní⁶, memy náboženské⁷, memy o memech⁸. Typů memů je spousta, tolik, co různých odvětví lidských zájmů.

Pro porozumění memům je často potřebná jistá kulturní znalost, některé memy odkazují na aktuální dění ve světě⁹, jiné memy odkazují na strukturu digitálního světa a jsou tak ukázkou kulturního překódování¹⁰. Milner dále specifikuje některé typy memů a jejich transformace (Milner, 2012).

4.5. Šíření memů a kompetice

Ale třeba Weng a spol (2012), používají Dawkinsovu definici, když modelují šíření internetových memů. Sledují šíření memů z epidemiologického hlediska, sledují, že některé memy se stanou virálně se šířícími, jiné ne. Zároveň oznamují, že virální šíření memů má jiný charakter než šíření virů. Virální šíření memů a jejich kompetice jsou totiž determinovány tím, že lidská mysl má omezenou kapacitu pozornosti, memy tedy soutěží, mimo jiné, o pozornost (Weng et al., 2012). Princip kompetice o pozornost platí i pro specifický žánr internetových memů, které nepřestávají být memy v Dawkinsovském významu.

1 Viz obrazová příloha, kterýkoli obrázek, který považujete za vtipný, např. 23, 26, 82, 83.

2 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 9, 10, 54, 67, 76

3 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 9, 21, 53, 54

4 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 17, 18, 24, 54, 61, 80, 83

5 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 2, 29, 30, 59

6 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 37

7 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 69, 71

8 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 10, 27, 36, 53, 56, 68, 80

9 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 30, 32, 33, 52, 74

10 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 19, 31, 34, 35, 38, 68, 72, 76, 77

5. Vyprávění a narace

Vyprávění hraje klíčovou roli v předávání lidské kultury (Bietti et al., 2018).

Tradice zkoumání narativu, sahající až k Aristotelovi, obsahuje arteficiálně rozdělené přístupy: dle diegetických teorií je narace vyprávění (*telling - oral/written*) a dle mimetických teorií je narace chápána jako ukazování (*showing*) (Bordwell, 2013). David Bordwell dále říká, že podle Geralda Else Aristoteles chápe mimézi jako nápodobu skrze tělo či hlas než skrze externí objekty. Nicméně dále Bordwell uvádí, že v době Platóna byla již jako miméze vnímána i jako nápodoba skrze obrazy, sochy potažmo text.

Memy mohou být šířeny vyprávěním, ale také pouhým ukazováním. Internetové memy v sobě zahrnují obojí, často jsou to právě remixy obrázků a textu¹.

Někteří tvrdí, že člověk přirozeně tíhne k narativnímu myšlení, spíše než k argumentačnímu či paradigmatickému (Woodside a Megehee, 2009). Ačkoli je toto tvrzení předmětem diskuze, jedna věc je jistá, myšlení v narativní struktuře je přítomné napříč různými lidskými kulturami a v rámci různých uměleckých či komunikačních forem, jak Roland Barthes specifikoval v roce 1977 (Barthes, 1977). To, zda je lidská schopnost přemýšlet narativně vrozená či získaná (děděna biologicky či kulturně), je rozebíráno zde (Straub, 2005). I kdyby byla jistá predispozice k narativnímu vnímání děděna biologicky, stále je spousta schopností k vnímání narativu získávána kulturním učením, jako například skrze učení jazyka.

Vyprávění neboli narace je způsob, který vede ke konstrukci příběhu či narativu. Narativ je sekvence událostí vyjevujících se v čase (Bruner, 1991). Narativ slouží k aktualizaci příběhu, který je narativem ve virtuální formě, příběh je sekvence událostí (Ryan, 2006). Příběh je, podle Ryanové, mentálním obrazem, kognitivním konstruktem vytvořeným z entit, které se k sobě vztahují.

1 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 1-5,8-11,13,15-27, 29-53, 55, 56, 58, 59, 61-71, 73-86, 89, 91

“(Narativity)...tends toward linearity due to its datable, public, and measurable nature and as a result of its dependence on points of reference in the world.”

“(Narativita)...tíhne k linearitě vzhledem ke své datovatelné, veřejné a měřitelné povaze a vzhledem ke své závislosti na referenčních bodech ve světě.”

(Ricoeur, 1980)

5.1. Narace a memy

Jelikož mem je jednotka definována dle příhodnosti (anglicky *convenience*) (Dawkins, 1976), můžeme jednou rozlišit celý příběh jako jeden mem a jindy považovat za mem pouhou část příběhu, u které sledujeme její šíření.

Nicméně, ne všechny internetové memy musí nutně nést narativ¹. Některé internetové memy v sobě mohou narativ obsahovat², některé pak mohou vést ke konstrukci narativu ve spojení s dalšími memy, proto je však nutné paměťové zázemí vnímatele.

Navíc internetové memy přichází v rozdílném sledu a v rozdílném spektru k jednotlivým internetovým uživatelům, v závislosti na bublinách sociálních médií, jejich strukturách a na způsobu zapojení a užití uživatele³.

Stephens a McCallum se zabírají tím, jak je kontext vyprávění někdy důležitější, než samo to, co je vyprávěno a také tvrdí, že hlavní doménou narativu, který zahrnuje vyprávění příběhů (hlavně v ohledu vyprávění pro děti), je funkce zachovávání konformity chování ve společnosti (Stephens a McCallum, 2013).

1 Viz obrazová příloha, obrázek č.12

2 Viz obrazová příloha, obrázky č.: 31, 33, 58

3 Podívejte se na obrazovou přílohu, můžete ji číst jako obrazovou esej. Podobně, jako v Myšlení obrazem (Berger, 1973). Sledujte, jestli vám v mysli vyvstává narativní struktura.

“The major narrative domains which involve retold stories all, in the main , have the function of maintaining conformity to socially determined and approved patterns of behavior, which they do by offering positive role models, proscribing undesirable behavior, and affirming the culture’s ideologies, systems, and institutions.”

“Hlavní narativní domény, které zahrnují všechny vypravované příběhy, mají zejména funkci zachovávání konformity společensky ustanovených a schválených vzorců chování, což tak činí, že představují pozitivní modelové vzory, zavrhnou nežádoucí chování a potvrzují kulturní ideologie, systémy a instituce.”

Stephens a McCallum, 2013

5.2. Metanarativ

Metanarativ je velké historické kulturní vyprávění, které se vztahuje k významům historie, k poznání a zkušenosti lidstva. K metanarativu se vztahují narativy své doby.

“...metanarrative is a global or totalizing cultural narrative schema which orders and explains knowledge and experience.”

“...metanarativ je globální nebo celkové kulturní narativní schéma, které řídí a vysvětluje poznání a zkušenost.”

Stephens a McCallum, 2013

Ačkoli Jean Francois Lyotard říká, že metanarativ v postmoderně skončil, Bertens a Fokkema poukazují na to, že samotné Lyotardovo tvrzení o zemřelém metanarativu není ničím jiným než dalším metanarativem (Bertens a Fokkema, 1997).

6. Transformace vyprávění

Dle Adolfa Portmana je sebevyjádření jednou ze základních vlastností organismů (Portman, 1964). Vyprávění je jedním ze způsobů sebevyjádření člověka. Jiní autoři diskutují adaptivní funkce vyprávění (Bietti et al., 2018). V době digitální kultury, kdy dochází k transformaci způsobů komunikace a vznikům nových komunikačních způsobů, dochází také k transformaci vyjadřování. Potřeba sebevyjádření, která byla dříve naplňována zejména čistou konverzací či hovorem, je zčásti saturována vyjadřováním skrze digitální média, skrze internet a skrze tvorbu, sdílení či přijímání memů.

John Berger píše v esejistické knize *Způsoby vidění* (*“Ways of Seeing”*), že by nástěnky, na které si lidé připínají obrázky, které se jim líbí, měly logicky nahradit muzea (Berger, 1973). To se děje v rámci digitální kultury, pohledme na Instagram, Pinterest nebo dokonce Facebook.

“Adults and children sometimes have boards in their bedrooms or living-rooms on which they pin pieces of paper: letters, snapshots, reproductions of paintings, newspaper cuttings, original drawings, postcards. On each board all the images belong to the same language and all are more or less equal within it, because they have been chosen in a highly personal way to match and express the experience of the room’s inhabitant. Logically, these boards should replace museums.”

“Dospělí a děti někdy mívají ve svých ložnicích či obývacích pokojích tabule, na které připínají kousky papíru: dopisy, momentky, reprodukce obrazů, výstřižky z novin, vlastní kresby, pohlednice. Všechny obrazy na každé tabuli patří do stejného jazyka a všechny jsou v jeho rámci více méně na stejné úrovni, protože byly vybrány vysoce osobitým způsobem tak, aby vystihovaly zkušenost obyvatele pokoje. Logicky by tyto tabule měly nahradit muzea.”

Berger, 1973

Vyprávění je tradičně vnímáno jako lineární sled událostí řetězících se v čase. Jedním z důvodů, proč bylo vyprávění tradičně vnímáno a konstituováno jako lineární, je samotné lidské prožívání času, které je ve své podstatě lineární. Člověk putuje svým životem neustále od minulosti do budoucnosti skrze přítomnost, to vytváří linii přítomnosti, která se, jak čas plyne, stává minulostí. Tento rámec lidského prožívání světa přirozeně činí linearitu základním vztahem člověka k vnímání událostí a dění.

Řeč byla prvním způsobem komunikace, který umožňoval komplexnější sdělení informace. Řeč, která je vyřčena, nesena zvukem a slyšena, je ze své podstaty lineárním memetickým procesem. Vyprávění původně také znamenalo právě proces mluvení líčící dění minulé. Linearita vyprávění byla potom, s vynálezem písma, přenesena také do psaného projevu .

S dalším rozvojem technologií komunikace docházelo postupně a nenápadně k narušování lineárního konceptu vnímání. Již zmíněný vynález písma umožnil oddělení času vypravěče a čtenáře. Vypravěč a čtenář tak mohli prožívat přítomnost daného vyprávění odděleně v čase. Vyprávění napsané na papíře bylo artefaktem propojujícím přítomnost jednoho a druhého. Text umožnil přenos informace skrze čas, který mohl přesáhnout délku lidského života. Vynález knihtisku umožnil, aby stejný text byl čten více čtenáři zároveň. Telegraf umožnil překonávání velkých vzdáleností. Rozhlas umožnil živé jednosměrné zvukové propojení přes široké krajiny. Telefon, dialog mluvčích vzdálených v prostoru.

Pokud se podíváme v lidské kultuře na obrazy, linearita se vytrácí, mnohem spíše obrazy poukazují na přítomnost zachyceného okamžiku v čase (Berger, 1973). Nicméně, kinematografie, která byla dalším krokem v mediálním rozvoji, znamenala opět obrat k linearitě vyprávění. A televize zrovna tak.

V průběhu rozvoje mediální komunikace tak postupně docházelo k různým narušováním kontinuity času a prostoru. Dnešním vrcholem je v tomto ohledu internet, který umožňuje přenos téměř veškerého mediálního obsahu všech předcházejících médií a v jehož rámci vznikají četné nové způsoby komunikace. Internet tak umožňuje zatím největší vyvázání z času a prostoru. Digitální struktura internetu spočívající na principech automatizace, modularity, variability a transkódovatelnosti, již není médiem lineárním, ale síťovým. A novým žánrem této sítě jsou internetové memy, které z těchto principů vycházejí. Lidská kultura přinesla naraci i do internetových memů, avšak linearita již není stěžejním principem pro porozumění. Vyprávění, které vzniká na bázi šíření internetových memů je samo modulární, variabilní a transkódovatelné.

Internetové memy jsou krátké jednotky, obsahující řadu informací, propojení a odkazů. Internetové memy odkazují na jiné memy, na videa, na filmy, na cokoli z lidské kultury, ale i na věci mimo kulturu, na věci nekulturní či přirozené/přírodní. Memy o memech a memy skládající se z dalších memů. Na bázi modularity a variability dochází k mutacím variant internetových memů, které v sobě nesou odkazy na jiné memy, odkazy na významy obsažené v jiných internetových memech. Internetové memy jsou na bázi významové digitální transkódovatelnosti zářným příkladem a příznakem kulturního překódování digitálního věku. Dochází zde k vyprávění, které je průnikem předdigitální kultury a struktury digitálního světa. Kultura předdigitální v sobě obsahuje princip linearity a digitální struktura fraktálovitě modulární princip, vyprávění vycházející z tohoto základu v sobě kombinuje obojí. Internetové memy jsou poskládány na modulární bázi a lidská mysl doplňuje lineární vyprávění, na která jednotlivé moduly memů odkazují. Lidská mysl se svým přirozeným tíhnutím k linearitě je schopna konstruovat z kombinace memů vlastní linii vyprávění, jednotlivé memy, jako jednotlivé moduly, mohou být mutovány a zaměňovány a vlastní vyprávění je transformováno. Lineární vyprávění je v kultuře internetových memů transformováno v modulární vyprávění a modulární vyprávění samo může být dále transformováno na základě dosazení variant významů jednotlivých modulů nebo jejich vztahů.

S kulturou modulárního vyprávění je ovlivněno také lidské myšlení, které se přizpůsobuje chápání modulárních internetových memů, samo myšlení získává zesílený návyk k modularitě. Je možné říci, že dochází ke kulturnímu překódování lidského myšlení s ohledem na strukturu digitálního světa a příznakem toho je vznik, tvorba, úprava, šíření a sledování internetových memů.

Modularita lidského myšlení je v rámci digitální kultury zesílena, není však čistou novinkou v rámci lidského myšlení. Modularita myšlení předchází digitálnímu světu, jazyk je modulární struktura v jejímž rámci se lidé učí myslet. Myšlení samo se obrací k jednotlivým myšlenkám, jako k modulům, které propojuje.

Internetové memy odkazující k dalším memům narušují linearitu a vytváří spíše jakousi hypertextovost. Každý uživatel má vlastní specifickou historii, jiný vnímaný sousled memů. Memy se vyvíjí v čase, mutují, mění se, jsou variovány a transformovány uživateli internetu, avšak, pokud bychom měli vnímat linearitu sledu internetových memů, byla by pro každého jiná. Internetových memů a platforem pro jejich vznik a šíření je tolik, že ke každému uživateli přichází v rozdílném čase.

Jakýkoli příběh, jakýkoli mem je možné nahlížet z různých úhlů pohledu. Každý člověk vnímá a interpretuje každý mem, ať už je celým příběhem nebo stává-li se součástí vlastní konstrukce příběhu jednotlivce, jinak. Každý mem je tedy jednak interpretován každým jinak a jednak je vnímán v různém kontextu.

Nutnost interpretace internetových memů vede k pohledu na memy jakožto sémiotické znaky. To, že jsou internetové memy poskládány z významových modulů, kdy jednotlivé moduly jsou něco zastupující něco jiného (*“something standing for something else”*, jak píše Eco v roce 1976), činí z internetových memů sémiotické fraktály.

Internetové memy díky své fraktálovité sémiotické modularitě dokáží krátce, v jednom obraze, vystihnout velice konkrétní postoj k složeným různě se k sobě vztahujících fenoménů, i co se týče emocí.

Narativy tvořené internetovými memy, jako *“mentální obrazy, kognitivní konstrukty vytvořené z entit, které se k sobě vztahují”* (Ryan, 2006), ovlivněny digitální kulturou, jsou fraktálovitě modulárními síťovými narativy, ke kterým je možno přistupovat z různých vstupů a docházet tak k různým výstupům, vždy se do toho však zapojuje člověk sám, jako interpretátor, který je ovlivněn vlastní historií, kulturou, mentální kapacitou i okamžitým stavem mysli.

Metanarativ dnešní doby je ovlivněn digitální kulturou a jejím příznakem, internetovými memy.

Metanarativ dnešní doby, jako *“globální a celkové kulturní narativní schéma, které řídí a vysvětluje poznání a zkušenost”* (Stephens a McCallum, 2013), není v dnešní digitální éře jedním lineárním narativem, ale je to právě síťovitý fraktálně modulárně variabilní metanarativ. Je to jeden z důvodů, proč by se mohlo zdát, že metanarativ je mrtev. Metanarativ není mrtev, jen se stal fraktálně modulárně variabilním, což jej činí složitěji rozpoznatelným, zvláště pakliže je hledán na bázi linearity.

7. Závěr

Memy jsou jednotky kultury, jednotky přenosu myšlenek. Nabývají pokaždé jiné velikosti, přenášejí informace, ideje z jedné mysli do druhé, od jednoho člověka k druhému. Internetové memy jsou fenoménem vznikajícím v rámci digitální kultury. Je to specifický žánr, symptom digitální kultury, vzniklý na bázi struktury digitálního světa, na principech číselné vyjádřitelnosti, automatizace, modularity, variability a transkódovatelnosti. Virálně se šíří a mutují na bázi participatorní kultury, putují od jednoho člověka k druhému, skrze internet. Internetové memy jsou modulární remixy skládající se z obrázků a textů, vzniklé na bázi participatorní kultury. Jako modulární remixy s možností variability, internetové memy mutují a vznikají tak remixy remixů a jejich významů. Internetové memy v sobě nesou významy, které jsou interpretovány lidmi na bázi jejich kulturního paměťového backgroundu. Pokud jsou memy nahlíženy z hlediska interpretace, je možné na ně nahlížet jako na sémiotické znaky. Jsou to právě ideové imprinty v myslích lidí, které se šíří skrze internetové memy napříč internetem. Když dochází k remixu a mutacím internetových memů, dochází také k proměně významu. Internetové memy jsou sémiotické znakové fraktály. Narativy, jako *“mentální obrazy, kognitivní konstrukty vytvořené z entit, které se k sobě vztahují”* (Ryan, 2006), které vznikají na bázi internetových memů mají fraktálovitě modulární síťový charakter. Metanarativ, jako *“globální a celkové kulturní narativní schéma, které řídí a vysvětluje poznání a zkušenost”* (Stephens a McCallum, 2013), se v digitálním světě stává právě síťovým fraktálně modulárně variabilním metanarativem.

Memy, přenesené myšlenky, ovlivňují lidské jednání, stejně jako myšlenky nepřenesené. Skrze to, že memy ovlivňují lidské myšlení, lidské jednání, ovlivňují tak průběh dějin a potažmo průběh celé evoluce, která je formována jednotlivými událostmi. Jednou jsou celá vyprávění jako memy přenesena z jedné mysli do druhé, jindy jednotlivé memy konstruují vyprávění.

8. **Obrazová příloha**

Living with parents vs. living on your own



1

Can someone explain wtf is happening here?



4

When your friend doesn't laugh at your memes



2



5



Kevin Farzad
@KevinFarzad

I don't understand people who do things on weekends. You just did things all week. What's next, more things?? That's how they get you

3



6

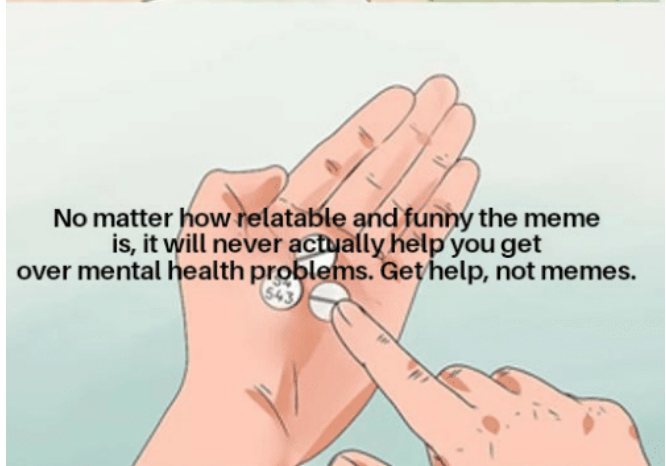


9



7

When you finally find someone who's just as fucking weird as you are and you instantly have this unexplainable connection



Something we can all relate to I think.

10



8



me: *logs into gmail on another device*
 google security:



11



12

When you're on a date with a non-biologist and all you can think of to impress them is telling them that birds are dinosaurs



13



14



15



16

Friends who try to make you smile when you're sad are the best kind of friends



17



18



19

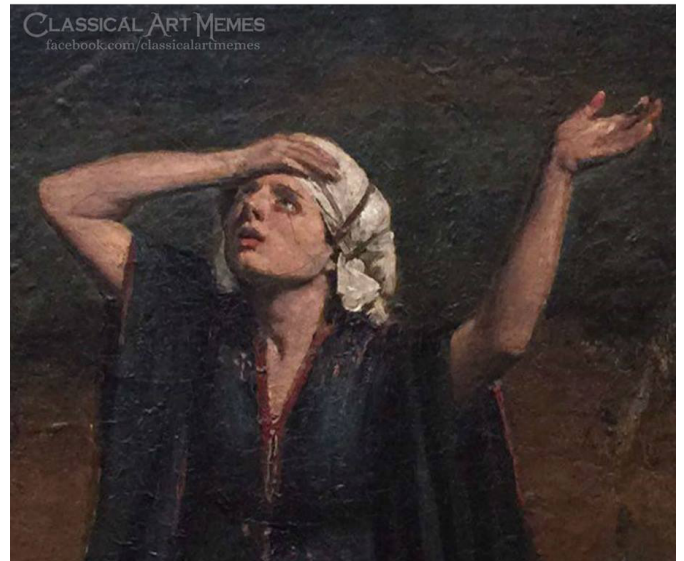
me: I've conquered my fear of ghosts
therapist: that's the spirit
me: oh fuck where

20



21

My RAM when I finally close all my 237 google chrome tabs



24

Showing up to the first date like this in case he kisses your neck and you can't stop yourself



22

Me at 12 a.m. staring at the last piece of garlic bread in the fridge



23

replies with a sentence



replies with an emoji



replies with "?"



replies with "K"



replies with "👍"



Seen



25

When you wipe your ass with your bare hand instead of using toilet paper



26



28



27



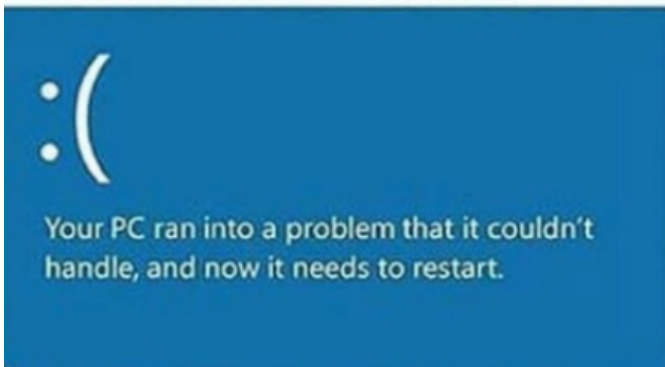
29

Putin says Russia developing meme capable of "making Alex Jones the next U.S. President"



30

I like how Window's BSOD has been getting more and more non-threatening over the years



31

"Hey, kid. Wanna buy some straws?"

"You got the bendy ones?"

"Bendy with stripes, my man"



32

1 horcrux down,



6 to go...

33



34

when the test question says "describe what's happening in the picture" but the picture be like



37



35

Press any button to continue:



38



36

37

Canadian bathroom graffiti



39

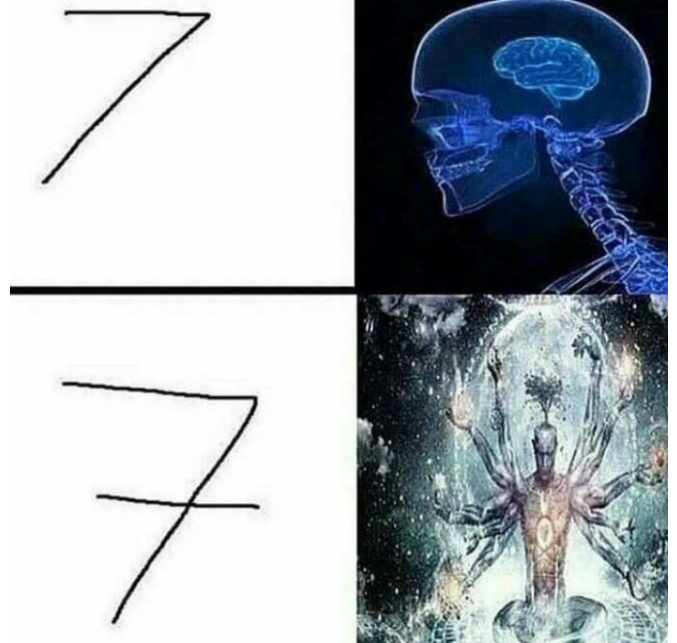


There's no way to stop lava. People have tried. cnn.it/2KJvV4c



this mother fucker yellin STOP at lava

40



50

Trying to get someone to smoke some DMT with you...



51



52



53



54



tomorrow



nexterday

55

<p>Heterosexual</p> <p>sexually attracted to the opposite sex.</p>	
<p>Homosexual</p> <p>sexually attracted to one's own sex.</p>	
<p>Bisexual</p> <p>sexually attracted to both men and women.</p>	
<p>Asexual</p> <p>having no sexual feelings.</p>	
<p>Polysexual</p> <p>sexually attracted to more than two genders.</p>	
<p>Pansexual</p> <p>sexually attracted to all genders.</p>	
<p>Skoliosexual</p> <p>sexually attracted only to non-binary genders.</p>	
<p>Demisexual</p> <p>not sexually attracted unless a strong emotional connect.</p>	
<p>Sapiosexual</p> <p>finding intelligence sexually attractive.</p>	
<p>Memesexual</p> <p>being attracted to people who make dank memes.</p>	

56



57



60



58

When you hear the EU failed in banning memes



59



61



62



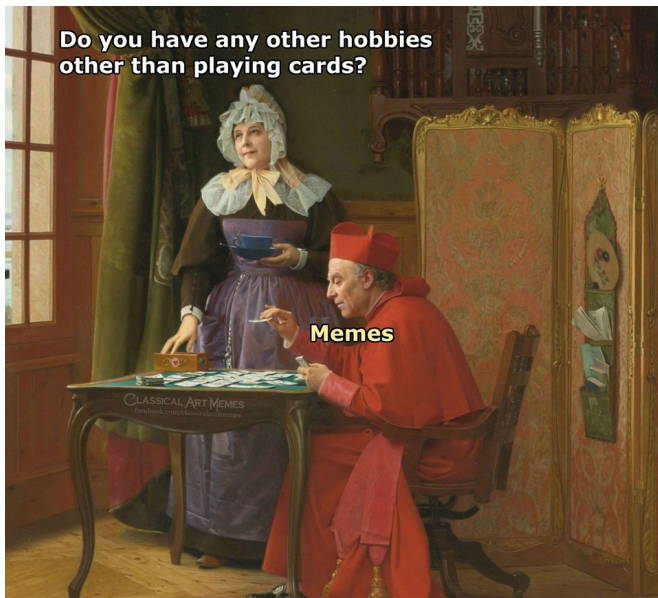
64



63

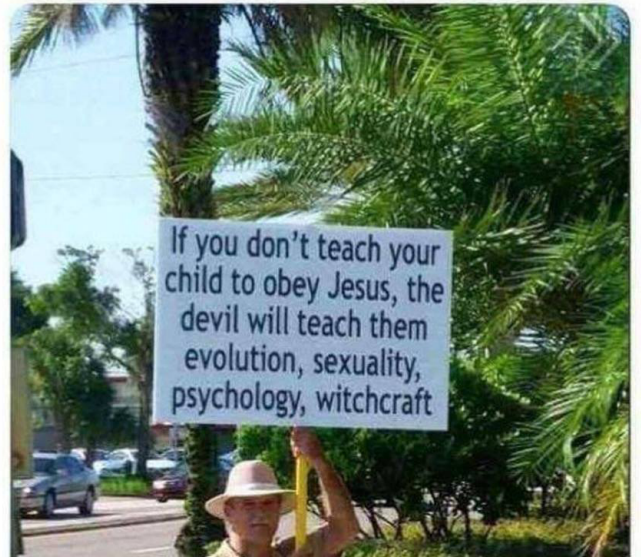


65

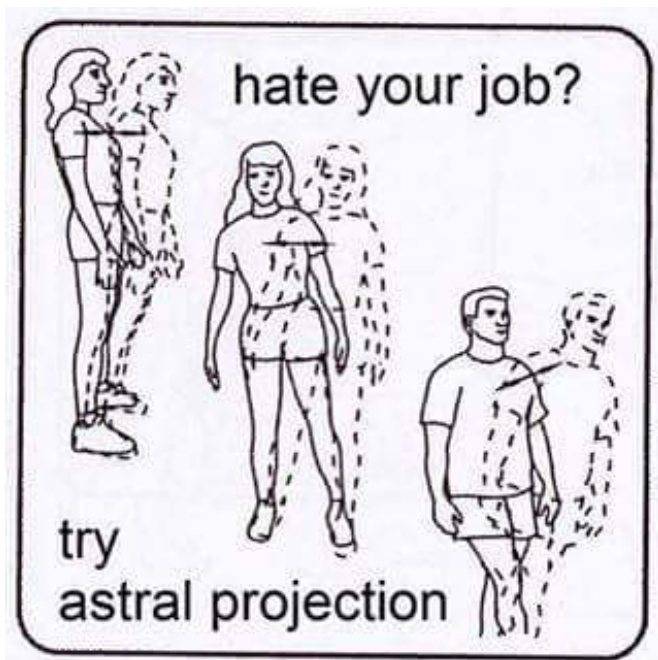


66

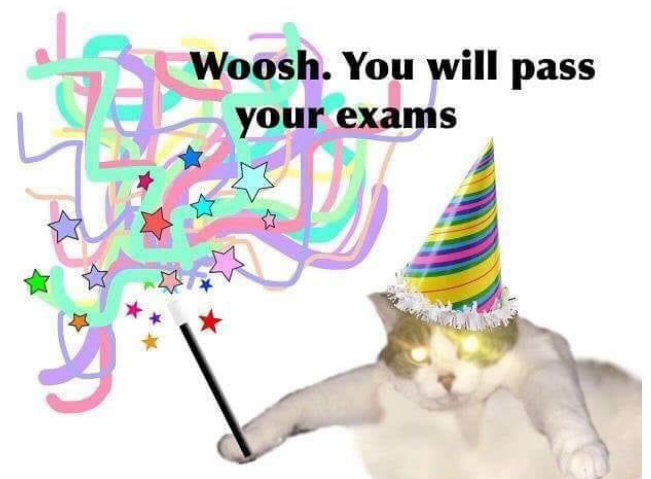
Wow, I had no idea Satan was so knowledgeable and generous with his time.



69



67



70

MEMES IN 2010

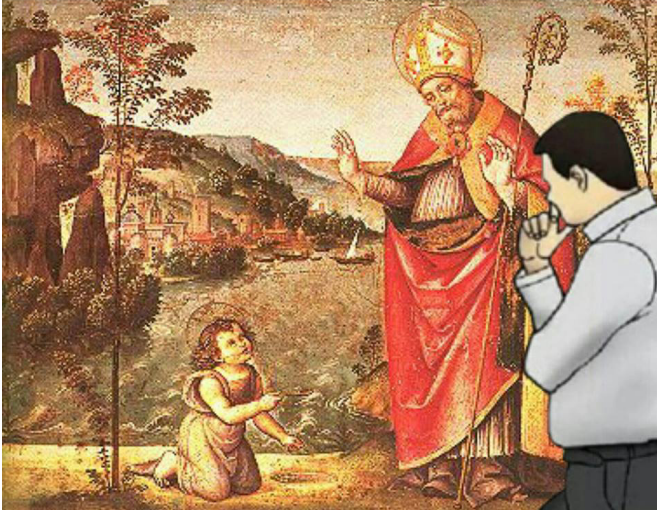


68

MEMES IN 2018



St. Augustine: *slaps roof of the limits of human comprehension* This triune deity can fit so much unfathomable depths of truth in it



71

Not killing yourself because you still have hope



Not killing yourself because it hurts your mom



Not killing yourself because it hurts your dog



Not killing yourself because it's painful



Not killing yourself because you're too lazy to, just like everything else



Not killing yourself cause you wanna have another cup of coffee



73



72

White vegans

Eating avocado at every meal

Deforestation in Mexico



74

her: He's probably thinking about other girls

Him: If i blow hooo out of my mouth, cold air comes out, if i blow haaaa, hot air comes out



75



How do you manage pain?

- Exercise/Yoga
- Tylenol/Ibuprofen
- Alcohol
- Accupuncture/Massage
- Heroin
- Prescription pain meds
- I simply live with the pain.

Vote

View results

76

whom win



77

Bathing in the microwave



Thanking the tractor drivers



Thanking the fertilizer factories



Hallelujah the rain God



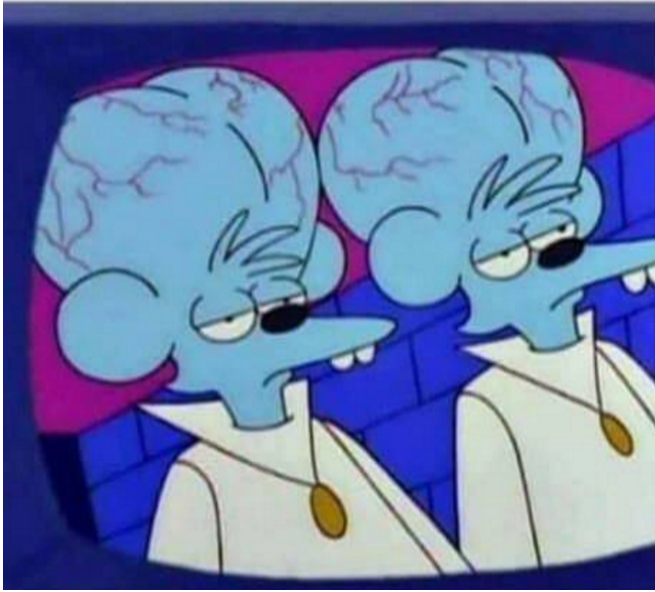
78

When you're winning the argument and they resort to attacking you personally

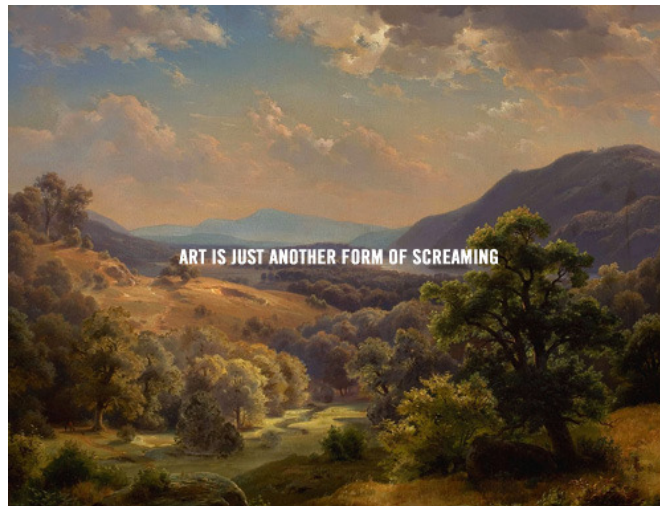


79

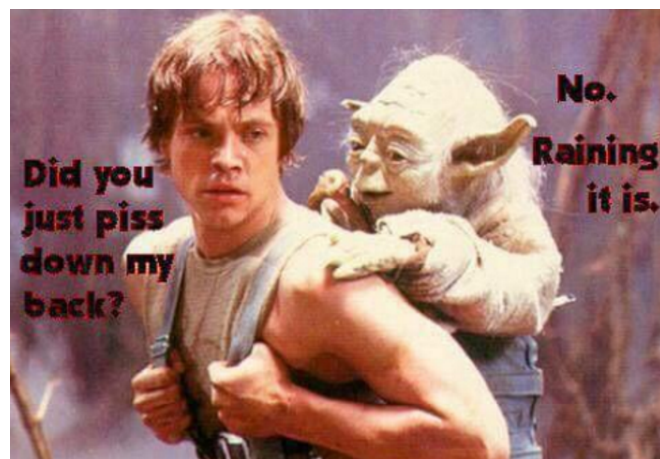
When you've seen all the memes and nothing impresses you



80



81



82

When you tell a slightly offensive joke at the dinner table

You:



Your brother:



The guest:



Your mom:



83

Jiraiya teaches Naruto Rasengan.
(2004, Colorized)



84

When your existential crisis spans dimensions



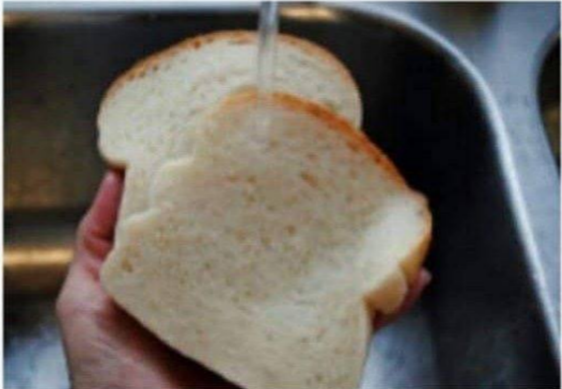
85



89

Perfect snacks don't exist

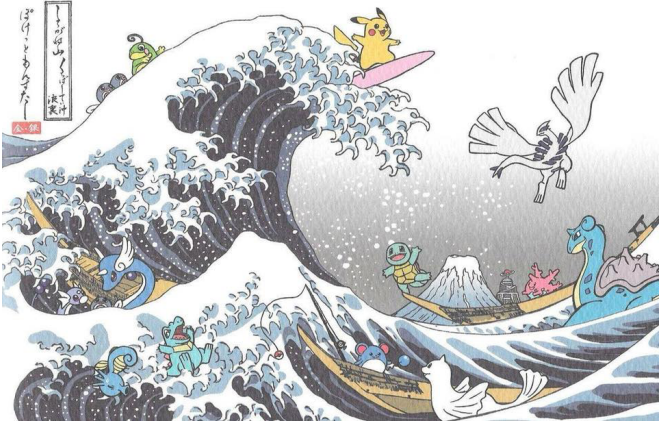
Water sandwich



86



90



87



-Veronica you look like hell.
-Yeah, I just got back.

91

9. Seznam použitých pramenů a literatury:

Barthes, R. and Duisit, L., 1975. An introduction to the structural analysis of narrative. *New literary history*, 6(2), pp.237-272.

Barthes, R., 1977. *Elements of semiology*. Macmillan.

Berger, J., 1973. *Ways of Seeing*. London/NY.

Bertens, H. and Fokkema, D.W. eds., 1997. *International postmodernism: theory and literary practice*. John Benjamins Publishing.

Bietti, L.M., Tilston, O. and Bangerter, A., 2018. *Storytelling as Adaptive Collective Sense-making*. *Topics in cognitive science*.

Bolter, J.D., Grusin, R. and Grusin, R.A., 2000. *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Bordwell, D., 2013. *Narration in the fiction film*. Routledge.

Bruner, J., 1991. The narrative construction of reality. *Critical inquiry*, 18(1), pp.1-21.

Dawkins, R. (2006). *The selfish gene: with a new introduction by the author*. UK: Oxford University Press. (Originally published in 1976).

Eco, U., 1976. *A theory of semiotics (Vol. 217)*. Indiana University Press.

Flegr, J., 2013. Úvod do evoluční biologie, *Biologická evoluce*. Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=TxSN7I0al88&feature=youtu.be>

Godwin, M., 1994. Meme, counter-meme. *Wired*, 2(10), p.10.

Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. and Robison, A.J., 2009. *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. MIT Press.

Lyotard, J.F., 1999. The postmodern condition. *Modernity: Critical Concepts*, 4, pp.161-177.

Manovich, L., 2001. *The language of new media*. MIT Press.

Milner, R.M., 2012. *The world made meme: Discourse and identity in participatory media (Doctoral dissertation, University of Kansas)*.

Portman, A., 1964. *New ways of biology*. Harper & Row

Ricoeur, P., 1980. Narrative time. *Critical inquiry*, 7(1), pp.169-190.

Ryan, M.L., 2006. Avatars of story. U of Minnesota Press.

Stephens, J. and McCallum, R., 2013. Retelling stories, framing culture: traditional story and metanarratives in children's literature. Routledge.

Straub, J. ed., 2005. Narration, identity, and historical consciousness (Vol. 3). Berghahn Books.

Woodside, A.G. and Megehee, C.M., 2009. Travel storytelling theory and practice. *Anatolia*, 20(1), pp.86-99.

Wiggins, B.E. and Bowers, G.B., 2015. Memes as genre: A structural analysis of the memescape. *new media & society*, 17(11), pp.1886-1906.

Zdroje obrazové přílohy:

1. http://doddr.com/wp-content/uploads/2017/07/img_4778.jpg
2. <https://i.imgur.com/8L891NF.png>
3. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38948678_10155871225932903_5652650717903585280_n.jpg?_nc_cat=0&oh=9737f45fc1dd584d9459d2d10c4124aa&oe=5C0426F2
4. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38800001_1906948949601960_8903725946322812928_n.jpg?_nc_cat=0&oh=dbcd4b4afe011b499475e1e8ad173c34&oe=5C09CA6C
5. <https://i.redd.it/o7di5nmd52n01.jpg>
6. <https://pbs.twimg.com/media/DPSBJX4W0AAU5o8.jpg>
7. https://i.mycdn.me/image?id=857953918982&t=3&plc=WEB&tkn=*xv7oYV6h-cYy72TbMdl2hMatn2O4
8. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38801313_1955649544455999_4519217202200576000_n.jpg?_nc_cat=0&oh=0de6a31310e9baa612459198abb2ccb4&oe=5BF1B8B0
9. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38864764_2148913178461156_1553560284520513536_n.jpg?_nc_cat=0&oh=02555877ebe7c99bfa6aee90269f776d&oe=5BC6029B
10. <https://pics.me.me/hard-to-swallow-pills-no-matter-how-relatable-and-funny-31968461.png>
11. <https://pics.me.me/opeachyblackgorl-me-logs-into-gmail-on-another-device-google-security-34466104.png>
12. <https://www.facebook.com/MuseumOfInternet/photos/a.183183591827452.61242.183072475171897/1501832346629230/?type=3&theater>
13. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38928932_1135541453260247_2091060581028069376_n.jpg?_nc_cat=0&oh=2af97e7b55fcc32c45f64046332a45f0&oe=5C0954F8
14. https://pm1.narvii.com/6916/97634f2f46be73b0b8b648ded5009ae-40766c568r1-748-800v2_hq.jpg
15. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38392044_2175206539418361_5446239490215510016_n.png?_nc_cat=0&oe=5C0954F8

16. https://pbs.twimg.com/media/DkoEmqtW0AA_BC9.jpg
17. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38470881_700944440248438_6371794694711541760_n.jpg?_nc_cat=0&oh=d-5caa6e1fd5889a01c814731f63565f2&oe=5C02E8D4
18. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38431609_296651474227281_1175918954237919232_n.jpg?_nc_cat=0&oh=9111e5a63b8c15f8ee0f341cd1d27ea9&oe=5C1093BB
19. <https://pbs.twimg.com/media/Dj7yvbYW0AAllwQ.jpg>
20. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36975135_2149202548685427_106955685081645056_n.png?_nc_cat=0&oh=26f1d9219659b8cac0d71dbec3f65203&oe=5BF6547C
21. https://pbs.twimg.com/media/DPfU4RFVoAAIC_r.jpg
22. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37646427_1709280165850831_5211107180563922944_n.jpg?_nc_cat=0&oh=2e6cef72706a96447311a58361f6a66a&oe=5C072B41
23. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38518046_2175209692751379_882176159360483328_n.png?_nc_cat=0&oh=53a9070e8d8816f519e832aebaa5c2c4&oe=5BFA43AB
24. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38250012_1728219230623591_4643999350907731968_n.jpg?_nc_cat=0&oh=c1a84aa304fbd36733028946326f56fb&oe=5C07D192
25. <https://i.redd.it/sb8os9m8noa11.jpg>
26. <https://meme.xyz/uploads/posts/t/l-38702-when-you-wipe-your-ass-with-your-bare-hand-instead-of-using-toilet-paper.jpg>
27. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38137337_2169381353334213_5862600921334153216_n.png?_nc_cat=0&oh=2066da6b60ebc5fc6c03073f9286e869&oe=5BFF9A4E
28. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38446668_1489389224540209_7843140603582873600_n.jpg?_nc_cat=0&oh=cf4d59374cec262da5c6bee81b6750cb&oe=5BFAA2BC
29. <https://i.redd.it/eic2wzeytxh11.jpg>
30. <https://i.redd.it/32goxwns3jf11.jpg>
31. <https://pbs.twimg.com/media/DjXWNu9X0AlfleV.jpg>
32. <https://i.redd.it/cxiqeu699kc11.jpg>
33. <https://i.imgur.com/lyla6oZ.jpg>
34. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37038459_2149161222022893_2585633701614321664_n.png?_nc_cat=0&oh=b548982355ae2d83d8612dcd720b069&oe=5BF9802C
35. <https://www.facebook.com/DankestMemesNoice/photos/a.1673001032972250.1073741828.1672999862972367/2149197232019292/?-type=3&theater>
36. <https://i.redd.it/9nwsj5xmnkd11.jpg>
37. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38018075_2171353403137008_7620300163914924032_n.png?_nc_cat=0&oh=6a57b521bef25c13bf6aec2f044ab382&oe=5BF210F8
38. <https://i.redd.it/nsb2fn37euf11.jpg>
39. https://78.media.tumblr.com/a661281a45f1dbcfe6bf46ac23bb0c14/tumblr_pbuvt7jsrwR1xoyw8po1_1280.jpg

40. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/32169186_1302078593262204_3984219780704894976_n.jpg?_nc_cat=0&oh=ada9ee005c1f9461751bcd0721a87536&oe=5BC7BDA7
41. <https://pbs.twimg.com/media/DYJZgnpVQAABB9V.jpg:large>
42. <https://pbs.twimg.com/media/DYJZgnpVQAABB9V.jpg:large>
43. <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/dmania-images/dmania-logic-2op87p4.jpg>
44. https://memestatic.fjcdn.com/pictures/l+just+like+waifu+collecting_cda644_6538280.png
45. https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/3f6c2bdf677255dc878a714db-71286f8/5BDA1921/t51.2885-15/e35/35574661_1809281022499442_2195479181683326976_n.jpg
46. <https://i.redd.it/8ryfbpmap811.jpg>
47. <https://i.imgur.com/a7jTnaSh.jpg>
48. <https://i.redd.it/kr1hnk2yd4511.jpg>
49. https://images-cdn.9gag.com/photo/a7MX5mw_700b.jpg
50. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37646178_2162180727387609_40341115982839808_n.png?_nc_cat=0&oh=d-61c1c6bbfc334a9e178da59d80a5a35&oe=5C039BF5
51. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/30440649_1801108749910080_8687679041110540288_n.jpg?_nc_cat=0&oh=3121b2f05aad321fbbe21126a5fbd620&oe=5C0A75C6
52. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/29595367_1374781449334321_6887324457013761426_n.jpg?_nc_cat=0&oh=2acb767e47e7dc6f79b39d6246eab8cd&oe=5BF869C7
53. https://78.media.tumblr.com/7b72db8a787012ad5db873abc5ca9723/tumblr_pdu-0uqz6Uk1rmexzt_500.jpg
54. <https://pbs.twimg.com/media/DQWBS4IXcAE-vQy.jpg>
55. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36346015_249985198927693_6084812242782519296_n.jpg?_nc_cat=0&oh=3b6348c8a2de3a3e90bb0ff0d0d0e29a&oe=5C0AF830
56. <https://i.pinimg.com/736x/48/03/44/480344b1fe0ab9ebb103022fa243b9fc.jpg>
57. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/35477024_1023234424498277_3185270183346307072_n.jpg?_nc_cat=0&oh=f9a146e784497a31abc411b1d71e1efd&oe=5BC79020
58. <https://i.redd.it/bt9kxqwoc6611.jpg>
59. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36725065_2143699812569034_4291495948812550144_n.png?_nc_cat=0&oh=a482a268de8e90ed080b27b5ab00521b&oe=5BF7FFF2
60. <https://i.pinimg.com/736x/e0/58/f8/e058f8fa4ab033e9cbb-ba1ae647c7810--high-art-trippy.jpg>
61. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/35414686_1652863608159154_1825182193937285120_n.jpg?_nc_cat=0&oh=f5b2b99ee3f39d333d7e726295b64bb2&oe=5C0F30BF
62. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37718990_894094677452528_7583930943493111808_n.jpg?_nc_cat=0&oh=f5ed4854625a701f2e5fdf81fd2d817d&oe=5C0A9C73

63. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37591195_267498410509705_6025878617102221312_n.jpg?_nc_cat=0&oh=a1730f38ceb195585d7f707cbcbcb6aa2&oe=5BF3647B
64. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/22154321_1894875160529933_120037421749128807_n.jpg?_nc_cat=0&oh=16e1188e9581abf0940977ffa312cc28&oe=5BF6E4D7
65. https://pbs.twimg.com/media/C_a4AycVYAAAnKGD.jpg
66. <http://cdn.funnyisms.com/3eee2fe1-3042-403d-963c-bf0d2e05acda.jpg>
67. https://pbs.twimg.com/media/C_djYNQU0AAOhUo.jpg:large
68. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/31956626_1115600878579607_4288770899437420544_n.jpg?_nc_cat=0&oh=dc37a1cc7ec35b403184c0ebffb61e5d&oe=5C10A8BE
69. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36598152_1898509586836662_1343662793223569408_n.jpg?_nc_cat=0&oh=b2b2d67c00257c67c6999c2267153658&oe=5C02DBBF
70. <https://i.kym-cdn.com/photos/images/facebook/001/352/859/d9d.jpg>
71. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36627153_1909446495788502_6530263981318209536_n.jpg?_nc_cat=0&oh=20c95634618ff747c296cff6cb3dd0ff&oe=5BF6FD29
72. https://78.media.tumblr.com/02ecddd10aecc50bb69544226bf76a6e/tumblr_pbzq85ksqM1wrt8hqp1_640.png
73. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/32760821_554378468295362_2200500848855875584_n.jpg?_nc_cat=0&oh=c6d122ed576f77d42bb14f940bddb140&oe=5C13AD78
74. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36684046_421985468303602_2789988666464796672_n.jpg?_nc_cat=0&oh=2f69e65a8996561b5df6edcb0b166327&oe=5BF97698
75. <https://pbs.twimg.com/media/DhK-R-MXcAAXNTI.jpg>
76. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/35686690_241441173115429_8831913865500426240_n.jpg?_nc_cat=0&oh=740878487e25cf3b255eeaf9b11a8598&oe=5BF8ED02
77. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37025617_2149157388689943_1286834822504775680_n.png?_nc_cat=0&oh=d94d3bbcaac4a84c21f221ff9b7fe773&oe=5C0279D6
78. <https://i.redd.it/16lwh5vn8c711.png>
79. <https://www.matkapuhelinforumi.fi/attachments/winningargument-jpg.69184/>
80. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/28783105_1545281452252062_9032990988620005376_n.png?_nc_cat=0&oh=30d79d3c3a432b9ed59d4c0e4498ff1b&oe=5BFA4727
81. https://78.media.tumblr.com/ae1f90ec9968034ccb691bb3b651f86c/tumblr_ndmn-fjyMht1qz6f9yo1_r1_500.jpg
82. <https://i.redd.it/q6ph1mih1wb11.jpg>
83. <https://www.facebook.com/wokenmemes/photos/a.124196894839858.1073741827.124196514839896/247824025810477/?type=3&theater>
84. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/38918464_883731488499420_7860165407267618816_n.jpg?_nc_cat=0&oh=ca22cafb5c6711a8f7702ff16a0a9f5f&oe=5C07EE24

85. <https://i.redd.it/es47f3ljia901.jpg>
86. <https://pics.me.me/perfect-snacks-dont-exi-water-sandwich-31660928.png>
87. https://scontent-atl3-1.cdninstagram.com/vp/0c7c939bac795e2c516d0cdb-48b01e26/5C046E86/t51.2885-15/e35/31229455_410428992763746_4843131936173981696_n.jpg
88. <https://i.redd.it/bya7wgcjob811.jpg>
89. <https://i.imgur.com/D9qsOWU.jpg>
90. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/36282578_2060744830833077_6790913791186960384_n.jpg?_nc_cat=0&oh=d90e06df53052521670f6f7d759a129e&oe=5BF7C957
91. https://scontent.fprg1-1.fna.fbcdn.net/v/t1.0-9/37836450_275239373282985_7871621631234277376_n.jpg?_nc_cat=0&oh=1af641754989fc6052a75bf844d55f05&oe=5BF21654