

## MEMES – UMA LINGUAGEM LÚDICA

*Evelyn Coutinho Rother Candido* (UEMS)

[evelynrocan17@gmail.com](mailto:evelynrocan17@gmail.com)

*Nataniel dos Santos Gomes* (UEMS)

[natanielgomes@uol.com.br](mailto:natanielgomes@uol.com.br)

### RESUMO

Este trabalho pretende mostrar como a evolução da internet trouxe inovações nas formas de comunicação. As formas de se fazer humor também passaram por transformações e surgiram assim os chamados *memes*, definida como “unidade de transmissão cultural ou uma unidade de imitação”. (DAWKINS, 2007, *apud* Souza, 2013, p. 128). Podemos encontrá-los em diversas manifestações virtuais, sendo propagados nas redes sociais. Criados com o intuito de imitar situações do cotidiano, como trabalho, escola, família ou fatos marcantes que tiveram repercussão na mídia, nas músicas, nos vídeos e até nas fotos de artistas. Retratos de maneira cômica, são uma espécie de brincadeira que por meio da repetição acabam se espalhando. Essa nova forma de expressão vem ganhando cada vez mais adeptos, numa linguagem simbólica, representativa e divertida. Para delimitarmos nossa pesquisa, procuramos nos ater às *rage faces*, que nada mais são do que rostos (face) que estampam características peculiares, intensificando as ideias numa linguagem visual e textual. Para discorrermos sobre esse tema, teremos como base os princípios da semiótica que é considerada uma ciência dos signos, que trabalha com sistemas de significação.

**Palavra-chave:** *Memes*. Linguagem. Internet.

### 1. Introdução

Neste trabalho pretendemos discorrer brevemente sobre os *memes* numa abordagem simples, tendo como base a semiótica. Para isso, primeiramente vamos conceituá-lo e em seguida exemplificaremos contrapondo alguns aspectos inerentes à linguagem utilizada nos *memes*, com a linguagem e aspectos das histórias em quadrinhos.

É comum se ouvir ou ler que Charles Darwin teria sugerido que o homem descende do macaco. Ou que a evolução natural dita que o mais forte sempre sobrevive. Darwin pesquisou por anos modificações anatómicas hereditárias em certas espécies, como o formato do bico, patas, enfim, sua estrutura, procurando associar tais modificações com as alterações no ambiente de cada ser. A partir dessa noção, concluiu que seres semelhantes originavam-se de um mesmo ancestral. Assim, a partir de características variáveis transmissíveis aos descendentes, evoluíram as espécies, de acordo com a mudança no ambiente. (BONORINO, 2015)

Dawkins (1976) propõe também exemplos da universalidade da evolução. O autor trouxe uma melhor tradução da evolução, expondo a importância vital da capacidade de replicação. Se um gene, uma sequência de DNA que codifica para uma informação, consegue se replicar, esta é a unidade sobre a qual atua a seleção natural. Essa reprodução constitui na replicação da unidade de informação cultural de pessoa para pessoa. (SOUZA, 2013)

Essa unidade de replicação foi por ele nomeada de *meme*. Surgiu assim, pela primeira vez o termo, embora num contexto diferente do qual abordaremos neste trabalho.

Não se sabe exatamente quando foi a primeira vez que o termo *meme* apareceu na internet, mas em 1998, Joshua Schacter fez um site chamado *Memepool*. Este site era na verdade, um agregador de *links* virais da internet. (RIBEIRO, 2012). Vale ressaltar que o termo "virais" é utilizado na internet para designar os conteúdos que são divulgados por muitas pessoas e que acabam ganhando uma certa repercussão.

No início do ano 2000, o termo ganhou uma maior repercussão num festival realizado por um centro de pesquisas sobre virais na internet, o *Contagious Media*. O termo foi popularizado entre os participantes, que passaram a utilizar *meme* para se referir a tudo que é espalhado na rede. (ARAÚJO, 2013)

Assim, para iniciarmos nosso estudo sobre *memes*, consideremos a seguinte afirmação de Santaella (1983)

...não apenas a vida é uma espécie de linguagem, mas também todos os sistemas e formas de linguagem tendem a se comportar como sistemas vivos, ou seja, eles reproduzem, se readaptam, se transformam e se regeneram como as coisas vivas. (SANTAELLA, 1983, p. 2)

## 2. O que são “memes” afinal?

Segundo o *Dicionário da Língua Portuguesa*<sup>5</sup> (2003), *meme* significa:

me.me. [ˈmɛm(ə)]

---

<sup>5</sup> O termo “meme” não aparece na maioria dos dicionários, sendo encontrado apenas em alguns dicionários da internet. *Dicionário da Língua Portuguesa com Acordo Ortográfico*: Porto Editora, 2003-2015. Disponível em: <<http://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/memes>>.

nome masculino

1. unidade mínima da memória humana (análoga ao gene, na genética) que contém informação que se multiplica entre cérebros ou entre locais onde a informação é armazenada;

2. na internet, texto, vídeo ou ideia de caráter humorístico que é copiado e se espalha rapidamente, geralmente com ligeiras alterações em relação à versão original. Do grego mímesis, "imitação", pelo inglês (mi)meme, "idem", termo criado por R. Dawkins no seu livro *O Gene Egoísta* (1976).

Partindo da origem grega, *meme* significa *imitação*. Mas imita o quê afinal? De acordo com Dawkins, ele fez uma analogia ao gene, pois o gene é um transmissor de informações responsável pelas características hereditárias. O *meme* por sua vez, é um transmissor de informações, mas informações culturais, imitadas (replicadas) e passadas de pessoa para pessoa.

Um *meme* é em resumo, qualquer conceito propagado através da internet, independentemente da forma, podendo ser, por exemplo, uma imagem, um vídeo, um áudio ou até mesmo uma palavra ou uma frase.

Com o expressivo aumento no uso da internet, principalmente em redes sociais e *blogs*, a disseminação dos *memes* ganhou força e muitos adeptos. Atualmente são utilizados também em publicidades.

*Meme* é uma pequena informação transmitida de cérebro em cérebro, que vai se propagando. Essas informações são geralmente algum fato do cotidiano. O objetivo dessa transmissão é a identificação com esses fatos ou então satirizar algum fato ou ideia. Comparado aos genes na sua dinâmica, se divide, se multiplica, se transforma, propagando-se.

O *meme* é uma expressão cultural típica da cibercultura. Sua criação se dá de forma colaborativa e seu crescimento é espontâneo. Por isso mesmo, eles costumam surgir em redes sociais.

Uma das principais fontes é o 4chan, um fórum de imagens com cerca de 13 milhões de visitantes mensais, conhecido por permitir postagens anônimas de qualquer tipo de imagem. A grande maioria dos *memes* mais conhecidos costumam ter sua origem em postagens desse site, normalmente começando como uma "piada interna" e se espalhando pela internet sem que se consiga precisar como ou o por quê. (LUIZ, 2012, p. 3-4).

### 3. Tipos de memes

Os *memes* podem surgir das mais variadas formas, desde um fato marcante até mesmo uma simples fotografia de um artista conhecido. A ideia trazida por eles é facilmente compreendida por aqueles que estão inseridos no ambiente comunicacional dos meios digitais (FONTANELLA, 2009, p. 3, *apud* HORTA, 2015, p. 15). Além dos memes, como exemplos de manifestações que são parte dessa cultura, podemos citar paródias audiovisuais (*spoofs*); imagens grotescas enviadas por e-mail; edições de vídeos a partir de trechos de áudio extraídos de peças das mídias de massa (funks); fotomontagens; páginas de personagens ou perfis não oficiais de celebridades, nos quais elas são “emuladas de forma caricatural” (*fakes*); socioletos, *gifs* e foto-legendas. (FONTANELLA, 2009, p. 3, *apud* HORTA, 2015, p. 15)

Podem ser tidos como virais, como aquelas músicas que se tornam um *hit*<sup>6</sup>, por exemplo, canções que por muito se repetir acabam fixando em nossas mentes, mesmo que não apreciemos a letra ou o ritmo.

Algumas expressões, ou até mesmo jargões, podem ser considerados um exemplo de *meme*. Uma forma de expressão relacionada aos quadrinhos são as *rage comics*. O termo significa algo como “quadrinhos irritados”, mas esse nome não deve ser entendido de forma literal, já que é derivado de *rageguy* (“sujeito irritado”), um *meme* da internet que também deu origem ao termo *rage faces* (“rostos irritados”). (LUIZ, 2012, p. 1)

Neste trabalho, restringimos nossa pesquisa nas *rage comics*, que são tirinhas parecidas com os quadrinhos, mas que utiliza as chamadas *rage faces*, um tipo específico de *meme* que vem ganhando espaço e conquistando um público cada vez maior de internautas.

---

<sup>6</sup> hit (*rit*) (*ingl sm* O que está na moda, que faz sucesso: *sua música foi um dos hits do verão passado.* (Moderno Dicionário Português Michaelis, 2009)



Fonte: <<http://www.habbid.com.br/forum/tirinhas-tirinhas-memes-para-alegrar-a-sua-tarde-tirinhas/604670/id/page/3>>. Acesso em: 30-10-2015.

#### 4. *Rage comics x histórias em quadrinhos*

Embora tenham alguns traços em comum, como seu aspecto lúdico, sua linguagem simples, elas se diferenciam em outros aspectos. Ao contrário das histórias em quadrinhos, as *rage comics* não tem um autor conhecido, ou seja, seus criadores não são conhecidos ou divulgados, pois esta é a ideia, trata-se de uma filosofia de criação coletiva na internet. (LUIZ, 2012, p. 7)

Outro ponto que as diferenciam são seus personagens que sofrem um certo tipo de mutação. Essa mutação consiste no fato de que um mesmo personagem pode apresentar diferentes *rage faces* numa mesma tirinha.

Luiz (2012) explica em seu artigo:

Em alguns casos, dois ou mais personagens diferentes podem “compartilhar” a mesma *rage face*. Isso costuma acontecer quando ambos demonstram a mesma reação a algum acontecimento da história. Quando isso ocorre, a opção mais comumente utilizada para diferenciá-los é acrescentar um detalhe visual, como cabelo (muito comum para indicar personagens femininas), óculos ou bigode. (LUIZ, 2012, p. 7)

Nas referidas tirinhas, não existe os balões de conversa que marcam acentuadamente o sentido nas histórias em quadrinhos, como o balão de fala, pensamento, sussurro, entre outros. O sentido é expresso de outras formas que detalharemos mais à frente.

Ainda com relação às diferenças, podemos citar a simplicidade dos desenhos, que além de poderem ser facilmente reproduzidos na internet, podem ser criadas tirinhas através de sites específicos a partir de modelos predefinidos, conhecidos como *Rage makers*.

Hoje é possível encontrar diversos sites desse tipo, como o site <[www.ragemaker.com](http://www.ragemaker.com)> e o <[www.memebase.cheezburger.com](http://www.memebase.cheezburger.com)>. Ao acessar esse tipo de site, qualquer pessoa poderá facilmente criar a sua própria tirinha como também compartilhar onde e quando desejar.

## 5. *Rage faces*

As *rage faces* são rostos, ou faces, que expressam raiva, ou em alguns casos expressam características de humor ou um estado de espírito.

Diferentes dos virais, elas se modificam constantemente, fazendo com que sobrevivam por um maior tempo.

Podemos classificá-las como um grupo de personagens, porém com características bem peculiares. Esses personagens possuem um caráter mutante, no sentido de que um mesmo personagem pode aparecer no início de uma história com um rosto (face) e no final, este mesmo personagem aparece com um outro rosto (face), significando seu estado emocional, e não outro personagem.

Os desenhos são bastante simples, podendo ser desenhados facilmente, utilizando até mesmo o mais básico programa (*software*) de desenhos. O intuito não é a arte, mas a história, ou seja, a situação que ele comunica, situação essa geralmente de frustração, perda, dano, sempre com um fundo de comicidade.

As *rage faces* aparecem geralmente nas *rage comics* em forma de tirinhas curtas e de fácil construção e entendimento. Retratam geralmente situações comuns do dia a dia de forma cômica ou satírica.

A imagem a seguir traz alguns exemplos de *rage faces*, porém existem muitas outras, podendo ainda ser criadas outras, conforme a necessidade.



Fonte <<http://www.mundodastribos.com/sites-para-criar-memes-para-facebook.html>>. Acesso em: 30-10-2015.

## 6. A linguagem dos memes

Para um melhor entendimento dessa manifestação da linguagem, devemos considerar alguns aspectos da língua(gem).

Desde os primeiros estudos linguísticos, de acordo com Saussure (1979), vemos que a língua não é individual, e que ela só se completa a partir da coletividade, ela a considera uma instituição social. A fala, por outro lado, é considerada um instrumento de execução individual da linguagem, cuja função é expressar o pensamento pessoal, e por isso é heterogênea e multifacetada.

No caso dos *memes*, observamos uma comunidade integrada geralmente por jovens e adultos que expressam situações do cotidiano de maneira cômica, utilizando a internet, ou seja, essas novas formas de linguagem são produzidas e propagadas no ciberespaço, podendo se expandir para outros espaços e até mesmo outros grupos.

Coelho et al. (2010, p. 104) fala exatamente sobre essa questão ao pontuar:

O nível de *consciência social* é portanto, uma propriedade importante da mudança linguística que deve ser determinada diretamente. Em geral, a mudança linguística se inicia em um determinado grupo social – associada a um

determinado valor social – e, gradativamente, se expande para outros grupos até se completar. (COELHO et al. 2010, p. 104)

Essa comunidade de fala acaba produzindo novos termos que acabam por serem incorporados em outras comunidades. Um exemplo interessante, se refere a um meme chamado Troll.

O Troll é um personagem que tem como principal característica, provocar frustração em outro, enganar, causar irritação. Daí surgiu o termo “trolar”. Hoje já é comum em determinados grupos, ouvirmos que “fulano vai trolar alguém”, ou “isso é trolagem”, ou “ele está me trolando”.

Com o uso massivo da internet, os costumes, as relações sociais, todo um contexto social sofreu modificações, influências de um mundo cada vez mais digital, mais interativo também.

A linguagem dos *memes* tem um caráter em parte simbólico, em parte textual, ambos significativos, pois por meio deles podemos compreender esta noção.

O caráter simbólico advém dos próprios “personagens”, que não são fixos, mas têm o poder, ou a habilidade de se alterarem de acordo com o fato, ou seja, de acordo com seu estado emocional.

Mizan (2015), com relação às imagens, observa:

A sociedade moderna parece que está invadida pelo poder da imagem uma vez que a nossa sociedade produz e consome imagens como nunca antes. Vivemos em um período que é mais visual do que linguístico, pois a Mídia e principalmente a Nova Mídia promove a representação e a expressão visual como forma de comunicação. (MIZAN, 2015, p. 271)

Segundo Santaella e Noth (*apud* MIZAN, 2015, p. 260), “as imagens têm sido expressões da cultura humana desde as pinturas pré-históricas das cavernas, milênios antes do aparecimento da palavra pela escritura”. Dessa forma, podemos constatar que as imagens fazem parte da nossa linguagem há muito tempo, houveram apenas algumas mudanças ou reestruturações no caso do advento da internet e mídias sociais.

De acordo com Santaella (1983, p. 2), somos leitores e produtores de uma linguagem pluralizada, cheia de cores, formas, imagens, sons, enfim, segundo a autora, “seres simbólicos, isto é, seres de linguagem”. (SANTAELLA, 1983, p. 2)

Na tentativa de conceituar a linguagem e ainda considerando os fenômenos de comunicação e linguagem, Santaella (1983, p. 2) afirma:



Assim, que passemos aqui para a observação mais cuidadosa da extensão que um conceito lato de linguagem pode cobrir. Considerando-se que todo fenômeno de cultura só funciona culturalmente porque é também um fenômeno de comunicação, e considerando-se que esses fenômenos só comunicam porque se estruturam como linguagem, pode-se concluir que todo e qualquer fato cultural, toda e qualquer atividade ou prática social constituem-se como práticas significantes, isto é, práticas de produção de linguagem e de sentido. (SANTAELLA, 1983, p. 2)

## 7. Conclusão

*Meme* é uma pequena informação transmitida. Apesar de que seu significado seja imitação, ele não se estringe à tal. A transmissão, ou “repliação” dos memes é na verdade, mais que uma simples transmissão cérebro a cérebro. É uma forma de expressar algo, de explicitar fatos que nos cerca, além de caracterizar um novo modo de expressão.

Embora sempre nos referirmos à internet já que esta seria o berço dessa linguagem por assim dizer, a linguagem dos *memes* não se restringe a este ambiente, pois como toda linguagem, ela não é bitolada nem restrita. Como vimos no decorrer deste trabalho, ela já tem se expandido e até criados novos termos que são utilizados no mundo real. Digo real, em oposição ao virtual, se considerarmos a internet como um mundo virtual, o que de fato não é integralmente.

Assim, se o meme é uma linguagem, é também uma forma de pensamento, uma forma de compreensão do mundo, de maneira lúdica, possui caráter de divertimento, é uma atividade divertida e prazerosa.

Como toda linguagem os *memes* apresentam uma certa regularidade em sua formação ainda que o seu intuito seja o de recriar, reproduzir, expandindo suas ideologias. Essas regularidades estão no aspecto de sua construção propriamente dita, onde a repetição é o fator chave.

Neste breve estudo, observamos que os *memes* são produzidos a partir de fatos ou situações do cotidiano, em alguns casos são específicos de um certo grupo, como o de estudantes, esporte, cinema, enfim, dos mais variados meios. Assim, a intertextualidade, ou seja, outros textos ou acontecimentos vão contribuir fortemente na produção de sentido.

No caso das *rage faces*, constatamos suas especificidades, como no fato que possui um caráter de mutação dos personagens, podendo apresentar diferentes faces dentro de uma mesma tirinha, ou *rage comics*, como são chamadas. Temos ainda o fato de que essas tirinhas, geralmen-



SOUZA, C. F. *Memes*: formações discursivas que ecoam no ciberespaço. 2013. Disponível em:

<<http://www.essentiaeditora.iff.edu.br/index.php/vertices/article/view/2684>>. Acesso em: 19-11-2015.

TAKAKI, N. H.; MACIEL, R. F. *Letramentos em terra de Paulo Freire*. Campinas: Pontes, 2015.