Inhalt

1. Einleitung....3
2. Meme und Memetik....4
   2.1 Die „traditionelle“ Memetik....4
      2.1.1. Definition Mem....4
      2.1.2. Memetische Forschung....6
      2.1.3. Kritik....7
   2.2 Alternative Ansätze
      2.2.1. Alternative Mem-Definition....8
      2.2.2. Die Bedeutung des Internets....9
   2.3 Internet-Meme
      2.1.1. Untersuchungsansätze....9
      2.1.2. Methoden.... 10
      2.1.3. Definition Internet-Mem....11
      2.1.4. Merkmale
         2.1.4.1. Produktion und Rezeption....12
         2.1.4.2. Standardisierung und Verallgemeinerung....13
         2.1.4.3. Anonymität....13
         2.1.4.4. Referenzrahmen und Intertextualität....14
         2.1.4.5. Identitätsstiftende Funktion....15
         2.1.4.6. Viral vs. Variation....15
         2.1.4.7. Kreativität....16
   2.2 Eigene Internet-Mem-Definition.... 17
3. Erarbeitung einer Typologie.... 18
   3.1 Typ 1: Fixes Wort oder Wortfolge....18
   3.2 Typ 2: Variable Wortfolge mit fixen Elementen....19
   3.3 Typ 3: Freie Wortfolge mit fixem thematischen Bezug.... 21
   3.4 Typ 4: Sequenzielle Abfolge.... 22
4. Fazit.... 23
5. Abbildungsverzeichnis....24
6. Literatur.... 25

1 Einleitung

> "Internet Memes propagate as the truly ultimate inside joke. They are the password to the club. They alienate those outside the club and are an object to rejoice around inside of it. You are a member if you use them correctly." (Levinson 2012: 32f.)

Die Forschungsliteratur zu Internet Memen hat in den letzten Jahren zugenommen. Grund dafür ist wohl die wachsende Popularität dieser Phänomene, die zuweilen sogar globale Ausmaße annehmen können – wie Ereignisse á la Gangnam Style oder Harlem Shake zeigen. Doch bisher gibt es kein umfassendes Beschreibungsinstrument für diese heterogenen Phänomene. Forscher beschränken sich meistens darauf, einzelne Meme zu beschreiben. Shifman schlägt für die weitere Forschung vor, Internet Meme im Hinblick auf die Entwicklung von Textkonventionen zu untersuchen (vgl. Shifman 2013: 373). Genau dort setzt diese Arbeit an. Ziel dieser Arbeit ist es, Internet Meme auf sprachlicher Ebene zu typisieren, um nachfolgenden Forschern ein Instrument an die Hand zu geben, um diese Phänomene einzuordnen. Zunächst wird ein Einblick in das Feld der bisherigen Memetik gegeben. Dazu wird auf das Verständnis des Mem-Begriffs eingegangen sowie die Ansätze und Methoden der memetischen Forschung geklärt. Außerdem wird auf einige Kritikpunkte gegen die bisherige Memetik eingegangen.

Im nächsten Teil wird ein alternatives Verständnis des Mem-Begriffs aufgezeigt, sowie die Bedeutung des Internets für die memetische Forschung. Daraufhin werden Untersuchungsansätze, Methoden und Definitionen des Begriffs „Internet-Mem“ erläutert, sowie charakteristische Merkmale von Internet Memen erarbeitet. Am Schluss des Kapitels steht eine eigene Definition des Mem-Begriffs.

Im nächsten Kapitel folgt die Erarbeitung einer Typologie von Internet Memen anhand des Freiheitsgrades an Variation. Bewegtbild-Inhalte müssen aus Platz- und methodologischen Gründen leider ausgeschlossen werden.

Zum Schluss der Einleitung möchte ich noch auf ein wichtiges Problem hinweisen: Bisher haben nur wenige Forscher Internet Meme als Forschungsgenstand entdeckt. Ein Überblick über die Literatur zeigt, dass verhältnismäßig viele Bachelor-, Master- und Hausarbeiten speziell zu Internet Memen verfasst werden – es besteht also großes Interesse bei der Generation, die mit dem Medium Internet aufgewachsen ist. Diese Arbeiten werden trotz ihrer wahrscheinlich noch fehlenden Expertise berücksichtigt, da sie oftmals interessante Perspektiven aufwerfen. Dennoch ist ein kritischer Umgang mit der vorgefunden Literatur notwendig.

2 Meme und Memetik

Im Folgenden wird zunächst die „traditionelle“Memetik vorgestellt, samt ihrer Mem-Definition, methodischen Ansätzen und der Kritik, die sich gegen sie erhebt. Im Anschluss werden neuere Arbeiten und alternative Ansätze – auch von angehenden Forschern – aufgezeigt. Es wird sowohl auf die Bedeutung des Internets für die memetische Forschung eingegangen als auch auf alternative Definitionen des Mem-Begriffs. Anschließend werden Untersuchungsansätze und Methoden zur Erforschung von Internet-Memen vorgestellt, sowie ihre charakteristischen Merkmale herausgearbeitet. Am Schluss dieses Kapitels steht eine eigene Mem-Definition, die auf der untersuchten Literatur basiert.

2.1 Die „traditionelle“ Memetik

Der Ausdruck „traditionell“ mag irreführend sein, da die Memetik noch über keine lange Tradition verfügt. Jedoch steht sie mit ihren Prämissen im Kontrast zu aktuelleren Ansätzen, weswegen das Attribut „traditionell“ zur Differenzierung angewendet wird. Der Begriff „Meme“ wurde von Richard Dawkins 1976 in seinem Buch „The Selfish Gene“ geprägt und bezeichnet Informationen, die nicht durch Gene vererbt werden (vgl. Tyler 2011: 40). Als Forschungsdisziplin, die sich mit der Entwicklung dieser kultureller Informationseinheiten, also mit nicht-biologischer Evolution befasst, bildete sich daraufhin die Memetik heraus (vgl. Martinson 2012: 21). Ihre Hauptprämisse besteht darin, anzunehmen, dass jede Entwicklung, ob nun organisch oder kulturell, den gleichen universalen Mechanismen folgt. Meme verhalten sich damit äquivalent zu Genen. Dabei handelt es sich nicht nur um eine Analogie, wie Tyler betont:

> "The relationship between memes and genes is *not* an analogy in the first place. Rather both memes and genes are forms of heritable information that evolve over time due to copying, variation, and differantial reproductive success [...]." (Tyler 2011: 168)

Der Nachweis, dass ein Mem sich ebenso verhält wie ein Gen, ist laut Tyler notwendig für die Validierung der Ergebnisse. Daher sind „traditionelle“ Memetiker nicht geneigt, diese Prämisse aufzugeben (vgl. ebd.: 43).

2.1.1 Mem-Definition

Die Definition von Tim Tyler stellt sowohl die Vorteile als auch die Nachteile der „traditionellen“ Memetik deutlich vor Augen. Tim Tyler definiert den Mem-Begriff in seiner 2011 erschienenen Monographie zur Memetik wie folgt:

> "Meme: (pron. 'meem') A contagious information pattern that replicates by symbiotically infecting host minds and altering their behaviour, causing them to propagate the pattern. [...] An idea or information pattern is not a meme until it causes someone to replicate it, to repeat it to someone else. All cultural knowledge is memetic." (Tyler 2011: 273).

Tyler macht auch deutlich, dass das Mem sich erst aus dem Transfer nach außen ergibt: "Memes are transmitted from one person to the next, while ideas may not be." (ebd.: 151). Ideen sind also keine Meme, solange sie nicht an andere weitergegeben werden. Die Ansicht, dass Meme sich als "*sections of heritable cultural information*"[1] (ebd.: 102) erst durch die Vervielfältigung konstituieren, wird auch von heutigen Forschern geteilt (vgl. ebd.). Ebenfalls werden die drei Basis-Charakteristika eines Mem, die Dawkins aus der Genetik entliehen hat, von heutigen Forschern anerkannt. Sie werden hier nach Wegener übersetzt: "Fruchtbarkeit, Wiedergabetreue, Langlebigkeit" (Wegener 2009: 53). Wiedergabetreue beschreibt die Kopiergenauigkeit eines Mem, also die Fähigkeit sich von Mensch zu Mensch zu verbreiten, und dabei relativ intakt zu bleiben (also sich nicht zu sehr bei dem Transfer zu verändern). Fruchtbarkeit beschreibt "the rate at which an idea or pattern is copied and spread." (Knobel & Lankshear 2005: 2). Langlebigkeit schließlich beschreibt die Lebensdauer eines Mem. Je länger es verbreitet wird, desto erfolgreicher ist es (vgl. ebd.). Auch wenn Gene und Meme nach Ansicht der „traditionellen“ Memetik den gleichen Gesetzen unterworfen sind, werden sie nicht als völlig identisch betrachtet. Der Unterschied zu Genen besteht nach Tyler zum einen in einer weniger akkuraten Kopiergenauigkeit. Dafür sei die Geschwindigkeit der Replikation bei Memen deutlich höher (vgl. Tyler 2011: 10). Hinzu kommt, dass memetische Entwicklung gesteuert erfolgen kann, was Tyler als gerichtete Mutation bezeichnet (vgl. ebd.: 11). Ein weiterer Unterschied ist, dass Meme nicht nur horizontal, von einer Generation zur anderen, sondern auch vertikal, zwischen Individuen einer Population, weitergegeben werden können. Dabei variiert die Kopiergenauigkeit, wodurch es zu Veränderungen und damit zu Entwicklung kommt (vgl. ebd.: 24).

Problematisch ist allerdings der Beginn von Tylers Definition. Meme werden nach dieser Auffassung als parasitäre, anorganische Lebensformen dargestellt, die "das Verhalten ihrer Wirte steuern." (Wegener 2009: 51). Wie bei organischen Parasiten gebe es auch hier Meme, die dem Wirt entweder nutzen, sich neutral verhalten oder Schaden zufügen (vgl. ebd.: 64).

Es handelt sich bei dieser Auffassung nicht etwa um einen Vergleich, wie Tyler klar macht: "In memetics, memes don't just *resemble* parasites. They *literally* are part of the germ line of cultural parasites."[2] (Tyler 2011: 46, vgl. auch Wegener 2009: 51). Das Bewusstsein eines Menschen ist folglich nichts weiter als eine Ansammlung von Memen, die den Organismus steuern (vgl. Wegener 2009: 58-62). Tyler und andere Memetiker sind davon überzeugt, dass diese Meme sich in Hirnmustern manifestieren. Unsere Technologie sei nur noch nicht weit genug entwickelt, um sie nachzuweisen, ähnlich wie es bei den Genen der Fall war (Tyler 2011: 121).

1 Hervorhebung im Original.
2 Hervorhebung im Original.

Basierend auf der Annahme, dass Meme das Verhalten des Menschen beeinflussen, schreibt sich die Menschheitsgeschichte ganz anders: Nach Tyler waren es die Meme, die unsere Sprachfähigkeit entwickelten, die Mitgliederanzahl der Gemeinschaften erhöhten und schließlich die Entwicklung der Schrift verursachten, um ihre Diffusion zu erhören und ihr Überleben zu sichern (vgl. ebd.: 266f.).

Wegener stellt dar, dass die Entwicklung von Replikationssystemen wie Schrift, elektronischen Medien und zuletzt der Digitalisierung dazu führt, dass die Meme sich zunehmend von dem "(fehleranfälligen) Menschen als Memtransmitter" (Wegener 2009: 56) emanzipieren. Mit dem Hinweis, dass bereits heute selbstreplizierende Einheiten existieren (Computerviren) (vgl. ebd.: 57), stellt er folgendes Zukunftsszenario vor:

> "Es ist nach den evolutionären Spielregeln nicht ausgeschlossen, dass sich diese selbstreplizierenden Organismen durch Mutation (etwa Kopierfehler bei Stromschwankungen) und Selektion (z.B. Virensuchprogramme) soweit entwickeln könnten, dass sie sich ihrer selbst bewusst werden: Sie entwickeln vielleicht Bewusstsein und werden womöglich nicht an den Grenzen ihres exosomatischen Exils stehenbleiben [...]. Über die Steuerung von Fertigungsrobotern bestände [sic] für den Memplex die Möglichkeit sich Schutzhüllen für seinen Transport in die physikalische Welt zu konstruieren." (ebd.)

Diese und ähnliche Zukunftsvisionen lesen sich wie ein Science-Fiction-Roman (vgl. auch Tyler 2011: 226) – und dessen sind sich die Memetiker bewusst, wie Referenzen zu Science-Fiction-Filmen wie „Matrix“ oder „Terminator“ zeigen (vgl. ebd.: 268).

2.1.2 Memetische Forschung

Der Gegenstand der Memetik ist eigentlich klar: die Untersuchung kultureller Evolution, anhand der Analyse von Memen. Aber was genau bedeutet das? Wegener sieht das Potenzial der Memetik vor allem darin, die Entwicklung von Mythen und "hysterischen Epidemien"[3] mittels der Memetik untersuchen zu können, bietet aber kein Instrumentarium an, mit dem dies zu bewerkstelligen sei (vgl. Wegener 2009: 67).

Tyler schlägt die 'population memetics' als Vorgehensweise zur Untersuchung von Memen vor: "the study of how meme frequencies change in populations." (Tyler 2011: 45). Konkret bedeutet das, kulturelle Inhalte zwecks Analyse in künstliche Einheiten aufzuteilen und anschließend die Frequenzen ihres Vorkommens zu erheben. Genauer geht Tyler nicht auf die Methode ein (vgl. ebd.: 170).

Gatherer schreibt in der letzten Ausgabe des 'Journal of Memetics', dass die Memetik vor allem die Aufgabe habe, Meme nachzuweisen. Computersimulationen von künstlichen Gesellschaften sollen Aufschluss darüber geben, welche Veränderungen genetisch bedingt sind und welche durch

3 Durch Berichterstattung der Massenmedien hervorgerufene Hypochondrie (ADHS, Alienentführungen usw.) (vgl. Wegener 2009: S. 67).

soziale Transmission entstehen (vgl. Gatherer 2005: 2). Auch der Einsatz in der Psychologie zur Untersuchung menschlichen Verhaltens wird nicht ausgeschlossen (vgl. Dirlam 2005).

2.1.3 Kritik

Es gab und gibt bis heute einen Disput darum, wie Meme konstituiert sind und was die genaue Aufgabe der Memetik ist. Der Artikel von Edmonds in der letzten Ausgabe des 'Journal of Memetics' trägt den vielsagenden Titel: "The Revealed Poverty of the Gene-Meme-Analogy. Why memetics per se has failed to produce substantive results". Dort reflektiert Edmonds, dass die Disziplin seit ihrer Entstehung kaum Fortschritte gemacht habe. Auch in Wissenschaftskreisen stoße sie auf wenig Interesse (vgl. Edmonds 2005: 1).

> "Work within this approach is often done without appealing to "memes" or "memetics" since it can be easily accommodated within other rameworks. In other words, it does not require an analogy with genetics. The later, narrow, sense involves a closer analogy between genes and memes – not necessarily 100% direct, but sufficiently direct so as to justify the epithet of "memetics". What has failed is the narrow approach – that of memetics." (ebd.)

Edmonds greift den Vorwurf auf, die Memetik und ihr Erklärungsversuch brächten nichts neues in den Diskurs, weder neue Methoden noch Einsichten, die nicht schon andere Disziplinen hervorgebracht hätten (vgl. Shifman 2013: 364 und Kronfeldner 2011: 91).

Die Vorwürfe der Kritiker richten sich auch gegen die Analogie zwischen Natur und Kultur. Kulturelle Entwicklung allein auf Transmission zu reduzieren sei falsch, da sie noch vielen anderen Faktoren unterliege (vgl. Kronfeldner 2011: 76f., auch Shifman 2013: 366). Man müsse Meme stets aus einer kulturellen und sozialen Perspektive betrachten, weil sie immer in einen sozialen Kontext eingebettet seien (vgl. Shifman 2013: 366 und Herwig 2011: 4).

Ein großes Problem ist auch die Frage nach der treibenden Kraft in der kulturellen Evolution. Den „traditionellen“ Memetikern zufolge ist es das Mem. Kronfeldner widerspricht dem vehement. Menschen seien weder hilflose, passive Wirte, noch Vehikel für parasitäre Informationseinheiten: "Minds cause memes and not the other way round." (Kronfeldner 2011: 84, vgl. auch Shifman 2013: 365f.). Tyler schiebt diese Kritik mit dem Hinweis von sich, dass Menschen dem Glauben verfallen seien, sie wären die Herren ihres Schicksals, und wirft Kritikern vor, sich genau diese Vorstellung ungern nehmen zu lassen (vgl. Tyler 2011: 152).

> "Humans are built by evolution to believe that they are powerfull masters of their own fate. The idea that their actions are largely the product of a swarm of copied fragments of information seems to be an affront to their self-mastery." (ebd.).

Kronfeldner entgegnet zugespitzt, dass Memetiker durch die Betrachtung des Mems als aktive, steuernde Entität die Verantwortung für ihre Entscheidungen von sich schieben: "Once it was the devil, today it is the gene or the meme that made you do it." (Kronfeldner 2011: 138).

Gerade die angehenden Forscher wehren sich massiv gegen die Auffassung, Menschen würden

von Memen kontrolliert. Morain widerspricht in seiner Hausarbeit (vgl. Morain 2009: 8) und plädiert dafür, den Mem-Begriff neu zu definieren und die bisherigen Prämissen und Ansätze aufzugeben (vgl. ebd.: 11, auch Shifman 2013: 362f.).

Levinson wehrt sich in seiner Bachelorarbeit von 2012 ebenfalls massiv gegen den Ansatz vom Menschen als von Memen gesteuerter Wirt. Dieser Ansatz sei mit der Internet-Mem-Kultur nicht in Einklang zu bringen (vgl. Levinson 2012: 6).

> "Seeing humans simply as vehicles of memes is far too passive for Internet Memes; to be a part of Internet Meme Culture requires a massive amount of active participation and knowledge. [...] they are shared, understood, and created with a community that values similar cultural qualities and interacts in a way that utilizes the most important technologies of computing and Internet media." (ebd.)

Shifman & Thelwall werfen der „traditionellen“ Memetik zudem vor, das Internet als heute wichtigstes Medium kultureller Transmission völlig ignoriert zu haben. Beispielsweise setze sich kein einziger Artikel des 'Journal of Memetics' mit diesem Thema auseinander (vgl. Shifman & Thelwall 2009: 1).

2.2 Alternative Ansätze

2.2.1 Alternative Mem-Definition

Meme, so stellt Shifman heraus, existieren und sind trotz der problembehafteten Disziplin der Memetik ein nützliches Konzept für die Erforschung von kultureller Entwicklung (vgl. Shifman 2013: 364). Er geht in seiner Studie jedoch von einem völlig neuen Ansatz aus:

> "I suggest in this article to define memes as complex systems incorporating three dimensions: content, form, and stance. When scrutinizing the propagation of memes, we should therefore examine them as trinities rather than as unified entities: The embracement—or rejection—of each dimension must be followed separately." (ebd.: 372)

Meme sind also kulturelle Inhalte, die als Trinitäten der folgenden drei Dimensionen aufgefasst werden: Content (Ideen und Ideologien), Form (physikalisches Artefakt, audio-visuelle und Genre-typische Muster) und Stance (die Position, die man zum Text, seinen potentiellen Sprechern, dem linguistischen Code und Adressaten einnimmt) (vgl. ebd.: 367).

Charakteristische Attribute von Memen sind nach Shifman erstens, dass sie die aktive Partizipation von Menschen voraussetzt, kulturelle Informationen mit ihren Mitmenschen zu teilen (vgl. ebd.: 364f., auch Kronfeldner 2011: 132). Zweitens nutzen Menschen bei diesem Prozess verschiedene Arten der Imitation (vgl. Shifman 2013: 365). Außerdem unterliegen Meme drittens Wettbewerb und Selektion, so dass ihr Grad an Anpassbarkeit entscheidet, wie erfolgreich sie sind und wie weit sie sich verbreiten (ebd.: 365). Der Selektionsprozess ist nicht nur durch Eigenschaften des Mems bedingt, sondern vor allem durch Eigenschaften des Menschen, also persönliche Einstellungen, Präferenzen und soziale Werte (vgl. ebd.: 366, auch Knobel & Lankshear 2005: 1).

Für die Untersuchung von Memen muss ein kulturbezogener Medienbegriff die Basis sein, da es um die Erforschung kultureller Entwicklung geht. Nach Stöckl eröffnen sich so Fragestellungen nach der Konventionalisierung von Textsorten und Stil als soziale Praktiken einer Kultur (vgl. Stöckl 2012: 17f.).

2.2.2 Die Bedeutung des Internets

Das Internet bietet nach Herwig erstmals die „killer app“ (Herwig 2011: 2) der kulturellen Techniken: „copy-and-paste" (ebd.). Durch die Digitalisierung hat nun jeder Mensch die Möglichkeit Inhalte 1:1 ohne Datenverlust zu kopieren, was weiterhin als „Klonen“ bezeichnet wird. Das Internet soll nach Levinson in baldiger Zukunft die dominante Form der Mediendistribution darstellen (vgl. Levinson 2012: 56). Durch die Vielzahl verschiedener Kanäle seien Menschen motiviert, sich selbst aktiv zu beteiligen. Auf dieser Basis habe sich eine völlig neue Kultur innerhalb des Internets entwickelt (vgl. ebd.: 3).

Der Vorteil für die Memetik besteht beim Internet darin, dass die Diffusion von Memen im Internet durch Speicherung nachvollziehbar wird (vgl. Shifman 2013: 362), im Vergleich zu flüchtiger mündlicher Kommunikation (vgl. Shifman & Thelwall 2009: 2). Hinzu kommt die Möglichkeit, Internet-Meme über Ländergrenzen hinweg einfach zu verfolgen (vgl. ebd.). Das Internet bietet nach den drei Kriterien von Dawkins die idealen Bedingungen für Meme: Die Wiedergabetreue ist akkurat, da Inhalte ohne Datenverlust einfach geklont werden können; die Fruchtbarkeit, also die Anzahl der Meme, die in einer bestimmten Zeit repliziert werden können, ist ebenfalls sehr hoch; durch die Speicherung schließlich können Meme eine unbegrenzte Lebensdauer erhalten. Dadurch ist das Internet besser als jedes andere Medium für die Massendistribution von Memen geeignet (vgl. ebd.: 4, vgl. auch Knobel & Lankshear 2005: 14).

Levinson hebt hervor, dass durch diese Technologie das Monopol des kreativen Ausdrucks dezentralisiert worden ist. Jeder Nutzer kann sich mit seinen Ideen nun an ein Massenpublikum richten (vgl. Levinson 2012: 18).

2.3 Internet-Meme

2.3.1 Untersuchungsansätze

Levinson erläutert in seiner Hausarbeit, weshalb die Untersuchung von Internet-Memen relevant ist:

> "By looking at the patterns between Internet Memes in general and how they are used, we can see larger structures of culture within this Internet Culture. These patterns can help determine more precisely how other modes of culture work for and against each other (the differences between Old and New Media), how we chose to express on current events as they are broadcasted seconds

> after they happen, and what indeed Internet Memes tell us about how our culture is changing." (Levinson 2012: 15)

Er gibt jedoch zu bedenken, dass aufgrund der Anonymität im Internet, keine direkten Schlüsse auf die Verfasser von Internet-Memen gezogen werden können. Man müsse sich allein auf den Content beschränken (vgl. ebd.).

Knobel & Lankshear betrachten Internet-Meme als neue Ausdrucksformen von Lese- und Schreibkompetenz (vgl. Knobel & Lankshear 2005: 5). Shifman und andere plädieren dafür, Internet-Meme verstärkt aus einer kommunikationsorientierten Perspektive zu betrachten, da sie durch die Medienkonvergenz als Kommunikationsmittel an Bedeutung gewonnen haben (vgl. Shifman 2013: 362f., sowie Buchel 2012: 52 und Levinson 2012: 19).

Buchel bringt als Beispiele Rage Faces und Advice Animals. Rage Faces definiert er als „representations of emotional states“ (Buchel 2012: 60). Sie bieten die Möglichkeit komplexe Geschichten zu erzählen und sich auszutauschen. Buchel belegt allerdings, dass die Geschichten meistens sehr alltäglich und mondän sind.

Advice Animals bestehen aus einem einzigen Bild, das eine stereotypische Emotion oder Situationen symbolisiert, und einem kurzen Text. Durch Variation des Textes lassen sie sich auf sämtliche Lebenslagen anwenden und ermöglichen es dem Nutzer somit, sich auszutauschen (vgl. Levinson 2012: 71, auch Buchel 2012: 61). Da Bild ist thematisch fixiert ist, lässt sich der Inhalt der variablen Texte dennoch leicht erschließen.

Ich stimme zu, dass Internet-Meme als Kommunikationsmittel zu betrachten sind. Weiterhin schlage ich vor, Meme – statt sie mit Genen zu vergleichen - als eine spezielle Art von Textsorten zu betrachten. Die Erfahrungen und Methoden aus der Textmusterforschung sind sicherlich nützlich, um auch Internet-Meme zu analysieren. Meme verfügen über Eigenschaften von Textsorten, wie Multidimensionalität, Repetivität, Vagheit, Flexibilität und Variabilität (vgl. Heinemann 2000: 23) und tendieren zu hybriden Formen von Sprachhandlung, Funktion, stilistischen Mitteln und formaler Gestaltung (Stöckl 2012: 22). Zudem werden sie je nach Intention bewusst vom Produzenten eingesetzt bzw. vom Rezipienten zugeordnet, wenn er über ausreichend Musterwissen verfügt (Heinemann 2000: 23).

2.3.2 Methoden

Methoden, die von der „neuen“ Memetik nun konkret angewendet werden, sind beispielsweise bei Knobel & Lankshear die Diskursanalyse (vgl. Knobel & Lankshear 2005: 6). Sie untersuchen zu jedem Mem dessen Evolution, also seine Entstehung, Geschichte, Bedeutung und seine Variationen (vgl. ebd.: 7ff.).

Morain verwendet die Ansätze der "rhetorical transmission" (Morain 2009: 13) und der „Fantasy

Theme Analysis“ (ebd.: 15).

Shifman & Thelwall untersuchen mittels der “Web memetic” wie sich ein Mem verändert und welche Rückschlüsse sich durch die Änderung auf die Kultur ziehen lassen. Zudem untersuchen sie die Übersetzungen von Memen, um festzustellen, ob diese bestimmte Aspekte hervorheben oder verschleiern. Die Web Memetik besteht nach Shifman & Thelwall in einem erstens Schritt darin, Internetseiten zu suchen, auf denen das Mem genannt wird. Aus all diesen Seiten wird dann im zweiten Schritt ein Zufallssample erstellt, das mittels einer qualitativen Analyse auf relevante Kriterien geprüft wird. Eine historische Websuche soll in einem dritten Schritt die frühste Erscheinung des Mem hervorbringen. Im vierten Schritt wird dann nach Übersetzungen des Mem gesucht, von denen eine Zufallsauswahl mit der ersten Probe verglichen wird (vgl. Shifman & Thelwall 2009: 5). Die Analysemethode besteht in einer strukturorientierten Textanalyse um die eingebetteten kulturellen Ideologien der dominanten Versionen herauszuarbeiten (vgl. ebd.: 10). Shifman & Thelwall bemerken jedoch kritisch, dass auf diese Weise keine absoluten Zahlenwerte erreicht werden können, da Suchmaschinen beispielsweise keinen Zugriff auf Email-Verkehr und Chats haben, über die Meme ebenfalls verbreitet werden (vgl. ebd.: 5). Hinzu kommt, wie de los Santos für LolSpeach konstatiert, dass es Sprachvariationen im Internet gibt, die sich nicht ohne weiteres in andere Sprachen übersetzen lassen (vgl. de los Santos 2012: 63). Ein weiterer Kritikpunkt meinerseits ist, dass durch diese Methode (bisher) ausschließlich Texte erfasst werden können. Bilder können nur insofern gefunden werden, als dass sie bestimmte Begriffe im Titel oder in den Schlagworten führen. Der Text auf den Bildern selber lässt sich (noch) nicht mit Suchmaschinen erfassen. Für die Untersuchung von grafischen Internet-Memen ist diese Methode also leider nicht geeignet.

Martinson will die Memetik auch für die Bildanalyse nutzbar machen. Das Vorgehen beginnt mit einer Recherche kontext- und kulturbasierten Vorwissens, das zum Verständnis des Mems notwendig ist. Erst dann werden die Formalia des Mems im Zeitverlauf untersucht. Ohne die Kenntnis des kulturellen Vorwissens, so Martinson, laufe man Gefahr bei der Interpretation falsche Schlüsse zu ziehen (vgl. Martinson 2012: 46ff.).

Baran plädiert dafür, die Orthographie bei der Untersuchung des Internets und von Internet-Memen mehr zu berücksichtigen, da sie von einem bewussten Einsatz der Rechtschreibung ausgeht (vgl. Baran 2012: 178).

2.3.3 Definition Internet-Mem

Für seine Untersuchung definiert Shifman Internet-Meme als „units of popular culture that are circulated, imitated, and transformed by individual Internet users, creating a shared cultural

experience in the process." (Shifman 2013: 367). Interessant ist der Fokus auf Popkultur und die verschiedenen Arten der Imitation. Im Unterschied zu den angehenden Forschern macht Shifman keinen expliziten Unterschied zwischen Memen und viralen Inhalten.

De los Santos definiert den Begriff Internet Meme wie folgt:

> "Memes originate from conversations [...]. They can be compared to the internal jokes of a group of friends: there is a very funny situation, and then that group creates a joke, a phrase, a word or even an image (in the form of a drawing, for example) that brings the situation to the mind of all the members of the group when mentioned. The main differences reside in the facts that the group is the whole online world and that each person can adapt the meme to situations of their own lives." (de los Santos 2012 65f.).[4]

De los Santos' Definition umfasst bereits einige der wichtigsten Kriterien: die identitätsstiftende Funktion von Internet-Memen innerhalb von Gruppen, die stark ausgeprägte Intertextualität, die Variabilität und die einfache Handhabung, die jedem Nutzer die Partizipation ermöglicht.

Den Unterschied zu Offline-Memen sieht Danung in seiner Hausarbeit darin, dass Reichweite und Geschwindigkeit der Distribution bei Internet-Memen stark erhöht sind (vgl. Danung 2008: 8).

Buchel unterscheidet in seiner Masterarbeit zwei Typen von Internet-Memen. Zum einen 'event related memes' und zum anderen 'utility memes' (vgl. Buchel 2012: 56). Bei 'event related memes' ist die Kenntnis der Entstehungsgeschichte des Mem für das Verständnis notwendig. Bei 'utility memes' verhält es sich anders. Sie haben sich vom Original emanzipiert, ihre Bedeutung sei distinkt und einfach, so dass man sie auch ohne den Entstehungskontext verstehen könne (vgl. ebd.: 58). Durch die Einfachheit bieten 'utility memes' unglaublich viele Möglichkeiten. Als Beispiel bringt Buchel Rage Face Comics und Advice Animals (vgl. ebd.: 59).

2.3.4 Merkmale

2.3.4.1 Produktion und Rezeption

Ein Merkmal von Internet-Memen ist ihre große Nutzerfreundlichkeit in der Produktion wie auch in der Rezeption. Zu den meisten Memen gibt es im Internet eine Blanko-Vorlage, die nur noch mit Text versehen werden muss (vgl. Levinson 2012: 21, auch Chen 2012: 12). Tay geht in ihrer Masterarbeit davon aus, dass gerade Image Macros oder andere Bild-Meme im Vergleich zu Videos so erfolgreich sind, weil sie leichter zu produzieren und zu rezipieren sind (vgl. Tay 2012: 11, auch Martinson 2012: 164). Für Levinson ist die rasante Produktions- und Rezeptionsgeschwindigkeit ein charakteristisches Merkmal von Internet Memen (vgl. Levinson 2012: 4). Nach Tay führt die einfache Produktion dazu, dass weder Technik, noch Talent eine Zugangsbarriere zu dieser Internet-Mem-Kultur bilden, da wirklich jeder (mit einem Internetanschluss) aktiv partizipieren kann (vgl. Tay 2012: 119).

4 De los Santos verwendet hier zwar den Term „Mem“, in ihrer Arbeit geht es aber ausschließlich um Internet-Meme.

2.3.4.2 Standardisierung und Verallgemeinerung

Chen vermutet, dass Internet-Meme mit zunehmender Popularität standardisierter werden (vgl. Chen 2012: 13). De los Santos belegt in einer quantitativen Untersuchung von LolSpeak, dass es Muster gibt, die dabei sind, sich zu verfestigen (vgl. de los Santos 2012: 63f.). Die Kenntnis dieser Muster und ihr intentionaler Einsatz sollen nach de los Santos einen bewussten Umgang mit Sprache belegen (vgl. ebd.). Die Verwender seien sich im Klaren über die Bedeutung und den Duktus des Internet-Mems (vgl. ebd.: 66). Der Umgang mit Sprache zeige sich in einem bewussten Einsatz bestimmter Muster (vgl. ebd.: 65). Auch Storrer belegt, dass Nutzer ihren Schreibstil bewusst je nach Adressaten und Kontext anpassen (vgl. Storrer 2010: 221) Martinson belegt durch Interviews, dass Nutzer sich sehr über die formalen Eigenschaften eines Internet-Mems bewusst sind. Formal fehlerhafte Meme werden sofort als solche identifiziert, was einen Standardisierungsprozess bestätigt (vgl. Martinson 2012: 72). Shifman & Thelwall belegen in ihrer quantitativen Untersuchung, dass es dominantere Versionen eines Mems gibt, die sich eher durchsetzen als andere. Bei diesen dominanten Versionen stellen sie eine Tendenz zur Verallgemeinerung fest. Meme, die auf dem Spezialwissen einer bestimmten Subkultur basieren, werden bei zunehmendem Erfolg vereinheitlicht, damit sie auch außerhalb dieser Subkultur verstanden werden können (vgl. Shifman & Thelwall 2009: 9).

Shifman & Thelwall belegen zudem, dass die Evolution des untersuchten Mems zu einer Erweiterung der Bedeutung verlief. Je erfolgreicher das Internet-Mem wurde, desto globaler war seine Bedeutung (vgl. ebd.: 13). Das Mem wird dahingehend variiert, dass es massentauglich wurde, also Lebensbereiche umfing, die viele Menschen teilen.

2.3.4.3 Anonymität

Anonymität der Autorschaft ist nach Baran ein charakteristisches Merkmal für Internet-Meme (vgl. Baran 2012: 176). Levinson charakterisiert die Bedeutung der Anonymität für die Internet-Mem-Kultur:

> "[...] it is inappropriate for an individual to claim ownership on a meme, since technically, everyone taking a part in Internet Meme Culture owns the meme since they made it popular. It is their culture, and their inside joke, their distribution methods, and their humor that makes these images so popular." (Levinson 2012: 55).

Internet Meme, so Levinson, gehören also nicht individuellen Autoren, sondern der Community als Ganzes (vgl. Levinson 2012: 70). Hinzu kommt eine weitere Funktion der Anonymität im Internet: In einem anonymen Umfeld sei man eher geneigt Sachverhalte zu äußern, die man sonst nicht zugeben würde. So bilden Internet-Meme nach Levinson eine Ausdrucksmöglichkeit für Probleme oder unangenehme Ereignisse und verfügen damit über eine Inklusions-Funktion, da bei

der Masse von Nutzern die Wahrscheinlichkeit hoch ist, dass man mit seinem Problem nicht alleine ist (vgl. ebd.: 72, auch Danung 2008: 2).

2.3.4.4 Referenzrahmen und Intertextualität

Das Referenzsystem für Internet-Meme, das eine gemeinsame, länderübergreifende Kommunikationsbasis ermöglicht, bildet die Popkultur (vgl. Shifman 2013: 367, Baran 2012: 177, Buchel 2012: 53 und Levinson 2012: 34). Hinzu kommt, dass Internet-Meme stets eine starke Intertextualität zu anderen Internet-Memen aufweisen (vgl. Knobel & Lankshear 2005: 9). Diese zu verstehen setzt ein umfassende Kenntnis der Online-Kultur voraus, in der Meme entstehen: "[...] you won't get the joke, unless you get the references." (Levinson 2012: 37).

Levinson begründet die Notwendigkeit für diesen Referenzrahmen damit, dass Internet-Meme sehr voraussetzungsreich in ihrem Verständnis sind. Ein Internet-Mem lasse sich nur schwerlich aus sich selbst heraus erschließen, es erfordere umfassendes Wissen über Popkultur und die intertextuellen Bezugnahmen. Je nach Wissensstand verändert sich die Bedeutung des Mem, wie Levinson an einem Beispiel vorführt (vgl. ebd.: 42f.). Das Vorwissen beeinflusst also die Bedeutung des Mem. Buchel zeigt an einem Fallbeispiel, wie sich fehlendes Vorwissen auf die Interpretation eines Internet-Mem auswirken kann (vgl. Buchel 2012: 63).

Das Wissen um den Referenzrahmen erachtet auch Tay im Umgang mit politischen Internet Memen als notwendig für das Verständnis (vgl. Tay 2012: 208).

> "Popular culture and humor are important to online participatory culture, and especially for politics, for they demand audiences to be active. The memes in this thesis urge users to be competent in both popular culture and political knowledge to 'solve the puzzle' in order to understand or 'complete the joke' [...]. The creator therefore needs to be actively connecting references from both cultures." (ebd.)

Tay hebt für politische Internet-Meme eine weitere Funktion von Popkultur und Humor als „common language“ (ebd.: 5) hervor: Referenzen zu popkulturellen Inhalten können auch dazu dienen, komplexe Sachverhalte zu veranschaulichen (vgl. ebd.).

Neben der Popkultur identifiziert Buchel noch andere Referenzrahmen. Zum einen könnten Ereignisse einen Anlass zur gemeinsamen Kommunikation bieten. Hinzu käme Alltägliches, also Dinge, mit denen jeder Mensch sich identifizieren könne (vgl. Buchel 2012: 55). Internet-Meme bewegen sich nach Buchel also im Rahmen von Popkultur, Events und Alltäglichem (vgl. ebd.: 62).

2.3.4.5 Identitätsstiftende Funktion

Martinson stellt die Wichtigkeit gemeinsamer kultureller Objekte als identitätsstiftendes Moment für eine Subkultur heraus. Diese kulturellen Objekte – Meme – würden allein innerhalb der Gruppe kreiert und verwendet, ihr Verständnis sei nur durch genaue Kenntnis der Subkultur möglich (vgl. Martinson 2012: 40).

Levinson hebt am deutlichsten die identitätsstiftende, gruppenbildende Funktion von Internet-Memen heraus. Er benennt dieses Kriterium „Exklusivität". Um Internet-Meme zu verstehen, müsse man Teil ihrer Kultur sein (vgl. Levinson 2012: 3, auch Chen 2012: 8 und Knobel & Lankshear 2005: 7ff.). Nach Levinson ist diese Kultur auf Exklusivität ausgerichtet, indem sie sich gezielt vom Mainstream der Massenmedien abgrenzt (vgl. Levinson 2012: 35).

2.3.4.6 Viral vs. Variation

Shifman & Thelwall belegen, dass Menschen - trotz der Möglichkeit des Klonens - dazu tendieren, einen Inhalt eher zu bearbeiten, als ihn unverändert zu teilen. Diese Bearbeitung kann so weit gehen, dass eine völlig neue Version des Internet-Mems entsteht (vgl. Shifman & Thelwall 2009: 8). Shifman kommt in seiner Untersuchung zum Ergebnis, dass die Variationen eines Inhaltes sich oft untereinander mehr gleichen als dem Original (vgl. Shifman 2013: 371). Interessant ist zudem, wie Shifman belegt, dass die Form fast immer übernommen wird. Lediglich der Inhalt werde variiert (vgl. ebd.: 371f.). Shifman betont außerdem, dass es sich dabei um einen bewussten Prozess handelt (vgl. ebd.). Die Bedeutung eines Internet-Mem werde dabei mit steigender Verbreitung und Entwicklung oft völlig verändert (vgl. ebd.: 366).

Nach Tay erlaubt die Variabilität von Internet-Memen, sie an jede erdenkliche Situation anzupassen. Dadurch begründe sich ihr Erfolg bei einem so breiten Publikum (vgl. Tay 2012: 9). Sie betont zudem die Offenheit von Internet-Memen für Transformation und Verschmelzung mit anderen Memen und konstatiert, dass die meisten Internet-Meme lediglich Variationen bereits vorhandener Meme seien (vgl. ebd.: 40).

Morian betont, dass der Sinn der Internet-Meme gerade in der kreativen Kombinationen von Internet-Memen besteht (vgl. Morain 2009: 6f., auch Baran 2012: 180 und Knobel & Lankshear 2005: 6).

Der wohl wichtigste Punkt bezüglich der Variabilität von Internet-Memen ist die Differenzierung zwischen „viralen" und memetischen Inhalten. Erst durch die Digitalisierung ist es überhaupt möglich geworden, Inhalte ohne jegliche Veränderung zu replizieren, also zu klonen (vgl. Danung 2008: 13). Da bei diesem Prozess keinerlei Veränderung am Inhalt vorgenommen wird, lässt sich an ihm auch keine Entwicklung untersuchen. Diese "viralen" Inhalte seien damit laut Danung nicht

memetisch, da sich an ihnen keine kulturelle Evolution abzeichnet.

Bei der Arbeit von Danung handelt es sich zwar nur um eine Hausarbeit, aber er benennt am deutlichsten die Bedeutung des Unterschieds zwischen viral und memetisch. Er unterscheidet zwischen "true and false memes" (ebd.: 5) und argumentiert, dass Inhalte, deren Massendistribution durch einfaches Klonen, ohne weitere Variation erfolgt, keine Meme sind. Eine Verbreitung ohne Variation ist nicht memetisch, sondern viral (vgl. ebd.: 13). Er weist jedoch darauf hin, dass diese Unterscheidung graduell ist. Ein viraler Inhalt kann von Rezipienten nicht nur unverändert weitergeleitet werden (z.B durch Verlinkung), sondern auch aufgenommen und variiert werden (vgl. ebd.: 5).

Auch Levinson erklärt, dass ein viraler Inhalt sich zwar verbreitet, sich dabei aber nicht verändert. Er macht ebenfalls darauf aufmerksam, dass virale Inhalte memetisch werden können. Gerade, wenn ein viraler Inhalt weite Verbreitung findet, ist die Wahrscheinlichkeit hoch, dass einige Nutzer eigene Versionen erstellen. Erst durch diese Variationen wird der virale Inhalt zu einem Internet-Mem (vgl. Levinson 2012: 7). De los Santos zeigt, dass das unveränderte Hochladen von bereits vorhandenen Inhalten (“reposting”), also Klonen, auf vielen Plattformen sogar negativ bewertet wird (vgl. de los Santos 2012: 64).

Morain macht ebenfalls auf den Unterschied zwischen viralen und memetischen Inhalten aufmerksam. Er trifft diese Unterscheidung allerdings nach dem Kriterium der Verantwortlichkeit für die Distribution. Memetisch sei ein Inhalt dann, wenn er von den Nutzern selbst in einem Bottom-up-Prozess verbreitet werde und nicht top-down von Autoritäten, wie Massenmedien oder Konzernen. Allerdings gesteht auch er zu, dass Massenmedien oder einzelne Autoritäten Anlässe für memetische Auseinandersetzungen bieten können (Morain 2009: 12). Diese Unterscheidung geht allerdings nicht ganz auf, da virale Videos auch von einfachen Internetnutzern produziert werden können und Massenmedien oder Konzerne wiederum Inhalte bereitstellen können, die direkt von Nutzern durch Variation zu Memen gemacht werden.[5]

2.3.4.7 Kreativität

Kreativität ist für Variation eine wesentliche Voraussetzung. Der Umgang mit Internet-Memen ist insofern kreativ, als dass der Nutzer stets neue, kreative Wege finden muss, bereits vorhandene Inhalte originell zu reinterpretieren und zu kombinieren (vgl. Tay 2012: 119). Auch wenn Internet-Meme inhaltlich und formal oft profan und albern wirken, so setzen sie doch ein Mindestmaß an Einfallsreichtum voraus. Chen prognostiziert, dass sich die Qualität der Internet-Meme verbessern

5 Ein aktuelles Beispiel wäre die Werbekampagne von Coca Cola, für die ein Stop-Motion-Musik-Video gedreht wurde, mit dem Apell an die Nutzer, selbst solche Videos mit Coca-Cola-Flaschen zu dem Song zu erstellen: http://www.coke.de/laserkraft3d.

wird, je mehr Menschen sich von der passiven Konsumentenrolle der Massenmedien lösen und stattdessen aktiv und kreativ in dieser online Kultur partizipieren (vgl. Chen 2012: 15). Gerade das Internet biete fast unbegrenzte Möglichkeiten, die Kreativität jedes Einzelnen zu fördern (vgl. ebd.: 16). Auch andere Forscher belegen ein hohes Maß an Kreativität der Nutzer bei der Erstellung von Internet-Memen (vgl. Baran 2012: 180, Levinson 2012: 5 und Danung 2008: 16).

2.4 Eigene Internet-Mem-Definition

Nachdem nun die wichtigsten Merkmale von Internet-Memen herausgearbeitet wurden, folgt nun eine eigene Definition, basierend auf der untersuchten Literatur:

Internet-Meme sind Verbünde kultureller Informationen innerhalb eines vorwiegend popkulturellen Referenzrahmens. Sie bilden Trinitäten, die sich aus Form, Inhalt und Perspektive zusammensetzen.[6] Sie weisen zahlreiche intertextuelle Verknüpfungen zu anderen Internet-Memen und Referenzrahmen auf. Das einzelne Mem kann nur im Kontext seines kulturellen Referenzrahmens verstanden werden. Im Unterschied zu Offline-Memen ist die Geschwindigkeit und Reichweite ihrer Verbreitung durch die Digitalisierung wesentlich stärker ausgeprägt. Die Distribution geschieht durch die aktive, kreative Partizipation eines Menschen in einem anonymen Umfeld. Durch den hohen Grad der Visibilität im Internet lässt sich der Evolutionsverlaufs eines Internet-Mems leicht nachvollziehen. Über die Untersuchung der Meme lassen sich Rückschlüsse auf die jeweilige Kultur ziehen. Für diese besitzt das Internet-Mem identitätsstiftende Eigenschaften.

Kulturelle Inhalte, die durch einfaches Klonen verbreitet werden, werden nicht als Internet-Mem betrachtet, da es im Transfer nicht zu Variation – also Entwicklung – kommt.

6 Freie Übersetzung von Shifmans Ansatz (vgl. Shifman 2013: 367).

3 Erarbeitung einer Typologie

Im Folgenden wird eine Typologie anhand des Grads der Variabilität auf sprachlicher Ebene erstellt. Die Basis hierfür bildet jahrelange Beobachtung und Erfahrung im Bereich der Internet-Mem-Kultur. Bei Sichtung des Materials fallen als erstes syntaktische Regelmäßigkeiten auf. Diese treten in verschiedenen Freiheitsgraden von Variation auf. Das Spektrum reicht dabei von unveränderlichen Wendungen bis zu völlig freier Textgestaltung. Es wurde versucht, das Vorkommen dieser Regelmäßigkeiten in verschiedene Typen zu ordnen. Es ist zu beachten, dass diese Typen nicht trennscharf sind. Wie oben erläutert, konstituiert sich ein Mem durch Variation. Daher kann jeder Typ beliebig mit anderen Typen kombiniert werden. Hier dargestellt sind die am häufigsten auftretenden Formen. Zu jedem Typ werden mehrere Beispiele vorgeführt.

Die Typisierung auf Bild- und Inhaltsebene kann hier aus Platzgründen leider nicht geleistet werden. Dennoch sei hier kurz darauf verwiesen, warum jeweils für die Bild-, Inhalts- und für die Textebene eine Typologie notwendig ist: Bildtyp und Texttyp korrelieren nicht miteinander, so dass ein Texttyp sich in verschiedenen Bildtypen realisieren kann. Dies bestätigt Shifmans Ansatz von Memen als komplexe Trinität. Demnach müsste neben der Sprachebene eine eigene Typisierung auf Bildebene sowie für den Inhalt erfolgen. In der erarbeiteten Typologie wird die Text-Bild-Relation nur nach dem Grad der Variation berücksichtigt.

3.1 Typ 1: Fixes Wort oder Wortfolge

Dieser Typ ist sprachlich stabil, verändert sich also sehr selten, obwohl natürlich auch hier Variationen vorkommen. Die Text-Bild-Relation ist vielfältig; fixe Wortfolgen können an ein Bild gekoppelt sein (1a), oder völlig frei verwendet werden (1b).

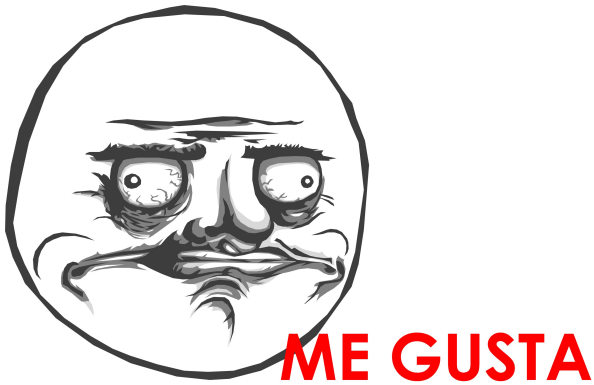


Abb. 1: Typ 1a „Me Gusta“

Abb. 2: Typ 1a „U Mad Bro?“ (Trollface)

Abb. 3 und 4: Typ 1b „Still a better Love Story than Twilight“ (Bild links aus dem Film 'Cast Away - Verschollen')

3.2 Typ 2: Variable Wortfolge mit fixen Elementen

Für diesen Typ ist eine syntaktische Kontinuität charakteristisch. Die Positionen der Elemente des Satzes bleiben stabil, während einige Elemente beliebig austauschbar sind. Die Verbindung zu den Bildern gestaltet sich ähnlich heterogen. Manche Wortfolgen sind mit dem dazugehörigen Bild verknüpft (2a), während andere Wendungen frei angewendet werden können (2b). Auffällig ist je nach Internet-Mem ein unterschiedlicher sprachlicher Duktus.

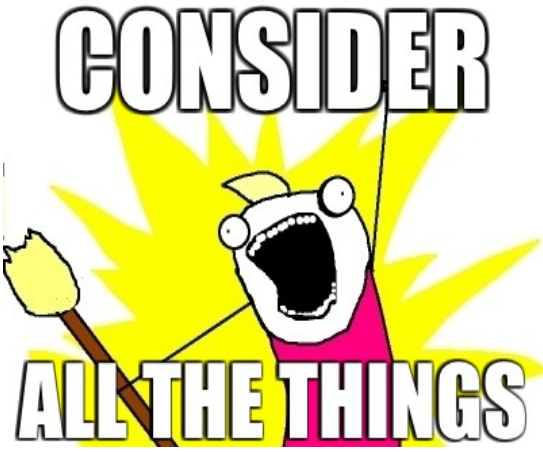


Abb. 5: Typ 2a „X all the Y“

Abb. 6: Typ 2a „X all the Y“

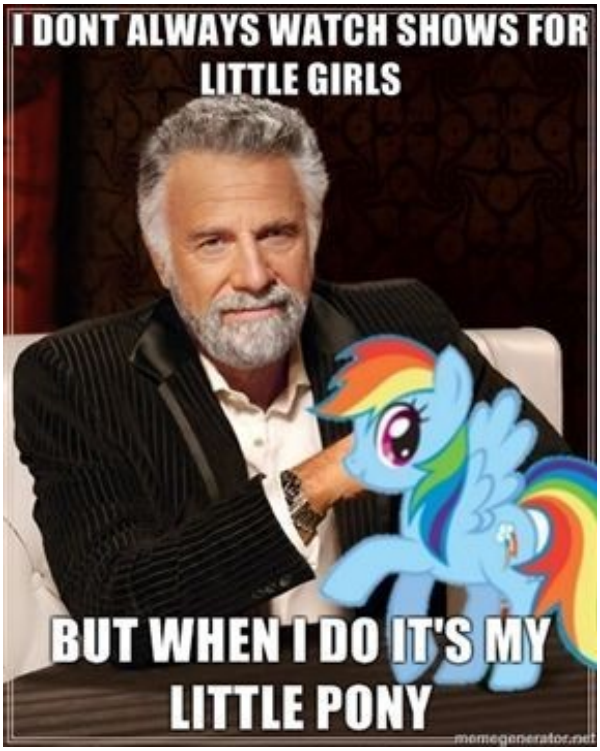


Abb. 7: Typ 2a „I don't always X but when I do Y“

Abb. 8: Typ 2a „I don't always X but when I do Y“

Abb. 9: Typ 2a: „Not sure if“ Futurama-Fry

Abb. 10: Typ 2a: „Not sure if“ Futurama-Fry

Abb. 11: Typ 2b „I'm in ur X (verb)ing ur Y“

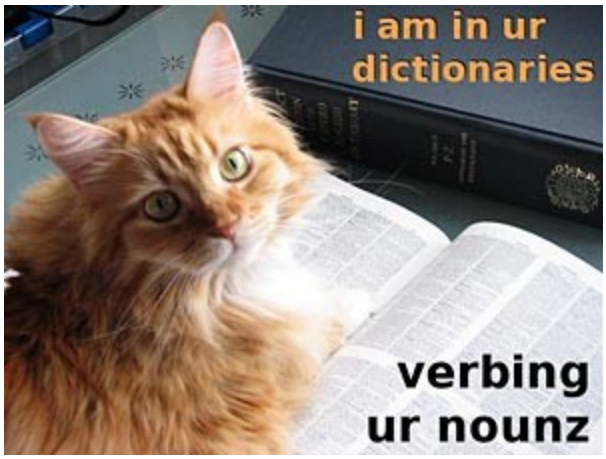


Abb. 12: Typ 2b „I'm in ur X (verb)ing ur Y“

3.3 Typ 3: Freie Wortfolge mit fixem thematischen Bezug

Die Meme dieses Typs sind syntaktisch nicht durch fixierte Elemente eingeschränkt. Lediglich der thematische Bezug muss eingehalten werden, der wiederum mit dem Bild verknüpft ist. Hinzu kommt sehr häufig eine grobe Zweiteilung, die aus einer Hinführung (oben) und einer Pointe (unten) besteht. Beide fungieren meistens wie zwei voneinander getrennte Sätze. Der Text wird oft aus Perspektive der dargestellten Mem-Figur formuliert. Vor allem Advice Animals gehören zu diesem Typ.

Abb. 13: Typ 3 „Good Guy Greg“

Abb. 14: Typ 3 „Bad Luck Brian“

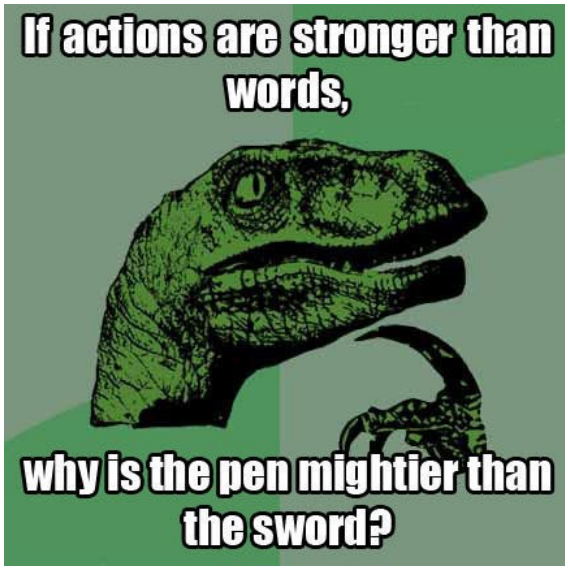


Abb. 15: Typ 3 „Philosoraptor“ (Advice Animal)

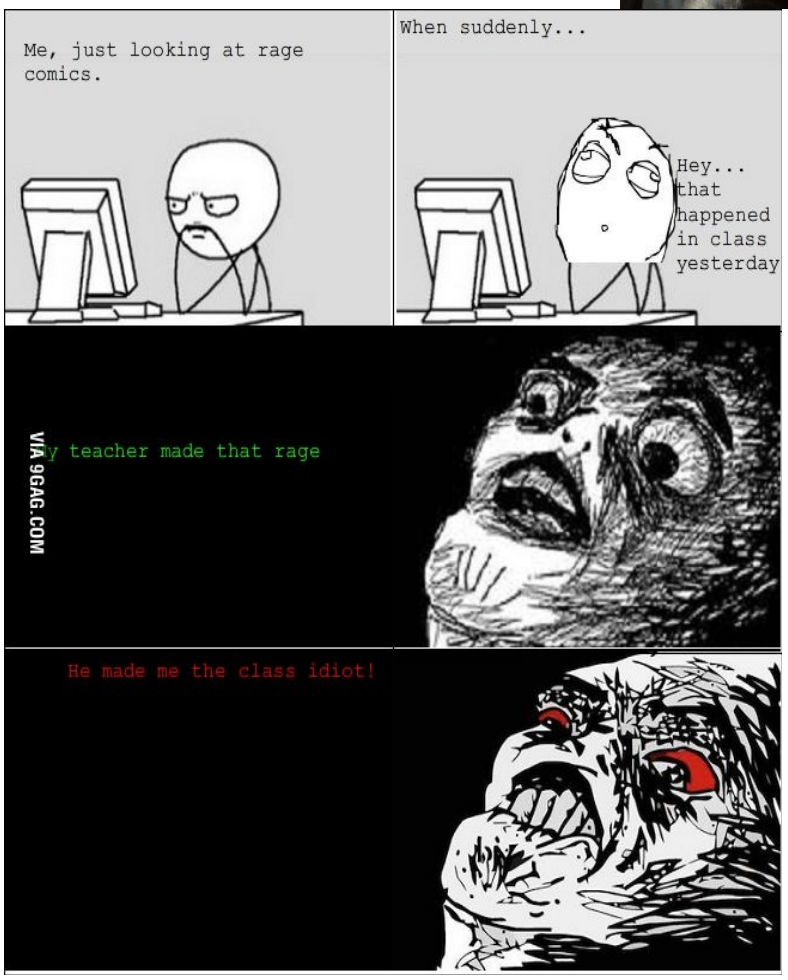
Abb. 16: Typ 3 „Socially Awkward Penguin“ (Advice Animal)

3.4 Typ 4: Sequenzielle Abfolge

Obwohl der Typ der sequenziellen Abfolge eher auf Bild-Ebene interessant ist, muss er auch auf der sprachlichen Ebene berücksichtigt werden. Dieser Typ weist den höchsten Freiheitsgrad im Ausdruck auf, da es keine thematische Eingrenzung gibt und die einzelnen Elemente beliebig angeordnet werden können. In diese Kategorie gehören vor allem die Rage Face Comics, aber auch alle anderen sequenziellen Bildabfolgen, die über Text verfügen.

Abb. 17: „The Rock Driving“

Abb. 18: „Rage Face Comic“



Die vier identifizierten Typen zeigen, dass eine Tendenz zur Ausprägung wiederkehrender Muster besteht. Bestätigt wird dadurch zudem, dass die Form überliefert wird und nur der Inhalt variiert, wie Shifman es bereits belegt hat (vgl. Shifman 2013: 371f.).

4 Fazit

Internet-Meme und kulturelle Evolution im Internet sind ein immens breites Feld, das für viele Disziplinen interessant ist. Diese Arbeit hat hoffentlich zeigen können, dass die „neue“ Memetik mehr Beachtung verdient hat. Sie verfügt über das Potenzial, die verschiedensten Fragestellungen bezüglich kultureller Evolution zu bearbeiten.

Kronfeldner ist der Auffassung, dass gerade die Geisteswissenschaften über das methodische Know-how für die Untersuchung kultureller Evolution verfügen, da es der Interpretation bedarf, Rückschlüsse von Memen auf die sie umgebende Kultur zu ziehen (vgl. Kronfeldner 2011: 89).

Gerade die Medienlinguistik verfügt meiner Ansicht nach über das nötige Rüstzeug, was die Analyse von Bildtypen, Textgestaltung oder intertextuellen Bezügen zwischen Bildern (vgl. Stöckl 2012: 27) angeht, was sie dazu qualifiziert, sich eingehender mit Internet-Memen und ihrer Entwicklung zu befassen.

Leider beschränkt die medienlinguistische Forschung sich noch hauptsächlich auf journalistische Texte und verkennt dabei, dass ein Großteil der (Massen-)Kommunikation heute im privaten Bereich über das Internet erfolgt (vgl. Levinson 2012: 8). Der Gebrauch von Internet-Memen als Kommunikationsmittel und damit als eine Art Fachsprache einer speziellen Kultur, erscheint mir als interessantes Forschungsfeld. Die Untersuchung von Internet-Memen kann Aufschluss geben über die Sprachkompetenz einer ganzen Generation von Internetnutzern, die mit herkömmlichen Methoden nicht zu erfassen wäre. Man könnte durch eine neue Memetik Erkenntnisse bezüglich der Entwicklung von Sprachkompetenz und der kognitiven Verarbeitung von Text und Bildern gewinnen. Hierfür sollte meine Arbeit ein erstes Zwischenergebnis bieten. Die Herausbildung von charakteristischen Sprachmustern, müsste durch weitere empirische Untersuchungen mit größeren Korpora verifiziert werden. Die Verfestigung bestimmter Muster muss bei den Nutzern unweigerlich zu einem differenzierten Musterwissen führen – darüber, in welchem Kontext und zu welchem Zweck welches Internet-Mem angemessen ist, wie de los Santos es bereits in ersten Ansätzen belegt (vgl. de los Santos 2012: 66). Um dieses Musterwissen zu erforschen, halte ich die Textsortenforschung für geeignet. Auch könnte sie nützlich sein, Internet-Meme anhand von Textsorten-Modellen zu analysieren.

5 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: http://static.tilllate.com/images/articles/fckeditor/Image/me-gusta.jpg

Abb. 2: http://images.wikia.com/powerlisting/images/6/6c/U-Mad-Bro.jpg

Abb. 5: http://i2.kym-cdn.com/photos/images/original/000/141/103/pIUIo.png

Abb. 6: http://cdn.meme.li/instances/300x300/9220912.jpg

Abb. 7: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/111/794/1299326792379.jpg

Abb. 8: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/152/059/mimr.jpg

Abb. 9: http://i2.kym-cdn.com/photos/images/original/000/131/379/3ep2.jpg

Abb. 10: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/131/398/tumblr_lmbkymnG5Y1qf56qyo1_500.jpg

Abb. 11: http://boingboing.net/images/In_your_macaroni.jpg

Abb. 12: http://itre.cis.upenn.edu/~myl/languagelog/archives/dictionarykitty.jpg

Abb. 13: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/129/070/7c879af3a5199426b8a4ac00aa778d6fff82acb2.png

Abb. 14: http://i1.kym-cdn.com/photos/images/original/000/271/204/f31.jpg

Abb. 15: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/001/962/1241222446876.jpg

Abb. 16 http://i2.kym-cdn.com/photos/images/original/000/171/506/352kwc.jpg

Abb. 17: http://i0.kym-cdn.com/photos/images/original/000/088/718/rock%20driving%20justin%20bieber.jpg

Abb. 18: http://9gag.com/gag/5711460

Titelseite: http://knowyourmeme.com/photos/79614-the-rock-driving

6 Literatur

Baran, Anneli (2012): Visual Humor on the Internet. In: Laineste, Liisi / Brzozowska, Dorota / Chłopicki, Władysław (Hrsg.): Estonia and Poland: Creativity and Tradition in Cultural Communication. Volume 1: Jokes and Their Relations. Tartu: ELM Scholarly Press, S. 171–186. Online abrufbar unter: http://www.folklore.ee/pubte/eraamat/eestipoola/baran.pdf [Stand: 08.08.2013]

Buchel, Branislav (2012): Internet Memes as Means of Communication. Online abrufbar unter: http://is.muni.cz/th/384995/fss_m/Buchel_thesis.pdf [Masterarbeit] [Stand: 08.08.2013]

Chen, Carl (2012): The Creation and Meanung of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Digital Reproduction. In: Habitus, Vol. 3. Yale University: New Haven, S. 6-19. Online abrufbar unter: http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_(3).pdf [Stand: 08.08.2013]

Danung, Joakim (2008): All Your Media Are Belong To Us: An Analysis of the Cultural Connotations of the Internet Meme. Online abrufbar unter: http://bth.danung.com/danung_rsch.doc [Stand: 08.08.2013] [Hausarbeit]

de los Santos, Eduarda Abrahão (2012): Lolcats and Lolspeak: the importance of the Internet culture for English professionals. In: Brazilian English Language Teaching Journal, Vol 3, No 1, S. 62-76. Online abrufbar unter: http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/belt/article/viewFile/10324/8294 [Stand: 08.08.2013]

Dirlam, David K. (2005): Using Memetics to Grow Memetics. In: Journal of Memetics - Evolutionary Models of Information Transmission. Vol. 9. Online abrufbar unter: http://cfpm.org/jom-emit/2005/vol9/dirlam_dk.html [Stand: 08.08.2013]

Edmonds, Bruce (2005): The Revealed Poverty of the Gene-Meme-Analogy. Why memetics per se has failed to produce substantive results. In: Journal of Memetics - Evolutionary Models of Information Transmission. Vol. 9. Online abrufbar unter: http://cfpm.org/jom-emit/2005/vol9/edmonds_b.html [Stand: 08.08.2013]

Gatherer, Derek (2005): Finding a Niche for Memetics in the 21st Century. In: Journal of Memetics - Evolutionary Models of Information Transmission. Vol. 9. Online abrufbar unter: http://cfpm.org/jom-emit/2005/vol9/gatherer_d.html [Stand: 08.08.2013]

Heinemann, Wolfgang (2000): Textsorten. Zur Diskussion um Basisklassen des Kommunizierens. Rückschau und Ausblick. In: Adamzik, Kirsten. Textsorten. Reflexionen und Analysen. Tübingen: Steuffenburg, S. 9-29.

Herwig, Jana (2011): The Archive as a Repertoire. Mediated and Embodied Practice on Imageboard 4chan.org. In: Günther Friesinger/Thomas Ballhausen (Hrsg.): Mind and Matter. Paraflows 10 Symposium Conference Proceedings. Online abrufbar unter: http://homepage.univie.ac.at/jana.herwig/PDF/Herwig_Jana_4chan_Archive_Repertoire_2011.pdf [Stand: 08.08.2013]

Knobel, Michele / Lankshear, Colin (2005): Memes and Affinities: Cultural Replication and Literacy

Education. Online abrufbar unter: http://everydayliteracies.net/files/memes2.pdf [Stand: 08.08.2013]

Kronfeldner, Maria (2011): Darwinian Creativity and Memetics. Durham: Acumen.

Levinson, Noah David (2012): LOLs, Lulz, and ROFL: The Culture, Fun, and Serious Business of Internet Memes. Online abrufbar unter: http://d-scholarship.pitt.edu/13531/1/LevinsonND_etdPitt2012.pdf [Bachlorarbeit] [Stand: 08.08.2013]

Martinson, Barbara (2012): A Funny Thing Happened on the Way from the Forum: The Life and Death of Internet Memes. Online abrufbar unter: https://conservancy.umn.edu/bitstream/137171/1/Husted_umn_0130E_13047.pdf [Dissertation] [Stand: 08.08.2013]

McTavish, Alexandra (2011): Culture in the Face of Anarchy: Writing in a Memetic Environment Online. In: Bukker Tillibul (Hrsg.): The Online Journal of Writing and Practice-led Research. Online abrufbar unter: http://www.lilydale.swinburne.edu.au/journal/documents/2010/A_McTavish.pdf [Stand: 08.08.2013]

Morain, Matt (2009): i iz in ur head, shapin' ur interwebz: Rhetorical Transmission, Internet Memes, and the questionable application of a neologism. In: Miller, Carolyn (Hrsg.): Running Head: Rhetorical Transmission and Internet Memes. North Carolina State University. Online abrufbar unter: http://mattmorain.com/downloads/Rhetorical%20Transmission%20and%20Internet%20Memes%5BDIST%5D.pdf [Hausarbeit] [Stand: 08.08.2013]

Shifman, Limor (2013): Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker. In: Journal of Computer-Mediated Communication. Vol. 18, Issue 3, S. 362-377. Online abrufbar unter: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jcc4.12013/pdf [Stand: 08.08.2013]

Shifman, Limor / Thelwall, Mike (2009): Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke. In: Journal of the American Society for Information Science and Technology. Vol. 60, Issue 12, S. 2567-2576. Online abrufbar unter: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/asi.21185/full [Stand: 08.08.2013]
((quanitative methode der web memetik → nicht ohne fehler → kann bisher nur nach text suchen))

Stöckl, Hartmut (2012): Medienlinguistik. Zu Status und Methodik eines (noch) emergenten Faches. In: Grösslinger, Christian / Held, Gudrun / Stöck, Hartmut (Hrsg.): Pressetextsorten jenseits der 'News'. Medienlinguistische Perspektiven auf journalistische Kreativität. Frankfurt: Lang, S. 13-34.

Storrer, Angelika (2010): Über die Auswirkungen des Internets auf unsere Sprache. In: Burda, Hubert / Döpfiner, Mathias / Rüttgers, Jürgen (Hrsg.): 2020 – Gedanken zur Zukunft des Internet. Essen: Klartext Verlag, S. 219-224. Online abrufbar unter: http://www.studiger.tu-dortmund.de/images/Storrer-web2020-preprint.pdf [Stand: 08.08.2013]

Tay, Geniesa (2012): Embracing LOLitics: Popular Culture, Online Political Humor, and Play. Online abrufbar unter: http://www.ir.canterbury.ac.nz/handle/10092/7091 [Masterarbeit] [Stand: 08.08.2013]

Tyler, Tim (2011): Memetics. Memes and the Science of Cultural Evolution. CreateSpace

Independent Publishing Platform.

Wegener, Franz (2009): Memetik. Der Krieg des neuen Replikators gegen den Menschen. 2., leicht veränderte Auflage. Gladbeck: KFVR.