

SZÜTS ZOLTÁN – TÖRTELI TELEK MÁRTA

MÉMEK ÉS HUNGAROMÉMEK

Bevezetés

■ Tanulmányunk témájául a szóbeliség és az írásbeliség „széles határán” átívelő internetes folklór jelenségeit, azon belül a mémeket és hungaromémeket választottuk. Figyelmünk fókuszában a Web 2.0 környezetére jellemző, remixelt képszöveg konstrukciók, digitálisan manipulált képek, hang- és videófájlok vannak. Olvasatunk szerint a(z inter)netfolklór tárházai a modern emlékezetipar gyáraiaként, sokszorosító üzemeiként, mintegy „kihelyezett memóriaként” ugyanazokat a funkciókat látják el, mint a hagyományos (orális) folklór. Munkánk során az internetes mémek csoportosítására, kategorizálására vállalkozunk, miközben kitüntetett szerepet szánunk a hagyományainkon alapuló hungaromémeknek, melyeknek megértése bizonyos, a nemzetet érintő alapismeretet feltételez.

A(z inter)netfolklór elnevezés kifejezetten az internet lehetőségeit kihasználó folklórtovábbítást jelöli. Az internetfolklór fogalmának önállósodása jelzi, hogy az összes elektronikus közvetítő közeg közül napjainkban az internet a legjelentősebb. Ugyanezt a fogalmat jelöli a virtuális folklór, az online folklór, valamint az online népművészet kifejezés, mely interneten megjelenő folklór- és nem folklóralkotásokra utal, így többek között hoaxokra és a tanulmányunk témáját képező mémekre is vonatkoztatható (DOMOKOS 2013). Elgondolásunk szerint a mémek, annak ellenére, hogy az egyetemes kultúra részeit képezik, magyarításuk után a magyar digitális, online néprajz részévé válnak.

Internetes folklór

■ Az internetes folklór jelenségeinek köre a technológiák fejlődésével együtt változik. Az ezeket vizsgáló virtuális etnográfia útkeresése eleinte az e-mailek, az elektronikus úton terjesztett szövegek kutatásával indult, majd az interneten kommunikáló közösségek vizsgálatával folytatódott. Manapság a közösségi oldalak, videojátékok, digitálisan manipulált képek, remixelt videók állnak a netnográfia érdeklődésének fókuszában (GLÓZER 2015). A közösségi oldalak hatalmas népszerűségükönél fogva kiváló terepei a folklórkutatásoknak. A Facebook mint a folklóralkotások gyűjtőhelye a hazai nyelvészek figyelmét mára egyértelműen magára vonta, sajnos azonban a Facebook magyar folklorista recepciója egyelőre teljes mértékben hiányzik (BALÁZS 2011). Holott kitűnő példákkal szolgál ezen kategóriára; a folklóralkotások széles palettája mutatkozik meg akár a laikus olvasó/befogadó számára is ilyen módon.

A netfolklór eleinte főként a pusztai írásbeliség segítségével terjedt, de a digitalizációs technikák (hangrögzítés és fényképezés) fejlődésével és az internet terjedésével gyakoribbá váltak a képi, az intermedialis (MOLNÁR-BENEDEK 2013, MOLNÁR 2015), illetve ezek további variánsai: verbális elem és statikus/dinamikus kép, sőt akusztikai megoldások. A fő irányok: verbálisból képi, statikus képből dinamikus/mozgóképi; akár azt is mondhatnánk, hogy az intermedialitás

fokozódik (PETŐFI S. – BENKES 2002). A szóbeliség és az írásbeliség „széles határán” megjelenő különféle szöveghordozó közlések rövidítésekből, egyéb informatikai jelekből is fölépíthetők, s így szemiotikai értelemben különféle átmeneti kép-szöveg konstrukciók hozhatók létre. A folklórhagyományból is ismerünk a közlemények továbbítására különféle grafikus (képi), írásos és egyéb szövegrövidítési eljárásokat. A jeltípusokban ma már szerepet szánunk a statikus (rögzített) és dinamikus (mozgó) jelek megkülönböztetésének is (BALÁZS 2015). Például a karácsonyi gyertya állóképe jókivánság közlésekor mozgó, csillogó formában jelenik meg az interneten.

Az online kommunikációt a terjedési sebesség, az interaktivitás és a felhasználók magas fokú kreativitása jellemzi (MOLNÁR 2014). Mindezen túl az internetes folklór legfőbb jellemzője a képi információk gyors befogadásán alapuló erőteljes vizualitás. Ezen jellemzők alapján egyértelmű, hogy az internet-folklór vizsgálata a hagyományos gyűjtési (kutatói) módszertan alapos újragondolását feltételezi (BLANK 2009). Az elektronikus folklór egyik legtermékenyebb iránya a photoshop-lore, mely képszerkesztő program által módosított fényképek közösségi létrejöttét és használatát jelenti (MEDER 2008). Ezen multimediális szövegek elemzése, szövegértő olvasásuk jelentőséggel bír, így az oktatás számára is kihívást jelent.

A mémek témájával foglalkozó szerzők a kutatások során leginkább arra keresik a választ, hogy a mediatisált környezet hogyan alakítja át a folklór eredeti orális jellegét, vagyis hogy egyáltalán mennyiben tekinthető folklórnak mindaz, ami a továbbított e-mailekben, városi legendákban, viccekben és más tartalmakban variálódik és cirkulál (GLÓZER 2015). Online felületen a kommunikáció főként frott szövegek által zajlik, melyek azonban magukon viselik (magukban hordozzák, természetük részévé teszik) a szóbeli megnyilatkozások számtalan jellegzetességét: képesek a részvétel élményét (illúzióját) adni, valamiféle kollektív bölcsességben gyökereznek, és a jelenre fókuszálnak. Az e-mailes kommunikáció imitálja a tényleges beszédhelyzetet, írásbelisége révén egyúttal lazítja a társas kapcsolatok szokásos konvencióit (KIBBY 2005, DOMOKOS 2014).

A mémek mint az internetes folklór részei

■ Olvasatunk szerint az interneten megjelenő, digitálisan manipulált (remixelt) képek, mémek és multimediális tartalmak az internetes folklór részei. Shifman szerint a mémek a bennük rejlő humor, az egyszerűség és az ismétlődés, valamint az átlagemberek ábrázolása és furcsa, bizarr tartalmak megjelenítése miatt populárisak, és kerülnek újra meg újra remixelésre (SHIFMAN 2012). Az online felületen jelentős időt töltő felhasználók a mémeket terjesztik; cirkulációjukat a küldés és a továbbítás helyett a megosztás és az elérhetővé tétel közösségi formái veszik át.

A folklórt hordozó „nép” a 21. században újra arctalanná válik, ezúttal azonban nem elméleti, hanem sokkal inkább technikai okok miatt. Az online közegben a narrátor, az adatközlő kiléte felől sosem lehetünk teljesen bizonyosak, hiszen az interneten mindenki egyfajta virtuális identitással rendelkezik (DOMOKOS – VARGHA 2015). A webkettes alkalmazások, ahol a felhasználók egyúttal előállítók is lehetnek, részben éppen a névtelenség miatt olyannyira népszerűek, hiszen ha nem kell névvel vállalni pl. egy photoshopot, mémet vagy blogbejegyzést, akkor azokat sokkal szívesebben hozzák létre és terjesztik (SZÜTS 2012). Az „internet népe” laikus folkloristaként gyűjt, rendszerez, és különböző honlapokon közzétesz, kommentál folklórműfajokat, például vicceket, modern mondákat, rémhíreket stb. (DOMOKOS – VARGHA 2015). Elég, ha csak a Facebook *Social fun* oldalára gondolunk a sok-sok humoros helyzettel, emberi esendőségre valló jelenettel.

Az interneten terjedő folklóralkotás szerzője ismeretlen, alkotása felhasználóról felhasználóra terjed, hagyományos elemekből építkezik, és formulaszerűsége törekszik, a technika adta lehetőségeknek köszönhetően könnyen változtatható, variánsokban él, rendkívül gyorsan terjeszthető, valamint aktuális, közösségi témát érintő témákra reflektál (BLANK 2012). Dégh Linda véleménye szerint az egyik legjelentősebb folklórjellemzővé a variabilitás vált, a variánsok meglétét tartja kulcsfontosságúnak (DÉGH 1994). A mai infokommunikációs eszközök segítségével megjelenő képi és szöveges folklóralkotások terjedése a folklór hagyományos, szájról szájra történő átadási sebességéhez viszonyítva összehasonlíthatatlanul gyorsabban, másodpercek alatt zajlik le. A „face-to-face” információcsere „person-to-person” kommunikációra módosult. Ezzel egyidejűleg az alkotók és a felhasználók köre kiszélesedett, az egyes jelenségek élettartama pedig lerövidült (GASOUKA et al., 2012). Mindez pedig az aktualitás jegyében zajlik, a felhasználók gyors reagálása mellett.

Simon J. Bronner hangsúlyozza, hogy a számítógép közvetítette kommunikáció a szóbeliség és az írásbeliség között helyezkedik el. Szerinte ez a pozíció lehetőséget biztosít arra, hogy a hagyományt egyrészt továbbítsa, másrészt egyúttal teremtsen is (BRONNER 2009). Domokos Mariann álláspontja szerint az internetes információk interaktivitásukat és szinkronitásukat tekintve már közelebb állnak a szóbeliséghez, mint a hagyományos, rögzített írásbeliséghez. Az internet a képi, szöveges, az animált és az audiovizuális folklórjelenségeken kívül a néphit, népi vallásosság és a népszokások körében is gazdag forrást jelent (DOMOKOS 2013). Így ezek az alkotások akár a néprajzkutatók figyelmét is kiérdemelnék.

A netfolklór jelenségekörébe sorolhatjuk az e-mailben, a webszajtokon, a blogokon és a fórumokon terjedő vicceket, híreket, városi legendákat, karikatúrákat, digitálisan manipulált képeket, sőt újabban az ilyen jellegű hang- és videofájlokat is; hangsúlyozva, hogy a hagyományos folklórhoz hasonlóan a netfolklór is reagál a tömegtájékoztatásban megjelenő hírekre (BODOKY 2006). Ugyanakkor „napjaink hálózatát az értelmes káosz jellemzi. Így a káoszelmélet alapján feltételezhetjük, hogy bármely internetes jelenség könnyen mémmé válhat. Az online kontextusnak ugyanis felerősítő hatása van, azonban számtalan körülménytől függ, mi válik népszerűvé, éppen azért nem tudjuk megjósolni, hogy melyik videót vagy képet fogják annyian megosztani, hogy virtuálisan terjedjen.” (SZÜTS 2016) Elég, ha ennek kapcsán az interneten nemrégiben megjelenő *Pen Pineapple Apple Pen* című videóra utalunk, amely talán a *Gangnam Style* helyébe léphet, vagy hasonló népszerűsége tehet szert, de hogy valóban így lesz-e, ez természetesen még a jövő titka. Az előbbi a hungaromémek kapcsán még részletesen tárgyaljuk.

Új (kép)nyelvi formák

■ Tolcsvai Nagy Gábor úgy vélekedik, hogy az elektronikus kommunikáció erőteljes alkotójelleget mutat, új nyelvi formák létrehozását támogatja. Ennek a nyelvi világnak a jellemzői az új szóalakok, új jelentések létrehozása, a szlenges kifejezések gyakorisága, a becézések, a szövegelés (poénkodás), a nyelvi durvaság, a tömörség, az emotikon és az idegen eredetű (többnyire angol) szavak magyar átírású használata (TOLCSVAI 2004). Mindezek alapján mondhatjuk, hogy a netfolklór nyelvi létmódját illetően alapvető tendenciák, szabályok látszanak kirajzolódni.

Az internet új minőség: nem egyszerűen a kommunikáció, a tömegkommunikáció új formája, hanem minden eddigi kommunikációs forma szintézise, maga a beszéd. Az új nyelvi minőség, az új beszélt nyelviség szóképzleti, nyelvtani, sőt hangtani változások sorát indítja el. A nyelv változása természetes folyamat, de az informatika által támogatott változás éppen sebessége és erőssége folytán a nyelv legalapvetőbb jellemzőjével, a hagyománnyal kerül összetűzésbe (BALÁZS 2009).

Ez a két, egymás ellenében ható erő azután alakítja nyelvhasználatunkat, a köznyelvet és az irodalmi nyelvet egyaránt.

Sajátos nyelvi világ születik tehát. A közösségi oldalakon tapasztalhatjuk az internetszlang megjelenését, meg azt, hogy a közlés sokszor a jelzesszerűség csökken: agresszív rövidítéseket, összevonásokat alkalmazunk, illetve alkalmaznak sokan, azután pedig mások követik. Előfordul az alultoldalékolás, valamint a túltoldalékolás (BALÁZS 2009). Mindezzel egyesek mintegy divatot teremtenek, az utánzásos tanulás alapját teremtik meg, majd sajátos generalizáció folytán magát a nyelvet, a nyelvhasználatot alakítják.

Újfajta jel- és képi világot látunk magunk körül, amelyet laza helyesírással pötyögnek be. Ezt a jelenséget Balázs Géza – a beszédbeli szlang mintájára – szlang helyesírásnak nevezte el. Fő jellemzője a már említett összevonás, kiejtés szerinti írás, valamint a képiség. A jelzesszerűség agresszív rövidítés, a képiség, vagyis a szlenges helyesírás hasonló a mobilkommunikációban használatos sms-írásához. (BALÁZS 2009). Sok ilyen jellegű szövegtörmelékekkel találkozhatunk a minden napokban; rövid, a töredezettség nyomait magukon viselő szövegekkel, melyek emotikonokban bővelkednek.

A hagyományos orális folklór mediatizációja számos tartalmi, stilisztikai, műfaji átalakulást eredményezett: a természetes nyelvi szövegek mellé csatlakozott, és azokat szinte már fel is váltja a képi és a multimediális nyelvezet, új (hibrid) műfajok jönnek létre, sok régi történet és városi legenda születik újjá az interneten (FERNBACK 2003). A mémeken kívül egyébként számos szövegműfajt sorolhatunk fel, melyek az internetes folklórt gazdagítják. Ide tartoznak a viccek, sms-üzenetek, egysorosak, humoros hirdetések, „hülye” kérdések, informatikus mondások, meghökkenítő esetek, munkahelyi mondatok, táblás feliratok, önéletrajzi mondatok, ünnepi jókívánságok, „jólnevelt káromkodások” stb. (BALÁZS 2006). Láthatjuk, hogy régi-új szövegtípusok vannak születőben az interneten, ill. a mobilkommunikációban. Elég, ha csak a különféle, a korábbi Szent Antal-lánc-hoz hasonló körlevelekre, vagy a táviratok és a levelezőlapok átköltözésére gondolunk. A képes levelezőprogramok ráadásul mozgó formában is felbukkantak (BALÁZS 2009).

„Az internet, illetve összekapcsolt adatbázisai a netfolklór tárházai: a modern emlékezetipar gyárai, raktárai. Ezek az adatbázisok állandó kapcsolatban vannak a folklór hagyományos hordozóival: a szóbeli és az írásbeli emlékezettel. Az elektronikus adatbázisok ugyanis folyamatosan gazdagodnak, »törlődnek« a szóbeliségből és az írásbeliségből, s bár ellentétes folyamatról, törlésről, törlődésről nem tudunk [...], a nem használat, a nem alkalmazás [...] elvileg azt mutatja, hogy ha egy adott információ, folklórtermék nincs forgalomban, vagyis mégis kikerül a fősorból, elfelejtődik. [...] a »kihelyezett memóriaként« működő elektronikus adatbázisok az elektronikus folklór csaknem korlátlan megőrződését és megsokszorozódását eredményezik” (BALÁZS 2015. 183.).

Ugyanakkor a világhálón az információk és így a mémek is villámgyorsan terjednek; a digitális környezet egyáltalán nem biztos, hogy biztosítja azok megőrzését, sőt, elképzelhető, hogy egy adott szöveg, kép, hanganyag (fájl) megsemmisülésének veszélye nagyobb, mint a könyv esetében vagy a kézirat korában volt. Vagyis tanúi lehetünk, ahogy egyes mémek üstökösként tűnnek fel, majd hasonló módon tűnnek el (SZÜTS 2014).

Úgy tűnik, mintha az emberiségnek ősidők óta nagyon hasonló minőségű és mennyiségű folklórra lenne szüksége. Az új technológiák inkább csak a régiük helyére lépnek, ám ugyanazokat a kognitív, szociális, kulturális, pszichikai stb. funkciókat látják el (BALÁZS 2015).

Internetes mémek

■ Az internetes mémek úgy határozhatók meg, mint az interneten folklórszerűen terjedő, gyakran önkéntelen forrásból származó, egy közösség számára közös határjelentéssel bíró, ikonikus képes-szöveges-hangos tartalom módosításokon át esett, de közös tulajdonságokkal bíró variánsai (CSORDÁS 2015). „A mémekben a valóságból kiragadott szereplők, sztárok, helyzetek, tárgyak az online felületen új életre kelnek és kelhetnek, egyre jobban elszakadva eredeti kontextusuktól. A befogadók agyában a spontán asszociációs láncot alkotó illusztrációk sorozata elemi erővel, de pusztán benyomásként, impresszióként [...] száguld át [...]. Az élmény újra és újra átélhető [...]. Képkavalkád ez, a kiragadott pillanatok és odavetett mondatok örvénylő karneválja, amelyhez a közönség maga is hozzátehet, vagy a meglévőkből szemezgethet, és továbbküldhet. A posztmodern képtárakban azonban már nem a látogató keresi fel a galériát, hanem a képek a befogadót” (MITEV–HORVÁTH 2016. 22.), és a megkeresés alkalmával szuggesztív erővel hatnak a befogadóra/olvasóra.

A mindennapi felhasználó folyamatosan találkozik a vicces – vagy annak gondolt – képes-szöveges feliratokkal. Felmerül a kérdés: hogyan is kerülhetné el az „arctalan nép” ezeket a valóban találó, a társadalmi eseményekre élesen reagáló, gyakran humoros tartalmakat? Ezek a kreativitás nyomait magukon viselő alkotások sokszor igazi bombaként hatnak közönségükre.

Az internetes mémek csoportosítása

■ Az internetes mémek több csoportra oszthatók (a teljesség igénye nélkül):

1. mozzanatokon, cselekvésen alapuló, az élet történéseire reagáló mémek (pl. fail-mém);
2. A különböző hatásági intézkedéseken, szimbólumokon alapuló, tabukra reagáló mémek (pl. a PedoMaci mém);
3. személyes akciókhoz, produkciókhoz köthető mémek, ahol a cselekvő személye lényegtelen (pl. Technoviking mémek);
4. mozgóképes mémek (pl. a *300* című film egy részlete mémesítve), ahol lehetnek átfedések (pl. vannak fail-filmek, melyek mozgóképesek is);
5. rajzolt, illetve tematizált (egyszerűsített) mémek (pl. a mérges srác mémek);
6. kultusz-mémek (személyi kultuszon alapuló mémek, pl. a Chuck Norris-féle mémhatás);
7. sztereotípiákon alapuló mémek (pl. az informatikus mémek);
8. nemzeti/népcsoporton alapuló mémek (pl. hungaromémek) stb. (LACZKÓ 2014).

Hungaromémek

■ Mít tapasztalunk közösségi oldalon/portálokon? A webkettes környezet jellegénél fogva bárki szerzővé válhat. Így a felhasználók vesznek egy mozihóst, esetleg egy filmet, vagy a film egyik jelenetét. Kiragadják annak már-már szállóigévé vált szövegrészletét, majd átírják magyarosra, sajátosan „szögediesre” vagy „karakteresen székelyesre”; a végtelenségig eltúlzott ízes magyar tájszólásba öntik. Utolsó lépésként bajuszt photoshopolnak rá, és íme, elkészült a hungaromém.

A hungaromém „gyártása” során magyaros bajuszt kap mindenki, és esetleg még egy cifra kis jelmondatot is. Percek alatt magyarosítanak bármilyen külföldi tartalmat. A bajuszkompozíciókat – más tartalmakhoz hasonlóan – megosztják, lájkolják. Mára már az újjászületett hungaromém filmek és tévésorozatok híres jelenetein, szereplőin és szövegein él. A dr. House Viskóvá keresztelése, illetve a bajuszt „felragasztása” alapszintű remixet jelent.



1. Dr. House magyar módra

(Forrás: <http://somaindex.blogspot.rs/2014/03/memtipusok-tortenete-4-resz.html>)

Előfordul, hogy a mém készítője csupán szójátékot vesz a létrehozás alapjául. Ilyen esetekben nem valószínű, hogy az alkotás virálisan elterjed. Erre példa a Merci helyett a Berci, vagyis az egyetlen magyar űrhajós, Farkas Bertalan szerepeltetése a népszerű csokoládé csomagolásán.



2. Merci csokoládé magyarul

(Forrás: <http://somaindex.blogspot.rs/2014/03/memtipusok-tortenete-4-resz.html>)

Sokkal izgalmasabb véleményünk szerint egy hungaromém, amikor egy eleve népszerű popkulturális referenciára épül. A Frank Miller képregénye alapján Zack Snyder rendezte *300* ilyen. A folyamatosan üvöltő, tekintélyt parancsoló, félelmet nem ismerő és tudatosan halálba menő spártai király, Leónidasz két mém alapfigurája. A „This is Sparta!” („Ez Spárta!”), valamint a „Tonight we dine in hell!” („Ma éjjel a pokolban vacsorázunk”) felkiáltások, jelmondatok népszerű internetes mémek. Ezeknek a hungaromém verziója további csavart ad a történetnek. A kötelező vizuális elem – a magyar bajusz – mellett a szöveg és (ál)népies. „Az estebédet mán’ az ürdöng aggya nekünk!!!!” az internetes humort csillogtatja meg.



3. Leónidasz magyarul

(Forrás: <http://knowyourmeme.com/photos/670017-hungaromem-hungarizalt-memek>)

Hasonlóan ikonikus Liam Neeson karaktere az *Elrabolva* című filmben. A viszszozonult, a lánya megmentéséért azonban mindenre képes CIA ügynök ígéretet tesz, hogy bár nem tudja, kivel beszél, de ha megtalálja, akkor megöli. Ennek internetes szlengben való megfogalmazása az „Én nem tudom, kicsoda kend, de ha elkapom, megtanulja a kutyafigyét”.



4. A hungarikum ígérete

(Forrás: <http://hetediksor.hu/wp-content/uploads/2013/02/liam.jpg>)

2016-ban egy nagyon egyedi, minden korábitól eltérő mém, a *PPAP – Pen Pineapple Apple Pen* videó terjedt el virálisan az interneten. A rövid klipben egy japán komikus, Kosaka Daimaou rendkívül egyszerű zenei aláfestésre arról énekel, hogy van neki egy almája, illetve egy tolla. Ha ezeket összeadja, almatollat kap. Ugyanezt megismétli egy ananással és egy tollal, és be is mutatja a klipben. A rendkívül egyszerű, tanulság, sőt mondanivaló nélküli videó hamarosan mémmé vált, és számtalan verziója jelent meg.



5. Pen Pineapple Apple Pen

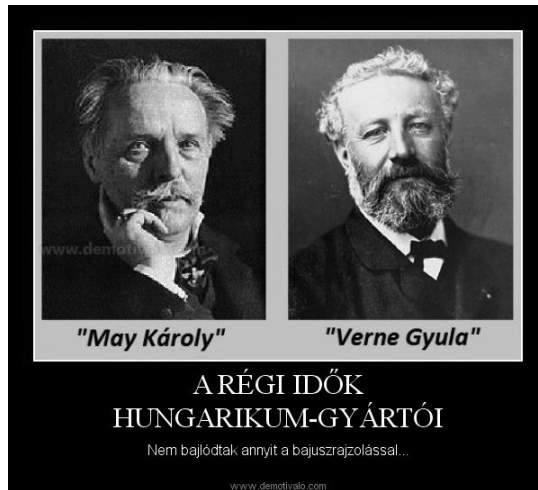
(Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=d9TpRfDdyU0>)

Szokás szerint ilyen esetben születnek magyar verziók is, melyek közül véleményünk szerint a *PSPP*, vagyis a *Pohár Sör Pohár Pálinka* a legtalálóbb. A klip jellegzetes magyar helyszínen, egy garázsból vagy sufniből alakított műhelyben játszódik. Zenéje ugyanaz, szövege azonban eredeti. Főszereplője retró pulóverben, franciasapkában és kötényben énekel. A kötényből először egy pohár, majd egy üveg sör kerül elő. Ezt követi egy pálinkáspohár és egy üveg pálinka. A pohár pálinka végül a pohár sörrel egyesül (ahogy az eredeti klipben a toll és az ananász tette). A csavar, az igazán humoros elem ezután következik: a PSPP-ből, vagyis a pohár sörből és pohár pálinkából tengeralattjáró lesz, miután az utóbbit a főszereplő az előbbibe ejtette. És végül az egészet meg is issza.



6. PSPP (Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=q-rZqdWvGpo>)

Némileg távol áll a témától, mégis kétszeresen is kapcsolódik hozzá egy érdekes jelenség: a külföldi szerzők nevének magyarítása, amelynek esetében az alkotók még bajszrajzolással sem kellett vesződjenek – és mindezt egy mémből tudhatjuk meg (de persze már korábban is sejtettük).



7. Régi „hungarikumok”

(Forrás: <http://www.demotivalo.net/view/109077/a-regi-idok-hungarikum-gyartoi>)

Összegzés

■ Befejezésül rendhagyó módon a mém definícióját tartogattuk. Tanulmányunkban azt kívántuk bemutatni, hogy az internetes mém egy olyan ötlet, mely felhasználótól felhasználóig terjed az online kommunikációs csatornák, alapvetően a közösségi oldalak (Facebook) közvetítésével. Egy népszerű mém, mint az láthattuk, minden esetben ötleteket, szimbólumokat, popkulturális referenciákat hordoz, írás, kép vagy multimediális szöveg formájában. A mémek gyakran specifikus internetes szubkulturákban születnek, és az eredeti mémeket annak mutációi követik, mint a hungaromém jelenségének esetében is.

■ IRODALOM

- Balázs Géza: *Az informatika hatása a nyelvre. Quo vadis philologia temporum nostrorum?* Szerk. Bárdosi Vilmos. Tinta Könyvkiadó, Bp., 2009.
- Balázs Géza: *Sms-nyelv és -folklor*. Magyar Szemiotikai Társaság – Inter Nonprofit Kft. – PRAE.HU, Bp., 2011.
- Balázs Géza: *Netfolklor – intermedialitás és terjedés*. Replika 2015. 26. 1. 171–185.
- Blank, Trevor J.: Toward a Conceptual Framework for the Study of Folklore and the Internet. In: *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University Press, 2009. 1–20.
- Bodoky Tamás: *Többet restaurálunk, mint négy éve. Választási kampányplakátok az interneten*. Média kutató 2006. 6. 2. 7–31.
- Bronner, Simon J.: *Digitizing and Virtualizing Folklore*. In: *Folklore and the Internet. Vernacular Expression in a Digital World*. Utah State University Press, 2009. 21–66.
- Csordás Tamás: *A fogyasztói részvétel mint marketingkommunikációs eszköz a digitális médiában*. PhD-értekezés. Budapesti Corvinus Egyetem, 2015.
- Dégh Linda: *American Folklore and the Mass Media*. Indiana University, Bloomington, 1994.
- Domokos Mariann: *Az elektronikus folklor gyűjtéséről*. Ethno-Lore 2013. 30. 292–320.
- Fernback, Jan: *Legends on the Net. An Examination of Computer-Mediated Communication as a Locus of Oral Culture*. New Media and Society, 2003. 5. 1. 29–45.
- Gasouka, Maria – Arvanitidou, Zoi – Foulidi, Xanthippi – Raptou, Evagelia: *Folklore Research and its Challenges. From the Ethnography to Netography*. Mediterranean Journal of Social Sciences 2012. 3. 8. 111–116.
- Glózer Rita: *Internetes paródiavideók és ifjúsági médiahasználat*. Replika 2015. 26. 1. 117–139.
- Kibby, Marjorie D.: *Email Forwardables. Folklore in the Age of the Internet*. New Media and Society 2005. 7. 6. 770–790.
- Laczkó Soma: *Mémek kréme*. Kutatási napló online 2014. 6. 4. <http://kutasinaplo.blokspot.rs/2014/04/memek-kreme.html#more> (utolsó letöltés: 2016. 02. 10.)
- Meder, Theo: *Internet. The Greenwood Encyclopedia of Folktales and Fairy Tales II* Greenwood Press, Westport – Connecticut – London, 2008. 490–494.

- Mitev, Ariel – Horváth Dóra: *Az internetes mémek a fogyasztók képtárában, egy kiállítás mémei*. Új jel-kép: kommunikáció, közvélemény, média 2016. 5. 2. 21–35.
- Molnár György: *Modern ICT based teaching and learning support systems and solutions in higher education practice*. In: *10th International Scientific Conference on Distance Learning in Applied Informatics*. Wolters Kluwer Law and Business, Prague, 2014. 421–430.
- Molnár György – András Benedek: *ICT Related Tasks and Challenges In The New Model of Technical Teacher Training*. In: *InfoWare 2013: ICCGI 2013 : The Eighth International Multi-Conference on Computing in the Global Information Technology*. ICCGI, Nice, 2013. 40–44.
- Molnár György: *Teaching and Learning in Modern Digital Environment*. In: *SAMI 2015 IEEE 13th International Symposium on Applied Machine Intelligence and Informatics*. Herlany, IEEE, 2015. 213–217.
- Petőfi S. János – Benkes Zsuzsa: *A multimédiális szövegek megközelítései*. Iskolakultúra, Pécs, 2002.
- Shifman, Limor: *An Anatomy of a YouTube-Meme*. *New Media and Society* 2012. 14. 2. 770–790.
- Domokos Mariann – Vargha Katalin: *Elektronikus választási folklór 2014*. *Replika* 2015. 26. 1. 141–169.
- Szűts Zoltán: *A web 2.0 kommunikációelméleti kérdései*. Jel-kép 2012. 1–4. 85–93.
- Szűts Zoltán: *Egyetem 2.0*. KJF Kiadó, Székesfehérvár, 2014.
- Szűts Zoltán: *Bevezetés a netes memetikába*. *E-nyelv.hu* 2016. 8. 2. <http://e-nyelvmagazin.hu/2016/05/31/bevezetes-a-netes-memetikaba> (utolsó letöltés: 2016. 08. 20.)
- Tolcsvai Nagy Gábor: *A hálózat nyelve*. In: *Uő: Nyelv, érték, közönség*. Gondolat, Bp., 2004. 188–205.

