

**MEMES EM AULAS DE PORTUGUÊS NO ENSINO MÉDIO:
LINGUAGEM, PRODUÇÃO E REPLICAÇÃO
NA CIBERCULTURA**

Carlos Fabiano de Souza (IFF/UFF)
carlosfabiano.teacher@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho propõe fomentar uma discussão acerca das potencialidades do gênero digital *meme* enquanto um elemento multifário capaz de auxiliar no desenvolvimento das competências linguístico-discursivas de educandos em aulas de língua portuguesa no ensino médio. Pode-se afirmar que, através da cibercultura, aspectos linguísticos, discursivos e sociais têm se materializado em diversas interações multimidiáticas que colocam em evidência o papel da tecnologia como meio de engendrar novas formas de se comunicar, significar e produzir cultura na pós-modernidade. Diante das demandas atuais que sinalizam para a importância da articulação entre tecnologia, linguagem e práticas sociais de uso da língua, em consonância com as propostas dos *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio* e as *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*, afirmo ser necessário pensar maneiras de implementação de propostas pedagógicas de produção de texto multimodal com o intuito de valorizar as novas formas de linguagem que se proliferam no mundo contemporâneo por meio das tecnologias digitais, agregando-as às aulas de língua portuguesa. Não podemos negligenciar o fato de que os nossos alunos, cada vez mais, têm feito uso de ferramentas de áudio, vídeo, tratamento de imagem, edição etc., atuando ativamente em práticas de produção e replicação na cibercultura, como coconstrutores de sentidos em ambientes virtuais. Nesse sentido, em tempos de alunos pertencentes à Geração Digital, práticas de ensino-aprendizagem de língua portuguesa devem se constituir, essencialmente, num espaço que privilegia as diversidades de linguagens, permitindo que nossos educandos se tornem protagonistas na construção de conhecimentos significativos, reconhecendo, assim, o papel que esses ocupam como produtores e consumidores de bens culturais em novas mídias.

Palavras-chave:

Memos. Língua portuguesa. Gênero digital. Produção de texto. Cibercultura.

1. Considerações iniciais

As demandas contemporâneas, marcadas pelo apelo informativo imediato, de um mundo cada vez mais dinâmico, interativo e tecnológico, sinalizam para um processo de reflexão constante sobre as diferentes formas de linguagem e seus sistemas.

Considerando que nas práticas sociais, o espaço de produção, replicação e coconstrução de sentidos caracteriza-se pela simultaneidade, tem-se em aulas de língua portuguesa o espaço ideal de sensibilização

dos educandos para a maneira como as linguagens se estruturam, o modo como normas (códigos) são partilhadas e negociadas, considerando sobremaneira os processos e procedimentos comunicativos que garantem uma participação mais ativa dos cidadãos na vida social. E, nesse aspecto, não podemos desconsiderar o impacto das tecnologias digitais em engendrar novas formas de comunicação através dos diferentes recursos que elas mobilizam.

Por conta desse cenário, enquanto professores de língua portuguesa, pode-se dizer que o ritmo acelerado das mudanças sociais, à luz das tecnologias digitais, coloca-nos diante do desafio de conceber novas formas de ensinar e aprender, na medida em que lidar com alunos da Era Digital pressupõe pensar meios de agregar as novas ferramentas, as novas linguagens proliferadas no mundo cibernético e as novas práticas de produção a nossa dinâmica de sala de aula.

Nessa medida, interessa-nos considerar a relação linguagem, tecnologia e práticas sociais, tomando o fenômeno linguístico a partir de suas intenções sociocomunicativas, em que os interlocutores ocupam espaços de interação, histórico-social, percebendo o uso da linguagem como forma de agir socialmente, de interagir com os outros. Assim,

[...] a língua deixa de ser apenas um conjunto de signos (que tem um significante e um significado); deixa de ser apenas um conjunto de regras ou um conjunto de frases gramaticais, para definir-se como *um fenômeno social*, como *uma prática de atuação interativa*, dependente da cultura de seus usuários, no sentido mais amplo da palavra. Assim, a língua assume um caráter político, um caráter histórico e sociocultural [...] (ANTUNES, 2009, p. 21).

Neste trabalho, especialmente, buscamos fomentar uma discussão acerca das potencialidades do gênero digital *meme* como elemento multifário capaz de promover o desenvolvimento das competências linguístico-discursivas de educandos em aulas de língua portuguesa no ensino médio, por acreditarmos ser este um objeto de ensino que faz parte da realidade dos alunos de hoje e, principalmente, um elemento que materializa o discurso sob a forma de diferentes textos – enquanto atividade comunicativa.

De acordo com Souza (2013), o termo *meme* surgiu pela primeira vez em 1976 com Richards Dawkins em seu livro *The Selfish Gene* (O Gene Egoísta). Embora Dawkins tenha definido o *meme* como “uma unidade de transmissão cultural, ou uma unidade de imitação” (DAWKINS, 2007, p. 330), alguns estudiosos em *memética* (ciência que trata do estudo formal dos *memes*) têm variado quanto às definições desse termo. Se-

guindo a linha de Dawkins, para Blackmore (2000, p. 65), “os *memes* são histórias, canções, hábitos, habilidades, invenções e maneiras de fazer coisas que copiamos de uma pessoa para outra através da imitação”. Ainda segundo esta autora, “os *memes* têm sido (e são) uma força poderosa que molda nossa evolução cultural – e biológica” (*Idem, ibidem*).

Curiosamente, observa-se que na cibercultura os usuários começaram a utilizar a palavra *meme* para se referir a tudo que se propaga, ou ainda se espalha aleatoriamente na Internet, em especial, fragmentos com algum conteúdo humorístico (SOUZA, 2013, p. 127). Por outro lado, cabe salientar que “os *memes* são bem mais complicados e importantes do que apenas imagens engraçadas de gatos na internet (embora estas também sejam *memes*)” (GUNDERS & BROWN, 2010, p. 2, tradução nossa). Além disso, pode-se afirmar que nem todos os *memes* se propagam como um vírus, contaminando uma quantidade significativa de pessoas, ou mesmo conseguem sobreviver – o que nos levaria a uma análise mais detalhada do caráter de longevidade de componentes mêmicos. “A longevidade é associada por Dawkins (2001), Blackmore (1999) e Heylighen (1994) com a existência no tempo. Isso porque, quanto mais tempo o *meme* sobreviver, maior sua chance de replicar-se” (RECUERO, 2007, p. 25).

Dito isso, acreditamos que através da cibercultura, aspectos linguísticos, discursivos e sociais têm se materializado em diversas interações multimidiáticas que colocam em evidência o papel da tecnologia como meio de engendrar novas formas de se comunicar, significar e produzir cultura na pós-modernidade. E, nessa perspectiva, os *memes* têm ocupado um papel de destaque no que tange a disseminar ideologias vinculadas a discursos propagados diariamente em redes sociais da Internet.

Além disso, em virtude das demandas atuais sinalizarem para a importância da articulação entre tecnologia, linguagem e práticas sociais de uso da língua, em consonância com as propostas dos *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio* e as *Orientações Curriculares para o Ensino Médio*, afirmo ser necessário pensar maneiras de implementação de propostas pedagógicas de produção de texto multimodal com o intuito de valorizar as novas formas de linguagem que se proliferaram no mundo contemporâneo por meio das tecnologias digitais, agregando-as às aulas de língua portuguesa.

Não podemos, portanto, negligenciar o fato de que os nossos alunos, cada vez mais, têm feito uso de ferramentas de áudio, vídeo, trata-

mento de imagem, edição etc., atuando ativamente em práticas de produção e replicação na cibercultura, como coconstrutores de sentidos em ambientes virtuais. Nesse sentido, este trabalho entende que as práticas de ensino-aprendizagem de língua portuguesa devem se constituir, essencialmente, num espaço que privilegia as diversidades de linguagens, permitindo que nossos educandos se tornem protagonistas na construção de conhecimentos significativos, reconhecendo, assim, o papel que esses ocupam como produtores e consumidores de bens culturais em novas mídias.

Em termos sequenciais, este texto está organizado da seguinte maneira: primeiro tecerei algumas considerações acerca da origem do termo e a Memética, o papel dos *memes* como replicadores e a maneira como a linguagem se apresenta nesses componentes. Em seguida, explicarei sobre a produção e a replicação na cibercultura, a partir do papel que estes desempenham em interações na Internet e a concepção de *meme* enquanto gênero digital. Por fim, apresentarei algumas possibilidades de uso destes componentes em aulas de língua portuguesa.

2. Os memes

Numa busca simples, se digitarmos no espaço de pesquisa do *Google* a palavra *meme*, encontraremos milhares de resultados. No entanto, no que se refere à pesquisa em bancos acadêmicos no Brasil, ainda não há muitos trabalhos dedicados a essa temática. Acredita-se que qualquer nativo digital dirá que já ouviu falar no termo em questão. Caso interpellados a explicar o que são *memes*, por certo diriam: “aquelas carinhas que aparecem nas redes sociais”. Ou ainda, “aqueles vídeos que são compartilhados na Internet”. Em suma, podemos dizer que no ciberespaço os *memes* têm a ver principalmente com comentários, postagens de fotos, vídeos, paródias que os usuários compartilham, e que são comumente relacionados a notícias do cotidiano provenientes em grande medida de outros canais midiáticos, sendo estes a televisão, os jornais impressos e o rádio (SOUZA, 2013, p. 131).

2.1. Da origem do termo à memética

É correto afirmar que o termo *meme* é um neologismo que foi cunhado pelo professor e zoólogo Richards Dawkins em seu livro *The Selfish Gene* (1976). Desde então, as ideias desenvolvidas por ele têm servi-

do como fonte básica de pesquisa, tendo sido citado em algumas das principais produções de cunho acadêmico-científico em âmbito internacional no que se refere a estudos relacionados à Memética. Esta, por sua vez, é concebida como a ciência que tem se dedicado ao estudo formal dos *memes*, e que segundo Castelfranchi (2001, p.21), do ponto de vista epistemológico, é uma área de conhecimento que precisa de um modelo cognitivo, visto que “para se compreender a evolução cultural é necessário identificar os princípios cognitivos do sucesso ou seleção dos *memes* dentro das mentes” [tradução minha].

Objetivando compreender melhor o conceito de *meme* do qual nos apropriaremos ao longo deste trabalho, faz-se necessário observar as proposições a seguir:

Exemplos de *memes* são melodias, ideias, *slogans*, as modas no vestuário, as maneiras de fazer postes ou de construir arcos. Tal como os genes se propagam no *pool* gênico saltando de corpo para corpo através dos espermatozoides ou dos óvulos, os *memes* também se propagam no *pool* de *memes* saltando de cérebro para cérebro (DAWKINS, 2007, p. 330).

Um *meme* é uma ideia, comportamento, estilo ou uso que se espalha de pessoa para pessoa dentro de uma cultura (BLACKMORE, 2000, p.65, tradução nossa).

Um *meme* é uma expressão cultural que é passada adiante de uma pessoa ou grupo para outra pessoa ou grupo (GUNDERS & BROWN, 2010, p. 4, tradução nossa).

A análise das explicitações acima nos conduz a apreensão de que o cerne conceitual de *meme* recai sobre a *transmissão*. O modo como os *memes* são transmitidos, segundo Dawkins (2007) pode ser chamado de imitação. Em sentido amplo, “é o processo pelo qual os *memes* podem se replicar”. Vale salientar que o termo foi cunhado a partir da raiz Grega *mimeme* que significa algo que pode ser copiado. Dawkins resolveu reduzi-la para *meme*, pois segundo ele esta palavra mais curta soava mais ou menos como “gene”, e para ele o *meme* é tido como o “gene da cultura”.

Sem a pretensão de ser um livro sobre aspecto cultural, podemos afirmar que *The Selfish Gene* (1976) foi uma tentativa de explicar a evolução genética para um público geral. Sendo assim, depreende-se que a concepção de *meme* proposta por Dawkins é análoga ao gene. Pois, de acordo com este autor:

A maior parte daquilo que o homem tem de pouco usual pode ser resumida numa palavra: “cultura”. A transmissão cultural é análoga à transmissão genética, no sentido de que, apesar de ser essencialmente conservadora, pode

dar origem a uma forma de evolução (DAWKINS, 2007, p. 325).

Numa outra perspectiva, é possível inferir que os *memes* utilizam os seres humanos para evoluírem e sobreviverem. Em outras palavras, os indivíduos se tornam meros hospedeiros das ideias que saltam de cérebro para cérebro, as quais estão em constante processo de recombinação e transformação na tentativa de sobrevivência. Ainda que o termo “imitação”, utilizado por Dawkins para se referir ao modo como os componentes mêmicos são transmitidos, cause certo estranhamento, em virtude de ser uma palavra multifacetada, é através dos escritos de Blackmore, em *The Meme Machine* (1999), que a apropriação do termo *meme* ganha epistemologicamente uma abordagem mais específica. De acordo com a autora,

quando você imita alguma outra pessoa, algo é passado adiante. Este “algo” pode então ser passado adiante novamente, e de novo, e assim ganhar vida própria. Podemos chamar esta coisa uma ideia, uma instrução, um comportamento, uma informação... mas se nós vamos estudá-la precisamos dar a ela um nome. Felizmente, há um nome. É o “*meme*” (BLACKMORE, 1999, p. 4, tradução nossa).

Levando em consideração ainda o aspecto da imitação postulada por Dawkins (2007), Blackmore (1999) desenvolve o seguinte raciocínio:

Dawkins disse que os *memes* saltam de “cérebro para cérebro via um processo que, em sentido amplo, pode ser chamado imitação” (1976, p. 192). Eu também usarei o termo “imitação” em sentido amplo. Então se, por exemplo, um amigo conta a você uma história e você se lembra da essência e a passa adiante para alguém então isso conta como imitação. Você não imitou todo o gesto e toda palavra de seu amigo, mas alguma coisa (a ideia geral da história) foi copiada dele para você e então para mais alguém (BLACKMORE, 1999, p. 6 tradução nossa).

Para Souza (2013), as considerações de Blackmore (1999) vão ao encontro das concepções postuladas por Dawkins (2007), atuando como complementares. No que concerne ao papel desempenhado pelos seres humanos junto aos *memes*, Blackmore (2000) pontua que,

pensar memeticamente ocasiona uma nova visão de mundo, uma que, quando você a “apreende”, transforma tudo. Do ponto de vista do *meme*, todo ser humano é uma máquina para fazer mais *memes* – um veículo para propagação, uma oportunidade para replicação [...] Nós nem somos escravos de nossos genes nem agentes racionais livres criadores de cultura, arte, ciência e tecnologia para nossa própria felicidade. Em vez disso, nós somos parte de um vasto processo evolucionário no qual os *memes* são os replicadores evoluindo e nós somos as máquinas de *memes* (BLACKMORE, 2000, p. 66, tradução nossa).

Em outras palavras, pode-se afirmar que os *memes* desempenham

importante papel como força poderosa que molda nossa evolução cultural através de ideias copiadas de indivíduo para indivíduo pela imitação. Por outro lado, o homem, na figura do cérebro humano, atua apenas como hospedeiro, uma máquina de *memes*, na medida em que eles se utilizam de nossos cérebros como ambiente depositório favorável a sua evolução.

2.2. Os memes como replicadores

Podemos afirmar que a Internet tem propiciado que os *memes* multipliquem-se com uma maior velocidade. De acordo com Gunders & Brown, “a maior mudança desde que Dawkins cunhou o termo “*meme*” tem sido o crescimento da Internet”. Ainda segundo os autores em questão, a Grande Rede permite que os *memes* sejam passados adiante mais rapidamente do que qualquer outro veículo seria capaz de fazê-lo virtualmente antes da existência da rede mundial de computadores. A principal razão da importância da Internet na disseminação de componentes mêmicos é atribuída ao fato de que ela permite distribuir informações a múltiplos pares, tem uma variedade de formatos de entrega de mensagens (texto, vídeo e áudio), possibilita que o transmissor de um *meme* mantenha-se virtualmente anônimo ou torne-se famoso da noite para o dia e, finalmente, assegura a sobrevivência dos *memes* mais fortes.

Uma das práticas na cibercultura que possibilita a interação entre usuários, dando condição para que os *memes* sejam propagados é o *jogo do curtir e do compartilhar*. Nesse tipo de interação, os botões *curtir* (*like*) e *compartilhar* (*share*) permitem aprovar e fazer o compartilhamento de conteúdo entre os participantes de interações virtuais na Internet, respectivamente. Ainda que sejam práticas bastante comuns entre os nativos digitais, dúvidas permanecem quanto à diferença existente entre essas ferramentas.

O botão *curtir* possibilita que o usuário publique em seu mural (*timeline*) apenas informando se gostou de um determinado conteúdo. A função do uso deste botão é atribuída a *status*. Ou seja, toda vez que um internauta clica neste botão, ele amplia o número de aprovação no contador de um *site*, o que faz com que o mesmo passe a ter mais credibilidade entre os usuários. Em contrapartida, o *compartilhar* permite ao usuário enviar conteúdo para outros pares de interação. Esta ferramenta é bastante seletiva, podendo ser usada para compartilhar conteúdos com todos os amigos virtuais, publicar no mural de um grupo específico ou ainda enviar material por *e-mail*.

Do ponto de vista da concepção de *memes*, enquanto componentes disseminadores de ideologias, vinculados a formações discursivas¹³² que se propagam nas redes sociais, entende-se que o jogo que se estabelece a partir do uso dos botões *curtir* e *compartilhar* demonstra que os usuários, na posição de interlocutores, por meio da interação em rede, adotam uma prática discursiva que dialoga com concepções ideológicas¹³³ dos participantes dessas relações interativas (SOUZA, 2013, p. 136). No entanto, com o intuito de que uma informação, de fato, materialize-se como um *meme* em estágio de replicação (a partir do “jogo do curtir e do compartilhar”) é necessário que sejam seguidos os passos representados no processo de replicação de *memes*, como mostra a figura 1:

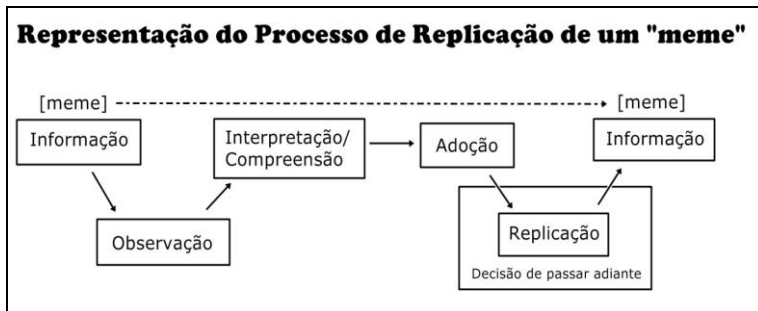


Figura 1: Representação do processo de replicação de um *meme*.
Fonte: Desenvolvido pelo autor, a partir do modelo básico de replicação em agentes cognitivos descrito por Castelfranchi (2001, p. 4)

Ao analisar a figura acima, verifica-se que quando alguém faz uso do botão curtir, este usuário, primeiramente, observa o conteúdo em análise, interpreta-o/compreende-o e, então, estabelece seus próprios motivos para transmitir a informação. Isso implica na adoção de uma filosofia e passá-la adiante – é o momento em que o *meme* está se instalando em um novo cérebro para em seguida ser transmitido a outro. É importante

¹³² Neste trabalho, entende-se por *formação discursiva* “um conjunto de temas e de figuras que materializa uma dada visão de mundo. Essa formação discursiva é ensinada a cada um dos membros de uma sociedade ao longo do processo de aprendizagem linguística. É com essa formação discursiva assimilada que o homem constrói seus discursos, que ele reage linguisticamente aos acontecimentos” (FIORIN, 1998, p. 32).

¹³³ Nesse sentido, as concepções ideológicas ou *formações ideológicas* são “um conjunto de representações, de ideias que revelam a compreensão que uma dada classe tem do mundo. (...) Assim como uma formação ideológica impõe o que pensar, uma formação discursiva determina o que dizer” (*Ibidem*, p. 32).

frisar que quando o sujeito adota (adesão a uma dada formação ideológica) (SOUZA, 2013), este pode optar por transmitir uma cópia com certo grau de fidelidade ao conteúdo inicial, ou replicar um conteúdo informativo com variação acidental ou adaptada. Nos casos das postagens em que os internautas podem inserir comentários, automaticamente, dar-se-á uma contribuição a mais para a compreensão da mensagem transmitida, pois como bem afirma Dawkins (2007, p. 334), os *memes* enquanto replicadores estão sujeitos “à mutação e à mistura contínuas”.

É ainda relevante destacar que Dawkins (2007) aponta três características fundamentais que definem um *meme* como replicador, a saber: a longevidade, a fecundidade e a fidelidade à cópia. Entende-se por longevidade a capacidade que o componente mêmico tem de manter-se no tempo – está ligado a sua permanência. A fecundidade, porém, refere-se à capacidade deste em produzir novas cópias. Por outro lado, como fidelidade entende-se que é a capacidade que o *meme* possui de gerar cópias com maior semelhança ao original (RECUERO, 2007).

Neste trabalho, interessa-nos considerar a proposta taxionômica desenvolvida por Recuero (2007), a partir das três características explicitadas por Dawkins (2007), em que a autora acrescenta ainda como outra característica o alcance – um modo de tentativa de apreensão do poder de propagação de um *meme*.

Para Recuero (2007), a fidelidade da cópia é entendida como a semelhança do *meme* com o seu original, tal que quanto menor a variação da ideia inicial, maior a fidelidade da cópia. Assim, quanto à fidelidade, os componentes mêmicos podem ser divididos em: *replicadores*, *metamórficos* e *miméticos*. Os *replicadores* apresentam como principal característica a reduzida variação, com uma alta fidelidade à cópia original. Sua função primordial é simplesmente informar um determinado fato. Trata-se de imitações simplesmente copiadas, sem alterações do *meme*. Os *metamórficos* são totalmente alterados e reinterpretados enquanto passados adiante. São *memes* com alto poder de mutação e recombinação. Como característica principal, pode-se destacar a presença destes em contextos de debate, em que a informação não é simplesmente repetida, mas discutida, transformada e recombinada. Nesse aspecto, o *meme* agrega opiniões ao ser propagado, atuando como um estímulo à interação, na qual a informação não é apenas passada adiante, a discussão sobre o assunto também o é. Por fim, ainda no que se refere à fidelidade, podemos destacar os *miméticos*. Estes *memes* possuem características diferenciadas. Apesar de sofrerem mutações e recombinações, sua estrutura

permanece a mesma e são facilmente referenciáveis como imitações. Pode-se dizer que a essência do *meme* está na personalização, mantendo a essência e a ordem estabelecidas.

Quanto à longevidade, os *memes* podem ser classificados como *persistentes* ou *voláteis*. Os primeiros são aqueles que permanecem sendo replicados por muito tempo, ainda que desapareça, por um tempo, mas, depois, retornem e voltem a se replicarem. Em contrapartida, os *voláteis* são aqueles que têm um curto período de vida e que, após replicarem-se em um ou outro espaço virtual ou são rapidamente esquecidos, ou são modificados (tornando-se, assim, um novo *meme*).

No que tange à fecundidade, esses podem ser *edipêmicos* – aqueles com grande poder de fecundidade, espalhando-se amplamente por várias redes sociais (como uma verdadeira epidemia) –, ou *fecundos*. Esta categoria engloba *memes* que não se tornaram epidêmicos, mas que se espalham por grupos menores. Acredita-se que todos os componentes mêmicos são potencialmente *fecundos* e necessitam gerar descendência para sobreviver (RECUERO, 2007, p. 26).

No que se refere ao alcance, um aspecto que não aparece na lista enumerada por Dawkins (2007), porém, tem sido referenciado em estudos de redes sociais, pontua-se que esta classificação refere-se ao alcance do *meme* dentro da rede, podendo ser *global* ou *local*. Os *globais* aparecem em contextos que não possuem uma conexão direta com uma interação social ampla. A propagação destes ocorre em contextos diversos, em que não há um estreitamento de laços entre os *memes* gerados e o espalhamento na rede ganha proporção de difícil mensuração. Por outro lado, os *locais* ficam restritos a uma determinada vizinhança, sendo associados a uma interação social mais situada. São componentes que são propagados por pessoas que estão mais próximas e que interagem com mais frequência, em um determinado grupo, por exemplo. Um *meme* desse tipo fica primordialmente restrito a poucos usuários, podendo se tornar global no decorrer do tempo.

Considerando a produção e a replicação na cibercultura, é possível afirmar que, no que toca à fidelidade à cópia, os dois principais tipos de *memes* comumente encontrados são os *metamórficos* e os *miméticos*. Abaixo apresentamos dois exemplos destes componentes, sob a forma de textos, divididos em dois blocos de análise. No primeiro bloco (quadro 1), apresentamos o caso *metamórfico* em que o *meme* “Tema de hoje” é totalmente alterado e reinterpretado enquanto passado adiante. No se-

gundo bloco (quadro 2), exemplificamos a ocorrência de *miméticos*, dois *memes* que sofreram mutações e recombinações a partir da cópia original “Chapolin Sincero”. Vejamos:

Texto 1:

Meme – Tema de hoje



Fonte: <http://bobagento.com/wp-content/uploads/2012/05/3.jpg>

Texto 2:

Meme – Tema de hoje



Fonte: <http://bobagento.com/wp-content/uploads/2012/05/5.jpg>

Quadro 1: 1º bloco – Caracterizando os metamórficos

O *meme* “Tema de hoje” tornou-se bastante conhecido nas redes sociais. Ele é baseado no programa de auditório “Casos de Família”, popular na televisão brasileira, veiculado pelo canal SBT. Se considerarmos o texto 1 em relação ao programa de televisão em si, poderíamos claramente referenciá-lo como um *meme* com alto grau de fidelidade à sua

cópia original, sendo, portanto, caracterizado como replicador, pois sua variação na reprodução é reduzida. No entanto, no texto 2, tem-se um caso de *meme* metamórfico, visto que este foi totalmente alterado quando passado adiante. Este *meme* faz referência a um episódio baseado em fatos reais, no qual a famosa atriz Global Carolina Dickman protagonizou um drama midiático, quando suas fotos íntimas foram publicadas na Internet sem o seu consentimento. Podemos observar que este tipo de *meme* agrega novas percepções sobre o *meme* original, conduzindo a temática veiculada por ele a discussões sobre o assunto, transmitindo ideias, e fomentando o debate de opiniões críticas dos partícipes dessas interações de propagação.

Texto 3:



Fonte: <http://geradormemes.com/media/created/zd4pvn.jpg>

Texto 4:



Fonte:

<http://geradormemes.com/media/created/xeehk0.jpg>

Texto 5:

Meme – Hitler



Fonte:

<http://geradormemes.com/media/created/tkjace.jpg>

Quadro 2: 2º bloco – Caracterizando os miméticos

O *meme* “Chapolin Sincero”, inspirado no famoso super-herói latino (criado em oposição aos super-heróis norte-americanos), personagem do seriado “Chapolin Colorado” – televisionado no Brasil pelo canal SBT –, tornou-se uma febre nas redes sociais. O quadro 2 dá voz a tipos

de *meme* bastante propagados na Internet, em que um personagem consagrado, que pode ou não ser baseado numa figura pública, aparece como pano de fundo em montagens aleatórias. No caso do Chapolin Sincero, há a combinação do atrapalhado personagem com frases bem humoradas e debochadas. Pode-se dizer que o Chapolin Sincero é usado quando se pretende dizer a verdade, ou ainda, segundo a blogueira Luisa Clasen¹³⁴, em sua matéria intitulada “Top páginas de *memes* do Facebook//Parte 2”, publicada em 13 de setembro de 2012, o “Chapolin Sincero vai falar na sua cara verdades as quais você não estava pronto pra ouvir. Mas você precisava. Porque ele não é o herói que nós queremos, é o herói que nós precisamos”. Dessa maneira, este componente mêmico pretende dar voz a construções irônicas, indiretas, acerca de questões variadas que merecem destaque por parte dos interlocutores envolvidos no processo de interação. Observa-se que os textos 4 e 5 sofreram mutações e recombinações a partir do texto 3, porém, a estrutura permaneceu a mesma. Eles podem ser facilmente referenciáveis como imitações, tal que a essência do *meme* foi mantida. Em ambos, faz-se referência à questão da falta de dinheiro ou da relevância que este tem para a maioria das pessoas. Temos, assim, um caso típico de componentes miméticos.

2.3. Memes enquanto gênero digital

Perceber os fragmentos textuais que são replicados nas redes sociais, enquanto componentes mêmicos carregados de fluidez, levando-se em consideração que estes são criados por um interlocutor, sob circunstâncias específicas, para um público particular, ainda que a sua propagação e alcance possam variar é perceber que,

[...] o gênero é essencialmente flexível e variável, tal como seu componente crucial, a linguagem. Pois, assim como a língua varia, também os gêneros variam, adaptam-se, renovam-se e multiplicam-se. Em suma, hoje, a tendência é observar os gêneros pelo seu lado dinâmico, processual, social, interativo, cognitivo, evitando a classificação e a postura estruturais (MARCUSCHI, 2011, p. 19).

Além de tomar como referência de análise o caráter adaptativo, renovador e de multiplicação dos gêneros, é necessário “perceber que um novo meio tecnológico, na medida em que interfere nessas condições,

¹³⁴ Disponível em: <<http://youpix.virgula.uol.com.br/memepedia/top-paginas-de-memes-do-facebook-parte-2/>>. Acesso em: 10-10-2014.

deve também interferir na natureza do gênero produzido” (MARCUSCHI, 2010, p. 20). Ao analisar um gênero digital faz-se necessário também considerar os “ambientes” ou “entornos virtuais”¹³⁵ em que esses gêneros se situam, para entender de que modo eles abrigam e condicionam os gêneros.

Em outra medida, os *memes*, enquanto gênero digital, devem ser estudados ainda levando-se em conta o fato de que todo gênero se realiza em textos. E que os discursos se materializam sob a forma de textos. Nesse aspecto, tem-se que a maioria dos componentes mêmicos veiculados na Internet apresenta-se sob a forma de fragmentos textuais, cabendo neste trabalho referenciá-los como textos mêmicos. Enquanto textos, estes atuam como meio de comunicação, transmissão de conhecimento e, sobretudo, difusores de formações ideológicas. Ao serem mêmicos, evidencia-se o caráter replicador destes componentes que são passados de indivíduo para indivíduo em ambiente virtual por questões de filiação e adesão aos sentidos expressos pelo conteúdo destes (SOUZA, 2013, p. 134).

Ainda segundo Marcuschi (2011), explorar a dinamicidade, a situacionalidade, a historicidade e a plasticidade dos gêneros, tende a mostrar que eles não são classificáveis como formas puras, nem podem ser catalogados de maneira rígida. Em se tratando de *memes*, isso é facilmente perceptível, especialmente pela multiplicidade e dinamicidade das relações interativas que ocorrem nos entornos virtuais dos quais estes fazem parte. Sendo assim, parafraseando Marcuschi (2011), eles

devem ser visto na relação com as práticas sociais, os aspectos cognitivos, os interesses, as relações de poder, as tecnologias, as atividades discursivas e no interior da cultura. Eles mudam, fundem-se, misturam-se para manter sua identidade funcional com inovação organizacional (MARCUSCHI, 2011, p. 19).

Em virtude do caráter multifário desses componentes, para as relações de interação no ciberespaço, os *memes* podem ser caracterizados também como construções de gêneros textuais em ambiente virtual, dado ao caráter de colagens, mesclagens, transformações e recombinações pelos quais estes componentes passam. Estes são altamente hibridizáveis devido à mobilidade dos entornos digitais. Nessa perspectiva,

A hibridização é a confluência de dois gêneros e este é o fato mais corri-

¹³⁵ Para Marcuschi (2010, p. 31), o *entorno virtual* não é um domínio discursivo, mas o domínio de produção e processamento textual em que surgem os gêneros.

queiro no dia a dia, em que passamos de um gênero a outro ou até mesmo inserimos um no outro, seja na fala ou na escrita. A teoria dos gêneros não serve tanto para a identificação de um gênero como tal e sim para a percepção de como o funcionamento da língua é dinâmico e, embora sempre manifesto em textos, nunca deixa de se renovar nesse processo (MARCUSCHI, 2011, p. 25).

Dessa maneira, para fins didáticos e epistemológicos, com o intuito de auxiliar na compreensão deste gênero que ganha cada vez mais força em ambientes virtuais, ousou defini-los como componentes que se apresentam, em grande maioria, como multimodal (com duas ou mais modalidades de formas linguísticas – linguagem escrita e não verbal). Além disso, os textos mêmicos carregam em si mensagens que são decodificadas pelos cérebros receptores, analisadas, interpretadas, adotadas e, por vezes, replicadas. É a linguagem enquanto fenômeno social, como prática de atuação interativa.

3. Memes no ensino de português no ensino médio

Vivemos um momento em que as novas demandas sociais desafiam-nos a não negligenciar as novas formas de linguagens proliferadas na contemporaneidade, entendendo a linguagem como capacidade humana de articulação de significados, de modo coletivo, em sistemas arbitrários de representação, que são compartilhados e que variam de acordo com as necessidades e experiências da vida em sociedade (BRASIL, 2004).

Diante dos avanços tecnológicos e das possibilidades criadas cotidianamente pelos meios digitais disponíveis para se estabelecer a comunicação, faz-se urgente perceber os nossos educandos como atores protagonistas na coconstrução de saberes significativos, reconhecendo o lugar que eles ocupam como produtores de conhecimento em novas mídias.

Nesse aspecto, esta proposta é norteada por cinco enunciados provenientes das *Orientações Curriculares para o Ensino Médio* em consonância com os *Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio*, acerca de percepções sobre as necessidades contemporâneas do ensino de língua portuguesa nesse segmento de ensino. Além disso, levo também em consideração a matriz de referência do ENEM no que toca à área de linguagem, código e suas tecnologias – especificamente, o item que sinaliza para a relevância do estudo dos gêneros digitais, questões de impacto e função social destes, o suporte textual, a caracterização dos interlocutores e os recursos linguísticos usados. Quanto aos enunciados norteadores,

temos:

- I. ... o papel da disciplina língua portuguesa é o de possibilitar, por procedimentos sistemáticos, o desenvolvimento das ações de produção de linguagem em diferentes situações de interação...;
- II. ... conviver, de forma não só crítica mas também lúdica, com situações de produção e leitura de textos...;
- III. ... se é pelas atividades de linguagem que o homem se constitui sujeito, só por intermédio delas é que tem condições de refletir sobre si mesmo;
- IV. ... as práticas de linguagem a serem tomadas no espaço da escola não se restringem à palavra escrita nem se filiam apenas aos padrões socioculturais hegemônicos;
- V. ... a língua é uma das formas de manifestação da linguagem, é um entre os sistemas semióticos construídos histórica e socialmente pelo homem.

3.1. Sugestões para a sala de aula

Nesta seção, proponho alguns procedimentos de como os *memes* podem ser trabalhados em sala de aula. Para a caracterização da atividade, utilizarei dois textos (quadro 3).

Texto 1	Texto 2
	
<p>Fonte: http://images2.memedroid.com/images/UPLOADED25/51f7dca759b6f.jpeg</p>	<p>Fonte: http://blogs.diariodonordeste.com.br/navegando/wp-content/uploads/2014/10/meme7-465x465.jpg</p>

Quadro 3: O gênero digital *meme* em sala de aula

O texto 1, é um *meme* que se tornou bastante popular, principalmente no *Facebook*. Trata-se do “Bode Gaiato”, criado por um Recifen-

se. Este *meme* apresenta situações cotidianas variadas, de forma bastante descontraída e engraçada, construídas a partir de expressões linguísticas tipicamente nordestinas – baseadas em experiências vividas e observadas por seu criador. Este texto pode ser trabalhado em sala, levando-se em consideração a competência de área 08 (oito) da *Matriz de Referência do Enem 2014*, por exemplo, que explicita: Compreender e usar a língua portuguesa como língua materna, geradora de significação e integradora da organização do mundo e da própria identidade. Nesse sentido, o professor pode utilizá-lo para levar os educandos a identificar as marcas linguísticas que singularizam as variedades linguísticas sociais, regionais e de registro; relacionar as variedades linguísticas a situações específicas de uso social; reconhecer os usos da norma padrão da língua portuguesa nas diferentes situações de comunicação.

O texto 2 pode ser classificado como um *meme* do tipo “Tweet Print”. Esse tipo de *meme* é fruto de recortes de conteúdo publicado no *Twitter* e replicado em outras redes sociais. Observa-se que ele apresenta uma imagem que se remete ao Programa do Ratinho, exibido no SBT, acerca de um quadro bastante comum do programa – o famoso Teste de DNA. O caráter intertextual da cena faz referência ao último Debate Eleitoral para Presidência da República no Brasil (disputa do 2º turno), televisionado pela Rede de TV Band. Durante o debate, o candidato Aécio Neves (PMDB) e a candidata Dilma Rousseff (PT), atual presidente, divergem sobre “a paternidade” de um importante benefício do governo – o programa “Bolsa Família”. É interessante notar o caráter criativo e bem humorado do *meme*, que poderia ser trabalhado, de forma bastante contextualizada, levando-se em conta a competência de área 07 (sete) da *Matriz de Referência do Enem 2014* que diz: confrontar opiniões e pontos de vista sobre as diferentes linguagens e suas manifestações específicas. Para tanto, caberia ao professor utilizar este componente mêmico com o intuito de levar os alunos a reconhecer recursos verbais e não verbais utilizados; relacionar opiniões, temas, assuntos e recursos linguísticos; inferir quais são os objetivos de seu produtor e quem é seu público alvo (através da análise dos procedimentos argumentativos utilizados); reconhecer no texto estratégias argumentativas empregadas para o convencimento do público.

Como consolidação da prática proposta, o professor pode pedir aos alunos que selecionem outros textos mêmicos que dialogam com a temática dos textos apresentados. Eles também podem ser estimulados a produzirem novos *memes* a partir dos componentes apresentados, com o

objetivo de publicá-los em uma rede social da Internet, estimulando a interação, a produção e construção de sentidos. Os alunos podem ser orientados a manter certo grau de fidelidade à cópia, ou ainda transformá-los, recombiná-los a depender das concepções ideológicas que venham a nortear a escolha, adoção e replicação destes componentes. Desse modo, eles estariam engajados numa proposta de atividade que os auxiliariam não só no desenvolvimento de competências linguístico-discursivas, aplicação de práticas de multiletramentos, mas, sobretudo, no envolvimento numa dinâmica bastante comum em comunidades virtuais, a saber: “confronto de opiniões” – as quais desempenham um papel fundamental quanto a fomentar debates e discussões que possibilitam a formação de uma consciência crítico-reflexiva, pois estas “exploram novas formas de opinião pública” (LÉVY, 1999, p. 131). Nesse aspecto, considera-se que:

[...] a voz de cada um de nós é, na verdade, *um coro de vozes*. [...] Vozes que pressupõem papéis sociais de quem as emite; que expressam visões, concepções, crenças, verdades e ideologias. Vozes, portanto, que, partindo das pessoas em interação, significam expressão de suas visões de mundo e, ao mesmo tempo, criação dessas mesmas visões (ANTUNES, 2009, p. 23).

4. Considerações finais

Objetivou-se fomentar uma discussão acerca das potencialidades do gênero digital *meme*, enquanto um componente bastante útil no desenvolvimento das competências linguístico-discursivas de educandos em aulas de língua portuguesa. Acredito que os exemplos utilizados deram conta de mostrar que a tecnologia tem desempenhado importante papel como meio de engendrar novas formas de se comunicar, significar e produzir cultura na pós-modernidade. Dessa maneira, o professor de língua portuguesa deve pensar maneiras de implementação de propostas pedagógicas de produção de texto multimodal, os quais fazem parte da realidade cotidiana de alunos da geração digital, com o intuito de valorizar as novas formas de linguagem que se proliferam no mundo contemporâneo, por meio das tecnologias digitais, concebendo os educandos como protagonistas na construção de conhecimentos significativos; reconhecendo, assim, o papel que esses ocupam como produtores e consumidores de bens culturais em novas mídias. Portanto, espera-se que as questões apresentadas possam contribuir com futuros trabalhos de pesquisa no que tange à relevância do uso de componentes mêmicos em aulas de língua portuguesa em diferentes modalidades de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES, I. *Língua, texto e ensino: outra escola possível*. São Paulo: Parábola, 2009.

BLACKMORE, S. *The meme machine*. Oxford: Oxford University Press, 1999.

_____. *The power of memes*. *Scientific American*, New York, vol. 283, p. 64-73, October, 2000.

CASTELFRANCHI, C. Towards a cognitive memetics: socio-cognitive mechanisms for memes selection and spreading. *Journal of Memetics – Evolutionary Models of Information Transmission*, vol. 5, p. 1-21, 2001. Disponível em: <http://cfpm.org/jomemit/2001/vol5/castelfranchi_c.html>. Acesso em: 21-01-2012.

DAWKINS, R. *O gene egoísta*. Trad.: Rejane Rubino. São Paulo: Cia. das Letras, 2007.

FIORIN, J. L. *Linguagem e ideologia*. São Paulo: Ática, 1998.

GUNDERS, J.; BROWN, D. *The complete idiot's guide to memes*. New York: Alpha, 2010.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARCUSCHI, L. A. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, A. M., GAYDECZKA, B., BRITO, K. S. (Orgs.). *Gêneros textuais: reflexões e ensino*. São Paulo: Parábola, 2011.

_____. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). *Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido*. São Paulo: Cortez, 2010.

RECUERO, R. C. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. Conexões nas redes midiáticas. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 32, p. 23-31, abr.2007.

SOUZA, C. F. Memes: formações discursivas que ecoam no ciberespaço. *VÉRTICES*, Campos dos Goytacazes, vol. 15, n. 1, p. 127-148, 2013.