

O MEME NA PERSPECTIVA DOS JOGOS DE LINGUAGEM E DOS ESTUDOS DO HUMOR

Hellen Carla dos Santos Cesário¹

João Claudio Arendt²

RESUMO: Este trabalho objetiva analisar a construção do humor em memes, pretensão que se justifica pelo fato de que, nos últimos anos, a internet revolucionou a forma como nos comunicamos e impulsionou o surgimento de um novo tipo de linguagem. Utilizando os serviços da *web* em redes sociais, como Facebook, Instagram, Twitter e *sites* projetados para compartilhamento de informações e outros conteúdos, entre eles os humorísticos, os textos podem se espalhar rapidamente. Uma das formas de humor mais populares na internet são os memes, termo empregado para descrever um gênero textual que se utiliza da linguagem multimodal (palavra, imagem, vídeo e personagens). Faz parte da metodologia deste estudo a análise de três memes extraídos de redes sociais, com a seguinte base teórica: jogos de linguagem (WITTGENSTEIN, 1999); estudos do humor (PROPP, 1992; LINS; OLIVEIRA 2019a; 2019b); gêneros textuais (BAKHTIN [1979] 2002; 2003); e hipertexto (MARCUSCHI, 2001). Dadas as características do meme, de ser um gênero de grande potencial de circulação e significação, ele pode ser um poderoso aliado na formação de leitores críticos nos mais variados níveis de aprendizagem escolar.

Palavras-chave: Humor. Jogos de Linguagem. Memes.

THE MEME FROM THE PERSPECTIVE OF LANGUAGE GAMES AND HUMOR STUDIES

ABSTRACT: This work aims to analyze the construction of humor in memes, a claim that is justified given that, in recent years, the internet has revolutionized the way we communicate and has driven the emergence of a new type of language. Using web services on social networks such as Facebook, Instagram, Twitter and sites designed for sharing information and other content, including humorous ones, texts can spread quickly. One of the most popular forms of humor on the internet are memes, a term used to describe a textual genre that uses multimodal language (image, video and characters). Part of the methodology of this study is the analysis of four memes extracted from social networks, with the following theoretical basis: language games (WITTGENSTEIN, 1999), humor studies (PROPP, 1992;

¹ Mestranda em Estudos Literários na Universidade Federal do Espírito Santo. Bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Espírito Santo (FAPES). E-mail: hellen-css@hotmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0009-0001-4482-4453>

² Doutor em Letras pela PUC-RS, com estágio Pós-doutoral na Universidade Livre de Berlim. Docente do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Espírito Santo – UFES. E-mail: joaoarendt@gmail.com. Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1155-4968>

LINS; OLIVEIRA 2019a; 2019b), textual genres (BAKHTIN, [1979] 2002; 2003) and hypertextual (MARCUSCHI, 2001). Given the characteristics of the meme, of being a genre with great potential for circulation and meaning, it can be a powerful ally in the formation of critical readers at the most varied levels of school learning.

Keywords: Humor. Language Games. Memes.

Introdução

Com meu escrito não pretendo poupar aos outros o pensar.
Porém, se for possível, incitar alguém aos próprios pensamentos.
Ludwig Wittgenstein

Firmamos o interesse em estudar o gênero textual meme no fato de que, nas últimas décadas, a internet revolucionou a forma como nos comunicamos e produziu novas formas de linguagem. Utilizando redes sociais na *web* como Facebook, Instagram e Twitter, bem como sites de compartilhamento de informações e de outros conteúdos, entre eles os de natureza humorística, os usuários podem publicar textos e interagir com pessoas de maneira *online* e sem as barreiras impostas pela distância e pelo tempo.

Nessa perspectiva, uma das formas mais populares de humor na atualidade são os memes de internet. Do ponto de vista conceitual, a palavra meme é usada para descrever um gênero textual híbrido que se utiliza da linguagem multimodal (como palavra, imagem e vídeo) e de outros recursos, para promover o humor no ambiente da internet. Memes configuram um contexto linguístico com sistemas simbólicos, intertextualidade e jogos de linguagem sobre os quais o humor se constrói.

Com base nos estudos do humor e dos jogos de linguagem, objetivamos investigar o gênero meme, com vistas a explicitar alguns dos seus mecanismos que propiciam o riso. Na base bibliográfica, consideramos importantes os trabalhos de Wittgenstein ([1953] 1999), Bakhtin ([1979] 2002, 2003), Propp (1992), Marcuschi (2001), Oliveira (2008), Lins e Oliveira (2019a; 2019b), entre outros. Para a análise de *corpus*, selecionamos três memes extraídos de ambientes de circulação digital, como redes sociais e aplicativos de mensagens. O artigo divide-se em seções que tratam dos gêneros do humor e dos jogos de linguagem, dos gêneros hipertextuais e do ambiente digital, culminando com a análise dos memes propriamente ditos.

Os jogos de linguagem

Na obra *Investigações filosóficas* ([1953] 1999), Ludwig Wittgenstein, ao comparar a linguagem ao xadrez, utiliza o termo “jogo”, observando as palavras como peças de um tabuleiro, e a escolha de cada uma delas como sendo uma jogada, um lance a ser executado (FERRARO, 2021). Ou seja, a linguagem possibilita ao falante “lances de jogo”, jogadas criativas, e isso ultrapassaria a noção de linguagem como mecanismo ou sistema. Na sua teoria, o autor aponta uma espécie de dissolução da lógica da linguagem, compreendendo que ela possui múltiplos significados e, mesmo assim, é possível identificar a lógica interna de cada jogo.

Conforme Wittgenstein, a subjetividade linguística colabora para que o significado não seja mais estabelecido pela forma como é proposto conceitualmente, mas, sim, pelo uso que se faz das palavras, dos significantes, no interior de determinado contexto: “Chamarei de ‘jogo de linguagem’ também a totalidade formada pela linguagem e pelas atividades com as quais ela vem entrelaçada” (WITTGENSTEIN, [1953] 1999, p. 19). Assim, em múltiplos contextos, a maneira como as palavras passam a ser empregadas torna possível uma série de distintas conotações (WITTGENSTEIN, [1953] 1999, p. 19).

Por constituírem diferentes contextos de ação, os jogos de linguagem remetem à representação de distintas formas de vida, havendo tantos jogos de linguagem quanto formas de vida. Nessa perspectiva da linguagem como atividade, o significado de uma palavra corresponde ao seu lugar, considerando as especificidades do “jogo de linguagem” que a mobilizam. Interessante constar que, para Wittgenstein, os jogos de linguagem também estão presentes na alfabetização das crianças:

Eles [os jogos de linguagem] são mais ou menos semelhantes ao que na linguagem comum chamamos jogos. É por meio desses jogos que a língua materna é ensinada às crianças e aqui eles têm o mesmo carácter divertido dos jogos. Não consideramos, contudo, os jogos de linguagem como partes incompletas de uma linguagem, mas como linguagens completas em si (WITTGENSTEIN, 1958, p. 14).

Ainda na perspectiva do filósofo alemão ([1953] 1999), os jogos de linguagem consistem na ação da linguagem, não cabendo em seus usos indagar sobre os significados das palavras, mas, sim, sobre as funções práticas que elas exercem. Nesse sentido, para D’Oliveira, as palavras

[...] são múltiplas e variadas, constituindo múltiplas linguagens que são verdadeiramente formas de vida. Em outros termos, poder-se ia dizer que o correntemente chamado linguagem é, na verdade um conjunto de “jogos de linguagem”, entre os quais poderiam ser citados seus empregos para indagar, consolar, indignar-se ou descrever (D’OLIVEIRA, 1999, p. 14).

Segundo Wittgenstein ([1953] 1999), conhecendo-se a estrutura interna de duas proposições, pode-se conhecer as relações lógicas que elas mantêm entre si. Por isso, a importância de se considerar a interdisciplinaridade no estudo dos jogos de linguagem, já que a sua produção é feita com base em processos interativos, nos quais não só fenômenos linguísticos, mas, também, fatores de ordem psicológica e social entram em jogo na produção de sentidos.

Na introdução biobibliográfica à obra *Wittgenstein*, da coleção “Os pensadores”, D’Oliveira afirma que

Wittgenstein compara os jogos de linguagem a ferramentas utilizadas pelo operário, que usa o martelo para martelar, o serrote para serrar, e assim por diante. Da mesma, não há, para Wittgenstein, uma única função comum das expressões da linguagem, nem mesmo algo que possa ser considerado como o jogo de linguagem. O que se pode dizer que existe são certas semelhanças, ou, nas palavras do próprio Wittgenstein, certo “ar defamília”, certos parentescos que se combinam, se entrecruzam, se permutam (D’OLIVEIRA, 1999, p. 14).

Assim, segundo D’Oliveira (1999), em Wittgenstein, as funções das palavras agem da mesma maneira que as funções dos objetos na caixa de ferramenta, apesar de serem diferentes. O que chamamos de linguagem é, na verdade, um conjunto de jogos de linguagem que podem ser empregados para indagar, consolar, descrever, indignar-se etc. Não cabe dizer que existe um jogo de linguagem que represente a totalidade da nossa linguagem e, sim, semelhanças de famílias entre os jogos.

Os jogos de linguagem são, portanto, usos intencionais da linguagem, nos quais encontramos, por exemplo, a intenção de produzir o humor. Para Oliveira (2008, p. 21), “é função do leitor descobrir as pistas linguísticas que podem provocar o humor ou a crítica. Caso ele não consiga inferir essas pistas, o texto deixará de ser engraçado e passará a ser um texto comum”, ainda com prejuízo para a interpretação e a construção de sentidos pretendida pelo autor.

Os estudos sobre o humor

O humor é parte essencial da natureza humana e presença constante na vida das pessoas em geral. Por esse motivo, tem sido cada vez mais objeto de estudo de variadas ciências, como a Psicologia, a Sociologia e a Antropologia. Na Linguística, pesquisadores também se empenham em analisar o humor em diferentes textos e em explicar os mecanismos que possibilitam a sua produção (LINS; OLIVEIRA, 2019a, p. 205).

Sobre o riso, o russo Vladímir Propp recorre à definição do teórico e historiador soviético da comédia cinematográfica, R. Iurêniev:

O riso pode ser alegre ou triste, bom e indignado, inteligente e tolo, soberbo e cordial, indulgente e insinuante, depreciativo e tímido, amigável e hostil, irônico e sincero, sarcástico e ingênuo, terno e grosseiro, significativo e gratuito, triunfante e justificativo, despudorado e embaraçado. Pode-se ainda aumentar esta lista: divertido, melancólico, nervoso, histérico, gozador, fisiológico, animalesco. Pode ser até um riso tétrico! (IURÊNIEV, 1964, apud PROPP, 1992, p. 27).

Ainda se debruçando sobre os aspectos do riso, Propp procurou compreender a natureza do cômico, a psicologia do riso e a sua percepção. Como filólogo e etnólogo, o autor resgatou os valores da tradição oral e do folclore na literatura (SCHNAUDERMAN, 1992). Em seu livro *Comicidade e riso*, Propp (1992) destaca que o humor é a capacidade de perceber e criar o cômico, e por essa razão torna-se interessante analisar os mecanismos que motivam o riso. O autor defende que o riso pode ser desencadeado por vários fatores, como, por exemplo, a manifestação de algum defeito oculto ou diferença apresentada por alguma pessoa, seja em seu corpo, seja em seu modo de agir. Isto é, quando há característica ou estranheza que diferencie uma pessoa do meio em que vive, ela está propensa a ser vista como cômica e, conseqüentemente, ser alvo de riso. Porém, deve ser estabelecido em que condições e em que casos esses defeitos serão ou não cômicos (PROPP, 1992).

Propp declara que o humor é a capacidade de perceber e criar o cômico. O autor explana sobre os tipos de riso e afirma que o de zombaria é o mais frequente. Do ponto de vista lógico-formal, pode-se chegar racionalmente à conclusão de que há duas grandes subdivisões de riso ou dois gêneros: um contém a zombaria, o outro, não (PROPP, 1992).

Propp ainda explica que o riso apresenta vários aspectos e categorias, como se vê a seguir:

1. Riso de zombaria: está ligado ao fato de as pessoas rirem do que é ridículo para elas; sobre essa categoria, Propp expõe que “podem ser ridículos o aspecto da pessoa, do seu

rosto, sua silhueta, seus movimentos. Podem ser cômicos os raciocínios em que a pessoa aparenta pouco senso comum” (PROPP, 1992, p.29), reforçando a ideia de que são cômicos os defeitos das pessoas; entretanto, “é evidente que no âmbito de cada cultura nacional diferentes camadas sociais possuirão um sentido diferente de humor e diferentes meios para expressá-lo” (PROPP, 1992, p. 32);

2. Riso de curta duração: é a graça encontrada no que é inesperado. O inesperado faz com que o riso seja de curta duração. Uma situação ou uma piada só causará o riso na primeira vez que surgir, pois, na segunda ou na terceira vez que ocorrer, já não haverá mais graça, ou seja, não existe mais surpresa (PROPP, 1992, p. 179);

3. Riso bom: nessa categoria, o riso bom pode se manifestar de diversas maneiras, sendo acompanhado de uma afetuosa cordialidade. Nesse tipo de riso, as pessoas acham graça de algum defeito do outro, não por zombar dele, e sim por bom grado (PROPP, 1992, p. 153);

4. Riso maldoso: é justamente o oposto do riso bom. Esse riso não está ligado à comicidade, mas à antipatia, porque a desgraça e a infelicidade alheias são seus temas. Dessa forma, o autor defende que, “deste riso em geral, riem as pessoas que não acreditam em nenhum impulso nobre, que veem falsidade e hipocrisia em todo lugar” (PROPP, 1992, p. 161);

5. Riso alegre: esse tipo de riso não tem relação com qualquer defeito humano, já que pode surgir por qualquer motivo. Para Propp (1992, p. 164), dele sabem rir pessoas alegres por natureza, boas, de bem com a vida e dispostas ao engraçado; o alegre, sem causa, é o melhor riso;

6. Riso ritual: Propp define esse tipo de riso como falso, artificial, que merece reprovação, porém, ele já foi visto como obrigatório, da mesma forma que o choro era obrigatório, independente da dor ou não, como o choro das carpideiras nos eventos fúnebres (PROPP, 1992, p. 164);

7. Riso imoderado: é o riso que não consegue ser controlado. Nas estéticas burguesas, ele é classificado entre os mais “baixos”. “É o riso das praças, dos bufões, é o riso das festas e das diversões populares” (PROPP, 1992, p. 166). Esse riso, porém, não zomba, nem satiriza, mas demonstra a satisfação animal do ser.

Para Propp, de forma geral, o riso nasce da observação de alguns defeitos no mundo em que o homem vive e age. Ao rir, o sujeito encontra algo que se contrapõe ao que considera certo dentro de si: “a contradição entre esses dois princípios é a condição fundamental, o alicerce para o nascimento da comicidade e do riso que dela se produz” (PROPP, 1992, p. 174). Ainda consoante o autor, o riso, de maneira geral, ocorre quando as descobertas são

inesperadas; logo, ele só é deflagrado e a piada só é engraçada por conta do seu final inesperado e espirituoso.

Raskin (1985), por sua vez, estabelece o humor como um ato de fala e faz relação com a teoria de Searle (1969) sobre atos de fala (RASKIN, 1985, apud LINS; OLIVEIRA; 2019b, p. 14). De acordo com o autor, é necessário haver três condições para que o humor ocorra: a primeira é a participação de humanos, pois só esses acham graça em alguma situação. e, no caso do humor verbal, é essencial haver um locutor e um ou mais ouvintes; a segunda é a necessidade do estímulo para que o riso ocorra, ou seja, algo engraçado deve ser contado ou mostrado; e a terceira condição para que o ato seja de humor é a experiência, posto que alguns podem entender a fala como cômica, enquanto outros não acham graça nenhuma (SEARLE, 1969, apud LINS; OLIVEIRA, 2019, p. 14). Além dos fatores psicológico e social, que contribuem para que um texto seja humorístico, a circunstância deve ser analisada no contexto (LINS; OLIVEIRA, 2019, p. 14).

Gonçalves e Lins (2019) explicam que a análise do humor não pode se reduzir a uma limitação teórica, uma vez que o engraçado envolve questões linguísticas, cognitivas, culturais, históricas e psicológicas. Pelo fato de o humor ser gerado a partir de contextos interativos, impõe-se a necessidade do estudo interdisciplinar que envolva tanto questões linguísticas, quanto socioculturais e psicológicas (POSSENTI, 2000, apud LINS; OLIVEIRA, 2019b, p. 207).

Oliveira, por sua vez, destaca que, “para compreender qualquer piada, é necessário mover-se de certa forma no texto, ou seja, o leitor tem que decodificar o texto e compreender as ambiguidades, as inferências, os sentidos indiretos, entre outros”. Ainda que com prejuízo para a interpretação e a construção do sentido, é função do leitor descobrir as pistas que podem desencadear o humor ou a crítica. Caso ele não consiga, o texto deixará de ser engraçado e passará a ser um texto comum (OLIVEIRA, 2008, p. 23).

O meme como gênero do humor e a esfera tecnológica

Desde o seu surgimento, o meme é um fenômeno nas redes sociais e se tornou praticamente o gênero mais utilizado para fazer as piadas viralizarem na internet. Apesar de hoje a palavra ser relacionada a humor, o conceito de meme é científico e, segundo o site Museu de Memes, originou-se nas diferentes cronologias de um debate controverso da sociobiologia, na década de 1970. O termo foi utilizado pela primeira vez de forma despretensiosa pelo biólogo evolucionista Richard Dawkins, em 1976, no seu livro *The Selfish Gene* (O gene egoísta). Para esse autor, um meme seria uma “unidade de transmissão cultural”.

De maneira geral, Dawkins define os memes como “ideias que se propagam pela

sociedade (através das redes sociais) e sustentam determinados ritos ou padrões culturais” (MUSEU DE MEMES, online). No fundamento, ele cria o conceito de meme para explicar como podemos utilizar a mesma “fórmula”, que normalmente é usada para explicar a seleção natural em contextos culturais. Dessa forma, se os genes são os responsáveis por propagar nossa herança biológica de geração a geração, os memes, de igual modo, deveriam atender a esses princípios (MUSEU DE MEME, online).

Atualmente, quando a palavra meme é mencionada, não estamos mais pensando em um “replicador cultural” ou em uma “unidade de transmissão de informação”, mas em uma linguagem midiática. E é nessa acepção que esse fenômeno das redes sociais passa a ser considerado por uma série de pesquisadores provindos do campo das humanidades digitais. Os memes passaram a ser compreendidos não mais como um comportamento, mas como um discurso ou como um modo próprio de comunicação (MUSEU DE MEME, online).

Não se sabe ao certo o momento em que o termo “meme” começou a ser utilizado na internet. Araújo (2013) salienta que, por volta dos anos 2000, a palavra ganhou destaque em um evento que discutia acontecimentos virais e assuntos virais na *web*. A partir desse momento, ele passou a ter uma nova base semântica, mais próxima do que temos na atualidade, no sentido de que indica tudo aquilo que se tornou viral na *web*. A base das interações e das relações humanas como sistema de comunicação sempre foi a linguagem, e o ambiente digital veio para viabilizar essa comunicação em diversas camadas, disponibilizando ferramentas que tornam os conteúdos cada vez mais acessíveis para um público que tem exigido materiais mais dinâmicos e informativos (BAKHTIN, 1992).

As diversas modalidades textuais e sua dinamicidade aderem à criação de gêneros característicos do ambiente virtual, como o gif e o meme, especialmente nas redes sociais como o Twitter (ou X). No caso dos memes, chama a atenção o fato de se tratarem de criações dos próprios usuários, que fazem a junção de uma situação que obteve destaque nas mídias. Ele tornou-se memorável e viral com diversas frases cotidianas, que juntas complementam-se e acabam tendo um significado humorístico e/ou irônico. Muito presente nas redes sociais, é voltado, habitualmente, para efeito de humor e, segundo vídeo publicado em seu canal, no YouTube³, a professora Graziela Bardelli, destaca que, por se tratar de um gênero muito popular na internet, o meme geralmente utiliza a linguagem coloquial. Nota-se também sua utilidade para fazer crítica social, política e cultural.

³ Link do canal: <https://youtube.com/@profagrazielabardelli>. Acesso em 08 de fev. 2023.

Os gêneros hipertextuais e o meme

Com o advento da Internet, os gêneros textuais adaptaram-se à esfera virtual, sendo, então, denominados de hipertexto. O termo hipertexto foi fixado por Theodor Holm Nelson, em 1964, para fazer menção a uma escritura eletrônica não-sequencial e não-linear, que se divide e concede ao leitor o acesso a um número quase ilimitado de outros textos a partir de escolhas locais e contínuas em tempo real (MARCUSCHI, 2001, p. 79-111).

O linguista Marcuschi descreve o hipertexto como uma forma de estruturação textual, que se caracteriza como um recurso de escritura/escrita eletrônica. Segundo o autor, o hipertexto não tem uma regra única para ser lido, porque se dá em muitas ordens. Por ser digital, há maior liberdade de navegação em busca das informações (MARCUSCHI, 2001, p. 79-111).

Cavalcante (2014) reforça o conceito de hipertexto concebido por Xavier (2002), como sendo “uma forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e condiciona à sua superfície formas outras de textualidade”. (XAVIER, 2002, apud CAVALCANTE, 2014, p. 54).

Como já se afirmou, o meme geralmente é composto por uma imagem ou uma frase que provoca o riso através da interação entre os elementos verbais e não-verbais, mas ainda pode ser somente uma frase (em linguagem coloquial ou não), uma imagem, um áudio ou um vídeo que viralizou na internet através das redes sociais. Em relação ao processo criativo desse gênero, é possível afirmar que qualquer pessoa pode produzir um meme, e seu conteúdo e autoria, em razão dos compartilhamentos, pode se modificar. Portanto, é possível encontrar memes anônimos e assinados, ou seja, com autoria marcada.

Além do aspecto hipertextual, outro componente que constitui o gênero meme e que tem sido objeto de estudo de diferentes pesquisadores da área da linguística textual é a sua propriedade multimodal (BASONI, 2019, p. 247). Essa característica está entrelaçada com as diversas práticas sociais e talvez seja a principal marca dos textos atuais, sobretudo os digitais.

A multimodalidade dos gêneros digitais é um elemento importante a ser observado na produção do sentido de textos. Nessa perspectiva, Medeiros aponta:

Num ambiente virtual, o texto em si, o suporte, o design da tela, o arranjo dos diversos itens, as formas, os tamanhos, as cores, tudo isso compõe a multimodalidade. Todos esses elementos vão para além da função estética, eles também participam da construção de sentido pelo sujeito, ajudam a definir as escolhas que serão feitas, a navegação, a escrita, como uma gramática visual (MEDEIROS, 2014, p. 591).

Dessa forma, entendemos a multimodalidade como um elemento importante a ser

observado na construção de sentidos no ambiente digital, que engloba histórias sociais e culturais que requerem habilidades não embutidas nas discussões sobre gêneros discursivos e se faz cada vez mais necessária à atual geração visual.

O meme sob a análise linguística

Ao observarmos a Fig. 1, a seguir, temos a impressão de se tratar de uma cena que se passa dentro de um ônibus. No meme, destacam-se dois homens sentados nos bancos, um em

Fig. 1



Fonte: imagem colhida na internet

cada extremidade. Do lado esquerdo da imagem, vê-se um homem de camisa roxa, com feição entristecida, olhando um imenso paredão escuro, e a seguinte frase: “O cara que ganhou a discussão com a namorada”; do lado direito, um homem de camisa amarela, com o semblante feliz, admirando uma linda paisagem com montanhas, sol e muito verde, e a frase: “o cara que falou ‘tá certa, amor’”. Segundo matéria⁴ publicada na coluna HZ, do site *A Gazeta*, o meme em tela surgiu a partir

do cartum criado pelo artista gráfico Genildo Ronchi, em 2013, com o objetivo de mostrar como tudo na vida tem dois lados, e muitas coisas dependem da perspectiva adotada. Em uma entrevista⁵ ao programa “Mais Você”, comandado pela apresentadora Ana Maria Braga, o artista contou que o desenho surgiu a partir de uma percepção que ele teve quando tinha que ir ao trabalho de ônibus. “Eu passava por um terreno baldio e abandonado e não gostava da cena. Era muita sujeira, muito desagradável”, narrou o autor, que chegou à conclusão de que precisaria ressignificar o momento em que passava pelo local diariamente. “Pensei: preciso passar aqui sem que eu me sinta mal com essas inferências ruins. Percebi que, quando eu atravessava a rua, do outro lado tinha o nascer do sol”, completou. Até que, em um determinado dia, resolveu desenvolver o cartum, cujo significado, segundo ele, é: o ônibus conduz a vida, e cada um escolhe ser feliz ou continuar no sofrimento interno, psicológico ou de alguma forma ficar preso a esse sentimento. Por fim, Genilson destaca que achou fascinante a viralização e o

⁴ Link da matéria: <https://www.agazeta.com.br/hz/cultura/o-lado-bom-da-vida-charge-de-professor-do-es-vira-meme-mundial-1221>. Acesso em 08 de fev. 2023.

⁵ Link da entrevista ao programa Mais Você: <https://encurtador.com.br/zEUX7>. Acesso em 08 de fev. 2023.

fato de que as pessoas estão transformando o cartum em memes adaptados com as mais variadas frases. No meme em questão, a adaptação do texto verbal focou no relacionamento entre homem e mulher: infere-se que é feliz o homem que dá razão à mulher e, assim, evita a discussão. Ou seja, não discutir com a namorada pode a melhor opção.

A Fig. 1 mostra como os gêneros vão evoluindo e se transformando, conforme a necessidade de comunicação, especialmente, na esfera digital. O cartum transformou-se em outro gênero textual, o meme, quase dez anos após sua criação, renovado para atender às intenções do novo autor e da nova condição de interação. Sobre essa evolução das formas de expressão e o percurso acelerado das mutações na comunicação e na constituição de outras formas de interação social e nas práticas vinculadas à revolução tecnológica, Marcuschi e Xavier observam:

Pode-se dizer que parte do sucesso da nova tecnologia deve-se ao fato de reunir em um só meio várias formas de expressão, tais como texto, som e imagem, o que dá maleabilidade para a incorporação simultânea de múltiplas semioses, interferindo na natureza dos recursos linguísticos utilizados. A par disso, a rapidez da veiculação e sua flexibilidade linguística aceleram a penetração entre as demais práticas sociais. [...] Considerando a penetração e o papel da tecnologia digital na sociedade contemporânea e as novas formas comunicativas aportadas, afigura-se relevante pensar essa tecnologia e suas consequências em uma perspectiva menos tecnicista e mais sócio-histórica (MARCUSCHI; XAVIER, 2010, p. 16).

Para que o leitor entenda o texto e o humor seja desencadeado, é necessário que ele esteja atento ao contexto social. Segundo Lins (2019a), a produção do humor é feita com base nas interações de ordem psicológica e social e não só nos fenômenos linguísticos. A comunicação ocorre de forma coletiva, e a transformação da linguagem depende do tempo e da massa falante. A esse respeito, Bakhtin afirma:

Aprendemos a moldar nossa fala às formas do gênero e, ao ouvir a fala do outro, sabemos de imediato, bem nas primeiras palavras, pressentir-lhe o gênero. Se não existissem os gêneros do discurso e se não os dominássemos, se tivéssemos de criá-los pela primeira vez no processo da fala, se tivéssemos de construir cada um de nossos enunciados, a comunicação verbal seria quase impossível (BAKHTIN, 1992, p. 302).

Dessa forma, cabe ao indivíduo compreender os gêneros existentes, levando em consideração os mecanismos que fazem com que ocupem um lugar importante no contexto social. O meme em discussão também pode ser classificado, conforme a teoria do Propp (1992), como sendo o do riso bom, o qual, como dito anteriormente, é o riso da “charge amigável” que

limita com a caricatura. Essa categoria, de acordo com o autor, suscita no leitor um sorriso involuntário de simpatia, pois não zomba apenas do defeito humano, mas, também, de diversas causas com intenções derrisórias.

Meme e jogo de linguagem

Os memes não são nulos de ideologias, afinal, nenhum texto é imparcial no sentido de isenção pura, uma vez que até mesmo a objetividade configura-se numa escolha proposital, numa intenção de produção de determinado sentido (CAVALCANTE, 2014). Temas polêmicos

Fig. 2



Fonte: imagem colhida no Instagram

grupo Sensacionalista⁶, site de notícias e mídia, que se identifica como “um jornal isento de

verdade”, o que não se pode interpretar literalmente. A publicação na página é acompanhada da seguinte descrição:

A seleção ganhou da Suíça por 1 a 0 no segundo jogo da fase de grupos da Copa do Catar e se garantiu nas oitavas de final.

Após o golão de Casemiro, uma pesquisa mostrou que 90% das pessoas pararam de ver o jogo para pesquisar se ele era bolsominion ou lulista. Ainda não se sabe a resposta.

No primeiro tempo, a seleção homenageou os patriotas: um monte de gente de verde amarelo que não faz nada. Aliás, no estádio foi a primeira vez que se viu pessoas vestidas com a camisa da seleção serem contra a anulação de alguma coisa (no caso do gol de Vini Jr).

Lula já falou que em seu governo não haverá vitória magra como a de hoje: no placar vai ter a foto de uma picanha, disse.

⁶ Link da página Sensacionalista no Instagram:

<https://instagram.com/jornalsensacionalista?igshid=YWJhMjJhZTc=>

A propósito, o próximo jogo será a primeira oportunidade que o brasileiro terá de ver Camarões em quase uma década. (SENSACIONALISTA, online]

Ao analisarmos o meme e a sua descrição, fica evidente que o seu objetivo era fazer uma crítica ao governo do então presidente Jair Bolsonaro. Os autores utilizam-se dos jogos de linguagem e fazem trocadilhos com as palavras “vitória magra”, o que pode ser entendido tanto por conta da vitória apertada do Brasil sobre a Suíça, de 1 x 0, ou pelo resultado das eleições de 2022 para presidente, quando o candidato Lula venceu com uma diferença muito pequena de votos, sendo considerada a eleição mais apertada da história. Nota-se, também, que a frase “Brasil passa de fase e avança em alguma coisa pela primeira em quatro anos” não se refere apenas ao fato de a seleção ter sido classificada para as oitavas de final da copa do mundo, mas, também, tem a intenção de satirizar a derrota do presidente na ocasião, Jair Bolsonaro, no sentido de que com a vitória do candidato Lula o país teria finalmente avançado em alguma coisa pela primeira vez em quatro anos. Nos quatro anos anteriores, o Brasil foi governado pelo agora ex-presidente Bolsonaro, o que faz com que fique ainda mais evidente a intenção do autor de ironizar a situação.

Desse modo, entendemos que o meme em análise correlaciona-se com a teoria de Wittgenstein ([1953] 1999), o qual afirma que a linguagem possui diferentes contextos, e o

Fig. 3



Fonte: imagem colhida da internet

significado de uma palavra corresponde ao seu lugar, ou seja, às especificidades do jogo de linguagem em que está inserida. O meme analisado reforça, em suma, a noção de não existir uma única função comum das expressões da linguagem, mas, sim, semelhanças. Além disso, espera-se que o leitor possua conhecimentos precisos dessas situações sócio-históricas para entender o meme e criar os sentidos para ele e a partir dele.

O meme a seguir também pode ser lido na perspectiva dos jogos de linguagem. Na fig. 3, a constituição do meme ocorre a partir de uma foto, na qual se lê a frase “NUNCA DESI”,

aparentemente grafitada numa parede ou muro. O texto sugere que a pessoa que o escreveu tentava motivar seus leitores, ou transeuntes, a não desistirem de seus propósitos, mas ele próprio desistiu, uma vez que a palavra “desista” não está completa, ficando, ainda assim, possível inferir a mensagem. O humor emerge justamente a partir desse defeito humano: o sujeito desistiu de continuar. Segundo Propp (1992), esse tipo de riso está ligado ao de zombaria, que satiriza situações do cotidiano em que o sujeito ri de si mesmo e é capaz de produzir humor na desgraça.

Para além disso, entendemos que o texto verbal no meme constitui um jogo de linguagem, no qual, segundo a perspectiva Wittgensteiniana, a língua funciona como um jogo, e as jogadas escolhidas permitem múltiplos e diversificados usos das palavras e dos sentidos. Ao fazer a opção pela descontinuidade da escrita de uma palavra, o autor criou uma outra possibilidade de se significar e de se interpretar o que desejava comunicar. Certamente, o jogo de linguagem do qual fez uso tornou a mensagem mais reflexiva.

Da mesma forma como ocorrido na Fig. 1, os memes das figuras 2 e 3 também têm origem em outros gêneros textuais. Como pode ser observado, o meme da Imagem 2 é uma manchete jornalística com foto, e a Fig. 3, um registro fotográfico de uma pichação no suporte muro, em que se lê a inscrição “NUNCA DESI”. Isso demonstra o potencial dos memes tanto para os estudos do humor quanto para os estudos do texto, em especial, do hipertexto. Por estarem enquadrados numa esfera tecnológica, os memes dão longevidade a esses gêneros a partir dos compartilhamentos entre internautas.

No estudo dos memes, de antemão, entendemos que o sujeito dialoga com o seu interagente, problematizando e dando sentido ao conjunto de ideias que fluem no convívio social, às transformações pelas quais a sociedade passa, colaborando para a percepção do indivíduo como sujeito autônomo e dinâmico. Os memes dão voz a enunciadores e seus enunciados humorísticos, críticos, irônicos, reflexivos, ideológicos, entre outras possibilidades. Dada essa riqueza de perspectivas, bem como a aproximação do gênero com o público das novas gerações, o meme configura-se num importante gênero a ser explorado para contribuir na formação de leitores e no desenvolvimento da interpretação de texto e de contexto.

Considerações finais

Ao analisarmos os jogos de linguagem presentes no gênero meme, entendemos que se faz necessária a sua conjugação aos demais elementos multimodais, como personagens, paisagens, cores e outras semioses, para que o sentido seja construído e o humor, deflagrado. A formação cultural do leitor também é de extrema importância para que ele seja capaz de

perceber as informações contextuais necessárias à interpretação do gênero e dos jogos de linguagem.

Observamos que as redes sociais contribuem para que o meme, que se baseia na associação de imagem-texto-contexto, com o intuito de transmitir uma mensagem de humor rápida, ganhe força e reverbere especialmente entre o público incluído digitalmente. Além disso, o meme possibilita uma melhor compreensão das práticas sociais e dos discursos que permeiam a sociedade moderna e que estão refletidas no âmbito digital como um todo.

Considerando a análise realizada, podemos concluir que o objetivo proposto inicialmente foi alcançado, mas não esgotado, tendo em vista a riqueza de possibilidades de expansão da análise. O referencial teórico selecionado contribuiu para dar visibilidade ao gênero meme tanto na sua vocação para o humor, quanto para outras finalidades, como a crítica e a reflexão. Enfim, por se tratar de um gênero de grande potencial de circulação e de significação, o meme tende a ser um atraente instrumento para a formação leitora nos mais variados níveis de aprendizagem escolar e para, como propôs Ludwig Wittgenstein, “incitar alguém aos próprios pensamentos”.

Referências

ARAÚJO, Rozeani. *Faces: memes e linguagem gráfica*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2013. Disponível em: www.revistatriades.com.br. Acesso em 16 nov 2022.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da Criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, [1979] 1992.

BASONI, Isabel Cristina Gomes. As tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) no escopo dos estudos linguísticos. In: LINS, Maria da Penha Pereira; CAPISTRANO JÚNIOR, Rivaldo; MARLOW, Rosani Muniz (orgs). *O lugar na Linguística: Percursos de uma (r)evolução*. Vitória: PPGEL-UFES, 2019b. p. 241-262.

CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Os sentidos do texto*. 1ª ed. 2ª reimp. São Paulo: Contexto, 2014.

D’OLIVEIRA, Armando Mora. Vida e Obra. In: WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

FERRARO, José Luís. Wittgenstein e os jogos de linguagem. *Revista Educação Pública*, v. 21, nº 30, 10 de agosto de 2021.

LINS, Maria da Penha Pereira; OLIVEIRA, Mônica Lopes Smiderle de. Teoria Inferencial das Implicaturas e a Construção do Humor em Piadas de Português. In: LINS, Maria da Penha Pereira (Org.). *Implicaturas em gêneros textuais*. Vitória: PPGEL-UFES, 2019a. p. 9-22.

LINS, Maria da Penha Pereira; OLIVEIRA, Mônica Lopes Smiderle de. A Análise do Humor no Interior da Linguística. In: LINS, Maria da Penha Pereira; CAPISTRANO JÚNIOR,

Rivaldo; MARLOW, Rosani Muniz (orgs.). *O Lugar na Linguística – Percursos de uma (r)evolução*. Vitória: PPGEL-UFES, 2019b. p. 205-219.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Revista Linguagem & Ensino*, Vol. 4, No. 1, 2001. p. 79-111.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos. *Hipertexto e gêneros digitais – Novas formas de construção de sentido*. 3 Ed. São paulo: Cortez, 2010.

MEDEIROS, Zulmira. Gêneros, multimodalidade e letramentos. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada* [em línea], Vol. 14, n. 3, jul-set, 2014, p. 582-612.

MUSEU DE MEMES. O que são memes. Disponível em: <https://museudememes.com.br/o-que-sao-memes>.

OLIVEIRA, Mônica Lopes Smiderle de. A ironia como produção de humor e crítica social: uma análise pragmática das tiras da Mafalda. Dissertação (Mestrado em Linguística). Vitória: Programa de Pós-graduação UFES, 2008.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ática, 1992.

SCHNAUDERMAN, Boris. Prefácio. In: PROPP, Vladímir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ática, 1992.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigações filosóficas*. São Paulo: Nova Cultural, [1953] 1999.

WITTGENSTEIN, Ludwig. *O livro castanho*. Trad. Jorge Marques. Rio de Janeiro: Edições 70, 1958.

Recebido em: 30/08/2023.

Aceito em: 14/12/2023.