

# Humors påvirkning i internetmemes på tværs af aldersgrupper

## When you've finished your long research project:



Frida Zeng Wei Mortensen

Vejle Teknisk Gymnasium

Projekt Forskerspirer 2021

SAMF

**FORSKERSPIRER**

**VEJLE TEKNISKE  
GYMNASIUM**

## Indholdsfortegnelse

1. Indledning.....	3
2. Forskningsspørgsmål og formål .....	3
3. Teori .....	4
<b>3.1 Humor</b> .....	4
<b>3.2 Internetmemes</b> .....	5
<b>3.3 Tidligere forskning</b> .....	7
<b>3.4 Metodiske overvejelser</b> .....	7
4. Projektets udførsel .....	8
<b>4.1 Valg af artefakter og informanter</b> .....	8
<b>4.2 Indsamling</b> .....	9
<b>4.3 Budget</b> .....	9
Resultater og diskussion .....	9
6. Konklusion.....	12
Tak.....	13
Litteratur .....	13
Bilag .....	16
Bilag 1 - Databehandling.....	16
Bilag 2 – Brugte internetmemes .....	17

## 1. Indledning

Internetmemes ses overalt online; fra diverse sociale medier som Reddit, Instagram og Facebook til valgkampagner og markedsføring. I en bred forstand er internetmemes blevet et kulturelt artefakt, som er i konstant udvikling (Börzsei, 2013:2).

Som interesse og nysgerrighed omkring internetmemes udbredelse inden for det nyeste årti, vil jeg specifikt kigge på humoren i internetmemes. Interessen kommer af min undren over, hvordan internetmemes spiller en rolle, når mennesker interagerer online gennem sociale medier.

I dag ser jeg en relevans i at undersøge internettets mange afkroge nærmere. Jeg er især interesseret i humor på internettet. "Humor er en unik nøgle til at forstå sociale og kulturelle processer"<sup>1</sup> (Shifman, 2007). Grundet af dette er humor også en genre indenfor memes. Internetmemes er derfor interessante i relation til disse processer, da de medvirker til at forstå humor som diskurs.

## 2. Forskningsspørgsmål og formål

Mit forskningsspørgsmål er følgende:

*"Hvilken betydning har humoren i internetmemes\* på tværs af aldersgrupper – forener eller adskiller det?"*

Formålet med dette projekt er at undersøge, hvordan humor bliver brugt som diskurs i kommunikation. Jeg har derfor valgt at afgrænse projektet til, hvordan humor påvirker kommunikationen på tværs af aldersgrupper. Begrundelsen for dette er, at humor er en af de vigtigste grunde til internetmemes succes (Shifman, 2014:78).

Jeg vil til mit forskningsspørgsmål give mit bud på et forskningsdesign, der kan hjælpe med at besvare mit projekt. Derfor har jeg valgt at lave et pilotforsøg med følgende hypoteser:

---

<sup>1</sup> Egen oversættelse af citatet, der originalt er udgivet på engelsk

\* Specifikt internetmemes som billedemakro

1. "Humor i internetmemes adskiller aldre, hvis det indeholder sprogbarrierer og ugenkendelig intertekstualitet"
2. "Humor i internetmemes samler aldre, hvis det indeholder relaterbare temaer og genkendelig intertekstualitet"

Ydermere er alder ikke den eneste betydningsfaktor i humor i internetmemes. Jeg afgrænser projektet til alder, men der er også andre socioøkonomiske faktorer som indkomst og sociale værdier samt køn, som kunne påvirke humoren.

Udover aldersgruppen vil jeg afgrænse, hvilket fokus indenfor internetmemes jeg vil undersøge, herunder sprogbarrierer og intertekstualitet. Argumentet for dette er, humor i internetmemes udbredelse har været med til at påvirke globaliseringen (Robertson, 1992). Dette medfører, at trods den primære lingua franca er engelsk og er globalt, er det engelske sprog og kultur stadigvæk relevant på lokalt plan (Börzsei, 2013:20). Intertekstualitet i denne sammenhæng har forbindelse til globaliseringen, da man begynder at referere globalt til lokalt (Li, 2019:4).

## 3. Teori

### 3.1 Humor

Der arbejdes med humor i mange forskellige felter, herunder psykologiske, filosofiske og lingvistiske, sociologiske og litterære/retoriske.<sup>2</sup>

Litterært/retorisk findes der tre grundlæggende humorteorier hhv. inkongruens, lettelse og overlegenhed (Meyer, 2000). Trods disse tre teorier er forskellige, kan de være svære at adskille. I en kommunikationssituation kan alle teorier principielt forekomme, hvilket gør

---

<sup>2</sup> Under den psykologiske humor beskæftiger man sig med fire typer af humor: Selvfølgelig, tilknyttende, aggressiv og selvdestruktiv (se f.eks. Martin et al., 2003; Nezelek et al., 2020; Kuiper et al., 2004).

Sociologiske humor-forskning fokuserer på den sociale og kulturelle kontekst, som humor er en del af, og hvordan det skal fortolkes: Opretholdelse, forhandling og indramning er centrale begreber (se f.eks. Rutter, 1997).

Filosofisk og lingvistisk knytter humor sig til pragmatik, semantik og syntaks (se f.eks. Attardo, 1991; Oaks, 1994). Denne del af humorforskningen vil dog ikke blive inkluderet i projektet.

humor til et *tværdisciplinært felt*, dvs. humor kan arbejdes med på tværs af felter (Kjerkegaard, 2017:9).

Under denne humorteori findes der fire retoriske funktioner: Identifikation, tydeliggørelse, håndhævelse og skelnen<sup>3</sup> (Meyer, 2000).

Jeg afgrænser yderligere, da jeg konkret vil benytte mig af funktionen, identifikation.

Identifikation er i mit projekts knyttet til relaterbare internetmemes, da afsenderen henvender sig til noget genkendeligt for modtageren i budskabet (Meyer, 2000:9). Relaterbare internetmemes vil jeg senere uddybe i afsnit 3.2.

### 3.2 Internetmemes

Et internetmeme kan defineres som "(a) en gruppe af digitale genstande, der deler samme karakteristika af indhold, type eller/og holdning, hvilket (b) er skabt med bevidsthed om hinanden og (c) er udbredt, efterlignet, og/eller transformeret via internettet af mange brugere"<sup>4</sup> (Shifman, 2014:41).

Ordet meme er originalt defineret af biologen Richard Dawkins som et led af en kulturel transmission eller et led af en efterligning<sup>5</sup> (Dawkins, 1975). Dette stemmer overens med nutidens internetmemes, da de bliver spredt, transformeret og efterlignet.

Dog adskiller Dawkins' meme sig fra internetmemes, da et meme i den forstand også kan foregå i virkeligheden. Et internetmeme bliver også til, hvis det har *viralitet* (Hougaard et. al, 2018:100).

Gennem hele projektet benytter jeg definitionen *internetmeme* i stedet for *meme*.

Som nævnt i afsnit 2 vil jeg fokusere på internetmemes som billedemakro. Internetmemes kan dog også være videoer og andre former for digitale artefakter.

Billedemakroen har en række karakteristika: Der bliver brugt en unik skabelon, der oftest indeholder en karakter, der både kan være velkendt eller ukendt. En velkendt karakter kan

---

<sup>3</sup> Dansk oversættelse

<sup>4</sup> Egen oversættelse, da bogen ikke er oversat til dansk

<sup>5</sup> Egen oversættelse, da der ikke er en officiel oversættelse af Dawkins' meme

f.eks. være fra film eller andet populærkultur. Den ukendte karakters krav er dog, at den kan afkodes af både afsender og modtager (Hougaard, 2018:106).

Der indgår også en tekst, som er i sammenhæng med skabelonen. Dette danner en helhed og kontekst for forståelsen af et internetmeme (Hougaard, 2018:85).

Relaterbar internetmemes er en genre, som både har været en af de første internetmeme-genres og en af de mest populære. Disse internetmemes henvender sig til modtagere, som kan identificere en oplevelse med afsenderen. Når man kan relatere til oplevelsen, føler man sig derfor mindre alene (Couture, 2019:11). Dette har derfor sammenhæng med humor-funktionen, identifikation, som nævnt i tidligere afsnit.



*Figur 1: Eksempel på et relaterbart internetmeme som billedemakro*

En internetmemes succes afhænger bl.a. graden af humor, der er brugt, type af skabelon og afkodning (Johann & Bülow, 2019).

Det er altså afgørende, om skabelonen er genkendelig, humorens påvirkning på modtageren, og om modtageren kan forstå internetmemet.

### 3.3 Tidligere forskning

Tidligere forskning har for eksempel undersøgt humor på tværs af generationer, kulturer, køn og subjektivt velbefindende (SWB)<sup>6</sup>, som jeg vil uddybe herunder.

Der er tidligere blandt andet blevet undersøgt, hvordan sammenhængen mellem typer af humor og SWB varierer på tværs af kultur og alder. Forskningsspørgsmålet blev undersøgt ved henholdsvis en metaanalyse bestående af 85 studier og 27.562 deltagere (Feng et. al, 2020). En metaanalyse giver et generaliserende resultat, da det aggregerer de 85 studier til en samlet analyse. Dog er der et validitetsproblem, da denne undersøgelse laver et samlet resultat ud fra flere individuelle studier (Borenstein et. al, 2009).

Udover har tidligere forskning også haft fokus på sammenhængen mellem generationer og Covid-19 humor (se f.eks. Bischetti et. al, 2021). Denne undersøgelse har benyttet et omfattende spørgeskema med et total på 1.903 deltager. Et spørgeskema vil have reliabilitet, hvis resultaterne bliver de samme som tidligere resultater. Reliabiliteten er styrket, hvis andre laver det samme spørgeskema og kom frem til det samme resultat med de samme informanter.

### 3.4 Metodiske overvejelser

I modsætning til disse metoder fra tidligere afsnit vil jeg i stedet tage udgangspunkt i en anden metode, tænke-højt-metoden: Det kvalitative, deduktive forskningsdesign. Jeg har allerede beskrevet min afgrænsning i afsnit 2.

Tænke-højt-metoden skal udføres ved et pilotforsøg med to forskellige forskningsdesigns. Dette vil sige, at jeg i det ene forskningsdesign [F1] vil inddrage et afsluttende semistruktureret interview, imens jeg i det andet [F2] ikke nødvendigvis vil spørge ind til slut. Jeg har derfor i [F1] udarbejdet en række spørgsmål. Således giver det mening i forhold til mit forskningsspørgsmål, da det handler om at spørge, *hvordan* mere end *hvorvidt* eller *hvor meget* (Bengtsson & Hoff-Clausen, 2020:10).

Denne metode er valgt på baggrund af, at sproget bliver brugt som handling, imens mennesket er det fortolkende væsen (Bengtsson & Hoff-Clausen, 2020:4). Her er spørgsmålet om der er en overensstemmelse mellem tænkning og verbalisering. Dette kan dog forårsage problemer i analysen af det indsamlet data, da der i nogle tilfælde ikke er overensstemmelse

---

<sup>6</sup> Subjective well-being

mellem tænkning og verbalisering. Tænke-højt-metoden bruges også til at vise, hvordan folk reagerer (Bengtsson & Hoff-Clausen, 2020:4).

Jeg har valgt forskningsdesignet på baggrund af det pilotforsøg, som jeg vil udføre. Pilotforsøgets formål er at eksemplificere den metode, som jeg har tænkt mig at bruge til projektet. Denne metode har også en række forhåndsregler, som kan påvirke resultaterne. Først og fremmest har alle informanter en *bias*, dvs. informanten har en bestemt forståelseshorisont formet af fordomme, kultur og opfattelser. Herunder er informanten også en del af et fællesskab – både kulturelt, sprogligt og historisk (Højbjerg, 2013:302).

Dernæst påvirker *polyvante læsninger* også resultaterne. Polyvante læsninger betyder, at informantens forståelse af teksten afhænger af konteksten, kan være flertydig (Condit, 1989).

”Teksten skal derfor have en hermeneutisk dybde” (Bengtsson, 2020:5). Det vil sige, at teksten ikke skal have en åbenlys mening, men den skal kunne tolkes forskelligt afhængig af de forskellige hermeneutiske lag.

I afsnit 2 har beskrevet, at jeg ikke taget højde for andre socioøkonomiske faktorer, hvilket kommer til at påvirke projektets foreløbige resultater.

## 4. Projektets udførelse

### 4.1 Valg af artefakter og informanter

Artefakterne, der er udvalgt, er internetmemes, der er primært indsamlet den 10. juni 2021. Alle internetmemes er hentet fra Instagram<sup>7</sup>.

Jeg har valgt aldersgrupperne 60-63 år og 25-29 år, eftersom informanterne er familie og bekendte/venner på tværs af husstande. Grunden til dette er, det har været nemmere at få kontakt. Antallet af informanter er 8.

---

<sup>7</sup> Ved henholdsvis @tv2oestjylland, @sproedogdejligt, @hjemmelavede\_oeko\_memes, @andershemmingsen og @afvist), der alle er danske kontoer. Alle internetmemes er nogle af de nyeste indlæg.



## 4.2 Indsamling

Indsamlingen sker ved optagelse af lyd og video. Inden pilotforsøget startes, har informanterne underskrevet en samtykkeerklæring omkring GDPR. Hver informant har 15 minutter til at scrolle igennem 30 udvalgte internetmemes (se bilag 2, s. 17-20). Som tidligere nævnt vil [F1] indeholde et semistruktureret interview. Spørgeteknikkerne lyder:

1. Synes du, den memes er sjov - hvorfor?
2. Hvorfor synes du ikke, den er sjov?
3. Hvad er dit indtryk og hvorfor?

I tilfælde af at informanten ikke reagerer, vil jeg bruge [F1]s spørgeteknikker. Dette påvirker dog resultaterne, da jeg går fra observatør til interviewer.

## 4.3 Budget

Budget på 20.000 DKK		
	Forklaring	Estimeret pris
Optagelsesudstyr	Kamera og diktafon	7000DKK
Rekruttering af informanter + gaver	Informanterne, der deltager får en gave som tak	1000DKK
Uventet udgifter	Der er taget højde for uventet udgifter i løbet af projektet	12.000DKK

## Resultater og diskussion

I min databehandling har jeg analyseret, hvordan aldersgrupperne hver især forstod og reagerede. Pilotforsøget har vist sammenhænge og forskelle, som jeg herunder vil diskutere som foreløbige resultater<sup>8</sup>.

Pilotforsøget viste, at begge aldersgruppers informanter reagerede forskelligt på alle internetmemes. Det vil sige, at det kun er enkelte fra hver aldersgruppe, som samler humoren.

---

<sup>8</sup> Databehandling kan findes i bilag 1. Alle internetmemes, der er brugt, er i bilag 2.



*Figur 2: To internetmemes fra pilotforsøget med genkendelige skabeloner.  
(2/1) Dronning Margrethe. (2/2) Joakim Ingversen.*

Begge aldersgrupper kunne identificere sig med begge skabeloner i figur 2. Der er også dansk intertekstualitet inkluderet. Trods det relaterbare aspekt var det ikke lig med, internetmemet var sjovt.

Omvendt viste pilotforsøget også, at humor også adskiller. Dog er adskillelsen mindre end forventet, eftersom sprogbarrieren og intertekstualitet havde en mindre påvirkning. Alligevel havde den yngre aldersgruppe i få tilfælde mere forståelse for den engelske intertekstualitet, fordi de genkendte referencerne, se herunder figur 3.



Figur 3: Michael Scott fra den amerikanske TV-serie The Office blev genkendt af alle i den yngre aldersgruppe.

Til sidst blev den polyvante læsning gjort tydelig i pilotforsøget. Figur 4 viser to internetmemes, som havde forskellige fortolkninger. Dette afhang både af forståelsen mellem tekst og skabelon og internetmemets budskab. Resultatet var, at internetmemet ikke var sjovt. På den måde adskiller disse to eksempler aldersgrupper, da de føler sig "adskilt" fra afsenderen, dvs. at de har det modsatte af en samlende effekt.



Figur 4: To internetmemes fra pilotforsøget, der adskiller aldersgruppernes humor.

(2/1) Will Smith. (2/2) Militæret i LEGO.

Som tilføjelse brugte den ældre aldersgruppe mere tid på at beskrive, hvad de så på skærmen. De yngre opfangede sammenhængen mellem tekst og billedemakro hurtigere. Dette er også polyvant læsning, da de to aldersgrupper fortolkede internetmemet forskelligt.

## 6. Konklusion

Mit pilotforsøg er et bud på en metode, som kan hjælpe med at besvare mit forskningsspørgsmål. Humor i internetmemes kan både adskille og samle aldersgrupper. De vigtigste faktorer, der kan afgøre humors påvirkning, er typen af skabelon og om det er relaterbart. De forløbende resultater har også hidtil kunne blive underbygget af samme konklusioner fra tidligere forskning (f.eks. DuBois, 2021).

På baggrund af pilotforsøget har jeg en række forbedringer, hvis projektet skal udføres fuldstændigt:

Først og fremmest har jeg lavet mit forskningsdesign kvalitativt. Dette vil sige, at jeg ikke har lavet en generalisering, men analyseret enkelte tilfælde. Selve pilotprojektet fungerede, da jeg som sagt fik lignende resultater som tidligere forskning. Informanternes individuelle variabler som socioøkonomiske faktorer skal tjekkes, inden metoden udføres. Dette vil påvirke projektets resultater, da jeg sammenligner mellem to grupperinger, som har to forskellige synspunkter. Udover har jeg også lavet en usystematisk udvælgelse af informanterne, hvilket har påvirket pilotforsøgets resultater. Herunder har jeg også aktivt valgt mine artefakter til pilotforsøget, der også betyder inddragelse af subjektivitet.

Dernæst skal interviewe fra [F1] ikke inkluderes. Det giver ikke nogen anderledes resultater udover forvirring, fordi det er semi-struktureret. Metoden er mere opsat, hvilket gør det mindre troværdigt og validt.

Mit projekt også kunne testes kvantitativ ved hypoteser, som kan blive testet. Heraf kan jeg undersøge bredere målgrupper og opnå større validitet. Som forslag kunne jeg bruge den samme hypoteser som i dette projekt, som er placeret i afsnit 2.

Sidstnævnt har jeg ved udvalgte internetmemes svært ved retorisk af aflæse informanterne. Latter er ikke altid lig med, det er sjovt, hvilket kan være misvisende. Latter er også f.eks. tegn på anspændthed, hvis man ikke forstår internetmemet.

Her kunne der i videre analyse af informanterne undersøge retorik, kontekst og verbalisering. Retorisk vil det være spændende at se på, latters betydning i den konkrete sammenhæng, og hvordan det skal fortolkes.

Konteksten afhænger både af, hvad formålet med projektet er, og hvilke informanter, der er udvalgt.

Verbalisering på den front kan også afkodes forskelligt, da jeg ikke er sikker på, at informanten ubevidst udelukker ytringer eller fortolkninger i forhold til at tænke højt.

Hermed kan mit forskerprojekt påvise, hvordan humor kan bruges i internetmemes. Det vil give en bredere forståelse for, hvordan modtageren henvender sig til en afsender i forhold til diskurs. Projektet kan til dels vise en grupperings humoristiske sans, og på samme tid afbillede, hvordan internetmemet kan sprede sig, så det bliver genkendeligt.

## Tak

Jeg vil først sige tak til min forskerkontakt, Tine Thode Hougaard, Ph.D. i sprog og interaktion i sociale medier og lektor ved Aarhus Universitet, Institut for Kommunikation og Kultur - Nordisk Sprog og Litteratur. Særlig tak for vejledning, materialer og gode råd. Desuden vil jeg sige tak til Peter Ruby Schmidt og Dorte Lind Damkjær, begge lektorer på Vejle Teknisk Gymnasium for koordination, sparring og formalia. Særligt tak til Asger Lodal for nyttig feedback og motivation gennem mit projekt.

Til sidst vil jeg også sige tak til de informanter, der medvirkede i mit pilotforsøg.

## Litteratur

Attardo, S., & Raskins, V. (1991). Script theory revis(it)ed: joke similarity and joke representation model. *HUMOR, the International Journal of Humor Research, Mouton de Gruyter*, 4-3/4, 293-348.

- Bengtsson, M., & Hoff-Clausen, E. (2020). Tænehøjt-læsning. *Retorik og metode*. <https://forskning.ruc.dk/da/publications/t%C3%A6nkeh%C3%B8jt-1%C3%A6sning>
- Bichetti et. al. (2021). Funny but aversive: A large-scale survey of the emotional response to Covid-19 humor in the Italian population during the lockdown. *Lingua*.
- Bois, I. D. (2021). Covid-19 Humor across generations and sexes presented at the IPRA 2021 in Winterthu. [https://www.researchgate.net/publication/352790548\\_Covid-19\\_Humor\\_across\\_generations\\_and\\_sexes\\_presented\\_at\\_the\\_IPRA\\_2021\\_in\\_Winterthur](https://www.researchgate.net/publication/352790548_Covid-19_Humor_across_generations_and_sexes_presented_at_the_IPRA_2021_in_Winterthur)
- Borenstein et. al. (2009). Criticisms of Meta-Analysis. *Introduction to Meta-Analysis*.
- Börzsei, L. (2013, Februar). Makes a Meme Instead: A Concise History of Internetmemes. [https://www.academia.edu/3649116/Makes\\_a\\_Meme\\_Instead\\_A\\_Concise\\_History\\_of\\_Internet\\_Memes](https://www.academia.edu/3649116/Makes_a_Meme_Instead_A_Concise_History_of_Internet_Memes)
- Condit, Celeste Michelle (1989). The Rhetorical Limits of Polysemy. *Critical Studies in Mass Communication*, 6(2): 103-122.
- Couture, E. (2019). Memes and Metamodernism: An Analysis of a Medium. [https://cedar.wvu.edu/wwu\\_honors/110/](https://cedar.wvu.edu/wwu_honors/110/)
- Feng et al. (2020). Does the Relation Between Humor Styles and Subjective Well-Being Vary Across Culture and Age? A Meta-Analysis. *Frontiers in Psychology*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7536505/>
- Hougaard, T. T. (2018). Idiommer på sociale medier: internetmemes eller 'idiomemes'. In *Fraseologi - genveje og omveje* (pp. 85-89). Aarhus Universitet.
- Hougaard et. al. (2018). *Sprog i sociale medier* (1. udgave ed.). Dansk lærernes Forlag.
- Højberg, Henriette (2013). "Hermeneutik - forståelse og fortolkning i samfundsvidenskaberne". I: Lars Fuglsang et al. (red.), *Videnskabsteori i samfundsvidenskaberne på tværs af fagkulturer og paradigmer* (3. udg). Frederiksberg: Samfundslitteratur: 289-324.
- Johann, M., & Bülow, L. (2019). One Does Not Simply Create a Meme. *International Journal of Communication* 13.
- Kjerkegaard, S. (2017). *Humor*. Tænkepauser - AU.
- Kuiper et. al. (2004). Humor is not always the best medicine: specific components of sense of humor and psychological well-being. *Humor Int.*, 17, 135-168. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/humr.2004.002/html>

- Li, S. (2019). Intertextuality as a strategy of glocalization: A comparative study of Nike's and Adidas's 2008 advertising campaigns in China. *Semiotica* 2019. <https://core.ac.uk/reader/226756260>
- Martin et. al. (2003). Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: development of the humor styles questionnaire. 37, 48-75.
- Meyer, J. C. (2000, August 1). Humor as a Double-Edge Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication Theory*, 10(3), 310-331. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2000.tb00194.x>
- Nezlek et. al. (2020). Relationships between everyday use of humor and daily experience. *HUMOR* 1.
- Oaks, D. D. (1994). Creating structural ambiguities in humor: getting English grammar to cooperate. *HUMOR, the International Journal of Humor Research*, Mouton de Gruyter, 7-4, 377-401.
- Robertson, R. (1992). *Globalization: Social Theory and Global Culture*. SAGE.
- Rutter, J. (1997). *Stand-Up as Interaction: Performance and Audience in Comedy Venues (kap. 2)*. University of Salford.
- Shifman, L. (2007). Humor in the Age of Digital Reproduction: Continuity and Change in Internet-Based Comic Texts. *International Journal of Communication* 1.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. The MIT Press. [https://books.google.dk/books?hl=en&lr=&id=cZI9AQAAOBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=limor+shifman+memes&ots=I7i6vFzHbg&sig=AbjkacPR3CmLbVlrlX3qcAxCGJU&redir\\_esc=y#v=onepage&q=limor%20shifman%20memes&f=false](https://books.google.dk/books?hl=en&lr=&id=cZI9AQAAOBAJ&oi=fnd&pg=PP8&dq=limor+shifman+memes&ots=I7i6vFzHbg&sig=AbjkacPR3CmLbVlrlX3qcAxCGJU&redir_esc=y#v=onepage&q=limor%20shifman%20memes&f=false)
- Shifman, L. (2014, December). The Cultural Logic of Photo-Based Meme Genres. *Journal of visual culture*, 13, 342. 10.1177/1470412914546577
- Stine-Morrow, E. A. L. (n.d.). *Psychology and Aging*.

## Bilag

### Bilag 1 - Databehandling<sup>9</sup>

Meme nr.	Testperson 1	Testperson 2	Testperson 3	Testperson 4	Testperson 5	Testperson 6	Testperson 7	Testperson 8
1	Ingen reaktion Identifikation	Lidt smil		Genkender				
2	Grin Genkender skabelon Identifikation	Genkender ikke meme	Ingen reaktion	Genkender skabelon	Smil Identifikation	Ingen reaktion Genkender skabelon		Genkender skabelon
3	Lidt sjovt Forstår						Smil	
4	Genkender ikke skabelon	Genkender ikke meme		Genkender skabelon "Lala sjovt"	Frøys	Genkender skabelon	Genkender skabelon	"Den er ikke sjov" Smil
5	Grin Genkender skabelon	Genkender skabelon				Smil		
6	Grin Genkender ikke skabelon	Genkender ikke meme	Lidt smil	Genkender skabelon Smil		Genkender ikke skabelon	"Klassisk"	
7	Genkender ikke meme	Genkender ikke meme		Genkender skabelon Smil	Smil Inkongruens		Genkender skabelon	
8	Forstår ikke	Forstår ikke	Forstår	"Set ofte"			"Det er sådan, det er"	Forstår ikke
9	Identifikation	Smil Identifikation		Smil				Smil
10	Lidt grin Identifikation Ikke "rigtig sjov"		Identifikation Smil			Genkender ikke skabelon	Genkender skabelon	
11	Forstår engelsk intertekstualitet			Ingen reaktion		Genkender ikke skabelon	Genkender skabelon	
12	Identifikation Genkender skabelon	Lidt grin Genkender ikke						
13	Grin Genkender skabelon Langsom reaktion	Ingen reaktion Identifikation Genkender skabelon	Genkender skabelon	"Personen gør ikke det store"		Sjov "Modsiges"	Smil Genkender skabelon	Genkender skabelon
14		Identifikation	Genkender skabelon	Genkender skabelon		Sjovt		
15				Genkender skabelon Forstår ikke			Forstår Genkender skabelon	
16			"Hvad kan man ellers bruge tiden på?"		Identifikation			
17						Genkender ikke skabelon	Genkender skabelon	
18								
19								
20							En lille anekdote	
21							Genkender skabelon	Sjov Langsom reaktion
22								
23	Lidt grin					Ingen reaktion		
24	Forstår ikke engelsk intertekstualitet						Genkender skabelon	
25	Grin Forstår ikke							
26								
27								
28	Lidt grin						Genkender skabelon	
29							Genkender skabelon	
30								

<sup>9</sup> Testpersoner – blå: 60-63 år

Testpersoner – rød: 25-29 år

Grøn markering: Sjovt

Rød markering: Ikke sjovt



## Bilag 2 – Brugte internetmemes<sup>10</sup>

Når man ikke kan huske om man slukkede ovnen inden man tog hjemmefra



Ingen:  
9-årige mig der bager med min mor:



Dine naboer, når du beslutter dig for at slappe af i **haven**



TV2 ØSTJYLLAND\*

Vejret der går fra solskin til regn:



Mig der prøver at forstå hvornår man burde blive testet



Når man får håndspnit på et sår:



Mig: min arm klør lidt

Netdoktor:



Ikke nogen:  
Det danske militær



Mig der lugter til mine hænder efter jeg har taget håndspnit på for at lugte hvor slem den er



<sup>10</sup> Nummerering af internetmeme fra øverst venstre til højre

Mig der prøver at huske hvilken dag det er



Mig: \*har mundbind på\*

Min ansigtsgodkendelse på telefonen:



Når nogen spørg mig om vej i den by jeg altid har boet i



Mig: "Ej, jeg hader bare at være i centrum"

Også mig på min fødselsdag:



Hey mor, prøv at se den her meme

Mor:



Mit barn i fremtiden: \*bliver født d. 11 marts\*

Mig:



Når man steger bacon og fedtet springer op og rammer ens arm:



Når man sætter sig i friørstolen og ens næse begynder at klø:



Hvordan går det med sommerformen?

Mig:



**Madpakke i folkeskolen rangliste**

<b>Gode niveau</b>	50 HÅNDTAVLER 50 HÅNDTAVLER		
<b>Højt niveau</b>	*rester fra aftensmaden*		
<b>Middel niveau</b>			
<b>Skraldespands Niveau</b>			

Får italienerne vaccinen sådan her eller sådan her?



**Nævn en mere elendig duo  
Jeg venter...**



Ingen:

Danskernes fryser så snart vejret rammer 20 grader:



Når mor spørg om du ikke lige bærer varerne ind fra bilen



Når du prøver at hive hotel dynen ud efter den er blevet redt



Mig til zoom-undervisning der slår mit webcam fra og indstiller mit navn til "Reconnecting..."



Mig der lytter til de samme 8 sange hver dag



**Folketingsmedlemmer, når  
de står op om morgenen:**



Når man endelig er færdig med den opgave der har ødelagt dit liv de sidste 2 uger

