

Ewa Gorlewska
Uniwersytet w Białymstoku

Emocje w sieci. Ekspresywność wybranych memów internetowych

Język i komunikacja w Internecie

Sieć internetowa zrewolucjonizowała system komunikacyjny. Umożliwiła nieograniczony dostęp do informacji i dotarcie do odbiorców niezależnie od miejsca ich przebywania. Dana użytkownikom anonimowość uwalnia ich z przypisanych im ról społecznych, w związku z tym także z okowów językowej etykiety. Internet zawiesza funkcjonowanie ról społecznych i ustanawia jednakową dla wszystkich płaszczyznę kontaktu (Grzenia 2006: 89–90). Ta konwencja sprzyja śmiałości i nieskrępowanemu przez normy stylistyczne i obyczajowe mówieniu niemal o wszystkim, w tym także o emocjach. Internet jako płaszczyzna komunikacji marginalizuje sferę obyczaju w języku, dzięki czemu ułatwia użytkownikom pełne i świadome wyrażanie swoich doznań. Okazuje się jednak, że manifestowanie emocji w sieci bywa utrudnione z powodu ograniczenia przekazu internetowego do pisanej formy języka. Treści naturalnie wyrażane za pomocą mimiki, gestów i sygnałów pozawerbalnych pozostają niewysłowione. Ten brak rodzi pytanie o to, w jaki sposób można przekazać ładunek emocjonalny tkwiący w wypowiedzi. Aby wypowiadać się możliwie jasno, precyzyjnie, w sposób zbliżony do prezentowanego w codziennym życiu, internauci sięgają do coraz to nowych znaków językowych, których celem jest poprawienie jakości wirtualnego przekazu. Dążenie do polepszenia jakości systemu komunikacji internetowej świadczy o tym, że internauci traktują poważnie swoje istnienie w wirtualnej przestrzeni. Jeden z badaczy języka Internetu zauważył, że komunikacja internetowa „realizuje ważne cele społeczne i psychiczne” (Grzenia 2006: 95). Dlatego też użytkownicy sieci starają się, by wypowiedzi,

które zamieszczają w Internecie, zostały odebrane zgodnie z ich intencją. By ten cel osiągnąć, wirtualni rozmówcy zaczęli posługiwać się nie tylko słowem, lecz także obrazem. Grafika stanowi uproszczoną reprezentację elementów kontaktu pozawerbalnego: gestu, wyrazu twarzy, wyglądu mówiącego, a także kontekstu wypowiedzi. Waga tego, co zaprezentowane, uwiadczenia się zwłaszcza w przekazywaniu informacji o stanie emocjonalnym nadawcy. Mimo istnienia w polszczyźnie wielu nazw uczuć nadal okazywanie emocji, a nie ich nazywanie, jest podstawową formą ich komunikowania. Powinno się zatem włączyć do repertuaru badań językowych nad emocjami pozawerbalne sygnały emocji (Szumska 2000: 204). Ekspresywne sygnały pozawerbalne także, podobnie jak nazwy uczuć, mówią o stanie emocjonalnym eksperientera (Kopeć 2000: 23). Autentyczność przekazu niewerbalnego i niemożność jego zastąpienia przez słowa sprawia, że w Internecie coraz bardziej rozpowszechnione jest używanie komunikatów obrazowych, zwłaszcza w wypowiedziach młodych użytkowników. To „upodobanie do elementów graficznych” (Grzenia 2006: 90) nie zawsze wynika z niskiego poziomu kompetencji językowej mówiącego. Czasem ich zastosowanie jest konieczne do właściwego przekazania w wypowiedzi wewnętrznego stanu nadawcy.

Mem internetowy jako model komunikacji

Mem internetowy jest charakterystyczną formą przekazywania treści w Internecie. Trudno sformułować jednoznaczną definicję tego zjawiska, brak tu bowiem trwałych elementów znaczeniowych. Generalnie mem jest porcją informacji o dowolnej treści, która jest rozpowszechniana za pośrednictwem mediów internetowych. Może przybierać dowolną formę: obrazku, dźwięku, animacji, filmiku. Cechą najlepiej wyróżniającą memy spośród innych znaków językowych jest połączenie chwytliwego, celnego sloganu z pasującym do jego treści obrazkiem. Bohaterami memów bywają politycy, artyści, osoby fikcyjne, przedstawiciele określonych zawodów lub ról społecznych, antybohaterowie, postaci z kreskówek, zwierzęta, a także sylwetki naszkicowane na potrzeby memu. Komiczność memu opiera się na tym, że pewne cechy wybranej postaci zostają w nim wyróżnione i wyolbrzymione. Najczęściej stają się obiektem kpiny, złośliwego komentarza lub żartu. Tematem memu mogą być: płeć, zawód, cecha charakteru, zachowanie, wygląd lub rola społeczna, uznawane przez społeczność internetową z jednej strony za „klasyczne”, czyli najczęściej spotykane lub, z drugiej strony, za nietypowe, rzadkie. Ocena tych postaw zmienia się w zależności od tego,

z jaką grupą użytkowników mamy do czynienia – może przybrać postać drwiny lub żartobliwego „wypominania” społeczeństwu powtarzalności zachowań. Autorzy memów posługują się stereotypami, wydobywają na pierwszy plan to, co powszechne i najczęściej spotykane. Memy nie są obrazem zindywidualizowanych reakcji, lecz katalogiem najpowszechniejszych zachowań ludzi. Odbiorcą (i nadawcą) memów jest grupa młodych internautów chcąca wyrazić swój stosunek do świata. Memy konsolidują młodzież, są głosem zbiorowości, a nie jej pojedynczych przedstawicieli. Zapewniają ciągłą i trwałą komunikację między młodymi przedstawicielami społeczeństwa.

Trzeba tu także wspomnieć o swoistych cechach językowych memów. Należy pamiętać, że ich „naturalnym środowiskiem” jest Internet, w związku z tym kodują one pewne cechy, odpowiadające specyfice tej przestrzeni komunikacyjnej. Twórcy memów dążą do szybkiego i celnego przekazania informacji. Memy są zatem komunikatami skrótowymi, przypominającymi replikę lub puentę. Skrótowość ta wyrażona jest najczęściej przez stosowanie akronimów (np. *LOL*, czyli ‘lot of laugh’ lub ‘laughing at loud’, *OMG* – ‘oh my God’), niedopowiedzeń („a idź pan...”), przemilczeń (wielokropek zamiast wypowiedzi). Aby osiągnąć efekt celnego komentarza, ich autorzy wykorzystują połączenie obrazu z krótkim i łatwym do zapamiętania sloganem. Inną cechą jest tendencja do zabawy słowem, często oscylująca na granicy błędu językowego lub wręcz ją przekraczająca. Możemy tu zaobserwować takie zjawiska, jak pisanie wyrazów zgodnie z ich wymową, stosowanie składni adekwatnej do aktualnego toku myślenia nadawcy, niespektywnej reguł gramatycznych, operowanie skrótem czy ignorowanie normy w zakresie pisowni wielkich i małych liter. Nieobce twórcom memów jest także stosowanie wyrażen wulgarnych w funkcji ekspresywnej. Wulgaryzmy są tu stosowane oszczędnie i w uzasadnionych przypadkach. Nadmierne korzystanie z wulgaryzmów przez młodzież nie potwierdza także przeprowadzone przez mnie badanie ankietowe. Stanowią one margines pozytywnej leksyki¹. Obrazowość memów sprawia, że są one dobrym sposobem na zakomunikowanie doznań emocjonalnych. Tę właściwość doceniają młodzi użytkownicy polszczyzny, którzy nie do końca potrafią panować nad swoimi uczuciami w kontaktach z innymi ludźmi, a od języka jako narzędzia komunikacji oczekują, że pozwoli im w pełni i adekwatnie wyrazić ich wewnętrzny stan. Dominacja obrazu nad tekstem, tak charakterystyczna dla

¹ W badaniu ankietowym przeprowadzonym na potrzeby pracy magisterskiej pozyskałam łącznie 406 nazw uczuć, sygnałów pozawerbalnych oraz opisów ekspresji. Wśród nich tylko 6 było wulgaryzmami.

memu internetowego, nie musi zatem zawsze świadczyć o zubożeniu języka i jego prymitywności.

Język emocji. Emocje w języku

Przystępując do analizy zebranego materiału pod kątem pełnionej przez niego funkcji ekspresywnej, należy mieć na uwadze specyfikę opisu emocji. Badacze języka podkreślają złożoność „wyrażania uczuć” i wyodrębniają trzy główne przejawy ekspresji: 1) znaki niewerbalne (gesty, mimika); 2) znaki pozawerbalne (ton głosu); 3) znaki werbalne (Awdiejew, Habrajska 2006:10). Elementy będące nazwami uczuć podobnie klasyfikuje Agnieszka Spagińska-Pruszek, która wymienia: 1) wyrazy nazywające stany i uczucia; 2) wyrazy mające emocjonalne zabarwienie oraz 3) leksykę służącą wyrażaniu i okazywaniu uczuć (Spagińska-Pruszek 2005: 11–12). Memy pełniące funkcję ekspresywną bazują na eksponowaniu zachowania i gestu. Ich twórcy często nakreślają również kontekst wystąpienia danej emocji u eksperciencera. Odbiorca memów łączących w sobie znak językowy, czyli slogan bądź nazwę uczucia, z obrazem znacznie łatwiej odczyta intencję nadawcy, chcącego zakomunikować w ten sposób swoje emocje, niż mógłby to zrobić na podstawie samych słów czy nawet emotikon. Memy mogą być zatem uznane za efekt próby udoskonalania systemu językowego dostępnego w Internecie. Wracając do głównego wątku, pragnę poruszyć kwestię niejednorodności doznań emocjonalnych. Eksperciencer może doświadczyć mocnego, lecz krótkotrwałego uczucia (afektu), które pojawia się nagle i często pod wpływem silnego bodźca. Innego rodzaju doświadczeniem emocjonalnym jest bycie w określonym stanie. Stan to uczucie trwające długo, lecz stopniowo wygasające. Najgłębiej i najdłużej, choć najmniej intensywnie, przeżywane są nastroje – długotrwałe emocje o słabym natężeniu. Zaciera się w nich związek między odczuwanym przeżyciem a przedmiotem, który je wywołał – popadanie w nastroje jest związane z osobowością człowieka. Twórcy memów internetowych zdają sobie sprawę z niejednorodności uczuć i dzięki połączeniu obrazu z adekwatnym sloganem próbują te różnice zakomunikować. W dalszej części artykułu postaram się pokazać, że poszczególne memy zgromadzone w konkretnej grupie uczuć² prezentują różne odcienie tego samego przeżycia emocjonalnego.

² Wzięłam pod uwagę następujące grupy uczuć: *radość, smutek, złość, strach, wstyd*.

Analiza materiału językowego

Materiał językowy³, który zaprezentuję, wiąże się z kilkoma godnymi uwagi zagadnieniami. To między innymi: język Internetu, język młodzieżowy i językowe sposoby wyrażania emocji. Memy internetowe można rozpatrywać na wielu płaszczyznach badawczych. Ze względu na ograniczoną objętość artykułu, postanowiłam wziąć pod uwagę jeden aspekt komunikacyjny memów internetowych, mianowicie ich funkcję ekspresywną, rozumianą tu jako zdolność do językowego wyrażania emocji. Tematyka uczuć i sposobów ich wyrażania jest mi bliska i była przeze mnie zgłębiana w trakcie pisania pracy magisterskiej⁴ pod kierunkiem dr hab. Ireny Szczepankowskiej w roku 2013. W toku wypowiedzi będę, na ile to możliwe, konfrontowała wnioski z analizy zebranego materiału z wynikami ankiety przeprowadzonej wówczas wśród uczniów szkół białostockich⁵.

Wybrane memy uporządkowałam zgodnie z podziałem na grupy uczuć: radości, smutku, złości, wstydu i strachu. Przedmiotem prezentacji i analizy będą przykładowe memy obrazujące emocje z wybranych grup uczuć. Moim zdaniem memy stały się na tyle popularne, że warto przyjrzeć się im bliżej i spróbować doszukać się wartości komunikacyjnej, jaką z pewnością widzą w nich młodzi użytkownicy polszczyzny.

Prezentację zebranego materiału rozpocznę od memów ukazujących emocje z grupy radości. Mieszczą się w niej takie uczucia, jak: radość, ekscytacja, euforia, wesołość, zadowolenie oraz zachowania określane w języku młodzieży mianem: *głupawki*, *kręcka*, *krejzola*. Stany te są odzwierciedlone w kilku memach. Jednym z nich jest *LOL Guy – lot of laught Guy*, czyli ‘człowiek mnóstwo śmiechu’⁶. Mem ten odpowiada stanowi euforii lub spontanicznej, często nieadekwatnej do sytuacji wesołości. Tego rodzaju rozbowienie pojawia się zazwyczaj w gronie znajomych, w trakcie wspólnie spędzania czasu.

³ Celowo nie użyłam określenia *leksykalny*, ponieważ odnosi ono do komunikatów zwerbalizowanych. Przymiotnik *językowy* wydał mi się bardziej adekwatny, ponieważ łączy w sobie element znaczeniowy związany zarówno ze słowem, jak i obrazem.

⁴ Praca magisterska dotyczyła nazywania emocji i nosiła tytuł: *Rozwój kompetencji językowych dzieci i młodzieży z Białegostoku w zakresie nazywania emocji*. Podstawę badawczą stanowiły ankiety przeprowadzone wśród uczniów szkoły podstawowej, gimnazjum i liceum ogólnokształcącego. Celem pracy było zbadanie kierunku rozwoju i poziomu umiejętności w zakresie nazywania emocji przez dzieci i młodzież.

⁵ Kwestionariusz zawiera trzy bloki zagadnień: nazywanie emocji, opis zachowania eksperimencera oraz podstawowe operacje na znaczeniach nazw uczuć. Pytania zostały sformułowane tak, by móc wyodrębnić ewentualne różnice między nazywaniem i okazywaniem uczuć własnych oraz osób z otoczenia.

⁶ Inne rozwinięcie tego akronimu to: *Laughing/Laugh out loud*, czyli ‘śmieję się na głos’.

dzanego czasu, choć nie tylko. Powody tak odczuwanej radości mogą być różne. Przykłady użycia memu *LOL Guy* są na tyle zróżnicowane, że pozwalają na uchwycenie wielu możliwych sytuacji komunikacyjnych wywołujących to uczucie. Mem *LOL Guy* to naszkicowana postać mająca charakterystyczny dla swojego stanu wygląd: otwarte od śmiechu usta i patrzące ku górze oczy. Wygląda, jakby zanosila się od śmiechu, choć trzeba przyznać, że nie jest to twarz urokliwa. Gdyby spojrzeć na tę postać z dystansem, można dostrzec podobieństwo między jej wyglądem a tym, jak prezentuje się człowiek będący w stanie tego specyficznego rozbawienia. Warto zwrócić uwagę na pozytywny wydzźwięk memu. Osoba, którą można określić mianem LOL-a, to ktoś pożądaný w grupie, wprawiający otoczenie w wesoły nastrój. Poniżej znajdują się przykłady użycia omawianego memu. To historyjki przedstawiające radość spowodowaną uczestnictwem we wspólnej zabawie (obrazek po lewej) oraz wesoły nastrój, u którego źródła leży żart i fakt, iż postaci udało się wywieść w pole grono znajomych (obrazek po prawej).



Bardziej stonowanym komunikatem niż *LOL Guy*, jest mem *Me Gusta*, tłumaczony jako 'lubię to'⁷. Mem ten niełatwo zinterpretować, ponieważ zawiera w swoim znaczeniu różne komponenty, zarówno ekspresywne, jak i oceniające. Chociaż wyrażanie emocji jest nadrzędną funkcją memu

⁷ Ocena „lubię to” jest znana z portalu Facebook. Oznacza akceptację treści, aprobatę dla danej informacji (postu, wydarzenia, zdjęcia, filmiku). Wyraża pozytywny stosunek odbiorcy wobec komunikatu oraz jego autora.

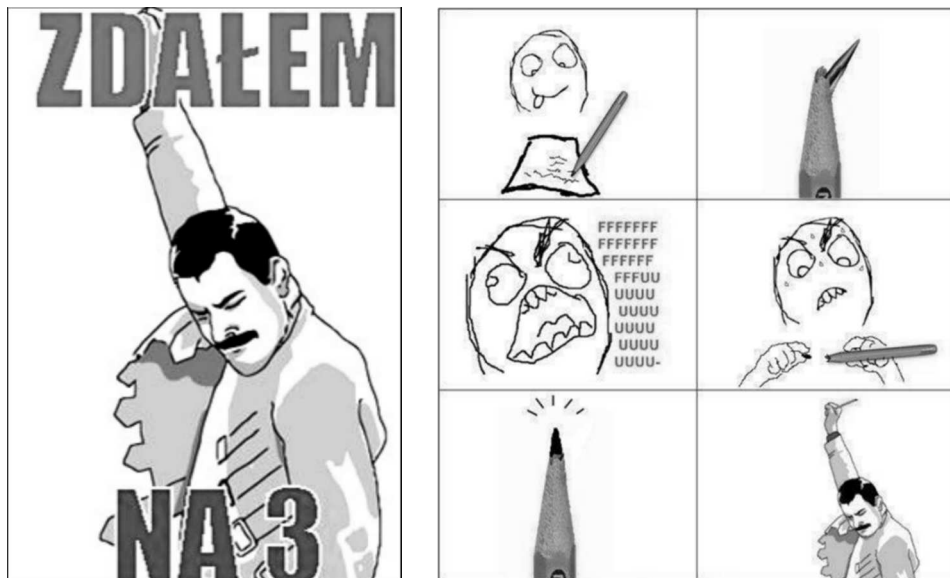
Me Gusta, innym ważnym jego elementem jest pozytywna opinia o danym zjawisku. Sądzę, że memy nie są jeszcze tak ustabilizowanymi jednostkami języka (sloganu młodzieżowego), by można było zająć jednoznaczne stanowisko wobec ich semantyki. Praktyka użycia omawianego memu pozwala jednak przypuszczać, że w przypadku znaczenia memu *Me Gusta* mamy do czynienia z kształtowaniem się polisemii⁸. Uznaje się, że ekspresja uczuć pełni także funkcję oceniającą. Agnieszka Mikołajczuk, badająca problematykę ocen w kontekście wyrażania emocji, stwierdza, że obiekt uczucia zawsze podlega ocenie odczuwającego (Mikołajczuk 2000: 120). Wydaje mi się, że istnieją jednak sytuacje komunikacyjne odróżniające te dwa użycia. Ekspresja uczuć nie zawsze jest tożsama z oceną zjawiska, a ocena nie musi być za każdym razem związana z prezentacją uczuć (często jest wynikiem racjonalnych przemyśleń). Mem *Me Gusta* pełni obie funkcje: ekspresywną i oceniającą, czasem także jednocześnie. Nastrocza więc problemów tym, którzy chcą ująć go w teoretyczne ramy. *Me Gusta* jest memem niejednołitym także pod względem samej ekspresji. Wyraża stan podekscytowania, zadowolenia połączonego z zainteresowaniem czymś. Postać z tego memu prezentuje lekki uśmiech, jakby na siłę powstrzymujący emfazę uczuć. To stan, w którym ekspresja emocji dokonuje się w umyśle eksperientera, na zewnątrz zaś zostaje ona ograniczona do zagadkowego uśmiechu. Mem *Me Gusta* nie uosabia spontanicznej radości, jak czyni to mem *LOL Guy*, lecz taką, która musi być czymś spowodowana. Jej przejawy są przez eksperientera kontrolowane. Mem *Me Gusta* przedstawiany jest najczęściej jako odzwierciedlenie przyjemności, zadowolenia i podekscytowania, ma w swoim znaczeniu także subtelne zabarwienie erotyczne. Występowanie fuzji emocji w jednym memie jest postępem komunikacyjnym w porównaniu z niedoskonałymi pod względem ekspresji środkami wyrazu, dostępnymi dotychczas w sieci. Mimo uproszczonej i niewyrafinowanej formy mem *Me Gusta* prezentuje bogatą treść emocjonalną, co zostało docenione zwłaszcza przez młodych użytkowników sieci. Oto przykłady użycia omawianego memu: obrazek po lewej stronie prezentuje rodzaj ekscytacji z powodu rzekomego podobieństwa bohaterki do ikony kina lat 50. i 60. XX wieku Marylin Monroe; przykład po stronie prawej ilustruje przyjemność płynącą z odczuwania ciepła.

⁸ Niemal każdy akt emocjonalny wiąże się z pozytywną bądź negatywną oceną zjawisk. W przypadku memu *Me Gusta* można zaobserwować nie współistnienie emocji i oceny, lecz rozdział tych dwu elementów. Raz ów mem stanowi osąd, innym razem jest sposobem wyrażenia uczuć.



Kolejnym typem odczuwanej radości jest ta zmieszana z dumą i satysfakcją. Obrazuje ją mem *Freddy Mercury*. Jego bohaterem jest wokalista zespołu Queen. Powszechnie znany, wykonany przez muzyka gest zwycięstwa posłużył do zobrazowania radości płynącej nawet z najdrobniejszych osiągnięć. Charakterystyczny dla tego memu jest brak przypisanego mu sloganu – gest pokłonu i uniesionej ręki w pełni obrazują stan zadowolenia z siebie. Warto dodać, że gest ten może być kojarzony także ze zwycięstwem. Uczucie satysfakcji często wiąże się z pokonaniem trudności zewnętrznych lub własnych słabości. Mem *Freddy Mercury* znajduje zastosowanie w wyrażaniu uczucia radości i zadowolenia w niemal każdej sytuacji, jaka może spotkać młodego człowieka, byleby tylko przyczyniła się do jego dobrego samopoczucia. Znak ten używany jest do prezentowania zadowolenia i satysfakcji spowodowanych drobnym powodzeniem, co wpisuje się w faktycznie istniejącą wśród młodzieży tendencję do wyolbrzymiania własnych sukcesów. Pomyślność ta może dotyczyć sytuacji mających miejsce zarówno w świecie rzeczywistym, jak i wirtualnym. Warto pokazać na przykładach różnicowanie przyczyn użycia memu *Freddy Mercury*. Przykład po lewej prezentuje zadowolenie z powodu zaliczenia pewnego etapu edukacji, choć na najniższym z możliwych poziomów. Minihistoryjka

po stronie prawej przywodzi na myśl dumę z pokonania trudności (nawet jeśli trudnością jest połamany ołówek) oraz satysfakcję z samodzielnego rozwiązania problemu.



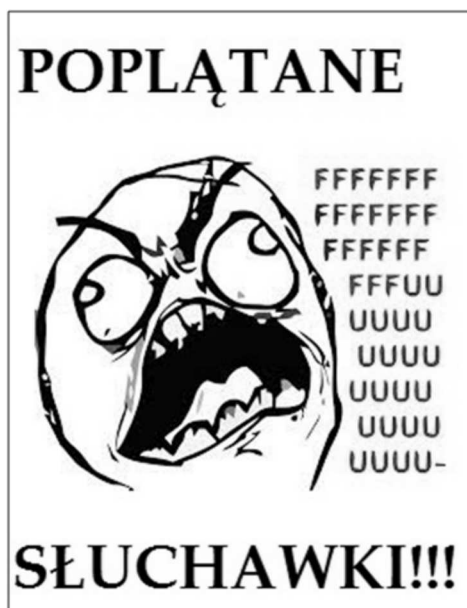
Każdy z przedstawionych memów odnoszących się do uczucia radości używany jest w innej sytuacji komunikacyjnej i emocjonalnej. Na ich przykładach widać, że doskonale ujawniają różnice w odczuwaniu szczęścia i sposobach jego okazywania. Ładunek emocjonalny tych memów jest odmienny, podobnie jak różne są odczuwane przez nas stany radości oraz ich ekspresja.

Następny zbiór memów zgromadzony jest w grupie złości. Stan ten został zaprezentowany przez mem *Kaczor Daffy*, którego bohaterem jest jedna ze znanych kreskówkowych postaci. Mem w ujęciu ekspresywnym ma co najmniej dwie wersje: jedna ilustruje stan irytacji Daffy'ego na chwilę przed jej wybuchem, druga jest prezentacją złości bohatera *ex post*. W pierwszej wersji Daffy przyjmuje postawę gotowości do ataku, charakterystyczną dla wyglądu osoby zdenerwowanej: opiera skrzydła na biodrach, przekreśla lekko głowę i prowokująco wpatruje się w rozmówcę-przeciwnika. Zniecierpliwiona mina i ogólna postawa ciała każą sądzić, że Daffy'emu niewiele brakuje do pełnego okazania wzbierającej w nim furii. W wersji drugiej postawa Daffy'ego również jest typowa dla wyglądu osoby zirytowanej. Mem *Kaczor Daffy* realizuje więc pewien stereotyp związany z okazywaniem uczuć. Kaczor pokazuje swoją wyższość nad współrozmówcą poprzez uniesienie tylnej części płetw i ramion. Dzięki temu wydaje się przewyższać przeciwnika. Wiele mówi rów-

niez wygląd jego dłoni: jedna z nich zaciśnięta jest w pięść, a druga wskazuje palcem na rozmówcę. Mamy tu zakodowane dwa komunikaty: gotowość do agresji (pięść) oraz groźbę (palec wskazujący). Wściekłość Daffy'ego obnażają także jego otwarty dziób oraz szeroko otwarte oczy i uniesione brwi. Obie prezentacje idealnie wpisują się w konceptualizację uczucia złości. Potwierdzają to zwroty frazeologiczne, odnoszące się w swej warstwie semantycznej do wyglądu ciała i zachowania osoby odczuwającej złość. Przykładami takich zwrotów są sformułowania: *wymachywać pięściami*, *uderzać pięścią w stół*, *marszczyć brwi*, *wybuchnąć gniewem/złością*. Omawiany mem wpisuje się w opinię badaczy, że frazeologia jest mową ciała zamkniętą w słowach (Nowakowska-Kempna 2000: 8). Właśnie operowanie mową ciała jest tak charakterystyczne dla omawianego memu. Złość Daffy'ego uwidocznia się niewerbalnie poprzez zaprezentowanie różnego rodzaju reakcji ciała na pojawienie się złości. Dzięki temu użytkownicy tego memu nie potrzebują dodawać sloganu, by sam komunikat ikoniczny był zrozumiały dla odbiorcy, jeśli znak zostanie użyty w odpowiednim kontekście. Znamienne, że użycie memu *Kaczor Daffy* odnosi się tylko do relacji międzyludzkich. Nie prezentuje on złości wywołanej przez przedmioty. W postawie samego bohatera memu widać, że swoją złość kieruje on w stronę innej żywej postaci, nie zaś w kierunku rzeczy. Podobnie jak zdecydowana większość memów, *Kaczor Daffy* łączy się z opisem codziennego, niekiedy błahego, powodu do zdenerwowania. Może to być przykładowo spóźnienie się osoby, na którą czekamy, lub konieczność powtarzania tych samych informacji, prośb czy rozkazów. Oba wypadki obrazują memy zaprezentowane poniżej:



Uczucie złości w kontakcie człowiek – przedmiot i wybuch wściekłości, czyli jej ekspresję, obrazuje inny mem – *Rage Guy*⁹, czyli ‘człowiek furia’. Niepohamowana złość emanuje tu z wyglądu twarzy bohatera. Jego buzia wykrzywiona jest w krzyku, wzrok jest uniesiony, a oczy (w pewnych wariantach graficznych) – przekrwione. Nie tylko wymowny, choć schematyczny, wyraz twarzy bohatera memu *Rage Guy* świadczy o uczuciu złości, desygnowanym przez ten znak. Integralną częścią tego memu jest okrzyk „Fffffuuuuuu.....”, będący wykrzyknieniem opartym na jednym z anglojęzycznych wulgaryzmów. Współgranie tych elementów (wygląd, okrzyk) potęguje ekspresję memu i podkreśla autentyczność doznania. Przykłady znalezione w sieci wskazują, że powodem tak silnie odczuwanej złości mogą być nawet najprostsze doświadczenia z życia codziennego młodych ludzi. Młody człowiek zazwyczaj jest bardzo wrażliwy, zwłaszcza na negatywne bodźce, więc nawet poplątane kable słuchawek lub konieczność czekania przez kilka minut na przyjazd autobusu mogą wywołać wściekłość. Oto jak, według młodzieży, wygląda *człowiek furia*:



Wariantem memu *Rage Guy* jest mem *Desk Flip Rage Guy* – postać przewracająca stół w akcie złości. Omawiana emocja została zaprezentowana

⁹ Mem ten występuje również pod nazwą *Rage Face*, czyli ‘wściekła twarz’.

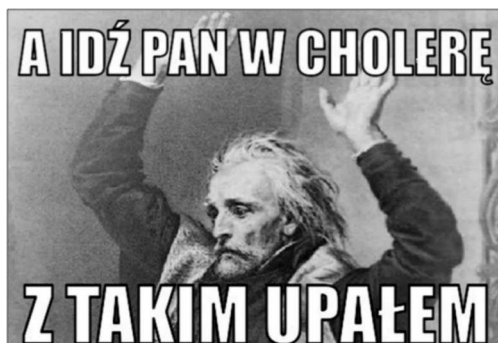
przez pokazanie agresywnego zachowania wobec otoczenia. Taka manifestacja złości jest często spotykana, co zostało potwierdzone w badaniu ankietowym. Z wypowiedzi respondentów wynika, że młodzi ludzie okazują złość m.in. poprzez zachowania destrukcyjne dla nich samych lub dla otoczenia¹⁰. Mem *Desk Flip Rage Guy* doskonale wpisuje się w pewien kanon zachowań ekspresywnych związanych z doznawaniem złości. Wyraża stan silnego wzburzenia, które musi zostać rozładowane szybko, często spontaniczną reakcją (odreagowaniem). Przykładowy obrazek prezentujący mem *Desk Flip Rage Guy* ukazuje siedzącą przy stole postać, która nagle jednym ruchem rąk przewraca stojący przed nią stół. Reakcja ta jest konsekwencją nagłego, silnego wzburzenia. Świadczy o nieopanowaniu eksperimencera i jego silnej potrzebie przeniesienia ciężaru emocji z własnego wnętrza na losowo wybrane elementy otoczenia. Przykłady memu *Desk Flip Rage Guy*, zaprezentowane poniżej, powiązane są z codziennymi wydarzeniami z życia młodego człowieka: złość spowodowana niezdążeniem z odpowiedzią na ostatnie pytanie testu przed upływem czasu (obrazek po lewej) lub niemożnością przejścia na wyższy poziom gry bez wcześniejszego uiszczenia opłaty (rysunek po prawej). W wymienionych wypadkach irytacja spowodowana jest poczuciem niesprawiedliwości lub porażki oraz wrażeniem bycia oszukanym przez twórców gry.



Innym rodzajem przeżycia związanego z odczuwaniem złości jest irytacja połączona ze zniecierpliwieniem. Pojawia się wówczas, gdy nie mamy wpływu na działanie denerwującego nas bodźca. To uczucie długo utrzymuje się w umyśle eksperimencera, z czasem zmienia intensywność oraz „odcień”.

¹⁰ Na zachowania agresywne pod wpływem odczuwanej złości wskazują następujące wypowiedzi: *biję kogoś; biję samą siebie; biję ściany; tupię; agresja; wyżywam się na ludziach; biję głowę o ścianę; rozładuję się na osobach z otoczenia; trzaskam drzwiami; biję wszystkich; uderzam pięścią w stół; zachowuję się gwałtownie.*

Pierwszym i najsilniejszym jej tonem jest złość przechodząca we frustrację, zniecierpliwienie i w końcu – w stan pogodzenia się z okolicznościami. Gestem obrazującym ostatni etap odczuwania tego rodzaju irytacji często staje się „machanie ręką”, czyli poddanie się, zaniechanie walki, stwierdzenie, że coś jest niewarte podejmowania prób zmiany, ponieważ będą one nieskuteczne. Odzwierciedleniem tego uczucia jest mem *A idź pan!*, którego bohaterem jest Piotr Skarga z obrazu Jana Matejki *Kazanie Skargi*. Slogan *A idź pan!* można śmiało zamienić na synonimiczne, swojsko brzmiące hasło: *A daj pan spokój*. Do zaprezentowania Piotra Skargi w nowej roli skłoniły użytkowników języka prawdopodobnie wyraz twarzy i gest uniesionych rąk, które (w domyśle) miałyby zostać energicznie opuszczone wraz z wypowiedzeniem słów: „A idź pan!”. To gest świadczący o stanie złości, zniecierpliwienia i rezygnacji. Ma on swoje odzwierciedlenie w języku pod postacią frazeologizmu *machnąć na coś ręką*, który przekazuje następujące znaczenie: ‘zrezygnować z czegoś lub zlekceważyć coś’ (Drabik 2014: 419). Mem *A idź pan!* wyraża zdenerwowanie i niemożność zmiany stanu rzeczy, który to zdenerwowanie wywołał. Dotyczy okoliczności zupełnie niezależnych od eksperientera, takich jak istnienie reklam w Internecie (mem po lewej) lub stanu pogody (mem po prawej). Eksperienter doskonale wie, że nie ma na te okoliczności wpływu, dlatego w tej złości istnieje niemała doza frustracji i rezygnacji.



Bezsprecznym walorem zaprezentowanych memów jest możliwość pokazania dzięki nim uczuć o jednakowej kwalifikacji, lecz o zróżnicowanej barwie i intensywności. Złość niejedno ma imię, a zaprezentowane przykłady memów doskonale te różnice wydobywają.

Podobnie niejednolita, jak grupa radości i złości pod względem siły doznań i sposobu ich okazywania, jest grupa smutku. W jej skład wchodzi takie emocje, jak m.in.: smutek, żal, przygnębienie, rozżalenie, rozpacz, rozgory-

czenie. Bohaterką, która swoim wyglądem wyraźnie odzwierciedla postać osoby zasmuconej, jest mem *Smutna Żaba*. O stanie emocjonalnym postaci świadczy wygląd: usta wygięte w podkówkę, zmrużone oczy, w których lada moment pojawia się łzy, opuszczona głowa i patrzenie w dół. To ujęcie smutku jest bardzo klasyczne, by nie powiedzieć – stereotypowe (Lakoff, Johnson 1988: 37). Bohaterka memu smuci się z wielu powodów, lecz najczęściej są nimi jej niedojrzałe jeszcze rozważania egzystencjalne. Młódzież także ma swoje wczesne i być może infantylnie przemyślenia na temat sensu życia, celu istnienia, sposobów postępowania, sumienia czy uczuć. Poglądy młodych ludzi nie są jeszcze ustalone, wciąż są modyfikowane i zmieniane, jednak niezależnie od statusu tych opinii – są one przez młodzież traktowane poważnie. Mem *Smutna Żaba* wpisuje się zatem w sposób myślenia młodych ludzi i pokazuje, że smucić ich mogą nie tylko sprawy codzienne, lecz także poważne, w ich mniemaniu, trudne kwestie pogładowe i dylematy moralne. Mem ów używany jest raczej w kontekście tych niedojrzałych, lecz poważnych, z punktu widzenia młodego człowieka, refleksji. Można spotkać w sieci także użycia w kontekście drobnych problemów. Stosowanie memu *Smutna Żaba* nie jest do końca ustabilizowane w języku internetowym, choć zdecydowanie większa liczba przykładów odnosi się do tematyki egzystencjalnej. Prawdopodobnie ze względu na istnienie innych memów (będzie jeszcze o nich mowa), trywializujących uczucie smutku, mem *Smutna Żaba* zostanie uznany za mem obrazujący stan zasmucenia, u którego podłoża leżą przemyślenia filozoficzne. Tak zwane „życiowe” dylematy i smutki mogą odnosić się między innymi do niepewnej przyszłości młodego człowieka, przykładowo do zagrożenia brakiem pracy (rysunek po lewej) lub do refleksji na temat nieodwracalnej przemijalności życia i niemożności powrotu do tego, co minione (rysunek po prawej).



Bardziej skomplikowany, bo łączący w sobie odcienie różnych uczuć, jest mem *Forever Alone*, czyli 'na zawsze samotny'. Prezentuje on stan rozżalenia spowodowanego samotnością, lecz jednocześnie daje do zrozumienia, że bohater nie może zmienić swojej sytuacji i stara się ją zaakceptować. Z memu emanuje tęsknota za kimkolwiek bliskim. Jego bohater jest rozżalony, lecz stara się akceptować swój smutny los, co nadaje jego postawie wymiar tragiczny. Dwoistość tego doznania została przedstawiona dzięki połączeniu łez z uśmiechem. Mem *Forever Alone* jest nietypowy pod względem denotacji. Oznacza bowiem wyłącznie uczucie smutku związane z samotnością. Twórcy memów najwyraźniej doszli do wniosku, że powód emocji wpływa na sposób jej odczuwania. Inny jest zatem smutek, u którego podłoża leży cierpienie, sentyment lub przykre wydarzenie, inny zaś, gdy wynika z permanentnej samotności. To interesujący zabieg semantyczny, wskazujący na wciąż niezaspokojoną potrzebę młodych użytkowników polszczyzny stworzenia języka adekwatnego do przedmiotu jego opisu, w tym przypadku – emocji. Rozżalenie spowodowane samotnością ujawnia się najczęściej w czasie codziennych wydarzeń lub w momencie uświadomienia sobie przez eksperientera braku kontaktu z innymi ludźmi. Przykłady użycia memu *Forever Alone* wskazują na siłę tego nieprzyjemnego doznania poprzez skonstruowanie powagi odczuwania samotności z trywialną sytuacją, która tę samotność uprzytamnia eksperienterowi. Poniższe przykłady użycia omawianego memu są egzemplifikacją tego zjawiska.



W przeciwieństwie do memów *Smutna Żaba* i *Forever Alone*, dwa kolejne memy mają wydźwięk ironiczny, prześmiewczy. Pierwszy z nich, *Problemy pierwszego świata*, prezentuje smutek spowodowany czymś bła-

hym i niewspółmiernym do omawianego stanu. Mem odwołuje się do smutku związanego z nadmiarem posiadanych dóbr, z wyborem kanału telewizyjnego, z układaniem fryzury czy doborem stroju. Wariantem tego memu jest kolejny: *Cierpienia młodego Ronaldo*. Główną postacią jest piłkarz drużyny Realu Madryt – Cristiano Ronaldo, znany ze swojej skłonności do wzruszania się oraz z przesadnego dbania o swój wizerunek. Te dwie cechy piłkarza zostały podchwyczone przez użytkowników Internetu i na ich podstawie powstał wspomniany mem. Ciekawe wydaje się nawiązanie nazwy memu do *Cierpień młodego Wertera* Johanna Wolfganga Goethego. Ta wyraźna gra intertekstualna podkreśla kontrast między ciężarem doświadczanych cierpień a ich błahymi powodami. Podobnie jak mem *Problemy pierwszego świata*, jest rodzajem parodii mającej na celu ośmieszenie ludzi publicznie prezentujących swój smutek, robiących to na pokaz. Twórcy memów obnażają i ośmieszają ten mechanizm poprzez skontrastowanie wyglądu osoby smutnej z trywialnym powodem zaistnienia tego stanu emocjonalnego. Oto przykłady użycia skomentowanych memów.

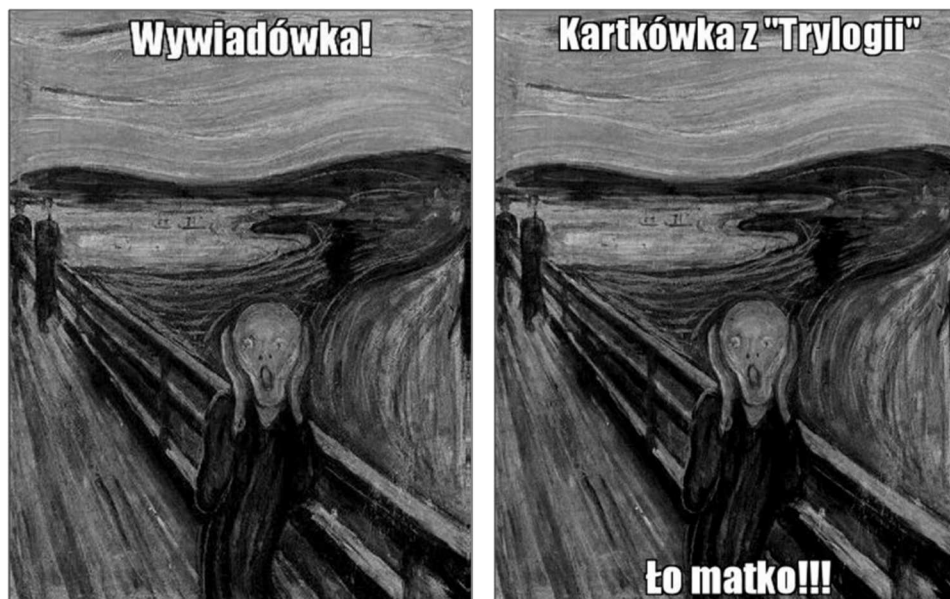


Jednym z uczuć unikanych przez młodzież jest strach. Odczuwanie go jest swoistym tabu wśród młodych ludzi, co potwierdza niewielka liczba określeń podanych przez respondentów w badaniu ankietowym¹¹. Młodzi ludzie nie lubią się bać, a jeszcze bardziej – przyznawać się do strachu. Uczucie to w środowisku młodych uznawane jest za słabość. Negatywna ocena strachu przejawia się także w skąpej liczbie memów odnoszących się do tego uczucia. Jednym z nielicznych memów podejmujących temat strachu jest *Krzyk*. Wykorzystuje on znany obraz Edwarda Muncha o tym

¹¹ Dwustu moich respondentów łącznie podało jedynie 10 określeń uczucia strachu doświadczanego przez nich samych: *strach, stres, lęk, przerażenie, niepokój, nerwy, zdenerwowanie, niepewność, bojaźń, ekscytacja*.

samym tytule, symbolizujący wewnętrzne lęki i paranoje targające człowiekiem. O stanie emocjonalnym prezentowanym przez bohatera obrazu i memu świadczy wygląd postaci: trzymanie się za głowę, postawa ciała przyjęta jakby w celu ucieczki przed czymś lub uniknięcia przeszkody, szeroko otwarte oczy i otwarte usta. Ten opis współgra z cechami wyglądu osoby przestraszonej, wskazanymi przez respondentów w ankiecie¹² oraz z frazeologizmami określającymi to uczucie, na przykład: *łapać się za głowę* (z przerażenia) i *strach ma wielkie oczy*. W połączeniu z prostym i banalnym tekstem mem *Krzyk* zdecydowanie spłyca wymowę obrazu Muncha, jednak nie zmienia w sposób istotny jego znaczenia. Sądzę, że wbrew pozorom takie przesadne odczuwanie strachu w codziennych sytuacjach jest częstym doświadczeniem młodych ludzi. Jednocześnie jednak strach stał się w ich środowisku uczuciem niechcianym, z którym należy walczyć. Młodzi ludzie niejednokrotnie zmagają się z lękiem wywołanym niepewnością jutra oraz brakiem poczucia własnej wartości. Taki obraz samych siebie i swojej roli społecznej może powodować niepokój, o którym niechętnie mówi się głośno. Jak gdyby istniało przekonanie, że to, co niewypowiedziane, nie istnieje. Nie zaryzykuję wniosku, że mem *Krzyk* w swojej przerysowanej formie i zabawnym wydzwięku faktycznie odzwierciedla ukryte lęki i niepokoje, które na co dzień próbujemy ukryć. Intuicja podpowiada mi jednak, że za tym prześmiewczo potraktowanym, choć przecież poważnym obrazem, kryje się coś więcej, niż tylko kpina z odczuwania strachu. Znaczące wydaje mi się to, że obrazowi *Krzyk*, jako memowi, towarzyszą jedynie banalne treści, dające w tym zestawieniu komiczny efekt. Śmiech jest tu sposobem na rozładowanie napięcia związanego z odczuwaniem strachu. W przeciwieństwie do omówionych wcześniej memów, ten wywołuje odczucia odwrotne do tych, które prezentuje – raczej śmieszy, niż przestrasza. Co może być przyczyną strachu, zdaniem autorów memu *Krzyk*? Każda sytuacja, w której młody człowiek może odczuć negatywne konsekwencje swojego zachowania, przykładowo: pojawienie się rodziców na szkolnej wywiadówce lub zrobienie przez nauczyciela niezapowiedzianej kartkówki. W pierwszym przypadku konsekwencją może być złość rodziców i ewentualna kara za złe stopnie, w drugim natomiast – otrzymanie negatywnej oceny z powodu braku znajomości treści lektury.

¹² Przykładowe wypowiedzi, zbieżne z opisem bohatera obrazu *Krzyk*, to: *otwieram szeroko oczy, krzycząc*.



Na koniec chciałabym zwrócić uwagę na coś, czego w świecie memów *de facto* nie ma. Warto zauważyć, że brak w powszechnym obiegu tych memów, które odnosiłyby się do uczucia wstydu. Znamienne, że stan ten został również ocenowany w wypowiedziach ankietowych. Respondenci, pytani o własne uczucie wstydu, albo podawali minimalną liczbę nazw i zachowań¹³ odpowiadających temu uczuciu, albo pozostawiali pytanie bez odpowiedzi. W świecie memów próżno szukać zawstydzenia. Ten stan wydaje się piętnowany bardziej niż strach. Warto dodać na marginesie, że istnieje silny związek między wstydem i strachem, dostrzeżony już przez Samuela Bogumiła Lindego, który *wstyd* definiuje jako 'bojaźń złej sławy' (Linde 1860: 433). Współcześnie również funkcjonuje w słownikach rozumienie wstydu jako 'strachu przed negatywną opinią' (Doroszewski 1967: 1351; Zgólkowa 2004: 209–210). Wracając do głównego tematu, warto zauważyć, że wstyd jest przemilczany przez młodzież i niemal nie funkcjonuje w języku środowiska, czego dowodem jest brak memów odpowiadających temu uczuciu. Co prawda istnieją memy odwołujące się w swym znaczeniu do uczucia wstydu, jednak zawsze są one wieloznaczne, a wstyd jest w nich uczuciem „domyślnym”, stanowi tło dla informacji przekazanej

¹³ Na 36 nazw wstydu i określeń odnoszących się do odczuwającego, jedynie 3 miały związek ze wstydem własnym (*trema*, *zakłopotanie*, *zażenowanie*). Pozostałe 33 wypowiedzi opisywały wstyd odczuwany przez osoby z otoczenia.

w nich *explicite*. Przykładem takiego memu jest *Okay Guy*, który oznacza przede wszystkim poddanie się okolicznościom, a zawstydzenie jest informacją drugorzędą.



Wnioski

Z analizy wybranych memów i obserwacji sposobów ich funkcjonowania w internetowym języku młodzieży można wysnuć wnioski dotyczące ich wpływu na współczesną polszczyznę potoczną, na utrwalany przez tę formę komunikacji sposób mówienia, a także wnioski odnoszące się do funkcjonalności komunikatów tego rodzaju.

Memy oceniane są albo jako zjawisko negatywne, nadmiernie upraszczające i trywializujące język, a tym samym psujące go, albo przeciwnie – jako innowacja uzupełniająca poważne luki w polszczyźnie potocznej w zakresie swobodnego i adekwatnego mówienia o uczuciach. Faktycznie memy są kliszami językowymi i sprawiają, że ich użytkownicy wpadają w schematyzm komunikacyjny. Minimalizowanie formy komunikatu może doprowadzić, zwłaszcza młodych użytkowników polszczyzny, do nieudolności komunikacyjnej poza siecią. Z powodu nadmiernego korzystania z memów w mowie potocznej, może zanikać wśród młodzieży zdolność do **mówienia** o uczuciach, umiejętność formułowania narracji. Innym zagrożeniem jest zastępowanie tradycyjnych nazw uczuć nazwami memów lub przypisanymi im sloganami. Młodzież zapomina przy tym, że poza nazwami uczuć mamy w polszczyźnie wiele frazeologizmów, które bardzo obrazowo i trafnie prezentują emfazę uczuć. Nieprawdą jest zatem stwierdzenie, że język, operując jedynie nazwami, przekazuje tylko informację o uczuciach, a nie ich ekspresję. Negatywna ocena polszczyzny ogólnej jako systemu niespełniającego w dobrym stopniu funkcji ekspresywnej wydaje się zbyt surowa.

Niemniej jednak memy mają wiele zalet, które także warto zauważyć i zaprezentować. Przede wszystkim odzwierciedlają niejednoznaczność i wielowymiarowość uczuć, czego nie jest w stanie oddać sama leksyka mimo

swojego bogactwa. Jak pisze Przemysław Wiatrowski, emocje mogą mieć charakter reaktywny lub antycypacyjny. „Reaktywnymi oznacza się te zjawiska afektywne, które stanowią odpowiedź na to, co już się wydarzyło. (...) Uczucia antycypacyjne wiążą się natomiast z przewidywaniami tego, co może się stać” (Wiatrowski 2010: 53–54). Memy doskonale wpasowują się w wachlarz doznań nawet najbardziej wrażliwego młodego człowieka, ponieważ niuansują doznania emocjonalne, pokazują ich niejednorodność. Istotą funkcji ekspresywnej memów jest łączenie w nich przekazu werbalnego (slogan) z pozawerbalnym (rysunek) – podobnie jak w faktycznej sytuacji komunikacyjnej łączymy słowa z gestem, mimiką i zachowaniem. Są próbą przezwyciężenia bariery, jaką eksperimenterowi stawia język pisany. Większość memów wyrażających emocje wysuwa na pierwszy plan wygląd, a nie wypowiedź eksperimentera. Przenosi punkt ciężkości komunikatu ze słowa na zachowanie, co wydaje się bliższe rzeczywistemu przeżywaniu i okazywaniu uczuć. Nie bez znaczenia jest też funkcja integracyjna i wyróżniająca. Memy są elementem żargonu internetowego, stanowią więc pewien nowy, nieznaną wszystkim kod wspomagający poczucie tożsamości i przynależności do grupy.

Trudna do jednoznacznej oceny jest intertekstualność memów. Jasne jest, że wiele z nich nawiązuje do jakiegoś tekstu kultury: do filmu, reklamy, obrazu, piosenki, literatury. Pytanie tylko, na ile te nawiązania są świadomą grą komunikacyjną, świadczącą o wiedzy i umiejętnościach ich twórców, a na ile z czasem stają się bezmyślnie kopiowanym schematem. Odnoszę wrażenie, że dla twórców memów ważniejsze są skojarzenia związane z obrazem niż kryjąca się za nim historia. Zazwyczaj gra intertekstualna świadczy o wysokim poziomie świadomości kulturowej lub literackiej autora. W przypadku memów jednak byłabym ostrożna w tak pozytywnej ocenie twórców tych międzytekstowych nawiązań.

Memy sprawdzają się w roli nośnika informacji o przeżywanych emocjach. Celem tworzenia i stosowania memów, zwłaszcza tych o funkcji ekspresywnej, jest możliwość jak najpełniejszego i najbardziej adekwatnego wypowiedzenia swoich uczuć. Przyznać można, że cel ten całkiem skutecznie realizują.

Literatura

- Awdiejew A., Habrajska G., 2006, *Typologia emotywnych aktów mowy*, [w:] *Wyrażanie emocji*, red. K. Michalewski, Łódź, s. 9–20.
- Grzenia J., 2006, *Język w Internecie*, [w:] *Tenże, Komunikacja językowa w Internecie*, Warszawa, s. 89–193.
- Kamińska M., 2011, *Uwaga, zaraźliwe memy! Perypetie znaku w Internecie*, [w:] *Taż, Niecne memy. 12 wykładów o kulturze Internetu*, Poznań, s. 57–73.

- Kopeć U., 2000, *Rozwój słownictwa nazywającego uczucia w języku dzieci i młodzieży*, Rzeszów.
- Lakoff G., Johnson M., 1988, *Metafory w naszym życiu*, Warszawa.
- Mikołajczuk A., 2000, *Problem ocen w analizie wybranych polskich nazw uczuć z klasy semantycznej GNIEWU*, [w:] *Język a kultura*, t. 14, s. 117–134.
- Nowakowska-Kempna I., 2000, *Konceptualizacja uczuć w języku polskim*, Warszawa.
- Spagińska-Pruszek A., 2005, *Język emocji*, Pruszków, s. 9–24.
- Szumska D., 2000, *O emocjach bez emocji*, [w:] *Język a kultura*, t. 14, s. 199–208.
- Wiatrowski P., 2010, *Morfologiczne i leksykalne wykładniki negatywnych emocji w „Przewodniku Katolickim” z lat 1985–2005*, Poznań.
- Zaremba M., 2012, *Memy internetowe (2010–2011)*, „Media i Społeczeństwo”, nr 2, s. 60–73.

Słowniki

- Linde S.B., *Słownik języka polskiego*, t. 6, Lwów, 1896.
- Praktyczny słownik współczesnej polszczyzny*, red. H. Zgólkowa, t. 46, Poznań, 2004.
- Słownik języka polskiego*, oprac. L. Drabik i in., Warszawa 2014.
- Słownik języka polskiego*, red. W. Doroszewski, t. 9, Warszawa, 1967.

Źródła internetowe

- Generator memów internetowych, <http://memy.pl/>
- Grzenia J., *Co język polski zawdzięcza Internetowi?*; artykuł opublikowany na stronie internetowej Rady Języka Polskiego, dostęp w dniu 12.07.2014 r.: http://www.rjp.pan.pl/index.php?option=com_content&id=1379&Itemid=50
- Fabryka memów, <http://fabrykamemow.pl/>
- Memowisko, <http://www.memowisko.com/>
- Kwejk, <http://mem.kwejk.pl/>

Emotions in the Web. Expressiveness of selected Internet memes

Summary

The aim of this article is to present memes performing expressive function in the semantic field of five groups of emotions that are: happiness, sadness, anger, fear and shame. This paper is also an attempt to show the ways of linguistic and iconic

expressions of those emotions by young users of the Internet. Basic concepts and communication mechanisms related to memes are explained. Moreover, the specific features of the online communication being the source of the memes are described. The article takes into account the most important theories on the description of emotions and the ways of communicating them.

Particular Internet memes used to express feelings constitute the substantial basis of the article. During the analysis, the author highlights the differences in the manner of determining feelings belonging to one category, but having a different intensity. The memes ability to convey different forms of expressions is presented. The article pays attention to the communicational functionality of memes, based on the dominance of image over text, making memes close to the natural way of expressing feelings. The conclusions from the study were compared with the results of a survey carried out among young people in 2013, concerning the ways of naming emotions by children and youth from Białystok. The results of both analyses prove to be convergent on the ways of naming and showing the emotions, as well as grading them.

In conclusion, the characteristic features of the discussed memes and their negative and positive influence on the youth's language are demonstrated respectively. The author notices the communicational advantages of memes making this kind of signs so popular with teenagers and proving them to be the proper means of expression of young people.

Key words: emotions, expression, Internet memes, youth's language, Internet language

Słowa-klucze: emocje, ekspresja, memy internetowe, język młodzieży, język Internetu